

Génération

NOVEMBRE 88

N°6

A la découverte
de l'AMIGA.

JEUX DE RÔLE:
la frénésie!

Conversions
images:
Amiga-ST
ST-Amiga.

TOUS les jeux testés
ATARI ST - AMIGA -
SEGA - NINTENDO



EXCLUSIF!
Des exclusivités
exclusives.

MENSUEL

Belgique : 190 FB - Canada : 6.95 \$C - Suisse : 7.50 FS

M 4681 - 6 - 25.00 F



Génération

NOVEMBRE '88

MENSUEL

N°6

RAK VS.

DRAGONNINJA

T.M.



DATA EAST



Belgique : 190 FB Canada . 6. 95 \$C Suisse 27. 50 FS.

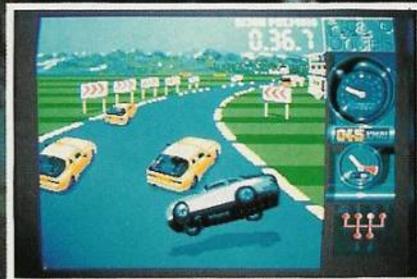
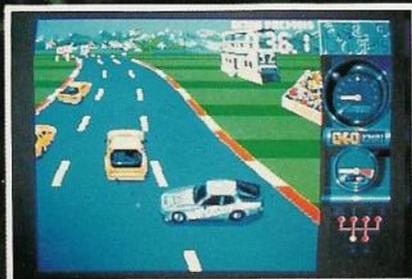
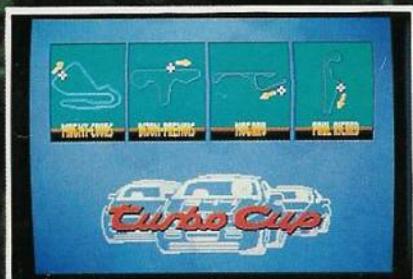
A la découverte
de l'AMIGA.
JEUX DE ROLE:
la frénésie!
Conversions
images:
Amiga-ST
ST-Amiga.



EXCLUSIF!
Des exclusivités
exclusives.



avec René Metge, en



PHOTOS ATARI



199 Frs*
toute version cassette

249 Frs*
toute version disquette

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
THOMSON
MO6-TO8-TO9+
C 64/128

SPECTRUM
IBM PC
AMSTRAD PC

OLIVETTI PC 1
THOMSON TO16

TANDY PC
et tous les
compatibles PC
disquettes 5 1/4
et 3 1/2

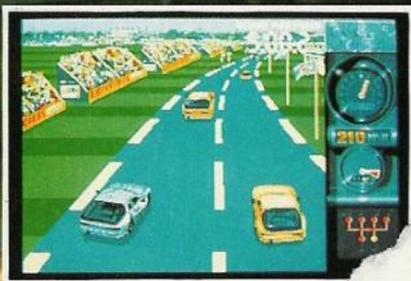
* Prix moyen constaté

RENÉ METGE

Paris-Dakar 1981 : 1^{er}
Touriste Trophy 1983 : 1^{er}
Paris-Dakar 1984 : 1^{er}
Paris-Dakar 1986 : 1^{er}
Turbo Cup Porsche : 1^{er}



trez dans la course !



"Avec ce superbe logiciel, j'ai éprouvé autant de plaisir que lors de mes courses au volant de ma Porsche LORICIELS.

Pilote toi aussi à travers ce jeu sur les meilleurs circuits de France, et comme moi, monte sur la plus haute marche du podium."

René Metzger



**TILT D'OR
CANAL + 1988**
de la meilleure
simulation sportive

Turbo Cup



81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Téléex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18



**N° 1 Français du jeu
pour micro-ordinateurs**

CATALOGUE GRATUIT

LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL

NOM

PRENOM

ADRESSE

ORDINATEUR

Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.

FIRE

F A N D E
F O R G E T

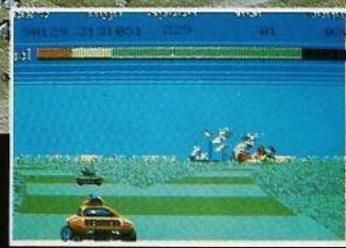
LE FUTUR EST ENTRE VOS MAINS, TIREZ PUIS OUBLIEZ, NE REGARDEZ JAMAIS DERRIERE
VOUS ETES NOTRE DERNIERE CHANCE...



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

EMOTION

NOVEMBRE 88

"Le tigre (Panthera Tigris), le plus grand félin du monde, est un animal d'une beauté extraordinaire et d'une force redoutable, ce prédateur n'a pas de rival dans la faune terrestre et, à lui seul, son nom fait trembler certains hommes".

En choisissant le tigre pour emblème et animal fétiche de Génération 4 avec la bénédiction de l'équipe, Bruno Bellamy, notre désormais célèbre illustrateur (il a fait un carton d'autographes au dernier festival de la Micro) croyait sans doute faire un choix anodin. En lisant cette définition de l'animal dans "Le monde des félins" de Laroussé, nous avons compris pourquoi ce choix nous a autant plu: Il symbolise en fait l'égoïsme forcené du dessinateur, les désirs de grandeur à peine imaginables du directeur de la publication, la mégalomanie malade (qui confine à la schizophrénie) du rédacteur en chef et, d'une manière générale, aux prétentions hautesaines de l'ensemble de l'équipe, sans oublier le "sysop" Mic Dax, à côté de qui, dans ce domaine, nous sommes de véritables enfants. J'en profite pour vous annoncer que le nouveau rédacteur en chef de GEN 4 s'appelle Stéphane Lavoisard, alias l'avenfou qu'il n'a pas encore 20 ans ce qui constitue certainement un record pour un magazine de diffusion nationale. Je l'en félicite immédiatement et j'en profite pour l'interviewer:

"Que nous vous avez vous réservé dans ce numéro, cher Stéphane?"

"En gros, pour être bref, je suis très fier de vous annoncer que le numéro 6 est le premier de la série mensuelle, que la part réservée à l'Amiga est beaucoup plus importante, (nous présenterons les produits intéressants du ST qui ne sont pas des jeux dès le prochain numéro), que j'ai tenu à réintroduire une rubrique désormais régulière sur les jeux de rôle en général et qu'à ce propos je remarque que les sociétés d'édition se ruent sur l'exploitation informatique de ce type de jeux; elles se ruent également sur la fabrication de jeux en 3D dont on peut dire qu'ils vont dépasser en spectaculaire tout ce à quoi on pouvait rêver de plus fou, et que ce numéro 6 accueille enfin une rubrique du bidouilleur malade sur les trucs et astuces des jeux de type arcades".

C'était le premier interview du plus jeune rédacteur en chef de France et de Navarre. Moment privilégié! Elle tenait en une phrase, Emotion!

SOMMAIRE

COURRIER	6
PETITES ANNONCES	7
TESTS	10-60
PEDAGO	62
LE BIDOUILLEUR MALADE	63
L'EXPLORATEUR BRANQUE	64
LA BOUTIQUE	64
TESTS AVENTURE	70-87
SOUS LES ARCADES	88
DOSSIER AMIGA	90-99
GEN4 & JDR	100
LES COMPAGNIES ETRANGERES	102-112
LES COMPAGNIES FRANCAIS	114-116
PRETESTS	118
PREVIEWS	120-125
DOSSIER: LES JEUX DE ROLE ET INFORMATIQUE	126-128
LE FESTIVAL DE LA MICRO	130

REDACTION

Directeur de la publication: Godefroy Guidicelli.
Rédacteur en chef: Stéphane Lavoisard.
Comité de rédaction: Bruno Bellamy, Mic Dax, Jean Delatte, Laurent Katz, Betty Franchi, Frank Ladoire, Didier Latil, François Paupert, Philippe Quierleux, David René, Tron.
Illustrateur: Bruno Bellamy, Illustré: Pyjama le Tigre.
Maquettiste: Florence Nivelet.
Aides maquettistes: Françoise Bourson, Anne-Gaëlle Duval, Karim Khaznadar (dit Monsieur Blanc).
Secrétaire de fabrication: Sylvie Bonnamy.
Service télématique: Mic Dax.
Assistant télématique: Watsaf.
Photo-composition: Incidences
Photogravure: Expression Graphique
Impression: Berget Levrault

ADMINISTRATION

Secrétariat & abonnements: Nicole Lambert.
Génération 4 est édité par Pressimage, SARL au capital de 2000 francs, 210 rue du faubourg Saint-Martin, 75010 PARIS. Tel: 42.49.56.29.
Dépôt légal: 41ème trimestre 1988.
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 tests ou de documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Aucun document ne sera retourné.
Publicité: Antoine Harnel (au journal: 42.49.56.29)
Assistante de publicité: Barbara Pommignoli.
Génération 4 membre inscrit OJD.
Commission paritaire: 69731 ISSN 0987-870X

COURRIER

Nous recevons toujours autant de lettres, questions, conseils et autres courriers, ce dont nous vous remercions beaucoup. N'hésitez pas à écrire à :

Génération 4
Courrier des lecteurs
210 rue du Faubourg Saint-Martin
75010 Paris

DES NEWS AUX PRETESTS

Mr. Werner (Luxembourg)
<<Dans votre dernier numéro, la rubrique News avait disparu. Je trouve cela dommage, car elle permettait de connaître votre opinion sur les derniers jeux sortis.>>

Je dois avouer que votre lettre me fait plaisir, car elle prouve que même le Luxembourg nous envie et nous admire (sic!). La rubrique News nous posait de nombreux problèmes, car elle nous obligeait à réserver une place importante à des jeux dont les tests ne s'effectuaient que dans le numéro suivant. Il a donc été décidé de la remplacer par la rubrique Pretest, que vous découvrirez dans ce numéro. De quoi s'agit-il? Tout d'abord, nous testons le maximum de jeux jusqu'au dernier moment, et ceux qui arrivent après, c'est-à-dire à l'extrême dernier moment, sont testés partiellement: les tests complets figureront donc dans le numéro suivant, mais notre premier avis vous permet déjà de vous faire une idée. Voilà.

UN DOSSIER SPECIAL SPACE-INVADERS?

MR. Jean Dituic (Paris)
<<Pourquoi ne faites-vous pas de dossier dans votre journal, comme d'autres magazines le font?>>

Alors là, vous tombez bien. Allez jeter un coup d'oeil à notre dossier sur les jeux de rôle et l'informatique, c'est le premier que nous faisons, mais certainement pas le dernier! Certes, cela n'a rien à voir avec les dossiers dont vous parlez, mais à Génération 4, nous pensons qu'il vaut mieux faire un dossier sur un sujet d'actualité, avec des softs récents, voir exclusifs (et c'est le cas ce mois-ci), plutôt que vous rabâcher les tests de vieux produits déjà évalués et oubliés depuis longtemps. Voulez-vous vraiment que l'on vous ressorte les tests de Time Bandits ou de Mégaroi ds, sous prétexte d'un dossier sur les jeux d'arcade? J'attends vos avis sur la question!

PUB!

Mr. Arnaud Bui (Soppe le Bas)
<<Pourriez-vous publier plus souvent des posters publicitaires comme pour votre numéro 2?>>

Nous pensons effectivement recommencer le plus souvent possible l'insertion de posters dans le magazine. Cependant, sachez qu'il ne s'agit vraiment pas d'opérations publicitaires. Lorsque nous décidons de mettre en couverture la jaquette d'un jeu ou de l'insérer dans le journal sous forme de poster, ce n'est que parce que nous avons "flashé" pour le programme, et jamais nous n'avons réservé notre couverture à un produit ou à une société.

LE DOUTE ENVAHISSANT!

F.C.F.
<<Dites-donc, dans la rubrique courrier du numéro 5, c'était un gag ou quoi?>>

Je sens une pointe de doute dans la formulation de votre question. Comme c'est étrange, vous êtes resté anonyme? Evidemment que c'était un gag, que voulez-vous que ce fût d'autre? Nous avons simplement voulu prendre le contre-pied de ce que l'on trouve généralement dans ce genre de rubrique!

LE DOUTE, ENCORE LE DOUTE!

Nous nous excusons auprès des autres lecteurs qui nous ont écrit, mais les préoccupations du petit Jean-Michel nous ont semblé tellement intéressantes pour l'ensemble de nos lecteurs et lui-même tellement désespéré que notre directeur de la publication a décidé de lui accorder une place importante en publiant l'intégralité de sa lettre et en répondant lui-même.

Jean-michel...

"Que va-t-il se passer à la rentrée? Vous seriez bien avisé de me le dire. Les jeux vidéo vont-ils exploser en Europe comme aux U.S.? Les

éditeurs français vont-ils résister aux assauts étrangers? Quels journaux vont-ils pouvoir survivre? Moi-même, je fabrique un petit fanzine sur les loisirs informatiques que j'ai appelé "flipper déglingué" et je suis inquiet! Tantôt je suis exalté, tantôt je déprime! C'est l'enfer! Vais-je disparaître? Pourtant, je suis vraiment indépendant. Ce n'est pas juste. Pourquoi devrais-je perdre ma place au soleil? Dois-je augmenter le prix du fanzine et par là-même sa qualité? Dois-je paraître plus souvent? J'ai tiré au sort et finalement j'ai augmenté le prix du magazine et le nombre de ses parutions. Ai-je eu raison? Dois-je faire de "Flipper déglingué" un fanzine exclusivement dévoué aux jeux? Les annonceurs qui me soutiennent, bien que je sois vraiment indépendant, le souhaitent; mais, mes lecteurs, que pensez vous qu'ils en pensent? Les annonceurs voudraient aussi que je soutienne les jeux anglais au détriment des jeux français et américains. Mais pourquoi, pourquoi? pourquoi? Qui suis-je, Ou vais-je? Dans quel état j'erre?

Prenons tes questions dans l'ordre, mon petit Jean-Michel. ? A la rentrée, le ST d'Atari va multiplier ses ventes, accroissant son avantage sur l'Amiga qui va cependant s'ouvrir un petit marché, surtout pour les jeux, puisque les éditeurs commencent à tirer parti de sa supériorité graphique et sonore; ce qui ne veut pas dire que l'Amiga ait atteint un parc suffisant cette fin d'année pour intéresser les alliés français nécessaires à son épanouissement sur le territoire. Quant aux 8 bits, seuls le Commodore 64 et l'Amstrad peuvent prétendre jouer encore un rôle (petit) cette fin d'année. ?? Les jeux vidéo ne vont pas exploser en Europe comme aux Etats-Unis, et notamment en France, mon petit Jean-Michel, pays qui t'intéresse le plus, j'imagine, tellement les gens ont de mauvais souvenirs de leurs élans passés sur ce type de produit et de la déception qui en découla. Beaucoup d'entre eux ont d'ailleurs du passer sur Amstrad et maintenant sur Atari. ??? Les éditeurs français multiplient les créations originales et les succès à l'étranger et les "puissantes" compagnies qui représentent les anglais en France et qui semblent tant l'impressionner, mon petit Jean-Michel, devront faire face à une rude concurrence. On se prend à rêver, à ce sujet, d'un Fabius ou d'un Servan-Schreiber ou de leur équivalent actuel, touchés par la grâce, soutenant, organisant, aidant ce secteur de la création où les français sont particulièrement brillants au lieu de gaspiller des sommes monstrueuses pour soutenir une industrie particulièrement nulle, ajoutant au gâchis le dégoût du public pour la micro en général. ??? Le sort des journaux, mon petit Jean-Michel; là, tu m'embarasses car je serais tenté de te dire que GEN 4 et STMag vont survivre mais ce serait faire preuve de suffisance. Pour les autres, je serai moins catégorique, cela ne dépend pas de moi (enfin, pas complètement...). Bravo pour ton petit fanzine, Jean-Michel, le titre m'a beaucoup fait rire. ??? Continue! Exaltations, déprime, ne sois pas si anxieux! Si tu fais un travail de qualité, il n'y a aucune raison que tu disparaisses. Tu n'as rien à te reprocher, et si l'on met de côté ton attachement aux puissantes compagnies, tu es pratiquement indépendant. ????? les places au soleil, mon petit Jean-Michel, sont normalement faites pour être toujours remises en jeu et récompensent ceux qui restent au top niveau; autrement il s'agirait de privilèges et je ne pense pas que tu saurais t'accommoder de récompenses que tu ne mériterais plus, n'est-ce pas? ?????? Augmenter le prix de ton magazine et le nombre de ses parutions est une grosse erreur, tu aurais dû me le demander avant. Tu vas mécontenter tes lecteurs (à cause de l'argent à déboursier) et semer le trouble dans l'esprit de tes annonceurs (dans lequel annoncer efficacement?). Ne pourrais-tu pas revenir à l'ancienne formule? ?????? Tes lecteurs pensent comme tous les lecteurs que tu es là pour faire le fanzine qu'ils attendent, sans être influencé par tel ou tel; Est-ce que tu sais vraiment ce qu'ils attendent, mon petit Jean-Michel; à ce sujet, approche un peu ton oreille: il me semble que tu ne devrais pas leur faire savoir que tu te poses autant de questions sur un sujet pour lequel ils attendent de toi des réponses. N'en souffle mot à personne, crois-moi. ?????? Il n'y a pas lieu de désavantager les éditeurs français ou américains par rapport aux anglais; il y a d'une indépendance qui te semble chère (à double titre). T'en rends-tu compte? ?????? Pour tes deux avant dernières questions qui témoignent de ta sensibilité et l'approche pour toi d'une certaine maturité, en soulignant ton trouble, que dis-je, ton vertige existentiel, je ne saurais trop te conseiller d'en parler à ta maîtresse. Il est difficile d'en parler par lettre; elle saura te dire les paroles apaisantes. ?????? Quant à ta dernière question qui témoigne de l'ampleur de ton désarroi, regarde en haut du placard, c'est le mieux.

La prochaine fois que des questions angoissantes de ce genre te turlupinent, n'oublie pas de laisser ton nom et ton adresse que je puisse te répondre directement ou carrément appelle-moi. Courage, et envoie moi un exemplaire de "Flipper déglingué" rapidement, je pourrai peut-être y puiser des idées.

PETITES ANNONCES

La voici enfin, cette rubrique attendue. Je ne peux que vous rappeler que nous renvoyons toutes les annonces à tendance « illicites », mais comme certains ne comprennent visiblement pas ce qu'illicite signifie, voici un exemple du type d'annonces qui sont éliminées :

Possesseur d'Atari ST recherche contacts dans...

Vends Atari ST + 650 softs...

Bon, je pense m'être fait comprendre cette fois, non ? Au mois prochain.

RECHERCHE :

Cherche extension mémoire (environ 800 F) pour que mon 520 devienne un 1040 ST. Michael : 43-66-93-96.

Cherche programmes originaux pour mon Amiga. Mr. Taunay Jean-Luc, 7 rue de la Vacquerie, 75011 Paris. Tel : 40-09-01-42.

VENTE :

Vends ATARI 520 ST + Moniteur Couleur + 40 disquettes. Prix : 4000 francs. Mr. Régis Vignon, 34 rue du château d'eau 91130 RIS ORANGIS. Tel : 69-43-34-21.

Vends moniteur couleur Océanic, prise Péritel, garantie 6 mois, pour cause double emploi : 2000 francs. Ecrire à Pascal Le Conte, Les Jardins, 14570 Clecy. Tel : 31-69-24-43.

Cause Méga vend 1040 du 29/06/88 + softs originaux : 4000 francs à débattre (livraison possible). Mr Vicaire Jean-Michel, 303 Rue Gilbert Pichard, 60170 Carlepont. Tel : 44-75-27-28 (Province).

Vends disque dur SH205 (09/87) : 3800 francs, lecteur 5 1/4 Cumana (2/88) : 1600 francs. Le tout : 5000 francs ! Tel : 69-48-26-17 après 18H. Demandez Patrick.

Vends imprimante STAR NL10 1500 francs. Demandez Laurent au 42-49-56-29 (au bureau).

Vends ou échange tablette graphique Graphiscop II pour Amiga : 900 francs. Mr. Loïc Vilmet. Tel : 39-12-30-65 après 19 H.

Vends AMIGA 2000 + carte PC + A2010 (neuf, 3500 francs) : Prix : 19000 francs. Drive A1010 neuf : 1490 francs. Cherche logiciels originaux pour Amiga et Pc. Contacter Jean-Marc au : 64-97-91-01 à Evry (Essonne).

Vends APPLE II E + 2 drives + écran monochrome + nombreux jeux : 8000 francs à débattre. Laissez message au 45-08-01-53.

Vends ATARI STF 520 (Double Face), acheté en Décembre 87, encore sous garantie + 40 jeux et utilitaires (UMS, Outrun, Firstword +, Gfa, etc.) + joystick : 3300 francs. Demandez Frank au 46-64-36-54 après 19h.

Vends console SEGA + 16 jeux + control stick : 1900 francs. Tel : 60-16-50-91. Mr. Dutordoir Michel, 11 Place Gabriel Faure, 91240 St Michel S/ Orge.

Vends Moniteur couleur Thomson pour Atari ST, très bon état : 1600 francs. Contacter le soir Christopher au 43-71-74-59.

URGENT vend 520STF couleur + trackball + logiciels + livres + revues : 4500 francs. Frédéric Obellianne. Tel : 47-84-74-79 poste 41412. CMC ets Marine Colombes 75200 Paris Naval.

Vends ATARI 520 STF (anciennes Roms) + 1 drive Cumana 5 pouces 1/4 + Free Boot + nombreux jeux, utilitaires et livres, le tout pour 4500 francs. Ferdinand Philippe, 3 allée des Tanneurs, 94250 Gentilly. Tel : 47-40-13-05.

A vendre pour Atari ST : Superski-Test Drive-Computer Hits-Colonial Conquest-Sapiens-UMS, 120 francs chaque (le lot à 600 francs). Tel : 51-32-57-48.

GEN

400 CV SOUS LE CAPOT!

119F*

TRUCK
 Vous allez vivre une compétition de Formule 1 passionnante !
 Votre véhicule : un énorme camion caréné et sans remorque pour une puissance maximum.
 Objectif : aller très vite, rouler sur deux roues latérales, zigzaguer entre les bornes pour être le premier sur la ligne d'arrivée.
 Attention, départ !

*Prix public généralement constaté. (Amstrad, Atari ST, PC et compatibles, cassette ou disquette de 119 F à 245 F).

LE FRISSON DU JEU

LBA

L'EFFET

Laissez-vous emballer par un de

Une fois que vous avez connu les graphiques supérieurs vous ferez l'impossible



ROAD BLASTERS™

Destruction époustoufflante – la dernière course contre la mort. Road Blasters vous donne toute la passion et toutes les émotions rapides de cette superproduction de jeu d'arcades.

**Amiga
Atari ST**

SHACKLED™

Vos amis sont prisonniers dans ce chateau mystérieux. Rompez les fers qui les retiennent et enchaînez-les à vous-même: alors seulement pourrez-vous vous échapper. Libérez autant d'amis que possible car ils sont en très mauvaise passe, bien que, plus vous en aurez sur votre chaîne, plus vous avancerez lentement. Défendez-vous avec un choix de huit armes. Lutte et trouvez votre chemin à travers 112 étapes de jeu passionnant et continu. Venez à bout de vos ennemis, sauvez vos amis, échappez-vous de chaque étape; seulement alors, la liberté sera votre!

Atari ST



BIONIC COMMANDO™

Notre seul espoir de reprendre le contrôle de notre monde dépend entièrement de notre force d'élite, les "Bionic Commandos". A l'aide de leurs membres télescopiques, leur armement sophistiqué et leur puissance bionique, ils doivent s'infiltrer chez l'ennemi, détruire un adversaire redoutable et neutraliser leurs armes futuristes.

**Amiga
Atari ST
IBM PC**



U.S. Gold (France) SARL, B.P. 3 Zac de Mousquette,
06740 Châteauneuf de Grasse,
France. Tel: 9342 7144

DOMINO

nos jeux - le reste sera irrésistible

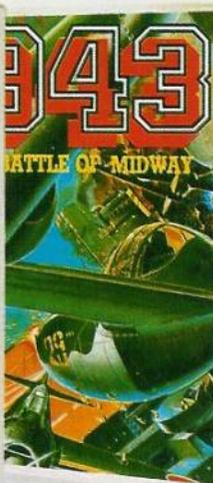
les sons superbes et la facilité de jeu sans pareil de nos jeux, pour avoir le reste.



STREET FIGHTER™

Qu'aucun obstacle ne vous arrête... Irrésistible et compulsif à la fois, Street Fighters est l'un des meilleurs jeux de combat d'arts martiaux jamais conçus. Un jeu d'action rapide dans lequel vous voyagez dans cinq pays pittoresques - le Japon, la Chine, les USA, la Thaïlande et l'Angleterre - pour lutter contre les ennemis les plus forts et les plus sournois que l'on puisse rencontrer.

Amiga
Atari ST



1943™

Bataille de la Midway

Certains disent que cette grande bataille a changé le dénouement de la guerre, d'autres disent qu'avec une direction différente, nous aurions pu être en train de vivre à l'ombre du soleil levant. Voici l'occasion pour vous, aux commandes de votre superbe P38, armé de six armes secrètes, de revivre la lutte titanessque pour la suprématie, contre la cuirassé Yamato et ses légions de défense. Magnifique combat de jeux d'arcades, parmi les plus passionnants.

Amiga
Atari ST



CALIFORNIA GAMES™

Mettez du soleil dans votre ordinateur avec California Games. Epatez vos amis avec votre incroyable prouesse sur la planche à roulettes, restez cool en tapant dans le sac, descendez le trottoir avec des patins, lancez le frisbee, tourmoyez avec votre BMX, puis, l'ultime épreuve: vous faites de l'aquaplane sur les énormes vagues du Pacifique afin de voir qui est vraiment le maître des vagues.

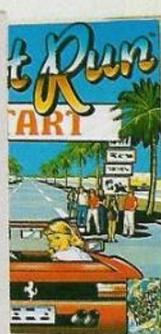
Atari ST
Amiga
IBM PC



GAUNTLET II™

La suite hallucinante du hit No. 1 Compulsif, frénétique et plein d'aspects innovateurs, c'est un jeu entièrement nouveau. Plus de cent niveaux de jeu palpitants dans lesquels vous assumez le pouvoir de votre personnage préféré, même s'il est déjà en jeu. Gauntlet II n'est pas seulement un épisode de plus dans cette croisade passionnante - c'est une expérience entièrement nouvelle dans une aventure pleine d'action.

Atari ST



OUTRUN™

Vous êtes cool, le moteur est chaud, la fille est belle, le réservoir plein et la route libre - le reste dépend de vous. L'ultime expérience en matière de simulation de sports automobiles, le parfait défi à vos nerfs et vos réflexes. Ressentez la joie et l'excitation de la conduite d'une voiture de sport à haute performance dans cette épreuve difficile contre la montre dans laquelle votre coordination et votre courage seront mis à l'épreuve jusqu'à la limite.

Amiga
Atari ST



IMPOSSIBLE MISSION II™

Tous les éléments qui ont fait de Impossible Mission un classique sans âge ont été incorporés dans ce jeu d'espionnage à suspense. Votre vieil ennemi, Elvin, est de retour, dans un bâtiment de bureaux ultra-moderne, avec toute une gamme de nouveaux ennemis que vous devez vaincre. Des robots poseurs de mines essaieront de vous empêcher d'atteindre Elvin avec leurs pièges meurtriers, des insectes nuisables détruiront votre stratégie et des chauves-souris suicidaires, qui vous sentiront lorsque vous êtes près d'elles, plongeront dans le mort en essayant de vous entraîner avec elles, etc.....

GAMES WINTER EDITION™

Volez comme un oiseau dans le saut à skis, dégingolez à tout vitesse avec la Luge, allez à 50 km/h en patins, débrouillez-vous dans le parcours de cross, dessinez quelques mouvements de danse de patinage sur glace, devenez un amortisseur humain dans le Slalom Géant et passez de 0 à 95 km/h dans la descente ultra rapide. Si vous pensiez que la série ne pouvait pas être améliorée, cherchez les Games - Winter Edition. Vous serez stupéfait.

Atari ST

Amiga
Atari ST

ACTION SERVICE

COBRA SOFT env. 250f 1 joueur
Système : ST / Amiga

Pour vous, les nostalgiques de l'armée, pour vous les sportifs, pour vous les réformés qui n'avez pas connu les joies que connaissent les militaires de carrière ou les appelés, enfin pour vous tous, voici Action Service. Au menu : entraînement militaire, parcours du combattant, piste du risque et close-combat où vous affronterez les hommes à l'aide de grenades d'entraînement et de balles de caoutchouc, sans compter le corps à corps. Le combiné vous permet d'enchaîner toutes les épreuves afin de faire de vous un homme (ou une femme, suivant la personne qui tient le joystick). Le tout filmé par des caméras qui vous permettront de revoir vos brillantes actions. Et en prime, une option « construction set » pour créer vos propres parcours. Que demander de plus ?



Nous attendions Combat School, et c'est Action Service qui arrive. Un jeu très bien réalisé, avec de nombreuses options, un système de vidéo qui est assez amusant et la possibilité de créer ses propres parcours. C'est superbe, mais les objecteurs de conscience ne se précipiteront pas pour acheter ce programme. Même le sergent qui gueule est là, ainsi que le chien qui vous poursuit. J'aurais aimé que l'écran soit plein au lieu de ces simulations de moniteurs, cela aurait rendu le jeu plus propre, mais l'idée est bonne. De plus, c'est sans danger : ce sont de fausses balles et des grenades d'exercice, pas comme dans Commando ou POW.

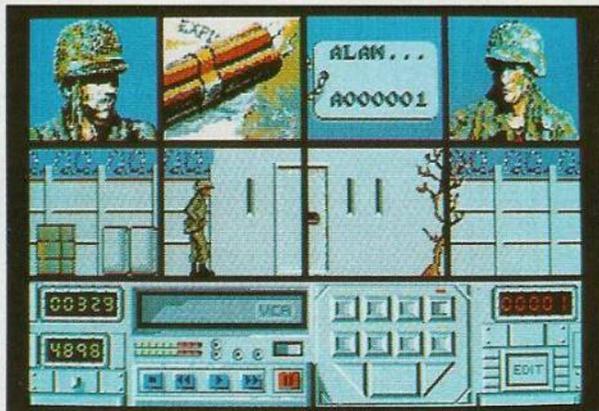
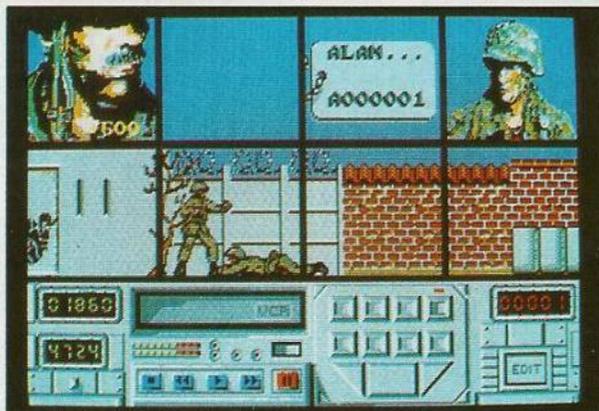


Action Service, jeu guerrier par excellence, a le mérite de renouveler un peu le genre. Si, bien sûr, il s'agit toujours de tuer, le choix entre plusieurs options donne un intérêt certain à ce jeu. De plus la réalisation est très bonne, ce qui ne gêne rien. Les graphismes se divisent en deux catégories : les digitalisations et les créations, toutes les deux satisfaisantes. Les bruitages sont bons et bien présents, et la manipulation de votre personnage demande un léger apprentissage, mais ensuite vous serez capable de faire face à n'importe quel obstacle. L'animation est moyenne car un peu saccadée, mais dans l'ensemble, ce jeu s'avère passionnant. Pour tous les amateurs.



Voilà un programme qui est bien fait. Action Service vous propose divers parcours du combattant dans lesquels vous devrez affronter hommes et chiens, mais surtout franchir de nombreux obstacles. C'est graphiquement bien fait, sympa à jouer, et le coup du magnétoscope, permettant de revoir sa partie comme on le veut, est tout à fait génial. Un excellent produit Cobra Soft !

ACTION SERVICE
GRAPHISME 79%
ANIMATION 76%
SON 74%
INTERET 85%



D'ordinaire, je n'aime pas (mais alors là pas du tout) les petits sprites. Or ici, ils sont magnifiques, superbement faits et animés, et en plus, il y a plein de petites animations « inutiles » qui rendent le personnage très vivant et certaines situations rigolotes. Comme par dessus le marché le scénario est original, Typhoon Thompson a tout pour plaire... Mais ce n'est pas facile (je ne suis pas très doué avec les jeux d'action...).

GRAPHISME 63%
ANIMATION 85%
SON 73%
INTERET 86%

THOMSON



Ce jeu marque l'arrivée de Broderbund sur le marché du ST.

Ce serait déjà un événement en soi même si le jeu n'était pas une réussite. En outre, le jeu est une totale réussite. Les sprites sont les plus petits jamais vus sur ordinateur, mais cela a permis aux programmeurs d'avoir une animation exemplaire, digne d'un dessin animé, ce qui rend évidemment Typhoon Thomson très attractif et très drôle, surtout que cela est accentué par une volonté de copier le dessin animé, grâce aux expressions du personnage, variant selon les situations rencontrées.



Depuis trop longtemps, Broderbund avait

délaissé le monde du jeu. Cet éditeur (mon préféré sur C 64) revient en force avec un programme au thème et à l'action 100% originaux. La difficulté est bien dosée; la première mission est assez facile, mais ensuite il faut lutter avec les vagues, qui vous entraînent dès que vous coupez les gaz du canot à moteur.

Ah ! Si seulement Broderbund avait la bonne idée de ressortir sur 16 bits, ses vieux titres canons : Lode Runner, Spelunker, Castle of Dr Creep... Mais, ne rêvons pas trop...

AU SECOURS !
JE S'AI PAS NAGER...



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**

CYBERNOID

HEWSON env. 200f 1 joueur
Système : ST / AMIGA

salles. Vous devez collecter le plus possible de diamants que laissent les ennemis quand vous les détruisez car il sera tenu compte de ces bonus lorsque vous arriverez aux ascenseurs qui vous emmènent au niveau suivant.

Dans Cybernoid, vous conduisez un vaisseau ultra sophistiqué dans un immense labyrinthe peuplé d'ennemis de toutes sortes. En plus de votre laser habituel, vous disposez de bombes, de mines, de projectiles qui rebondissent et détruisent tout, ainsi que de super bombes. Pour les endroits critiques, vous pouvez utiliser un bouclier. Mais attention, tout cela est en quantité limitée, et vous aurez fort à faire pour franchir les pièges que recèlent toutes les



Cybernoid est un jeu au graphisme agréable, avec une petite touche de Scramble, et des idées originales. Le fait que vous ayez plusieurs armes et qu'il faille les employer à bon escient est intéress-

sant, mais les salles sont trop souvent semblables et les ennemis sont très souvent les mêmes tout au long des différents niveaux qui se ressemblent eux aussi. Quelques défauts dans ce jeu donc, mais il reste quand même un bon programme.



Cinq jeux à la suite, tous bien différents, Hewson nous éblouit par sa production de grande qualité. Cybernoid est à mi-chemin entre le tir et l'aventure-arcade. C'est un jeu difficile qui demande de l'adresse, du sang-froid et beaucoup de persévérance. Il me rappelle un peu le célèbre Fort Apocalypse sur C64, avec ses passages impossibles... jusqu'à ce qu'on y arrive. Encore une fois, intérêt, graphismes, bruitages et maniement sont excellents. Mon seul regret est qu'il faille recommencer au début quand on perd toutes ses vies ; un système de codes aurait été le bienvenu.



**REJOINS
GENERATION 4 SUR
LE SERVEUR DU
COUSIN STAG, SUR
LE 3615 SM1*ST.**

GRAPHISME 84%

ANIMATION 86%

SON 79%

INTERET 87%

VOLLEYBALL

RELINÉ env. 200f 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga

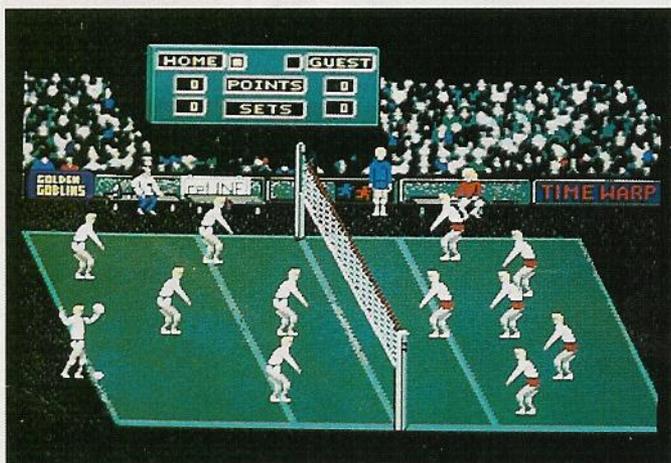
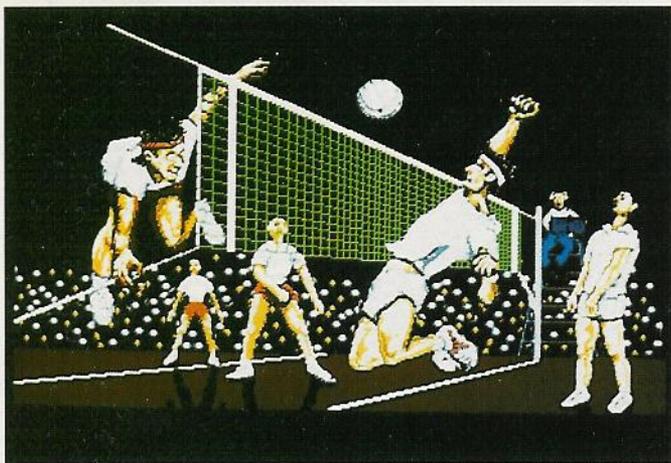


Décidément, la vie de pigiste pour Gen 4 n'est pas de tout repos ! A peine remis des courses de motos, de voitures et de Summer Olympiad, me voilà en plein match de volley, et l'équipe adverse n'est pas des plus faibles. Après avoir perdu le premier set 15 à 8, nous sommes menés dans le deuxième 5 à 3. Il faut dire que j'ai des circonstances atténuantes : il n'est pas très évident de voir où tombe la balle, et certains de mes équipiers sont un peu fainéants. Heureusement que je n'ai qu'un personnage à manier, car c'est déjà assez difficile comme ça. Pour me reposer, je vais maintenant me faire une petite partie de pêche. Vive le sport !



En jouant contre l'ordinateur ou contre le super responsable suprême de la géniale publicité délirante, j'ai pris une raclée à chaque partie. Mais ce jeu n'en est pas moins bien réalisé : c'est comme à la télé, les actions des joueurs sont très bien rendues, sans parler des bruitages digitalisés (jusqu'au crissement des chaussures sur le plancher). Le contrôle de la balle n'est pas facile, mais ça vient petit à petit, et d'ici deux ou trois jours, je parviendrai à prendre ma revanche (Note de la Publicité : tant qu'il y a de la vie, il y a de l'espoir)(NDLR : et ta sœur ?)(NDSL : c'est à moi de mettre des NDLR !).

ALL SIMULATOR



L'équipe de volleyball de Villeurbanne rencontre aujourd'hui l'équipe de Mulhouse, qui compte plusieurs internationaux ; la tâche est rude, mais le public et le maire comptent sur vous pour remporter la partie. Après un entraînement intensif, les joueurs semblent prêts, le match sera beau, si l'on en croit les commentaires des journalistes sportifs. Mais déjà la balle a été lancée, un très bon service déconcerte l'équipe adverse, la salle applaudit à tout rompre. L'arbitre accorde un point à votre équipe, et elle le mérite pleinement, non mais, sans blague.

GRAPHISME 83%
ANIMATION 81%
SON 91%
INTERET 86%

LUXOR

SOFTWARE HORIZON env. 150f 1 joueur
 Système : ST



Un vaisseau vous débarque sur une planète hostile où une horde de soucoupes volantes de toutes sortes vous assaille. C'est un jeu d'arcade tout à fait ordinaire mais je l'aime bien, peut-être à cause des paysages que je trouve très beaux. Par contre, il me semble que les extra-terrestres sont trop nombreux, et que le jet-pack vous maintient en l'air trop longtemps. Cependant, ce jeu m'a quand même bien amusé...

Luxor est un jeu d'arcade du type Shoot-em-up : il faut tirer sur tout ce qui bouge. Il comporte un scrolling (changement d'écran) horizontal pas très fluide, mais compensé par un joli décor. Vous êtes un guerrier du futur en combinaison (pas de soie) et vous devez délivrer une princesse. Pour cela vous devrez franchir de nombreux tableaux et planètes. Votre personnage se déplace en marchant avec un mouvement assez fluide, mais aussi par bonds grâce à un jet-pack qui le propulse dans les airs. Evidemment, de nombreux ennemis sont là pour vous empêcher de retrouver votre Belle.



GRAPHISME 71%
ANIMATION 42%
SON 63%
INTERET 41%

C'EST LE PAYS JOYEUX
 DES ENFANTS
 HEUREUX, DES
 MONSTRES GENTILS,
 OH OUI C'EST UN
 PARADIS.

3615 SM1*ST.

ON IRAAAA, OU TU
 VOUDRAAAAAS,
 QUAND TU
 VOUDRAAAAAS, ET L'ON
 S'AIMERAAAA ENCORE,
 LORSQUE L'AMOUR
 SERA MORT.

STARGOOSE

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



Encore un jeu de tir... Mais cette fois-ci ce n'est pas un Space Invaders ordinaire puisque vous contrôlez une oie stellaire. A la souris ou au joystick, vous pilotez votre volatile (qui ressemble plus à un tank de l'espace qu'à un oiseau) à travers un paysage en scrolling vertical. Sur la route vous rencontrez les inévitables postes de tir et les traditionnels extra-terrestres sautillants. Comme le sol est en fait sur plusieurs niveaux, séparés par des rampes et des pentes abruptes, vous êtes protégé des ennemis si ceux-ci vous tirent dessus alors que vous êtes plus haut ou plus bas qu'eux et, de même, vous ne pouvez alors pas les atteindre. Il y a donc une petite part de stratégie. Votre but : attraper les gemmes qui traînent ici et là et rentrer dans des tunnels où vous devez vous balancer pour attraper diverses choses. Vous êtes, bien entendu, armé de lasers et de missiles et vous devez conserver vos réserves de fuel, de bombes et d'énergie.



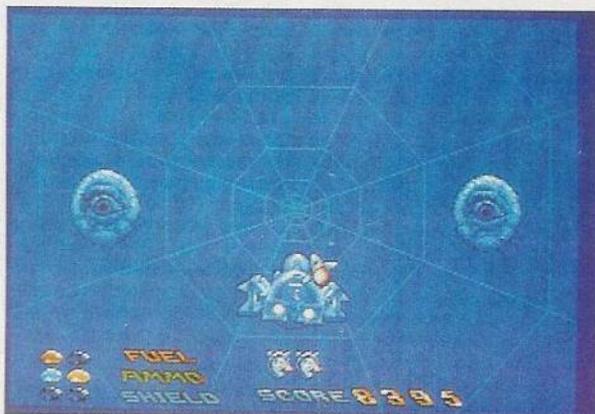
Evidemment, il est très joli, ce jeu : l'idée de faire évoluer le décor vers ce type de pseudo-3D est bonne, et la plupart des sprites sont très bien réalisés, mais côté scénario (si on peut parler de scénario, puisqu'il consiste en un traditionnel ZAP ZAP BOUM), ça laisse à désirer. Il plaira sûrement aux amateurs du genre, mais à la seule condition qu'ils n'aient pas déjà les 42 autres du même style.



Je me demande bien qui peut encore prendre plaisir à tirer sur des vaisseaux, des armes ou autres ennemis. Car au premier coup d'œil, Stargoose est une pâle copie de Zaxxon. Au second coup d'œil aussi, d'ailleurs. Le vaisseau que l'on dirige a beau épouser le relief du terrain sur lequel il évolue, le ravi-taillement en carburant ou en armes a beau être original puisqu'il s'agit de happer des yeux dans des tunnels en 3D, et, pour finir, le graphisme a beau être superbe, le soft n'en est pas moins classique et pratiquement dépourvu d'intérêt. Des goûts et des couleurs...



Stargoose est, selon moi, l'un des meilleurs jeux du type Gollrunner. Graphiquement d'excellente qualité, le jeu bénéficie d'une idée géniale : le vaisseau se déplace dans un décor en relief et en subit les conséquences au niveau des tirs ennemis, et des siens. C'est très bien fait, original, et permet même de jouer « stratégiquement ». Les missiles sont très pratiques, même s'il n'est pas facile de les lancer (cela se fait au clavier). Les phases dans les tunnels permettent de se changer un peu les idées, ce qui n'est pas si mal dans ce type de jeu. Enfin, l'idée la plus géniale reste le fait que lorsqu'on termine une partie, on reprend automatiquement au niveau où l'on s'était arrêté. Génial et très beau.



GRAPHISME 80%

ANIMATION 70%

SON 63%

INTERET 55%

ELEMENTAL

LANKHOR env. 200f 1 ou 2 joueurs
Système : ST

Après la 4^e Guerre Mondiale, la chaîne de la vie est cassée, les principes de la génétique sont bouleversés pour laisser la place à une lutte pour la vie ou la mort, entre des êtres-aussi nouveaux que bizarres. Des symbiotes se créent entre des prédateurs et des végétaux, le principe même de leur survie étant de se métamorphoser le plus souvent possible. Mais ces changements d'état ne peuvent pas se faire sans une parfaite entente entre ces végétaux et ces prédateurs carnivores. Le problème serait relativement simple, si ces carnivores n'étaient pas plus nombreux que les végétaux. Un combat sans relâche s'engage alors entre carnivores pour assurer leur protection sur les plantes. Pour que ceux-là deviennent adultes, ils doivent faire de telle sorte que la mutation de ceux-ci ne soit pas retardée par l'arrivée inopportune d'étrangers. Vous êtes vous-même un carnivore, votre but étant d'arriver à maturité malgré les ennemis nombreux et sournois. Un vrai casse-tête en perspective...



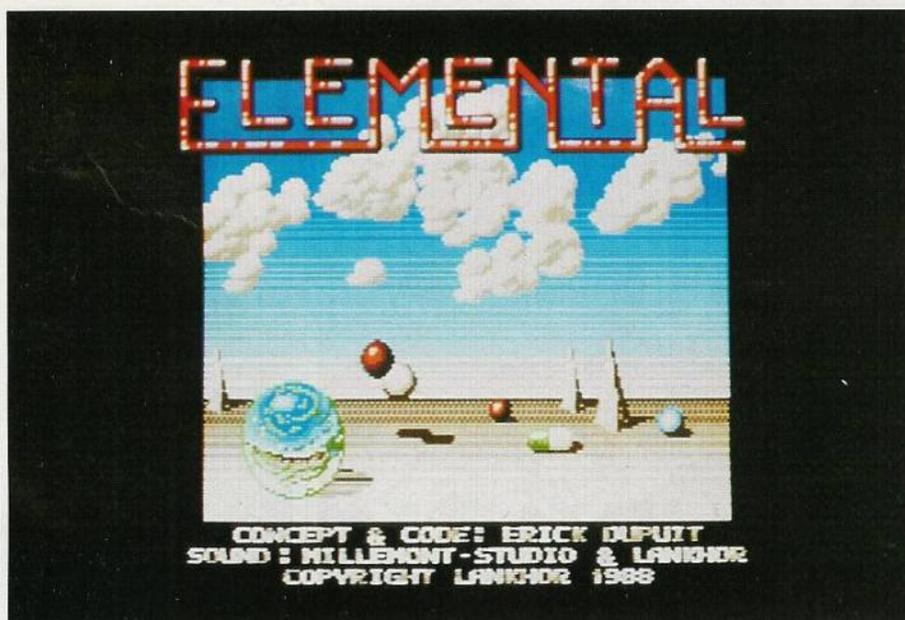
Qu'est-ce qui est sphérique, bicolore, qui roule comme une boule et qui est super marrant ? Elemental mon cher Watson !!! Je ne le dis pas souvent, mais là, il le faut... Courrez l'acheter. C'est génial, plein d'humour et ça vous plaira. Le mode d'emploi, dans le jeu est très bien fait et amusant, à un point que je ne sais pas comment j'ai pu vivre sans ce jeu si longtemps. Les bruitages sont très bien faits et le graphisme est très bon. Décidément, Lankhor n'a pas fini de nous étonner. Au fait, les pillules que l'on doit ramasser, c'est sûrement des vitamines, mais je vais quand même demander à mon docteur.



Elemental est certainement le jeu le plus surprenant de ce mois. Rien qu'en lisant la doc incluse dans le jeu, on sent qu'il y a de l'originalité dans l'air, et quand je vous aurais dit qu'il faut une bonne demi-heure avant d'avoir tout compris, vous vous douterez qu'il ne s'agit pas d'un jeu d'arcade ordinaire. En effet, Elemental allie avec brio arcade et stratégie. Grâce à une réalisation de bonne qualité, il s'inscrit dans les bons jeux du moment.



Adeptes du tir à gogo, ce jeu n'est pas fait pour vous. Il associe réflexes et réflexion, ce qui n'est pas si évident. Les musiques sont sublimes et différent selon les tableaux. Après un temps d'adaptation pendant lequel on ne comprend rien et que « décidément, je suis vraiment trop bête », on est vite capté par ce jeu globalement bien réalisé et agréable à l'utilisation.



GRAPHISME 82%
ANIMATION 79%
SON 87%
INTERET 86%

JE VEUX
TOUT! DES
DISQUETTES
AMIGA, DES
TRACK-BALL,
LES ANCIENS
GEN4, PAS
D'ERREUR,
C'EST LE
42.49.21.97!

NEBULUS

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



Que d'attraits possède ce Nébulus ! Dès que l'on entame la partie, on constate qu'il s'agit d'un jeu stratégique, où l'on doit, avant toutes choses, repérer le chemin le plus pratique, en évitant les fameuses créatures. Il faut réfléchir et vite, car le temps est minuté. De ce fait, le joueur doit être vif et précis. Outre ses qualités de graphisme et d'animation, Nebulus est traité de manière très originale, en 3 D. De plus, le tableau bonus est totalement différent et se rapproche d'un « Scramble », ce qui augmente la variété et l'intérêt du jeu. Il s'agit vraiment d'un Hit, que je vous recommande sans hésitation.

Imaginez un océan duquel émergent de gigantesques tours. Celles-ci, bien que remarquables par leur architecture colossale, sont les éléments indésirables de la planète Nébulus. Comme vous êtes employé par une entreprise de démolition, c'est à vous que va revenir le rude labeur d'éliminer ces imposants édifices. Vous allez donc, à l'aide de votre sous-marin, vous rendre au pied d'une de ces constructions, puis tenter d'en atteindre le sommet. Votre arrivée à la dernière porte engendrera l'anéantissement total de la tour. Néanmoins, votre ascension ne sera pas facile, car vous devrez emprunter des tunnels, des ascenseurs et évoluer sur les rebords de pierres entourant le bâtiment. De plus, des blocs éclairants, des balles rebondissantes et toutes sortes de créatures et de pièges, viendront perturber votre tâche. Pour les contrer, vous pourrez lancer une boule d'argent, mais attention, certains ennemis sont indestructibles. Lorsque vous aurez démolé une tour, vous regagnerez votre sous-marin, et irez vers un autre édifice. Pendant ce voyage sous les mers, vous

pourrez profiter de l'occasion pour pêcher quelques poissons. Alors, plus de temps à perdre : au travail !



Autant le dire tout de suite, Nebulus est, parmi les jeux d'arcade, mon préféré du mois. Ultra-giga-méga-hyper-super original, avec un personnage vraiment drôle (on n'avait pas vu cela depuis Bubble Bobble), Nébulus profite d'une réalisation exemplaire. L'impression de relief est excellente, la tour qui tourne est superbe, et les reflets dans l'eau sont incroyables. Quand en plus, les scènes de bonus changent du tout au tout par rapport au jeu, on ne peut que craquer. Le jeu d'arcade du mois, selon moi (hé ! hé !).

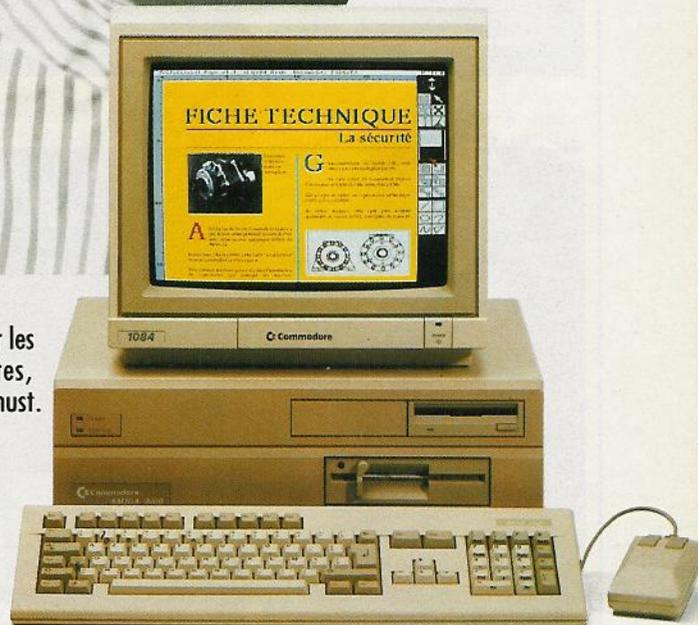
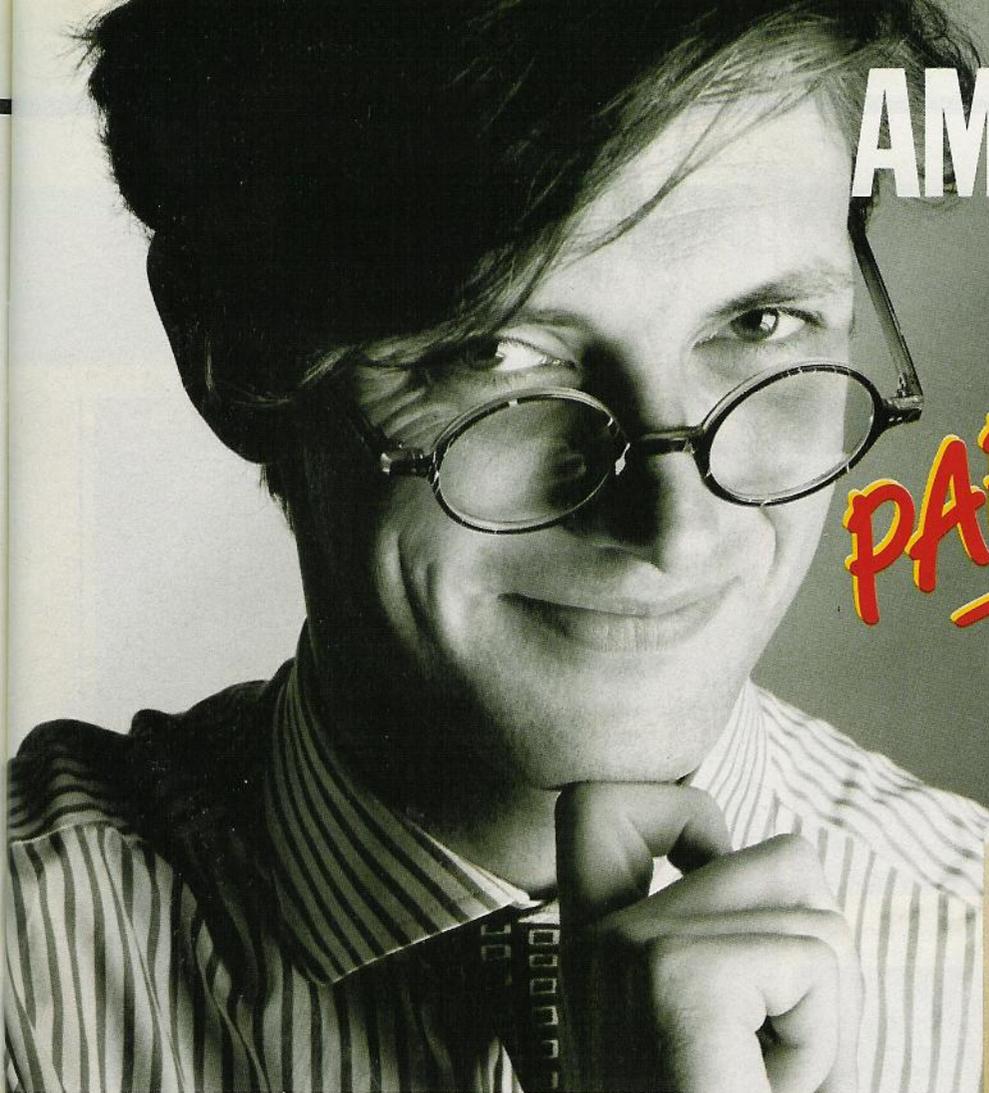


Les sprites ont vraiment une belle gueule, l'animation du décor est tout aussi réussie : voilà une belle réalisation ! Par dessus tout, le jeu est vraiment original. Par les temps qui courent, où on nous bassine avec des jeux de course ou de tir, ça devient un luxe ! Nebulus est très joli, et en plus c'est agréable à jouer.

GRAPHISME 84%
ANIMATION 75%
SON 56%
INTERET 91%

AMIGA 2000

PARCE QUE.



Parce qu'il est multitâche, simple à utiliser, rapide.

Parce qu'il est multi-applications, des images de synthèse aux activités créatives de pointe (bureaux d'études, recherche), de la gestion traditionnelle à la bureautique.

Parce que l'AMIGA 2000 permet à l'entreprise de réaliser elle-même ses outils de communication : fiches techniques et journaux d'entreprise en PAO - animation visuelle et sonore de séminaires - films vidéo avec son stéréo - présentation - transparents, etc.

Parce que, avec ses 4096 couleurs disponibles,

son écran haute résolution, pour les "pros" de l'image, graphistes, architectes, designers, c'est un must.

Parce que l'AMIGA 2000 est multistandard. Il sait être compatible PC-XT, AT et permet l'exploitation de nombreux programmes développés sous MS-DOS, et prochainement sous UNIX.

Parce que même les développeurs le considèrent comme un phénomène et le placent, de plus en plus, au cœur des systèmes qu'ils conçoivent.

Parce que son rapport prix/efficacité en fait un excellent investissement.

L'AMIGA 2000, c'est l'ordinateur de ceux qui innovent.

AMIGA 2000

Micro-ordinateur professionnel multitâche.

- Interface utilisateur soignée : multifenêtrage, menus déroulants, icônes, souris.
- Unité centrale puissante (Motorola 68000).
- 9 emplacements de cartes d'extension (dont 1 pour la vidéo, 1 pour carte accélératrice).

- Hautes qualités graphiques au standard vidéo (jusqu'à 4096 couleurs et 640 x 512 entrelacé) et sonores (4 voies stéréo, 9 octaves, synthétiseur intégré).
- Avec ou sans disque dur.
- Possibilité d'insérer une carte PC-XT ou AT permettant l'exécution d'un programme MS-DOS en plus des tâches AMIGADOS.

Toute machine vendue par Commodore France à son réseau de distributeurs agréés porte une étiquette code barre à en-tête Commodore France. PC/XT/AT sont des marques déposées d'International Business Machines.

Nom _____ Société _____
Adresse _____ Tél. _____

désire recevoir une documentation sur AMIGA 2000
Liste des revendeurs : MINITEL VERT N° 36 05 12 12 (appel gratuit)
COMMODORE - 150/152, Av. de Verdun - 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

G 4 5 °

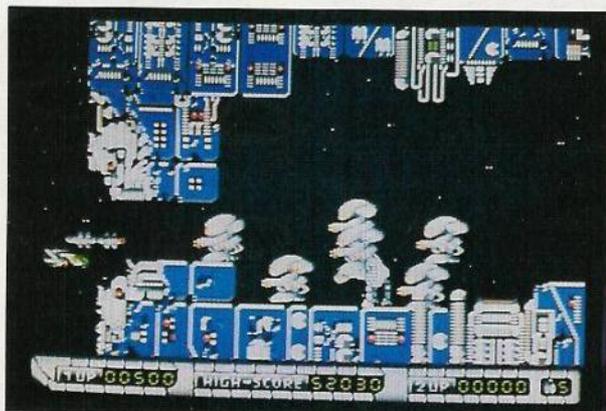
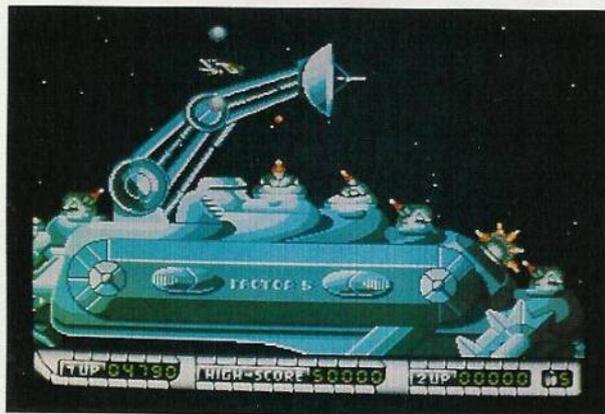
LE CHOIX DE L'INNOVATION


Commodore
10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE

SAGHA

KATAKIS

RAINBOW ARTS env. 200f 1 joueur
Système : Amiga



Autant vous le dire tout de suite, Katakis est mot pour mot, pixel pour pixel, une réplique du célèbre R-Type des arcades. Il s'agit d'un jeu de tir à scrolling horizontal dans lequel vous dirigez un vaisseau auquel viennent s'ajouter diverses armes de toutes sortes au fur et à mesure que vous avancez. Evidemment, vous aurez affaire à une foule d'ennemis et de vaisseaux, mais aussi à d'énormes monstres métalliques ! Heureusement que vous obtenez de nouvelles armes, toujours plus puissantes, et qui vous permettent d'avoir une chance de continuer...



Les décors sont les plus beaux que j'aie jamais vu dans un jeu de tir, les sprites, fantastiquement animés, sont aussi les plus magnifiques et le son est très chouette... Seul problème : c'est absolument injouable ; je meurs tout de suite ! Les habitués de ce type de jeu, s'ils aiment la difficulté, y trouveront leur bonheur. Pas moi !



Pour un remake de R-Type, c'en est un ! Mais quelle superbe adaptation : on retrouve les mêmes graphismes, les mêmes gros sprites, les mêmes super-armes et effets spéciaux, et enfin les mêmes tableaux. Hélas ! Katakis est un jeu beaucoup trop complexe, et vous ne verrez que très rarement le second niveau, ce qui est vraiment gênant, et gâche ce si beau produit.



Une merveille ! Une richesse graphique, une maniabilité, des explosions, des bruitages dignes des salles d'arcades... Mais pourquoi un jeu aussi difficile ? Comment peut-on arriver au bout ? Et pourtant, j'y ai passé des heures ! La progression est très très lente. Dans ces conditions, Katakis ne peut pas faire l'unanimité. Ce logiciel de génie est à réserver exclusivement à l'élite, ceux dont l'adresse et la persévérance sortent de l'ordinaire.

GRAPHISME 92%

ANIMATION 95%

SON 89%

INTERET 77%

GONE FIS

INTERSTEL env. 150f 1 JOUEUR
Système : Amiga / ST

Dans ce nouveau numéro de Gen 4, nous vous proposons d'aller taquiner le poisson. Après avoir travaillé et économisé 200 dollars à la sueur de votre front, vous voici prêt à une journée de détente. Choisissez d'abord le jour en fonction du temps qu'il fait : vous vous retrouvez dans votre maison et pouvez écouter la météo, consulter votre précieux recueil sur les poissons et le baromètre, et enfin choisir le théâtre de vos exploits sur une carte des lacs. Un petit coup de téléphone pour vous renseigner sur l'état du lac et le prix de la journée et c'est parti. A la condition que vous n'ayez pas oublié vos leurres bien sûr. Alors rendez vous chez le marchand d'articles de pêche. Là, un grand choix d'appâts vous est proposé. Prenez les meilleurs, et la pêche commence. Prenez votre barque, allez explorer le lac et quand un endroit vous plait, jetez l'ancre et lancez votre fil. On récupère à l'aide de la souris et quand un poisson mord, il ne reste plus qu'à le ferrer et à le ramener doucement. Si la pêche vous plait, vous arriverez peut-être à prendre tant de poissons que vous n'aurez plus besoin alors de travailler pour gagner votre vie.



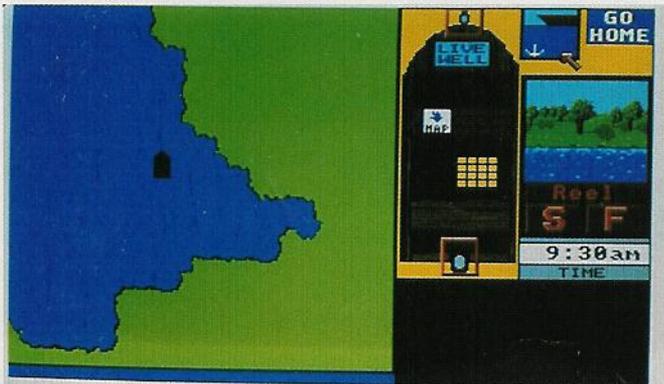
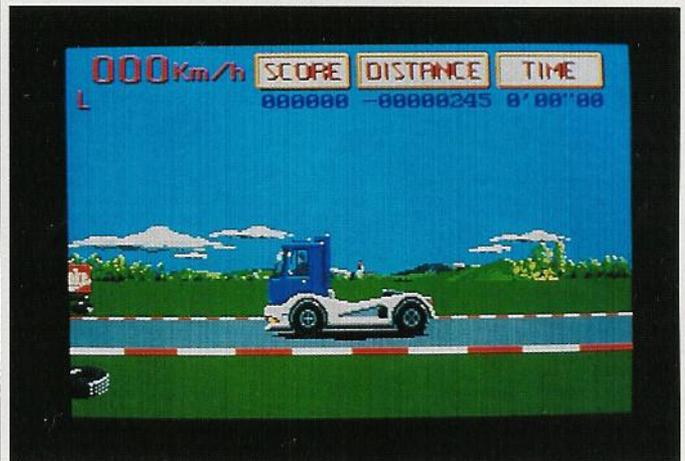
« Un jeu sur la pêche ? Laissez-moi rire ! » : telle avait été ma

réaction en chargeant la première fois Gone Fish'n. Croyez-moi ou pas (enfin, je préférerai qu'on me croit), mais Gone Fish'n est à la pêche ce que Gunship est à la simulation d'hélicoptère. Prenant et assez sympa, le jeu est totalement progressif, et il est génial de voir comment votre matériel évolue en fonction de votre argent et de votre expérience. Gone Fish'n est un excellent programme, original et possédant une durée de vie fantastique.

S'N

TRUCK

FIL env. 200f 1 joueur
Système : ST



Tous les mordus de la pêche seront séduits par ce logiciel très proche de la réalité. Le graphisme est un peu pauvre, mais ce n'est pas cela qui compte. Le maniement de la canne, le ferrage au bon moment, la bagarre avec le poisson, ça, c'est important ! Je ne suis pas mauvais pêcheur et j'ai eu l'occasion de pratiquer toutes sortes de pêches, depuis le bouchon jusqu'à la mouche en passant par la pêche en mer, et je peux dire que ce logiciel me plaît. Les poissons sont là où ils devraient être, et ils mordent mieux aux leurres appropriés au temps et

à l'endroit qu'à un autre. Le seul ennui : je prends toujours le même genre de poisson... N'y en aurait-il qu'une seule sorte ?

GRAPHISME 41%
ANIMATION 49%
SON 53%
INTERET 87%



Trois parties dans ce jeu, et heureusement, car la course ressemble trop à de nombreuses compétitions que nous avons sur tous nos micros depuis des lustres. La seule différence, c'est le véhicule, et c'est bien peu. Zigzaguer entre les cônes n'est pas trop compliqué, pour peu que vous n'alliez pas trop vite. Mais pour ce qui concerne l'acrobatie, il n'est pas du tout sûr que vous trouviez le tremplin, et c'est souvent que vous passerez à côté de l'obstacle sans le toucher. Un mauvais point pour le graphisme dans cette épreuve. En fait, j'aurais souhaité un jeu plus original et plus beau. Mais j'en demande peut-être trop...

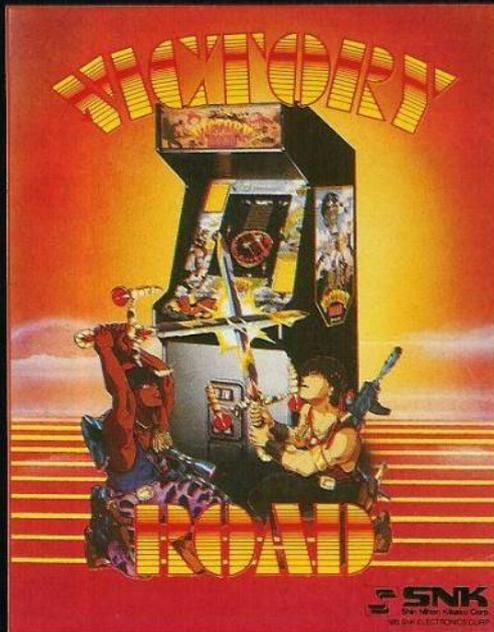
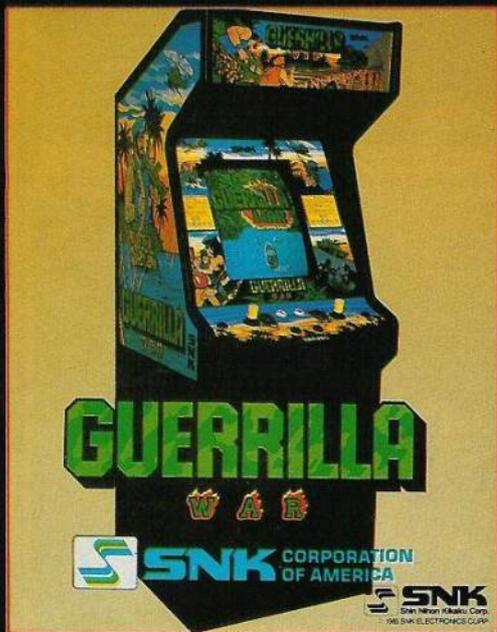
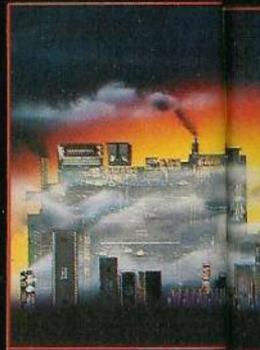
comme vous vous en doutez. Deuxième partie, la plus difficile : prendre le tremplin à la bonne vitesse et au bon endroit, ce qui vous permettra de rouler sur deux roues (comme l'homme qui tombe à pic). Le dernier test, la maniabilité : un slalom entre des cônes le plus rapidement possible et sans trop en renverser.

GRAPHISME 79%
ANIMATION 71%
SON 69%
INTERET 75%

LA BOUTIQUE DE PRESSIMAGE? C'EST LE 42.49.21.97.

AMIGA

POUR ALIMENTE



L'équipe SNK vous présente un des plus grands succès de jeu d'arcade maintenant disponible en version pour micro-ordinateur. Ce jeu palpitant à plusieurs niveaux se déroulant verticalement vous entraîne au cœur des jungles et des villes en ruine d'une nation aux mains d'un cruel oppresseur. Votre but; la liberté ... Le seul moyen d'y parvenir: la guérilla!



© 1986 SNK ELECTRONICS CORP.

FROM

the name of the game

Vous commencez ce jeu aux portes du Paradis, selon un scénario égyptien. Après avoir survécu aux monstres de la première phase, vous vous engagez sur la route de la victoire. C'est là que l'action commence réellement.

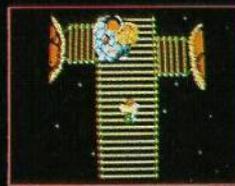
Des trappes et des ascenseurs vous emmènent quelquefois contre votre gré à travers d'anciens buildings et sous des lacs et des océans.

Ce jeu macabre et inhabituel a quelque chose de spécial qui le rend très prenant.

© 1985 SNK ELECTRONICS CORP.

FROM

the name of the game



Dans Green Beret toutes les sensations d'un membre de commando vous attendent. Vous êtes super entraînés, et tel une machine de combat invincible, vous ne craignez rien ni personne. Pour forcer les quatre niveaux des installations de défense de votre ennemi, vous devrez vaincre de nombreux et dangereux obstacles. Une parfaite adaptation du jeu d'arcade.

© Konami.

FROM

the name of the game

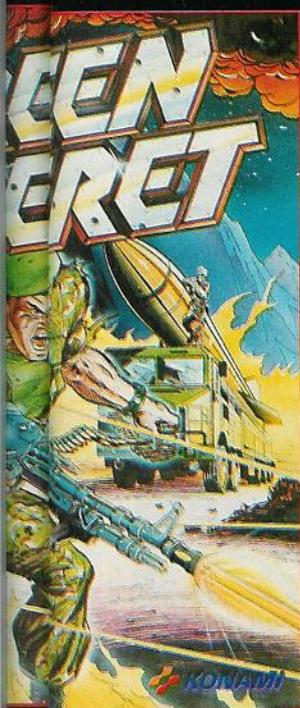
16 BITS DI

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEA



ATARI ST

FER VOS LOISIRS

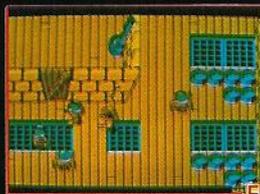
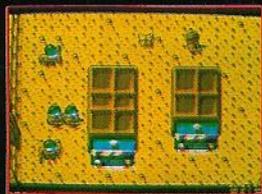


STALLONE

RAMBO III

La voila de retour et cette fois-ci, il ne fait aucun prisonniers! Colonel Trautman a été capturé par les Russes en Afghanistan et il n'y a qu'une seule personne qui puisse le libérer. Frayez-vous un chemin parmi les champs de mines, délivrez le Colonel puis ... puis arrivez à une apogée explosive!

Rambo III T.M. & © 1988 CARLOCO PICTURES INC. All Rights Reserved.



FROM

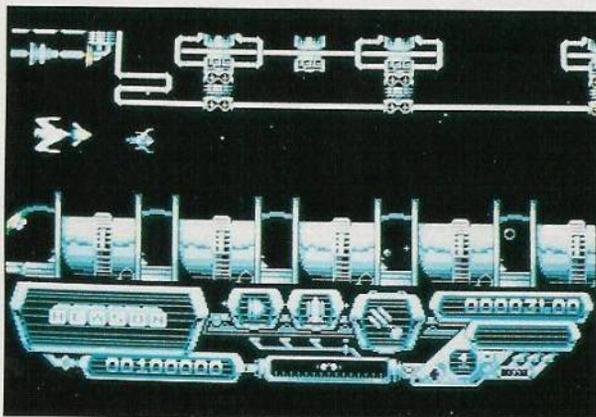
ocean

DE POINTE

ATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

ZYNAPS

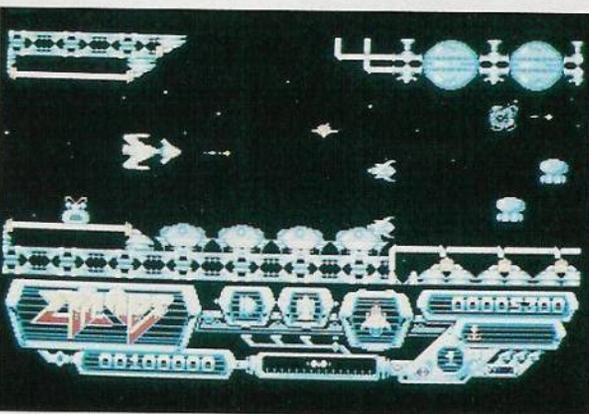
HEWSON env. 200F 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga / ST



Avec Zynaps, les grands espaces interstellaires s'ouvrent à vous. Vous êtes à bord d'un chasseur « scorpion », en train de mener bataille pour vous évader d'une base extra-terrestre. Le combat continuera, jusqu'à ce que vous découvriez l'emplacement de la forteresse secrète de l'ennemi. Pour accomplir votre mission, le « scorpion » est équipé d'une gamme d'armes ultrasophistiquées : lasers à impulsion, bombes à plasma, missiles à homing, et missiles à tête chercheuse. Ainsi pourvu, vous pourrez faire face aux vaisseaux ennemis, installations défensives au sol, et astéroïdes. L'avenir sidéral ne dépend plus que de votre réussite.



Première réaction : « Zut, Encore un Scramble ! ». **Deuxième réaction :** « C'est un super-Scramble ! ». **Les tableaux et les armes sont variés, et si le système de sélection des bonus, qui se fait entièrement avec le bouton du joystick, est un peu déroutant au départ, il se révèle, à la longue, bien pratique. Zynaps est un bon jeu de tir, et je suis persuadée qu'il aura autant de succès sur ST et Amiga qu'il en a eu sur C 64.**



Un thème archi connu : on dirige, horizontalement, un engin spatial en tirant sur tout ce qui bouge. Mais avec Zynaps, les amateurs du genre pourront se réjouir, car Hewson a vraiment frappé un grand coup ! D'abord, la difficulté est bien dosée, quoique le jeu soit plutôt réservé aux experts ; le vaisseau est très agréable à diriger (un conseil, tentez de vous maintenir au centre de l'écran) et évolue dans un décor bien découpé ce qui implique une certaine habileté pour ne rien heurter. Ensuite, la possibilité de choisir tout au long du jeu des armes différentes, au fur et à mesure que l'on progresse, donne un aspect ludique supplémentaire à ce logiciel. Zynaps est un bon jeu qui, dans un contexte plutôt commun, arrive par sa conception et son originalité à captiver les utilisateurs.

GRAPHISME 70%

ANIMATION 82%

SON 89%

INTERET 90%

ELECTRON OFFRE UN MONITEUR COULEUR ATARI. C'EST L'IDEAL POUR VOS JEUX SUR ST. ALORS NE RATEZ PAS CETTE OCCASION UNIQUE ET VENEZ PARTICIPER AU CONCOURS SUR 3615 SM1*ST.

OFF SHO

TITUS env. 200f 1 joueur
Système : Amiga / ST

Au Moyen Age, les chevaliers se défiaient avec les moyens du bord, des chevaux et des lances. C'était peut-être sportif, mais les fans de mécanique étaient frustrés. Au 21^e siècle, n'importe qui peut enfin provoquer son voisin, et de grands tournois sont organisés. Mais plus question d'armures, de foins ou de chevaux, c'est désormais avec un speed boat qu'on affronte le concurrent. Petit à petit, des participants se font remarquer et attirent, comme d'habitude, l'admiration des foules. C'est à vous de diriger votre speed boat dans un parcours bien défini, entre des récifs et des bouées, et vous devez arriver le premier sur la ligne d'arrivée, en ayant au besoin canardé minutieusement vos concurrents. N'avez aucune pitié, ils n'en ont pas eux-mêmes.



Malgré un graphisme réussi, ce soft ne m'a pas vraiment passionné. L'animation est rapide mais pas très claire et je n'ai pas eu l'impression de pouvoir réellement maîtriser mon bateau. Evidemment, un speedboat n'a pas la même adhérence au sol (et pour cause) qu'une F1 ou qu'une moto, mais bon, quand même, hein... Le son est réduit au ronflement soporifique du moteur et aux explosions. Pour les courtes soirées d'hiver, en attendant les vacances d'été sur la Croisette.

3615 SM1*ST

THE WARRIOR



Cette course de bateaux n'apporte rien de plus par rapport aux courses de voitures ou de motos, si ce n'est qu'elle se passe sur un sol de couleur bleue qu'on est sensé prendre pour de l'eau. Les décors sont jolis, certes, mais ne se renouvellent guère. Le scrolling n'est pas génial, pas plus que les sprites et, surtout, le jeu en lui-même n'a rien d'attrayant !

GRAPHISME 63%

ANIMATION 45%

SON 37%

INTERET 35%

**POUR TOUT SAVOIR
SUR L'ACTUALITE
DES JEUX.**

MOONBASE

ATARI CORP. env. 200F 1 joueur
Système : ST



Le super ordinateur qui contrôle la défense de la terre est détraqué. Pour le réparer, il faut aller sur la lune chercher les 4 matières premières appropriées.

Sur la surface de la lune, il y a 4 bases qui contiennent chacune les métaux Y, L, N et Z. Vous devez vous poser délicatement à côté de chaque base pour y faire le plein, puis monter dans le transporteur XL 11 ; tout cela en évitant, ou en dégommant les gardiens : laser droid, craterpillar, lunar lurker, ainsi que les astéroïdes et autres astro-mines qui parcourent le ciel. Une fois cette mission accomplie, il faut rejoindre la terre en suivant un chemin précis, puis décharger les métaux.

Le jeu peut être contrôlé au clavier ou au joystick, avec 5 niveaux de difficulté au choix.

Moonbase n'est pas très beau, et notamment la phase « retour à la terre », qui est trop schématisée ; mais le principe du jeu est bon. J'ai eu du mal au départ, à diriger ma fusée : mais après m'être écrasée une trentaine de fois à côté du but, j'ai réussi à maîtriser la vitesse et la direction de l'engin. C'est crispant de se scratcher, car on perd tout ce qu'on a eu tant de peine à ramasser ! Cela rebute sûrement ceux qui n'aiment pas les jeux de précision, où chaque mouvement brusque est mortel.



GRAPHISME 38%

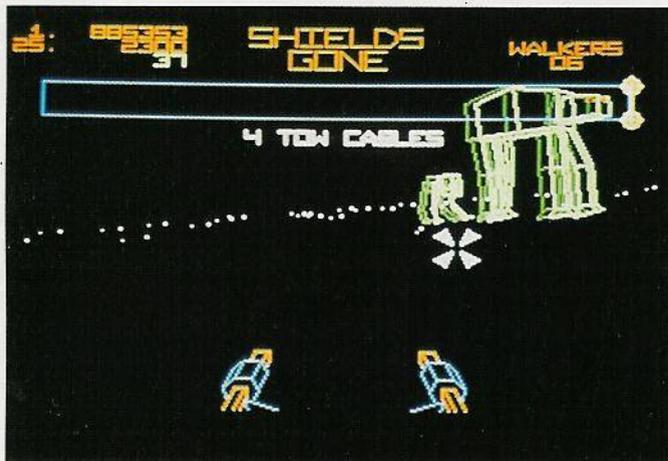
ANIMATION 75%

SON 40%

INTERET 62%

EMPIRE STRIKES BACK

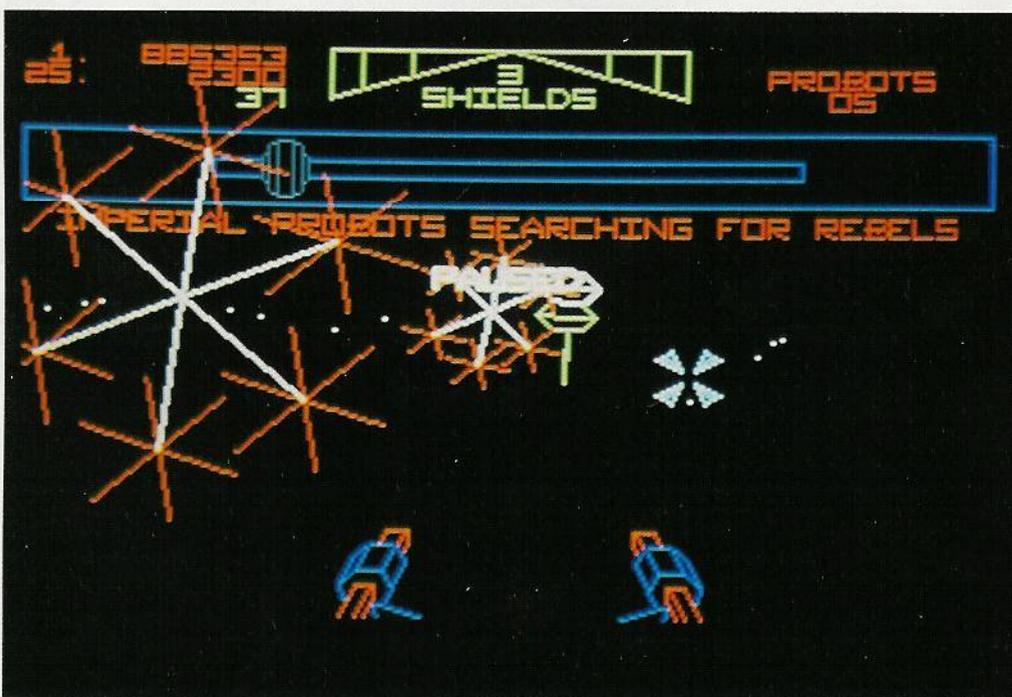
DOMARK env. 200f 1 joueur
Système : ST / Amiga



Rien n'a vraiment changé par rapport au précédent jeu (Star Wars), si ce n'est le scénario. La 3D, même en fil de fer, reste suffisamment saisissante et la musique, bien qu'approximative, est bien celle du film. Bien sûr, à côté des jeux en « 3D formes pleines » et ombres portées qui apparaissent en ce moment, l'Empire Contre-Attaque peut paraître un peu ridicule, mais il respecte le folklore du film ; en fait, c'est un jeu pour les fans de George Lucas, ceux qui aiment les X-Wing Fighters en plastique, les masques de Dark Vador, les R2-D2 télécommandés et les poupées Yoda. Les inconditionnels, quoi. Et j'en suis...

Usant de la puissance apportée par le côté obscur de la Force, l'Empire a repris du poil de la bête et s'attaque de nouveau, l'ignoble Dark Vador en tête, aux gentils Rebelles menés par l'héroïque Luke Skywalker... Ce jeu, adaptation du film du même nom, est bien sûr la suite de celui qui était adapté de la Guerre des Etoiles, et reprend ses graphismes 3D en fil de fer. Vous devez tout d'abord abattre des robots-sondes de l'empire et intercepter les messages

qu'ils envoient à Dark Vador lui révélant l'emplacement de la base rebelle, puis défendre cette dernière aux commandes d'un A-Wing Fighter avec lequel vous luttez contre les terrifiants Quadripodes impériaux, au laser et en leur lançant des câbles pour leur emmêler les pattes. Vous vous retrouvez ensuite dans le cockpit du faucon millénaire, à bord duquel vous devez trucider des Tie-Fighters puis naviguer dans un dangereux champ d'astéroïdes.



Après Star Wars, et en attendant Return Of The Jedi qui devrait

sortir très bientôt, Domark nous propose un assez bon Empire Strikes Back. On retrouve les mêmes scènes que dans le film et le jeu d'arcade, ce qui est certainement plus prenant pour les fans du film que pour ceux qui y sont indifférent. Même si on remarque quelques changements par rapport au premier jeu, Empire Strikes Back me paraît trop répétitif pour être un super jeu !



Si vous avez aimé Star Wars, vous ne serez

pas déçu par cette suite. C'est un logiciel en 3 D, aux graphismes vectoriels, qui autorisent une bonne animation. La plupart des jeux de tir ayant le cosmos pour contexte, nous invitent à diriger des engins volants, alors qu'ici nous évoluons avec une moto-neige, et nous pouvons nous faufiler dans les pattes des fameuses bêtes impériales. Malgré le « schématisme » du dessin, on se laisse facilement prendre par l'action, qui reflète assez bien celle du film. Dès qu'on entame le niveau « moyen », le jeu devient franchement captivant, et durant la partie, on peut même devenir Jedi ! Alors, que demander de plus ?

GRAPHISME 49%

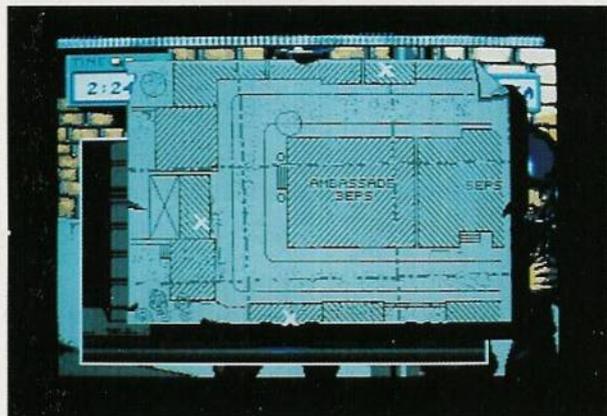
ANIMATION 75%

SON 62%

INTERET 84%

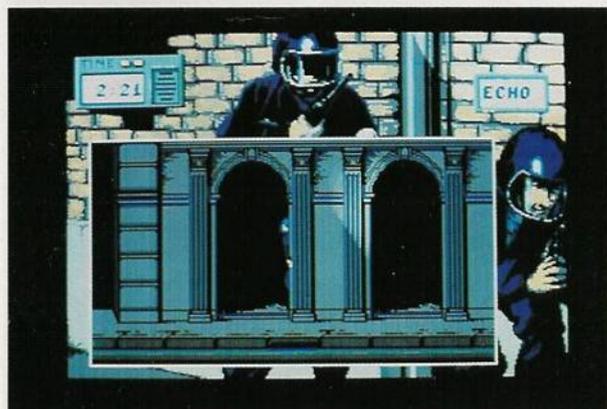
OPERATION JUPITER

INFOGRAMES env. 200F 1 joueur
Système : St



Une voiture freine au coin de la rue, des hommes armés en sortent et s'engouffrent rapidement dans l'immeuble. Un télex surgit sur votre écran, vous informant que des terroristes viennent d'investir l'ambassade. A présent, c'est à vous d'intervenir avec votre équipe de gendarmes (le G. I. G. N.), spécialement entraînés pour les missions de ce genre. Tout d'abord, trois de vos hommes, des tireurs d'élite, devront se positionner à des points stra-

tégiques, en évitant les balles des terroristes. Ensuite, trois gendarmes déposés sur le toit de l'immeuble par un hélicoptère, descendront en rappel le long de l'ambassade et y pénétreront par les fenêtres, afin de délivrer les otages détenus par des révolutionnaires. A la fin de cette mission, vous pourrez prendre connaissance de l'article du quotidien, louant ou incriminant le succès ou l'infortune de l'action que vous avez menée.



Voilà un logiciel hors du commun. Opération Jupiter, nous invite à diriger un groupe de supergendarmes dans une mission d'action antiterroristes. Plusieurs niveaux nous sont proposés nous permettant d'améliorer notre tactique d'investigation et d'attaque. Bien que la précision de tir et la rapidité soient indispensables, ce jeu est avant tout stratégique. En fin de partie, les articles de journaux sont plutôt sévères, si la mission n'est pas un succès total ; et surtout si l'on abat malencontreusement un otage. Le graphisme est particulièrement réussi, ainsi que l'animation. En bref, Opération Jupiter est un beau et bon jeu.



Le principe et le scénario ont beau être contestables, ce jeu m'a bien plu. Je suis partagé entre le plaisir de tirer sur des terroristes d'extrême-droite, et le trouble d'être à la place du tireur du GIGN. Les programmeurs ont sans doute passé un certain temps avec les policiers, à en juger le réalisme et la diversité des opérations. Le graphisme est impeccable, l'animation exemplaire, et le son saisissant. J'ai passé d'excellents moments sur ce soft et seuls les temps de chargements (nécessaires mais pénibles) sont à déplorer.



Si Bob Morane Océan avait annoncé un mieux dans la qualité des jeux Infogrames, Opération Jupiter confirme ce fait ! Opération Jupiter est un jeu totalement original, avec des phases qui changent vraiment les une des autres. Mon moment préféré reste celui où l'on est dans l'ambassade et où l'on voit, à la manière de Dungeon Master, comme si l'on y était vraiment. Avec les battements de cœur en fond, on est vraiment pris dans l'action de ce superbe jeu. Une réussite totale !

...ET OPÉRATION ADONIS, C'EST POUR QUAND ?



GRAPHISME 86%
ANIMATION 79%
SON 81%
INTERET 89%

ELIMINATOR



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

Eliminator vous entraîne dans un décor futuriste, à mener un combat farouche sur une route sinueuse. Votre véhicule se déplace à une grande vitesse, ce qui implique de garder constamment son attention en éveil pour ne pas s'écraser contre un des obstacles situés çà-et-là sur le parcours. A plusieurs reprises, vous rencontrerez des aliens qui vous tireront dessus. Bien entendu, vous devez ouvrir le feu sur eux, afin de les éliminer. Grâce aux bonus que vous récupérez, vous pouvez changer votre mode de tir : simple, double, triple, latéral, bombes rebondissantes, etc. Parfois, des tremplins vous permettront de sauter par dessus les obstacles. A présent, accrochez-vous bien, et bonne route.



Crispant ! C'est le premier mot qui me vient à la bouche

après une heure de jeu. Je crois que j'ai épuisé toute ma collection de gros mots en testant Eliminator. Mon joystick bloqué sur auto-fire, j'ai affronté toutes sortes d'ennemis pour passer ce satané premier niveau et j'ai réussi. Que croyez-vous, chez Gen4, on ne va pas se contenter de survoler un jeu, il faut aller loin. Je n'ai toutefois pas réussi à aller au troisième level, mais je n'en étais pas très loin. Alors, je garde espoir. Enfin tout ça pour dire que c'est un bon jeu dans le genre et qu'il est assez bien réussi.



Pas de doute, les gens de chez Hewson sont étranges. On ne sait rien sur ce qu'ils font, et puis, subitement, ils nous sortent des jeux géniaux.

Eliminator est, avec Nebulus, un des meilleurs jeux d'arcade de ce numéro. Superbe graphiquement, bien réalisé, assez dur pour être prenant, Eliminator possède toutes les qualités requises pour devenir un Hit, ce qu'il devrait vite devenir dans les semaines à venir. A acheter d'urgence !



Eliminator est, à mon goût, le meilleur logiciel

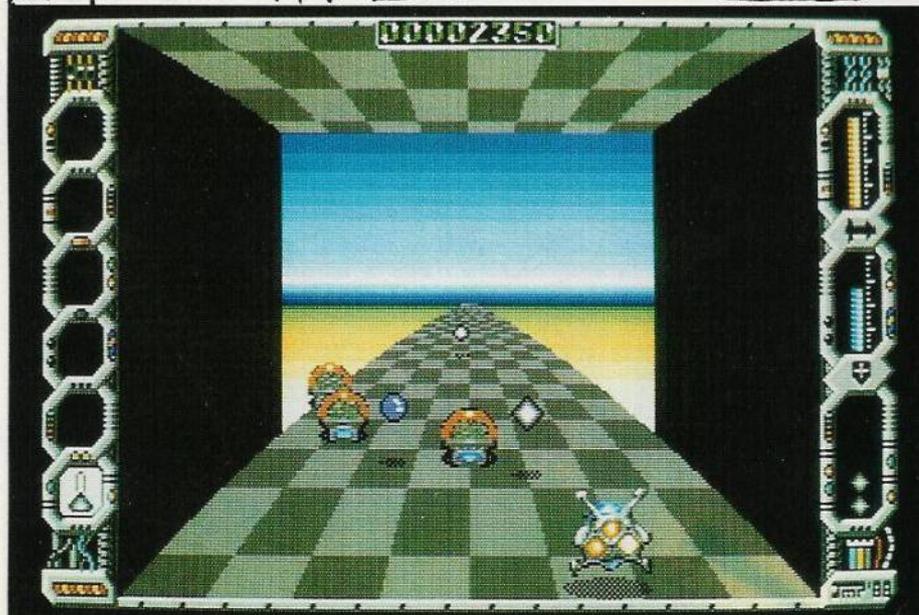
du genre sur ST, supérieur aux récents « Fire and Forget » et « Overlander ». L'animation est remarquablement réussie, le véhicule se manie aisément, et la sensation de vitesse est bien restituée. On prend même un certain plaisir à zigzaguer entre les nombreux obstacles. La possibilité de modifier le tir du canon renforce l'intérêt du jeu. Eliminator est conçu de telle sorte qu'on se laisse facilement prendre par l'action. En principe, un système de codes est prévu pour éviter d'avoir à toujours recommencer au début, ce qui est une excellente idée. Malheureusement, je n'ai pas réussi à rentrer ce code (AMEOBA-



J'AI PAS D'IDÉE, ET PIS J'AI PAS DE PLACE, ALORS JE VAIS JUSTE DIRE "42"

42

VOILÀ, COMME ÇA C'EST DIF !



niveau 3). De deux choses l'une : ou la doc. de Hewson n'est pas assez explicite, ou la version qu'ils nous ont fournie n'était pas encore définitive. Quoi qu'il en soit, Eliminator est un bon logiciel, aussi agréable pour le joueur que pour le spectateur.

GRAPHISME 87%

ANIMATION 90%

SON 65%

INTERET 88%

WHIRLIGIG

FIREBIRD env. 200F 1 joueur
Système : ST

L'espace sidéral vous ouvre ses portes avec Whirligig. Ce logiciel vous offre la possibilité d'explorer le cosmos, à l'aide de votre vaisseau spatial. Vous pourrez, tout au long de votre voyage, vous approvi-



Ahlalaa ! Qu'est-ce que c'est beau ! Les ombres portées sur les objets, quel pied ! Voilà encore de la belle « 3D formes pleines » temps réel façon Virus ou Starglider II. Mais à part prouver que oui, c'est possible de faire du bon 3D sur ST, Whirligig n'offre qu'un intérêt limité : le système de jeu basé sur un problème mathématique compliqué (j'aime pas les maths !) est vite lassant. Dommage, pasque c'est 'achement bo.

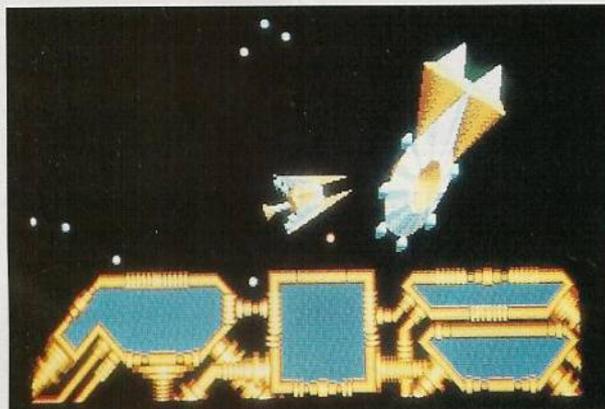


Ouais !!! Que penser d'un jeu comme Whirligig ?

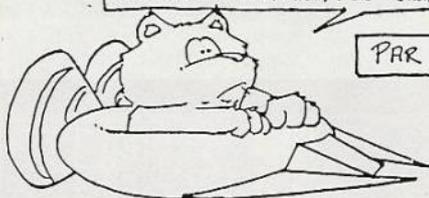
Etrange, c'est le moins que l'on puisse dire. Les graphismes ne sont pas fantastiques et il faut un bon moment pour s'habituer au maniement du vaisseau. J'ai abandonné la souris pour les flèches du clavier car c'est beaucoup plus précis, tout du moins sur la version ST, car sur la version Amiga, la souris réagit très bien et certains bugs ont disparu. J'ai plusieurs reproches à faire à ce jeu et le plus grand est : à quoi ça sert ? La protection par la doc est un petit problème aussi, car nos claviers AZERTY nous font parfois commettre des fautes qui obligent à recharger le programme si vous ne voulez pas vous contenter de quatre niveaux. La musique est très mignone sur l'Atari et superbe sur Amiga.



Whirligig est un jeu qui sort de l'ordinaire. Tout d'abord par son maniement qui s'effectue à la souris, et nécessite une certaine précision, et ensuite par l'importance du champ d'évolution du vaisseau spatial. L'auteur indique plus de 4 milliards d'univers... N'exagère-t-il pas un peu ? Toujours est-il que j'ai entrepris de vérifier ses dires, et j'en ai déjà visité 978.684.208... Ça commence à devenir très ennuyeux ! Décidément, l'immensité qui nous entoure est bien tristounette.



ALORS VOYEZ... LE CARRÉ DU LOGARITHME DU NUMÉRO DE LA BARRIÈRE SPATIO-TEMPORELLE EST ÉGAL À LA RACINE DU PLUS GRAND DIVISEUR PREMIER DE LA MOTTE DE CUNYERS PRÉCÉDENT, MOINS LA FACTORIELLE DE PT MULTIPLIÉE PAR L'ÉNERGIE DU NUMÉRO DE CUNYERS COURANT, C'EST SIMPLE...



PAR ?

NON, PAR LÀ...

OU ALORS PAR LÀ ?

À MOINS QUE PAR... ?

QUO' QU' PAR LÀ C'EST PAS MAL NON PLUS...

sionner en carburant et missiles, en prenant soin de ne pas entrer en collision avec les dépôts prévus à cet effet. Il faudra également éviter les engins volants qui croiseront votre chemin, à travers les divers mondes que vous traverserez. Pour aller d'un univers à un autre il faut pénétrer dans un trou noir, dont l'entrée est signalée par un pont d'étoiles circulaire. Il ne vous reste plus qu'à vous souhaiter un bon voyage aux confins des étoiles.

GRAPHISME 53%

ANIMATION 70%

SON 35%

INTERET 38%

36-15 J2001

L'AVENTURE
AU BOUT DES DOIGTS

Jeux de rôles . micro.
actualités.
messagerie.

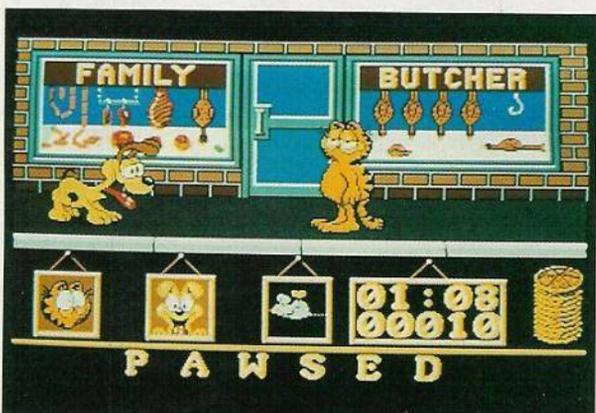
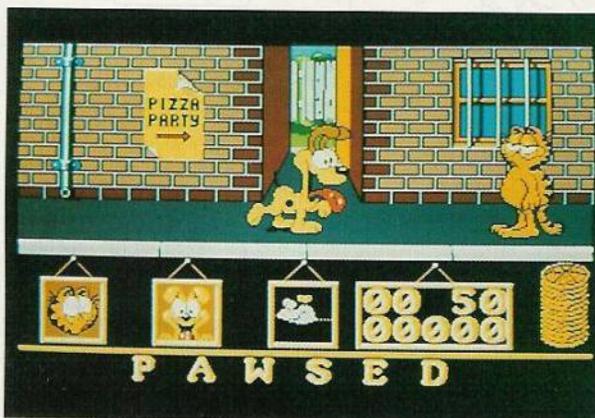


dessipub 1681 28 09 67

Test

GARFIELD

THE EDGE env. 200f 1 joueur
Système : Amiga / ST



Vous êtes Garfield, ce gros matou glouton, feignant et farceur, fanatique des hamburgers, des lasagnes et de la sieste improvisée, et vous vous déplacez dans la ville (au joystick) en compagnie de Odie, chien stupide et ahuri, qui passe sa vie à sautiller partout en tirant la langue. Vous allez rencontrer de nombreux ennemis et faire face à diverses situations où vous serez soumis à la tentation de repas gargantuesques, tout à votre mesure. Il faudra ruser, vous nourrir, piquer un petit somme de temps à autre, et, parfois, soulager une brusque pulsion sadique en bottant le train du pauvre Odie...

QUAND EST-CE QU'ON MANGE?.



Garfield arrive enfin sur ST, et bénéficie de graphismes excellents qui rappellent tout à fait l'original. C'est un jeu d'arcade/aventure dans lequel vous devez ramasser des objets, puis les utiliser au bon moment de manière à pouvoir explorer tous les tableaux. Visiblement, le monde dans lequel évolue Garfield est assez grand pour que l'on ne se lasse pas du jeu rapidement, et le soft est assez rigolo pour qu'on se laisse prendre à y jouer pendant les heures de bureau...



Avec un personnage aussi génial que Garfield, difficile de faire un mauvais jeu. Les décors sont corrects, les personnages bien faits et bien animés, et les situations sont vraiment cocasses, et surtout très diverses. Une vraie réussite. Le succès du gros matou de B. D. y est certainement pour quelque chose, mais ça n'enlève rien au jeu, loin de là. We love you, Garfield!!!

GRAPHISME 82%

ANIMATION 65%

SON 71%

INTERET 87%

MENACE

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

Votre mission est simple, du moins sur le papier... Vous devez détruire la planète Draconia. Celle-ci appartient à six horribles souverains qui l'ont créée pour y faire régner la peur et la mort. Elle est terri-



Menace est le premier jeu à paraître sous le label Psychclapse.

S'agirait-il d'un label pour des jeux d'une qualité moindre que ceux de la gamme Psychgnosis. En effet, le jeu, du type R-Type (c'est drôle, non ?), est graphiquement assez beau. Progressif, il n'est pas réservé aux « pros » d'arcades, mais ne fait hélas ! pas partie des meilleurs quant à l'originalité, surtout que chaque vague se répète deux fois avant de passer à la suivante. Dommage, Psychgnosis nous avait habitué à mieux.

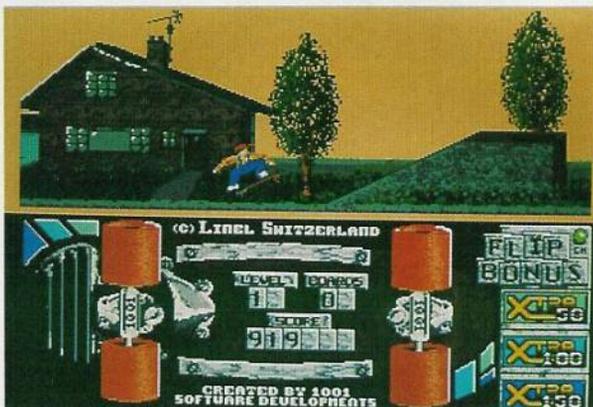


Psychgnosis nous dit tout dans le mode d'emploi :

- scrolling horizontal ultra fluide
 - six niveaux totalement différents
 - plus de 60 types d'ennemis
 - musique continue et sons digitalisés
 - utilisation maximale des possibilités de l'Amiga
 - graphismes superbes, 64 couleurs sur l'écran
 - deux niveaux de difficulté
 - sauvegarde des meilleurs scores.
- Ouf ! Qui dit mieux ? En plus, tout est vrai !!
Bref, la quasi-perfection dans le genre...

SKATE OF THE ART

LINEL env. 200f 1 joueur
Système : Amiga



blement bien protégée : une attaque en masse serait vite détectée et coûterait de nombreuses vies. Vous êtes donc envoyé seul, et pour ne pas vous faire repérer, votre vaisseau est doté d'une arme très banale, en apparence... car elle peut se modifier en utilisant l'énergie des débris flottant dans l'espace, et devenir très puissante ! Alors, vous savez ce qui vous reste à faire...

GRAPHISME 96%

ANIMATION 90%

SON 94%

INTERET 95%

VENEZ GAGNER
UN MONITEUR COULEUR SUR LE
SERVEUR 3615 SM1*ST.
IL EST OFFERT PAR ELECTRON
ET IL CONVIENT PARFAITEMENT
A VOTRE ATARI ST.

Johnny Blackpool est heureux : son institutrice entamait aujourd'hui une grève, il est rentré plus tôt chez lui, et il n'a aucun devoir pour le lendemain. Que peut faire un jeune Californien de 11 ans quand il n'a aucune obligation et trois heures de temps libre devant lui ? Du skate, of course ! Il jette son cartable dans l'entrée, prend son skate sous le bras, et va jusqu'au terrain vague où les gosses du quartier ont construit un vrai parcours du combattant. Ce circuit est dangereux, il le sait, sa mère le lui répète suffisamment. Mais son copain Steve Smith a réussi à franchir tous les obstacles sans tomber une seule fois ; Johnny doit pouvoir le faire, son honneur est en jeu, sans compter que Smith vient de l'état de Virginie. Il se lance sur son skate, fait une première pirouette, passe le premier tremplin sans problème, se rétablit avec difficulté au second et passe par dessus un ballon rouge. L'arrivée est à 50 mètres, et, comme à la parade, les sauts et les vrilles s'enchaînent. Johnny est un dieu sur son skate, rien ne semble lui résister aujourd'hui. Et vive la Californie.



Skate of the Art est un jeu qui ressemble étrangement à Metro

Cross avec toutefois une légère différence : il est beaucoup moins attrayant. Au niveau graphique, c'est pauvre en regard des possibilités de l'Amiga. L'accompagnement musical n'est pas des meilleurs et le soft devient vite assez difficile à jouer. De plus, on se sent un peu seul. L'intérêt du jeu est donc faible. Néanmoins, Skate of the Art reste le seul programme de ce genre sur cette machine. L'autre bon point du logiciel réside dans sa présentation. A réserver aux fanatiques !

GRAPHISME 72%

ANIMATION 74%

SON 51%

INTERET 59%

MISSION ANDROMEDA

env. 150f 1 joueur
Système : Amiga



Aux commandes d'un vaisseau spatial qui se déplace à grande vitesse dans un paysage qui scrolle en avant et latéralement, vous devez franchir les différents niveaux en détruisant les vaisseaux ennemis qui se présentent devant vous, en évitant de rentrer en collision avec eux, et en évitant également leurs lasers qui entament peu à peu votre champ de protection. Des sphères doublent votre armement quand vous les touchez ou augmentent votre vitesse de tir. A la fin de chaque niveau, un vaisseau plus gros que les autres vient vous affronter.



Un jeu qui n'est pas sans rappeler le célèbre Buck Roger bien connu des possesseurs de 8 bits et aussi des assidus des feuilletons TV. Un bon son, mais on a vite fait le tour de ce jeu Allemand. Il reste un petit jeu. La seule nouveauté : la possibilité de pouvoir augmenter son armement. Mais c'est bien peu. Enfin, si ce jeu n'avait pas existé, je n'en aurais pas été malade.



Contrairement aux apparences, ce n'est pas un jeu de tir, mais bien plus, un jeu de stratégie. Le temps limité oblige à tenir compte au maximum des nombreux éléments qui composent la scène : portes secrètes, rochers mobiles, presse-diamants, murs de métamorphose, téléporteurs, sabliers... Ce n'est qu'avec de l'habitude et une parfaite connaissance du terrain que l'on terminera un niveau. Netherworld est un peu un Boulder Dash de l'espace, et il doit plaire aux amateurs du genre. A la différence près qu'ici, on ne se sent pas poursuivi par des monstres, et que la précision et la logique l'emportent sur la rapidité de déplacement et l'intuition. A mon avis, un jeu pour grandes personnes.



Les sprites, les décors, l'animation, les scrolings, le son, tout est beau... Malheureusement, c'est tellement injouable

que l'on meurt tout de suite, et la frustration de ne pas pouvoir explorer cet univers pourtant fort prometteur n'en est que plus grande. Une belle réalisation donc, mais dont je n'arrive pas à profiter.

**SI TU AS UN AMIGA,
TU PEUX REJOINDRE
GENERATION 4 SUR LE
SERVEUR 3615 SM1*ST,
EN TAPANT AU
MENU GENERAL
LE MOT-CLE 'AMIGA'.**

GRAPHISME 68%
ANIMATION 61%
SON 62%
INTERET 23%

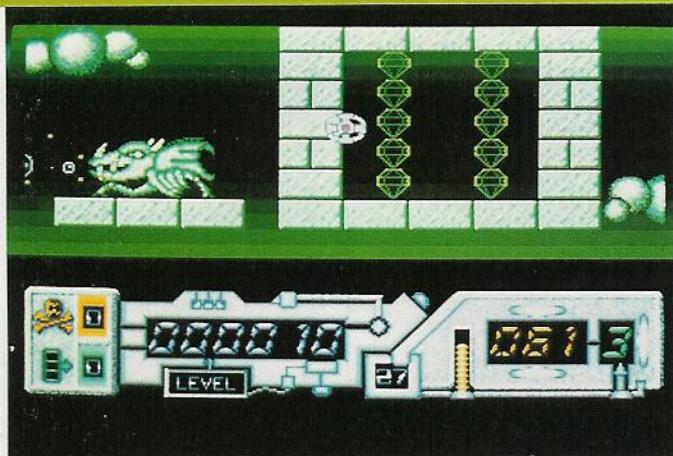
NETHERWORLD

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

ORLD

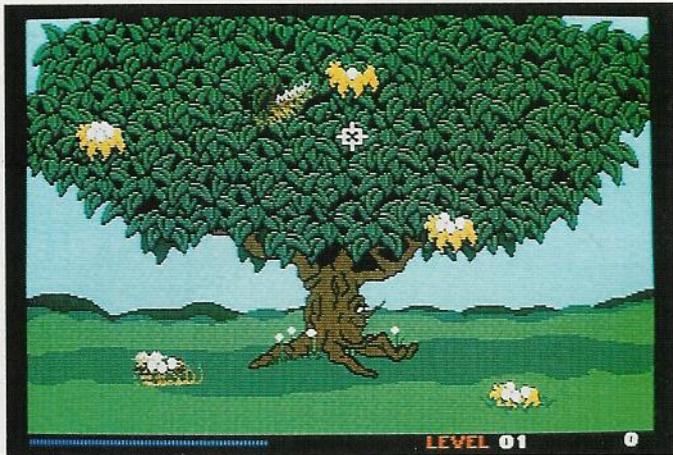
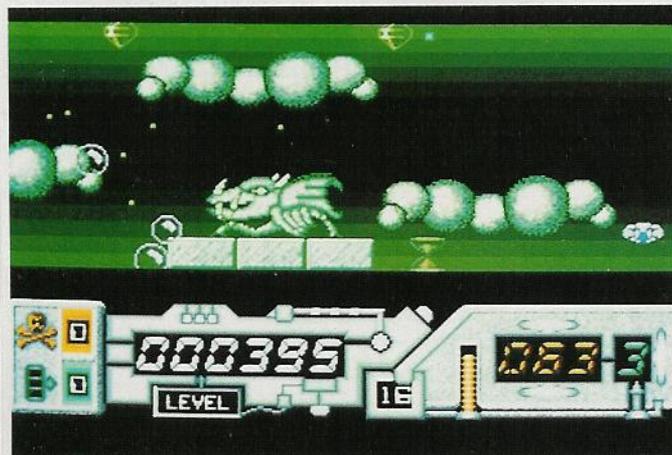
CRACK'ED

ATARI env. 200f 1 joueur
Système : ST



Voilà un jeu simple, mais qui demande de la réflexion, assez bien réussi graphiquement et au scrolling très fluide. Même si il n'y a pas une grande variété d'ennemis à chaque niveau, Netherworld reste très agréable à jouer, et je dirais même que si le jeu demande à ce que l'on tire très souvent, il est aussi reposant pour les yeux par ses couleurs très douces.

GRAPHISME 77%
ANIMATION 81%
SON 70%
INTERET 85%



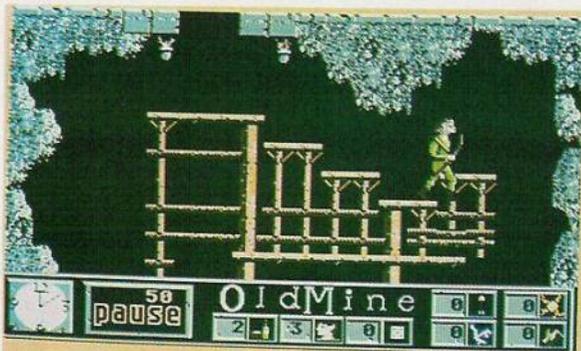
 Enfin un jeu rigolo ! Le graphisme et la présentation en général n'ont rien d'absolument sensationnel, mais les petits animaux chapardeurs sont vraiment hilarants, et le sujet en lui-même, ainsi que la façon dont il est exploité, confèrent à ce jeu une véritable originalité. Ce parti-pris d'humour peut cependant ne pas enthousiasmer les fans de jeux à mi-chemin de la simulation. Pourtant, ce mélange de jeu d'adresse et de gag apporte une fraîcheur dont la micro a bien besoin.

GRAPHISME 63%
ANIMATION 61%
SON 42%
INTERET 74%

Test

ELF

MICROVALUE env. 150f 1 joueur
Système : Amiga / ST



Comme tout Elfe, vous êtes un as au tir à l'arc, et vous utilisez votre don pour accomplir une mission bien périlleuse. A la surface de la Terre comme dans ses entrailles, vous rencontrerez des ennemis très dangereux, qu'il vous faudra soit éviter, soit transpercer avec une des flèches trouvées sur votre parcours. Vos déplacements sont très rapides, prenez garde à ne pas

tomber la tête la première dans une précipice ou dans un fossé ; les squelettes sont tout particulièrement redoutables. Veillez aussi à ne pas rater les objets disposés un peu partout (cruches, nourriture) ou vous tomberez rapidement d'inanition, ce qui serait bien dommage, avouez-le. Pour le reste, laissez-faire la magie, et tout se passera bien.



Classique pour un arcade/aventure... Le graphisme est correct, sans plus. Le problème, c'est que diriger l'elfe au joystick est assez difficile, et que les multiples embûches rendent la quête rebu- tante dès le départ, et font perdre à ce jeu une grande part de son intérêt.



De très beaux graphismes pour ce jeu de tableau où les squelettes côtoient les elfes et les trolls. Le déplacement du joueur est assez spécial dans son genre, mais on s'y habitue. D'ailleurs, on s'habitue à tout, ce n'est qu'une question de temps. Cependant, le scénario n'est pas très original, et l'ensemble n'est pas convaincant. D'ailleurs, je ne suis pas convaincu.



Le club de Scrabble auquel j'adhère depuis des années sera bien content quand je lui apporterai ce soft. Le soft est globalement bien réalisé, mis à part un petit problème de vocabulaire. En effet, la version française du dictionnaire semble avoir été conçue directement à partir d'une traduction de celui existant en version anglaise... « Emmener » par exemple, est contesté par l'ordinateur, ce qui, avouez-le, est un peu gênant. Mais l'ensemble est satisfaisant.

GRAPHISME 59%

ANIMATION 55%

SON 45%

INTERET 58%

**SANS DEC, SI TU VIENS PAS SUR
LE SERVEUR 3615 SM1*ST,
TU MANQUES QUELQUE CHOSE.**

SCRABBLE

à 4 joueurs



T E A E O
K D H



Leisure Genius réadapte son Scrabble en français sur ST et Amiga. Comme quoi, la France fait de moins en moins figure de laissé-pour-compte dans le monde de la micro. Le jeu est bien au point, même si l'ordinateur joue l'épate avec des noms très savants, mais ne connaît

pas certains mots très courants comme « équipe » ou « cendre ». Le programme est prévu pour les claviers AZERTY, alors, méfiez-vous car sur les machines en QWERTY, le « M » s'écrit « ; »... Micro Scrabble, est un logiciel bien fini, mais il ne plaira qu'aux mordus du jeu de société.

GRAPHISME St 70% - Am. 80%

ANIMATION 50%

SON -INTERET 73%

RC PRO AM

NINTENDO env. 250F 1 joueur
Système : Nintendo



Q quatre voitures radio-commandées au départ. La belle rouge, c'est la vôtre ! Pour remporter le maximum de coupes, il va falloir vous accrocher !

Trente deux courses au menu. Le but de la manœuvre est simple : il ne faut surtout pas terminer 4^e du circuit, sinon vous ne serez pas qualifié pour le tour suivant. Au bout de trois échecs, c'est le « Game Over » définitif. Rassurez-vous, des bonus disséminés sur le chemin vous procureront l'aide indispensable. Tout d'abord, l'amélioration du véhicule : antidérapants, pneus, moteur plus puissant, et même d'autres voitures plus performantes. Ensuite, les éléments « amis » : plaques d'accélération, invincibilité, armes... Oui ! On peut tirer sur les concurrents, cela ne les élimine pas, mais vous permet de les distancer. Attention toutefois à l'état des pistes ! Obstacles, mares d'eau ou d'huile, intempéries, crânes, risquent de vous ralentir sérieusement.



Un vrai régal cette course, bien que les poignées d'origine ne soient pas idéales pour ce type de jeu. Il y a une certaine habitude à prendre pour virer dans la bonne direction. Il faut surtout économiser ses munitions, car c'est quelques fois le seul recours pour ne pas se faire coiffer sur le poteau ! Toutefois, elles ne sont efficaces qu'à courtes distances ; si vous avez trop de retard sur les concurrents, il ne vous reste plus qu'à prier pour que l'un d'eux se plante avant l'arrivée.

GRAPHISME 81%

SON 77%

ANIMATION 90%

INTERET 98%

SUPER HANG-ON

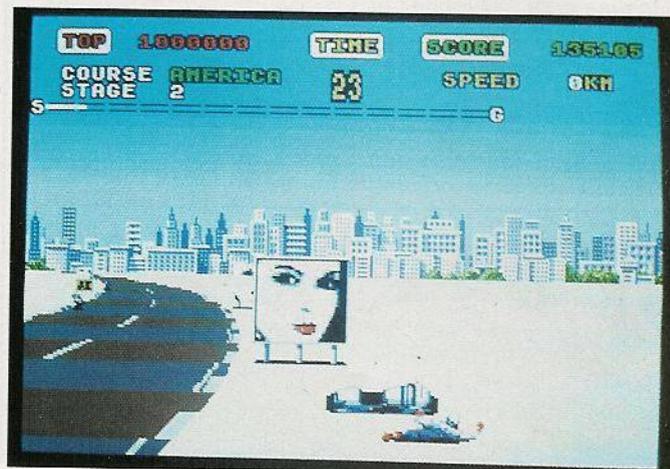
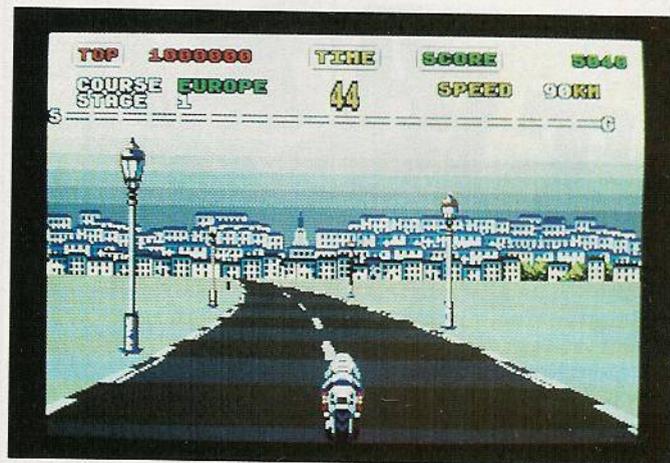
ELECTRIC DREAMS env. 240 1 joueur
Système : ST



Après Out Run, voici une nouvelle adaptation d'un jeu Sega. Enormément d'options vous sont offertes, depuis la sensibilité de votre manette ou souris, une option plein écran qui rend le jeu bien plus agréable, le choix du niveau et enfin la musique. Le but du jeu est simple : parcourir une étape avant la fin du temps qui vous est imparti. Si vous réussissez, vous pouvez alors partir pour la deuxième étape et cela jusqu'à la fin de la course. Plusieurs continents peuvent vous accueillir pour les courses et ils représentent les niveaux de difficulté. Vous avez aussi une option sauvegarde des scores, bien utile et souvent manquante dans ce type de jeux.



Super Hang One est une réussite. Une course de motos très réaliste qui laisse loin derrière elle toutes les autres du même genre. Il y a un grand nombre d'options et le jeu est très bien fini. L'impression de vitesse est à mon avis meilleure que dans Out Run et sans être magicien, je peux prédire qu'il sera très très bien placé dans le top 50 des jeux vidéos. C'est une très bonne adaptation du jeu d'arcade dans lequel certains d'entre vous ont sûrement du laisser un bon nombre de pièces. Une toute petite chose toutefois : à un certain endroit de la course, les panneaux signalent un virage dans un sens, et le virage est inversé... Est-ce là une malhonnêteté de la part des autres concurrents ou un bug ?



Aucune véritable originalité ni dans le graphisme ni dans le système de jeu : c'est un jeu de course hyper-classique. Ce qui est réellement original, en revanche, c'est qu'il est extrêmement bien réalisé ! Le pilotage est très réaliste (remarquez, je n'ai jamais conduit de moto...) et, dans l'ensemble, on est assez pris par le jeu. Le nombre important d'options est aussi en sa faveur. Pour ceux qui aiment les courses, quoi !



Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'on se laisse prendre très vite au jeu. C'est un peu normal, car l'ambiance « arcade » est bien là, et la musique y est certainement pour quelque chose. Le ST n'existe plus, seul compte l'engin qui réagit parfaitement dans les virages. Et quels virages ! Dans des décors variés, on a tendance à les oublier, ces sacrés virages qui défilent à toute vitesse. Au niveau débutant, le joueur n'aura pas trop de mal à finir le premier niveau, mais je vous souhaite bonne chance pour le niveau expert !

GRAPHISME 87%

ANIMATION 86%

SON 85%

INTERET 92%

BANK BUSTER

METHODIC SOLUTIONS env. 200f 1 joueur
Système : AMIGA



Sans toutefois être génial, ce jeu est original.

Une Xième version de Breakout aurait été mal accueillie surtout après la sortie d'Arkanoid II, mais ici, on est loin d'un simple casse-briques et il faut une bonne dose de savoir-faire pour mener sa balle jusqu'à la salle du coffre, surtout que dégommer des briques sur la droite ou la gauche de la raquette n'est pas évident ! Un seul regret pour ma part, j'aurais préféré manier le personnage à l'aide de la souris, car à la manette, il est un peu lent. Mais peut-être est-ce volontaire de la part des programmeurs car le jeu aurait été beaucoup plus simple.

Après une introduction du genre dessin animé sur la musique de la Panthère Rose, le jeu commence. C'est simple, vous êtes le voleur et vous

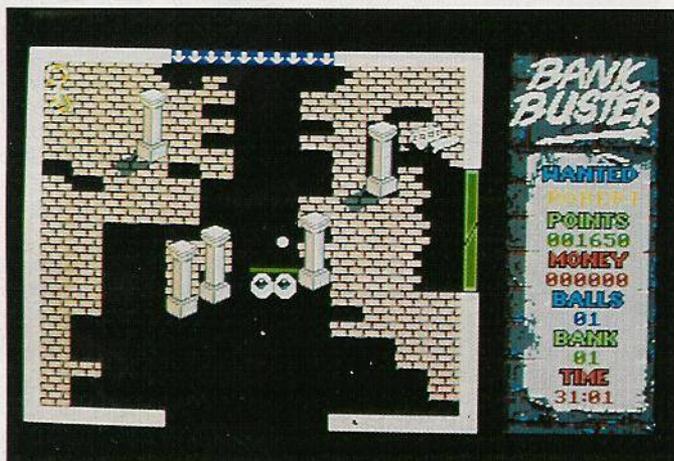
devez cambrioler une banque. Pour ce faire, vous devez lancer une balle qui creuse un trou et revient à la façon d'un casse-brique. Le seul ennui, c'est que vous devez aussi récupérer certains objets qui vous permettent d'ouvrir les portes des salles que vous avez à traverser pour atteindre le coffre. Une fois les trésors collectés grâce à votre balle et le tout sans avoir réveillé le gardien, il ne vous reste plus qu'à ressortir par où vous êtes venu. Une variante du traditionnel casse-briques qui mérite que l'on s'y arrête.

GRAPHISME 81%

ANIMATION 85%

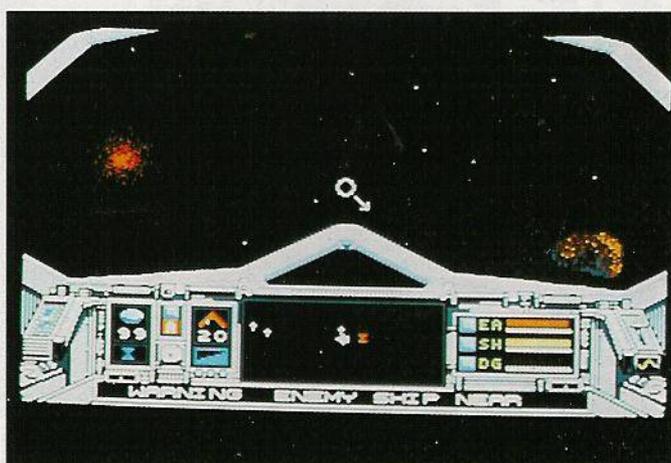
SON 77%

INTERET 64%



SKYFOX II

ELECTRONIC ARTS Prix : nc 1 joueur
Système : Amiga



Cette suite de Skyfox n'est pas trop ringarde ; les missions sont variées, mais le jeu ne l'est pas ; La tactique est toujours la même : chercher l'ennemi et le dégommer. Le premier Skyfox offrait plus de variété, ne serait-ce que dans les décors. Cela dit, Skyfox II est tout de même mieux qu'un banal jeu de tir.



On se souvient de Skyfox, et je pense que l'on se souviendra aussi de son successeur. Le graphisme est superbe, les bruitages sont réussis, et l'animation n'est pas en reste. Le vaisseau sort de la base, une nouvelle mission commence, et avec elle, de la fierté et du plaisir quand le sale ennemi d'en face est atteint par nos balles. Gare

HOTSHOT

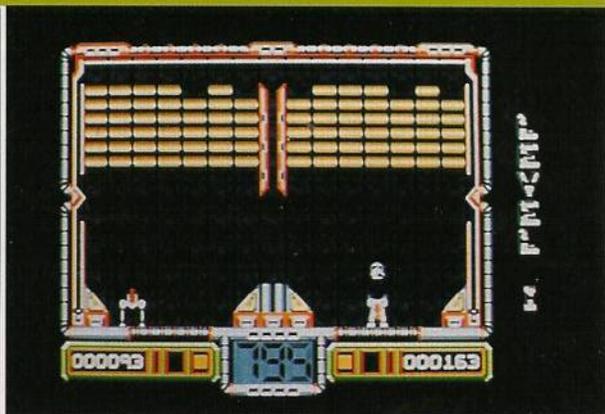
PRISM LEISURE env. 200F 1 ou 2 joueurs
Système : ST

aux météorites, s'en prendre une en plein dans le poste de pilotage reste pénible et somme toute douloureux. Un soft agréable, sans grande surprise mais tout en confort.

Les diaboliques Xenomorphs qui avaient essayé d'anéantir nos colonies, ont été battus par notre formidable avion de guerre : le Skyfox. Ils veulent maintenant prendre leur revanche en s'attaquant à une autre planète. Et alors... Qui c'est le petit veinard désigné pour les arrêter ? Je vous le donne en mille ! Vous ! Avant de partir à l'attaque, il faut sélectionner un des 6 niveaux de difficulté -un conseil : ne soyez pas trop timide, ni trop prétentieux. Je m'explique : -niveau « cadet », on s'ennuie ferme ; -niveau « ace of the base », on n'a pas le temps de voir le paysage. Puis, choisir une mission parmi les 10 proposées ; cela va de « détruire tous les ennemis » à « l'anéantissement de la base de Boondockia ».

Le Skyfox est lancé dans une vue spatiale en 3D, avec en dessous les statuts du vaisseau : le radar central (avec 3 grossissements), le niveau d'énergie, la force du bouclier, les dommages subis, la vitesse, l'auto-pilot, l'identification de l'ennemi et les armes. Une fois la mission terminée, sa force et sa progression sont évaluées.

Hot-Shot vous convie à pénétrer dans le monde futuriste des jeux gigantesques. Pour ce faire, vous serez représenté par un astronaute, un robot, ou un alien. Chaque personnage est automatiquement muni d'une arme spéciale, attirant et repoussant les balles. Pour ne pas perdre la tête vous devrez recevoir ces balles, uniquement dans l'orifice de votre fusil. Au premier niveau, vous vous retrouvez avec votre adversaire dans un énorme casse-brique. Vous évoluerez ensuite dans divers grands flippers, parmi bumpers et targets. Alors, bon courage !



Voilà un logiciel distrayant, tant par son aspect ludique, que par l'allure comique des petits personnages. Le fait que l'on participe à une épreuve simultanément avec son adversaire et que l'on puisse par des petites astuces pénaliser celui-ci, éveille chez le joueur l'instinct de rivalité. On retrouve le côté divertissant des flippers et casse-briques, avec en plus une pointe de jeu d'arcade. La réalisation est assez moyenne ; néanmoins, ce savant mélange peut offrir de bons moments de détente, surtout si on aime se confronter à un adversaire humain.



Qu'est-ce que c'est que ce truc là ? C'est la première remarque qui m'a traversé l'esprit quand le jeu est apparu sur mon petit moniteur. Que de mal on m'avait dit sur ce jeu dans les boutiques ! Mais ce sont sûrement des gens qui n'ont pas essayé ce jeu à fond. En fait, il faut jouer pour comprendre un logiciel et c'est en jouant à Hot shot que j'ai découvert un chouette casse-briques remis au goût du jour. Un jeu avec de l'humour et de jolis petits personnages. Ce ne sera sûrement pas le jeu de l'année, mais c'est un bon programme qui peut permettre de s'éclater un peu, surtout si vous y jouez à deux.

GRAPHISME 73%
ANIMATION 68%
SON 67%
INTERET 79%



GRAPHISME 38%
ANIMATION 45%
SON 28%
INTERET 63%

XOR

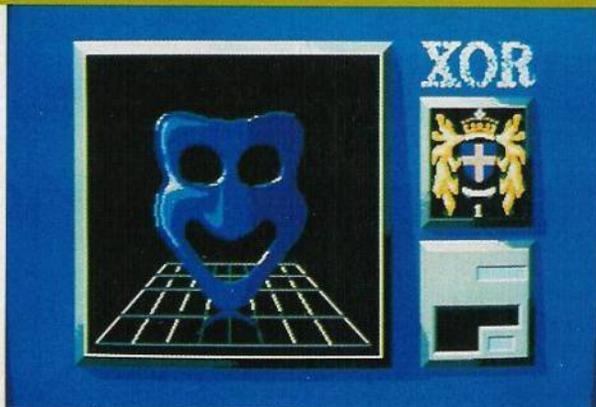
ATARI env. 200F 1 joueur
Système : ST

L'objectif de XOR est de découvrir la nature de l'entité qui gère le monde dans lequel vit le joueur. Pour cela, vous devez traverser 15 labyrinthes en ramassant tous les masques de XOR qui s'y trouvent.

Vous contrôlez 2 personnages : Magus et Questor ; chacun d'eux étant capable de passer là où l'autre ne peut pas. Le temps n'est pas limité, mais les déplacements sont comptés.

Si il y a des créatures et des objets qui gênent le joueur dans sa progression, il y a aussi des éléments positifs, comme les bombes qui permettent de détruire les cloisons, et des morceaux de carte du labyrinthe.

A la fin de chaque niveau, une lettre vous sera donnée, et si vous réussissez à passer tous les tableaux, vous connaîtrez enfin le secret de XOR.

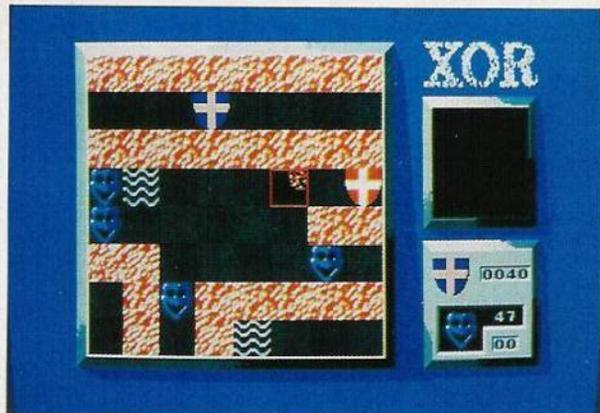


Si vous achetez XOR, n'allez pas penser que vous pourrez incarner le fameux héros de la série télévisée. Ici, rien de commun avec tous ces jeux de tir qui fleurissent sur nos micros, mais un jeu de réflexion assez original et très bien réalisé. Si le premier niveau est assez monotone, les suivants changent complètement de graphisme et d'obstacles. Ce jeu ne plaira sûrement pas à tout le monde, mais que cela est reposant de jouer sans avoir à éviter des ennemis et tirer sur tout ce qui bouge.



Bien que « physiquement » XOR ne soit pas une réussite : dessins assez grossiers, couleurs mal choisies et musique lancinante, il requiert une bonne dose de stratégie, et renouvelle avec bonheur les sempiternels « Boulder Dash ». Comme casse-têtes, il est particulièrement ardu. Heureusement, on peut choisir son labyrinthe, ça permet de voir autre chose, quand on bute depuis trop longtemps sur le même tableau. Le fait de revoir, en fin de jeu, tous les déplacements effectués, est assez marquant, c'est là qu'on se rend compte comme on tourne en rond par moment !

EN FAIT, LE SECRET DE XOR, C'EST 42, MAIS NE LE RÉPÉTEZ PAS...



REALM OF

RAINBOW ARTS env. 200f 1j
Système : Amiga

Brave guerrier, votre mission est de recueillir tout pleins d'objets disséminés dans des tunnels sombres et moites. Mais attention, vos ennemis les gnômes n'entendent pas vous laisser repartir avec tous leurs trésors. Ces abominables créatures, nabots coiffés de chapeaux de paille, ne comprennent pas que c'est vous le héros, le preux chevalier, le beau guerrier des légendes. C'est pourquoi ils prendront un plaisir infini à vous taper sur la tête avec des massues aussi grandes qu'eux ; ces gnômes n'ont jamais appris la politesse. A vous de les en dissuader, soit en leur envoyant des boules de feu, qui les immobiliseront pour un temps, soit en vous servant de vos formidables pouvoirs mentaux permettant de creuser des trous dans les tunnels : s'ils tombent dedans, ils sont morts, ils sont trop petits pour remonter. Vous pouvez aussi tenter de les semer dans les tunnels ou dans les échelles, c'est bien plus romantique.



Mis à part que les trolls sont des nains (je sais quand même reconnaître un nain quand j'en vois un !), Realm of the Trolls, avec son graphisme à la « Vampire Empire » est un jeu d'échelles grandiose. Les trésors illuminent le décor, et les personnages ont des bouilles amusantes. Seule l'animation laisse un peu à désirer : les déplacements pour monter aux échelles ne « coulent » pas assez, et la vedette, un elfe aux oreilles bien pointues, est un peu lente. Mais, cela ne gâche quand même pas le jeu, qui reste l'un des meilleurs du genre.

GRAPHISME 42%

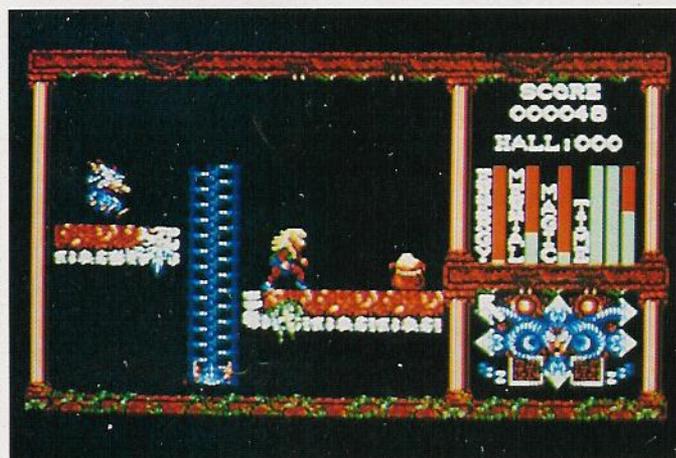
ANIMATION 55%

SON 40%

INTERET 70%

THE TROLLS

2 joueurs



Lode Runner a été conçu il y a six ans pour les

8 bits, et le principe a été repris et assaisonné à toutes les sauces. Cependant, pour n'avoir gardé que les cotés intéressants et palpitants de ce hit, les auteurs ont réussi là une bonne adaptation sur Amiga. Si le scénario reste le même, le soft a un petit charme bien à lui, sans doute grâce au graphisme et aux possibilités supplémentaires.

GRAPHISME 80%

ANIMATION 75%

SON 65%

INTERET 75%

COMMENT SE PORTE LE ST?
COMMENT SE PORTE L'AMIGA?
TRES BIEN, MERCI.
SUR LE 3615 SM1*ST,
ON A TOUT PLEIN
D'INFOS A LIRE.

ASTEROIDS DE LUXE

ATARI CORP. env. 150F 1 joueur
Système : ST



Astéroïd est la reprise d'un jeu qui a eu un certain succès en son temps, mais qui, pour ma part, ne m'avait jamais terriblement passionné. Depuis, il y a eu aussi une importante évolution au niveau des jeux vidéo. Alors, ... il fallait, si on voulait garder l'idée, une réalisation en tous points irréprochable. C'est loin d'être le cas ici : le graphisme n'a rien d'extraordinaire, l'animation est moyenne ; lorsqu'on a terminé le premier niveau, on entame le suivant, qui ressemble beaucoup au précédent... Bref, un jeu lassant, tout à fait dépassé, sur lequel on n'a pas envie de s'attarder.

Vous êtes aux commandes d'un vaisseau spatial dérivant dans l'immensité du Cosmos. Soudain, de gros astéroïdes viennent à votre rencontre. Vous n'avez qu'une seule ressource pour éviter une collision fatale : utiliser votre canon et les faire exploser. Un astéroïde touché va éclater en plusieurs morceaux qui vont à leur tour sillonner l'espace et représenter un nouveau danger. Vous devrez donc ouvrir le feu sur ces météorites jusqu'à ce qu'elles soient suffisamment petites pour être totalement désintégrées par votre canon. En fin de niveau vous évoluerez dans une pluie de météorites ; alors, gare aux collisions !

Astéroïd est la reprise d'un jeu qui a eu un certain succès en son temps, mais qui, pour ma part, ne m'avait jamais terriblement passionné. Depuis, il y a eu aussi une importante évolution au niveau des jeux vidéo. Alors, ... il fallait, si on voulait garder l'idée, une réalisation en tous points irréprochable. C'est loin d'être le cas ici : le graphisme n'a rien d'extraordinaire, l'animation est moyenne ; lorsqu'on a terminé le premier niveau, on entame le suivant, qui ressemble beaucoup au précédent... Bref, un jeu lassant, tout à fait dépassé, sur lequel on n'a pas envie de s'attarder.



SE PAVEZ QUEQU'CHOSE
A DECLARER ? DES
ASTEROIDES, DES ANIS,
DES NEBULEUSES SPAZIALES ?



GRAPHISME 23%

ANIMATION 60%

SON 09%

INTERET 12%

ALBEDO

MYRIAD env. 200f 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga / ST

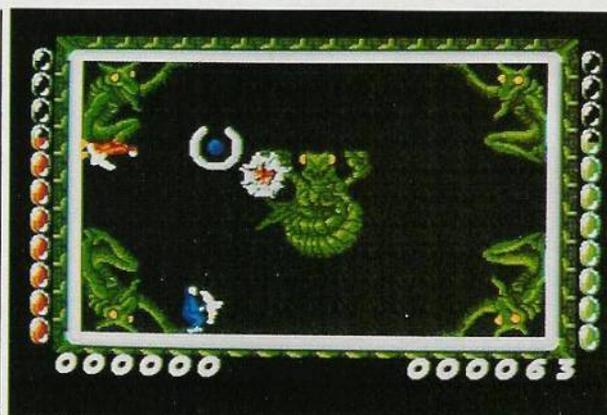


Un jour, au XXII^{ème} siècle alors qu'il chassait le renard, Dick aperçut une étrange sphère métallique suspendue dans les airs. En s'approchant d'elle, Dick fit connaissance des K-RAS-K, peuple extra-terrestre très ancien et très paisible. L'accueillant dans leur vaisseau, les K-RAS-K l'emmenèrent aux quatre coins de l'univers. Lorsqu'il revint sur terre, Dick avait acquis un immense savoir que tout le monde lui enviait. En monnayant ce savoir, Dick devint très riche et vécut dans le luxe et les fêtes durant de nombreuses années.

Le temps faisant son office, Dick se lassa et se retira du monde dans un immense vaisseau qu'il construisit, en orbite autour de Jupiter et qu'il nomma Albedo. Chaque année, Dick lance un message dans lequel il explique qu'il détient le Secret Ultime qui permettrait à la science de progresser de plusieurs milliers d'années. Il précise également que l'humanité devra le gagner de haute lutte. C'est ainsi que plusieurs fois l'an un groupe de volontaires monte à bord d'une navette qui les conduit vers Albedo. Aujourd'hui vous faites partie de ce groupe et devez triompher des diverses épreuves auxquelles vous serez confrontés. N'oubliez pas, la terre entière compte sur vous...

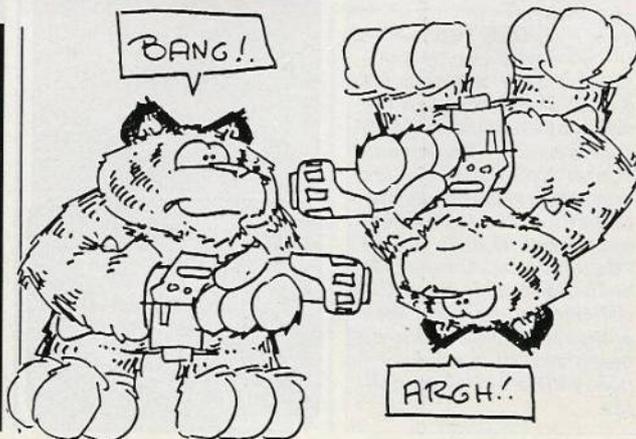


Nouvelle société sur le marché, Myriad frappe très fort avec Albedo. Ce logiciel est une réussite à tous les niveaux. Parlons d'abord de la musique: digitalisée et superbe, elle est longue (on reconnaît les auteurs de Sapiens), tandis que les bruitages n'ont rien lui envier. Sur le plan des graphismes, sans être exceptionnels, ils sont suffisants, mais ce n'est pas ce qui prime dans Albedo. Il faut aussi parler du personnage: après s'être familiarisé à son maniement à la souris, non sans mal, pendant quelques minutes, il devient vite facile de se déplacer dans tout l'écran. Dernier point, et non des moindres, l'intérêt du jeu qui dans ce cas précis est immense. Que dire de plus ?



Albedo est assurément un produit de très bonne qualité. L'originalité principale vient bien évidemment du fait que les joueurs se déplacent en impesanteur, c'est-à-dire dans le vide. On ne peut donc marcher que sur les côtés des murs, et si l'on s'élançe dans le vide, on ne pourra plus modifier sa trajectoire jusqu'à temps d'avoir atteint une paroi. Rajoutons à l'originalité une bonne réalisation et surtout la présence de très nombreux jeux différents (bien que sur le même système), dont certains pour deux joueurs. Un jeu dont on est pas prêt de se lasser.

GRAPHISME 82%
ANIMATION 78%
SON 80%
INTERET 83%





LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRESENT

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

**N'ATTENDEZ PAS LE DERNIER MOMENT POUR VOUS DECIDER.
SI VOUS RESERVEZ VOTRE ORDINATEUR EN
NOVEMBRE, VOUS BENEFICIEZ D'UNE REMISE
SUPPLEMENTAIRE DE 5% SUR
VOTRE ACHAT DE NOEL.**

**AMIGA 500 + MONITEUR PHILIPS
8 LOGICIELS DE JEUX
6990 Frs**

**AMIGA 500
+ 8 LOGICIELS DE JEUX
4690 Frs**

**520 STF + MONITEUR SC 1425
+ 8 LOGICIELS DE JEUX
5490 Frs**

**520 STF
+ 5 LOGICIELS DE JEUX
3490 Frs**

**1040 STF + SM 124
TABLEUR + T. DE TEXTE + GEST FICHIERS
5990 Frs**

**1040 STF + MONITEUR SC 1224
+ 8 LOGICIELS DE JEUX
7490 Frs**

**PC COMMODORE PC1
+ MONITEUR MONOCHROME
3990 Frs**

**PC COMMODORE PC1
+ MONITEUR COULEUR + 5 JEUX
5490 Frs**

POUR TOUT ACHAT D'AMIGA
2000 OU DE MEGA ST
ELECTRON VOUS OFFRE UNE
IMPRIMANTE MATRICIELLE OU
UN MONITEUR COULEUR

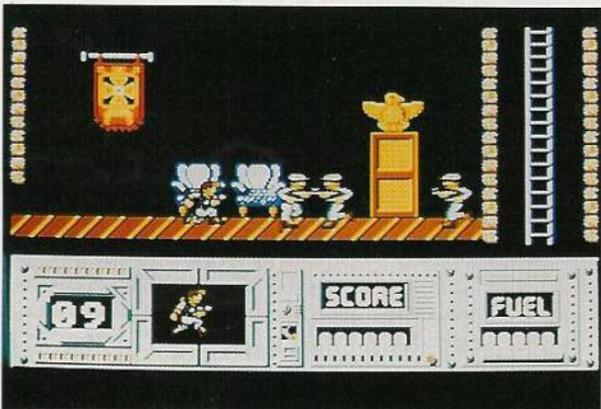
**NOUVEAU
TAPEZ
36 15
ELECTRON**

POUR TOUT ACHAT
D'ATARI ST ELECTRON
VOUS OFFRE LE CABLE
MINITEL ET LE LOGICIEL
DE TELECHARGEMENT

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

ARMY MOVES

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



Les grandes manœuvres vont commencer. Il faut, tout d'abord, franchir un pont au volant d'une jeep blindée, en évitant les missiles ennemis. L'action va se poursuivre en s'enfonçant toujours plus dans le territoire adverse, mais cette fois en hélicoptère. La dernière phase de la mission, se situe dans la jungle, où il faudra, à pied, effectuer un véritable parcours de combattant jusqu'au Quartier Général de l'ennemi, et s'emparer de documents secrets. Des manœuvres militaires qui ne manquent pas de tonus, entre explosions et fusillades.

Army Moves... Encore un jeu que j'attendais avec impatience, car j'ai eu l'occasion de m'y entraîner sur l'Amstrad de mes petits beau-frères (NLR: quelle famille !). Quelle déception quand j'ai commencé à jouer. Les graphismes de la version Amiga ne sont pas trop mal réussis, mais pas un seul bruit, uniquement une musique. Quel dommage ! La version ST, quant à elle, ressemble à la version CPC Amstrad. Sur l'Amiga, la difficulté est grande, et ce n'est qu'après de nombreux essais que vous



La musique du Pont de la Rivière Kwai commence à me sortir par les yeux... J'en ai marre de perdre et de toujours recommencer au premier niveau. Pourquoi l'auteur n'a-t-il pas prévu un mode 'continue' ou un système de codes ? Peut-être pour donner une durée de vie supérieure à son programme ? Si c'est le cas, c'est raté ! Car le jeu, dans ces conditions, devient lassant. Pourquoi, d'autre part, n'a-t-il pas varié les ennemis ? Un seul par niveau, ça fait environ sept au total ; c'est maigre, comparé, par exemple aux soixante monstres de Menace. Les décors n'étaient pourtant pas laids. Il fallait, plutôt que d'adapter un vieux programme, s'en servir de base et l'améliorer. A quand Army Moves II ? Pour le moment, j'aurais plutôt tendance à devenir anti-militariste !

pourrez atteindre la deuxième partie du jeu. Il est regrettable que les programmeurs n'aient pas prévu une option de choix de niveau de difficulté ou une possibilité d'accéder à une étape précise du jeu au moyen d'un code.

GRAPHISME 78%

ANIMATION 72%

SON 65%

INTERET 60%

SOLITAIRE

SPECTRUM HOLOBYTE Prix :
Système : Amiga

Pour une fois, je ne jouerai pas cartes sur table, mais sur micro, avec cette compilation de 8 réussites, dont certaines, comme Klondike, sont assez connues, et d'autres totalement originales. Ces réussites peuvent être jouées indépendamment ; mais, le plus intéressant, c'est le Tournoi de Tante Ann, où vous devez faire le maximum de points à toutes les réussites, les 5 meilleurs scores étant sauvegardés. Vous pouvez choisir le paquet de cartes qui vous plaît le mieux parmi 10 possibles. Les enfants ne sont pas oubliés, puisque 3 jeux leur sont consacrés : 2 réussites assez simples où il faut sortir les cartes par paires, et un jeu de Memory.



Des jeux de cartes sur micro, certains diront :

« C'est idiot ! » Eh bien, non ! Quand c'est bien réalisée, ça peut être très accrochant. Solitaire Royale en est la preuve. Les programmeurs ont eu la bonne idée d'utiliser les qualités de l'ordinateur pour rendre le jeu attrayant : on peut ainsi, par exemple, changer le graphisme des cartes, sauvegarder une partie en cours et les meilleurs scores. Il y a bien sûr des réussites plus passionnantes que d'autres, mais c'est très bon dans l'ensemble et c'est fait avec soin et intelligence. Solitaire Royale est avant tout un jeu de réflexion qui plaira aux fans du célèbre Shanghai.

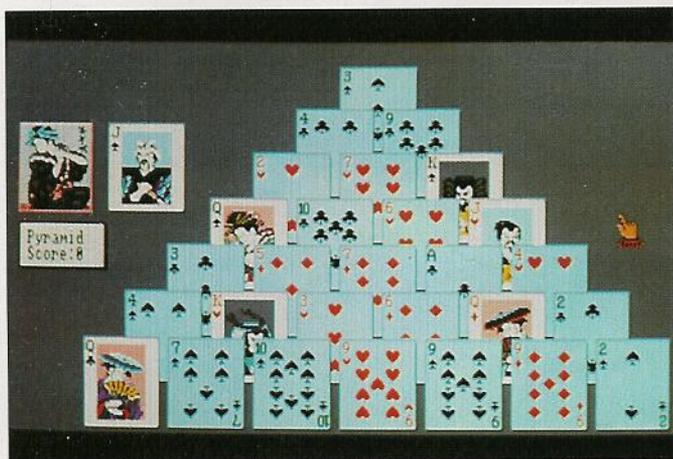
ROYAL

1 ou 2 joueurs



Il est bien difficile de comparer ce jeu à un autre car les jeux de réussites sont bien rares sur l'Amiga. Toutefois, celui-ci a de

nombreux atouts (NDLR : étonnant pour un solitaire !) qui en font le meilleur : une grande variété de réussites, une explication claire de chaque jeu, le choix de la couleur de fond ainsi que du dessin des cartes et enfin une option réussites pour enfants. Un jeu parfait pour ceux qui aiment le calme et la réflexion, le tout sans avoir à battre les cartes et sans risquer de les abîmer ! Le seul hic : on ne peut pas tricher.



ON A BEAU ÊTRE ROYAL, C'EST PAS MARRANT D'ÊTRE SOLITAIRE!

GRAPHISME 85%
ANIMATION 70%
SON
INTERET 82%

RAD RACER

NINTENDO env. 250F 1 joueur
 Système : Nintendo



Rad Racer sur Nintendo, est le pendant de Out

Run sur Sega. Les lunettes 3D donnent de la profondeur au paysage, mais foncent l'écran et atténuent les couleurs. Le graphisme et les 3 musiques de l'auto-radio sont très bons. Je me suis cependant beaucoup plus amusée avec R. C. Pro-Am.

Choisissez votre bolide : F1 ou Twin Turbo 328 ? De la côte Ouest à la côte Est, cette course transaméricaine va vous donner des sueurs froides !

Chacun des 6 parcours est fractionné en étape, qu'il faut franchir dans un temps donné. Comme dans Out Run, la route monte, descend, tourne. Il faut apprendre à jouer du frein et de l'accélérateur, et maîtriser différentes techniques : turbo, sillage, conduite rapide en virage, choc et vol plané. Rad Racer peut fonctionner en « relief » avec les lunettes 3D jointes à l'emballage.



GRAPHISME 92%

SON 82%

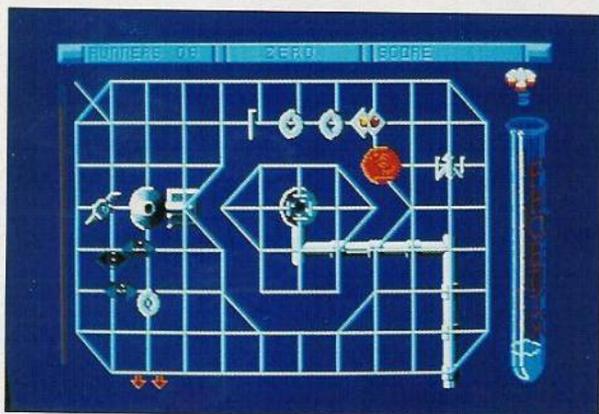
ANIMATION 85%

INTERET 80%

GFA-PUNCH, ATATRUCS, CA TE DIT QUELQUE CHOSE? NON? ALORS, REJOINS-NOUS SUR LE 3615 SM1*ST ET CULTIVE-TOI UN PEU.

TETRA QUEST

MICRODEAL env 200f 1 joueur
Système : AMIGA / ST



Les premiers Jeux galactiques allaient commencer quand les six légendaires tablettes de Phénix ont été volées par les habitants de Tétradome, jaloux de ne pas avoir été invités. Ils ont divisé chaque tablette en 64 morceaux qu'ils ont cachés dans six provinces de leur pays. Phœbus, le dieu soleil propose alors un défi : partir à la recherche des médaillons de Phénix et devenir ainsi le conquérant de Tétrà. Vous devez retrouver quatre pièces qui vous indi-

quent où trouver le morceau de médaillon et les ramasser dans le bon ordre. Une fois le morceau trouvé, vous changez de région. Plusieurs ennemis vous compliquent la tâche en vous barrant une route ou en vous collant sur place ou encore en huilant votre route ce qui rend votre runner incontrôlable. A certains niveaux, un code vous sera donné, code qui vous permet de reprendre plus tard votre quête des médaillons.

**ELECTRON OFFRE
UN MONITEUR COULEUR ATARI
SUR 3615 SM1*ST**



Tetra Quest a de nombreux bons points : en tout premier lieu, il y a une fin. Vous n'êtes peut-être pas près de la voir, mais elle existe. Ensuite, un code qui ne vous oblige pas à reprendre le jeu au début chaque fois que vous le chargez. Plusieurs options qui vous permettent de jouer sans musique, sans bruitages. Le maniement du runner demande de la précision, et il vous arrivera souvent de dépasser les intersections où vous vouliez tourner. Mais avec un peu d'habitude... Tetra quest est donc un bon jeu, bien fini et assez original.



Si d'habitude je testais les produits Microdeal avec passion, je dois avouer que ce dernier ne m'a pas vraiment enchanté. Tetra Quest n'a pas grand chose d'original à son actif, si ce n'est le très désagréable système de déplacement. Des dessins d'une qualité ordinaire, un thème usé et enfin une réalisation moyenne font de Tetra Quest un jeu qui se perdra parmi de nombreux autres. Dommage.

GRAPHISME 66%

ANIMATION 74%

SON 71%

INTERET 73%

SORCERY

MASTERTRONIC env. 150f 1
Système : ST

Je me rappelle que du temps où l'Amstrad reignait en maître sur le monde de la micro, un logiciel faisait trembler les softs en tête de tous les Hits. Son nom : SORCERY +. Dans Sorcery +, vous êtes un petit sorcier (suffisamment puis-



Quelle surprise que de recevoir ce jeu ayant fait les bons moments de l'Amstrad sur ST, près de trois ans après sa sortie sur le CPC. Côté réalisation, le jeu a pris des couleurs et est plus beau graphiquement, sans pour cela atteindre des sommets. La seule chose que je regrette sur un jeu de ce type, c'est sa difficulté, beaucoup trop élevée, et qui ne permet pas de progresser assez facilement. Un classique d'aventure/arcade à réserver aux fans du genre !



Quelle ne fut pas ma surprise lorsque mon rédacteur en chef m'a dit : »

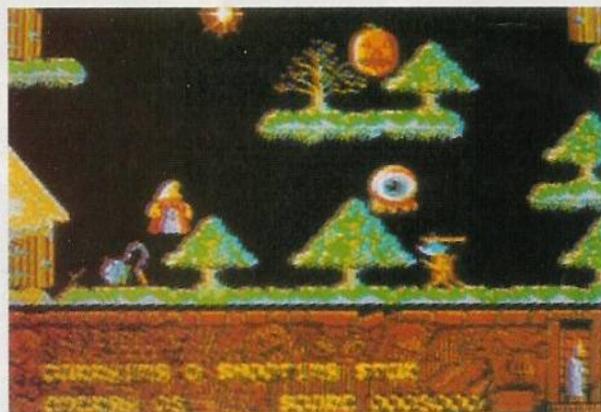
Jean, tu vas tester Sorcery + ». Au début j'ai cru à une blague, mais non, Sorcery + est enfin sorti sur ST ! Je n'ai noté aucune différence au niveau du scénario qui est toujours aussi sympathique. Les tableaux sont aussi les mêmes (souvenirs, souvenirs...), ainsi que les monstres, les sorciers, les objets. Une chose a changé : les graphismes, qui sont plus beaux et avec plus de couleurs. Le jeu par lui-même reste toujours aussi dur (pour moi), mais très agréable. Bref, j'adore !

+
jeur

sant pour voler), qui doit sauver 8 sorciers amis qui sont prisonniers d'un gros méchant nécromant. Mais ce n'est pas si simple, car les lieux sont protégés par toutes sortes de monstres. Ils pompent votre énergie jusqu'à ce que vous passiez ad-patres. Dans chaque salle, vous trouverez des

objets qui vous permettront de tuer les monstres, ouvrir des portes ou encore de délivrer vos amis, et de temps en temps, vous découvrirez un chaudron bouillonnant, qui est en fait une réserve d'énergie. Ça doit vous paraître simple, mais j'oubliais de vous dire que le temps est chronométré.

Lorsque vos amis auront été délivrés, leur magie vous transportera dans la demeure du Nécromant. Aie ! Ici les choses se compliquent... Je ne vais pas vous en dire plus car où serait la surprise ? A vous de jouer !



GRAPHISME 81%
ANIMATION 83%
SON 60%
INTERET 72%

STARBALL

RAINBOW ARTS env. 200F 1 à 8 joueurs
Système : Amiga



Deux adversaires face à face qui défendent à l'aide d'une raquette leur mur de briques. Chacun essaie de démolir le mur de l'autre, jusqu'à ce que la balle passe au travers et marque un but intergalactique. Entre eux, divers objets volants non identifiés servent de bonus, ainsi que des gros bumpers pour dévier la trajectoire de la balle. Starball est un mélange de casse-briques, ping-pong et football.

Apparemment, une excellente idée que ce Starball ; malheureusement, il a dû être programmé par un débile mental. Le jeu n'apporte absolument aucun intérêt quand on joue contre l'ordinateur, car la raquette se déplace n'importe comment (autant la laisser sur place, ça aurait eu le même effet), alors qu'il était si simple de créer des niveaux de force par le biais des déplacements de la raquette. A 2 joueurs humains, ce n'est pas mieux. Le match pouvait être intéressant, mais il est beaucoup trop court, ce qui fait que le hasard entre trop en ligne de compte ; et dès qu'un vainqueur est déclaré, il se trouve automatiquement opposé à l'ordinateur. Un beau gâchis de Rainbow Arts.

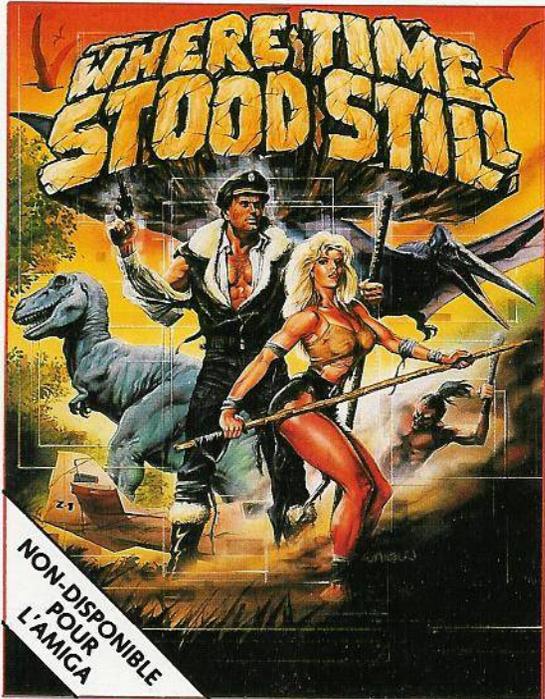


C'est une très bonne idée que de reprendre sur micro ce jeu qui était déjà sur les premières consoles que l'on branchait sur la télé. En plus, les graphismes sont beaux et le son sympa. Le système de jeu par éliminatoires est bien conçu. Malheureusement, jouer seul (c'est-à-dire contre l'ordinateur) est assez frustrant, car on a alors affaire à un adversaire qui joue très mal. Pour un peu, il suffit de ne pas bouger, et il perd tout seul, comme un grand.

GRAPHISME 65%
ANIMATION 70%
SON 68%
INTERET 16%

AMIGA

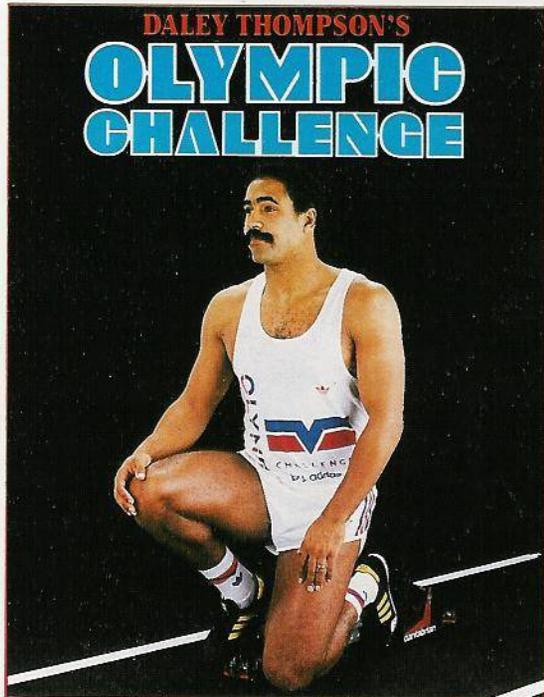
POUR ALIMENTE



NON-DISPONIBLE
POUR
L'AMIGA

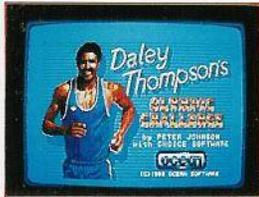
Votre avion a fait un atterrissage forcé sur un plateau montagneux quelque part au coeur du Tibet. Votre compagnon et vous-même êtes toujours vivants. Une forme impressionnante se dirige vers vous; un dinosaure! Où êtes-vous? et à quelle époque? Des graphiques monochromatiques stupéfiants en trois dimensions 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 VOIS LOISIRS

MOVES



DINAMIC

PLATOON

The first casualty of war is innocence.

© 1986 Hemdale Film Corporation. All rights reserved.

ORIGINAL
OFFICIAL
RECORDING
"Platoon" of the same
GENRE
ON CASSETT TAPE

ocean

ARKANOID

REVENGE
OF
LOH

NON-DISPONIBLE
POUR
L'AMICA

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 vicioux 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.



the name
of the game

ocean

the name
of the game

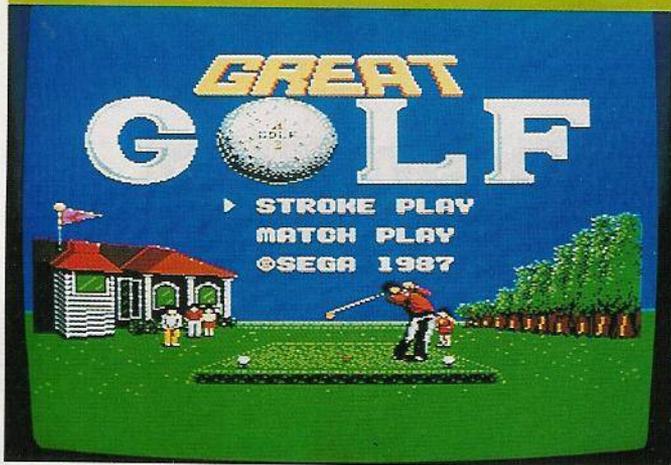
LE POINT

EAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

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

GREAT GOLF

SEGA env. 200F 1 ou 2 joueurs
Système : Sega



Je jete quelques brins d'herbe en l'air, pour voir d'où vient le vent. Il sélectionne minutieusement son club parmi les 14 qu'il a emportés. Il place ses pieds pour être dans la meilleure posture. Plaf ! Il envoie sa balle, plus ou moins fort, plus ou moins droit. Il lève la tête... C'est le golfeur de chez Sega.

Aujourd'hui, sa copine l'a accompagné sur le terrain ; ils ont le choix entre :

- le concours par coups : chaque trou est disputé, le gagnant étant celui qui a réalisé le moins de coups à la fin des 18 parcours,
- la partie par trous : là, le vainqueur est déterminé par le nombre de trous remportés. Le jeu s'arrêtant, dès qu'un joueur atteint le but.

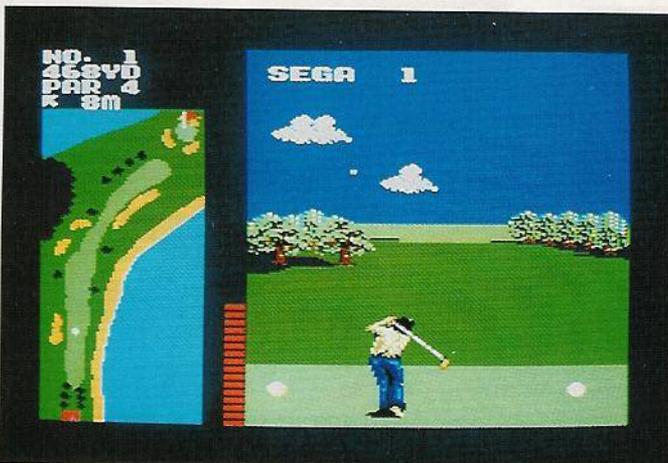
Ce golf de Sega est vraiment splendide, et les commandes, bien que nombreuses, sont faciles d'accès. Il est dommage que l'effet de la balle ne soit pas assez marqué ; il y a des endroits où il faut contrer le vent au maximum pour voir une réelle différence dans la trajectoire du projectile.

GRAPHISME 92%

ANIMATION 78%

SON 75%

INTERET 78%



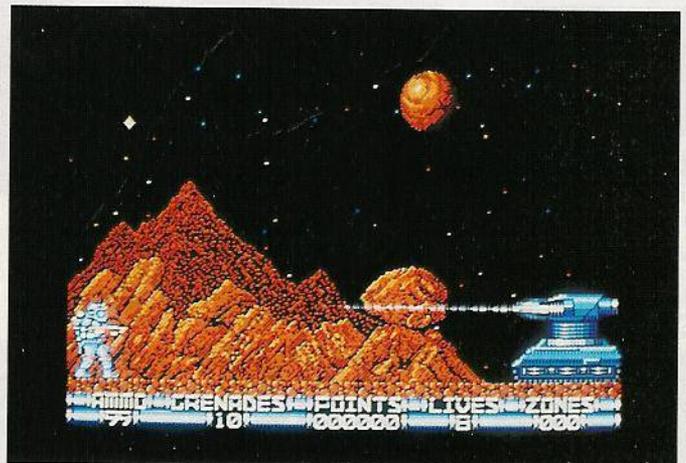
EXOLON

HEWSON env. 250f 1 JOUEUR
Système : ST / Amiga

Vous pénétrez dans l'univers d'Exolon, un monde à la fois lunaire et technologique, peuplé de créatures hostiles et de robots pour le moins agressifs. Fort heureusement, vous êtes armé, et bien armé : vous possédez une centaine de cartouches, 10 grenades et, ce qui peut être parfois bien utile, 10 vies. Par la suite, si vous survivez, vous gagnerez d'autres armes et de nouvelles énergies. Vous vous déplacez au joystick et vous pouvez vous baisser ou sauter en l'air pour esquiver les tirs de vos ennemis ou atteindre ceux qui sont en hauteur. Par ailleurs, les couloirs où vous évoluez sont truffés de portes de téléportation et de sas de transformation (c'est là que l'on peut obtenir de nouvelles armes). Le principal est de rester vivant, et d'aller le plus loin possible.



Exolon est un jeu sympathique, très classique mais hélas pas très original, puisqu'il regroupe le style de Side Arms (jeu de tir, scrolling horizontal) et les décors de jeux comme Oblitérateur (couloirs métalliques, portes de téléportation, etc.). Il reste néanmoins assez accrocheur et d'une difficulté tentante pour les amateurs du genre.



KID ICARUS

NINTENDO env. 250F 1 joueur
Système : Nintendo



R.F.
Vous connaissez le style de jeu où vous dirigez un

petit soldat du genre Green Beret, qui, armé d'un fusil et de grenades, progresse dans le décor en tirant sur tout ce qui bouge ? Eh bien, Exolon est la version spatiale du genre. A cause de l'apesanteur, l'action est plus lente, mais on s'en contente. Au fur et à mesure qu'on avance, on se trouve confronté à des obstacles nouveaux, ce qui donne tout l'intérêt de ce logiciel. Le graphisme est travaillé, mais les couleurs monotones. Ça ne sera pas un « Hit » comparé aux autres productions de Hewson, mais il est sérieusement réalisé et reste dans la bonne moyenne.

GRAPHISME 71%

ANIMATION 67%

SON 54%

INTERET 65%



La mythologie grecque, vue par Nintendo, est

assez cocasse ! Mis à part ce détail, Kid Icarus est un super jeu d'aventure-arcade, tellement immense, que le réalisateur a eu la merveilleuse idée d'y incorporer des mots de passe, qui permettent de reprendre le jeu au niveau où on l'a laissé. Au début, vous aurez peut-être l'impression (comme moi !) que les mots de passe n'ont aucun effet ; mais il faut déjà franchir la première région du monde sub lunaire (comptez 2 bonnes heures d'entraînement !) avant de recommencer ailleurs qu'à la case départ. Un conseil : accumulez le maximum de cœurs dans le premier niveau, si vous voulez vous offrir les marchandises indispensables que vous propose l'usurier de la deuxième région.

Dans le royaume antique du « Domaine des Anges », Médusa, la princesse de la nuit, a volé trois trésors et emprisonné la déesse de la lumière, Palutena. Pit (alias Kid Icarus) est le vaillant guerrier désigné pour rétablir l'ordre. Le Domaine des Anges se compose de 4 mondes (divisés en 4 régions), séparés chacun par une forteresse dont le gardien fera frémir le plus brave des braves !

Je ne peux vous énumérer ici tous les éléments du jeu ; sachez seulement qu'il y a une quarantaine de personnages différents (dont une majorité de tueurs, voleurs et magiciens) ; des magasins, des salles (d'entraînement, de trésor, d'eau, d'armes) ; une vingtaine d'objets pouvant aider Pit : plumes, cartes de crédit, eau de vitalité, flèches, maillets... Enfin, tellement de tableaux, que vous serez accroché à votre manette durant longtemps, si vous voulez mener à bien l'aventure de Kid Icarus.

OU QU'EST CE QU'ADIT QU'J'SUIS AGRESSIF, HEIN ?!

J'VARS L'BIUTER!!



ST MAGAZINE 24 EST EN KIOSQUE!!!
AVEC PRES DE 186 PAGES,
C'EST UN MONUMENT!

AU SOMMAIRE:
RAYTRACING SUR ST!
LE SCANNER SPAT
SPECIAL SALONS
LE GUIDE VIDEOTEX
INITIATION AUX FRACTALES
ARCHIMEDES: Le départ?

GRAPHISME 78%

ANIMATION 82%

SON 82%

INTERET 95%

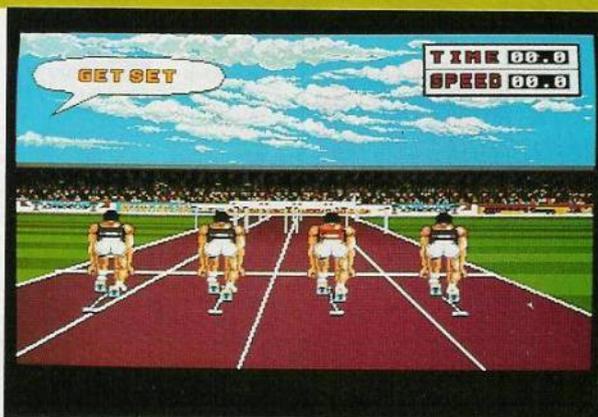
SUMMER OLYMPIAD

TYNESOFT env. 200f 1 à 6 joueurs
Système : ST

Au cours de la cérémonie qui proclame ouverts les trentièmes Jeux d'été, les participants promettent de ne pas utiliser de drogues ou de stéroïdes anabolisants et s'engagent à respecter les lois du Stade. Les Jeux peuvent commencer, cinq épreuves sont prévues ; le tir, le triple saut, l'escrime, le plongeon et la course de haies. Sous un soleil de plomb, et sous les encouragements de la foule en délire, le visage buriné et les pectoraux roulants, les concurrents s'affrontent sportivement ; nul doute que les spectateurs du monde entier envient ces athlètes de 14 nationalités différentes. Le tir, discipline éminemment technique, impose une concentration et des réflexes exemplaires, les mobiles étant lancés aléatoirement et le nombre de balles sérieusement contrôlé. Le triple saut et la course de haies sont nettement plus physiques, votre joystick le comprendra rapidement. L'escrime demande ici aussi quelques connaissances techniques, les passes étant assez diversifiées. Enfin, le plongeon est l'épreuve la plus agréable ; quoi de plus attrayant que de sauter de plus de 25 mètres de haut, par une chaleur accablante, en sachant qu'une médaille d'or attend son vainqueur ? Les participants repartiront tous fiers d'avoir concouru, car le principal, ce n'est pas de gagner, c'est de jouer...



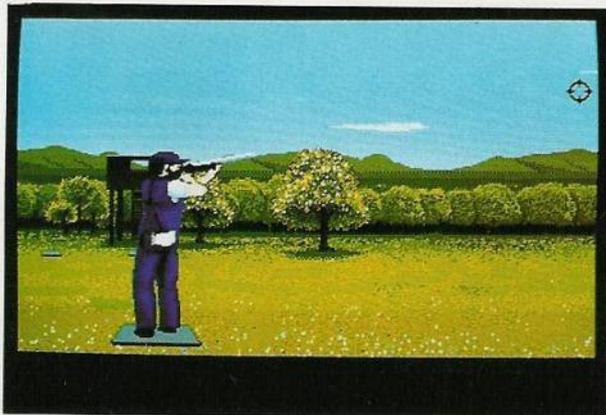
Tout simplement superbe ! Un graphisme à la hauteur de nos ordinateurs chéris, et des épreuves qui nous manquaient. Le Ball trap est très amusant et le viseur répond bien à la souris ; au joystick, c'est autre chose car l'inertie est importante. Le plongeon se passe de commentaires. L'escrime est assez bien faite, mais à mon avis, il y a trop peu de mouvements. La course de haies est de toute beauté, mais très éprouvante pour les nerfs et les manettes. J'ai gardé le triple saut pour la fin car j'ai un peu honte d'avouer que je n'ai pas encore réussi à sauter une fois correctement, et j'ai surtout usé la culotte du bonhomme à tomber avant le bac de sable. Mais je ne perds pas espoir...



C'est un très beau jeu, du style Summer Games. Mais ici il n'y a que cinq épreuves, qui sont cependant attrayantes. Seule la compétition de triple saut est moins soignée que les autres : le personnage est plus schématisé. Néanmoins, j'ai particulièrement apprécié le 110 mètres haies, où nous assistons à la course derrière les concurrents, ça donne une impression de participant plus que de spectateur. Ce n'est peut-être pas le meilleur des logiciels du genre, mais il est très agréable à jouer de par la qualité de son animation et de son graphisme.



C'est malin, j'étais parvenu à ne pas être au courant des Jeux Olympiques de Séoul, j'avais réussi à éviter les retransmissions et les commentaires des journalistes, et il fallait que ce soft tombe sur mon bureau... J'ai été quelque peu déçu par certaines épreuves, tout particulièrement le triple saut, le graphisme n'étant pas à la hauteur de celui des autres épreuves. Le tir, en revanche, est très attractif ; il suffit d'imaginer que la cible mobile est son pire ennemi pour faire de très bons scores. L'animation est généralement bien réalisée, mais les bruitages, on le comprend, sont quasi-inexistants.



GRAPHISME 86%
ANIMATION 71%
SON 65%
INTERET 76%

**VIENS
DIALOGUER
AVEC
GENERATION 4
SUR
3615 SM1*ST.**

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 PACIFIÉ S'ENNUIE

SEUL CE NOUVEAU SPORT DECHAÎNE 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 ÊTES 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

Test

AMY PUTT

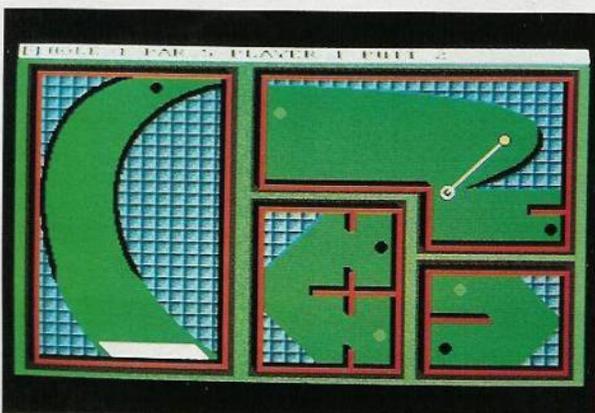
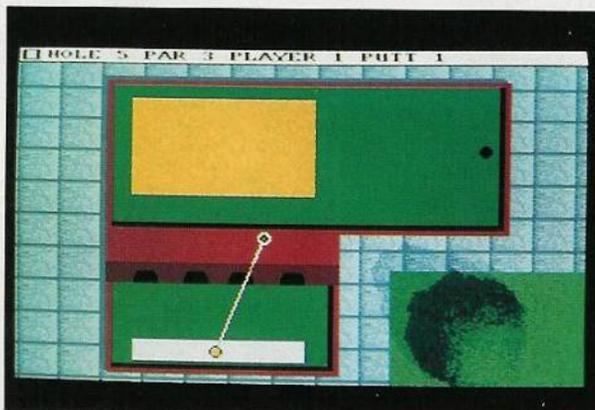
DIGITEK env. 200F 1 à 4 joueurs
Système : Amiga

Enfin une simulation sportive qui sort de l'ordinaire, et nous change des trop sérieux golfs. Ce mini-golf nous arrive des U. S. A., avec 2 parcours de 18 trous : un classique, et un plus fantaisiste. Après avoir sélectionné le nombre de joueurs (de 1 à 4) et la force (normale ou expert),

le jeu commence. On place sa balle sur le rectangle du départ, et, en s'écartant de celui-ci, une ligne se dessine. Cette ligne représente la force et la direction du tir, à vous de bien la diriger. Le nombre de coups possibles par trou est limité à 8, au delà, on passe directement au suivant.



C'est le premier mini-golf sur Amiga, mais il est décevant : les graphismes sont trop géométriques et les pistes manquent de variété ; les décors sont simplistes, les difficultés ne concernent principalement que la pente du terrain. Pourtant un mini-golf devrait justement laisser libre cours à l'imagination et à la fantaisie ; c'était justement son avantage par rapport aux golfs classiques. Ici, la programmation est correcte, mais le graphiste n'était pas à la hauteur. Nous attendons nettement mieux. Avis aux développeurs en manque d'idée : au travail !



Ahlala, je reviens d'une partie fantastique, j'ai réussi un trou en un seul coup, et c'était très dur, et je suis très content. Le graphisme est simple, mais clair et très beau. Les rebonds de la balle sont bien programmés, les reliefs respectés et toutes sortes de décors sont proposés, avec des cours d'eau, des tourniquets, des trous liés entre eux par des tunnels... Un excellent soft que je ne saurais trop vous conseiller (NDLR : Tu vois Mic, tout s'est bien passé !).

MAFDET

SOFTWARE HORIZON env.
Système : Amiga / ST

Le jeu se déroule dans l'égypte antique et vous incarnez une jeune déesse guerrière qui est à la recherche du Livre des Morts. Lors de votre quête vous aurez à affronter des personnages divers et multiples (gardes, dragons, scorpions, squelettes, etc.) plus méchants les uns que les autres. Pour vous défendre et triompher de vos ennemis, vous disposez d'une épée, de votre habileté au combat, de neuf vies, et surtout, pour vous faciliter la tâche, vous avez aussi la possibilité de vous transformer en panthère. Mais attention, à chaque fois que votre personnage se mute en cet animal, vous perdez une vie et il en est de même lors de l'opération inverse. Cette option se révèle très utile lors des déplacements pour échapper à l'épée de vos adversaires et les semer définitivement. Tout au long du jeu, vous aurez à utiliser le clavier comme par exemple pour entrer dans les temples, les grottes ou bien pour en sortir. Maintenant, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter bonne chance.



Le lieu où se passe l'aventure est nouveau

pour tous les aventuriers que vous êtes, puisqu'elle se déroule en Egypte, et le héros est une héroïne (un peu de changement ne fait pas de mal) : ce sont les deux points qui m'ont plu dans ce logiciel. Si les graphismes sont beaux sans être exceptionnels, si l'animation n'est pas géniale mais reste agréable (surtout sous la forme de panthère), les combats sont par contre affreux (beurrk !) et lents. Bref, ce jeu s'adresse avant tout à ceux qui en ont assez des jeux d'arcades dans l'espace. Mafdet leur apportera un peu de dépaysement tout en restant un jeu ordinaire.

VENEZ GAGNER
UN MONITEUR COULEUR SUR
LE SERVEUR 3615 SM1*ST.
IL EST OFFERT PAR
ELECTRON
ET IL CONVIENT
PARFAITEMENT
A VOTRE ATARI ST.

GRAPHISME 67%

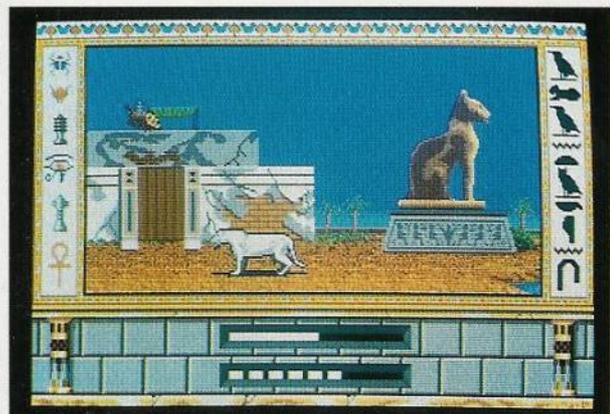
ANIMATION 72%

SON -

INTERET 67%

« Gen 4 »

1 joueur



Avec Mafdet et le livre des morts, on pourrait se dire voilà enfin un soft grâce auquel on va apprendre quelque chose sur l'histoire égyptienne. Eh bien non, car depuis Champollion (Jean-François, le plus jeune des deux) qui s'est spécialisé, comme vous le savez, dans le déchiffrement des hiéroglyphes, on sait que Mafdet veut dire : logiciel bas de gamme avec des graphismes pauvres et laids, des sons et bruitages médiocres, une animation lente et saccadée (à part la panthère) et d'un intérêt très faible. Merci Champollion !

GRAPHISME 61%

ANIMATION 56%

SON 52%

INTERET 45%

3615
SM1*ST, LE
SERVEUR
DE TOUS
LES ST.

HELP Informatique

Magasin : 7 rue de Strasbourg-38000 GRENOBLE

Ouvert du Lundi au Samedi de 9 h à 12 h et de 14 h à 19 h

Tél : 76.51.66.66 Lignes groupées

VPC / SAV / Formation : Z I des GLAIRONS

38400 Saint Martin d'Hères

GRENOBLE

COMMANDEZ

VPC

EXPEDITION

SOUS

24 H

TEL: 76.51.66.66

COURRIER :
HELP informatique
BP 281
38036 Grenoble CEDEX

ACHETEZ

PAYEZ DANS

3 MOIS

ATARI

ATARI/ COMMODORE

PLUS DE 3000 LOGICIELS

EN REFERENCE

A DES PRIX...

PLUS LES TOUTES

DERNIERES NOUVEAUTES

DES CENTAINES DE
PERIPHERIQUES,
D'ACCESSOIRES, DE
PETITS ET GROS MATERIELS,
ETC, EN REFERENCE POUR
VOTRE ST, VOTRE AMIGA
OU AUTRES... TOUJOURS
A DES PRIX ...

9 Frs

Le DISK
3*5 DF DD

AMIGA

MEGANNEWS

ENFIN DE LA VRAIE PRESSE SUR DISK SUR
ATARI ST!
12 numéros par an + 2 numéros hors-série. Des
news, des trucs, des astuces, des bidouilles,

ABONNEMENT: 300 FRs PAR AN!

LIBRAIRIE:

DES CENTAINES DE TITRES
TOUTES MARQUES.

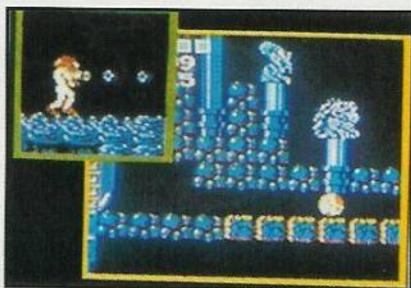
CONSULTEZ NOUS

CREDIT

SOFINCO
IMMEDIAT

METROID

NINTENDO env. 250F 1 ou 2 joueurs
Système : Nintendo



Partez à la recherche du Métrôid, gardé par Mother Brain, à l'intérieur de Zèbes : la planète aux mille passages secrets. Zèbes est partagée en 5 zones : Brinstar, Norfair, Ridley, Kraid et Tourian, surveillées par une quarantaine de

monstres et reliées entre elles par des corridors secrets. Des éléments de pouvoir vous aideront à atteindre Mother Brain : missiles, bombes, boîtes de géants, sphères Maru-Mari, réservoirs d'énergie, et Varia la protectrice.

3615 SM1*ST. INFOS.
ATATRUCS. AVENFOU.
TELECHARGEMENT.
SYNTHES. DIALOGUE
ENTRE ST ET AMIGA.
BRUNO BELLAMY.



Encore un jeu d'aventure-arcade dément, qui englobe tir, grimpe, bonus, cachettes. Une recette déjà éprouvée par Nintendo, qui nous donne là un plat digne des gourmets les plus exigeants. Le jeu est immense, mais avec le système de mots de passe, on arrive à progresser tranquillement, sans se lasser. Je vous recommande de faire un schéma des couloirs, si vous voulez repérer les endroits clef. Alors, si vous n'avez pas peur de devenir un végétal, planté devant votre poste, achetez ce jeu ! Je n'ai pas d'actions chez Nintendo, mais je reconnais que là, ils ont encore frappé très fort !



Ce qui frappe le plus dans Métroid, c'est la richesse du jeu : d'un tableau à l'autre, on est confronté à des situations différentes. Il n'est pas difficile à jouer, mais il y a tellement d'ennemis, de pièges et de choses à découvrir, que l'on sent sa progression à chaque nouvelle partie. Une fois la première étape franchie (après plusieurs heures de lutte !), on passe à une autre phase de l'aventure. L'animation du personnage est exemplaire ; il suit parfaitement les impulsions du joystick, on peut même le diriger pendant qu'il saute. J'ai rarement eu entre les mains un jeu aussi passionnant et agréable.

GRAPHISME 83%

ANIMATION 95%

SON 76%

INTERET 99%

INDY 500

env. 150F 1 joueur
Système : ST

N'avez-vous jamais rêvé de courir un grand prix de formule un ? Avec Indy 500 votre rêve va devenir réalité. Vous pouvez vous identifier à un pilote célèbre (Prost, Senna, etc.), ou participer directement sous votre nom. Après avoir choisi un véhicule parmi les trois qui vous sont proposés, il sera temps d'effectuer un tour d'essai qui déterminera, d'après votre performance, votre position sur la grille de départ. En option course, vous roulez lentement avec les autres concurrents jusqu'à la ligne de départ, où vous démarrerez dès que le feu passera au vert. Il ne restera plus alors qu'à vous recommander la prudence notamment dans les virages et lors des dépassements.



Pour moi, Indy 500 se résume à une belle page de présentation et c'est tout ! Si l'animation avait été mieux faite, si la manière de passer les vitesses avait été plus simple, si le graphisme avait été travaillé et si plein d'autres choses (...), nous aurions pu avoir un super Pitstop, bien connu des possesseurs de 8 bits. Mais nous n'en sommes pas arrivés là, et j'ai entre les mains une course de voitures on ne peut plus banale et très décevante. Il est à noter que j'ai pu faire le tour complet du circuit simplement en accélérant et sans me soucier des virages. Je n'ai eu qu'à pousser la manette en avant. Le véhicule ne sort pas de la route. Un bug ???

CENTERFOLD SQUARES

Mc FARLAND prix : n. c. 1 joueur
Système : Amiga



ça n'est pas vraiment la course où l'on fonce à toute berzingue (comme Outrun). Ici, on se sert constamment du levier de vitesse, et il faut beaucoup de doigté pour piloter son bolide, tant les virages sont destructeurs et les adversaires difficiles. Si l'intérêt est présent, il manque mal-

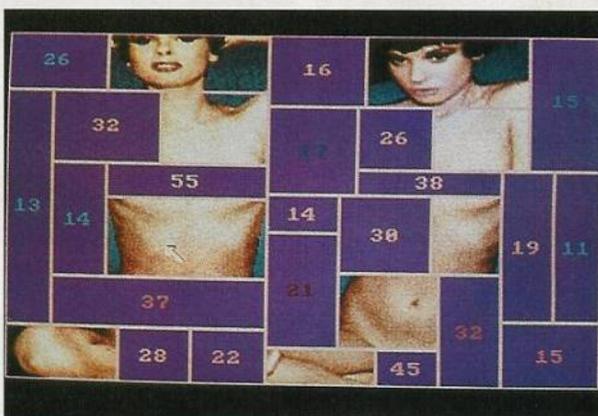
heureusement le principal pour faire de ce logiciel un jeu de qualité : la réalisation. C'est-à-dire : un graphisme soigné, (la Formule 1 est très laide), une animation plus progressive (les déplacements sont saccadés), et des bruitages réalistes (le bruit du moteur est plus proche de celui d'un moulin à café que de celui d'un 8 cylindres en V.)

- GRAPHISME 48%
- ANIMATION 43%
- SON 30%
- INTERET 54%

Centerfold Squares est une variante du célèbre Reversi, mais au côté intellectuel de la chose, on a rajouté une petite pointe d'érotisme. Vous devez choisir une adversaire, parmi les 12 girls affichées au menu (certaines sont plus habiles au Reversi que d'autres). L'élue de votre cœur apparaît alors à l'écran, cachée par des rectangles de différentes valeurs. Chaque partie de Reversi gagnée fera disparaître un des caches. Le tournoi s'engage : il faut retourner autant de jetons de votre couleur que le chiffre indiqué sur le rectangle sélectionné. Il y a toutefois des agréments au jeu : les cases rouges enlèvent des points, les vertes en donnent, les jaunes permettent de rejouer. Quand un des joueurs est coincé, il peut tenter sa chance à la roulette. Le premier qui arrive au nombre de jetons requis stoppe le jeu, et, à ce moment là, celui qui a le plus gros score remporte la victoire.



L'idée est originale, et elle nous change de l'éternel Strip Poker. Les parties de Reversi sont intéressantes, car en plus de retourner des pions à sa couleur, il faut atteindre des bonus qui changent de place en cours de jeu. La roulette peut également faire basculer la chance, surtout quand on n'a plus rien à perdre. Un seul petit reproche : les parties sont trop longues, car les portions d'image découvertes se recachent en cas d'échec ! Les photos digitalisées sont nombreuses, et belles. Alors « bravo » au réalisateur du jeu.



- GRAPHISME 77%
- ANIMATION 50%
- SON 0
- INTERET 83%

ELECTRON OFFRE UN MONITEUR COULEUR ATARI. C'EST L'IDEAL POUR VOS JEUX SUR ST. ALORS NE RATEZ PAS CETTE OCCASION UNIQUE ET VENEZ PARTICIPER AU CONCOURS SUR 3615 SMI*ST.

VETERAN

SOFTWARE HORIZON env. 150f 1 joueur
Système : ST



Vous connaissez Opération Wolf ? Oui ! Ca tombe bien, parce que Vétéran est une réplique d'Opération Wolf. Après avoir choisi l'arme qui vous convient le mieux, vous devez dans différents lieux abattre le maximum d'ennemis. Ceux-ci traversent l'écran à pied, en char ou en hélicoptère, et il est conseillé de les tuer avant qu'ils ne vous tirent dessus ou qu'ils lancent une grenade qui ferait baisser dangereusement votre vitalité. Vous tirez sur les ennemis en plaçant la souris sur eux et en pressant le bouton, mais vous pouvez aussi lancer un obus avec le bouton droit. De temps en temps, vous devrez vous ravitailler en munitions et obus, et alors, peut-être atteindrez-vous l'aéroport, dernier tableau de la série !



Enfin un mauvais jeu. Certes, le prix n'est que de 150 Francs,

mais c'est déjà injustifié. On pourrait en effet s'attendre à un Opération Wolf en regardant les écrans, mais les sprites sont laids, il n'y a pas de scrolling d'écran, les soldats tombent dix secondes après qu'on ait tiré sur eux, la synchronisation n'est pas bonne... Bref, ce jeu est nul. Au suivant.

Pour les incondi- tionnels de Ope- ration Wolf (en jeu vidéo), je dirais simple- ment que Vétéran n'est absolument pas son adap- tation sur ST. Malgré un sujet identique (tirer sur tout ce qui bouge à l'écran ou presque), la réalisation de ce jeu a été baclée. Les graphismes moyens sont ridiculisés par une anima- tion pour le moins sacca- dée. Les cris horribles des ennemis sont terriblement crispants et incompré- hensibles ; la synchronisation des tirs, de la mort des sol- dats et de leurs cris, est paradoxalement asynch- rone, ce qui fait que l'on n'arrive pas à se mettre dans l'ambiance. D'autre part, pouvoir jouer au joy- stick aurait été un élément positif, mais là encore, déception.

GRAPHISME 55%

ANIMATION 32%

SON 74%

INTERET 23%



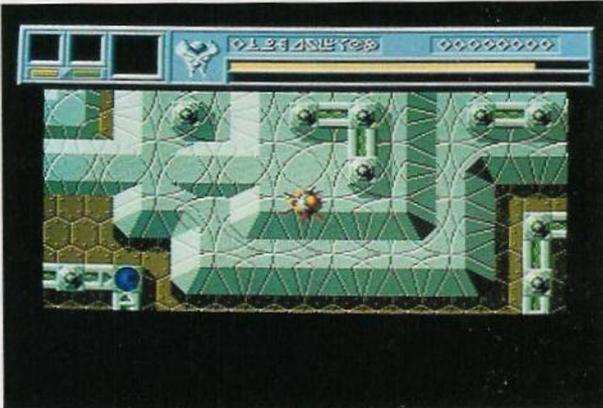
FUSION

ECA env. 250f 1 joueur
Système : Amiga



Fusion est le dernier jeu de chez EA. Après le chargement du jeu, vous voyez apparaître un énorme icône très bien réalisé sur lequel vous devez, comme d'habitude, cliquer. Le programme est enfin chargé. Peu de choix, uniquement novice ou expert. Une fois le jeu commencé, vous êtes agressés de toutes parts par les ennemis. Votre but est de vous emparer de tous les morceaux de bombes que vous trouverez tout au long des treize niveaux et d'aller les poser à l'endroit convenu, représenté par le dessin de cette bombe. En chemin, vous pourrez aussi trouver des armes et des boucliers bien utiles pour réussir votre mission.

Fusion, le tout dernier Electronic Arts, est un jeu d'arcade au scrolling multi-directionnel et différentiel d'assez bonne qualité (bien qu'assez facile sur l'Amiga), mais qui ne réserve hélas ! que peu de surprises au joueur. En effet, si ce n'est le fait que l'on puisse être soit à terre, soit dans les air, le jeu se résume vraiment à tirer un peu sur tout pour passer au niveau suivant. Dommage, la réalisation est bonne, mais l'intérêt manque un peu. Pour les fans de ce type de programme.



Waaoooouu !!! Un nouvel Elec- tronic Arts... Je crois bien que je n'aurais pas du m'emballer si vite. Il est quand même impor- tant de noter que ce jeu est signé BullFrog et EA n'en n'est que le distributeur, car on est quand même loin des hits de cette grande maison. Si le jeu bénéficie d'un bon gra- phisme, le scrolling lui, est un peu saccadé et je n'ai pas pris un très grand plaisir à jouer à Fusion. A noter l'amusante façon de com- pter les points ou du moins d'écrire les chiffres.

GRAPHISME 89%

ANIMATION 74%

SON 90%

INTERET 69%

GALACTIC CONQUEROR

TITUS env. 200f 1 joueur
Système : ST / Amiga

Thunder Cloud II, tel est le nom de votre vaisseau, hyper-super-ultra perfectionné comme il se doit. Votre but, comme d'habitude, est de détruire les forces du mal qui ont brisé la paix. Vous aurez de plus à éviter, ou à détruire des mines spatiales et des météorites. Deux phases donc dans ce jeu : repérer les ennemis sur une carte spatiale et vous rendre sur le lieu de combat afin d'affronter les méchants. Plusieurs options vous permettent de sauvegarder votre carte, et évidemment de la récupérer, et une option amusante permet d'obtenir une vue digitale, en fait une présentation grossie de votre vaisseau.



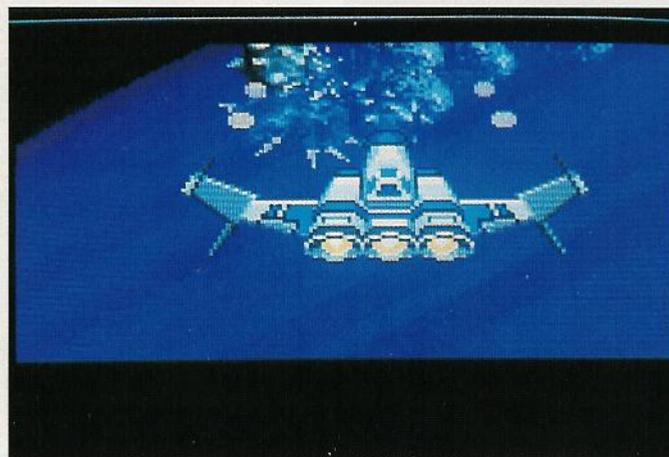
Ce jeu marque un changement dans le style des jeux Titus.

Certes, on est toujours en présence d'un pur jeu de tir, mais allié à une once de stratégie. En effet, après chaque phase de jeu, vous devez contrer l'avance des ennemis et déposer des hommes sur la planète de votre choix. Vos troupes évolueront ensuite elles-mêmes, vous permettant d'attaquer puis d'installer d'autres troupes en d'autres lieux. Après un moment, vous pourrez même attaquer le vaisseau-mère des Aliens. Personnellement, je trouve Galactic Conqueror assez prenant, même si les phases de tirs deviennent un peu longues après un moment. J'adore l'option « Loupe », à la Afterburner, option certes inutile mais bien réalisée. A réserver aux dingues du joystick.



Alors là, je dis stop ! Titus nous avait habitué à une façon parti-

culière de simuler l'impression de vitesse en faisant défiler des bandes de couleur en guise de route. Ils ont recommencé le même truc pour simuler l'eau, mais là, c'en est trop. Il serait peut-être temps de changer d'artifice. Le jeu reprend un scénario usé à force d'en abuser et ils auraient pu faire mieux. Un peu d'originalité que diable ! Faites nous des jeux où l'on ne force pas, variez un peu (ils ne vont plus m'aimer chez Titus) ! Cependant, le jeu est quand même bien réalisé, et si vous n'avez pas de jeu de ce genre, il vous plaira sûrement.



GRAPHISME 71%

ANIMATION 69%

SON 82%

INTERET 72%

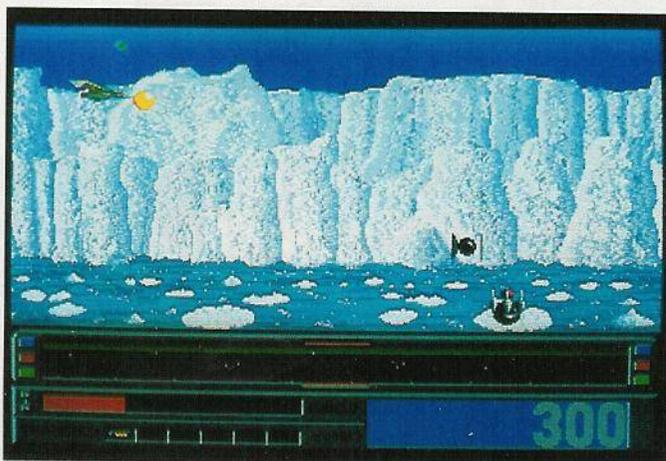
STARRAY

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



Vous pilotez, à la souris ou au joystick, un vaisseau qui évolue dans un décor en scrolling horizontal sur plusieurs plans, en tentant d'empêcher des vaisseaux ennemis de dérober vos installations, disséminées le long du parcours. Certains de ces vaisseaux, lorsque vous les touchez, se transforment en sphères qui vous apportent des effets spéciaux. Il vous est en outre possible d'anéantir tout

ce qui est à votre portée sur l'écran avec des « vaporizers », mais cette arme n'est disponible qu'en quantité limitée. A chaque changement de niveau, vous explorez un univers complètement différent, avec de nouveaux types d'ennemis. Un paysage spatial, une forêt luxuriante, une banquise polaire, et même l'intérieur d'un micro-ordinateur, constituent les quatre premiers niveaux...



Si le scénario n'a en lui-même rien de bien original

(tirez sur tout ce qui bouge, Dieu reconnaîtra les siens !), en revanche le scrolling parallax de Steve Bak apporte un relief fantastique à l'image. Les sprites sont bien animés et le jeu dans l'ensemble est assez prenant, quoique un peu répétitif, ce qui est hélas le lot commun de tous les jeux de tir...

GRAPHISME 87%

ANIMATION 85%

SON 91%

INTERET 88%



Je suis décidément bien chanceux aujourd'hui. Je n'ai que des bons jeux à tester, alors ne croyez pas que si je suis toujours heureux c'est parce que je suis incapable de juger un programme, mais là, tout est bon. Pourtant, Starray n'est qu'un remake de Defender, mais si bien fait, avec ses six plans de scrolling différentiel (huit sur ST : merci Monsieur Steve Bak !), ses sprites superbes, ses sons digitalisés et ses décors variant souvent. Starray est la preuve que l'on peut faire de très beaux produits avec de vieilles idées !



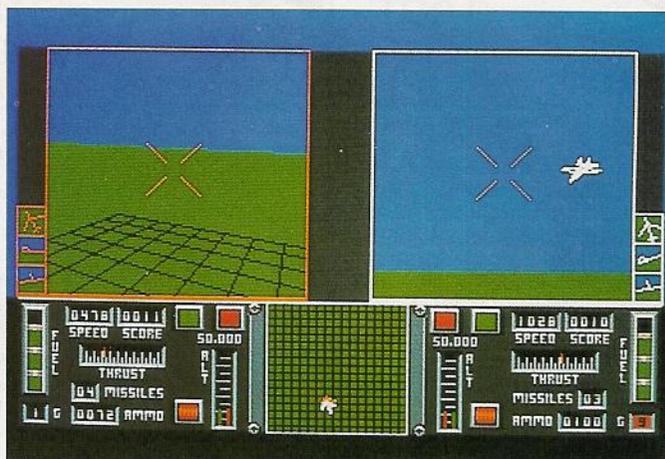
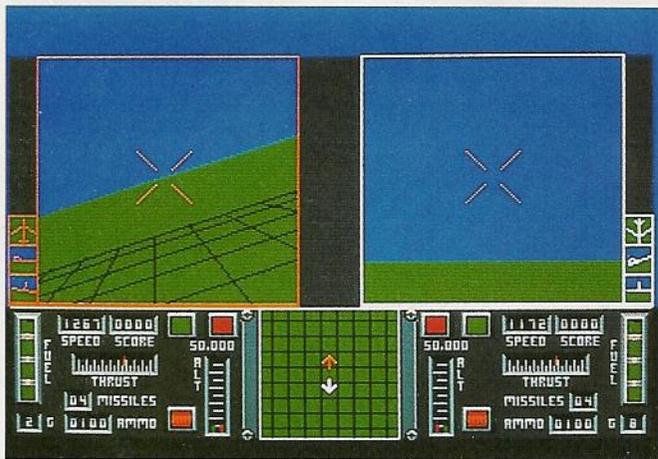
On peut dire que ces derniers temps, les amateurs de 'Scramble' et autres 'Nemesis' (dont je fais partie) sont particulièrement gâtés ! La concurrence est rude avec Zynaps, Katakis et Menace. Starray se distingue car le vaisseau peut se diriger indifféremment vers la droite ou vers la gauche. Le scrolling est tout simplement parfait, de même que le maniement, d'une précision et d'une rapidité exemplaires. Le graphisme, très travaillé aux deux premiers niveaux, avec un relief du meilleur effet, devient assez décevant aux niveaux 3 et 4. Ça manque d'inspiration, et ça fait bâclé. C'est un peu dommage...

...ET PAF... VOULÀ CE QU'ARRIVE QUAND ON DEMANDE À STEVE BAK UNE DÉMO DE SCROLLINGS DIFFÉRENTIELS...

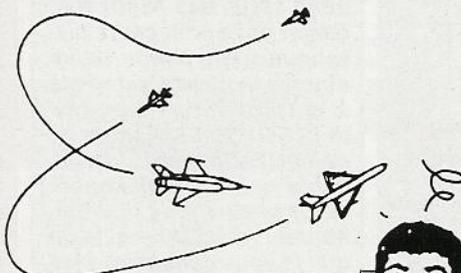


SKY CHASE

IMAGEWORKS env. 200f 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga / ST



Il ne fait pas très beau dehors, et il y a un vent incroyable, alors pourquoi ne pas rester chez vous et jouer à Sky Chase ? Imaginez vous que sur l'Amiga, nous avons un jeu de combat aérien comme Top Gun sur ST, mais en beaucoup plus joli. Tout commence par une page d'options à faire pâlir un vendeur de voitures françaises, et enfin le jeu. Vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur ou à deux, et simultanément. Super, non ? Le jeu est en fil de fer (pas en vrai fil) et ultra rapide. Et vous voyez chacun des avions sur une partie de l'écran.



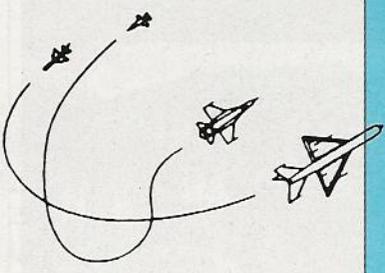
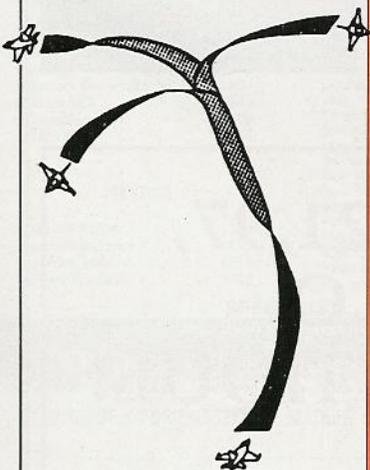
Whhhhaaaaaa-ooooooooo !!!
Le graphisme n'est peut-être qu'en « fil de fer », les programmeurs se sont rattrapés sur l'animation. On dirait presque un film (ça me rappelle les scènes d'avions du film « Thérèse » !). Franchement, Sky Chase est un jeu dangereux, car dès qu'on y touche, on met longtemps à s'en décrocher, même si l'on joue contre l'ordinateur. Le jeu à deux reste le meilleur, même si mon adversaire, Bruno en l'occurrence, n'était pas des meilleurs (héhé !). On peut maintenant espérer que Rainbird nous fasse un jeu du même type, mais en « traits pleins et colorés ».



Skychase est le genre de jeu où il vaut mieux avoir des amis, car seul, c'est un peu dur et ennuyeux. Par contre, vous pourrez vous éclater à deux dans tous les sens du mot. Le jeu est très rapide et bien que je n'aime pas trop les graphismes du genre console Vectrex, il faut reconnaître que c'est très bien fait. Le fond à damier est assez étrange et ne ressemble pas tellement à un ciel ensoleillé, remarquez, je ne ressemble pas à Robert Redford. (Je suis mieux que lui).



Enfin un authentique simulateur de combat aérien moderne ! Malgré la définition en fil de fer, le réalisme est plus que saisissant, sans compter la qualité du son sur Amiga, et l'animation qui est une pure merveille. J'ai rarement vu un soft plus interactif : aussi anti-militariste sois-je, je me croyais vraiment projeté dans l'univers de Top Gun, et j'y prenais plaisir, en plus ! Quelle perversion épouvantable ! . . De plus, le fait de jouer vraiment à deux donne à ce jeu un intérêt inédit ! Une réussite comme on aimerait en voir plus souvent.



GRAPHISME 81%
ANIMATION 99%
SON 81%
INTERET 94%

NIGHT RAIDER

GREMLIN env. 200f 1 joueur
Système : ST

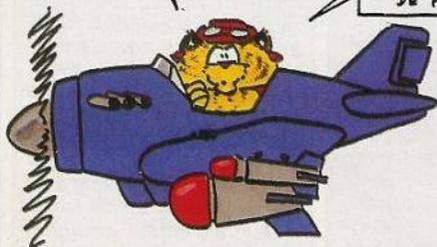


Ce logiciel se veut être à la fois une simulation aeriennne, un jeu d'action et de stratégie. Malheureusement, à vouloir tout faire, rien de bon ne ressort de ce programme, comme s'il avait subi un nivellement par le bas. Chacun de ses aspects restent beaucoup trop simplistes. De ce fait l'intérêt s'en trouve très limité. Au plan de la réalisation ça pêche également: excepté le graphisme, correct mais sans plus et l'animation, dans l'ensemble ça reste très médiocre. A noter tout de même la présentation générale assez soignée, mais qui ne suffit pas à réhausser l'ensemble. En conclusion, il s'agit d'un soft sans saveur que je vous conseille d'éviter.

Couler le Bismark ! Voilà la mission qui vous est proposée, et autant dire que ce ne sera pas facile. Après une présentation à base d'images et de sons digitalisés, où Hitler et Churchill font leurs discours guerriers, le jeu peut commencer. Vous pouvez vous entraîner à décoller, voler, combattre, couler le Bismark, ou encore atterrir. Une fois que toutes les phases du jeu vous sont connues, vous pouvez choisir une mission (il y en a 5 différentes !), en tirant à la courte-paille. Toutes les missions consistent à décoller de votre porte-avions, de le protéger de tous les dangers (mines, avions, bateaux, sous-marins) tout en essayant à un moment où à un autre d'aller couler le Bismark. Vous disposez d'une vue avant, arrière, du tableau de bord et enfin d'une carte de la région. Que la force soit avec vous !

ALORS, JE DOIS COULER L'ARC DE TRIOMPHE, C'EST BIEN ÇA ?

... COMMENT ÇA "C'EST ABOULÉ ? SE CROIT DANS FS II EUROPE"... ME SERAIS-JE TROMPÉ DE PAGE ?..



OUR NATION MOURNS THE LOSS. THE TRAGEDY OF THE MIGHTY HOOD AND HER CREW. THEY MUST NOT BE FORGOTTEN. THEY MUST BE AVENGED.



Une de plus ! Je parle évidemment d'une

simulation de vol qui s'appelle cette fois Night Raider, et qui a pour cadre historique, cette bonne vieille deuxième guerre mondiale (c'est original !). Il vous faudra cette fois attaquer et couler le Bismarck, formidable destroyer allemand, après une période d'entraînement (c'est du moins ce que je vous conseille). Malheureusement cette attaque représente le seul scénario disponible de ce soft et on a donc très rapidement fait le tour de la simulation. Le maniement de l'appareil est assez simple et pratique, avec des graphismes très moyens et une animation qui n'est pas géniale. Les sons, eux sont assez réussis et l'idée d'une attaque de nuit aurait pu être mieux exploitée. En outre, trop peu d'options, qui font que l'on se lasse assez rapidement de cette simulation.



Le moins qu'on puisse dire, c'est que Night Raider

déchaîne les passions. Didier n'aime pas trop, Frank trouve ça nul, et moi j'adore. Night Raider regroupe à la fois les intérêts d'un simulateur de vol (on s'y croirait) et ceux d'un jeu d'action (on ne s'ennuie pas) d'une manière grandiose. Les graphismes ne sont peut-être pas ce qu'il y a de mieux, mais on a tellement peu de temps pour s'y attarder, en raison de tout ce qu'il faut faire pour rester maître de son avion, que cela devient vraiment secondaire. Un excellent soft.

GRAPHISME 74%

ANIMATION 71%

SON 65%

INTERET 65%

42.49.21.97,
ALLO,
LA BOUTIQUE!

ORDIVIDUEL

20-22 RUE DE MONTREUIL
 B.P. 72 - 94302 VINCENNES
 FAMILIAL (1) 43.28.22.06
 PROFESSIONNEL (1) 43.28.00.71
 REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD ATARI THOMSON

ORDIVIDUEL

Ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - le samedi de 10 h 30 à 19 h - A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes

+ 12 % DE PRODUIT GRATUIT POUR L'ACHAT D'UN ORDINATEUR *

* offre limitée au jour de l'achat et hors promotion

+ 12% DE PRODUIT GRATUIT

+ 12% DE PRODUIT GRATUIT

AMSTRAD
CPC 6128
 + Moniteur Couleur
 + IMPRIMANTE 40 col.
 + Câble imprimante
 + 6 LOGICIELS
 + Une MANETTE DE JEU

5340 Frs **4495 Frs**

ATARI
520 STF
 + Moniteur Couleur
 + IMPRIMANTE 80 col.
 SP180 AI SEIKOSHA
 Qualité courrier/graphique
 + Câble imprimante
 + Traitement de Texte (1ST Word+)
 + créateur graphique
 + 2 jeux
 + Une MANETTE DE JEU

7990 Frs **6990 Frs**

THOMSON
TO8 D
 + Moniteur Couleur
 + IMPRIMANTE 40 col.
 + Câble imprimante
 + 4 LOGICIELS
 + Une MANETTE DE JEU

6100 Frs **4995 Frs**

- AMSTRAD CPC**
- CPC 464 + Moniteur Mono. 1990 Frs
 - CPC 464 + Moniteur Couleur 2990 Frs
 - CPC 6128 + Moniteur Mono 2990 Frs
 - CPC 6128 + Moniteur Couleur 3990 Frs
 - PC1512 SD + Mono. CGA 5325 Frs
 - PC1512 SD + Coul. CGA 7460 Frs

- ATARI STF**
- 520 STF seul 3490 Frs
 - 520 STF + Moniteur Mono. 4490 Frs
 - 520 STF + Moniteur Couleur 5490 Frs
 - 1040 STF seul 4790 Frs
 - 1040 STF + Moniteur Mono 5990 Frs
 - 1040 STF + Moniteur Couleur 7490 Frs

- THOMSON**
- MO6 seul 1490 Frs
 - TO8 D seul 2990 Frs
 - TO8 D + Moniteur Mono 4280 Frs
 - TO8 D + Moniteur Couleur 4690 Frs
 - TO16 PC + Mono HERC. 5325 Frs
 - TO16 PC + Coul. CGA 6990 Frs

OFFREZ VOUS UNE 2ème T.V.

Grâce à cette interface donnez une autre dimension à votre ordinateur. 16 chaînes mémorisées, une prise péritel vous permettra de brancher un magnétoscope.

- INTERFACE T.V
 - sans télécommande. 1190 F
 - avec télécommande 1690 F
- PROMOTION: 1490 F**

Pack Ecrivain ... Pack util

IMPRIMANTE 80 col. SP 180 AI - SEIKOSHA
 qualité courrier-graphique
 + Traitement de texte
 + Câble imprimante
 + Pack de feuille (500)

- Pour AMSTRAD CPC 6128:**
 T.Texte: STARTEX
 □ Le PACK 2815 Frs 2190 Frs
- Pour THOMSON TO8-TO8D**
 T.Texte: PARAGRAPHE
 □ Le PACK 3000 Frs 2290 Frs
- Pour ATARI 520-1040 STF:**
 T.Texte: 1st WORD +
 □ Le PACK 3200 Frs 2585 Frs

... Pack CADEAU ...

DIGITALISEUR ARA CPC
 Permet de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra ou d'une T.V. (Fourni avec un logiciel graphique très puissant. En Français)

- DIGITALISEUR ARA 1190 Frs

HANDY SCANNER ATARI
 Souris "intelligente" qui scanne instantanément tous vos documents, photos. (Possibilité de récupérer les images).

- Handy scanner 2990 Frs
- Handy scanner + 16 nuances ... 3490 Frs



Donnez la parole, la musique ... à votre ordinateur

Avoir un dialogue avec son ordinateur rien de plus facile maintenant!

OFFRE SPECIALE



- Pour THOMSON :**
- synthétiseur seul 550 F
- Pour AMSTRAD CPC :**
- synthétiseur + H-P. 399 F
 - synthétiseur seul 299 F

sélection réalisée parmi + de 1000 titres...

- ACCESSOIRES AMSTRAD**
- 2° Lecteur 3" DF1 1590 F
 - Adaptateur péritel MP 2P 450 F
 - Câble imprimante 150 F
 - Câble magnétophone 50 F
 - Doubleur prise Joystick 100 F
 - Graphiscope II 990 F
 - Housse DDI 1 ou FDI 1 85 F
 - Lect. Disq. 3" DDI 1 1990 F
 - Lect. Disq. 5" 1/4 1690 F
 - Multiface 2 595 F
 - Rallonge Alim + vidéo CPC 464 130 F
 - Rallonge Alim + vidéo CPC 128 180 F
 - Souris AMX 690 F
 - Souris Cameron 680 F
 - Tapis souris 75 F
- JOYSTICK**
- Joystick Konina 160 F
 - Joystick Switchy 185 F
 - Joystick Cobra 495 F
 - Joystick Pro 5000 170 F

- LOGICIELS CPC**
- | | |
|----------------------------|---------|
| 07 | K7 |
| □ 1943 | 165 110 |
| □ Arcade Action | 180 105 |
| □ Budget familial | 199 160 |
| □ Daley Thompson's Olympic | 140 95 |
| □ Défi au tarot | 180 |
| □ Discology | 350 |
| □ Elite | 195 185 |
| □ Fire and Forget | 155 |
| □ First'n'Throities | 205 145 |
| □ Frank Bruno's Big Box | 205 155 |
| □ Game Over II | 205 135 |
| □ Grapho | 299 |
| □ Gunship | 210 165 |
| □ Jade | 299 |
| □ Karate Ace | 165 130 |
| □ Leader Board Collection | 215 155 |
| □ Loto | 195 155 |
| □ Maxibourse | 220 |
| □ Nigel Mansell Grand Prix | 175 110 |
| □ Peter Pan' | 165 |
| □ Platoon | 145 90 |
| □ Rastan | 150 90 |
| □ Samurai Warrior | 145 90 |
| □ Supersports | 160 |
| □ Target Renegade | 145 85 |
| □ The Train | 205 135 |

- LOGICIELS THOMSON**
- Aquanaute 210 F
 - Atomik 210 F
 - Baltazar 199 F
 - Bivouac 189 F
 - Bleu star 195 F
 - Bobo 220 F
 - Budget familial 230 F
 - Défi au tarot 195 F
 - Don Camillo 195 F
 - Enduro Racer 220 F
 - Game Over 210 F
 - Garden Party 195 F
 - Izmogoud 255 F
 - La marque jaune 269 F
 - Les Athlètes 199 F
 - Les Deux de la mer 199 F
 - Le journaliste 845 F
 - L'historioire et les jeux 295 F
 - Loto 195 F
 - Micro Bac Maths B 199 F
 - Oxfaph 198 F
 - Space Game 195 F
 - Super Flipper 195 F
 - Wizzball 205 F

- ACCESSOIRES ATARI**
- Bollier coul 2 écrans 325 F
 - Câble imprimante 195 F
 - Câble péritel 325 F
 - Disq. dur 20 Mo SH 205 4990 F
 - Lect. disq. 5" 1/4 2250 F
 - Lect. disq. 3" 1/2 1 Mo SF314 1990 F
 - Lect. disq. 3" 1/2 SF354 1490 F
 - Rallonge Joystick 65 F
 - Souris 360 F
 - Tapis souris 75 F
- ACCESSOIRES THOMSON**
- Contrôleur manette 160 F
 - Crayon optique 120 F
 - Extensible incrustation 499 F
 - Extension mém. 257 K 1490 F
 - Imp. 40 cd 800
 - Imprimante PR 90612 2690 F
 - Interface RS 232 499 F
 - Lect. disq. 640 K 1350 F
 - Magnéto. T7-T8-T9 MS 550 F
 - Souris T8-T9-M6 350 F

SPECIALISTE EN LOGICIELS EDUCATIFS - POINT RELAIS CEDIC - NATHAN/MICRO C/CARRAZ ED./ETC...

sélection réalisée parmi + de 1000 titres ... DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE COMPLET SUR L'ORDINATEUR CHOISI

CREDIT Crédit immédiat pour tout achat supérieur à 1 500 F - Carte de crédit Aurore et Pluriel bienvenues **CREDIT**

COMMENT COMMANDER : Cocher les articles) ou faites une liste sur feuille à part - Faites le total + frais de port (25 F pour achats inférieurs à 500 F, 45 F de 500 F à 1000 F, 65 F de 1000 F à 2000 F, 85 F pour achat supérieur à 2000 F)

JE POSSÈDE UN ORDINATEUR DE MARQUE : _____ TYPE : _____ MONITEUR coul mono

Nom : _____ Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____ Tél. : _____

Prix TTC - Mode de paiement : chèque/ Mandat/ Contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à ORDIVIDUEL, BP 72 - 20-22 rue de Montreuil 94300 VINCENNES

CB n° de carte _____ Date de validité _____ Signature _____

Gen 4 N° 6

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.

LES PETITS COLORIAGES MALINS.

CARRAZ EDITIONS
env. 200F 1 joueur
Système : ST

Les petits (de 3 à 5 ans) vont sauter de joie, rien qu'en apercevant la boîte couleur pastel, où sont dessinés les adorables Petits Malins. Le menu comprend 12 scènes à colorier, ou à imprimer, et 3 niveaux de difficulté :

-petit : l'enfant doit juste appuyer sur la souris, pour que le pinceau colorie chaque objet.

-moyen : un morceau du des-

sin clignote, l'enfant choisit une couleur, et le pinceau se met en action.

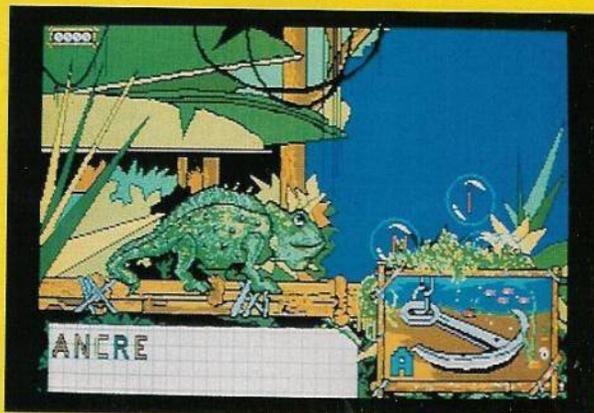
-grand : toutes les opérations de choix et de remplissages de surfaces sont manuelles.

Un jeu bien présenté, auquel s'ajouteront, par la suite, des disquettes « Album » comprenant d'autres dessins.

Note : 15/20

GÉDÉON LE CAMÉLÉON

FIL env. 200F 1 joueur
Système : ST



Gédéon est un jeu de reconnaissance des lettres. L'enfant doit guider la langue du caméléon vers des bulles contenant chacune une lettre, afin de former des mots. Suivant le niveau de difficulté, le mot est affiché, affiché puis effacé, ou simplement prononcé. Un utilitaire permet aux parents de créer une autre bibliothèque de dessins avec la prononciation adéquate.

Gédéon évolue dans un décor tropical assez attrayant, bien qu'il ne change pas. L'idée est

bonne, mais le jeu n'est pas adapté à des petits : attraper la bonne lettre au moment où elle passe n'est pas évident, car les bulles se croisent et bougent sans arrêt. La synthèse vocale est douteuse : il faut tendre l'oreille pour comprendre ce que dit le caméléon. Reste la création de dessins (format Degas ou Néochrome) qui amusera bien les parents.

Note : 9/20

ATLAS FRANCE

COCKTEL VISION
env. 250F 1 joueur
Système : ST

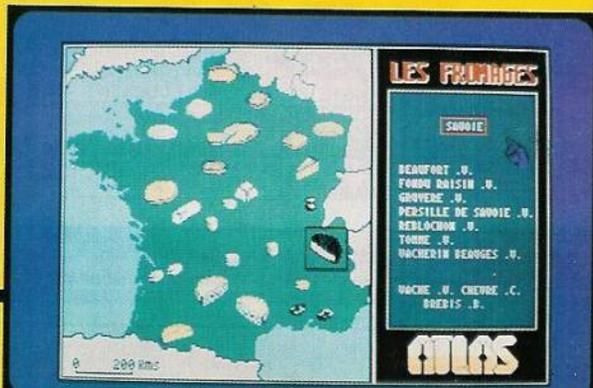
Atlas France s'adresse à tous ceux qui veulent approfondir leurs connaissances en géographie, petits et grands. La partie la plus importante est consacrée aux cartes (sur 13 matières) ; de l'agriculture aux vignobles, en passant par les fleuves et les fromages, chacune d'elles est clairement commentée. Ensuite, il y a la

section « recherche », avec des comparaisons entre les départements : nombres d'habitants, santé, tourisme, climat, villes principales... Enfin, des exercices notés, où l'on choisit son sujet : régions, départements, fleuves, villes ; et l'examen final, avec enregistrement des 3 meilleures scores.

Ce logiciel de géographie est intéressant et très bien réalisé ; les cartes sont colorées et précises, l'humour toujours présent ; il donne à tous l'en-

vie de compléter ses connaissances.

Note : 19/20



LE BIDOUILLEUR MALADE

Bonjour, je me présente, je suis le Bidouilleur

Malade. On m'appelle ainsi parce que c'est moi le spécialiste des trucs et astuces dans tous les jeux, sauf pour ce qui est des jeux d'aventure pour lesquels c'est mon copain, l'Explorateur Branque, qui sévit. On se retrouvera désormais tous les mois pour de nombreux trucs sur les meilleurs jeux. Voilà. Amusez-vous bien !

ROAD RUNNER (Us Gold)



Pour obtenir les vies infinies dans ce jeu, il suffit de presser en même temps sur U et S ! Et voilà. Le tour est joué.

BARBARIAN (Psygnosis)



Des vies infinies dans Barbarian, c'est possible ? Oui, bien sûr. Tapez 04-08-59 puis pressez Return et cela sera tout bon. Voilà.

OVERLANDER (Elite)



Vous êtes très nombreux à nous écrire pour nous dire que ce jeu est très difficile. Nous vous livrons ici quelques astuces grâce auxquelles vous devriez faire de bien meilleurs scores :

Niveau 1 : choisissez la mission illégale, et prenez 16 unités de fuel au minimum, ainsi que 5 Battering Rams et une Flare Bomb.

Niveau 2 : reprenez la mission illégale, et prenez entre 8 et 13 unités de fuel. En équipement, il vous faut Leanburn Conversion, Armour Plating, le maxi-

mum de Battering Rams et le reste en Flare Bomb.

Niveau 3 : il est temps de prendre une mission légale. Ayez entre 9 et 13 unités de fuel avec vous, ainsi que des Superbrakes, la Turbo Conversion, le maximum de Battering Rams, 5 ou 6 vies supplémentaires (extra lives), le Bullet Proofing, et une fois encore, le reste en Flare Bomb.

Niveau 4 : après avoir choisi la mission légale, prenez entre 14 et 16 unités de fuel. Prenez les Blades, le maximum de Battering Rams, 6 ou 7 vies supplémentaires, le maximum de Bullet Proofing et le reste en Rockets et Bombs.

Niveau 5 : il vous faudra, pour la mission légale, entre 16 et 19 unités de fuel, mais aussi le maximum de Battering Rams, le maximum de vies supplémentaires, le maximum de Bullet Proofing et le plus possible de Bombs et de Rockets.

Voici maintenant un descriptif des armes et de leur utilité :

Flare Bomb : très bien pour pulvériser les motos et les barrières.

Rockets : pour détruire les barrières.

Smart Bomb : pour TOUT détruire.

Turbo Conversion : à prendre après avoir pris Super Brakes.

Armour Plating : permet de réduire en poussière motos et voitures sans être touché.

Super Brakes : utiles dans les niveaux élevés et à utiliser avec Turbo Conversion.

Wheel Blades : permet parfois de se débarrasser des voitures.

Extra Lives : ce sont les vies supplémentaires.

Battering Ram : ça peut

servir et en plus, c'est pas très cher !

Et enfin, la liste des ennemis et des tactiques à appliquer quand on les rencontre :

Kamikazees : restez au centre et tirez. Ils finissent toujours par passer devant votre mitrailleuse.

Roadhogs : rentrez leur sur les côtés jusqu'à ce qu'ils s'écrasent sur un obstacle, ou pulvérisiez-les avant qu'ils ne rentrent en votre contact.

Off Roaders : pour avoir ces gros camions, il faut se tenir vers le milieu gauche de l'écran pour les trois premiers niveaux, puis vers le milieu droit par la suite ; ainsi leurs bombes ne vous toucheront pas.

Crawlers : pour éviter d'être mitraillé, le meilleur moyen est encore de passer au centre de la route avec une vitesse comprise entre 120 et 140 Km/H.

Overtured Cars : en raison d'un bug, si vous roulez à pleine vitesse, vous ne mourrez pas en percutant ces voitures retournées sur le bord de la route.

Fences : la vitesse la plus pratique pour éviter les barrières tout en roulant assez vite est 130 Km/H dans les premiers niveaux, puis 110 par la suite.

ARKANOID (Imagine)



Une fois le jeu chargé, appuyez sur Shift pendant la page de présentation et écrivez simultanément le mot deathstar, sans lâcher Shift ! Ensuite, appuyez sur Shift. Il vous suffit maintenant de presser S pour changer de tableau !

Encore mieux, si vous tapez PAJ à la place de votre nom quand le tableau des scores est affiché, vous recommencerez vos parties au tableau sur

lequel vous avez fini la partie précédente.

IKARI WARRIORS (Elite)



Je vous vois déjà commencer à trembler à l'idée que je vous donne un code pour avoir une vie infinie à ce jeu. Vous avez raison, car si vous n'aviez pas été jusqu'au bout de ce jeu pour le moment, cela va vous le permettre. Bien ! je vous le dis. Il suffit de jouer jusqu'à faire un Hi-Score, puis de taper comme nom FREERIDE. Dès la partie suivante, vous serez en vie infinie. Etonnant, non ? Et, histoire de compléter la doc, voici la légende des lettres que vous ramassez après avoir détruit un personnage important ou une installation :

A ou S : Tir plus court (effet négatif !).

L : Tir plus long.

F : Tir plus rapide.

K : Bombe.

B : Super Grenades.

RETURN TO GENESIS (Firebird)



Pour avoir des vies infinies, tapez ZQSP/QS pendant le chargement. Après cela, F5 vous donne les vies infinies, et F6 permet de changer de tableau.

La prochaine fois, des trucs sur Wizball, Arkanoid II, Better Dead Than Alien, et encore plein d'autres astuces.

En attendant, vous pouvez trouver des tonnes de trucs et astuces sur le serveur 3615 SM1*ST, à la rubrique Atatrucs, où Mic Dax vous attend, ainsi que Watsit qui sèche tout le temps les cours !

LA JUNGLE DE L'EXPLORATEUR BRANQUE

L'explorateur branque est de retour, et vous livre ses secrets sur les jeux d'aventure et de rôle récents. La rubrique est minuscule aujourd'hui, mais retrouvera sa taille normale dès le prochain numéro.

AVENFOU

Sur le serveur 3615 SM1*ST, vous trouverez maintenant de nombreuses solutions de jeux d'aventure, de Dungeon Master à Déjà Vu, en tout près de 15 solutions complètes !

Y'A UN PROBLEME ?

Je vous donne l'adresse à laquelle il faut écrire pour poser vos questions sur les jeux d'aventure :

Génération 4
Rubrique de l'Explorateur Branque
Pressimage
210 rue du Faubourg Saint-Martin
75010 Paris

Mr. Gérard Vernon : Dans Tass Times In Tonetown, je suis en face de Snarl, dans sa maison, mais je n'arrive pas à m'en débarrasser.

Il faut avoir pris les devils à l'aide du bocal (ceux-ci sont dans un arbre, au nord). Dès que vous serez en face de Snarl, vous devrez faire les choses suivantes :
SIC ENNIO ON SNARL. GIVE BOOK TO GRAMPS. THROW DEVIL AT SNARL. PUSH SNARL IN HOOP.

Mlle Nicole Serien : Quels sont les objets nécessaires pour se disculper dans Borrowed Time ?

Il vous faut, dans un premier temps : gun, gloves, claim stub, receipt, tube, cans. Vous devez montrer tout cela à la police, la première fois que vous la croisez.
La seconde fois, il faudra lui montrer scrap of paper, suitcase, folder et report. Voilà.

PREMIERS PAS

Bien ! on va vous donner quelques astuces sur les jeux testés dans ce numéro !

DRILLER : La première installation doit être placée à l'endroit où il y a une croix. Regardez bien autour de vous lorsque vous tirez sur un cube, et examinez attentivement les objets le long des murs, il y a souvent un étroit passage derrière ceux-ci.

FREEDOM : Le meilleur leader est assurément celui, ou plutôt celle dont le charisme est le plus élevé. En effet, il faut recruter le plus de monde possible, et avec un charisme faible, cela semble quasiment impossible.

QUESTRON II : Pour être tranquille, allez jouer au casino et amassez vous un bon pactole. En utilisant votre argent de manière intelligente, vous n'aurez bientôt plus rien à craindre.

STARGLIDER II : C'est dans les couleurs d'un des nombreux satellites que vous trouverez les rebelles qui vous donneront votre mission, soit les objets et personnages que vous devrez trouver.

GEN 4 PARTOUT !

Vous ne trouvez pas, vous ne trouvez plus GEN 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 "régla".
210, rue du fg St-Martin 75010 Paris.
A l'avance, GRAND MERCI.

LA BOU

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!

AMIJEUX 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.

Mouserreader : 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

UTRIQUE

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

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

Terrain 3D: générateur aléatoire de terrain 3D.

3D-Arm: simulation d'un bras robotique, très bon graphisme, outils techniques.

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

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.

Spring: 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

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 Astéroïd.

Life: Jeu de la vie. Utilisation du Blitter.

QuickCopy: Copieur de disques (inclus.fm->éditeur de secteurs).

UTILITAIRES CLI

MemView: 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

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 ré-utilisés 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: Éditeur 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.

MEGA DEMO

50 francs
Contient 9 superbes démos à découvrir au plus vite, il n'y a que cela à dire.

UTILITAIRES DISQUES

75 francs

Initiation: Une première leçon d'utilisation du CLI.
DiskMan: Un compromis entre le Workbench et le CLI.

NewZap: Un éditeur de secteurs.

Blitz: Un visualiseur de fichiers texte très rapide.

BlitzFonts: Un accélérateur d'affichage texte.

Nous vous rappelons qu'il existe toujours

- le package images digitalisées comprenant

"LES TAHITIENNES"

"LES ANNAMITES"

"LES STARS DU X"

"GROS PLAN"

"ECRAN AMIGA"

- Le destructeur de virus "AMIGA ANTIVIRUS"

Pour plus de renseignements sur ces disquettes vous pouvez consulter GEN 4 numéro 4 page 98

Disquette Atari

"ST PORTRAIT"

Couleurs uniquement
Tous modèles de ST
75 francs

C'est un programme permettant de faire des visages à partir d'une bibliothèque d'éléments tel que des sourcils, bouches, yeux, etc. Il contient aussi des options pour le dessin, ainsi on peut retoucher le portrait constitué.

"SUPER SELECTEUR"

Toutes résolutions
Tous modèles de ST
95 francs

C'est un nouveau sélecteur d'objet, qui placé dans le dossier AUTO de votre disquette permet de remplacer celui du GEM. Il offre directement toutes les fonctionnalités du bureau "GEM" (gestion des fichiers, notamment) et il fait beaucoup plus: formatage des disquettes jusqu'à 82 pistes, 10 secteurs, édition d'une extension particulière, classement alphabétique des extensions, affichage ultra-rapide des fichiers



OUVERTURE DE 4 MAGASINS



MICRO VIDEO

**POUR FETER L'EVENEMENT
A PARTIR DU 15 OCTOBRE
TOUT ORDINATEUR ACHETE DANS UN DE NOS MAGASINS
EST LIVRE AVEC**

UNE MAINTENANCE "8 HEURES OUVRABLES" (*)

(*) Cette maintenance vous assure, outre la garantie habituelle, la réparation de votre machine dans la journée, quelque soit la panne, en ramenant l'appareil au magasin.
(520 et 1040 STF uniquement, Méga et Laser sont livrés avec une maintenance Telci)
Ce service supplémentaire est possible grâce à l'expérience de notre service technique qui assure la maintenance des micro-ordinateurs ATARI ST depuis 1985.

MICRO VIDEO

la puissance d'une chaîne, la passion d'un spécialiste

75010 Paris 8, rue de Valenciennes ☎ 42.01.24.30 + / 42.01.83.66		75010 Paris 135, rue du faubourg Saint-Denis ☎ 42.39.09.21		
31000 Toulouse <i>Nouveau!</i> 13, rue Amélie ☎ 61.62.55.55	33000 Bordeaux <i>Ouverture fin Octobre</i> 3, cours Alsace et Lorraine ☎ 56.79.34.89	37000 Tours <i>1er anniversaire</i> 81, rue Michelet ☎ 47.05.78.50	66000 Perpignan <i>Nouveau!</i> 8, avenue de Grande-Bretagne ☎ 68.34.24.40	69000 Lyon <i>Ouverture 20 Octobre</i> 11, cours Aristide Briand CALUIRE ☎ 72.27.14.74

LE FESTIVAL DE LA MICRO CHEZ LES SPECIALISTES



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

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.

PUNCH OUT Combat de boxe à couper le souffle.

LE COIN DES AFFAIRES



Imprimante matricielle **1690 F**

Moniteur couleur **1890 F**

Disquettes vierges 3'5 à partir de **8.80 F**

* (par quantité, voir page suivante)

Le Service technique

MICRO VIDEO répare tout le matériel ATARI quelque soit son origine.

Si vous êtes particulier, contactez le 42.01.24.30 pour obtenir un devis.

Si vous êtes revendeur, contactez le 42.01.83.66 pour connaître les modalités d'une collaboration.

LES PRODUITS ELABORES PAR NOTRE SERVICE TECHNIQUE

Lecteur double face pour 520 ST 990 F
pose 150F

Carte d'extension pour passer de 520 à 1Mo Ram 590 F
(livrée sans RAM, nécessite 16 41256-150ns)

Carte d'extension pour passer à 2,5 Mo 890 F
(livrée sans RAM, nécessite 16 Ram 1 Mégabit-120ns)

Extensions RAM Nous consulter

Les jeux

Le pistolet pour le ST et les jeux *
qui l'accompagnent (-10 %)

* dans la limite des stocks disponibles

Valable jusqu'à parution du prochain numéro

PROMO ! DES JEUX A 89 F

Airball
Boulder Dash
Spy vs Spy
Formula 1
Warzone
ST Protector
Space Station
Karting Grand Prix

Las Vegas
Space Pilot
Fire Blaster
Vegas Gambler
Vegas Craps
Pro Sprite designer
Macro Assembler
Compilateur C

Reprise de votre 520 ou 1040 pour achat Mega ou laser

DU ST

LE 520 STF

ATARI 520 STF **3490 F**
520 STF + Mon. monochrome **4490 F**
520 STF + Moniteur couleur **5290 F**

Chaque configuration est livrée avec 3 jeux
(à choisir parmi 15 disponibles)
et une manette de jeu à micro switch

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**

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

Pour remplacer le 520 par un
1040 rajouter 1500 F TTC

EXCLUSIF ! UN PISTOLET POUR LE ST

Comme avec les consoles de jeu SEGA et
NINTENDO, vous pouvez tirer sur l'écran de
votre ST avec ce nouveau pistolet.

Déjà deux jeux disponibles !

TRACKBALL

C'est le moment d'acheter cet accessoire
I.N.D.I.S.P.E.N.S.A.B.L.E.

3 fonctions | manette de jeu
| trackball
| souris (2 boutons)

Jusqu'au 31 Novembre: **345 F**

Tous crédits possible. Consultez nous.

Les disquettes

La grande marque au prix de la 'bulk'

		La Boite	10 Boites	50 Boites
SF/DD	Grande marque	110 F	900 F	4400 F
DF/DD	Grande marque	150 F	1300 F	6000 F

MICRO VIDEO

Pour nos adresses à Paris et en province, voir page précédente.

Le monde de l'aventure

ELITE

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



Enfin le voilà ! Je rêve d'y jouer sur ST depuis des années. Pour moi, Elite est le simulateur de vol économique, et stratégique le plus intéressant que je connaisse. Il est très complet et vous pouvez y jouer des centaines d'heures sans jamais vous lasser. J'aimais beaucoup la version Amstrad qui souffrait d'un petit défaut : des graphismes en fil-de-fer. Le problème est résolu, les vaisseaux et planètes sont en formes pleines et très

d'extra-terrestres redoutables, les Thargoides, qui sont entrés en guerre contre la Coopérative. La Police vous pousse parfois si vous commettez des délits ou si vous transportez de la marchandise illégale. Au début du jeu vous n'avez pas de casier judiciaire mais si vous ne respectez pas la loi, des chasseurs de primes sont envoyés à vos trousses. La version ST bénéficie non seulement de graphismes aux formes pleines, mais vous

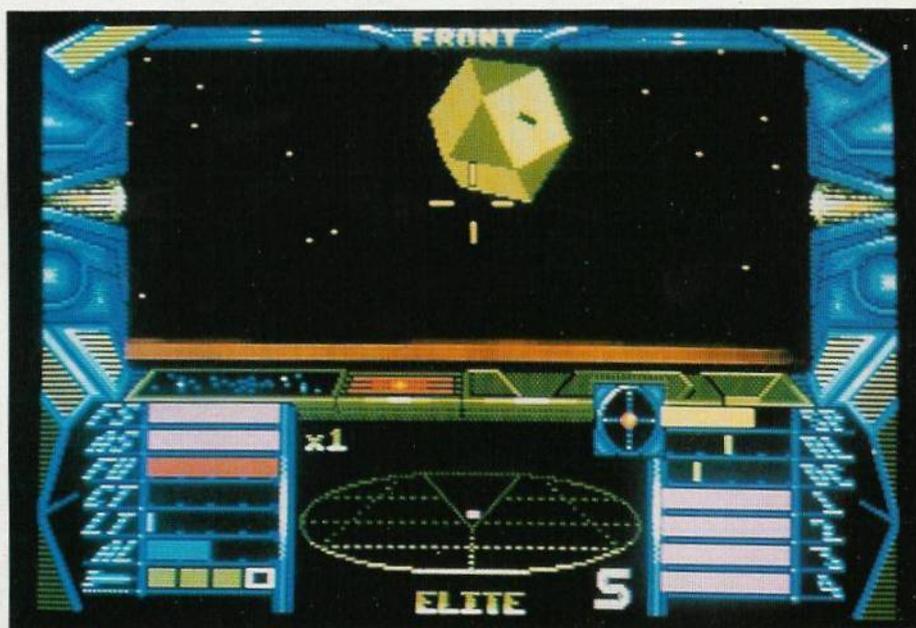


S.L

colorés (on reconnaît les vaisseaux de plus loin). Avant de vous lancer dans l'aventure, vous devez apprendre à vous arrimer à une station orbitale (c'est très dur) ensuite à vous de jouer. Un autre conseil : évitez de tirer sur des navires cargos car la police ne vous lâchera pas et adieu la vie. Cela ne vous empêche pas de descendre les pirates, au contraire, il y a une récompense. Faites ce que vous voulez mais moi je vais l'acheter de ce pas (s'il en reste encore !).

peuvent aussi voir un dessin de la race qui habite sur les différentes planètes (il existe de sacrés monstres, beurk !).

Depuis un an que les gens de chez Firebird nous le promettaient, on commençait à croire à une légende ! La sortie d'Elite sur ST est un événement, car le jeu était déjà un hit sur PC et Amstrad, alors on pouvait attendre de la version ST quelque chose d'incroyable. Eh bien ! c'est encore mieux que ça. Le scénario est toujours aussi génial (prévoir plusieurs années de jeu !), mais tout a été amélioré. Les graphismes sont en 3D « formes pleines », les races d'extra-terrestres sont dessinées et sont à hurler de rire, la partie d'échanges commerciaux est graphique et donc plus agréable... Bref, Elite est un jeu génial, à posséder absolument !



SCENARIO 98%
GRAPHISME 70%
COMMANDE 94%
INTERET 97%
DIFFICULTE :

PERSEE ET ANDROMEDE

COKTEL VISION env. 200f 1 joueur
Système : ST

Persée et Andromède est une nouvelle fois un jeu d'aventure basé sur une histoire connue, celle de la mythologie grecque. Persée, fils de Zeus, doit ramener à Polydectes la tête d'une des trois Gorgones : la méduse, celle dont le regard pétrifie celui qui la regarde. Vous disposez d'icônes pour vous déplacer, pour obtenir la carte du pays, ou encore pour pouvoir entrer vos instructions. L'interpréteur demande des formules assez étranges pour se faire comprendre, mais c'est une question d'habitude. De temps en temps, vous aurez à répondre aux questions de culture générale de certains personnages, ce qui donne un « petit » aspect éducatif au jeu.



Assez bien réalisé, Persée et Andromède possède des graphismes soignés qui auraient pu être encore plus travaillés. L'intérêt du jeu vient surtout de l'histoire, intéressante et originale (pour un jeu micro), car le système lui-même n'est pas des plus pratiques. Un jeu qui sera par contre excellent pour les débutants en jeux d'aventure.



Dans ce jeu, vous êtes Persée, un jeune héros grec, à la recherche de la Méduse. Au début, une animation (pas des meilleures...) vous résume votre situation, puis c'est à vous de vous débrouiller sur l'île où commence l'aventure.

Les graphismes sont dignes de l'Amstrad, mais certainement pas du ST. Il en est de même pour la musique et l'analyseur syntaxique, qui ne comprend que les verbes à l'infinitif.

Au début, je n'aimais pas ce soft et puis petit à petit je m'y suis fait. Maintenant je le trouve assez agréable. Par contre je n'arrive pas à répondre à la question du vieux (la 2^e). Help Me !

SCENARIO 79%

GRAPHISME 68%

COMMANDE 53%

INTERET 64%

DIFFICULTE :

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-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 F pour le N°1

60 F pour les N°s1 et 2

85 F pour les N°s1,2 et 3

110 F pour les N°s1, 2, 3 et 4

135 F pour les N°s1, 2, 3, 4 et 5 qui,

jointes au N°6, 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 F 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:

Adresse :

Code postal :

Ville :

Signature :

(des parents pour les mineurs)

TIME AND MAGIK

MANDARIN env. 200f 1 joueur
Système : Amiga / ST



Tester les logiciels de Level 9 devient vraiment lassant. En effet,

ils sont toujours d'une qualité irréprochable et à part émettre les mêmes jugements d'un soft à l'autre, il n'y a pas grand chose à rajouter. Pour les nouveaux lecteurs (plus nombreux chaque mois) on répète une fois de plus : les pages graphiques sont splendides, le son est absent mais on s'en fout, puisque ça n'apporte rien au jeu. L'analyseur de syntaxe est le plus puissant à ce jour sur micro, le scénario, très complexe, est palpitant et le tout est dans un anglais assez fouillé. Level 9 reste sûrement la meilleure société éditrice de jeux d'aventure.



Après le fabuleux Explora, et en attendant « Les Portes

du Temps », voici à nouveau un jeu d'aventure basé sur le voyage dans le temps. Ici, pas de problème, c'est totalement original, puisque vous voyagerez un peu partout pour retrouver certains objets et affronter les Maîtres du Temps... et autant vous dire que ce sera tout un programme !

Ce jeu d'aventure, premier jeu de chez Mandarin est un programme réalisé par Level 9, l'équipe qui a déjà réalisé sur ST « Jewels of Darkness », « Silicon Dreams », « Knight Ork » et « Gnome Ranger ». Time And Magik est dans la lignée de ces jeux précédents, et garde le même type de graphisme, la même présentation et le même analyseur syntaxique. Cette fois-ci, il s'agit d'une histoire de voyage dans le temps. Vous

êtes dans la demeure de votre oncle, et, alors que vous regardez son portrait, celui-ci se matérialise et vous donne une mission. A partir de ce moment, vous traverserez diverses époques et lieux en passant par l'horloge de votre oncle qui s'avérera être en fait une porte spatio-temporelle pour ceux qui sauront l'utiliser. Enfin, il vous faudra faire face aux terribles Maîtres du Temps. Tout un programme en perspective.



Ce premier jeu de Mandarin, réalisé par l'équipe de Level

9 est en fait la reprise de trois jeux bien connus des amateurs de jeux d'aventure sur 8-bits. Il s'agit de voyager dans divers lieux et époques pour retrouver et combattre les maîtres du temps, et cela au cours de trois aventures marquant les divers actes de l'histoire. Un thème bien connu mais repris ici d'une manière magistrale par l'équipe de Level 9.



SCENARIO 96%
GRAPHISME 87%
COMMANDE 97%
INTERET 93%
DIFFICULTE :

DRILLER

INCENTIVE SOFTWARE env. 200f 1 joueur
Système : ST / Amiga

Encore un programme en 3D, mais cette fois-ci, il s'agit d'un jeu d'aventure et de réflexion. Dans Driller, vous êtes envoyé en mission sur un satellite artificiel, véritable usine à gaz. Votre mission consiste à installer des derricks de manière à ce que le gaz s'échappe et que le satellite n'explose pas. Hélas ! de nombreux systèmes de protection sont là pour vous empêcher d'explorer les différents secteurs du satellite, des tours de détection aux sondes spatiales, sans oublier toutes les portes et les autres obstacles qui ne peuvent être levés qu'en résolvant certains casse-tête géométriques. Vous commencez dans un véhicule type « Jeep Lunaire », mais avec un peu de chance, vous trouverez rapidement un vaisseau, ce qui vous permettra d'explorer plus facilement les nombreux secteurs où se déroule le jeu.



Wow ! ... Je, arrgh ! C'est... Mff, glp ! C'est plus qu'hyper-beau, c'est... Mgbll ! Génial ! ... Quand je pense que c'est VRAIMENT de la 3D formes pleines temps réel... Et puis le maniement de l'engin, la présentation du cockpit, tout ça est super bien réalisé. Le système de jeu est passionnant. C'est, heu... Parfait ! (carrément !) Prenez-m'en 3 caisses, Marceline, en plus ça fera joli dans le salon.



Driller est certainement le premier jeu en 3D « formes pleines » où tout est réellement calculé en temps réel, et où il n'y a pas de sprites prédéfinis. Le système Freespace d'Incentive Software semble donc parfait, surtout qu'en plus de la belle réalisation, le logiciel est original et intelligent, même si les problèmes de logique ne sont pas toujours des plus aisés.

SCENARIO 95%
GRAPHISME 97%
COMMANDE 89%
INTERET 98%
DIFFICULTE :

Intermède publicitaire

Lieu : un bureau, décor ultra-moderne, au 36^{ème} étage d'une tour à la Défense.

Actrices : deux jeunes secrétaires BCBG comme on en voit sur les magazines de mode.

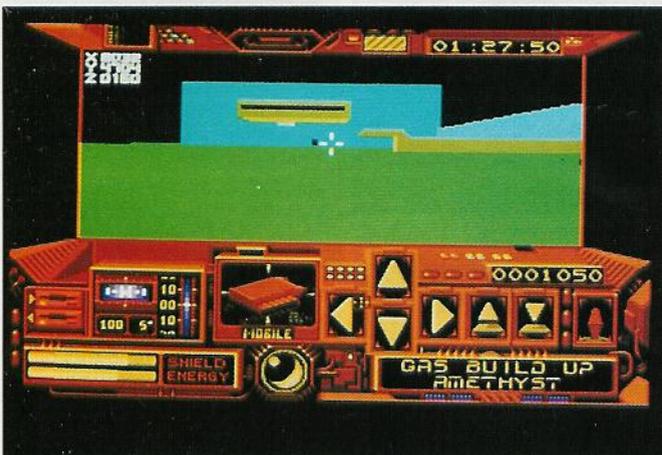
Musique : douce et décontractante.

Image : David Hamilton serait passé par là que ça ne m'étonnerait pas !

- Qu'est ce que tu fais à midi ?
- Ben, heu, bof, je sais pas quoi .
- On va à la piscine ?
- Ben, c'est-à-dire, ça m'arrange pas, j'ai mes...
- Pas de problèmes, je peut te prêter un GEN MINI.
- Un quoi ?
- Un GEN MINI : tout petit, tout doux, entièrement en papier d'origine naturelle.
- Ouaiiis, super, je vais l'essayer tout de suite.

GEN MINI

La meilleure façon de commencer avec un magazine.



BARD'S TALE II

ELECTRONIC ARTS env. 300f 1 joueur
Système : Amiga



Après votre victoire contre MANGAR et ses seïdes dans la ville de Skara Brae, vous devrez à nouveau combattre des forces démoniaques pour qu'une fois encore le bien triomphe du mal. Cette fois vous aurez pour mission de combattre Lagoth, un terrible magicien et de vous emparer de chacun des sept morceaux d'une baguette ensorcelée pour forger à nouveau un sceptre sacré qui seul rétablira la paix dans la région. Vous devrez cette fois explorer une région entière, aussi bien en extérieur qu'à l'intérieur de ses

six villes. Vous pourrez diriger une expédition de sept personnes dès le début, et outre un nouveau lanceur de sorts, l'archimage, vous aurez accès à de nouveaux sorts et objets. Il vous faudra en plus affronter plus de 100 créatures différentes, plus dangereuses les unes que les autres, et dont certaines pourront devenir vos alliés à l'occasion. Vous devrez faire des plans précis lors de l'exploration des 29 niveaux de donjons si vous voulez vous y retrouver, et un sage vivant en pleine nature vous aidera par ses conseils. Une formida-

LAAAA... LAAAAA RUGLAF...
KOF, KOF... DADADI...!



Le deuxième volet de la série des Bard's Tale est enfin disponible. Voici, énoncées en vrac, les diverses modifications apportées par les programmeurs : un monde encore plus vaste qui n'est plus seulement limité à une seule ville mais à six, des sorts et des classes encore plus nombreux, la possibilité de former un groupe de sept personnes au lieu de six, encore plus de monstres, des graphismes encore plus somptueux, un environnement sonore encore plus présent, une animation encore plus rapide, des détails encore plus soignés (le déroulement du parchemin par exemple), un intérêt encore plus grand. Bref, encore plus de plaisir !



Amis bardstelliens bonjour ! Vous qui aviez passé des dizaines d'heures à explorer la ville fabuleuse de BARDS TALE, préparez-vous à revivre une aventure fantastique dans une région toute entière cette fois-ci, avec de nouveaux monstres, de nouveaux sorts, de nouvelles classes, un système de jeu encore plus pratique, ... En plus, des graphismes à se frapper la tête contre les murs, des sons et une musique à vous faire hurler (de joie !), un scénario à ne pas en dormir la nuit, font qu'il est dur, croyez-moi, d'être obligé d'abandonner son ordinateur pour soulager un besoin bien naturel ou pire encore pour aller travailler. Un genre de logiciel que nous aimerions voir plus souvent sur nos écrans. Tchao, bonsoir, je retourne à mon ordinateur.



ble aventure qui rend très bien l'ambiance des jeux de rôle avec ses combats épiques et sa magie mystérieuse.

SCENARIO 85%
COMMANDE 90%
GRAPHISME 96%

INTERET 89%

DIFFICULTE :
débutant : non.
confirmé : à la rigueur.
expert : pas de problème.

WHERE TIME STOOD STILL

OCEAN env. 200f 1 joueur
Système : ST

A cause de votre inattention pendant le pilotage de votre avion (la fille est bien plus jolie que vos écrans de contrôle) au-dessus du Tibet, vous vous êtes scratché en pleine montagne. Mais où ? Dans ce jeu, vous dirigez 4 personnages : Jarret, un aventurier sans peur mais avec des reproches (elle est si belle), Clive, un gros homme riche et lent (attention aux objets de valeur), Dirk, un sportif prêt à tout pour aider sa jeune fiancée, et enfin Gloria, toute charmante mais pas si bête que ça, elle aime son fiancé mais ne serait pas contre un extra avec Jarret... (sic !).

Vous devez donc vous sortir de ce pétrin et essayer de rentrer chez vous, mais voilà, vous êtes dans une vallée secrète encadrée dans les montagnes. Cette vallée, où le climat est doux, regorge de monstres tout droit sortis de la Préhistoire et de pygmées cannibales qui ne demandent qu'à vous aider à entrer dans leur marmite.

Le scrolling est fluide et multidirectionnel, il n'y a pratiquement pas de couleurs (noir et blanc), mais cela donne un certain charme au jeu. Les divers personnages vous expriment ce qu'ils ressentent par des fenêtres qui apparaissent à l'écran (sans interrompre le jeu). Après Arkanoid II et Platoon, Océan nous sert encore un bon petit soft de derrière les claviers...



Sympa ! je dirais même plus, sympathique le nouveau soft d'Océan. Il est en faux monochrome (bleu, gris, noir, jaune) ce qui donne un aspect bizarre au début, mais on s'y habitue très vite. Les couleurs font un peu penser aux films sur les mondes oubliés, tels ceux des années 70. De plus, le fait de jouer les quatre personnages indépendamment (bien qu'en équipe) est une bonne idée. Les héros sont attachants à tout point de vue (impossible de faire un pas sans être gêné par ces olibrius). Au cours de l'aventure, vous remarquerez que chacun a son caractère : Clive ne pense qu'aux objets de valeur et n'arrête pas de tomber dans tous les pièges, quant à Jarret, c'est le héros, le baroudeur de l'histoire (avec moi c'est toujours lui qui meurt en premier, je n'aime pas les frimeurs !). Un soft avec de beaux scrolling multidirectionnels. A conseiller aux Indiana Jones en herbe...



Ahhhh que j'aime ce nouveau jeu Océan. Where Time

Stood Still est presque totalement semblable à Bermuda Project, si ce n'est que, cette fois-ci, c'est une réussite. Le jeu est beau, avec ses teintes monochromes, très sympa à jouer grâce à un système simple permettant tout de même d'accomplir les actions principales, et les scènes rappellent vraiment les films d'aventure. Bref, un jeu d'aventure/arcade comme je les aime ! Je ne dirai qu'une seule chose : « C'est la folie ! ».



WTST est un programme très sympa. Déjà, le scénario est original et change un peu des quêtes médiévales et autres voyages dans les temps et l'espace. Ensuite, le jeu mêle arcade et aventure, ce qui reste mon type de jeu préféré. Le fait de pouvoir déplacer un groupe de personnages (ils sont quatre !) sans pour autant avoir le contrôle de chacun est une innovation intéressante, et donne au jeu la dernière touche d'originalité qui lui manquait pour être un très bon produit.

JE SUIS UN TIGRE DE LA PRÉHISTOIRE !



... ÇA SE VOIT PAS, C'EST PARCE QUE J'AI PRESQUE PAS ÉVOLUÉ EN 10 MILLIONS D'ANNÉES !..

J'AI GAGNÉ TROIS RATURES, C'EST TOUT !..

B.

WHERE TIME STOOD STILL

SCENARIO 91%

GRAPHISME 86%

COMMANDE 84%

INTERET 89%

DIFFICULTE :

DU LUNDI AU VENDREDI,
DE 10H A 13H ET DE 14H A 18H30,
LE SAMEDI DE 10H A 16H, C'EST
LES HORAIRES DE LA
BOUTIQUE DE PRESSIMAGE.

BATTLECHESS

ELECTRONIC ARTS env. 250f 1 ou 2 joueurs
Système : Amiga

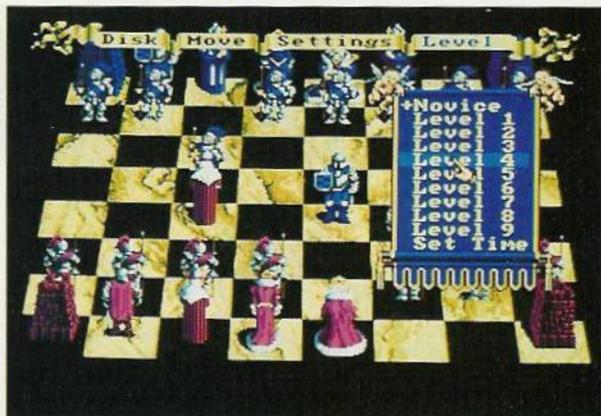
Battle Chess est le dernier jeu d'échec disponible sur l'Amiga. Celui-ci diffère quelque peu des précédents, non pas dans le fond mais dans la forme. En effet, lorsque le joueur choisit l'option 3D, il s'aperçoit que les pièces sont animées dans chacun de leurs mouvements (déplacements et combats). Bien sûr, Battle Chess possède toutes les possibilités des logiciels d'échec classiques. Outre le choix entre un échiquier en 2D ou en 3D, le programme propose onze niveaux de difficulté dont un spécialement réservé aux novices. De plus, si en affrontant l'ordinateur, vous le trouvez trop fort, il vous est possible de le forcer à jouer avec l'option « Force Move », ou de manière moins ponctuelle en réduisant son temps de réflexion (option Set Time). Présents également, l'option « Replay » (annulation du coup précédent), ou bien le recours au conseil de l'ordinateur lorsque l'on se retrouve en difficulté ou que l'on ne sait plus quoi jouer. En définitive, les échecs c'est facile, il suffit de s'y mettre.



D.L



Déjà avec The Chessmaster 2000, je m'étais sérieusement remis à jouer aux échecs, mais avec Battlechess je crois que je vais développer pour ce sport de réflexion une véritable passion. Les graphismes, l'animation et les éléments sonores sont tous les trois merveilleusement réalisés. La prise d'une pièce est tellement originale qu'on ne se lasse pas de perdre. Mais pour les puristes, je dirais simplement que le catalogue d'ouvertures et de parties mémorisées est extrêmement complet, la référence à des parties jouées par des professionnels étant une excellente méthode pour comprendre les fines- ses de ce jeu.



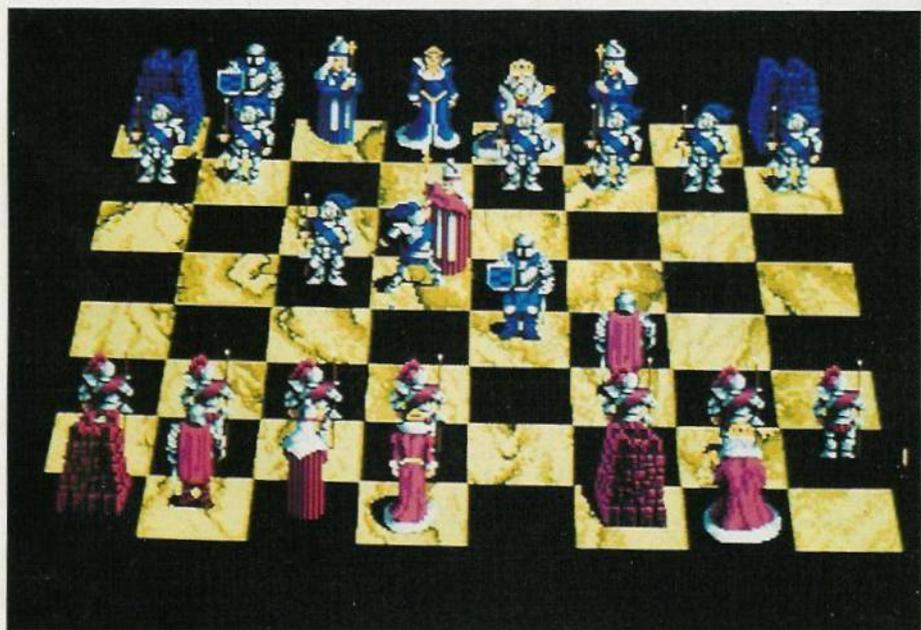
S.L

Que dire de Battlechess, si ce n'est que ça faisait bien longtemps que je n'avais été mort de rire en jouant à un jeu. Battlechess est simplement un jeu d'échec, mais lors des combats, les pièces se combattent d'une manière irrésistible. Ainsi les cavaliers qui se tuent à la manière de « Monthly Phytton And The Holy Graal », ou encore la tour qui se transforme en Golem pour écraser ses adversaires ! Un combat différent selon toutes les

combinaisons de combats possibles font que le jeu est aussi agréable à jouer qu'à regarder. Un hit !



Ceux qui pensaient avoir tout vu en matière de jeu d'échec sur ordinateur vont être surpris. La société Interplay sort Battle Chess, un logiciel qui marque sans aucun doute le renouveau du genre. Les programmeurs ont cherché et trouvé de nouveaux attraits sous la forme de graphismes fantastiques, de sons digitalisés exceptionnels, d'une animation stupéfiante 3D en formes pleines, et d'un humour omniprésent. Les échecs à la manière d'Interplay deviennent un véritable spectacle. Chaque combat et la scène qui l'accompagne est une vraie séquence de dessins animés. Un must assurément !



GRAPHISME 93%

ANIMATION 90%

SON 90%

INTERET 96%

STELLAR CRUSADE

SSI env. 200f 1 ou 2 joueurs
Système : ST



Stellar Crusade est peut-être l'un des SSI les plus surprenant,

aussi bien du point de vue histoire que réalisation. Le jeu demande effectivement un certain temps d'adaptation, tant le système de jeu change des habituels wargames du genre. Cependant, Stellar Crusade est un assez bon jeu, même si j'aurais préféré qu'il soit plus fouillé et plus beau dans la présentation des situations !

La guerre sainte revient à la mode, avec cette fois pour cadre, une galaxie entière à conquérir (ou à défendre) au nom de Saint Mao, une divinité pas très catholique (et même plutôt communiste). Pour combattre le capitalisme décadent des habitants de la « League » (c'est vous !), les citoyens endoctrinés d'un système voisin vous déclarent la guerre sainte. De simple guerre froide au début du jeu (si vous jouez la campagne longue), la situation risque de dégénérer rapidement. Votre seule chance, c'est de développer une plus grande puissance militaire que votre ennemi et par une stratégie adéquate, de le vaincre avant qu'il ne vous détruise. Vous devrez pour cela, explorer et revendiquer des systèmes planétaires de votre galaxie, et y développer diverses entreprises qui vous per-



mettront de subvenir à vos besoins en nourriture, armement et matériaux divers. Vous pourrez entraver le développement économique de votre adversaire (ou vice versa), grâce à des raids, à des émeu-

tes, ... Plusieurs scénarios vous sont proposés lors de cette sainte croisade, qui impliqueront plus ou moins l'économie selon les cas. Mon Dieu, qu'il est difficile de conquérir le monde.

SCENARIO 82%
COMMANDE 74%
GRAPHISME 65%
INTERET 79%

DIFFICULTE :

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 - AMSTRAD.

CONSUL-
TEZ NOTRE
RAYON OCCASION

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 990	SPEED KING SEGA 159	AUTO FIRE	99	CARTOUCHE NINTENDO DE 199 à 375
CONSOLE SEGA LUXE	990 ACCELERATEUR	125 CONSOLE NINTENDO	996	CONSOLE NEC
PHASER + 3 JEUX	349 CARTE 256 K	199 CONSOLE NINTENDO LUXE	1675	IMPORT EN DECEMBRE
LUNETTE 3 D	290 CARTOUCHE 1 MEGA	259 ZAPPER	270	
CONTROL STICK	129 CART. 3D-2-4 MEGA ...	299 ROB	420	

Payez votre console Nintendo ou Sega en deux fois, soit 495 F x2.

VOUS PENSEZ CONSOLES ALORS PENSEZ SHOOT AGAIN LE SPECIALISTE

FREEDOM

COKTEL VISION env. 250f 1 joueur
Système : Amiga / ST



Freedom est un jeu d'aventure-stratégie-alliance-arcade tout en français. Vous ne trouvez pas que ça fait beaucoup pour un jeu ? L'action se déroule dans nos colonies au XVIIIème siècle. Vous êtes un esclave qui travaille dans une plantation de cannes à sucre. Votre mission consiste, selon le maître sélectionné, à détruire la plantation afin de la ruiner, ou bien à faire évader un bon nombre de vos compagnons de misère.

Au début du jeu, vous devez choisir la condition de votre personnage : Insoumis, révolté ou forcené (il s'agit des niveaux de difficulté), puis vous sélectionnez votre personnage parmi les quatre leaders proposés. Certains sont forts mais ont peu de charisme, d'autres ont une faible constitution mais avec un très fort charisme. De plus, votre personnage a des compétences en crochetage, escalade ou en incendie.

Ensuite vient le jeu : vous devez visiter toutes les cases (réservées aux esclaves) afin de rallier le plus grand nombre d'entre eux à votre cause. Certains refuseront de vous accompagner, mais de temps en temps, un sorcier ou un guérisseur acceptent de vous suivre (c'est très rare). Ensuite vous devez incendier et détruire la plantation le plus discrètement possible sinon le maître lâche ses dogues. Dans un cas comme dans l'autre vous devez les tuer. Le tout est chronométré car la révolte se passe de nuit et il faut avoir fait avant l'aube sans quoi la milice pourrait vous rattraper.



Personnellement j'ai adoré ce jeu mi-wargame, mi-arcade. Le fait de sélectionner mes adversaires est la première chose qui m'a plu. Ensuite, selon votre personnage, vous attirez plus ou moins d'esclaves à votre suite. Durant le jeu vous devez combattre des intendants et des gardes : c'est la partie arcade. Si vous êtes plus fort que l'adversaire, laissez faire l'ordinateur, il gagnera pour vous sinon armez vous de votre joystick. Le graphisme est agréable (village vu de

haut), l'animation est très sympathique et je trouve dommage que la musique ne soit pas MIDI car elle est superbe et agrémentée (de temps en temps) de sons échantillonnés. En conclusion pensez à ceci : la Liberté n'a pas de prix. Donc courez vite chez votre revendeur le plus proche...



J'ai vraiment de la chance, je ne teste presque que les meilleurs produits ce mois-ci. Freedom est la dernière réalisation de Coktel Vision, et autant vous dire que l'on va en entendre parler. Totalement original du point de vue scénario, le programme bénéficie d'une réalisation exemplaire :



SCENARIO 91%
GRAPHISME 75%
COMMANDE 88%
INTERET 96%
DIFFICULTE :

VERTIGO

PRESTASOFT env. 250f 1 joueur
Système : ST

Ce premier programme de Prestasoft est un jeu d'aventure de science-fiction. Après une présentation à base d'images et de sons digitalisés, vous aurez affaire à une histoire mêlant répliquants et autres personnages louches, un peu dans le type de Blade Runner. Le jeu permet de ne rien taper au clavier puisque tous les verbes et noms sont présents sur l'écran, et qu'il suffit de cliquer dessus pour les valider. De ce fait, le jeu s'adresse plus particulièrement aux débutants qui verront à une occasion de s'initier, à l'aide d'un système de jeu simple.

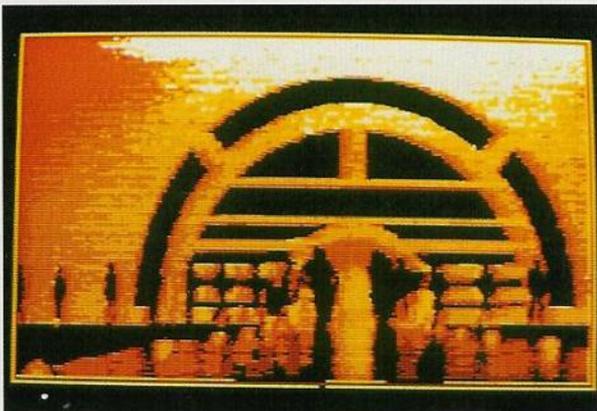
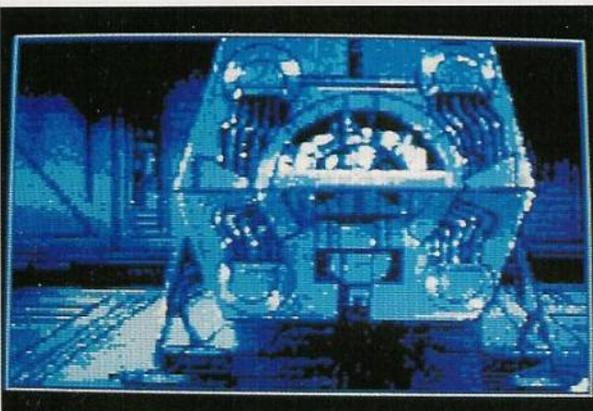


En testant ce soft, je n'ai retenu que deux choses :

premièrement la page de présentation (j'adore le logo de Prestasoft) et deuxièmement, la musique. Elle est digitalisée et un air revient à chaque nouvelle image. Le reste, lui, n'est pas très réjouissant. Les couleurs des graphismes digitalisés pleurent et bavent (beurk !). Ici pas d'analyseur syntaxique, uniquement un index qui d'ailleurs n'est pas complet (je n'arrive pas à Prendre un objet). Ce dernier point concerne ceux qui n'auraient pas encore été persuadés de la qualité de ce jeu ; si vous ne donnez pas le bon verbe, vous êtes traité de tout sauf de surdoué (et j'ai horreur qu'une machine se moque de moi !).



Voilà un soft qui ne fait visiblement pas l'unanimité. Il est vrai que la réalisation n'est pas des meilleures, mais je trouve tout de même qu'il y a des idées intéressantes, et que le scénario est assez original pour procurer du plaisir à ceux qui y joueront. De plus, il est plutôt orienté vers les débutants en aventures, ce qui se fait assez rare de nos jours.



Vertigo a pour lui, à part le fait d'être le titre d'un des films de A. Hitchcock, rien... ou si peu de choses. Commençons par le début : la page de présentation est très moyenne même si on considère que la musique digitalisée de bonne qualité rattrape la médiocrité du graphisme. S'il ne s'agissait que de la

présentation cela passerait, mais il en est de même tout au long du jeu. De plus, chaque écran est composé d'une seule teinte de couleur (que du jaune ou que du bleu par ex). L'intermède musical présent à chacun de vos déplacements devient vite pénible. L'interpréteur syntaxique se veut humoristique, mais attention, il

s'agit d'un humour corrosif à la limite de l'arrogance. Chacun appréciera. Quant au scénario, c'est pas super. Un programme à oublier très vite.

SCENARIO 89%

GRAPHISME 49%

COMMANDE 61%

INTERET 67%

DIFFICULTE :

OUVERT DE 10H A 19H (SANS INTERRUPTION)

DU LUNDI AU SAMEDI

163, avenue du Maine
75014 Paris

metro: mouton-duvernet ou alesia



TEL : (1) 45.41.44.54
45.41.41.63



PROMOS

ATARI 520 STF
5 JEUX
D'ARCADE
1 JOYSTICK
3490 Frs

ATARI 520 STF
MONITEUR
COULEUR
640 X 200
5 JEUX
D'ARCADE
1 JOYSTICK
4990 Frs

ATARI 1040STF
MONITEUR MONO.
SM124 640X400
IMPRIMANTE STAR LC10
TRAITEMENT DE TEXTE
"LE REDACTEUR"
10 DISQUES VIERGEES
1 TAPIS DE SOURIS
8290 Frs ttc

MATERIEL

ATARI 1040STF (SEUL)	4490 F
DISQUE DUR SH205	4790 F
LECTEUR EXT. (DFDD)	1490 F
MONITEUR SM124	1390 F
MONITEUR SC1425	2490 F
IMP. STAR LC10	2690 F
FREE-BOOT	350 F
IMP. STAR LC24-10	3990 F
LECTEUR D.F. INTERNE	1200 F
HANDY-SCANNER (16 T)	3490 F
SOURIS ST	390 F

10 DISQUETTES 3.5P DFDD : 95 F

LOGICIELS

Toutes les nouveautés
Importations U.S. et G.B.
sur ATARI ST et AMIGA
Loisirs et Professionnels
Téléphonez au :
45-41-44-54
Pour Disponibilité et Prix

STAR LC10 COUL.
2950 Frs

CONDITIONS
SPECIALES POUR
COLLECTIVITES
ECOLES
TEL:
45-41-26-04



AMIGA 500
4490 Frs

AMIGA 500
MONITEUR
1084 COUL.
7290 Frs

*** PROMO ***

AMIGA 500
MONITEUR COULEUR
STAR LC10 COULEUR
8990 Frs

NINTENDO

TOUTES LES CARTOUCHES
DISPONIBLES.
LA CONSOLE + 1 LOGICIEL : 990 Frs

COMMANDEZ PAR TELEPHONE OU MINTEL: 36-15 CODE:ACTO MOT-CLE:JBG

TWILIGHT'S RANSON

env. 200f 1 joueur
Système : ST



Sur un thème de kidnapping, une enquête policière surprenante et dangereuse, voilà qui aurait pu aboutir à un bon logiciel d'aventure. Mais quel gachis :

Liberty City, un vendredi soir pluvieux du mois de septembre. Vous marchez dans cette ville sinistre et dangereuse, où la criminalité atteint des proportions terrifiantes. Vous essayez de rejoindre Maria, une jeune émigrante du Salvador, pour passer avec elle une soirée agréable... Mais, arrivé chez elle, vous découvrez avec horreur son appartement complètement saccagé. Et soudain, le téléphone sonne. Une voix mystérieuse vous dit : « On a la fille. Donnez-nous ce que vous savez. L'échange aura lieu demain. ». Commence alors pour vous une enquête nocturne qui vous amènera à fréquenter des quartiers que jusque-là vous évitiez même en pleine journée. Ce jeu d'aventure en anglais se joue entièrement au clavier, l'écran étant divisé en deux parties : la première pour vous donner une description du lieu où vous êtes (description pouvant être au choix brève, normale ou très précise), la seconde pour afficher les ordres à exécuter. Pour certains lieux, vous aurez en outre la possibilité de charger une image en couleur. Dans une ambiance mystérieuse et inquiétante, menez une enquête à la Mike Hammer, ou plutôt, essayez...

SCENARIO 70%

COMMANDE 55%

GRAPHISME 55%

INTERET 60%

DIFFICULTE :

LANCELOT

MANDARIN env. 200f 1 joueur
Système : ST / Amiga



Lancelot ne présente que très peu de choses nouvelles (en plus du scénario évidemment (avec deux m)) par rapport aux anciens jeux de Level 9. Le graphisme est peut-être un peu plus travaillé, mais c'est de toute manière toujours aussi beau. L'interpréteur reste d'excellente qualité, et donc seul le scénario vient apporter un plus par rapport aux précédents jeux, car ici, au lieu de trois aventures, nous en avons une grande, une très grande même. D'accord, mais quel rapport avec les hirondelles ? Hein ?

Lancelot est un jeu d'aventure basé sur... la légende des chevaliers de la Table ronde (étonnant, non ?). Vous jouez le rôle du preux chevalier et votre quête consiste à retrouver le Graal. Mais on est cette fois-ci bien loin des délires Excaliburien ou Sacré-Graaliens, car l'histoire est basée sur le roman et, donc beaucoup plus « sérieuse ». L'interpréteur est celui que l'on voit d'habitude sur les produits Level 9, et permet de sauvegarder les parties en mémoire ou de revenir au coup précédent si jamais le résultat de votre action ne vous contente pas. Le jeu est agrémenté par moment d'images dans le style de celles de Gnome Ranger ou Knight Ork.



Lancelot was riding east along a forest road. Leafy branches hung over the track, which was deep rutted and churned by heavy ox carts and the footprints of men and horses. This was the road to the great city of Camelot, the heart of the kingdom.
The command, Sir? e
Squire Lancelot rode east and was wading through a ford. Though the river was wide, it ran swiftly here. Lancelot could see the Black Knight.
The Black Knight sat straight and proud upon his horse and challenged Lancelot. "Squire, no man can pass this way save with my permission. You must prove your worth before you may cross this ford."
The command, Sir? e



Lancelot was riding east along a forest road. Leafy branches hung over the track, which was deep rutted and churned by heavy ox carts and the footprints of men and horses. This was the road to the great city of Camelot, the heart of the kingdom.
The command, Sir? e
Squire Lancelot rode east and was wading through a ford. Though the river was wide, it ran swiftly here. Lancelot could see the Black Knight.
The Black Knight sat straight and proud upon his horse and challenged Lancelot. "Squire, no man can pass this way save with my permission. You must prove your worth before you may cross this ford."
The command, Sir? e

GOLD OF THE REALM

env. 150f 1 joueur
Système : ST



Fidèles à leurs habitudes, les jeux d'aventure de chez Level 9 tiennent le haut du pavé. Les écrans graphiques sont toujours aussi colorés et précis. Le son est également toujours absent, mais encore une fois on ne le remarque pas. Le point fort du logiciel réside toujours dans l'analyseur syntaxique d'une puissance inégalée jusqu'alors. Encore une fois, ces logiciels s'adressent en priorité aux anglicistes confirmés. Sinon, la présence du dictionnaire à portée de la main est indispensable. Si vous vous sentez à la hauteur, vous pouvez acheter en toute confiance.



Avec Level 9, c'est « le changement dans la continuité » : en effet, la présentation de tous leurs programmes est toujours la même, et seul le scénario change. Parlons donc du scénario : vous jouez le rôle de Lancelot et devez retrouver le Graal (Holy Graal). Ça peut sembler ne pas être original, mais cette fois-ci le jeu est adapté du roman et est donc très fidèle à l'histoire, ce qui est une bonne chose. Lancelot est donc un bon produit.

Gold of the Realm est un type de jeu particulier, pas vraiment d'arcade, tout juste d'aventure et plutôt de réflexion. Il vous faudra explorer divers bâtiments pour y trouver quelques objets et surtout des clés de couleurs différentes. Les objets (pas tous utiles) vous aideront à traverser certains pièges, à reprendre de l'endurance, à annuler la paralysie causée par le brouillard, etc. Les clés, elles, vous permettront d'ouvrir les portes de la même couleur, et d'accéder ainsi à de nouvelles pièces ou à de nouveaux trésors. Il est impératif que vous dessiniez des plans, car certaines bâtisses comportent plusieurs niveaux et il est facile de se perdre. Avant de descendre dans les pièces non éclairées, trouvez la chandelle et utilisez-la, mais attention, elle se consume assez rapidement. Trouvez le parchemin, il vous aidera à déterminer la fonction de quelques objets. De même, je vous conseille de trouver le sac, il vous permettra de porter 8 objets et non plus 3 ou 4 comme au début du jeu. Si vous avez un objet en main et qu'un fantôme vous touche, vous le perdrez et il l'emmène alors quelque part au même niveau.



La présentation de ce jeu laissait augurer une meilleure qualité de ce soft, qui, en fait, relève plus du jeu de réflexion que du genre aventure-arcade. Les graphismes sont assez jolis mais les sons, l'animation et l'originalité sont malheureusement assez moyens. Je me suis très rapidement lassé de ce jeu, qui, à aucun moment malheureusement, ne m'a agréablement surpris. Une petite touche d'action supplémentaire aurait été nécessaire à ce soft ainsi qu'une difficulté plus grande, ce qui aurait pu éventuellement sauver les meubles, et encore...



De ce jeu de rôle, le moins que l'on puisse dire c'est que contrairement à l'habitude, il n'y a pas grand-monde pour vous barrer la route. J'ai parcouru trois niveaux et ma seule rencontre a été un fantôme. A part ramasser des objets et des clés, me promener dans et autour du château, je n'ai pas trouvé grand intérêt à ce soft. Au niveau de la réalisation, c'est bon, avec des graphismes corrects et des sons bien présents. Le personnage se manie au joystick très aisément. Tous ces bons points me font regretter plus encore le manque de difficulté du jeu. Peut-être en allant plus, voire beaucoup plus en avant dans une partie...

SCENARIO 93%
GRAPHISME 89%
COMMANDE 97%
INTERET 92%
DIFFICULTE :

GOLD OF THE REALM
SCENARIO 55%
COMMANDE 65%
GRAPHISME 70%
INTERET 65%
DIFFICULTE :

Le mois prochain
GEN 4 devient torride

Enfin en poster central dépliant
La maquettiste de Gen 4
en maillot de bain
sur la table de montage lumineuse

NOTE: Si elle a perdu, d'ici là, les 3 kgs disgracieux qui rendraient la performance assez insoutenable!



**300 LOGICIELS
A GAGNER !!! En octobre,
branchez vous sur 3615 MICROMANIA
et vous pourrez gagner un des
10 logiciels offerts chaque jour**

**en répondant à une
question concernant
les jeux.**

**LES NOUVEAUTES SONT
D'ABORD
CHEZ MICROMANIA !!!**

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93 42 57 12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

PC COMPATIBLES

COMPILATION UBI	275F
+ZOMBI-NECROMANCIEN	
+MASQUE PLUS	
PC HITS N°2	225F
+GREEN BERET+GRYSOR	
+ARKANOÏD+WIZBALL	
PC GOLD HITS	195F
+BRUCE LEE+WC LEADERBOARD	
+ACE OF ACES+INFILTRATOR	
LA COLLECTION	185F
+ARKANOÏD+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	
ADVANCED DUNGEONS AND	
DRAGONS	225F
APOLLO 18	225F
ARGUAMENON MAN	185F
ARKANOÏD 2	185F
ARCTICFOX	185F
AUTO DUEL	225F
BALANCE OF POWER	175F
BARBARIAN	185F
BARD'S TALE	225F
BIONIC COMMANDO	185F
BUBBLEGHOST	225F
CALIFORNIA GAMES	195F
CARRIER COMMAND	225F
CHUCK YEAG. FLIGHT..	245F
COMBAT SCHOOL	185F
CORRUPTION	225F
CRASH GARRETT	275F
CRAZY CARS	215F
CRUCIAL TEST	220F
DARK CASTLE	269F
DARK SIDE	185F
DEFENDER OF CROWN	245F
DOSSIER KHA	225F
DREAM WARRIOR	185F
ECHELON	185F
ELITE	225F
EMMANUELLE	220F
FEDERATION OF FREE T.	285F
F15 STRIKE EAGLE	185F
FER ET FLAMME	225F
FIRE AND FORGET	249F
FLIGHT SIMULATOR II	450F
FLIGHT SIMULATOR 3.	475F
FREEDOM	220F
4X4 OFF ROAD RAC.	185F
GABRIELLE	225F
GALACTIC CONQUEROR	249F
GARY L. HOT SHOT	185F
GAUNTLET	185F
G.I.G.N. OP. JUPITER	285F
GUNSHIP	325F
HOT SHOT	185F
HURLEMENTS	215F
IKARI WARRIORS	185F
IMPOSSIBLE MISSION II.	225F
INDY 500	149F
JACKAL	185F

3615 MICROMANIA FRAIS DE PORT GRATUITS !!!

PC COMPATIBLES

JEANNE D'ARC	285F
JET	375F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DE GROTEMB.	215F
L.A. CRACKDOWN	185F
L'ARCHE CAPT. BLOOD	249F
LAST MISSION	225F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
LIVE AND LET DIE	225F
MACH3	215F
MANHATTAN DEALER	225F
MARBLE MADNESS	185F
MAXI BOURSE	225F
MEURTRES EN SERIE	275F
MINDFIGHTER	225F
NIGHT RAIDER	185F
OFF SHORE WARRIOR	249F
PHM PEGASUS	225F
PETER PAN	195F
PEUR SUR AMYTVILLE	225F
PIRATES	225F
PLATOON	185F
POOL OF RADIENCE	225F
PROFESSION DETECTIVE	225F
QUADRALIEN	225F
QUESTRON 2	265F
RAMBO 3	185F
ROCKET RANGER	245F
SCRABBLE	225F
SIDE ARMS	225F
S.D.I	275F
SILENT SERVICE	225F
SINBAD	245F
SKATE OR DIE	225F
SKY FOX 2	225F
SOLOMON'S KEY	185F
SONS OF LIBERTY	295F
SPACE RACER	185F
STAR FLEET	225F
STREET SPORT SOCCER	185F
STRIKE FORCE HARRIER	269F
SUPER SKI	225F
SUPER STAR ICE HOCKEY	245F
TAI PAN	185F
TEST DRIVE	225F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE LAST NINJA 2	185F
THE PRESIDENT IS MIS..	225F
THE TEMPLE OF FLY..	275F
TRIVIAL PURSUIT	275F
TYPHOON	185F
ULTIMA IV	225F
ULTIMA V	225F
ULTIMATE GOLF	185F
U.M.S.	225F
VICTORY ROAD	185F
VIXEN	185F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
20000 LIEUES SS MERS	199F
WASTELAND	225F
WHERE TIME STOOD STILL	195F
ZYNAPS	185F

AMIGA

19 BOOT CAMP PART I	185F
4X4 OFF ROAD RACING	225F
AAARGH	195F
ALIEN SYNDROME	185F
ADV. DUNG.AND DRAG.	225F
ALBEDO	195F
ARMY MOVES	225F
A.T.F.	225F
AUTO DUEL	235F
BARDE'S TALE 2	249F
BETTER DEAD TH. ALIEN	185F
BEYOND THE ICE PALACE	225F
BIONIC COMMANDO	185F
BIRDIE	245F
BIVOUAC	225F
BOMB JACK	245F
BUBBLE BOBBLE	195F
BUBBLE GHOST	295F
BUGGY BOY	249F
CALIFORNIA GAMES	225F
CARRIER COMMAND	245F
COMBAT SCHOOL	195F
CRASH GARRET	225F
CRAZY CARS	245F
CYBERNOID	225F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALLENGE.	225F
DEFENDER OF CROWN	325F
DESTROYER	195F
DRILLER	225F
DUNGEON MASTER	225F
ECO	195F
EMMANUELLE	220F
EXPLORA	375F
FEDERATION OF FREE T.	275F
FERRARI FOMULA ONE	269F
FIRE AND FORGET	249F
FOUNDATION'S WASTE	235F
GALACTIC CONQUEROR	249F
G.I.G.N. OPE. JUPITER	225F
GOLDENPATH	185F
GOLD RUNNER 2	225F
GARRISON 2	225F
GEE BEE AIR RALLY	195F
GREEN BERET	225F
GRYSOR	225F
GUERRILLA WARS	225F
HOT SHOT	185F
IKARI WARRIOR	225F
IMPOSSIBLE MISSION 2	225F
INTERCEPTOR	249F
JACKAL	225F
JEANNE D'ARC	285F
JET	395F
KING OF CHICAGO	325F
L'ARCHE DU CAPT BLOOD	345F
LEATHERNECK	185F
L'EMPIRE CONTRE ATT...	195F
LIVE AND LET DIE	225F
1943	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	245F
MANHATTAN DEALER	260F
MOTOR MASSACRE	185F
NEATHERWORLD	225F
NIGHT RAIDER	225F
OBLITERATOR	195F
OFF SHORE WARRIOR	249F
OUT RUN	225F
OVERLANDER	245F
PANDORA	195F
PLATOON	225F
POWER STYX	245F
QUADRALIEN	235F

AMIGA

RAMBO 3	225F
ROAD BLASTERS	225F
ROADWARS	195F
ROCKET RANGER	309F
SENTINEL	225F
SHOOT THEM UP CONST.	225F
SIDE ARMS	225F
SIDEWINDER	145F
SKRULL	225F
SKYSHASE	185F
SKYFOX 2	199F
SPACE HARRIER	225F
STARGLIDER 2	225F
SPACE RACER	185F
STREET FIGHTER	195F
STREETSPORTS BASKET.	195F
SUPERSKI	220F
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	325F
THE ELIMINATOR	225F
THE GREAT GIANA SISTER	195F
THE GAMES WINTER EDIT.	195F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE LAST NINJA 2	195F
THE TEMPLE OF FLY....	225F
THUNDERCATS	245F
TYPHOON	225F
ULTIMA 4	225F
UMS	245F
VERMINATOR	195F
VICTORY ROAD	225F
VIRUS	195F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
WANDERER	225F
WHIRLIGIG	185F
XENON	185F
ZYNAPS	225F

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

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

PC

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

ATARI ST

FORCES MAGIQUES	249F
+LA PANTHERE ROSE+WESTERN GAMES+CLEVER AND SMART +VAMPIRE'S EMPIRE	
OCEAN 5 STARS	245F
+ENDURO RACER	
+BARBARIAN+CRAZY CARS +WIZZBALL+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 + XEVIOUS + TOP GUN	

NOUVEAUTES

944 TURBO CUP	245F
AAARGH	185F
ACTION SERVICE	225F
ADV. DUNG. AND DRAG.	225F
AIRBALL	195F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARTURA	185F
A.T.F.	225F
AQUAVENTURA	225F
ASTAROTH	185F
BARBARIAN 2	145F
BATMAN	195F
BLAZING BARRELS	195F
BOMBUZAL	195F
CALIFORNIA GAMES	195F
CHARLIE CHAPLIN	195F
CYBERNOID	185F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALLENGE	185F
DESOLATOR	185F
DOUBLE DRAGON	195F
DRILLER	185F
DUEL	225F
ELITE	225F
EMMANUELLE	220F
EXOLON	185F
FEDERATION OF FREE T.	285F
FINAL ASSAULT	195F
FISH	245F
FRIGHT NIGHT	195F
FOOTBALL MANAGER 2	185F
GALACTIC CONQUEROR	249F
GAME OVER 2	195F
GARRISON 2	185F
GARY L. HOT SHOT	195F
GARY L. SUPER SKILLS	185F
GENIUS	195F
GHOST AND GOBBLINS	195F
GRAFFITI MAN	195F
GUERRILLA WAR	185F
HELL FIRE	195F
HERCULE	185F
HIGH EPIDEMY	245F

NOUVEAUTES

INCANTATION	225F
IRON LORD	245F
IRON TRACKERS	220F
INTERNAT. KARATE +	185F
IRON LORD	225F
JUPITER PROBE	149F
KENNEDY APPROACH	225F
KING OF CHICAGO	249F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GROTEMB.	225F
LES TUNIQUES BLEUES	185F
LIVE AND LET DIE	195F
1943	185F
MARS COPS	225F
MATA HARI	195F
MAXI BOURSE	210F
MAY DAY SQUAD	195F
MENACE	225F
MONTE CRISTO	220F
MOTOR BIKE MADNESS	149F
MOTOR MASSACRE	185F
NEBULUS	185F
NETHERWORLD	185F
NIGEL MANSELL'S	195F
NUMERO 10	225F
OPERATION WOLF	195F
PAC MANIA NAMCO CO.	195F
PAPER BOY	185F
PARANOIA COMPLEX	195F
PETER PAN	195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	225F
POWERDROME	225F
PUFFY'S SAGA	245F
RAMBO 3	185F
REALM AT THE TROLLS	195F
RENEGADE	195F
RETURN TO THE JEDI	195F
RIMRUNNER	145F
ROADBLASTERS	185F
ROCKET RANGER	275F
SHOOT 'EM UP CONST. KIT	225F
SKY CHASE	225F
SOLDIER OF LIGHT	185F
SORCERY PLUS	195F
SPACE HARRIER 2	185F
STARSHIP	145F
SPEEDBALL	245F
STAC	385F
STARBALL	195F
STARGOOSE	195F
STARRAY	195F
STARTRAP	195F
STORM LORD	185F
STORMTROOPER	225F
SUMMER OLYMPIAD	195F
SUPER STAR ICE HOCKEY	185F
SUPERMAN	245F
TERRIFIC LAND	195F
TARGET RENEGADE	185F
THE ELIMINATOR	185F
THE GAMES WINTER EDIT	195F
THE KRISTAL	245F
THE LAST NINJA 2	185F
THEXDER	245F
THE PRESIDENT IS MIS.	245F
THE SENTINEL	185F
THE TEMPLE OF FLYING	275F
THE THREE STOOGES	295F
TIGER ROAD	195F
TIMES OF LORE	225F

**3615 MICROMANIA
FRAIS DE PORT
GRATUITS.
LES NOUVEAUTES
SONT D'ABORD
CHEZ
MICROMANIA !!!**



MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93 42 57 12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

En novembre des surprises dans tous les paquets

NOUVEAUTES

TRIVIAL PURSUIT	
NOUVELLE GENERATION	195F
TT RACER	245F
TYPHOON	185F
TRUCK	225F
ULTIMATE GOLF	195F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VICTORY ROAD	185F
WANDERER	185F
WANTED	285F
WHIRLIGIG	185F
WAR GAME CONST SET	245F
ZOOM	195F

OBLITERATOR	225F
OFF SHORE WARRIOR	269F
OUT RUN	195F
OVERLANDER	225F
PLATOON	185F
QUESTRON 2	225F
SCRABBLE	225F
SDI	185F
SKRULL	225F
SLAP FLIGHT	175F
SILENT SERVICE	225F
SIDEWINDER	125F
SINBAD	225F
SPACE HARRIER	185F
SPACE RACER	185F
SPITFIRE 40	185F
STARGLIDER 2	225F
SUPER HANG ON	145F
SUPERSKI	220F
STREETS FIGHTER	195F
STRIP POKER II	145F
SUPERSPRINT	145F
TERRAQUEST	145F
TERRORPODS	195F
THE HUNT FOR RED OCT.	225F
THUNDERCATS	185F
ULTIMA 4	225F
UNIV.MIL.SIMULATOR	225F
VIRUS	195F
20 000 LIEUES SS MERS	245F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
WHERE TIME STOOD STILL	185F
XENON	185F
ZOMBI	195F
ZYNAPS	185F

PRINTEMPS HAUSSMANN
64 bd Haussmann
"Espace Loisir Sous-sol" 75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
LA REGLE DE CALCUL
65/67 bd Saint Germain 75005 Paris
Métro Saint Michel ou Maubert

ACCESSOIRES ST
10 DISQ 3 1/2 DF.DD. 119F
DOUBLE PROLONGATEUR
MANETTE ET SOURIS ST 75F
MANETTE SPEED KING 109F
MANETTE USGOLD 109F
PRO 5000 129F
CHEETAH MACHI 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

Gain 4 N° 6	TITRES	PRIX
	Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
	Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue

Date d'expiration ___/___/___ Signature

Reglement: je joins un chèque bancaire CCP mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 19F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif

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

Le monde de l'aventure

STARGLIDER II

RAINBIRD env. 250f 1 JOUEUR
Système : ST / Amiga

Vous connaissez Starglider ? Non ? Ce n'est pas grave, le jeu a complètement évolué depuis ses premiers balbutiements. Comme toujours vous vous trouvez à bord d'un vaisseau spatial (l'Icarus), lequel se meut dans un univers en « 3D formes pleines » assez vaste, puisque c'est tout un système stellaire que vous pouvez explorer, en utilisant l'option de vol hyperspatial. L'espace interplanétaire est traversé par des astéroïdes, des vaisseaux pirates, et sur les planètes on croise diverses bestioles et toutes sortes de choses : mines, véhicules, tours, tunnels. Vous pouvez pénétrer même à l'intérieur des planètes par ces tunnels, et vous perdre dans leurs labyrinthes. Votre mission (si vous l'acceptez !) est de récupérer le cristal Rubicon pour préserver votre planète, Novenia, contre les Egrons, sauvages envahisseurs. Vous possédez l'un des plus puissants vaisseaux, et êtes protégé par un bouclier de force. De plus, vous avez accès à tout un lot de caméras qui vous permettent d'observer l'espace tout autour de vous et même de voir l'Icarus de n'importe quel point de l'extérieur. De nombreuses options vous sont offertes, parmi lesquelles la sélection joystick/souris et leur paramétrage, la sauvegarde et le chargement d'une partie en cours, et une étonnante option (painting with Rolf) qui vous permet de « peindre » avec les objets 3D



Rhâaa ! Keusé-bôooo... Jamais je n'ai vu un jeu aussi complet. Enfin on utilise le 68000 dans toutes ses possibilités. Non seulement toutes les fonctions nécessaires sont superbement exécutées, mais la plupart des inutiles y sont aussi : Painting with Rolf, les mouvements de caméra en rotation autour du vaisseau, les ombres portées sur le sol des planètes (seulement si l'on est du côté éclairé par le soleil !). Les bestioles cosmiques et les vaisseaux sont un délice, les paysages spatiaux (le fin croissant de lumière à l'extrême bord d'une planète en quasi éclipse, les perspectives gigantesques d'un coucher de soleil sur une conjonction de planètes...) sont d'une beauté stupéfiante. L'explosion de l'Icarus est même tellement fabuleuse qu'on attend la mort avec impatience. Starglider II, c'est mieux qu'au cinéma ! En fait, c'est encore plus beau que la vraie réalité...



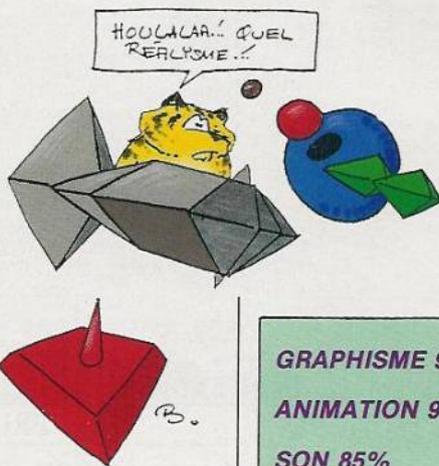
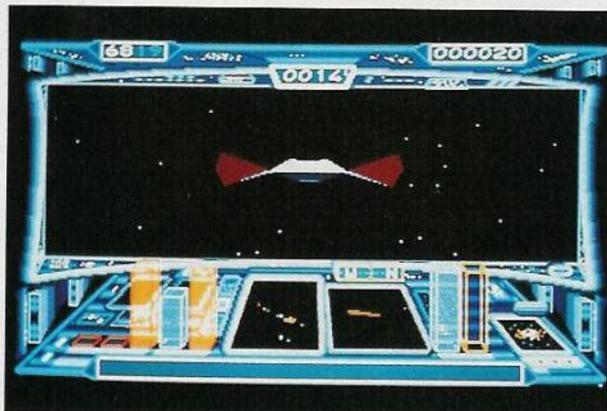
Selon moi, ce soft annonce une nouvelle

génération dans le domaine ludique ; le scénario n'est pas nouveau, mais les graphismes qui le servent sont particulièrement réussis. Finis les « fils de fer », les objets en 3D sont pleins et joliment coloriés, la vitesse est époustouflante et les sons sont réalistes et agréables. Impensable il y a encore quelques mois, Starglider 2 prouve bien que l'équipe de Rainbird a su exploiter davantage les possibilités du ST.



Qui pouvait imaginer une suite si impressionnante ? Un an et

demi après Starglider, les programmeurs de Rainbird réussissent à nouveau à nous impressionner ! Starglider II est l'un des plus beaux jeux du moment, si ce n'est le plus beau. Bénéficiant d'une 3D parfaite et d'une animation fantastique, le jeu allie arcade et aventure à merveille. Starglider II est vraiment un jeu auquel il fait bon de jouer !



GRAPHISME 95%
ANIMATION 98%
SON 85%
INTERET 90%

du jeu, en 3D, donc (attention, ce n'est ni un logiciel de CAO intégré ni un éditeur d'univers pour le jeu, mais c'est tout de même rigolo...).

PALADIN

OMNITREND env. 200f 1 joueur
Système : Amiga / ST



Paladin n'est pas sans rappeler la qualité nullissime de Breach (testé dans GEN 4 numéro 2). C'est le genre de logiciel que seul un scénario béton pourrait sauver. Malheureusement, malgré les différentes parties qui vous sont proposées, ça n'est pas le cas. De plus, le maniement de vos personnages est d'une lenteur exaspérante. Seul point positif, si vous commencez à être lassé de softs tels que la série des Ultima, Bard's Tale, Dungeon Master ou autres : chargez donc Paladin et vous mesurerez la différence tout en l'appréciant à sa juste valeur.

plus de points que le déplacement sur une route. De meilleure facture que Breach, ce jeu vous demandera avant tout réflexion et stratégie.

Dans le même genre que Breach, voici Paladin, un jeu moitié jeu de rôle, moitié wargame. Le cadre est cette fois-ci un monde médiéval-fantastique dans lequel vous aurez à mener différentes missions, allant de l'exploration d'une maison hantée à une tentative pour ramener des otages, tombés aux mains d'ennemis sanguinaires. Cette fois encore, vous pourrez fabriquer vous-même vos propres scénarios, ce qui donne à ce jeu une durée d'utilisation quasi illimitée. Avant de commencer une aventure, il vous faudra former une équipe de 5 héros, les définir suivant différentes caractéristiques. Il est à noter la présence d'objets magiques, d'armes de jet (arbalètes, arcs...), qui rendent très intéressant le côté tactique du jeu. Tout se joue grâce à la souris et à un système d'icônes qui permet de se déplacer, de prendre, de laisser ou d'utiliser un objet, de monter ou descendre un escalier. Chaque action coûte un certain nombre de points de mouvement, le déplacement en forêt coutant évidemment



Après Breach il y a quelques mois, voici Paladin un jeu du même genre, moitié wargame, moitié jeu de rôle. Les graphismes ont été améliorés bien qu'ils soient encore moyens et le système de jeu a lui aussi subi quelques changements. Les scénarii sont toujours aussi nombreux et intéressants et l'idée d'un

éditeur est encore une bonne chose. Les sons, eux aussi, ont été travaillés et l'ensemble est donc nettement moins laid que ne l'était son prédécesseur. Personnellement, je félicite les auteurs de ce logiciel qui, même s'ils n'ont pas résolu tous les défauts de leur premier jeu, ont su tout au moins les atténuer et surtout ne pas en rajouter.



SCENARIO 65%
COMMANDE 63%
GRAPHISME 64%
INTERET 81%
DIFFICULTE :
débutant : oui.
confirmé : à la rigueur.
expert : trop simpliste.

WARSHIP

SSI env. 250f 1 ou 2 joueurs
Système : ST



D-L
SSI semble résolument se tourner vers le genre des simulations, et grâce à Warship, vous pourrez ré-

Comme le laisse supposer son nom, WARSHIP est en effet une simulation de combat naval tactique, ayant pour cadre la guerre du pacifique (1941-1945 entre japonais et américains pour ceux qui n'étaient pas nés). Un éditeur de scénario vous permettra d'écrire vous mêmes, puis de jouer vos propres batailles, bien que 4 batailles navales célèbres soient déjà stockées sur le disque.

Vous pourrez jouer à deux ou tout seul contre l'ordinateur (ou encore l'ordinateur tout seul pour une démonstration), après avoir choisi votre côté, la difficulté, le scénario. Le jeu se décompose en deux phases, chaque joueur donnant à son tour des ordres à chacun de ses bateaux ou à une de ses escadres au choix, après quoi l'ordinateur s'occupe de la résolution des ordres. Vous pourrez modifier vos instructions régulièrement au cours de la partie pour tenir compte des manœuvres ennemies ou d'une nouvelle stratégie de vos troupes navales. Dans la documentation fournie, outre la description de nombreux navires, vous aurez l'explication de la façon dont l'ordinateur calcule la probabilité pour qu'un de vos navires touche un navire ennemi, suivant sa vitesse, son orientation, ... ce qui après études vous servira énormément pour adopter une stratégie appropriée (encore que les calculs soient assez complexes).



S-L
On retrouve enfin la qualité des premiers SSI dans ce Warship

qui est en tous points excellent. Il s'agit d'un wargame naval dans le style d'Amirauté, mais il est tellement bien fait qu'on ne se rend presque pas compte de la complexité intérieure du jeu. Il faut certes avoir bien compris la documentation (qui est très bien faite), mais l'usage de la souris simplifie vraiment le maniement par la suite. Un excellent wargame, qui, espérons-le, marquera le retour de SSI aux produits de qualité.

crire l'Histoire, durant la guerre du pacifique. Avec une documentation très intéressante et très complète, vous ne serez pas déçu par la présentation, ni par le jeu d'ailleurs. De par ses nombreuses options et entre autres un éditeur de scénarios, vous aurez de quoi vous occuper lors des longues soirées d'hiver, si vous aimez la stratégie, bien sûr. La représentation des bateaux et de la région du pacifique est très pratique, et les différentes options se rapprochent fortement de la réalité. Il semble que désormais SSI ait trouvé un système de jeu à la fois puissant et pratique pour tous les softs du type simulation stratégique et wargame, et nous ne pouvons que nous en féliciter.

INCANTAI

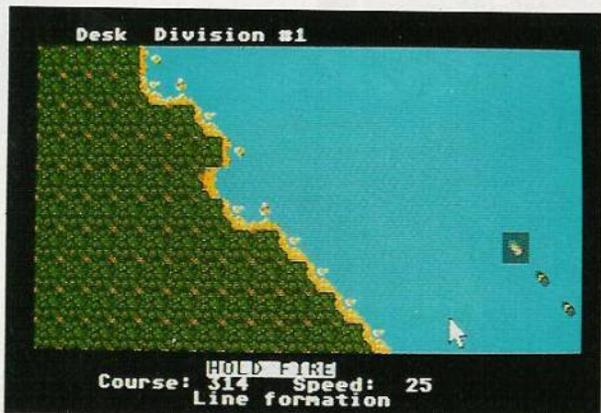
FIL env. 200f 1 joueur
Système : ST

Avec Incantation, on baigne en plein Lovecraft. L'histoire se déroule en 1928, et vous êtes chargé d'obtenir l'interview du roi du caramel dur (où vont-ils chercher tout cela ?), un célèbre industriel qui vit retiré sur une île bien étrange. Vous allez très vite vous apercevoir qu'il règne une ambiance malsaine sur l'île, que ce soit en raison des étranges objets qu'on y trouve (objets qui auront tendance à vous troubler, de par leurs formes venues d'ailleurs !), ou des quelques personnes qui y vivent et qui ont des attitudes plus que bizarres ! Qu'allez-vous donc découvrir sur le compte du célèbre industriel, dont le seul passe-temps semble être la chasse ? Vous le saurez en jouant à Incantation...



Ca ressemble à du Mortevielle mais ce n'est

pas du Mortevielle. Les graphiques sont gentils, colorés mais pas très variés (il faut dire qu'il y a peu de lieux). Ici pas d'analyseur syntaxique, les mots sont à sélectionner à la souris ; c'est certes pratique mais pas génial car très lent. Le même système permet aussi de dialoguer avec les personnages rencontrés. Là aussi, c'est très lent et il est par exemple impossible de demander des renseignements sur le type qui entre brusquement pendant le repas. Quant au scénario, il est très bien : au début, on s'ennuie un peu et puis tout bascule dans l'angoisse et le frisson. Bref, j'aime moins qu'Explora mais beaucoup plus que Super Quest. Un conseil : évitez de fouiller partout car votre personnage devient dingue à la vue d'horribles choses...



SCENARIO 97%

GRAPHISME 79%

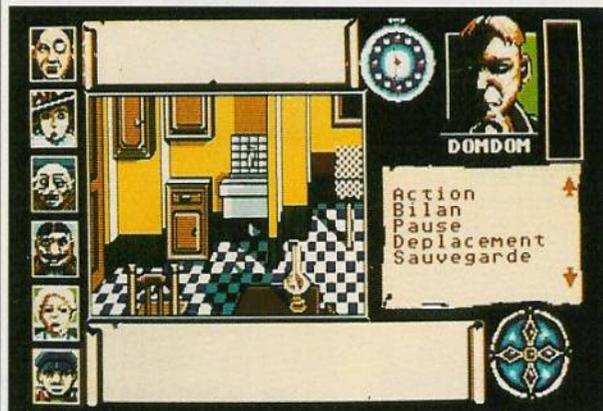
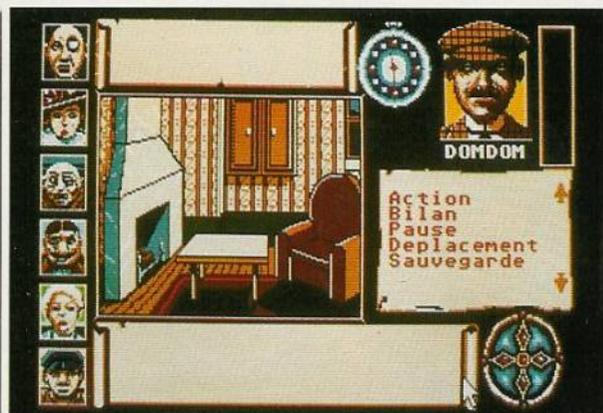
COMMANDE 98%

INTERET 96%

DIFFICULTE :
débutant : pour tous.
confirmé : idem.
expert : idem.

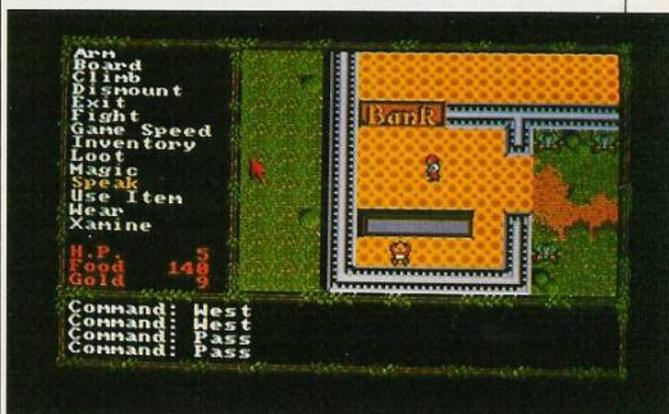
QUESTRON II

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



algré votre victoire sur le M sorcier fou Mantor, lors de l'épisode précédent, son livre de magie maléfique continue de corrompre votre monde adoré. Seul recours : remonter dans le temps pour empêcher six terribles magiciens de créer cette relique. Vous voici téléporté dans le temps et l'espace, à Landor, pays dangereux et sauvage, où il vous faudra apprendre à survivre pour mener à bien votre mission. Tous ceux qui connaissent la saga Ultima seront extrêmement surpris par ce logiciel de type jeu de rôle, puisque le système de jeu s'en inspire très fortement (pourquoi se compliquer la vie quand d'au-

tres l'ont déjà fait !). Vous pourrez y jouer grâce à la souris ou si vous préférez, à l'aide du clavier. Pour compléter votre quête, vous devrez parcourir la région (plus de 60 créatures différentes peuvent être rencontrées), visiter les villes (pour obtenir des informations, vous y reposer, y faire des achats...), explorer les donjons (pour y trouver or et objet), trouver des tombes (pour gagner des pouvoirs), chercher de l'aide dans les châteaux... Et après des heures et des heures d'aventures, peut-être, si vous le méritez, reviendrez vous chez vous en héros.



Pas de doute, Incantation est un logiciel à vous faire perdre

le quelque peu de santé mentale qui vous reste. L'univers dans lequel vous évoluez est vraiment malsain, et il n'y a qu'à voir les titres des livres dans la bibliothèque (Al azif, etc.) pour comprendre de quel type de scénario il s'agit. Hélas ! si ce dernier est intéressant, le système de jeu ne favorise pas l'ambiance en raison de la longueur de chargement de chaque image et de la difficulté de s'exprimer au travers de l'interpréteur !
Dommage.

INCANTATION

SCENARIO 88%

GRAPHISME 74%

COMMANDE 69%

INTERET 86%

DIFFICULTE :

débutant : à la rigueur.
confirmé : pour vous.
expert : un peu facile.



Malgré des graphismes assez colorés, je dirais

simplement que ce n'est qu'une pâle imitation du formidable Ultima IV, avec, qui plus est, un scénario fort décevant. Dans ce jeu de rôle (bien obligé de lui donner un qualificatif), vous dirigerez votre personnage dans un monde fantastico-médiéval, cherchant un moyen de détruire un objet maléfique. Je trouve ahurissant de copier à ce point un jeu ; et sous prétexte d'un nouveau scénario, de quelques simplifications et de quelques couleurs supplémentaires, oser sortir ce logiciel sous un nouveau nom est tout simplement honteux.

QUESTRON II

SCENARIO 85%

COMMANDE 75%

GRAPHISME 75%

INTERET 60%

DIFFICULTE :

débutant : le jeu est pour vous.
confirmé : ce sera simple.
expert : trop facile pour vous.

ARCADE NEWS

Après les deux monstres SEGA largement décrits précédemment, voici le tout dernier SEGA (eh oui, encore eux !) sorti directement des laboratoires japonais. Il se nomme DYNAMITE DUX. Remarquez le style cartoon complètement génial. Le jeu est directement inspiré de DOUBLE DRAGON mais les graphismes sont eux dans le style ROGER RABBIT, ce qui fait de DYNAMITE DUX, à mon avis, un futur hit en puissance. Parlons enfin d'autres sociétés que SEGA.

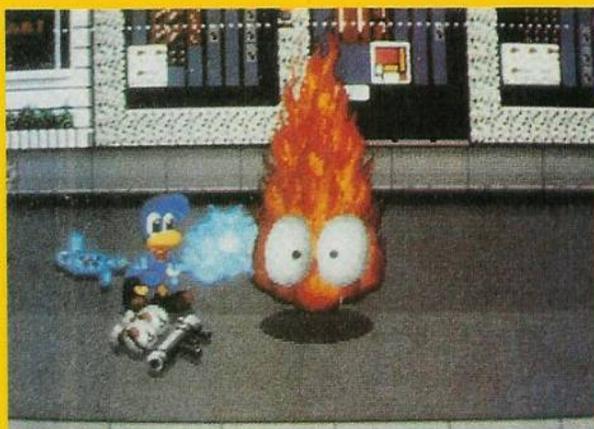
KONAMI par exemple nous propose ce mois-ci une version améliorée de leur célèbre TRACK AND FIELD. Les Jeux de SEOUL étant maintenant terminés, vous allez pouvoir vous entraîner pour les Jeux de BARCELONE. Les graphismes sont excellents et j'espère que vous avez les doigts solides car, sinon, vous ne pourrez pas participer à toutes les épreuves de ce KONAMI 88.

Chez ATARI GAMES, nous avons deux nouveautés de qualité. Tout d'abord TOOBIN, qui est un jeu à se tordre de

rire, dont les graphismes sont dans le style de PAPERBOY et de 720°. Vous dirigez un bonhomme sur une bouée, dont le but est de descendre différentes rivières peuplées de crocodiles et d'un tas d'autres ennemis. Le jeu devient encore mieux dès que l'on joue à deux, car là, c'est vraiment hilarant. D'ailleurs en parlant de partie à deux, j'enchaîne sur FINAL LAP toujours chez ATARI. C'est un jeu de conduite de F1 où vous pouvez jouer à deux simultanément. C'est une grande première et une grande réussite, surtout que l'animation de la route se rapproche vraiment de la réalisation télé. Essayez-le, vous ne le regretterez pas !

Nous terminons cette rubrique par NINJA WARRIORS de TAITO. Le jeu se déroule sur trois écrans, et est vraiment le meilleur jeu de combat qui existe à ce jour en arcade. Les personnages sont gigantesques et les animations sont somptueuses.

Voilà je vous quitte, on se retrouve dans le prochain numéro, en attendant, ne bavez pas trop devant les photos.

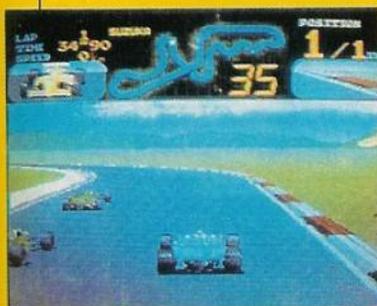


Dynamite Dux

Dans la série, GEN 4 vous en donne VRAIMENT plus, encore une photo fantastique. Saviez-vous qu'il existe des machines d'arcades pour les kids de 4 à 8 ans ? Les jeux sont simples et adaptés à l'âge du kid, et ça se passe aux U.S.A. Des salles de jeux entières sont consacrées aux kids.

Note ; la jeune fille n'a pas 8 ans, mais bien 23 ans (et toutes ses dents), et elle mesure 1m75. Ainsi, il ne s'agit pas d'un photo trucage réalisé avec une fille qui mesurerait 2M50 !

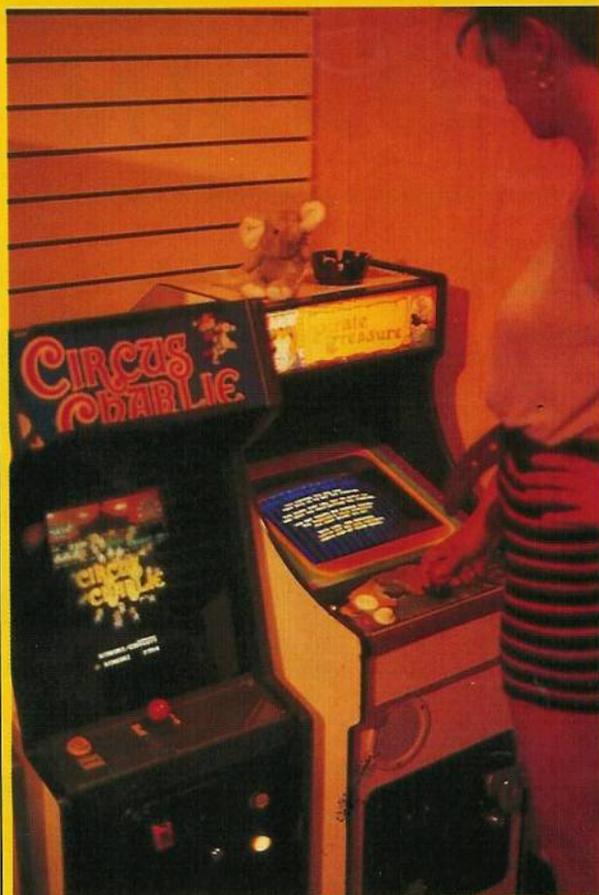
Note (bis) : la jeune fille est très mignonne ; c'est tout à fait normal car c'est la copine de l'assistant-maquettiste de GEN 4, et il a du goût (le bougre). Voilà, vous savez tout, le mois prochain, vous aurez la chance de découvrir la maquettiste en maillot de bain et en poster central dépliant.



Final lap



Track and Field



TRANSFERT D'IMAGES ATARI/AMIGA AVEC DOS 2 DOS

Depuis pas mal de temps, de nombreux lecteurs nous assaillent de questions pour connaître le moyen de transférer les images de l'Amiga vers le ST, ou inversement. Jusqu'à présent, il était possible, en reliant les deux machines par un câble "null modem", et après avoir installé sur chacune d'elles un logiciel de transmission, de faire circuler des informations ou fichiers de l'une à l'autre. Pour d'autres utilisateurs, proches des USA, un seul utilitaire sur Amiga remplaçait à lui seul toute cette installation lourde et peu commode. Depuis peu, DOS 2 DOS est disponible dans nos contrées, ouff... Et pour qu'il n'y ait plus jamais d'ombre sur ce sujet, voici tout ce que avez toujours voulu savoir sans savoir à qui le demander.

Tout d'abord, une réalité incontournable: il est impératif que les images à transférer soient créées dans l'une des deux résolutions communes entre le ST et l'Amiga: soit 320x200, soit 640x400. Si cette contrainte est respectée, le reste des opérations devient très simple après quelques manipulations. En effet, le problème des différences de palettes est résolu de part et d'autre par les logiciels graphiques. Prenons un exemple concret: sur Atari, Spectrum 512 sait faire, quand même, de belles images, mais actuellement aucun digitaliseur (sauf en NTSC) n'existe pour lui... ouuinnnn... Alors que sur Amiga, Digi-View est d'une qualité irréprochable. Que faire? Voici donc la recette de tante Florence:

Ingrédients:

un Amiga, avec 1Mo de préférence et un drive externe;
un Atari ST;
DOS 2 DOS;
Spectrum 512;

Prendre, ou faire, une superbe image sur Amiga, 320x200 (NTSC HAM), la sauvegarder sur une disquette Amiga, si elle ne l'est déjà! Charger DOS 2 DOS, cliquer deux fois rapidement sur l'icône ou gadget représentant une disquette sous laquelle doivent se trouver les inscriptions:

"Dos-2-Dos".....zzzzzzz..... Une fenêtre s'ouvre. Là, l'utilisateur non averti peut être tenté de cliquer sur l'icône Read.me, apparaît alors un texte, dans une langue étrange, dont le seul but est en fin de compte de communiquer l'adresse de George Camberlain. Pour les plus téméraires, le clic sur l'icône Dos-2-Dos, aura été instinctif, et re zzzzzz... Immédiatement, D2D vous demande (en anglais): quelle unité de disque voulez-vous utiliser comme un drive MS-Dos/Atari?. En fait, l'Amiga considère, à partir de maintenant, et tant que vous resterez sous D2D, l'un de ses lecteurs comme un lecteur Atari ou IBM, il faut donc lui désigner lequel. Df0 étant le lecteur interne, on tapera par exemple df1 pour gérer le drive externe en MS/Dos.
D2D>

Ce curseur vous indique que vous êtes sous D2D et que ce dernier attend un ordre de votre part.

Revenons à nos moutons, il faut transférer l'image "supergéniale", tel est son nom, à partir de l'Amiga. Il suffit de taper:

```
copy df0:supergéniale df1:image1.iff
```

C'est tout, enfin, presque, si vous avez pensé à mettre une disquette préalablement formatée en ST dans le lecteur externe. L'instruction que l'on vient de taper ordonne de copier le fichier "supergéniale" à partir du drive df0 sur le drive df1, sous le nom "image.iff". Vous aurez sûrement remarqué que le nom du fichier est changé, pour la bonne et simple raison que le ST n'autorise que des labels de 8 caractères. La mention ".iff" représente le suffixe indispensable pour que Spectrum y retrouve ses petits. Vous pouvez dès à présent saisir la disquette du lecteur externe et vous sautez sur le ST.

Contact, Spectrum chargé, eheh! Sélectionner l'option IFF dans le sélecteur de chargement, clic, sélectionner le fichier "IMAGE1__IFF"; zoom, zoom, après quelques secondes, cliquez dans l'option "Dither" (dans la version française uniquement), je sens votre coeur battre, c'est toujours très long la première fois. Voilà, vous savez tout!

Vous me direz "et en sens inverse?", eh bien ça marche aussi, et c'est très simple. Par exemple, pour transférer une image Degas sous D-Paint, il suffit de sauvegarder votre image Degas sous forme de bloc: "IMAGE.BL1" sur le ST, puis reprendre la disquette ST sur l'Amiga, avec D2D. Sous ce dernier, il vous suffit de taper:

```
copy df1:image.bl1 df0:image
```

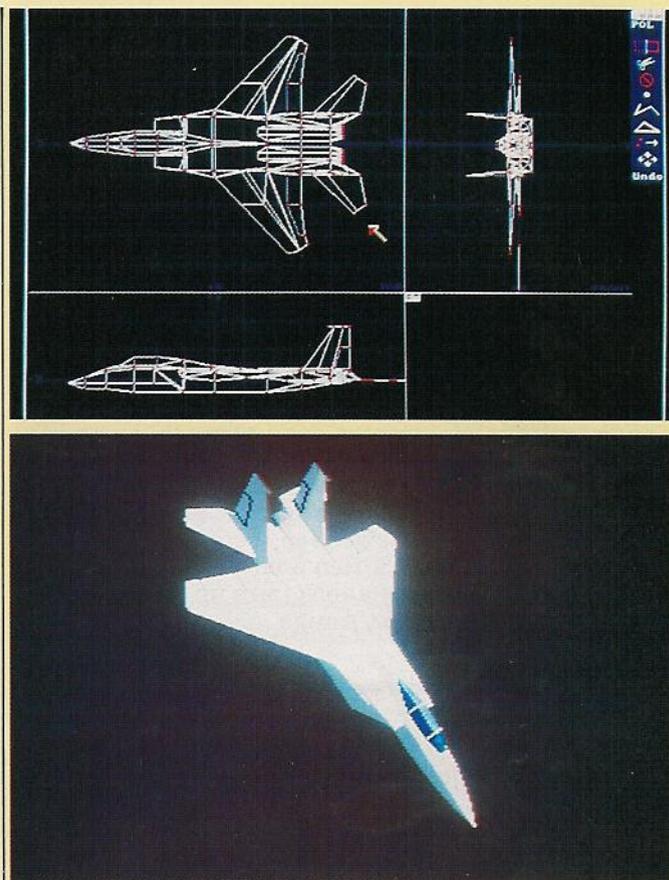
Il va de soi que le lecteur df1 est considéré comme le lecteur Atari... DOS 2 DOS permet bien entendu le transfert de n'importe quel fichier entre un Amiga et un ST, ou tout autre machine fonctionnant sous MS-DOS, mais ne doit en aucun cas être pris pour un émulateur.



MODELER 3D...

Trois minutes avant le bouclage... Aegis Modeler 3D vient d'arriver! Il s'agit d'un éditeur d'objets tridimensionnels pour VidéoScape 3D, dont la version 2.0 vient de sortir.

Après un (très) rapide test... nous pouvons vous dire que Modeler 3D fonctionne en mode entrelacé ou non-entrelacé sur huit écrans de travail. On y retrouve un mode de travail sur trois fenêtres, des fonctions de création, comme Extrude (3D à partir d'un polygone 2D), et des outils comme le miroir ou le zoom. Il est possible de générer directement des sphères, des cylindres, et des parallélépipèdes. Une gestion de la caméra permet d'obtenir des vues depuis le haut, le bas ou un côté. Enfin, il est possible de récupérer, sans intervention, des objets depuis Sculpt 3D (interchange, qui réalisait l'opération, est donc désormais inutile). Nous vous proposerons le mois prochain un banc d'essai complet de Modeler 3D.



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

GfA 3.00 AMIGA

Tout le monde sait qu'il existe sur Atari ST un basic aux performances encore inégalées à ce jour. Il s'agit en effet du GfA Basic 3.00 qui est une superbe évolution du GfA Basic 2.02. Mais aujourd'hui, on peut se demander s'il ne sera pas supplanté par un autre basic, qui, lui, est multitâche et possède les mêmes fonctions que GfA Basic 3.00. Pas de problème, en fait c'est GfA Basic 3.00 mais sur Amiga, et cette fois-ci notre ami Ostrowski a encore frappé très fort en se décidant à décliner le 3.00 sur Amiga, rien que ça! Je peux vous dire dès à présent que ça promet, même s'il ne s'agissait que d'un test en avant-première d'une version "bêta" de ce fameux GfA 3.00, qui n'a rien à envier à son homologue sur ST. Nous allons faire un petit tour d'horizon de cette version Amiga.

```
AMIGA BASIC Editor
4  Save  [Save] Alt+Ctrl  New  [New] Shift+F5  [Open] F2  [Print] F7  [Quit] F10  [Run] F9
OPEN 0,0,0,320,256,0,0
GRAPHMODE 0
FOR n=0 TO 15
  FOR m=0 TO 15
    FOR b=0 TO 15
      n=0
      m=m+(b*16)
      COLOR m+1139
      LINE n,m,y8,x8+19,y8
      INC n
      COLOR m+1120
      LINE n,m,y8,x8+19,y8
      INC m
      COLOR m+1110
      LINE n,m,y8,x8+19,y8
    NEXT b
  NEXT m
NEXT n
HELLO INKEYS="--"
END
```

AMIGAPPEL

La rubrique Amiga s'étoffe et ne demande qu'à s'étoffer.

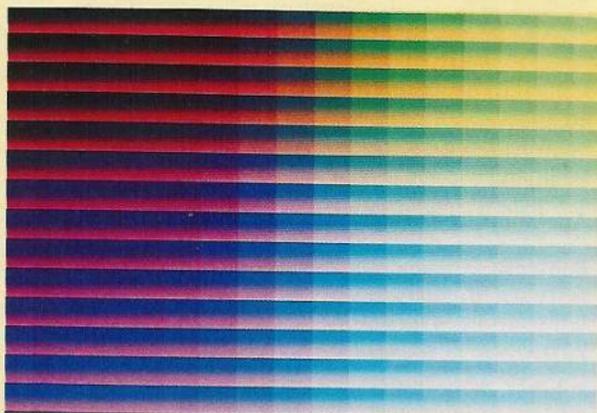
Vous avez des choses à dire sur TOUS les Amiga, vous avez noté des manques dans l'information, (notamment dans le domaine non ludique) que nous avons donné jusqu'à présent. Vous vous sentez capable d'y remédier, toutes les initiatives, toutes les compétences, toutes les propositions écrites seront accueillies avec l'attention qu'elles méritent.

PRESSIMAGE

rubrique Amiga

210 rue du faubourg St MARTIN
75 010 PARIS

ou sur 3615 SMI *ST bal AMIGAPPEL



PREMIER CONTACT

Au premier abord, on constate qu'Ostrowski a conservé son éditeur favori, puisqu'il comporte exactement les mêmes fonctions et présentation, ce qui, a priori, n'est pas un mal pour les Ataristes qui veulent se mettre à programmer sur Amiga, hum!! N'ayant aucune doc sous la main, je me plonge dans les exemples qui sont fournis sur la disquette et là, la surprise fut grande pour l'atariste que je suis. Une petite routine (voir listing ci-contre) ne payant pas de mine, m'afficha à l'écran, sans me le demander, 4096 couleurs, comme ça, tout simplement, et je peux vous dire que c'est beau. Ayant épuisé les quelques exemples de la disquette, je me lance dans la confection de petits programmes pour voir si toutes les instructions du 3.00 sur ST y sont incluses. Aucun problème majeur, on peut avoir tous les différents types de variables, du genre A! pour les flags, A| pour les entiers sur un octet, A& pour les entiers sur deux octets, A% pour les entiers sur 4 octets.

TEST

Par contre, du point de vue rapidité, la 3.00 de l'Amiga semble supérieure à celle du ST. Cela peut paraître suprenant car l'Amiga est multitâches (ce qui devrait a priori ralentir l'exécution de chacune de ses tâches), et la seule explication est que F.Ostrowski a su tirer le meilleur profit des possibilités hardware de la machine. Par exemple, pour une boucle vide d'incrémentement de 10 000 (par pas de 1), l'Amiga mettra de 0.5 à 1.68 seconde tandis que l'Atari mettra 1.32 seconde. Pour calculer 1000 cosinus, l'Amiga mettra de 0.9 à 1.1 seconde tandis que l'Atari mettra 1.72 seconde.

CONCLUSION

Je ne peux vous en dire plus pour l'instant, car avec une bêtest, et sans aucun livre ou documentation de soutien, il m'est impossible de vous citer les instructions implémentées en plus par rapport au 3.00 du ST et qui sont propres à l'Amiga. Cela étant, c'est encore une oeuvre en la matière que monsieur Ostrowski est en train de nous concocter et je piaffe d'impatience à l'idée d'avoir bientôt entre les mains une version définitive dont je ne manquerai pas de vous entretenir!.

David RENE

SAGA: SOUNDTRACKER & CO

Je suis sûr que certains d'entre vous auront déjà entendu parler de ce soft musical sur Amiga déjà légendaire, et peut-être même en possédez-vous une version. L'histoire de SOUNDTRACKER est longue, et tout débute en 1987: les musiques digitalisées fleurissaient sur Amiga, mais elles avaient un gros inconvénient, leur gourmandise en mémoire. Un homme, Karsten Obarski, se leva alors et, frappant la table de son poing rageur, prit le pari de réaliser un soft capable de produire des musiques de qualité similaire aux musiques "digit" mais prenant beaucoup moins de mémoire. Puis on n'entendit plus parler de lui pendant plusieurs mois, jusqu'au moment où une pré-version de "THE ULTIMATE SOUNDTRACKER V1.1" circula dans le domaine public, donc passa entre de nombreuses mains et devant de nombreux yeux ébahis (NDLR: les oreilles, plutôt, mais bon...). Cette démo portait la mention: la version définitive sera disponible sous peu dans le commerce... Une nouvelle attente, puis une version définitive de Soundtracker V1.1 circula en PD sans aucune mention de Copyright nulle part. Qu'était-il arrivé à Karsten Obarski? N'avait-il trouvé personne pour distribuer sa merveille? En fait si, mais il travaillait sur une version améliorée et avait donc lâché son ancienne version dans la nature. Et c'est à partir de cette ancienne version que de nombreuses versions ont été modifiées, puisque l'on est passé de Soundtracker 2.0 à 3, 4, 5, 6, 7, 8 et même 9.0, toutes plus géniales les unes que les autres. Enfin, la version commerciale fut éditée en Angleterre par Robtek sous le nom "Soundtracker V1.8". Des versions modifiées de cette dernière circulent aussi, mais elles sont illégales puisque produites à partir de la version avec Copyright. L'idée de départ de Karsten Obarski est simple: 15 sons digitalisés de 10K chacun, et la partition de musique elle-même transformée en fichier ASCII, donc minimum de place. Le programme divise ce fichier en "patterns" ou motifs, et peut enchaîner les différents motifs dans un ordre défini par l'utilisateur pour créer le morceau définitif. Les patterns sont formés de 64 positions, multipliées par 4 puisque l'Amiga peut gérer 4 voies sonores. Chaque position contient une note par voie (ou un silence) et les positions défilent à la vitesse indiquée par le tempo. Par voie et par position, on trouve: la note, et le numéro de l'instrument qui joue cette note, suivi de 3 valeurs définissant une commande. Ce sont ces commandes qui diffèrent le plus d'une version à l'autre. La première valeur d'une commande désigne la commande en elle-même parmi les 15 disponibles, et les deux autres valeurs, ses paramètres. Ex: C-3 2c08 voudra dire "jouer la note C-3 avec l'instrument 2 et mettre le volume de cette voie à 8".

La seule faiblesse du système serait peut-être le manque de convivialité, et en particulier celui de l'éditeur, où il faut, piste après piste, remplir des cases avec des informations alphanumériques. C'est une approche peu traditionnelle de la musique, mais on s'y habitue bien et l'on maîtrise assez vite ce petit inconvénient. La bibliothèque contient à peu près 200 sons, mais on peut l'agrandir à volonté si l'on possède un digitaliseur. Il est fourni, sur le disque, un source en assembleur permettant de rejouer une

musique sans passer par le programme. Les musiques produites par ce soft sont superbes et comptent certainement parmi les meilleures entendues sur Amiga. Un exemple? Toutes les musiques que vous pourriez trouver sur les trois disques de démos Amiga vendus à la Boutique sont faites avec ce soft.

Beaucoup de jeux, aussi, utilisent les compositions de Soundtracker (Crystal Hammer, Future Tank, etc.). C'est tout simplement l'un des meilleurs soft de musique sur Amiga, d'autant que je me suis laissé dire qu'une version MIDI devrait arriver sous peu; on serait alors bien loin de la première version et de sa rigueur! Bien sûr, on ne sait toujours pas si quelqu'un voudra bien se dévouer pour importer ce soft en France. Par ailleurs, la maison suisse LINEL devrait bientôt distribuer son "SOUND FX 1.3", qui est en fait fortement inspiré de Soundtracker. So, wait and see!

ONLY AMIGA MAKES IT POSSIBLE!

Tel est le slogan qui fut utilisé lors des différentes expositions dédiées à l'Amiga. Bien que cette machine ait souffert au début de sa carrière d'un manque certain de logiciels, elle présentait déjà des caractéristiques impressionnantes. Après une année de tâtonnements, les développeurs commencèrent à utiliser efficacement les multiples ressources de la bête. Une fois le cap de l'adaptation franchi, il ne resta plus qu'à produire des softs utilisant les capacités de la machine... Cette tâche, qui se révèle relativement aisée sur un Atari ST (bibliothèque technique imposante), relève encore de l'exploit pour l'Amiga. En effet, le nombre de livres techniques disponibles pour cette machine est ridiculement bas. On trouvera en littérature américaine les quelques bouquins suivants:

- "ROM kernel manual": livre traitant des différentes routines système (tous les exemples s'adressent aux programmeurs connaissant le langage C);
- "Intuition Reference Manual": tous les renseignements possibles sur Intuition (menus déroulants, fenêtres, gadgets...);
- "Hardware Manual": Bouquin très technique, traitant des coprocesseurs et différents registres.

En France, il n'y a pour l'instant aucun livre technique sérieux! Devant cette carence d'information relative à cette merveilleuse machine, développeurs, nous avons décidé de vous aider!

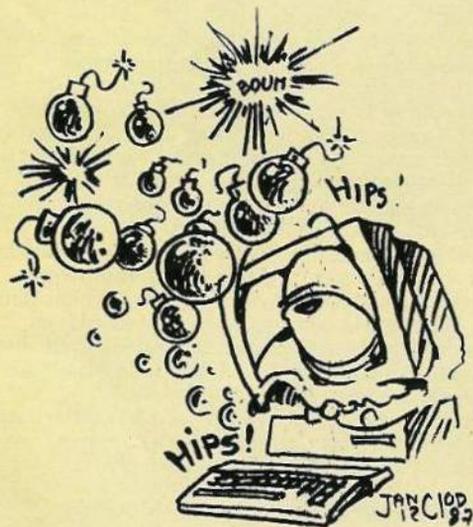
LES MODES GRAPHIQUES

De par la puissance de son chip vidéo entièrement paramétrable, l'Amiga peut disposer d'une multitude

de modes d'affichages. Passons en revue les modes standards disponibles actuellement avec le système 1.2:

- Basse résolution: 320x256 (32, 64, 4096 couleurs simultanément), et 384x256 (overscan, 32, 64, 4096 couleurs simultanément);
- Basse résolution (mode entrelacé): 320x 512 (32, 64, 4096 couleurs simultanément), et 384x512 (overscan, 32, 64, 4096 couleurs simultanément);
- Haute Résolution: 640x256 (16 couleurs), et 704x256 (overscan et 16 couleurs);
- Haute Résolution (mode entrelacé): 640x512 (16 couleurs), et 704x512 (overscan et 16 couleurs).

Les premiers Amiga 1000 (pour la plupart NTSC) ne disposent pas du mode Extra-Halfbrite (64 couleurs). Les possesseurs de ces machines pourraient se sentir lésés, car certains logiciels (Digiview 3.0, Pixmate, Deluxe Photo Lab...) utilisent ce mode. Le mode H.A.M. (4096 couleurs simultanées) est un mode à part entière et ne peut être comparé en aucun cas avec les images obtenues sur un Atari ST avec "Spectrum" (par exemple). Les programmeurs de Spectrum ont utilisé une astuce consistant à changer la palette 4 fois par ligne et par interruption. Ce système a le désavantage certain de monopoliser 70% du temps machine, uniquement pour l'affichage de l'image.



L'utilisation du mode Overscan permet d'afficher une image sur toute la surface du moniteur (plein cadre). Ce mode est très pratique pour les passionnés de vidéo, et permet de créer des jeux d'arcades dignes de ce nom. Des rumeurs circulent sur la disponibilité prochaine d'un nouveau jeu de chips, qui ajouteraient les caractéristiques suivantes:

- blitter adressant 1 mega au lieu de 512 ko;
- possibilité d'afficher un écran de 1008x1024 en 4 couleurs (moniteur spécial nécessaire).

LES COPROCESSEURS

Le circuit DMA: le circuit DMA (Direct Memory Access) réalise des transferts entre la mémoire et un périphérique ou un coprocesseur sans l'aide du 68000. Le circuit DMA de l'Amiga est un modèle du genre: il

comporte 25 canaux (du jamais vu en micro-informatique). On peut par exemple faire toutes les actions suivantes simultanément:

- réaliser des transferts avec le blitter;
 - utiliser 4 lecteurs de disquettes;
 - jouer une musique sur quatre canaux;
 - faire une animation avec des sprites;
 - des modes mixtes avec le copper...
- et il nous restera encore 4 canaux de libres!

Le blitter: le blitter de l'Amiga est très performant, et bat à plate couture celui que l'on trouve sur les Mega ST.

Voici ses caractéristiques:

- 1) il permet de réaliser non pas un mais trois transferts simultanément, et le tout sans ralentir ou stopper le 68000. Le 68000 envoie les différents paramètres au blitter, celui-ci démarre le (les) transfert(s), pendant que le 68000 continue sa tâche. Il peut aussi (lors du transfert) exécuter des fonctions logiques entre les différentes sources. Qui dit mieux!
- 2) il permet aussi de tracer des droites, et d'écrire des pixels.
- 3) il réalise aussi des remplissages de formes avec ou sans motifs (trames).
- 4) toutes ces opérations sont réalisées à une vitesse foudroyante, car le blitter est à peu près 10 à 20 fois plus rapide que le 68000.

Le Copper: le copper est un autre circuit bien spécifique à l'Amiga. Il est chargé de contrôler toutes sortes de tâches et de modifier les registres internes de la machine durant un balayage écran. Le Copper est complètement indépendant par rapport au 68000, il ne lui vole donc pas de cycles machine et n'a besoin d'aucun contrôle de sa part. Une fois initialisé par le 68000, le copper exécute une sorte de micro-programme appelé "copperlist". Comme un microprocesseur, le copper dispose d'un jeu d'instructions qui lui est propre. Bien sûr, ce jeu est très sommaire et ne comprend que trois instructions, mais il n'en reste pas moins un outil fort puissant. Voici de quoi il s'agit:

- WAIT: permet d'attendre qu'une position de l'écran soit en cours de balayage (sur X et sur Y jusqu'à 256 fois par ligne video);
- MOVE: comparable au Move du 68000, elle permet le transfert de données dans pratiquement tous les registres internes de la machine;
- SKIP: pratiquement identique au Wait, excepté que le passage à l'instruction suivante s'effectuera si la position écran est égale ou dépassée.

Le copper est utilisé pour effectuer des modifications en cours de balayage écran (modification de la palette de couleurs, changement de mode graphique ou de résolution, etc). Il peut aussi déclencher une interruption, synchroniser le chip sonore ou contrôler le blitter.

LES SPRITES

Les sprites sont des objets qui, une fois créés, peuvent être animés indépendamment du fond (background) et de façon autonome. Les sprites sur Amiga sont de réels "hardware sprites", c'est-à-dire que leur gestion est prise en charge par un circuit électronique et non par un vulgaire programme d'animation de tables de formes, beaucoup plus lent, comme sur Atari ST ou Amstrad CPC. Les premières machines à posséder des sprites hardware ont été le Texas Instrument TI/99 4A, les MSX et le célèbre Commodore 64.

Le Chip sonore de l'Amiga peut justement être considéré comme un "sprite Hardware": il comporte 4 canaux, qui peuvent utiliser indépendamment leur propre forme d'onde. A la différence des "chips" de génération précédente, il travaille uniquement avec des échantillons sonores. On peut, par exemple, échantillonner un morceau musical, initialiser le chip en donnant l'adresse de départ de l'échantillon, la longueur de ce dernier, la vitesse de lecture et le volume. Il ne restera qu'à démarrer le circuit DMA qui s'occupera de jouer l'échantillon inlassablement, jusqu'à l'intervention du programme pour une modification éventuelle. Autrement dit, on peut lancer simultanément 4 échantillons (1 sur chaque canal) avec des vitesses différentes, et le tout jouera sans aucune intervention du 68000.

Les principaux avantages du sprite sont:

- ses déplacements instantanés contrairement à une table de forme qui implique le déplacement de plusieurs Koctets de mémoire;
 - la non-nécessité de sauvegarder le fond (background) car le sprite, lui, est complètement indépendant;
 - la possibilité d'avoir jusqu'à trois couleurs plus une transparente sur le même sprite;
 - une taille de seize pixels de large et n'importe quel nombre de lignes pour un sprite simple;
 - la possibilité de combiner plusieurs sprites pour obtenir une forme plus large ou pour avoir un choix de couleurs plus grand;
 - la possibilité de détecter les collisions avec le fond ou les autres sprites par le simple test d'un registre;
 - la possibilité de donner la priorité d'apparition à l'écran soit au background soit au sprite.
- Bien sûr, l'utilité du sprite est évidente dans les jeux d'arcades et pour toutes les animations ultra rapides. Il faut savoir que le pointeur de la souris sur Amiga est évidemment un sprite et c'est la raison pour laquelle il ne clignote pas.

LES REGISTRES INTERNES

Comme tous les micro-ordinateurs, l'Amiga possède son lot de registres internes. Chacun de ces registres a un rôle bien précis à jouer au sein du système. Ils permettent, par exemple, de modifier la palette de couleur, les coordonnées de la souris, etc. Sur l'Amiga, il faudra éviter de modifier ceux-ci directement, sauf si l'on travaille en assembleur.

3615 SM1*ST

Ses couleurs, ses solutions, ses informations, son téléchargement, ses bals, son Mic Dax et sa petite église du dix-huitième siècle!

FANTAVISION

Ce logiciel est la dernière création de Broderbund (eh oui, le Broderbund du célèbre jeu *Choplifter!*), qui l'avait déjà commercialisé pour IBM PC et Apple II GS. Fantavision se compose d'une boîte, contenant une disquette, un manuel en anglais assez bien réalisé, et une carte de référence pour "apprendre à utiliser le logiciel très rapidement sans se servir du manuel": beau programme!

LE PROGRAMME

Je clique sur l'icône en forme de projecteur "Fantavision" -au passage, je signale l'existence d'un autre programme sur la disquette, "Fantaplayer", qui est un Run Only (pour juste visionner les animations)- et le logiciel se lance. Je me retrouve devant un écran de travail avec, sur la gauche, une boîte à outils graphiques, au centre, une palette de couleurs et une boîte pour les effets généraux, et, sur la droite, une fenêtre de contrôle du film, séquence par séquence avec la gestion sonore.

Fantavision permet de réaliser des animations d'objets 2D en définissant simplement leur état initial (position, forme, taille, couleur...) dans une séquence, et leur état final (ou suivant) dans la séquence qui suit. Le logiciel calcule alors automatiquement, et de manière instantanée, les images intermédiaires. On ne visualise à l'écran que les états de départ de chaque séquence. Un petit ascenseur permet le passage d'une séquence à l'autre, et l'on dispose des options suivantes: "Blank", qui sert à insérer une séquence vierge, "Clone", qui recopie une séquence, "Info", pour modifier l'agencement des scènes, et "Sound", utilitaire de gestion des sons. Ce dernier permet de charger, dans le buffer, tout son de format IFF pour l'utiliser dans la séquence. On peut y changer le pitch, la balance droite / gauche, la durée, l'écho et le volume.

LES OUTILS

Fantavision dispose, comme tout programme de dessin, d'un "Draw" (dessin à main libre), de figures (rectangle, cercle, etc.), et gère tous ses objets en mode vectoriel comme Aegis Animator. Il permet d'intégrer du texte, de la taille que vous désirez. Il est possible, par l'option Bitmap, de charger n'importe quelle image IFF pour l'utiliser en tant que fond ou sprite (vous allez donc pouvoir lui faire subir toutes les translations... héhé). Attention cependant, car aucune modification n'est possible sur le bloc bitmap et l'on doit se mettre dans la résolution correcte. En ce qui concerne les objets, ils peuvent être modifiés en rajoutant ou supprimant des points. On retrouve les fonctions Envoyer Devant / Derrière, Zoom, Rotation 2D, Rotation 3D et Retourner. Bien entendu, sont aussi présents dans les menus, les "classiques" Couper, Copier, Coller, les options écran (de 320*200 à 672*344), et les choix de palettes (37 de 32 couleurs chacune).

LES MODES

En mode "Global", toute modification sur un objet est automatiquement repercutée sur les autres séquences. "Overlay", quant à lui, permet de conserver un écran qui pourra être utilisé comme fond pour plusieurs autres séquences.

Plusieurs effets différents sont possibles pour l'animation:

- Normal se contente de diffuser l'animation sans artifice particulier;
- Background permet de garder un objet en fond;
- Lightning crée des séries de flashes du plus bel effet;
- Trace laisse à l'écran la trace de l'objet quand il change de position (comme sur un écran multisync très mal réglé).

Enfin, la visualisation des objets peut se faire en mode solide, fil de fer ou DOT (où les points sont grossis pour un accès plus facile).

CONCLUSION

Fantavision est un logiciel d'animation très puissant qui surpasse son concurrent direct, Aegis Animator, par sa faculté de calcul des positions transitoires de l'objet et par conséquent la fluidité de mouvement qui en résulte. La comparaison avec un langage de programmation graphique comme "The Director" serait fortuite, mais Fantavision propose un agréable "raccourci" vers la création, en particulier pour les graphistes et les autres utilisateurs, leur évitant ainsi tous les algorithmes fastidieux.

P.Spock

EXCELLENCE!

Après Word Perfect, le dernier avatar textuel sur Amiga se nomme modestement "Excellence!". A quand IdéalText, ou Le Meilleur? Blague à part, Excellence! se démarque de ses concurrents par un ensemble de fonctions plutôt complet. Jugez-en: multi-colonnage, graphiques, notes en bas de page, glossaire, calculs, index et table des matières, publipostage. Le langage de description de page PostScript est supporté afin d'obtenir des tirages parfaits sur imprimante laser. Les allergiques de l'orthographe n'ont pas été oubliés, puisque, outre un copieux dictionnaire, le logiciel comporte un thésaurus permettant de retrouver synonymes et antonymes. Plus original, un correcteur grammatical signale certaines fautes de syntaxe... mais en anglais. Et là réside le plus gros défaut de ce logiciel que nous vous présentons en avant-première, c'est qu'il n'est pas encore diffusé dans notre charmant pays. De toute manière, même si cela était, il semble bien improbable, vu la complexité syntaxique de notre langue, que cette fonction soit reportée dans une hypothétique version nationale. Nous continuerons donc à écrire "horteaugrafe" et "crisentaime" en toute hincossence.

Episode no.1:

A LA DECOUVERTE DE L'AMIGADOS

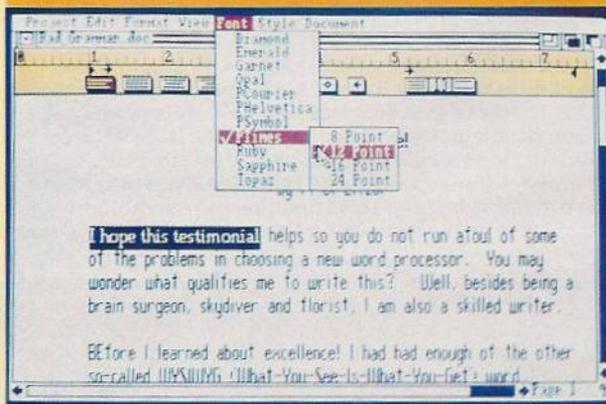
Comment sont organisées les informations sur une disquette? Comment se promener avec l'AmigaDos dans les entrailles d'un disque?

Bien vite on s'aperçoit que le Worbench, ce fantastique outil avec lequel on peut démarrer un programme, ouvrir un répertoire, changer les couleurs de l'écran et pleins d'autres choses, ne suffit plus. En effet, les possibilités de l'AmigaDos, que le Workbench n'exploite qu'en partie, sont presque illimitées. De plus, une bonne connaissance d'un ordinateur comme l'Amiga débute obligatoirement par une bonne maîtrise de son système d'exploitation.

Pour cela, il va falloir cliquer sur le mystérieux icône nommé CLI et même oser poser ses doigts sur le clavier, en abandonnant la souris momentanément. Avant de commencer quoi que ce soit, il faut apprendre un peu de théorie ou plutôt un peu de vocabulaire.

Pour s'y retrouver, notre ami l'Amiga a différencié certains programmes des autres. Afin de mieux comprendre, il faut s'imaginer un meuble (la disquette) avec des tiroirs (Drawers en anglais), et ces tiroirs contiennent soit d'autres tiroirs (ça peut arriver), soit des programmes que l'on appelle fichiers (Files). C'est-à-dire que lorsqu'on lui demande ce que contient la disquette, il nous donne la liste de ses tiroirs; mais pour voir ce qu'ils contiennent, il faudra le lui demander. On verra par la suite que la disquette contient d'autres informations.

Nous allons travailler sur la disquette Workbench ou plutôt sa copie. Il serait en effet dommage de l'endommager avec de fausses manoeuvres. Pour effectuer cette copie, nous allons utiliser la méthode bien connue qui consiste à amener l'icône d'une disquette sur l'icône de la disquette Worbench. Nous verrons plus tard que l'on peut faire la même chose en passant par le CLI. Cette opération effectuée, passons à la suite.



Il n'y a vraiment aucune excuse pour ne pas utiliser le CLI, car même son démarrage est d'une simplicité enfantine. Vous avez le choix entre deux solutions: soit vous entrez sous CLI à partir du Workbench, soit directement après avoir inséré la disquette Workbench. Pour la première, il faut tout d'abord cliquer sur le tiroir "System", puis sur CLI. La deuxième méthode consiste à insérer la disquette Workbench, puis, dès que l'écran devient bleu et qu'apparaît le premier message, à presser simultanément les touches CTRL et D. Il faut entrer "Setmap f" suivi de RETURN pour obtenir le clavier français. A partir de ce moment apparaît le "I>", qui veut dire que la machine est prête à recevoir une instruction (c'est un peu comme le "Ok" ou Ready" de certains ordinateurs).

Tout le monde sait que l'on doit tout dire à l'ordinateur car il ne fera que ce qu'on lui aura dit de faire. Il faudra donc lui dire d'afficher le contenu d'une disquette pour qu'il le fasse, car il ne peut pas deviner ce que vous voulez. Vous avez donc besoin de lui donner des instructions qui ne sont rien d'autre que des ordres. Par exemple, DIR permet d'afficher le contenu d'une disquette (il faut taper RETURN ensuite); DIR suivi d'un nom de répertoire affichera le contenu du répertoire. On peut essayer d'entrer, après avoir cliqué deux fois sur l'icône CLI, DIR (suivi de RETURN). Vous voyez alors apparaître à l'écran des noms de tiroirs ou de fichiers avec un mélodique grincement du lecteur de disquettes. On peut remarquer que les noms suivi de "dir" sont des "Directories" ou ce que l'on a appelé "Tiroirs". On peut repousser plus loin les limites de l'inconnu en entrant: DIRUtilities.

Quand vous serez remis du choc, nous pourrons continuer. Vous venez d'expérimenter la première méthode pour afficher le contenu de "Utilities". Il en existe une seconde qui consiste à se placer devant le tiroir puis à demander à l'Amiga de l'ouvrir. Pour le positionnement, on utilise CD et pour l'affichage, c'est toujours et encore DIR.

CDUtilities

DIR

Déçu... En effet, le résultat est le même que pour DIR Utilities qui ne nécessite qu'une instruction. En fait, après un ordre CD, l'ordinateur saura qu'il ne doit pas aller voir autre part que dans le tiroir donné. Il vous sera possible de lancer le programme Notepad, par exemple, en entrant: Notepad. Quelle prouesse! Only Amiga can do that!

Il faut bien noter que cela n'aurait pas été possible sans l'ordre CD Utilities qui nous a permis de nous positionner devant le tiroir Utilities. Sans cette instruction, l'ordinateur, qui n'a vu que les différents tiroirs sans voir ce qu'ils contenaient, aurait répondu qu'il n'a pas trouvé le fichier. Pour sortir du tiroir Utilities, il faut entrer:

CD /

Si vous tapez DIR, vous êtes en face des différents tiroirs. Vous n'avez appris que trois instructions et déjà, vous savez afficher les répertoires et fichiers d'une disquette, et même démarrer un programme. Mais ce n'est pas tout. Certains diront que tout cela est possible avec le Workbench, à ceux-là, je répondrai... qu'ils ont mal regardé et qu'il n'ont pas remarqué les "info" et autres qui envahissent les disquettes et ne sont pas toujours représentés par de jolis petits dessins colorés à l'écran.

Il peut arriver que vos disquettes soient pleines, cela à cause de programmes, d'images, d'animations, de fichiers inachevés ou d'une autre époque, et qui maintenant ne représentent plus rien et empêchent les gentils petits fichiers de s'établir en toute quiétude. Pas de

panique, l'AmigaDos arrive au galop avec des armes telles que DELETE

ou COPY. La première permet d'effacer un programme et la deuxième de copier un fichier. La syntaxe est simple pour DELETE, c'est: DELETE nom du fichier. On peut écrire:

CDUtilities

DELETE Calculator

Horreur! Oh désespoir! Oh vieillesse ennemie...

Qu'ai-je fait! Je viens de vous faire effacer

Calculator... Mais ce n'est que la copie du Workbench, alors calmons-nous. On aurait pu écrire:

DELETE Utilities/Calculator

Le "/" permet de localiser Calculator dans le répertoire Utilities. La

commande COPY vous permet de copier des fichiers.

Vous connaissez certainement le problème pour copier quelque chose: il faut une source et une destination, comme sur les platines double-cassettes.

Tout le monde n'a pas la chance de posséder une platine... enfin, je veux dire deux lecteurs de disquettes. Heureusement, l'ANPDL (Aide aux Non Possesseurs de Deuxième Lecteur) a trouvé une solution qu'elle vous fait partager immédiatement: il suffit d'utiliser le disque virtuel (c'est quoi?).

Le disque virtuel est une partie de la mémoire qui est utilisée comme une disquette, et cela correspond à l'icône RAM, que l'on aperçoit en haut à droite de l'écran Workbench.

ATTENTION: Je vois déjà les possesseurs de deux lecteurs parcourir à vitesse accélérée le texte pour voir où se termine la partie sur les non-possesseurs de deuxième lecteur. Vous avez tort, car on ne sait jamais, il peut tomber en panne (Oh! non) et on peut avoir besoin de le débrancher pour récupérer un peu de place en mémoire. Je vous conseille donc de tout lire.

Ici débute la manoeuvre pour copier un fichier d'une disquette sur une autre sans pour cela posséder un deuxième lecteur. Tout d'abord, il faut copier le fichier en mémoire sur le disque virtuel (on pourrait par exemple recopier Calculator de la disquette Workbench sur la copie sans que personne ne s'en aperçoive). Pour cela, il faut insérer la disquette du Workbench originale dans le lecteur interne, puis entrer la formule magique suivante: COPY df0:Utilities/calculator RAM:

Magique? Non, il ne s'agit que d'un ordre COPY

ordinaire, dont voici la syntaxe:

COPY source:fichier destination

Notez bien que la source et la destination sont séparées par un espace. De plus, le disque virtuel est désigné par RAM. RAM veut dire Random Access Memory (à vos souhaits), en fait, "mémoire vive".

Les deux points veulent dire qu'il s'agit d'un périphérique. On trouve aussi Df0: qui veut dire lecteur de disquette interne, et Df1: lecteur externe.

Après avoir avec brio copié le fichier en RAM: il faut maintenant le retransférer sur notre disquette.

Avant tout, vous avez certainement remarqué que l'ordinateur, à chaque fois, allait voir sur la disquette ce que signifiait l'instruction que vous venez d'entrer, d'où une perte de temps. Pour

accélérer tout cela, il suffit de copier les instructions dont on a besoin en RAM:

COPY c/Dir RAM:

COPY c/CdRAM:

COPY c/Copy RAM:

COPY c/Delete RAM:

CD RAM:

Il faut bien sûr, après chaque appui sur RETURN, attendre que l'ordinateur ait copié l'instruction en mémoire pour entrer la suivante. CD RAM: permet de se brancher sur RAM: et non sur une disquette, ici la disquette Workbench sur laquelle sont enregistrées toutes les instructions. D'ailleurs, on peut remarquer c/ qui désigne le tiroir 'c' où sont sauvegardées toutes les commandes du CLI.

Maintenant, il nous faut copier le fichier Calculator sur la disquette de destination (la copie du Workbench) car RAM: n'est qu'une étape et non le terminus. Pour cela, il faut insérer la disquette destination dans le lecteur puis taper:

COPY RAM:Calculator df0:Utilities

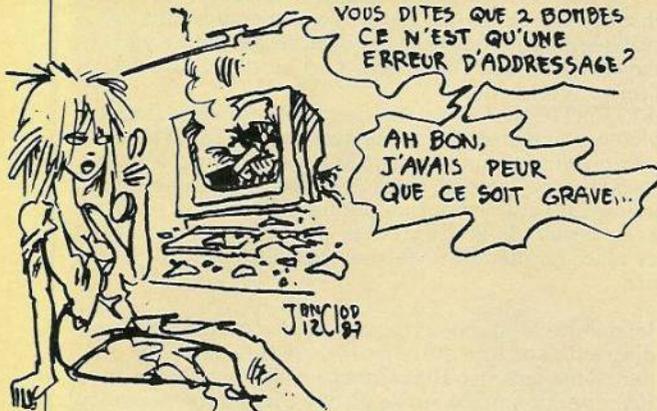
Tout en notant que l'on aurait pu copier Calculator dans un autre tiroir sur la même disquette en entrant:

COPY RAM:Calculator df0:System

Et même changer son nom en entrant:

COPY RAM:Calculator df0:System/Calculatrice

ATTENTION: Ne vous amusez pas à changer tous les noms de fichier, sinon l'ordinateur ne s'y retrouvera plus. Un programme peut parfois inclure une instruction qui le rattache directement à un



autre fichier, et si son nom est changé, l'ordinateur ne trouvera plus le fichier.

Continuons avec la génétique pour ceux qui possèdent deux lecteurs (de disquettes, bien sûr). Il faut insérer la disquette source dans le lecteur interne et la disquette destination dans le lecteur externe, puis entrer:

COPY df0:Utilities/Calculator df1:Utilities

C'est génial, sauf pour ceux qui ont oublié de mettre une disquette dans le deuxième lecteur qui s'appelle DF1: (DF comme son frère F0: mais avec un 1). Que savez-vous faire maintenant? En fait, vous savez explorer une disquette jusque dans ses entrailles, afin de chercher le fichier qui vous intéresse et le copier ailleurs.

Voilà de quoi occuper les longues soirées de novembre en se réchauffant les doigts sur le clavier, et en attendant la suite de cette merveilleuse épopée dans le prochain numéro de Génération 4.

Jean Michel Marie-Julie

DE QUOI LIRE

BIBLIOTHEQUE AMIGA : Certes, la bibliothèque dédiée à l'AMIGA n'est pas encore des plus fournies, mais outre les titres parus en langue anglaise: 'ROM KERNEL' et autres 'HARDWARE MANUAL', qui restent des livres très techniques, il existe quelques bouquins destinés à guider le débutant ou à dépanner le programmeur confirmé. C'est de ces livres dont nous allons parler dans les quelques paragraphes qui suivent.

CLEFS POUR L'AMIGA

(par Benoit Michel, Vincent Labaye et Guy Herzet)

Plutôt que d'écrire un livre rempli de généralités inutiles, les auteurs ont décidé de faire un petit guide, principalement destiné à toujours rester à portée de main.

Bien construit 'CLEFS' est divisé en neuf chapitres et augmenté d'un index. Chacun des chapitres traite d'un domaine bien particulier : l'Amigabasic, le CLI, le langage machine... Un ensemble de listings de démonstration complète le tout. Par exemple, on peut trouver, dans le chapitre traitant de l'AmigaDos, un récapitulatif des différentes commandes du CLI, ainsi que leur description.

'CLEFS' est en fait un second mode d'emploi de l'AMIGA, qu'il faudra toujours avoir près de soi.

TRUCS ET ASTUCES (MICRO APPLICATION) :

A trop vouloir parler de tout, le lecteur finit souvent par ne plus rien comprendre. C'est un peu ce qui arrive avec ce livre. Les auteurs nous proposent en vrac des programmes pas souvent utiles (même parfois complètement inutiles, et boggués en plus !). Le tout en BASIC (beurk !!!) ou bien en langage C. Il est très difficile, à cause d'une construction complètement anarchique, de retrouver un programme après avoir fermé le bouquin. On leur pardonne tout de même ces petits défauts, car c'est l'un des premiers livres à être paru en français sur Amiga.

LE LIVRE DU LANGAGE MACHINE

Ce livre apporte toutes les lumières, sur la manière de programmer en langage machine sur l'Amiga. L'auteur nous décrit les différents assembleurs disponibles, et après avoir donné son avis, laissera le choix au lecteur. La préférence ira tout de même vers le macro assembleur de Metacomco, qui permet l'écriture de très longs programmes. Cet ouvrage

n'est pas un cours sur l'assembleur du 68000, mais seulement une approche. On apprendra, par exemple, l'utilisation des routines système, l'ouverture des différentes librairies, la création d'un son, mais on ne trouvera aucun renseignement utile sur le blitter et le copper. Cet ouvrage ne permettra pas au lecteur d'entamer, par exemple, la création de jeux. Il orientera plutôt vers l'utilisation d'Intuition (gestion des fenêtres, menus, gadgets...). Cette approche ne me semble pas intéressante dans la mesure où Intuition est plutôt orienté vers le langage C et que l'assembleur ne fera pas gagner beaucoup de temps. Cela dit, ce livre est quand même intéressant, et permettra une initiation relativement facile au langage machine.

LA BIBLE DE L'AMIGA

(par Mr. Dittrich, Mr Gelfand, Mr Schemmel)

Après avoir attendu plus d'un an, apparaît enfin sous nos yeux ébahis 'La bible de l'Amiga'. Ce bouquin, d'à peu près 700 pages, entre directement dans le sujet en nous présentant très techniquement les différents chips faisant l'originalité de l'Amiga : Agnus, Denise et Paula. Après ces descriptions, on nous montre les différences entre les connecteurs des Amiga 1000 et 2000. Une fois faite cette introduction (ardue) de la machine, on passe avec soulagement à la partie logicielle. On trouve bon nombre de descriptions quant à la programmation des différents coprocesseurs, le tout bien sûr en assembleur. Le premier exemple concerne la programmation du copper et la gestion de l'écran : comment utiliser le mode 'dual-playfield' et faire des scrollings.

L'utilisation du blitter, bien que plus ardue, est décrite avec précision. Ses différents registres sont commentés et l'on nous donne deux exemples de programmation : le traçage de droites et le remplissage de formes. Le circuit sonore ne sera pas oublié : des programmes simples sont décrits. Une connaissance minimale de l'assembleur 68000 est tout de même nécessaire pour comprendre l'essentiel de ces programmes. Le chapitre 2 est consacré au noyau 'Exec' (ensemble de routines situées en ROM et s'occupant de la gestion mémoire et du fonctionnement multitâche) traitant des librairies, du fonctionnement multitâche et des interruptions. Ce chapitre plutôt réservé aux spécialistes demande une certaine attention au lecteur, vu sa complexité. La fin du livre, quant à elle, traite de la bibliothèque Dos, de la structure des fichiers, de l'appel des programmes sous CLI et sous WORKBENCH, et enfin des différents périphériques (devices).

En conclusion, nous pouvons dire, que ce livre excelle dans le détail technique et s'adresse à toute personne désirant connaître l'Amiga à fond. Les programmeurs y trouveront tous les renseignements possibles concernant le blitter et l'électronicien pourra réaliser des extensions "d'enfer" : désormais, ils n'ont plus d'excuses.

AMINIOUSES

Tout d'abord, Commodore vient de mettre sur le marché une nouvelle carte d'extension mémoire 8Mo pour la série 2000. Son principal intérêt est d'être fournie soit complète, soit avec 2Mo mais avec les supports pour rajouter des boîtiers à concurrence des 8Mo, avec une option 4Mo. Son prix : 5490 francs HT pour la 2Mo et 19 990 francs HT pour la 8Mo. L'automne nous amène quelques logiciels, plus ou moins attendus. La palme de l'éditeur le plus productif revient sans conteste à Aegis qui lance simultanément "Light! Camera! Action!", la version 2.0 de Vidéoscope 3D, Modeler 3D et une autre version 2.0 pour Audiomaster. Après une tendance accentuée pour les développements graphiques, il semblerait que les éditeurs découvrent tout à coup les virtualités sonores de l'Amiga. Deux autres samplers: Pro Sound Designer et A.M.A.S, arrivent simultanément, avec des prix bien sympathiques tout en intégrant le MIDI. Dr T's installe progressivement toute sa gamme, après KCS et l'éditeur de MT32, voici Midi Recording Studio (une version édulcorée de KCS), et un éditeur de ESQ1. Ouverture très intéressante, car le multitâche apporte un confort non négligeable dans ce genre d'applications, et il serait temps que d'autres déclinassions, peut-être plus professionnelles, voient le jour. Du côté professionnel, justement, et dans un autre domaine, une nouvelle version 100% francisée de Professional Page (soft et notice) est maintenant disponible chez Micro Application, qui propose par ailleurs deux ouvrages: SOS Amiga-Dos, incluant le Workbench 1.3, et la Bible de L'Amiga.



GEN4 & JDR

Comp-U-Ter-4 se précipita vers le moniteur le plus proche. Un message de l'Ami Ordinateur venait de s'afficher sur l'écran. Comp-U-Ter eut un petit gloussement en voyant son nom s'afficher à l'écran. Il allait une nouvelle fois devoir remplir son rôle de clarificateur! L'Ami Ordinateur lui expliqua rapidement la situation: la rubrique Jeux de rôle de Génération 4 avait mystérieusement disparu, et c'était à lui de la retrouver, sans quoi le numéro 5 de ce fantastique magazine dédié à Ami Ordinateur risquait de sortir sans la fameuse rubrique. Comp-U-Ter-4 se précipita là où on avait aperçu la rubrique: dans le secteur Bur! Après avoir interrogé pendant assez longtemps toutes les personnes du service de transport, il tomba enfin sur le document recherché: le formulaire 27B tiret 6, nécessaire au transport de tout matériel informatique, était contre-contresigné d'un faux nom. En quelques heures, habitué à ce travail d'identification rapide de traî tres, le fautif, Blot-I-Ere-6 était retrouvé, et sommairement exécuté après qu'il ait révélé l'emplacement de la rubrique. Comp-U-Ter se dépêcha vers l'endroit indiqué, et trouva rapidement le document. L'ayant entre ses mains, il ne put s'empêcher de le lire. Comment aurait-il pu se douter d'une telle traî trise de la part de l'auteur du texte? La rubrique parlait bien des jeux de rôle, mais assurément pas de l'ami ordinateur! Comp-U-Ter-6 se trouvait dans un embarras monstre: soit il rapportait le document à l'Ami Ordinateur, mais celui-ci risquait de l'exécuter en se rendant compte qu'on ne parlait pas de lui, soit il ne rapportait pas le document, mais on aboutirait au même résultat. La seule solution qu'il trouva fut de partir avec le document. On raconte qu'il serait mort dehors, capturé par des Commies. En tout cas, il n'y eut pas de rubrique Gen4 & Jdr dans le dernier numéro.

La rubrique change quelque peu par rapport à la première. Cela à cause de la mauvaise volonté de certains, et de la bonne d'autres. Nous ne parlerons donc dans cette rubrique que des personnes qui prennent la peine de collaborer avec nous en nous envoyant leurs produits ou leurs journaux, tant pis pour les autres. Nos colonnes leur restent ouvertes et j'attends donc de leurs nouvelles. Voilà.

LES NOUVEAUTES

CROC: Après la sortie du très original Animonde, Croc nous sort des scénarios et un écran pour Bitume.

JEUX DESCARTES: Le spécialiste du jeu de réflexion y va fort, comme toujours. Zone Mortelle, le supplément de Bloodbowl est sorti, et rajoute de la magie, de nouvelles équipes et plein de règles supplémentaires à ce jeu mêlant football américain et héroï c-fantasy.

L'Appel de Cthulhu voit son nombre de scénarios augmenter avec la sortie de Terror Australis, scénario dans lequel se trouve la fin du scénario des Masques de Nyarlathotep.

Pour Maléfices, Folies Viennoises, un scénario se déroulant à Vienne dans une ambiance explosive, alors que les Bleus du Secteur MIT, un génial scénario pour Paranoï a est enfin sorti.

On attend maintenant Warhammer Role Playing Game en français, le complément de Star Wars, le Q-Manuel de James Bond et le premier scénario pour ce jeu.

ORIFLAM a sorti Le Maître des Runes, un supplément pour RuneQuest, ainsi qu'Hawkmoon, un jeu très étrange dans le même style que Stormbringer et RuneQuest. Bientôt la sortie de l'écran d'Hawkmoon, de scénario pour Stormbringer et Hawkmoon, mais aussi d'un jeu de SF nommé Multi-Mondes!

SIROZ PRODUCTION: La série Universom contient aujourd'hui trois volumes (voir test), et semble devoir s'agrandir rapidement d'un quatrième.

On attend maintenant Warhammer Role Playing Game en français, le complément de Star Wars, le Q-Manuel de James Bond et le premier scénario pour ce jeu.

COMP-U-TER-5

ORIFLAM a sorti Le Maître des Runes, un supplément pour RuneQuest, ainsi qu'Hawkmoon, un jeu très étrange dans le même style que Stormbringer et RuneQuest. Bientôt la sortie de l'écran d'Hawkmoon, de scénario pour Stormbringer et Hawkmoon, mais aussi d'un jeu de SF nommé Multi-Mondes!

SIROZ PRODUCTION: La série Universom contient aujourd'hui trois volumes (voir test), et semble devoir s'agrandir rapidement d'un quatrième.

REVUE DE PRESSE

CASUS BELLI numéro 46: Le plus gros, le plus beau et le plus complet des canards de jeux de rôle propose un test complet d'Empires & Dynasties, de Mai 68 et de Suprématie, ainsi que des scénarios pour AD&D, JRTM, Cthulhu (version SF) et Runequest. A noter un article très intéressant sur l'informatique et les jeux de rôle.

CASUS BELLI numéro 47: Toujours gros, toujours beau, toujours complet, on y trouve des tests complets de James Bond 007, de Trauma, des trois jeux Universom, de Full Metal Planète et des scénarios pour La Table Ronde, Stormbringer, Maléfices, Warhammer, Tank Leader et Cry Havoc!

MELUZINE numéro 4: Il s'agit d'un fanzine édité grâce à Publishing Partner et dont le contenu est tout à fait original. On y trouve même des articles en relation avec l'informatique. Vous pouvez l'obtenir par correspondance, en envoyant 20 F à Hubert Fournier, 18, route de Bièrres, 78350 Jouy en Josas.

TESTS

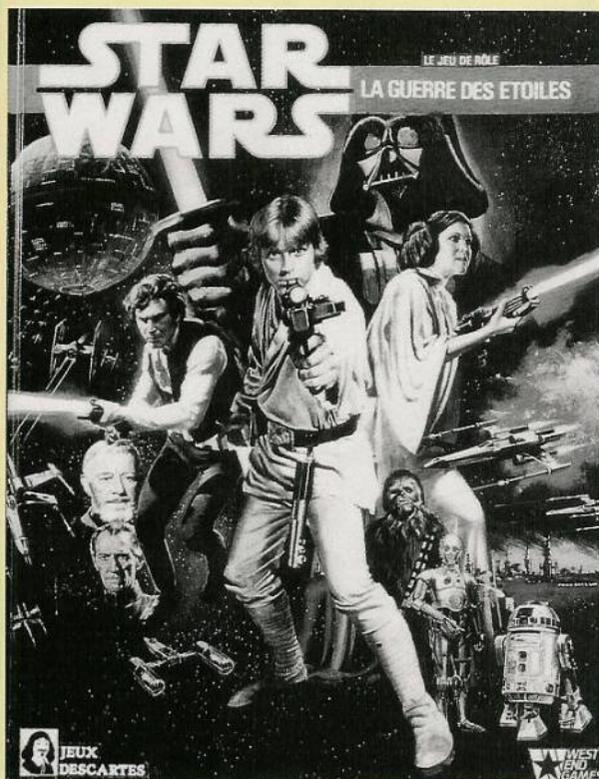
STAR WARS

Editeur: Descartes
Prix: 89 Francs

Plus de dix ans après la sortie du film, Domark, société d'informatique, obtenait le droit de sortir un jeu vidéo

basé sur le film. Plus de dix après, West End Games obtient aussi les droits pour en faire un jeu de rôle. Jeux Descartes propose le produit en français, sous forme d'un livre de 150 pages.

Ce qui est excellent, c'est que les auteurs du jeu ne sont pas tombés dans le piège de faire bêtement un jeu avec les héros du film, mais ils ont profité du fait que tout le monde connaît l'univers du jeu pour surtout étudier le système des règles... et c'est une réussite. Avec 24 classes de personnage, un système de jeu et de combats à la fois simples et réalistes, Star Wars est un excellent produit pour tous ceux qui cherchent un jeu de rôle de Space Opéra, simple et permettant tout ce que l'on peut imaginer. A noter les excellentes traductions et présentations du produit, ainsi que les nombreuses illustrations en couleur qui donnent aux règles un aspect plus vivant!

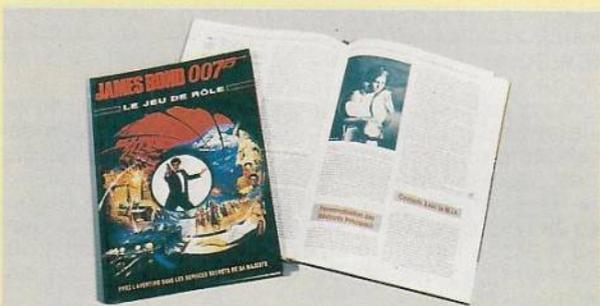


JAMES BOND 007

Editeur: Descartes
Prix: 119 Francs

Jeux de rôle connu des amateurs depuis bien longtemps, la version française est désormais disponible chez Jeux Descartes, sous forme d'un livre de règles, comme Star Wars. Ce qui frappe la première fois que l'on regarde James Bond, c'est tout d'abord le grand nombre d'illustrations (encore plus que dans Star Wars), mais aussi le niveau de documentation sur les films. On trouve en effet des portraits de tous les personnages importants de tous les films, mais aussi des vues des voitures ou des véhicules qu'utilise habituellement le célèbre agent secret. Le jeu est très simple, et le livre parle plus de l'univers de Bond que des règles du jeu, ce qui permet de jouer facilement tout en simulant presque tout ce que l'on voit dans les

films. James Bond possède aussi de nombreuses idées originales, comme celle des points d'héroïsmes (ce fut, me semble-t-il, le premier jeu à introduire ce système) qui permettent de changer les résultats d'un jet de dé! Superbement réalisé, agréable à lire et facile à comprendre (chaque règle est accompagnée d'un exemple d'application), James Bond est un produit de qualité qui plaira à tous ceux qui cherchent un jeu du style, simple et complet.



COLLECTION UNIVERSOM

Editeur: Siroz Production
Prix: 75 Francs.

Siroz Production propose trois produits basés sur un nouveau système d'édition de jeu. La gamme Universom est une série de jeux de rôle de science-fiction, dont chaque scénario se déroule sur un monde différent, tout en ayant le même système de règles de l'un à l'autre. Dans les trois produits, on retrouve donc le même livret de règles de base, règles très simples à comprendre pour des personnes ayant déjà pratiqués les jeux de rôle. Ensuite, on trouve un livret sur le monde en question, avec l'histoire de la planète, sa faune, sa flore, ses habitants, ses légendes, bref, tout sur l'univers dans lequel se déroule le scénario. C'est dans ce livret que viennent se rajouter les règles supplémentaires qui dépendent du monde dans lequel se déroule le scénario. Enfin, le troisième livret propose un scénario complet dans le monde en question. Chaque jeu de la série Universom constitue donc un jeu complet et autonome pour le prix d'un scénario.

Silrin vous propose une quête quasi-mythique dans un monde où les humains se sont scindés en deux camps: les Gros qui passent leur temps à manger, et les Rebelles. Evidemment, des races locales de différents niveaux de développement peuplent la planète et posent des problèmes à tous. Vous jouez des personnages de l'une de ces races.

Koros est une histoire de prophétie dans un monde féodal où un roi tentera tout pour ne pas se faire renverser.

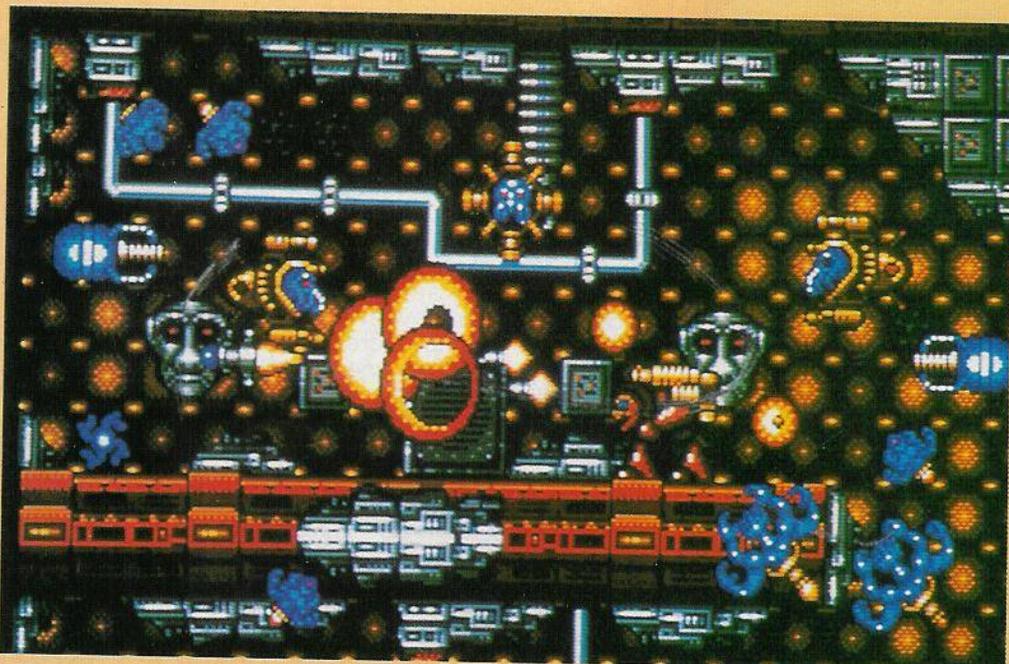
Berlin XVIII est assurément le meilleur scénario de la série, mais aussi le mieux construit et le mieux illustré. Tout se déroule sur Terre, à Berlin, dans un univers entre Blade Runner et Judge Dredd. Les participants jouent le rôle de flics qui doivent faire respecter la loi dans une ville déchirée par les activités illicites les plus diverses, et où leur présence est plus que mal vue. Le scénario, construit comme ceux de Judge Dredd avec beaucoup de missions rapides est en fait d'un genre tout à fait surprenant: certaines personnes semblent sortis tout droit de vos cauchemars. Un excellent scénario propice à une ambiance tendue et bien glauque.

C'est arrivé demain

LES COMPAGNIES ETRANGERES

HEWSON

Après la vague de supers jeux, on aurait pu croire qu'ils allaient ralentir. Eh bien, non! Voici une photo de **Kalashnikov**, un jeu fait par l'auteur de **Verminator**. C'est très beau, mais ça à l'air complexe. En décembre, sur ST et Amiga, prévoir **Stormlord** et **Astaroth** (un jeu du type **Gauntlet?**), et en janvier, **Kalashnikov** (un jeu à scrolling multi-directionnel comprenant 250 tableaux!) et **JMP4**. De bien beaux produits en perspectives!



ANCO

Robbeary, un jeu d'échelle sur Amiga est disponible, mais on devrait avoir très prochainement **Highway Hawks**, la version Anco sur Amiga de **Road Blaster**, ainsi qu'un jeu de Hockey sur ST et Amiga: **Face Off**.



MICROPROSE



GO

Tiger Road, jeu d'arcade et d'arts martiaux ne devrait plus tarder, alors que **Black Tiger**, le jeu bourré de dragons est repoussé au début de l'année 89. Avec beaucoup de chance, **1943** sera en boutique quand vous lirez ces lignes.



C'est **Times Of Lore** qui ne devrait plus tarder à sortir sur ST et Amiga, un jeu de rôle et d'arcade signé **Origin!**

MASTERTRONIC

MotorByke Madness est sorti, et c'est donc **Double Dragon** qui fait maintenant aller tout le monde. Le jeu devrait sortir sur ST et Amiga fin Octobre, sous le label **Melbourne House**.

NOVAGEN

Cela fait maintenant un an que la société annonce la sortie prochaine de **Damocles**, la suite de **Mercenary**. Comme c'est parti, ça sera démodé avant d'être édité.

ELECTRONIC ARTS

Powerdrome, la course de vaisseau spatiaux sur des circuits du futur, jeu en "3D formes pleines" devrait sortir au moment où vous lirez ces lignes.



OCEAN

Opération Wolf touche à sa fin et devrait être commercialisé à la mi-novembre, alors que Dragon Ninja est prévu pour un peu plus tard! Victory Road, la suite d'Ikari Warriors ne devrait plus tarder à apparaître sur nos écrans. Pour Noël, prévoir les sorties de Rambo III, Batman, Robocop, Wec le Mans et des Incorruptibles.

Le jeu en "3D formes pleines" de chez Ocean est une sorte de super-battezone, avec dix planètes à explorer, chacune ayant des caractéristiques différentes et divers types d'aliens l'habitant.

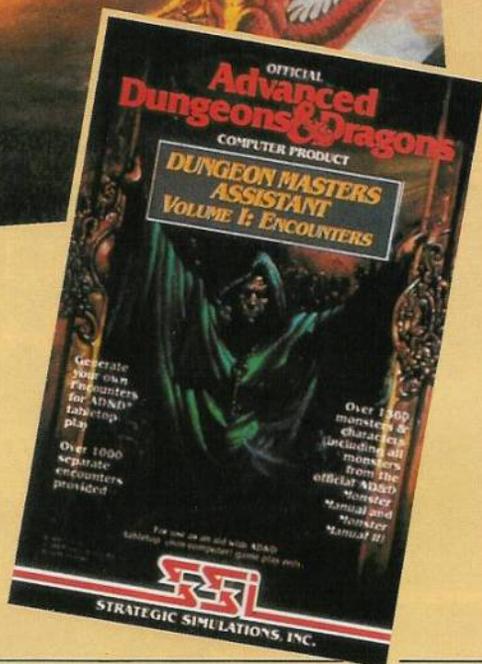
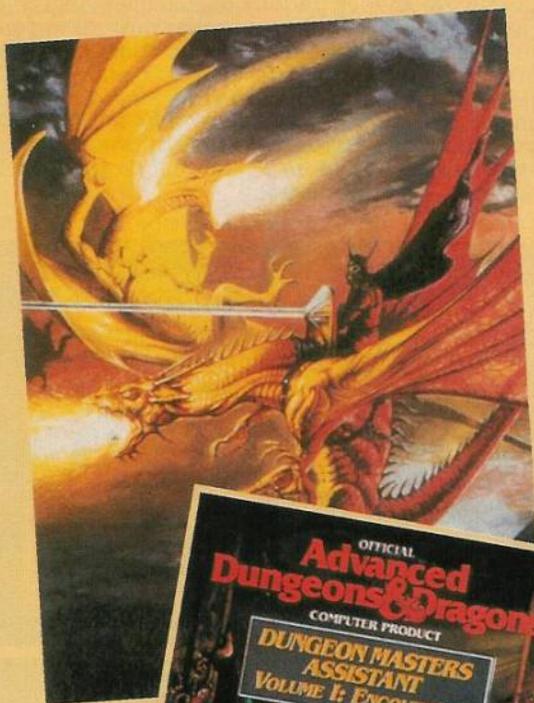
Mais Ocean adapte aussi ses vieux succès du 8-bits pour le ST et l'Amiga, comme le jeu de combats Renegade, le superbe jeu d'arcade Rastan Saga, et enfin le clone d'Ikari Warriors: Guerrilla Wars.



SSI

Alors que Heroes Of The Lance (voir Préviews) sortira très prochainement, nous attendons maintenant Pool Of Radiance, le jeu de rôle basé sur AD&D et le Dungeon Master Assistant, l'aide de jeu pour AD&D. Wait and see...

B-24 est un simulateur de vol stratégique et devrait bientôt sortir sur ST. En wargame, le très connu Gettysburg sera bientôt disponible sur Amiga et Shiloh (on reste dans le meme guerre) sur ST et Amiga.



LOGOTRON

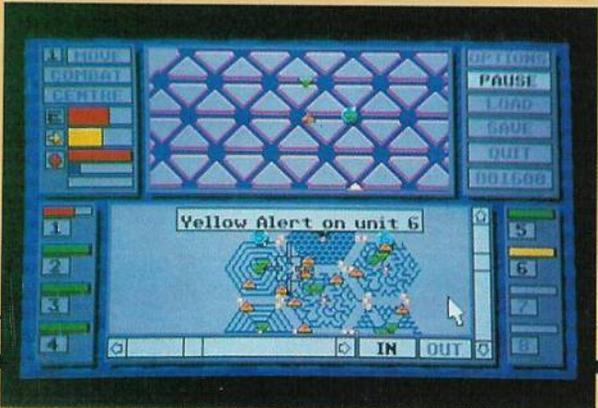
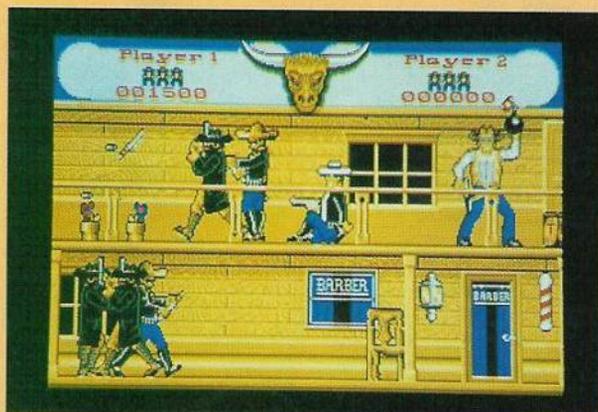
Stargoose étant sorti sur ST et Amiga, StarRay étant disponible maintenant sur ST, il n'y a plus rien à sortir avant Noël. Pour cette fin 88, nous aurons le droit à StarBlast, un jeu en "3D formes pleines" dans lequel Herbert Wright, le directeur de la société, promet qu'il n'y aura pas de grands univers à explorer mais qu'il s'agira uniquement d'un jeu d'arcade pur et dur!

C'est arrivé demain

BRITISH TELECOM

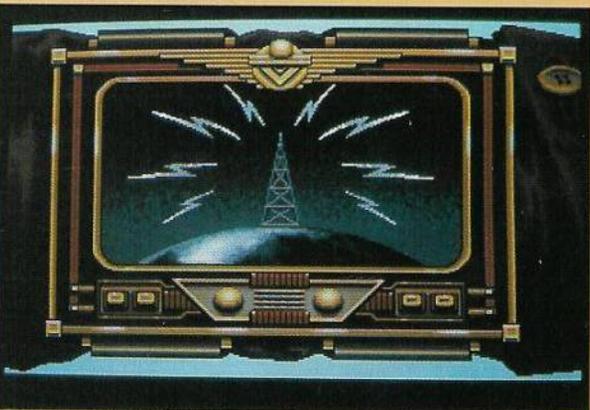
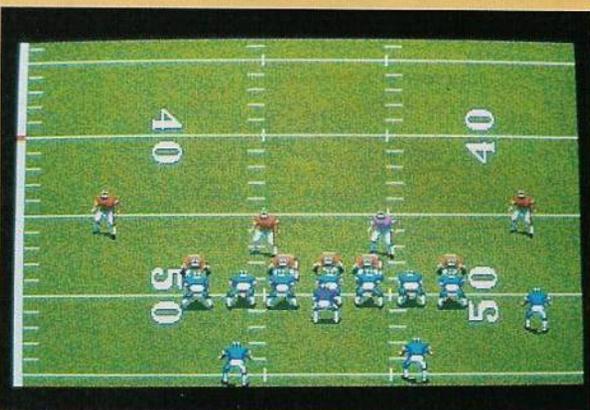
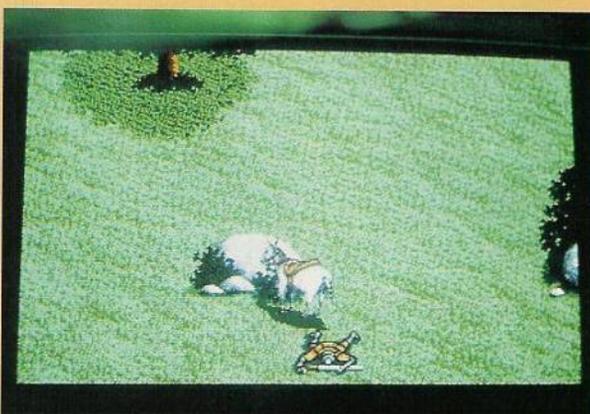
L'une des meilleures sociétés du moment nous prépare de nombreuses surprises. Fish, de Magnétic Scroll, sera prêt pour le début Novembre et Verminator pour le milieu du même mois, alors que deux jeux d'arcade, Blazing Barrels (jeu d'arcade dans le far-west!) et Savage sont prévus pour Noël, alors que du côté aventure il vaudrait mieux compter sur Déjà Vu II (c'est la suite de...). Cependant, le soft qui devrait faire un malheur est incontestablement Weird Dreams (c'est en préviews!). Nous vous parlons depuis bien longtemps d'un jeu nommé E.P.T., eh bien sachez qu'il est toujours prévu mais s'appelle maintenant Frontier et qu'il est programmé par l'auteur de Carrier Command! Ce dernier n'hésite pas à dire: "si vous trouviez Carrier Command grand, vous ne pourrez croire à l'immensité de Frontier!".

Virus est disponible pour Amiga, alors que U.M.S. devrait l'être aussi très bientôt.



CINEMAWARE

Rocket Ranger étant disponible sur Amiga (voir Prétests), la version ST devrait arriver pour la fin de l'année. Pour la fin 88, on devrait avoir Lords Of The Rising Sun (un jeu oriental encore plus fou que ce que l'on a vu de chez Cinemaware à ce jour), et pour début 89, TV Sports Football, une simulation de football américain à vous donner envie de comprendre les règles du jeu! Suivront la boxe et le basketball dans le même série.



INTEGMANIE

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 OCTOBRE 1988

AMIGA 500	4590	Cadeau : 1 joystick, 2 jeux.
AMIGA 500 Couleur	7450	Cadeau : Photon Paint
AMIGA 500 Couleur Extension 512 K	8990	Cadeau : Deuxième lecteur 3" 1/2
AMIGA 500 Moniteur H.P. 2080 Extension 512 K	10670	Cadeau : Imprimante
AMIGA 500 Couleur, Gen Lock	11890	Cadeau : Deuxième Lecteur 3" 1/2
AMIGA 500 Couleur, Disque Dur 20 MEGA	14480	Cadeau : Imprimante
AMIGA 2000 Couleur	14500	Cadeau : Lecteur 3" 1/2
AMIGA 2000 Couleur Disque Dur 20 MEGA	20940	Cadeau : Genlock
AMIGA 2000 Couleur Extension 2 MEGA	21190	Cadeau : Digiview 3.0
AMIGA 2000 Coul, DD 20 Mega, Ext 2 MEGA	27340	Cadeau : Digiview 3.0, Imprimante
AMIGA 2000 Coul, DD 60 MEGA, Imprimante Jet d'encre Couleur XEROX 4020	43175	Cadeau : Extension 2 MEGA
AMIGA 2000 Coul, Ext 8 MEGA	38498	Cadeau : Digiview, Statif

PROMO UNIQUE OCTOBRE:

→ AMIGA 500 COULEUR.....6990 TTC

Reprise d'un A 1000 pour l'achat d'un A 2000

EXCLUSIVITES

GEN LOCK PAL COMPOSITE A8802 Indispensable pour toute application vidéo. 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.	4400	LECTEUR 10 MEGA Permet d'enregistrer des données sur des disquettes de 10 MEGA interchangeables. Se comporte comme un disque dur de taille illimité. Idéal pour sauvegarde de disques durs.	10900
EXTENSIONS MEMOIRE 2 MEGA -A 1000 Possibilité de chaîner jusqu'à 4 extensions sur la même unité centrale (8 Megas supplémentaires). Fournies avec alimentation indépendante.	6690	VISUAL AURALS Système interactif images-musique: une musique en entrée provoque des effets paramétrables sur les images à l'écran.	2490
DISQUE DUR 20 MEGA -A 500 -A 1000	6990 7290	IMPRIMANTE COULEUR JET D'ENCRE XEROX 4020 Enfin la possibilité d'obtenir sorties couleur sur papier ou transparent de qualité professionnelle sur AMIGA	16485
DISQUE DUR 60 MEGA A 500/A 1000	16900	CARTE 68020/68882 25 MHZ Accélère jusqu'à 30 fois les calculs, utilisation indispensable avec SCULPT 3D et ANIMATE	19900
DISQUE DUR 60 MEGA A 2000	11900		

PERIPHERIQUES

Lecteur Cumana 3" 1/2	1890	Extension 2 MEGA A2000	6490	Digiview (A 1000) vrs 3	1990
Lecteur NEC 3" 1/2	1490	Extension 8 MEGA A2000	23710	Digiview (A500-A2000) vrs 3	2290
Lecteur Cumana 5" 1/4	2450	Extensions 2 MEGA A1000	6690	Filtre Digitalisation DG 88	2690
Lecteur Interne A2000	1650	Extension 512 K A500	1490	Digitaliseur Diapos Fotovix	24666
Lecteur 10 MEGA Supra	10900	Carte XT A 2000	5600	Statif Digitalisation	1290
Moniteur Commodore A1084	2990	Co-processeur 68020-68882	19900	Statif avec Spots	2490
Moniteur H.R. A2080	4490	HANDY SCANNER	3499	Gel d'images couleur	NC
Kit Disque Dur A2000	6150	SCANNER A PLAT	8990	Gen Lock Pal/Compos A8802	4400
Disque Dur 20 Mega A500	6990	Tablette Graphique A4	4650	Gen Lock GST 1000	14900
Disque Dur 20 Mega A1000	7290	Tablette Graphique A3	7900	Encodeur PAL	2520
Disque Dur 60M A500/1000	16900	Table Traçante A3 DXY 1100	11600	Transcodeur PAL/SECAM	1390
Disque Dur 60 M A2000	11900			TUNER TV	1490
				Interface MIDI	549
				Visual Aurals	2490

LA CREME DES LOGICIELS AMIGA une sélection de nos meilleurs produits

GRAPHISME VIDEO		MUSIQUE		PROGRAMMATION		IMPRIMANTES	
Aegis Animator	790	Sculpt 3D	890	AC Fortran	2290	Citizen I20 D	1850
Aegis Impact	590	Animate	1450	Devpack	790	Star LC 10	2490
Butcher	339	Fancy Fontes (Sculpt3D)	590	Lattice C	1590	Star LC 10 Couleur	2990
Calligrapher	890	TV Show	750	Manx Aztec C Develop	1990	NEC P 2200	3900
De Luxe Paint 2	990	TV Text	750	Manx Aztec C Profess	1490	Star LC 24/10	3990
De Luxe Photo Lab	1090	Videoscape	1090	Power Windows v.2	840	Star NB 24/15	8490
De Luxe Production	1490	Videotitler	1090	Disk to Disk	540	Xerox 4020	
De Luxe Video	989	X CAD	3950	DOS to DOS	520	Jet Encre Couleur	16485
Digipaint	480			Interchanger	490	Laser ATARI SLM 804	14173
Director	650			FACC	350	Laser Postscript AST	35461
Express Paint	690	Aegis Sonix	540				
Fantavision	690	Audiomaster	440				
Light, Camera, Action	890	De Luxe Music C.S.	798				
Page Flipper	390	Keyboard Control		BUREAUTIQUE		LIVRES	
Photon Paint	790	Sequencer	1890	Professional Page	2490	Hardware Reference	270
Photon Paint Surf Disk	329	Pro Midi Studio	1190	Excellence!	1990	Intro au système AMIGA	270
Pixmatic	490	Sound Sampler	990	Kind Words	990	Intuition Reference Manual	270
Pro Video	1490	Synthia	950	Maxiplan	1690	ROM Kernel Librairies	406
Pro Video Plus	2790			Publisher Plus	690	AMIGA ROM Kernel:Refer.	270
				Pro Write 2.0	1100	Trucs et Astuces AMIGA	149
				Superbase	950	Bien Debuter sur AMIGA	149
				Superbase Pro	2490		

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

C'est arrivé demain

ELITE

Pas beaucoup de nouveautés si ce n'est l'adaptation d'un jeu télévisé anglais: "A question of Sport". Sans quoi, il faudra compter pour bientôt sur les adaptations ST de Ghost'n Goblins et de Paperboy. Space Harrier II est une disquette avec de nouveaux tableaux...pour les fans du jeu.



GREMLIN

Les softs Gremlin ne devraient plus tarder. Parmi eux, il y aura l'incroyable Foft (voir Préviews), mais aussi Technocop, Motor Massacre, Butcher Hill et Garry Lineker's Superskills (en Préviews aussi). Plus tard, nous aurons le droit à Artura, jeu d'aventure/arcade mêlant monstres et magie. Un peu après dans l'année, nous verrons venir Ultimate Golf (oh, un jeu de Golf!) ainsi que Garry Linerker's Hot Shot et Roy of the Rovers, tout deux basés sur le football, le second y mêlant une affaire d'enlèvement de joueurs!

En février sur ST et Amiga, ce sera Ramrod qui proposera aux joueurs de se mettre dans la peau de super-héros qui doivent tout faire pour ne pas mourir...d'ennui! Etonnant, non?

Enfin, Alternative World Games ne devrait plus tarder, c'est promis...



RAINBOW ARTS

Great Giana Sisters in The Future World, la suite de fameux jeu de la société allemande devrait sortir sur ST et Amiga aux environs de la fin Octobre.

DOMARK

Dès que Return Of The Jedi sera fini (très bientôt), ainsi que Genus II: Trivial Pursuit et Spitting Image: The Game, la société commencera à adapter des jeux d'arcades plus récents que la série des Star Wars. Elle vient en effet de conclure un marché avec Atari pour ses cinq nouveaux titres. Deux d'entre eux sont déjà connus: l'innénarrable et excellent Toobin (voir Sous les Arcades) ainsi que le fantastique Final Lap. Pour ce qui est des trois derniers, attendons déjà qu'ils sortent en version arcade!

Enfin, Live And Let Die, le Buggy-Boy de l'eau arrosé à la sauce Road Blaster devrait frapper les écrans d'ici la fin du mois d'octobre!



US GOLD

Le jeu le plus fantastique sera assurément Thunderblade (Voir Préviews), mais il ne faut pas oublier les jeux comme Mad Mix Game (Préviews toujours) où encore Road Blaster qui se fait attendre. Pour le début de l'année, on devrait recevoir Outrun Europa. Le jeu, promettent les gens d'Us Gold, sera complètement repris pour être mieux fait que la première version. Ils en profiteront pour rajouter les nouveaux éléments de jeux proposés par cette suite au premier jeu d'arcade.

Ensuite, devraient arriver The Deep, jeu d'arcade où vous dirigez un sous-marin, Ghost'n Goblins 2, Last Duel, Led Storm et Forgotten Worlds. Là, il vont s'amuser à convertir d'aussi beaux jeux d'arcade!

ARCANA

Alors qu'une nouvelle version de Powerplay est disponible sur Amiga et ST, la société devrait éditer prochainement No Excuse, un jeu d'arcade/stratégie assez complexe. Pour ce qui est de Mars Cops, rien ne va plus! La société a des problèmes de mémoire, et le jeu ne tient pas sur 1040 pour le moment...je ne vous parle pas du 520! La société prépare également deux énormes produits dont personne, pour le moment, n'a pu obtenir de grandes informations.

CDS

La société présentait au PC Show une énième version de Colossus Chess (la dixième se son nom), ainsi que Attack Over London, un jeu en "3D formes pleines" sur Amiga.

MEDIAGENIC

La société qui regroupe toutes les companies tournant autour d'Activision devrait bientôt sortir S.D.I. (tiens, c'est en Préviews!), ainsi que R-Type (oh, c'est aussi en Préviews), After Burner, et Incredible Shrinking Sphere (un airball plus arcade qu'aventure!). Pour le début de l'année, nous devrions avoir TimeScanner, l'adaptation du flipper vidéo de Séga, un flipper incroyable sur plusieurs écrans!

La compagnie ayant les droits du film Die Hard (Piège de Cristal en français), elle devrait nous préparer pour la fin de l'année un jeu tiré du film, comme elle l'avait déjà fait pour Predator.

Autant dire que chez Médiagénic, quand on veut faire parler de soit, on vise haut. En novembre, sur les chaînes anglaises, les samedi, 36 passages publicitaires sont prévus pour SDI, R-Type et surtout Afterburner, chaque passage durant 20 secondes.

Chez Electric Dreams, on est en plein sur la version ST de 2200 A.D., basé sur la célèbre B.D. C'est un jeu d'aventure/stratégie se déroulant dans l'espace. Vous jouez le rôle du commandant d'un petit groupe ayant survécu à l'holocauste, et dont le but est de recoloniser la Terre, lorsque la radio-activité aura disparue!

Pour ce qui est d'Infocom, de nombreux projets sont en cours. Après la trilogie de Zork, Beyond Zork, voici Zork Zero, l'épisode précédent.

Mediagénic vient d'acheter les droits des cinq derniers jeux Sega, et c'est donc la fameuse société anglaise qui nous présentera d'ici l'année prochaine Galaxy Force, Altered Beast, Hot Rod, Sonic Boom et Ace Attacker (un jeu de Volleyball). Je leur souhaite beaucoup de courage (à ce niveau là, c'est même de la chance qu'il faut leur souhaiter!). Mais ce n'est pas tout! La société prépare aussi pour le début de l'année les adaptations de Fighting Soccer, The Real Ghostbusters, Cyber Tank et enfin de Super Wonderboy.



« Gen 4 »

MAGIC BYTES

La société allemande à de nombreux projets sur ST et Amiga. Nous aurons le droit à Tom & Jerry, un jeu prometteur si l'on en croit les démos déjà vues au PC Show et qui ne sortira que début 89, mais aussi Persian Golf Inferno, un jeu où vous devez prendre d'assaut une plate-forme d'exploitation pétrolière où des terroristes ont pris en otages de nombreuses personnes. Sur ST, il faudra attendre un Golf Miniature dans le genre de Amy Putt sur Amiga. Des jeux d'arcade comme Window Wizard, Dyter 07 feront aussi leur apparition, en même temps qu'un énième Strip Poker. Coté jeux de rôle, il y aura Paranoia Complex ainsi que Legend of Faerghall, un jeu dans le style de Bard's Tale.



GRAND SLAM

Sortie prochaine de Pac-Land, basé sur le dessin animé, mais surtout de l'adaptation du fantastique Pac-Mania (et c'est où? En previews!) sur ST et Amiga pour Novembre. La société s'est payé les droits du film Running Man dont l'adaptation en jeu devrait sortir en Février. Enfin Espionage est l'adaptation du jeu de plateau du meme nom. En préparation un jeu sur Thunderbirds (les Sentinelles De l'Air en français).

SYSTEM 3

En dehors de l'éclatant International Karaté +, il faut noter que Last Ninja pourrait sortir enfin sur ST! Quand aurons-nous Last Ninja II?

C'est arrivé demain

INTERCEPTOR

En programmation actuellement, **Outland** est un jeu de tir à scrolling vertical parallax, avec des sons digitalisés d'enfer et une option pour jouer à deux en même temps. Pour ce qui est de **Around The World In 80 Days**, on peut espérer qu'il s'agit d'une nouvelle version du jeu (testé dans Gen4 numéro 5).

C'est également chez Interceptor que sortira **Joe Blade II** qui se déroule cette fois-ci après l'holocauste! Debut 89, un jeu d'arcade, de simulation et de stratégie fera de vous un écologiste tentant d'éviter la destruction de la planète!

Enfin, **Galdregons Domain** est un jeu de rôle ressemblant un peu à **Dungeon Master** (voir Préviews).



ST MAGAZINE NUMERO 24 EST
SORTI, INUTILE DE VOUS DIRE
QU'IL EST

GEANT !

POUR RETROUVER LA REDACTION ENTRE
DEUX PARUTIONS (C'EST TELLEMENT DUR
D'ATTENDRE ST MAGAZINE),
CONNECTEZ-VOUS PAR MINTEL SUR LE
3615 SM1*ST.

SWORD OF SODAN

Voici un jeu totalement fou dont la démonstration est étonnante. Regardez moi ces gros sprites: ça promet non?



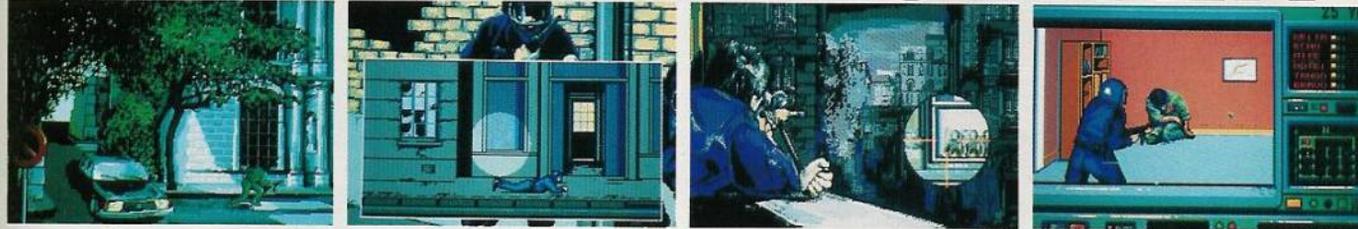
PSYGNOSIS

Ahhhh, qu'Aquaventura peut être beau, mais quand je pense que d'autres superbes produits vont suivre très bientôt toujours chez Psygnosis...





OPÉRATION JUPITER



Coup de fil du Ministère des Armées, une Ambassade a été investie par un groupe de terroristes. A la tête d'une cellule de combat du GIGN, vous allez monter toute l'opération. Vous devrez : déposer vos hommes sur le toit de l'Ambassade. Les faire progresser dans les rues avoisinantes en évitant les faisceaux infra-rouges des terroristes et leurs tirs mortels. Placer vos tireurs d'élite dans les immeubles proches de l'Ambassade pour couvrir les déplacements des otages et de leurs gardiens. Puis après une descente en rappel, pénétrer dans l'immeuble par les fenêtres et progresser en silence. Chaque porte, chaque pièce peut être un traquenard mortel! A vous de délivrer les otages sans anicroche. Seules la cohésion et la coordination de votre équipe feront la différence. **AVOUS D'AGIR.**

Disponible sur : AMIGA, AMSTRAD, PC, THOMSON, ATARI sur 2 disquettes.

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez ce coupon dès aujourd'hui à l'adresse suivante :
INFOGRAMES 84, rue du 1^{er}-Mars-1943, 69628 VILLEURBANNE CEDEX
 Nom _____
 Adresse _____
 _____ Ville _____
 Machine _____
 Je souhaite recevoir une documentation OPÉRATION JUPITER.

OPERATION JUPITER

ATARI
 JUPITER
 UNE MISSION
 DU
G.I.G.N.

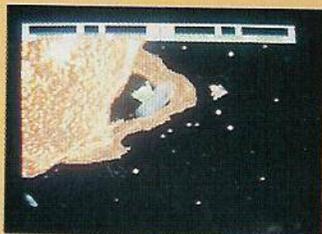
INFOGRAMES



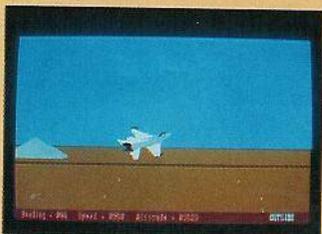
C'est arrivé demain

MIRRORSOFT

Fernandez Must Die, un jeu du type Ikari Warriors devrait sortir incessamment sous peu sous le label Imageworks. Sous le même label devrait très vite venir le fabuleux Speedball, testé dans le dernier numéro en exclusivité. Falcon, un simulateur de vol, était en préversion au PC Show.



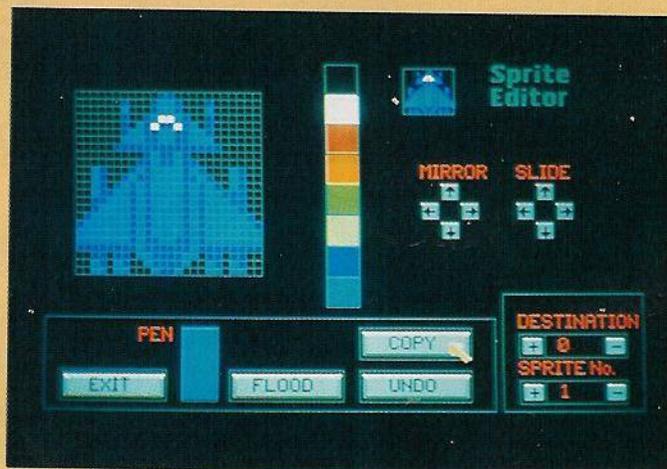
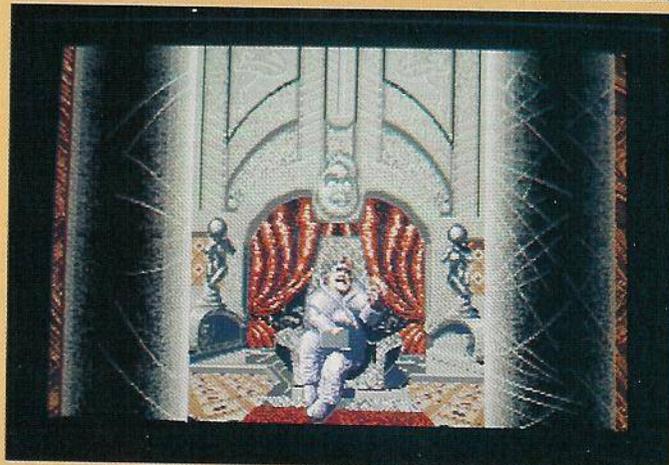
Foxx Fights Back est un jeu dans lequel vous jouez un renard qui doit avoir des chasseurs! Bombuzal est un jeu complexe où nous n'avons pas tout compris... à première vue.



La société travaille en ce moment sur la 3D formes pleines, et présentera bientôt le premier jeu fait selon ce système (en tout cas chez eux!). Pour la fin de l'année, il faudra compter sur Blastéroï ds (adaptation du jeu d'arcade), Palladin (jeu d'aventure/action), Terrarium et Crime Town Depths, un jeu d'aventure très prometteur.

PALACE

C'est promis, nous aurons Barbarian II d'ici le prochain numéro, mais nous aurons aussi S.E.U.C.K., un utilitaire pour faire soit-même des jeux de tir à scrolling vertical, ainsi que Cosmic Pirate, un jeu d'arcade avec un petit doigt de stratégie. Rimrunner, promis depuis bien longtemps arrivera très vite également.





LINEL

Toujours de nombreux projets chez cette société Suisse.

Dugger sera le premier jeu à sortir sur ST et Amiga, et c'est un jeu d'arcade préhistorique en 32 couleurs dans le style de Dig-Dug!

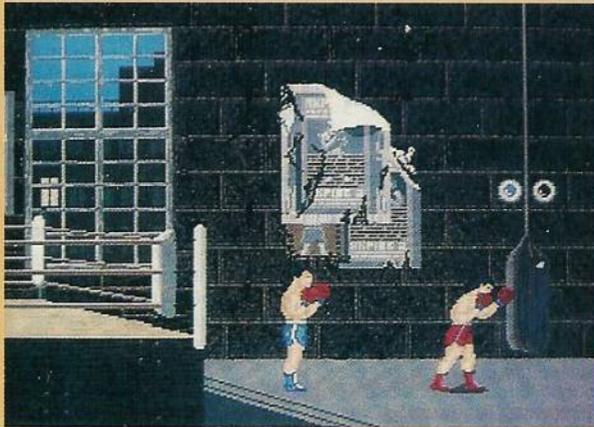
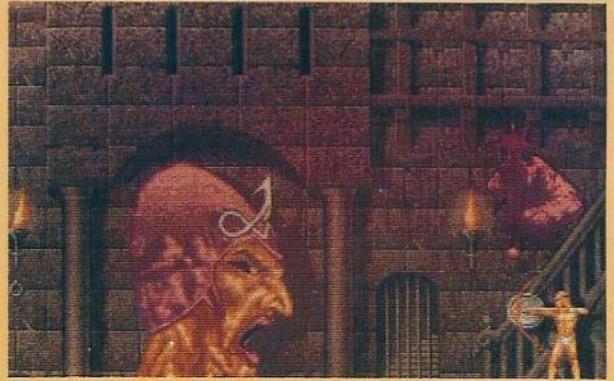
En octobre, sur Amiga, The Champ vous permettra de vous entraîner à la boxe puis de vivre un véritable combat.

En novembre, on devrait enfin voir Ice And Fire sur ST et Amiga. Le jeu d'aventure semble très très grand, et possède de nombreuses originalités comme celle de proposer plusieurs bonnes fins! Toujours en novembre, DragonSlayer, le barbarian avec un nombre incroyable de tableaux et des énormes sprites sortira sur Amiga.

Kaiser est la version 88 du jeu du royaume, et est donc entièrement graphique. Le jeu est prévu pour Décembre sur ST et devrait suivre de peu sur Amiga.

Crown est un jeu de stratégie rappelant de loin Seven Cities Of Gold. Avec près de 58 couleurs, le jeu, qui doit sortir sur ST et Amiga en Février 89 promet d'être excellent.

Solaria, le jeu basé sur un sport azteque est prévu, lui, pour Mars 89.



TYNESOFT

Après Winter Olympiad et Summer Olympiad, la société commercialisera en Octobre Circus Games. Le jeu comprend cinq épreuves: la traversée en équilibre sur une corde, le trapeze, le dressage de lion, de l'équitation et enfin une compétition internationale. En novembre devrait apparaitre Superman, un jeu un peu dans le style de Space Harrier.



MARTECH

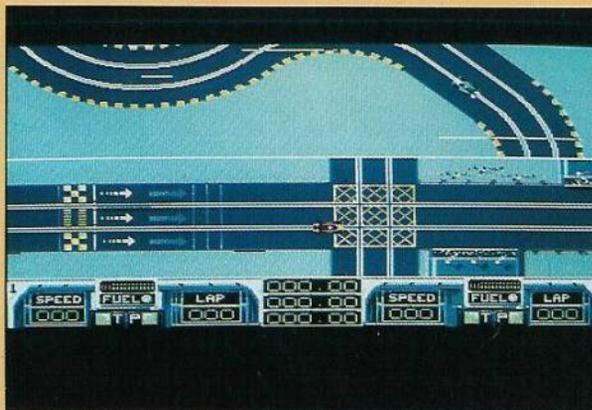
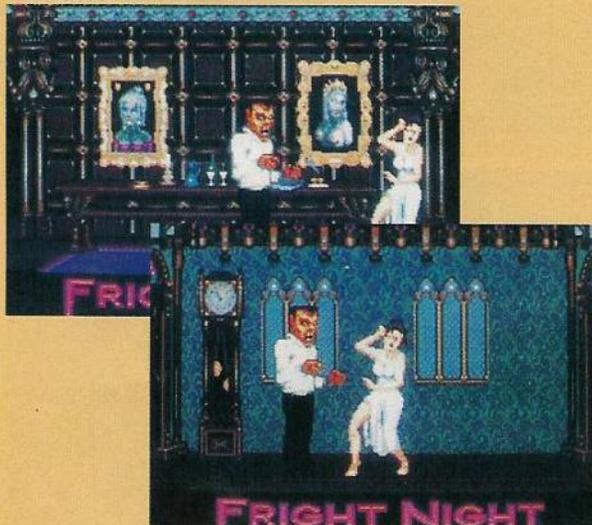
Nigel Mansel's Grand Prix est sorti pour ST, mais de nombreux jeux sont en projets et sortiront d'ici la fin de l'année.

C'est arrivé demain

MICRODEAL

La société de Cornouaille nous promet deux jeux basé sur **Fright Night** (Vampires vous avez dit Vampires!). Le premier est un effrayant jeu d'arcade signé Steve Bak alors que le second est un jeu d'aventure écrit grace au système Talespin, avec lequel d'autres jeux sont en préparation.

Jug est une sorte de R-Type façon Microdeal, alors que **Turbo Trax** est une simulation de circuit 24 (voir préviews).



ACE

Après l'excellent **Alien Syndrome**, la société devrait éditer **Soldier Of Light**, l'adaptation du fameux jeu d'arcade! Si la conversion est aussi réussie que pour **Alien Syndrome**, voilà qui risque de faire un malheur.

EDGE

Après **Garfield** sur ST et Amiga, on attends maintenant **Inside Outing**, un soft dans le style de **Crafton & Xunk** mais dans lequel vous devez cambrioler une maison.

MANDARIN

Cette toute jeune société (voir les tests de **Time and Magik** et de **Lancelot** dans ce numéro) devrait éditer rapidement une simulation automobile nommé **Rac Rally** (voir Préviews), ainsi qu'un jeu d'arcade sur Amiga en 4096 couleurs: **Pioneer Plague**. Voilà qui promet. La suite de **Gnome Ranger**, **Ingrid's Back** ne devrait plus tarder!

FTL

Dungeon Master arrive très vite sur Amiga, alors que la suite est presque disponible sur ST. Cela s'appelle **Chaos Strike Back** et contient près de six niveaux supplémentaires. Quand à **Dungeon Master II**, celui se déroulant dans le futur, il devrait se terminer pour début 89...à moins que tout arrive plus vite que prévu.

PRISM LEISURE

The Kristal est maintenant en attente dans tous les pays d'Europe, le jeu qui a étonné tout le monde au PC Show par ses graphismes splendides et par la qualité de son animation.

INCENTIVE

Driller étant sorti pour ST et Amiga, les programmeurs travaillent maintenant sur la suite du jeu: **Dark Side**. Sortie prévue pour l'année prochaine.

EPYX

Alors que **California Games** traîne un peu, **The Games Winter Edition** semble s'annoncer parfaitement bien. Il devrait sortir très bientôt.

MINDSCAPE

Nouvelle version de **Balance Of Power** en projet, avec toutes les nouvelles données économiques, politiques et diplomatiques.

MICRO impression

Le numéro 3 est paru.

PAO, Tracé Informatique.

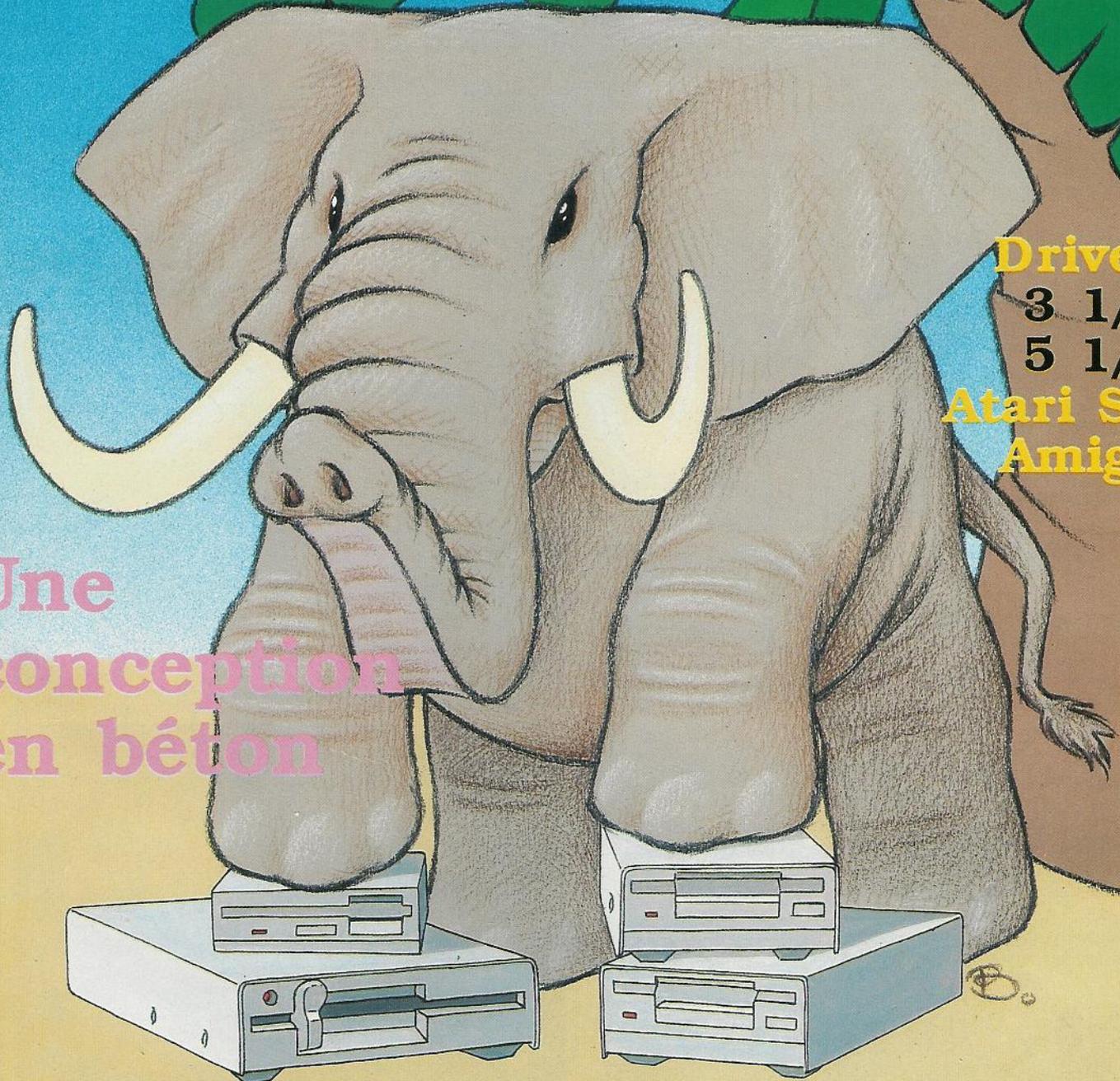
PC MAC ATARI AMIGA

*Nous avons la macro impression
que l'on a pas fini d'en entendre parler.*

En kiosque, 25 F.
Ne le ratez pas.

CUMANA

UNE MEMOIRE D'ELEPHANT



Drives
3 1/2
5 1/4
Atari ST
Amiga

Une
conception
en béton

16 32
DIFFUSION

3-5, rue de Solférino 92100 BOULOGNE

☎ (1) 46 21 38 13

LES COMPAGNIES FRANCAISES

UBI SOFT

Quatre jeux sont prévus pour la fin de l'année, aux environs de Novembre. Il y aura le logiciel que l'on attend depuis un an, Iron Lord, mais aussi une sorte de Gauntlet nommé Puffy's Saga, Skateball, simulation sportive mêlant Hocket et Football Américain et enfin B.A.T., un superbe et génial jeu d'aventure livré avec une cartouche qui vous permettra d'écouter sur votre chaîne des musiques 16 voix aussi belles que sur Amiga (mais mono!).



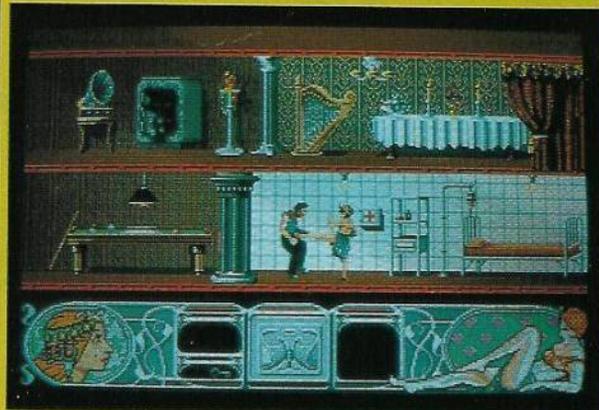
LORICIELS

Turbo Cup sera dans toutes les boutiques d'ici Novembre, et en attendant, nous vous le présentons en rubrique Prétests.

Après cela, devraient sortir:

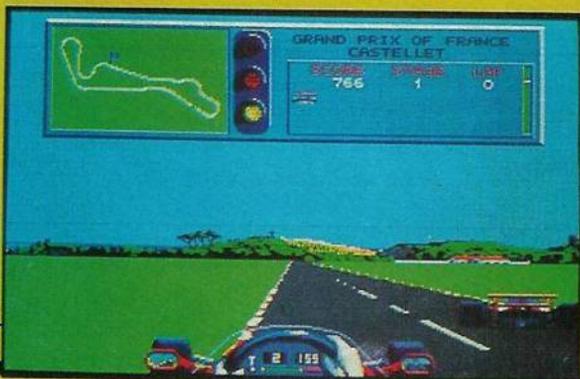
A-320, un jeu d'aventure et de simulation dans lequel vous jouez le rôle d'un pilote dont l'avion est victime d'une prise d'otages. Se déroulant en temps réel aussi bien durant l'aventure que la simulation, voilà qui promet des heures intenses.

Star Trap est un jeu d'aventure se jouant entièrement à la souris et qui se déroule dans un univers de S.F. Le jeu semble particulièrement bien soigné, mais nous vous en dirons beaucoup dès le prochain numéro. Sachez simplement que ça commence comme Alien. Enfin, Mata-Hari arrive aussi sur ST pour très bientôt.



LANKHOR

Vroom est une course automobile fantastique qui ne devrait plus tarder à arriver, alors que G-Nius, un jeu d'arcade / aventure aux graphismes semblables à ceux des dessins animés sortira vers Novembre.



MBC

Jade, le constructeur de jeux d'aventure, arrive sur ST très bientôt.

PRESTASOFT

En préviews dans ce numéro, le très original Dreamlands. Alors qu'Expressing est en vente (voir Prétest) Hotball sortira très bientôt, près d'un an après le prétest que nous avons fait dans le numéro 2. Ça c'est de l'exclusivité! Un jeu d'aventure nommé Johnny Digoog et se déroulant dans une mine de diamant sera aussi disponible sous peu. Enfin, Prestasoft distribue un Compact Disc des musiques de jeux connues (Defender OF The Crown, S.D.I., etc...) jouée par le saxophoniste Jim Cuomo. C'est très sympa et on se rends compte que certains morceaux de musiques de jeux sont presque des chef-d'oeuvres! Disponible uniquement sur commande.



MICROIDS

Iron Trackers sort bientôt (voir Préviews), alors qu'un jeu d'arcade en 3D, en projet actuellement!



COKTEL VISION

En dehors d'Emmanuelle, le jeu (jeu d'aventure accompagné de phases d'actions) basé sur le célèbre roman érotique, Coktel lance avec sa nouvelle gamme Tomahawk deux autres jeux: Terrific Land, un jeu d'arcade/aventure qui vous emmènera dans quatre mondes à la recherche de votre liberté (vous êtes dans un jeu de votre création), ainsi que Crucial Test, un Trivial Pursuit en plus captivant. Le jeu basé sur Le Livre de la Jungle avance rapidement et les premiers jets sont absolument fantastiques. Pour ce qui est de Roger Rabbit, je me dois de faire un rectificatif vis à vis du numéro précédent. Coktel Vision ne possède pas les droits d'adaptation du film, mais ils ont été cédés à Cedric Nathan qui travaille avec Coktel, qui dans l'histoire, ne joue que le rôle de sous-traitant. Revenons au jeu donc, il est actuellement impossible de le voir...Peut-être dans le prochain numéro.



CARRAZ

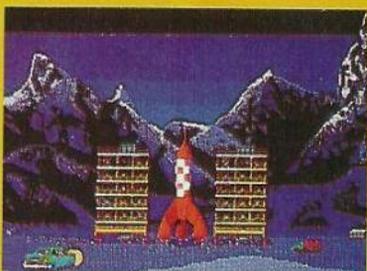
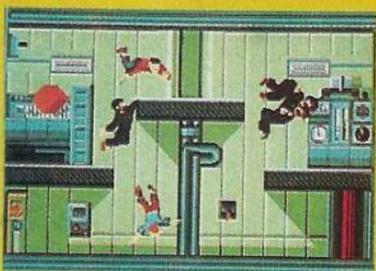
Après la sortie des deux premiers albums des Petits Coloriages Malins, Aux Origines de la Vie sortira enfin sur ST d'ici peu de temps. Ce sera également le tour de Les Mille et Un Voyages, éducatif superbe graphiquement et intéressant qui plus est!



C'est arrivé demain

INFOGRAMES

La société nous prépare de grandes surprises, avec les versions ST de *La Quête de l'Oiseau du Temps* (jeu d'aventure basé sur la B.D.), *les Tuniques Bleues* (jeu de stratégie/arcade basé sur la B.D.), *Stuntman*, une simulation de cascades (vous y jouez le rôle du cascadeur!), mais aussi le premier jeu de la gamme Tintin: *Tintin sur la Lune*. C'est un jeu d'arcade dont les sprites sont vraiment très ressemblant aux personnages de la B.D. Enfin, on parle d'un jeu de rôle nommé *DMNR* (nom non définitif) et de deux jeux d'arcades: *Fight Through Times* et *Wanted*. Tous ces produits sortiront avant la fin de l'année.



LEGEND SOFTWARE

Toute nouvelle société, elle proposera bientôt *Les Portes Du Temps*, un jeu d'aventure basé sur le principe du voyage dans le temps, mais de manière différente d'*Explora*. Le jeu, qui sera disponible sur Amiga, aura également un caractère historique, histoire de ne pas mourir idiot quand on éteint son ordinateur.

COBRA SOFT

Après *Action Service*, voici *Maxi-Bourse*, un jeu de simulation boursière qui semble des plus intéressants. Plus tard dans l'année, nous aurons enfin le droit à *Meurtre à Venise*, jeu dans lequel il vous faudra empêcher Venise de disparaître...

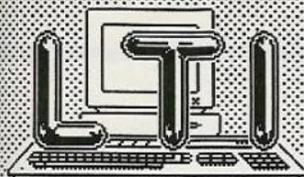
FIL

La société Fil étant sur le point de déposer le bilan, on ne sait pas encore dans quelles conditions les jeux prévus (*Duel*, etc...) sortiront, ainsi que les adaptations que devait faire Rebel, filiale anglaise du groupe!

ERE / EXXOS

Purple Saturn Day est un jeu complètement fou proposant des épreuves dans l'espace, alors que *Temple of Flying Saucers* est une aventure visiblement originale et bien réalisée. A noter également la sortie d'un *Strip Poker* et d'un *billard*.





La Micro au Nord de Paris dans le Calme de Levallois
 47 31 49 38 LE DIALOGUE LE SERVICE
 TARIF COLLECTIVITES ET FACILITES DE PAIEMENT

Métro Pont de Levallois Ouvert sans interruption de 10 h à 19 h 30 du Lundi au Samedi

ATARI

- 520 STF + Cable PériTel 3490
- 520 STF + SM 124 Mono 4490
- 520 STF + SC 1425 Coul. 5490
- 520 STF + CM 8832 Coul. 5490
- 1040 STF + Cable PériTel 4490
- 1040 STF + SM 124 Mono 5990
- 1040 STF + SC 1425 Coul. 7490
- 1040 STF + Laser SLM 804
+ Le Rédacteur + Formation 17790
- Moniteur Monochr. SM124 1490
- Moniteur Couleur SC 1425 2590
- Drive CUMANA 3 1/2 Mo. 1490
- Drive CUMANA 5 1/4 Mo. 2090
- Drive Interne DF. 1 Mo 1200
- Disque Dur SLM804.20 Mo.4990
- Extension 512 Ko 1290
- Extension 2.5 Mégas NC
- Souris ST 350
- Cable PériTel 150



PC & MEGAS

- MAINTENANCE SUR SITE :**
- PRIX H.T.**
- MEGA ST2 Monochrome 9950
 - MEGA ST2 Couleur 11215
 - MEGA ST2 Laser 19950
 - MEGA ST4 Monochrome 12650
 - MEGA ST4 Couleur 14215
 - MEGA ST4 Laser-DDur-Timeworks
+ Le Rédacteur-Formation 29900
 - LASER SLM804 seule 11450
 - ATARI PC + 2 Drives 5490
 - ATARI PC + Disque Dur 8490

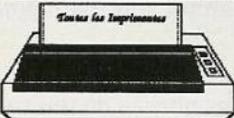
UN AMI SOLIDE

Un Suivi pour Débutants des Contacts des Nouveautés une Equipe à disposition

LIBRAIRIE

- Application Superbase 349
- Bien débuter sur ST 129
- Débuter Superbase 149
- Disk- Développer en GFA 299
- Disquette Disque Dur 179
- Du BASIC au C sur ST 149
- Graphisme en 3D 179
- Disk- Graphisme en GFA 249
- Graphismes et Sons 149
- La Bible 199
- Livre 1ST Wordplus 249
- Livre de L'I.A. 179
- Livre du GEM 179
- Livre du GFA BASIC 199
- Livre du Logo 149
- Livre Lecteur Disque 179
- Musique et Midi 149
- Peeks et Pokes 129
- Disk- Programmation GFA 3.0 349
- Trucs et Astuces 149
- Disk- Trucs et Astuces en GFA 269

STAR

- Service des Imprimantes*
- 
- 9 AIGUILLES 80 COLONNES**
- LC 10, 120 cps 2970
 - entrain. : traction et friction 2490
 - Cassette Encreuse LC10 49
 - LC 10 Couleur 120 cps 2950
 - Cassette Encreuse Couleur 92
 - Feuille-à-Feuille LC10 890
 - ND 10, 180 cps 4930
 - NR 10, 240 cps 5990
 - Cassette Encreuse ND/NR 85
 - Feuille-à-Feuille ND/NR 1160

24 AIGUILLES 80 COLONNES

- LC 24-10, 142 cps 3970
- Cassette Encreuse LC24-10, 70 49
- NB 24-10, 216 cps 6920
- NB 24-10, Version 360 cps 7570
- Cassette Encreuse NB 100
- Feuille-à-Feuille NB 1160

9 AIGUILLES 136 COLONNES

- NX 15, 120 cps 4950
- ND 15, 180 cps 6355
- NR 15, 240 cps 8570
- Cassette Encreuse ND/NR 140
- Feuille-à-Feuille ND/NR 2110

24 AIGUILLES 136 COLONNES

- NB 24-15, 216 cps 9550
- NB 24-15, Version 360 cps 9900
- NB 15, 300 cps 10930
- Cassette Encreuse NB 140
- Feuille-à-Feuille NB 3530
- ALQ 300 i Couleur 10690
- Le Module d'écriture 850
- Feuille-à-Feuille ALQ 300 2790
- 10 Cassettes 7 Couleurs 2250

- LASER PRINT 8 Pages /MN 24958
- PRIX H.T.**

Cable Centronic fourni inclus dans les prix

FOURNITURES

- Interface Série RS232 1390
- C/20 mA 165
- Cable pour IBM-PC 165
- Cable Parallèle 160
- Cable PA, Mémoire 16 Ko 1630
- Boîtier Série 1160

PROMO

- CONFIGURATION N° 1**
- 520 ST^F**
- + Cable TV
 - + Souris
 - + Drive Intégré
 - + 4 Jeux d'Arcade
 - + Joystick
- 3490 F TTC**

CONFIGURATION N° 2

- AMIGA 500**
- + Cable TV
 - + Souris
 - + Drive Intégré
 - + Moniteur Couleur PHILIPS
 - + Joystick
- 6450 F TTC**

CONFIGURATION N° 3

- 1040 ST^F**
- + Cable TV
 - + Souris
 - + Drive Intégré
 - + Moniteur SM 124
 - + Centronic
 - + 10 Disks SKC
- 7990 F TTC**

CONFIGURATION N° 4

- 1040 ST^F**
- + Cable TV
 - + Souris
 - + Drive Intégré
 - + Moniteur SM 124
 - + STAR LC 10
 - + Centronic
 - + 10 Disks SKC
- 7990 F TTC**

AMIGA

- AMIGA 500 + PériTel 4490
- AMIGA 500 + PériTel + Moniteur PHILIPS CM8801 Couleur 6490
- AMIGA 500 + Moniteur 1084 S Couleur et Stéreo 7290
- AMIGA 2000 + PériTel 11490
- Monit. 1084 S Coul. Stéreo 2950
- Moniteur Hte Persistance 4490
- Drive CUMANA, 1 Mega 1490
- Extension A500, 512 Ko 1490
- Extension A2000, 2 Mo 5490
- Imprimante MPS1500 Coul.2890
- Ruban Encreur Couleur MPS 99
- Souris AMIGA ou PC 270
- Cable PériTel 195
- La Cassette VIDEO 100



COMMODORE PC

- PRIX H.T.**
- PC 512 Ko + Monit. Monochrome + Lecteur 360 Ko 3360
 - PC 512 Ko + Moniteur Couleur + Lecteur 360 Ko 4620

MAINTENANCE SUR SITE :

- PRIX H.T.**
- PC XT 640 Ko + Monochrome + 2 Lecteurs 360 Ko 7290
 - PC XT 640 Ko + Moniteur Coul. + 2 Lecteurs 360 Ko 8790
 - PC XT 640 Ko + Monochrome + Disque Dur + 1 Lecteur 10690
 - PC XT 640 Ko + Moniteur Coul. + Disque Dur + 1 Lecteur 12190

- PC AT 1 ou 2.5 Mo + Disque Dur 20 ou 40 Mo + 1 Lecteur 1.2 Mo + Carte Graphique AGA ou ATI WONDER EGA avec Modes MDA, HERCULES, CGA, EGA NC

LIBRAIRIE

- Disk- Application sous Superbase 349
- Bien Débuter avec l'AMIGA 129
- Disk- Disquette et Disque Dur 349
- La Bible de l'AMIGA 299
- Le Livre de l'AMIGA BASIC 249
- Le Livre de l'AMIGADOS 199
- Le Livre de la Musique 199
- Le Livre du Graphisme 249
- Livre du Langage Machine 199
- Trucs et Astuces 199

Demandez la Carte de Membre

CLUBLTI
 ADHESION ANNUELLE 180 F
REMISE DE 10% SUR TOUS LES SOFTS

- ATARI - AMSTRAD CPC
- AMIGA - ORIC ATMOS
- APPLE - MACINTOSH
- THOMSON - IBM
- PC ET COMPATIBLES
- MSX - SEGA - NINTENDO

VOTRE PROGRAMME CHEZ VOUS SOUS 48 H

ACCESSOIRS

- MONITEURS COULEURS
- PHILIPS CM 8801 2290
- PHILIPS CM 8832 3490
- Tablette Graphique CRP 4490
- Boîtier POSSO 150d 3/5 135
- Boîtier POSSO 150d 5/25 156
- 10 Disquettes 3" AMOSFT 20
- 10 Disquettes 3"5 SONY 99
- 10 Disquettes 3"5 SONY 119
- Digitaliseur REALITZER 1790
- HANDY SCANNER 2 3000
- HANDY SCANNER 3 3500
- Housse ST ou AMIGA 75
- JOYSTICKS
- 6 micro-switches tir turbo automatique
- QUICKSHOT Professional 185
- QUICKSHOT 2 Turbo 165
- Rallonge Joystick 69
- Sacoches 25 Disquettes 3"5 185
- Tapis Mouse pour Souris 99
- Support Ecran 280
- Support Imprimante 329

PROGRAMMES DU DOMAINE PUBLIC

La Disq. Double Face .. 20 balles

PAR 100 LA SKC 3'5
 AVEC ETIQUETTES



UN SERVICE SUR MESURE

Les prix de la gamme MEGA ST comprennent une demi journée de formation et une année de maintenance sur site



MONTAGE technique des drives internes et des ROMs assuré dans notre magasin

REPRISE de votre ordinateur pour achat d'un Méga ST
 Nous consulter

DOCUMENTATION

sur demande: Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi

EXPEDITION DANS TOUTE LA FRANCE
 POSTE & SERNAM

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

PRODUITS	QTE	PRIX	MONTANT
PORT : DOM-TOM : 50 F FRANCE : 15 F		ESCOMPTE OU REMISE	
<input type="checkbox"/> CONTRE-REMBOURSEMENT + 20 F par Soft		+ TVA 10.60% sur PC, MEGA & LASER	
<input type="checkbox"/> CHEQUE à l'ordre de LTI		FRAIS DE PORT & C.R.	
<input type="checkbox"/> CARTE AURORE <input type="checkbox"/> CARTE BLEUE		TOTAL	
<input type="checkbox"/> DEMANDE DE CREDIT CETELEM			

NOM

PRENOM

ADRESSE

TELEPHONE

N° CB ou AURORE

DATE EXPIRE **SIGNATURE** :

Gen 4 N° 6

PORT GRATUIT AU-DESSUS DE 1000 F

PRETESTS

Voici une toute nouvelle rubrique. Vous y trouverez les premiers tests des jeux sortis très récemment, trop tard même pour qu'ils aient été testés à fond! Cela vous permet tout de même de vous faire une idée sur le soft.

ROCKET RANGER



CINEMAWARE
Système: Amiga

En attendant les fabuleux "Lords of the rising sun" et "TV Sport Football" (voir Companies), Cinemaware nous sort son grand numéro avec Rocket Ranger, peut-être le meilleur produit à être sorti de cette société qui, depuis deux ans, produit parmi les meilleurs jeux, en tout cas les jeux les plus beaux et les plus fouillés. On ne peut pas jouer ou voir Rocket Ranger sans penser aux vieilles séries de SF dans le type de Buck Rogers ou encore Flash Gordon, tant l'histoire et les graphismes rappellent ces feuilletons qui ont fait toute notre jeunesse.

Après avoir joué avec Rocket Ranger, il semble évident que l'évolution se fait dans le bon sens chez Cinemaware. En effet, si leurs premiers jeux étaient superbes, le joueur était plus spectateur que joueur. Le jeu étant alors limité à sa plus simple expression, la durée de vie de ces produits n'était pas élevée, surtout qu'il était assez simple d'en voir le bout! Autant vous dire que vous n'êtes pas prêt de lâcher Rocket Ranger, tant il vous faudra être habile, aussi bien en arcade qu'en stratégie, surtout que le scénario est chargé.

L'histoire se déroule en effet dans un monde futuriste où les Nazis auraient gagné la seconde guerre mondiale (N'est-ce pas Dickien?) et où ils domineraient le monde grâce à leur avance technologique. Aidé par un groupe de scientifiques rebelles, vous adossez armes et gadgets divers qui font de vous, simple scientifique travaillant pour le gouvernement, un véritable héros: Rocket Ranger. Comme vous le voyez, on est en plein dans un scénario type série B des années 30, surtout qu'au cours du jeu, vous découvrirez une héroïne type (celle qui se fourre toujours dans des situations pas possibles!), des soldats violents, un scientifique sadique qui semblent tout droit sortis de nos souvenirs d'enfants. Ajoutons à ceci le design des vaisseaux et des costumes, et vous comprenez que le joueur baigne rapidement dans cet univers baroque au goût démodé mais à l'attrait toujours important.

Les différentes phases du jeu sont présentées par des images et des musiques dans le style Cinemaware, alors que le choix des jeux se fait par un menu accessible à tout moment. Le jeu commence alors que le professeur Barnstoff et sa fille se sont fait enlever par les Nazis, à bord d'une navette spatiale.

La partie stratégie du jeu consiste à commander cinq agents rebelles parmi les nombreux pays et d'essayez de contrecarrer les plans Nazis. Il faut, dans cette phase, retrouver cinq morceaux d'un vaisseau spatial ainsi que réserve d'un carburant très spécial: le lunarium (d'après vous, on le trouve où?). Ensuite, il vous faudra assembler le dit vaisseau puis faire le plein de ce dernier et de votre jetpack (les fusées que vous avez dans le dos!) avec le lunarium.

Une fois ceci fait, vous pourrez essayer de voyager, grâce à votre jetpack. Il faut d'abord choisir la quantité de lunarium que vous voulez utiliser (ceci est indiqué dans la doc) selon la distance à parcourir, puis tenter de décoller. Ceci se fait sous forme d'un jeu d'arcade où votre personnage court alors que vous devez suivre son rythme avec le bouton du joystick. Si vous y réussissez, un coup de joystick vers le haut vous permettra de vous envoler vers votre destination, alors qu'un mauvais timing risque de vous faire faire quelques acrobaties avant de vous écraser un peu plus loin. La plupart des jeux d'arcade qui suivent se déroulent dans les airs, et vous obligeront à affronter des Messerschmidt ou encore un Zeppelin. Il ne faut tout de même pas oublier les quelques séquences de combats au corps à corps, ou encore celles où vous devrez faire face à des morts-vivantes! Autant vous dire que vous irez de surprises en surprises en jouant à Rocket Ranger, mais qu'il vaudrait mieux tout de même vous dépêcher avant que le professeur et sa fille ne succombent aux tortures infligées par les Nazis.

Rocket Ranger est un jeu vraiment fantastique, avec des graphismes superbes, encore plus beaux que ce à quoi Cinemaware nous avait habitué, et des musiques et des bruitages très travaillés! Certaines présentations sont à base de montages d'images digitalisées, et vous aurez même le droit à un petit Hitler animé en guise de présentation du scénario...



Le seul reproche que l'on pourrait faire à *Rocker Ranger*, c'est peut-être le fait qu'il n'y a pas de sauvegarde et qu'à force de recommencer à zéro, on se lasse un peu des jeux d'arcades, mais ce n'est pas si grave car l'excellente réalisation fait vite oublier tout cela.

Déjà disponible sur Amiga, il le sera début 89 sur ST!

TURBO CUP



LORICIELS
Système: ST

Nous avons enfin pu tester *944 Turbo Cup*, la fantastique course automobile que Loricieux a réalisée en collaboration avec René Medge. Le jeu vous permet de piloter une Porsche sur quatre circuits parmi les plus prestigieux.

Le logiciel reprend de manière simple le déroulement de *Pole Position*. Dans une première partie, vous devez vous qualifier pour la course, et c'est donc votre temps sur un tour qui va déterminer votre place sur la grille de départ. Ensuite, la course commence, et celui des coureurs qui termine le premier trois tours de circuit gagne! Voilà qui pourrait sembler un peu simple, mais attendez un peu...

944 Turbo Cup se distingue des autres courses automobile par son réalisme. Inutile de tenter de prendre un virage trop rapidement, car c'est immédiatement le tonneau qui vous attend. Il faut constamment anticiper sur les fluctuations de la route, sans quoi vous terminerez sur le bas-côté avant d'avoir pu même commander à tourner! Réalisme donc, dans la réalisation, surtout que le joueur dispose de 5 modes de changement de vitesse: la boîte automatique, semi-automatique avec le clavier numérique, manuelle préselective (comme dans tous les jeux), entièrement manuelle (comme dans *Test Drive*) et enfin un mode à deux joysticks.

944 est un logiciel aux graphismes superbes, certainement l'une des plus belles courses disponibles sur 16 bits. L'animation des décors est hélas un petit peu hachée (contrairement à celle des voitures qui est superbe), mais je peux vous assurer qu'on est tellement pris dans la course que l'on y fait aucunement attention. En effet, le joueur doit vraiment être concentré au maximum s'il veut éviter l'accident, et le fait d'avoir constamment sur l'écran sa place dans la course le

pousse à essayer de remonter vers la première place. C'est sur ce point que *944* se distingue des courses existantes: on a envie de gagner, et donc d'y jouer.

Disponible dans un superbe package comprenant le soft, un manuel de René Medge sur la course automobile et surtout, une Porsche en modèle miniature (mais dans le genre grosse miniature) tout à fait superbe. Bref, un superbe produit sur toute la ligne.



EXPRESSING

PRESTASOFT
Système: ST

Après *Vertigo*, Prestasoft se lance dans le jeu d'arcade. On peut dire que du côté originalité, ils font fort. Ecoutez un peu: vous dirigez un train qui doit aller de villes en villes. Hélas, derrière vous, roule à toute vitesse un train fou. Ceci vous obligera à rouler à toute vitesse, ce qui peut s'avérer dangereux car il vaut mieux éviter de se lancer sur une voie de garage, ou de percuter les wagons à l'arrêt. Le jeu à scrolling horizontal est assez maniable mais très difficile. Il est par contre progressif, dans le sens qu'à chaque fois que vous franchissez un tableau, il devient simple de le refaire la fois d'après. A noter la présence d'un éditeur de tableaux qui permet de faire tout soi-même, ce qui donne au jeu une grande durée de vie.



PREVIEWS

Voici l'une des rubriques phares de GEN 4. Nous y présentons, en exclusivité, les jeux les plus extraordinaires, ceux qui nous auront sauté aux yeux lors de nos balades imprévues dans les studios de programmation.

En attendant leur sortie prochaine, voilà de quoi faire de beaux rêves...

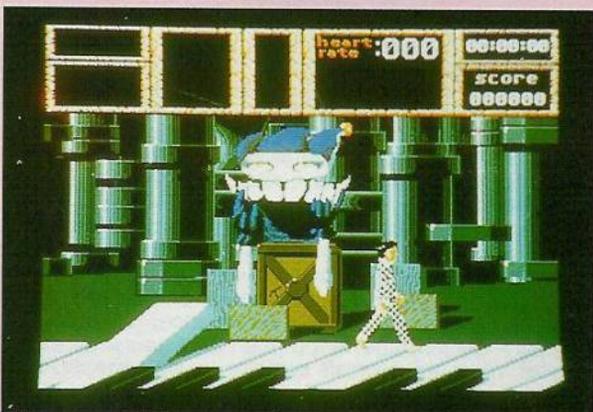
MOTOR MASSACRE

GREMLIN
Système: ST

Le jeu se déroule après un holocauste. Dans ce monde mad-maxien, vous devez survivre à l'aide de votre véhicule. Vous dirigez celle-ci dans les rues de la ville qui scrolle dans toutes les directions, et vous devez éviter ou détruire toutes les voitures qui vous agressent. Vous pourrez aller dans des secteurs où se cachent des truands, et tenter de voler leurs stocks. Vous pouvez aussi équiper votre voiture chez le pompiste! Motor Massacre est un jeu complet, original et bien réalisé.



WEIRD DREAMS



RAINBIRD
Système: Amiga / ST

Weird Dreams est le jeu le plus fou de l'année. Alors que vous êtes en train de mourir sur votre lit d'hôpital, vous tentez d'échapper à la mort en traversant le monde des cauchemars. Cette idée géniale donne lieu aux délires les plus fous des programmeurs. Le personnage part d'une pièce pleines de miroirs sur lesquelles il se reflète. Derrière chaque miroir se cache un cauchemard des plus atroces. Du désert où vous devez attraper des poissons pour combattre les monstres jusqu'aux pièces où il faut passer au-dessus de monstres ressemblant à des restes de poulets rotis en sautant de corde en corde, ou encore ce jardin où les fleurs vous attaquent et où une petite fille vous lance des ballons carnivores: Weird Dreams est un jeu génial avec des graphismes superbes et des sprites vraiment répugnants. De quoi faire de véritables cauchemards!

SDI

ELECTRIC DREAMS
Système: ST



Arrivé en Préview le dernier jour du bouclage, SDI est l'adaptation du jeu d'arcade de Séga. Vous dirigez un satellite sur un plan qui scrolle horizontalement, et devez détruire tous les missiles et autres engins qui traînent dans l'espace, tout en évitant de vous faire toucher. Se jouant entièrement à la souris, c'est un mélange de Missil Command et de Goldrunner! Possédant un grand nombre de tableaux, des musiques d'enfers et des graphismes dignes de l'arcade, SDI est une conversion quasi-parfaite, qui laisse espérer encore d'autres belles adaptations de la part d'Electric Dreams (il faut dire qu'avec tous les droits d'arcades que se paye Activision, ils ont du pain sur la planche!).

GARRY LINEKER'S SUPERSKILLS

GREMLIN
Système: ST

Voici sur ST le premier jeu de la série Garry Lineker, série dédiée au football. Dans celui-ci, vous devez vous entraîner aux divers épreuves. Vous devrez faire des pompes, des espaliers, des slaloms, jongler avec un



LOMBARD RAC-RALLY

MANDARIN
Système: Amiga / ST

Au volant d'une Ford Sierra, vous allez parcourir les circuits les plus prestigieux. Après avoir répondu aux interviews de la télé, équipé votre voiture, vous voilà parti. La route tourne, monte et descend de manière ultra-réalistique. On est en présence d'un super Test Drive, avec des décors toujours différents et un navigateur pour vous aider à trouver votre route. Les graphismes sont superbes, on voit la course comme si l'on était sur le siège arrière, et on voit donc le conducteur passer les vitesses, tourner le volant, et le navigateur suivre la route sur son plan. Les graphismes des routes sont excellents, ainsi que ceux des voitures. L'animation n'est pas des meilleures pour le moment, mais les programmeurs font maintenant tout pour que le jeu, qui doit sortir en Novembre, soit la meilleure simulation disponible. Je peux vous dire qu'ils semblent vraiment sur la bonne voie, surtout quand on voit comment le défilement de la route est superbement réalisée!



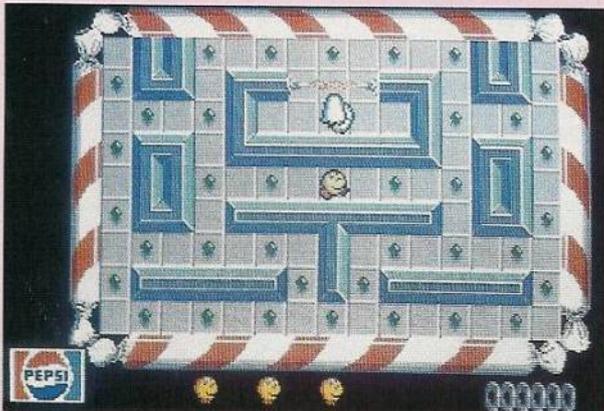
ballon mais aussi des tirs au but. Les épreuves sont simples: l'ordinateur vous indique la direction à suivre avec votre joystick, direction que vous devez prendre au plus vite pour réussir. Un jeu original, mais peut-être un peu trop répétitif.



MAD MIX GAME

US GOLD
Système: ST

Voici le premier jeu né de la collaboration entre Us Gold et Pepsi cola. Il s'agit d'un jeu assez fou, qui de loin, ressemble à Pac-Man. C'est d'ailleurs entièrement pompé dessus, mais les auteurs ont ajoutés des tonnes d'effets qui font de Mad Mix Game ce qu'était Arkanoid par rapport au Breakout! On peut toujours tuer les fantômes avec les pastilles, mais on peut aussi se transformer en hippopotame pour les écraser. D'autres monstres sont présents, telles les cochenilles. Tout change et se mélange dans ce jeu où les tableaux sont toujours différents, et comportent même des pièges! Sortie prévue pour Novembre.



GALDREGONS DOMAIN

INTERCEPTOR
Système: ST

Voici le premier clone de Dungeon Master. Le but est ici de retrouver 5 gemmes, chacune protégée par une créature puissante et de les retourner au roi. Le scénario de base est, comme vous le voyez, beaucoup moins original que DM. Cependant, la grandeur du monde (il

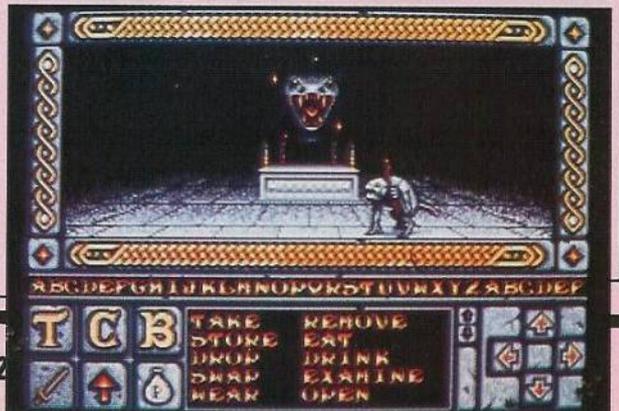


US GOLD
Système: ST

THUNDERBLADE

Il semblait impensable que Thunderblade soit adapté de bonne manière sur ordinateur. Les programmeurs d'Us Gold avaient déjà eus des problèmes avec Outrun, alors là, cela s'annonçait mal. Et pourtant, comment ne pas craquer lorsque l'on voit les premiers tableaux déjà adaptés sur ST. C'est assurément la meilleure conversion à ce jour, tant tout ce qu'il y a dans l'arcade se retrouve dans le jeu: l'animation, les couleurs, les graphismes, l'effet de 3D, TOUT est présent, même la hauteur dans la phase vue de dessus! C'est incroyable. La version finie de Thunderblade sera disponible pour Décembre, et je peux vous assurer que ce sera l'un des hits de Noël, si ce n'est LE hit!

n'y a pas que du donjon, enfin, mais aussi des châteaux et des scènes extérieures!), le fait que de nombreux objets soient disponibles (y compris des objets magiques!). Le graphisme est superbe, même si il ne semble pas y avoir l'animation qui donnait à Dungeon Master son aspect "réel", même si pour le moment l'avance dans les couloirs n'est pas un scrolling à la DM, le programme pourrait bien être de bonne qualité lors de sa sortie. On peut en effet noter que le dialogue est présent, et qu'il ne faudra donc pas tuer tout ce que l'on croise. Sortie prévue pour début Novembre!



TECHNOCOP

GREMLIN
Système: ST

Le scénario est un peu semblable à Motor Massacre. Même raison, même but. Cette fois-ci, vous êtes un flic et vous devez arrêter les truands notoires. La première partie du jeu ressemble à Road Blaster, si ce n'est que les voitures ennemis sont très efficaces, vous poussent sur les côtés de la route. Des camions vous rentrent dedans, des punks sautent sur votre capot. Je vous assure qu'il faut avoir des réflexes pour jouer à Technocop, mais cette partie est superbement réalisée à tous les points: graphisme, animation et son.

Dans la seconde partie, vous descendez de votre voiture explorer un centre (à la Impossible Mission). Vous disposez de deux types de munitions: les balles, qui tuent, ou la toile qui immobilise seulement. Selon les cas, vous devrez soit immobiliser soit tuer le truand.

Technocop est un jeu très bien fait, qui grâce à ses deux phases de jeu d'un style vraiment différent, ne lasse pas le joueur. Un futur hit!



DREAMLAND

PRESTASOFT
Système: Amiga / ST

Très original ce jeu de Prestasoft. Alors que vous vous endormez, vous revez à différentes phases de votre vie. C'est le moment de bien jouer. Dans la première phase de jeu, vous devez vous ballader dans une maison à la recherche de votre fiancée. Il faudra éviter toute la famille, assez agressive, qui ne veut pas vous voir arriver jusqu'à elle. Dans la seconde partie, vous passez le bac. Vous devez récupérer les anti-sèches que lancent les autres joueurs sans vous faire repérer par le prof ou le délateur de service. Très drôle, cette partie du jeu est très bien réalisée. Dans la troisième partie, vous cherchez à impressionner une fille dans une discothèque. Pour cela, vous devez danser le mieux possible, en tout cas en rythme avec la musique. C'est assez éclatant, et certains "pas" sont plus que loufoques! Enfin, dans la dernière partie, le but reste inchangé mais c'est en planche à voile que vous devez prouver vos talents, en faisant des figures avec les vagues et en évitant les baigneurs. Voilà au moins un jeu qui change des autres, et qui possède un graphisme soigné.



R-TYPE

ACTIVISION
Système: ST

L'un des jeux d'arcade les plus connus de ces derniers mois arrive à vitesse grand V sur ST. Il s'agit d'un jeu de shoot-em-up à scrolling horizontal, ce qui peut sembler classique. Heureusement, de nombreux effets spéciaux améliorant votre puissance de tir, effets de plus en plus délirants, feront qu'à tout moment il y aura du nouveau. Enfin, en plus du grand nombre d'ennemis différents et ayant chacun sa tactique d'attaque, d'énormes monstres sont à combattre à chaque fin de niveau. R-Type deviendra-t-il le must du genre? Réponse en Novembre, lors de la sortie du jeu.



BUTCHER HILL

GREMLIN
Système: ST

Après Platoon d'Océan, voici un nouveau jeu basé sur le Viet-Nam. Dans une première partie du jeu, vous devez diriger votre canot moteur sur la rivière, tout en essayant d'amasser armes et munitions. Attention à éviter les mines et les bombardements aériens. Ensuite, vous êtes dans la jungle. Le joueur voit tout ce qui l'entoure comme si il y était, et doit tout en trouvant son chemin éviter les pièges mais aussi tuer les ennemis. Enfin, vous arriverez au village que vous devez détruire...mais avant, vous devrez passer Butcher Hill!



PAC-MANIA

GRANDSLAM
Système: Amiga / ST

Le dernier jeu d'arcade en date sur Pac-Man est enfin adapté sur Micro. Pac-Mania ressemble à Pac-Man, si ce n'est que le jeu est vu en 3D et en perspective, que les tableaux sont immenses et scrollent donc dans tous les sens, que Pac-Man peut sauter au-dessus des fantômes, quand ceux-ci ne font pas de même! Que dire de plus sinon que sur Amiga le scrolling est plein écran, ce qui est superbe, même si il est un peu lent! L'écran de jeu est plus petit sur ST mais le jeu gagne au niveau des scrollings. En tout cas, Pac-Mania est une adaptation fantastique, de très bonne qualité, et qui risque bien de relancer la Pac-Mania. Sortie début Novembre.



FOFT

GREMLIN
Système: ST

Nous avons complètement craqué pour Starglider II au point de lui consacrer notre ancienne couverture, tant le jeu est beau et grand. Elite nous a étonné par son adaptation faisant peut-être moins appel à la 3D mais possédant un univers beaucoup plus grand et un scénario très fouillé. Je crois que nous avons employé tous les qualificatifs pour ces deux jeux: ils ne nous en restent plus aucun pour Foft, qui pourtant, semble mille fois meilleur.

Foft signifie Federation Of Free Traders. C'est un jeu dans lequel vous allez commercer entre 32768 galaxies comprenant chacune 256 systèmes solaires de 16 planètes chacun! Vous commencez dans la fédération (c'est une organisation illicite qui forme des convois de marchandises) comme Cadet, et votre but est bien sûr d'arriver au titre de Prince des Pirates. Vos premières missions ne seront pas des plus passionnantes mais seront tout du moins sans risques: apporter des colis sur certaines planètes, évacuer certains lieux, intercepter certains vaisseaux, escortes des vaisseaux, etc... Durant ces temps morts, vous pourrez faire des échanges commerciaux et, si vous êtes assez doué, pourrez vous améliorer votre vaisseau. Il y en a environ 15 missions pouvant vous rapporter du crédit. A bord de votre



vaisseau, vous pouvez utiliser Galnet, un système de communication galactique, pour accéder aux cours des marchandises et ainsi acheter, vendre et aller chercher vos marchandises dans les nombreuses stations spatiales. Vous pourrez alors acheter des armes plus puissantes, ce qui vous permettra de tenter des missions plus complexes. Vu la grandeur de l'espace dans lequel vous évoluez, il vous faudra reconnaître les bons des mauvais, car les rencontres sont fréquentes. Pour cela, vous disposez d'un système permettant de communiquer avec les personnes des vaisseaux voisins (les communications sont du style de celle obtenues avec Eliza!). De plus, votre ordinateur, Eddie, comprend un langage complet et vous permettra de charger des programmes ou jeux pour passer le temps lors des voyages. Comme vous le voyez, Foft est plus complet, entre son univers immense, ses missions toujours différentes et surtout son système de communication unique et la géniale idée de l'ordinateur que l'on peut vraiment programmer!



Côté graphisme, Foft utilise des formes 3D pleines et colorées pour les objets et la surface des planètes. Les mouvements sont très souples et me semblent encore mieux que ceux de Starglider II ou de Carrier Command, ce qui est peu dire. En fait, c'est le plus beau de tous les jeux du type, surtout que lorsqu'on survole une planète, on voit les plaines vertes, vallées, collines, rivières, lacs et océan de manière fantastique, un peu comme dans Blood mais en traits pleins! Il y a environ 35 types de vaisseaux ennemis, tous plus beaux les uns que les autres. Il est peut-être dommage que les parties du vaisseau tel que le système de communication où

l'ordinateur soient graphiquement comme les fontes du ST (si on navigue dans l'espace, je suppose que l'on doit avoir une meilleure résolution que le ST)!

Histoire de faire de FOFT un produit parfait sur toute la ligne, la musique qui accompagne le jeu est superbe, et comme le jeu est accompagné d'un disque de musiques classiques originales, c'est vraiment fantastique. Dommage que les bruitages soient pour ainsi dire absents, car on est en présence d'un très grand jeu. Foft risque certainement d'être LE logiciel de l'année. En tout cas, à Génération 4, on l'attend impatiemment, surtout que le produit aura une durée de vie énorme. Les gens de Gremlin Graphics pensent même faire une suite, mais dans un premier temps éditeront des disquettes de programme pour l'ordinateur de bord... Fou, non?



TOP GEN

Nous recevons de plus en plus de Top Gen! C'est hallucinant de recevoir autant de votes de votre part, mais il faut avouer que ça nous fait très plaisir.

- 1 DUNGEON MASTER (FTL) ST
- 2 EXPLORA (INFOMEDIA) ST / AMIGA
- 3 BUGGY BOY (ELITE) ST / AMIGA
- 4 BIONIB COMMANDO (GO) ST
- 5 CORRUPTION (RAINBIRD) ST
- 6 VIRUS (FIREBIRD) ST / AMIGA
- 7 ALIEN SYNDROME (ACE) ST / AMIGA
- 8 INTERCEPTOR (ECA) AMIGA
- 9 BUBBLE BOBBLE (FIREBIRD) ST
- 10 OUTRUN (US GOLD) ST

Liste des gagnants qui recevront un original de Pyjama le Tigre (de Bruno Bellamy).

Vincent Cardinaux (L'Isle sur Doubs)
 Claude Thevenons (Valdole)
 Arnaud Danassie (La Villeneuve)
 Vincent Berraud (Mezière sur Seine)
 Pascal Guillaume (Paris)
 Olivier Grosselin (Roissy-en-Brie)
 Patrice Lafont (Orthez)
 Franck Vivier (Arnouville les Gonesses)
 Frédéric Corbeau (Bois d'Arcy)
 Julien Celdran (Fremin)

Pour ce qui est des trois concours en cours, nous repoussons les résultats suivants pour cause de manque de place (n'est-ce pas une noble raison?) et de manière à ne pas retirer des préviews.

INFORMATIQUE ET JEUX DE RÔLE: L'UNION FAIT LA FORCE?

INFORMATIQUE ET JEUX DE RÔLE: L'UNION FAIT LA FORCE?

Il y a quelques mois, alors que je défendais, dans Génération 4, l'intérêt d'une rubrique sur les vrais jeux de rôle en expliquant que ce monde et celui de l'informatique ne pouvaient que se rapprocher, certains m'avaient dit que c'était du parti pris. J'avais prévu une rencontre... ce fût en fait un choc. En quelques temps, les plus grandes compagnies de tous les pays se sont tournées vers les éditeurs de jeux de rôle, et les plus grandes licences ont déjà été vendues. On ne se contente plus d'adapter des jeux de rôle sur ordinateur, on commence enfin à se préoccuper du mariage des deux. Croisement du jeu micro traditionnel et du jeu de rôle classique, un troisième type de jeu est né: le jeu de rôle Informatique! Quels en sont ses caractéristiques, quels jeux sont en préparations, quels seront les premiers produits à venir sur le marché: Génération 4 mène l'enquête pour vous. Nous avons visité les endroits les plus glauques et les régions les plus perdues pour vous offrir ce dossier spécial Jeux de Rôle Informatique!

L'AVANT 1988

Pourquoi avant 1988? Tout simplement parce qu'avant cette année le terme <<jeu de rôle informatique>>, tel que l'on commence à l'utiliser n'existait pas. On trouve, bien entendu, sous l'appellation <<jeu de rôle>>, des jeux comme Phantasie, Ultima ou encore Wizardry. Pourquoi ne pas considérer déjà ces jeux comme des jeux de rôle informatique? Eh bien! parce qu'ils ne sont pas trop basés sur des jeux connus, ni sur des systèmes de jeux utilisés dans les vrais jeux de rôle. Il faut dire qu'à cette époque, le jeu de rôle en était à ses débuts, et qu'en plus, les programmeurs ne s'y intéressant pas, le réalisme était souvent le cadet de leurs soucis. D'autant plus qu'à voir comment l'étiquette <<jeu de rôle>> était affublée à certains programmes, on peut légitimement penser que la plupart des développeurs de l'époque considéraient qu'il s'agissait en fait de n'importe quel jeu ayant pour thème le médiéval-fantastique! Pour résumer la situation, on peut donc affirmer qu'avant 1988, c'était la pagaille la plus complète, et que les seuls jeux qui s'en tiraient bien étaient ceux de la série Ultima, les premiers à introduire un des éléments essentiels du jeu de rôle: le dialogue!

1988: LA PRISE DE CONSCIENCE

En quelques années, le jeu de rôle connaît une évolution fantastique, encore plus incroyable en France qu'à l'étranger. On passe d'un ou de deux jeux à un nombre hallucinant de nouveaux produits... En 1988, près de dix ans après ses premiers balbutiements, le jeu

de rôle est en librairie. Au vu de l'engouement de plus en plus grand du public, les sociétés d'informatique commencent à étudier le problème et à s'intéresser de près au jeu de rôle. Début 1988, SSI, la plus grande société de soft des Etats-Unis pour ce qui est des wargames et des jeux d'aventure (elle a tout de même signé tous les Ultimas!), rachète à TSR les droits d'adaptation de Advanced Dungeon And Dragons, le jeu de rôle le plus connu et le plus développé! Cette association fait à l'époque beaucoup de bruit dans la presse spécialisée, mais ne trouve presque aucun écho dans les colonnes des magazines d'informatique. C'est pour les amateurs de jeu l'époque des interrogations: <<Les gens de SSI ne vont-ils pas simplement utiliser le label AD&D pour mieux vendre leurs jeux habituels?

Aurons-nous enfin de vrais jeux de rôle?>>. Les questions fusent de tous côtés. Malgré les rassurantes affirmations des personnes de chez SSI affirmant qu'elles travaillent en collaboration complète avec TSR, l'inquiétude règne quant à la qualité des produits, surtout lorsque SSI s'associe à US Gold pour la réalisation d'un des jeux.

Durant l'hivers 88, on connaît la nature des premiers jeux de la série. Il y aura un jeu de rôle type Bard's Tale, un jeu d'arcade et enfin une aide de jeu pour les maîtres. Tout le monde semble alors y trouver son compte.

Dès l'été, en Angleterre, commence alors l'une des plus importantes campagnes publicitaires des derniers mois. Dans tous les magazines d'informatique, mais aussi dans ceux consacrés aux jeux de rôle, une double page de publicité annonce la sortie prochaine des deux premiers produits. Malgré des circonstances favorables, il faut avouer que le pari n'est pas gagné d'avance: le nombre de Role Player s'intéressant à l'informatique n'est pas des plus élevés, mais celui des possesseurs de micro s'intéressant aux JDR est encore moindre! A l'aide de cette campagne de publicité réussie (il faut avouer que les illustrations des couvertures de Dragonlance et autres sont de véritables chefs-d'œuvre!), le lancement semble s'effectuer dans d'excellentes conditions. Rentrée 88: les premiers produits sont enfin prêts. Voici, en exclusivité, la découverte de l'un d'entre eux.



GOLDMOON:

A human cleric, daughter of the Que-Shu's Chieftain, she is betrothed to Riverwind. Goldmoon carries the Blue Crystal Staff, it's full powers as yet unknown but only available to her.

Press any key



HEROES OF THE LANCE

Ce premier jeu basé sur DragonLance est le jeu d'arcade réalisé par US Gold en collaboration avec SSI, mais c'est surtout la première version d'un jeu officiellement basé sur un jeu de rôle. Ce sera le premier à être disponible sur ST et Amiga dans les semaines qui viennent. Dans ce jeu, vous dirigez le groupe des huit héros de Dragonlance. Après une présentation de chaque personnage (accompagnée de superbes images digitalisées), le jeu commence: vous entrez dans le temple. Votre but est bien évidemment de retrouver les Disques de Mishakal, qui sont gardés dans les ruines de la ville de Xak Tsaroth par un puissant dragon noir répondant au doux nom de Khisanth. Avec les Disques, les aventuriers pourront en effet stopper l'avance de la Reine des Ténèbres sur les terres de Krynn.

Etant plus un jeu d'arcade qu'un jeu d'aventure (encore quel), vos personnages ne commencent pas à un bas niveau (comme dans tout jeu de ce type), mais débutent avec une expérience considérable, ce qui permet un <<scénario>> plus intéressant.

Lorsque le jeu commence, la plus grande surprise vient certainement du fait qu'un seul personnage apparaisse à l'écran. Il faut dire que le seul personnage présent à l'écran est le meneur du groupe et qu'il représente en fait le groupe.

Le personnage se déplace au joystick, peut marcher, courir, sauter ou encore combattre, le tout toujours au joystick. Même en ajoutant des monstres tout droit sortis des Monster Manuals, vous allez me dire que tout cela ne fait pas très AD&D. Oui, mais voilà, une pression sur la barre d'espace révèle des options encourageantes: il est possible à tout moment de changer l'ordre de marche, ainsi que de meneur du groupe. Cela peut s'avérer utile lorsque celui-ci est dans un sale état, où si l'on souhaite laisser un jeteur de sorts passer à portée d'attaque. Comme un cleric et un magicien font partie du groupe, le menu leur permet de lancer des sorts. Ceux-ci sont, bien entendu, issus du Manuel du Joueur, et vont de Magic Missile à Raise Dead en passant par Deflect Dragon Breath. Les sorts sont en quantité illimitée, mais de moins en moins puissants au fur et à mesure que vous les utilisez: difficile de survivre devant Khisanth lorsque l'on a plus un sort valable!

Histoire tout de même que Heroes Of The Lance ne soit pas qu'un jeu d'arcade, de nombreux trésors, objets, armes, armures et autres babioles peuvent être ramassés, lâchés ou utilisés. C'est ce qui assure la partie aventure du jeu. Il est bien sûr possible de sauvegarder une partie, puis de la reprendre plus tard.

Côté réalisation, Heroes Of The Lance bénéficie de l'expérience des gens d'US Gold. Les décors ne sont peut-être pas très colorés, le scrolling est peut-être un peu haché, mais les sprites sont superbes, très bien animés et tout à fait reconnaissables (ainsi que les monstres). Les couloirs ou les pièces dans lesquels le groupe se déplace défilent en effet horizontalement

selon votre direction. Lorsque vous arrivez à une intersection, il vous est possible de l'emprunter. Il n'est hélas! pas facile de faire des plans, car, la plupart du temps, ils auront bien du mal à être cohérents. Ainsi, si vous allez d'une pièce à une autre en passant par la porte sud de votre pièce initiale, il se peut très bien que pour y retourner à partir de la seconde, il faille prendre l'issue à l'ouest (et non pas celle au nord, comme la logique le voudrait). De ce fait, on se retrouve vite à faire des petits morceaux de plans un peu partout. Surtout que le complexe n'est pas des plus simples, il comprend de nombreuses pièces et intersections, des passages secrets, des téléporteurs, etc. Que dire de plus, sinon que le nombre d'objets est important (foies, coupes, épées, etc.), ainsi que le nombre de monstres: il doit bien en avoir une dizaine de variétés dans les ruines.

Alors, le résultat? Heroes of The Lance est selon moi un excellent jeu, en tout cas parmi les meilleurs, même si la partie arcade y tient un rôle important. C'est peut-être cet équilibre qui risque pourtant de faire du tort au produit. En effet, on a beau retrouver des éléments du roman (le chaudron, par exemple), il est impossible, du fait qu'il s'agit d'un jeu d'arcade, d'en profiter (impossible donc d'utiliser le chaudron comme dans le roman), ce qui risque de déplaire aux amateurs de la série (s'il y en a?). Par ailleurs, les amateurs de jeux d'arcade trouveront que la partie aventure est en trop. Les gens de SSI tenteraient-

ils de demander des réflexes aux joueurs de jeux de rôle, et de la réflexion aux joueurs d'arcades! Il faut tout de même avouer que j'ai déjà passé un temps monstre avec ce jeu, et qu'il me semble excellent. Quel plaisir de voir à quel point l'histoire originale a été conservée sur certains points (la façon de mourir de certains monstres, comme les jeteurs de sorts qui périsent en explosant). C'est sûr, le fou de DragonLance y trouvera son compte et restera longuement accroché au jeu, pouvant enfin voir l'effet d'un Magic Missile sur un dragon noir, mais le joueur d'arcade devra faire l'effort d'apprendre les sorts et leurs effets! N'est-ce pas finalement un Barbarian en plus complexe et en plus proche des scénarios de jeux de rôle?

L'APRES HEROES OF THE LANCE

Le second produit est déjà disponible sur les 8-bits mais pas encore hélas! sur ST et Amiga. Il s'agit cette fois-ci d'un jeu dans le style de Bard's Tale, mais avec les vrais règles d'AD&D. Le scénario est basé sur Forgotten Realms, et n'est que le premier d'une longue série. Ses caractéristiques sont les suivantes: quatre classes (c'est peu!), six races, neuf alignements, des villes, des donjons et des combats représentés en perspective 3D. Votre équipe se compose de votre personnage et d'autres PCs (personnages joueurs) et forme un groupe de huit personnes. Les options ne manquent pas: prise de contrôle lors des combats, partage du contrôle avec l'ordinateur. De nombreuses missions, des légendes, des cartes, des rumeurs, et un dictionnaire pour traduire l'Elfe et le Nain en français, voilà de quoi occuper de

longues soirées. Pool Of Radianc, second jeu de la série, est prévu pour ST et Amiga pour la fin de l'année. C'est incontestablement une réussite, puisqu'il apporte visiblement des éléments qui manquaient aux jeux informatiques d'avant: l'alignement, les discours, mais aussi les vrais règles d'AD&D. Le troisième programme, qui sera disponible d'ici le début de l'année prochaine, est un utilitaire pour les maîtres: Dungeon Masters Assistant. Le premier volume s'intitule <<Rencontres>>. Pouvant préparer des milliers de rencontres entre personnages ou monstres, le produit est sensé économiser du temps au maître (là, je suis sceptique). Il est vrai que le jeu contient plus de 1000 types de rencontres, avec plus de 1300 monstres et personnages (tous ceux des deux premiers Monsters). Le programme, qu'il sera possible de modifier selon ses besoins, permettra de résoudre très rapidement les combats et donnera l'assurance que l'ordinateur n'oubliera pas la moindre petite règle: c'est ce qui est en tout cas promis.

ALORS, C'EST QUOI?

Quelle définition pourrait-on alors donner au jeu de rôle informatique à l'aube de 1989. Il faudra s'habituer à ne plus penser à Ultima lorsqu'on en parlera, parce beaucoup de jeux d'aventure sont en fait beaucoup plus proches des jeux de rôle que certains jeux portant cette dénomination. Le jeu d'aventure se rapproche du jeu de rôle en fonction par la qualité de son interpréteur. Ceux qui ne répondent jamais "JE NE COMPRENDS PAS...", quel que soit ce que vous lui demandez, sont pour moi très proches des jeux de rôle, encore plus que n'importe quel Ultima où le joueur est, malgré les apparences dues à un monde immense, moins libre de faire ce qu'il veut que dans un jeu d'aventure.

Le jeu de rôle informatique se distingue surtout par le fait que les programmeurs incorporent désormais les éléments typiques des jeux de rôle: le dialogue, ou encore l'alignement. C'est peut-être pour cela qu'au mois de septembre, de nombreuses sociétés annonçaient l'achat des droits de jeux originaux. Ainsi, Mastertronic détient les droits de Middle Earth, de Stormbringer et de Hawkmoon. Tout ce que l'on sait de War In Middle Earth, c'est que vous êtes sur les traces de Frodo, d'Aragorn et de Gandalf dans leur combat pour porter l'anneau à sa destination finale, alors que toutes les troupes de Sargon, le Seigneur du Mal, sont à vos trousses. En revanche, on ne sait pas de quel type de jeu il s'agit. Sortie sur Amiga en novembre, et sur ST un peu plus tard.

Après SSI et Mastertronic, c'est une société allemande qui s'intéresse au problème. Chez Magic Bytes, on rachète ainsi les droits du jeu Paranoïa et on prépare activement la sortie de Paranoïa Complex pour Février 89. Vous jouerez, bien sûr, le rôle d'un Clarificateur à la recherche de traîtres, et vous disposerez d'armes diverses, de kits délirants, de robots personnels pour accomplir vos missions. Comme pour War In Middle Earth, on ne sait pas si le jeu est plus un jeu d'action que d'aventure. Cependant, à en voir les premières démos, l'importance du matériel disponible laisse envisager un mélange plutôt orienté arcade.

Enfin, il y a peu de temps, la société Médiagentic (Activision) rachète les droits de tous les jeux Games Workshop pour en faire des adaptations par les

gens d'Infocom.

Les jeux Infocom étaient, on peut le dire, les seuls jeux d'aventure vraiment complets au niveau scénario, mais surtout les seuls où l'on pouvait vraiment dire tout ce qu'on voulait à l'ordinateur sans que celui-ci ne comprenne rien! Réalisés sans graphismes aux débuts, ils en auront désormais. L'association des programmeurs de talent d'Infocom à la richesse des jeux de rôle risque d'être explosive. Les premiers titres attendus seront BattleTech, QuaterStaff, puis Warhammer et Warhammer 40000. BattleTech ajoutera l'animation au graphisme, ce qui est très bien, car les sprites sont superbes et on peut espérer avoir un rendu très proche des <<mongas>> japonais. En tout cas, le jeu sera plus proche de l'aventure que de l'arcade.

QuaterStaff est de l'aventure pure, et les auteurs se vantent d'être les premiers à transcrire l'ambiance et les sentiments qui règnent lors des vrais jeux de rôle. A noter, l'intéressante option qui permet d'avoir des cartes à la TSR... Une aventure classique, mais une réalisation grandiose.

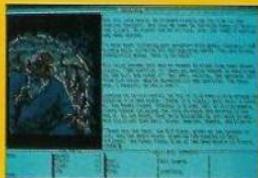
Enfin, voici deux autres produits non basés sur des jeux de rôle, mais qui en sont très proches par la réalisation: Shogun (basé sur le livre) et Journey, jeu d'aventure dans lequel vous dirigerez une véritable équipe.

ET LA FRANCE?

Il semble que très peu de projets, si ce n'est aucun, ne soient en cours en France, vis-à-vis de l'adaptation de jeux de rôle. On ne manque pourtant pas de jeux français originaux. Mais peut-être que les éditeurs restent méfiants envers les jeux de rôle. Même Bertrand Brocard, de Cobra Soft, qui est un fan des jeux de rôle grandeur nature (on comprend pourquoi quand on voit les indices <<grandeur nature>> des jeux de la série Meurtres...) ne pense pas se lancer dans le voie de l'adaptation.

La seule initiative importante est celle de Cocktail Vision, qui devrait travailler avec Nedelec sur l'adaptation d'Empire Galactique en jeu informatique. C'est un projet à long terme, mais dont certaines idées initiales, comme la présence de scènes de vol en graphismes 3D, semblent montrer que l'on y travaille dur.

Voilà donc la situation du jeu de rôle informatique en cette fin 88. Autant dire qu'il est maintenant indiscutable que les deux mondes ont beaucoup en commun, et même si c'est le jeu de rôle qui en apporte le plus, le contact s'est fait et le départ semble bon. Une affaire à suivre, dont nous vous tiendrons au courant dans nos futurs numéros.



CES GUERRILLAS

L'équipe SNK vous présente un des plus grand succès de jeu d'arcade maintenant disponible en version pour micro-ordinateur. Ce jeu palpitant à plusieurs niveaux se déroulant vesti-

calement vous entraîne au coeur des jungles et des villes en ruine d'une nation aux mains d'un cruel oppresseur. Votre but: la liberté... Le seul moyen d'y parvenir: la guérilla!

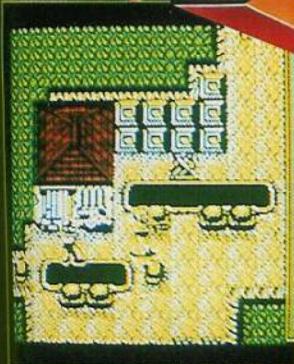


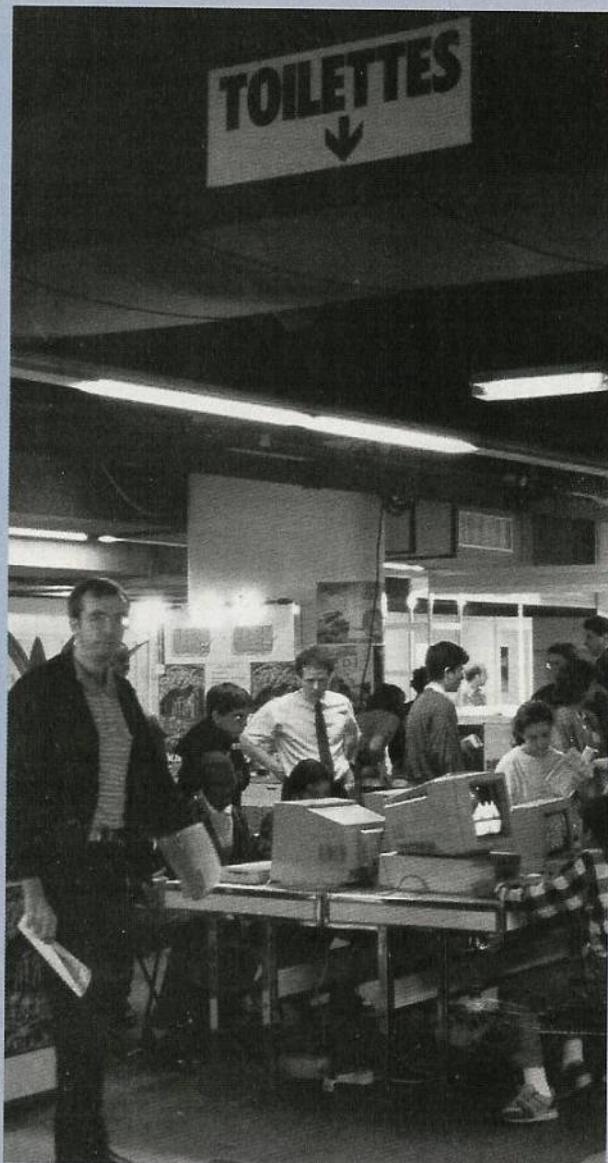
GUERRILLA

WAR

...the name
of the game

SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.
1985 SNK ELECTRONICS CORP.





FESTIVAL DE LA MICRO

Du 14 au 16 Octobre se tenait le second Festival de la Micro, ou plutôt le premier Atari Show, puisque le stand Atari prenait tout de même la moitié de la surface du Festival. Sur cet espace Atari, étaient en démonstration les applications diverses du ST: musique, jeux, éducation, graphisme et bureautique. On y trouvait aussi les principaux éditeurs de jeux comme Ere Informatique, Microprose ou encore Océan France.

De l'autre côté du salon, le reste des éditeurs présentaient leurs derniers softs, mais très peu de nouveautés. Voici ce que l'on pouvait voir:

Microïds présentait Iron Trackers, excellent jeu de poursuite, graphiquement superbe et très bien réalisé, mais aussi une préversion d'un jeu d'arcade spatial en 3D.

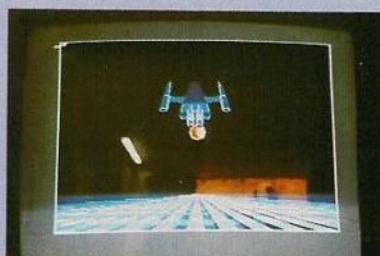
Sur le stand Océan France, on pouvait voir les premières démos de Dragon Ninja et d'Opération Wolf. Les deux produits semblent être de qualité irréprochable, surtout que les versions présentées étaient loin d'être définitives.

L'attraction du stand Titus résidait dans la présence d'une F-328 et dans la présentation de Crazy Car II. Le jeu est fantastique, très beau, et risque de faire un malheur. Vous devez traverser les Etats-Unis en évitant de vous faire coincer par la police... pour excès de vitesse. Poursuites infernales, voies de garage et tête-à-queue seront au rendez-vous.

Enfin, sur le stand Ubi Soft, les prochains jeux étaient présentés. Il y avait l'éternelle démo d'Iron Lord, et des préviews de Puffy's Saga et de BAT, un jeu d'aventure aux musiques sur 16 voies en mono! C'est tout ce que l'on pouvait voir, et il est peut-être dommage que les éditeurs n'aient pas présenté plus de nouveautés... Ils semblent se réserver pour l'Amstrad Expo!

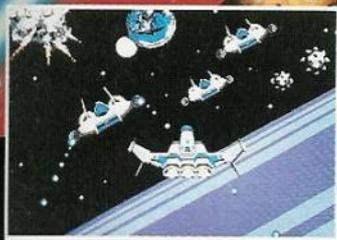
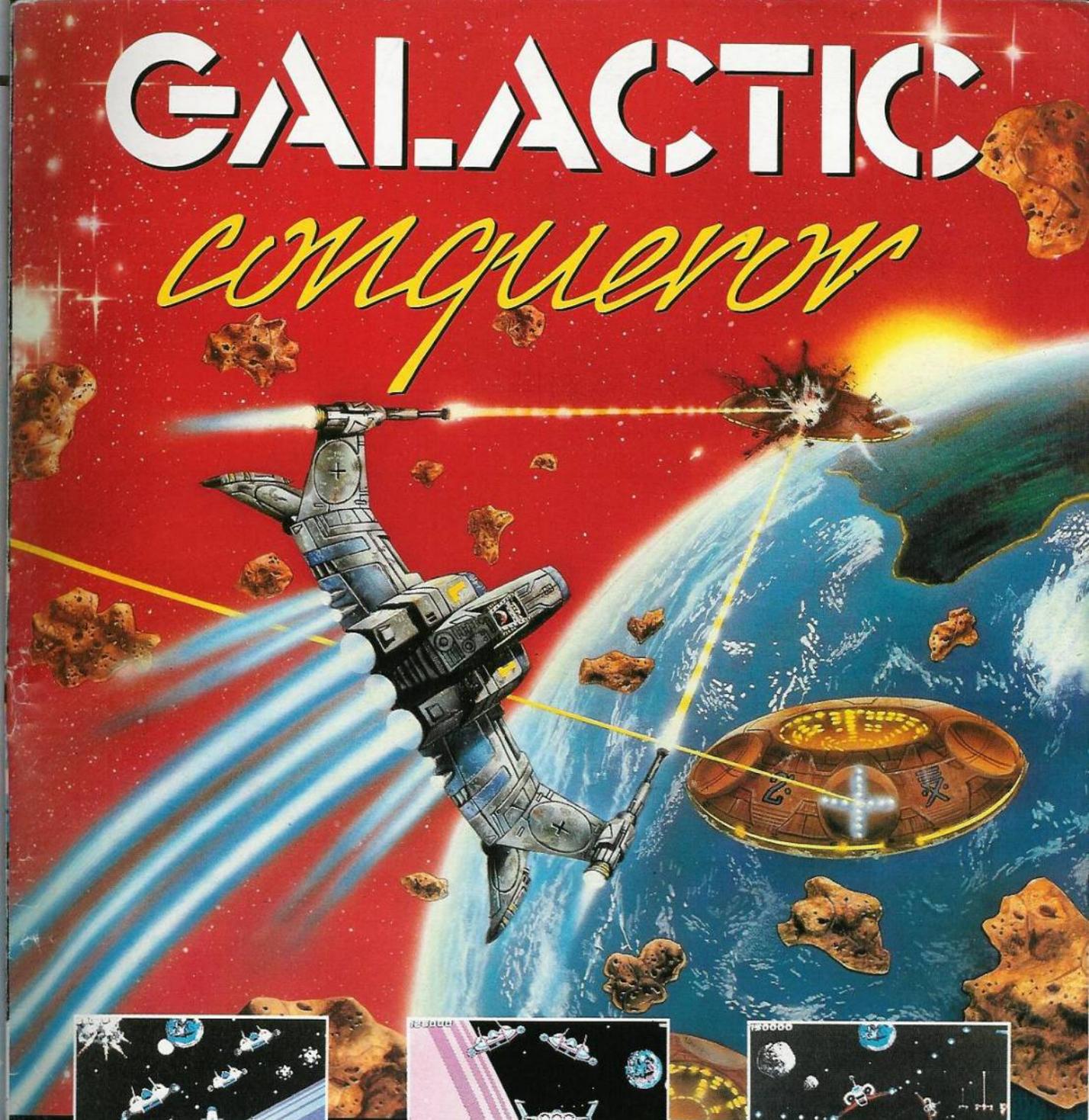
AMIGA GRAPHIQUE : CALIGARI

Ce n'est pas le nom d'un apéritif italien mais celui du dernier logiciel 3D sur Amiga. Il propose une approche et une méthode de travail encore jamais vue sur un micro, qui rappellent celles des grosses stations de travail. Il permet de créer, bien entendu, des vues, mais aussi des animations en haute résolution. La différence avec tout ce qui nous a été permis d'utiliser jusqu'à présent, vient de son concept, qui apporte, en plus de la rigueur et de la précision indispensables, la simplicité et une manipulation immédiate et naturelle de tous les éléments de l'univers complètement incroyable.

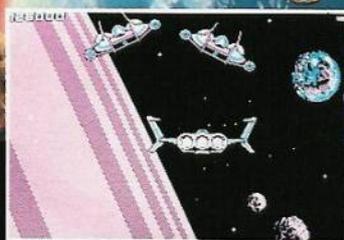


GALACTIC

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 ?**

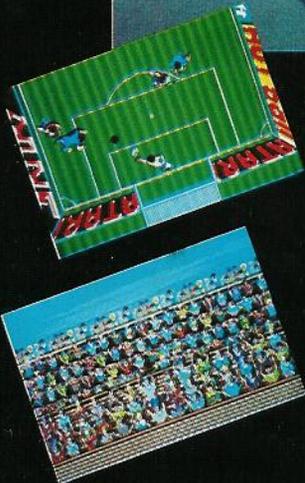


TITUS

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

ATARI

HOTBALL



Le foot, c'est dépassé !
Avec Hotball, repoussez les
limites du sport le plus joué au
monde.

Son graphisme surprenant et
sa maniabilité étonnante font
de Hotball l'un des jeux les
plus extraordinaires du
moment.

Dribbles, poussettes, centres,
tirs à ras de terre et en
hauteur, têtes, tout est possible !

ATARI ST - AMIGA

Distribution :

16/32, 3-5 rue de Solférino, 92100 Boulogne



GAMES FOR EVER