

ATARI ST - AMIGA - SEGA - NINTENDO

Génération

Janvier 89

N°8

PREVIEWS:

La suite de Dungeon Master:
Chaos Strikes Back

Flying Shark

Lords of the Rising Sun
War in Middle-Earth
Forgotten Worlds
Blasteroids
Led Storm
Batman

CAHIER AMIGA
Le retour

INDEX: les 7
derniers numéros

4 D'OR:
Les meilleurs
jeux de 1988

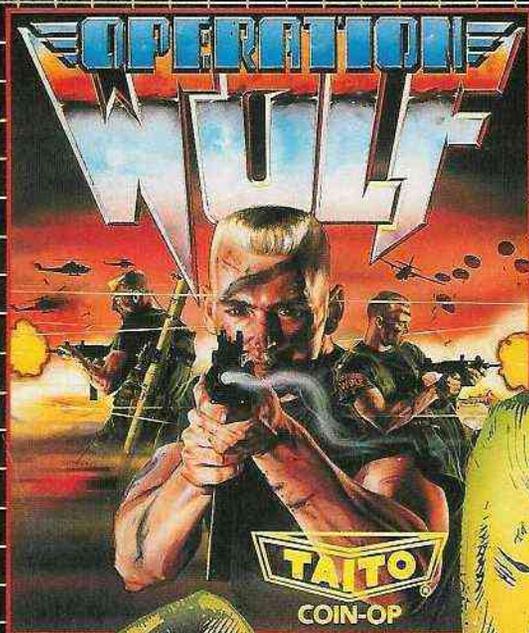
M 4681 - 8 - 25,00 F



3794681025007 00080

Belgique : 190 FB - Canada : \$ 35 - Suisse : 7,50 F

LA FORCE



Une récréation parfaite du Numéro 1 des jeux d'arcade au palmarès 1988 - 6 niveaux d'action palpitante s'animent sur l'écran de votre micro-ordinateur. Seul un tir précis et rapide vous permettra de vous acquitter de cette mission qui vous entraîne dans des jungles étouffantes et des forteresses ennemies et dans laquelle vous tentez de délivrer les prisonniers et d'assurer leur évasion! Vous y retrouverez toutes les caractéristiques de jeu d'arcade original - réapprovisionnement du chargeur, bouteilles d'énergie, munitions cachées, grenades à fusées et bien d'autres choses encore.

Dans votre lutte pour la suprématie, vos adversaires se trouvent être quatre types d'assassins Ninja maelfiques, des lanceurs d'étoiles dont les talents sont variés et dangereux. Egalement, des Lutteuses acrobatiques et des Chiens de garde vicieux sont décidés à gâcher votre journée. Pour progresser, à la fin de chaque niveau, vous devez vaincre le Maître Ninja - voici quelques exemples de ces superhumains infames: Un Obèse Souffleur de feu, un Géant portant une Armure, et le Géant Ninja, vert et horrible - qui a l'habitude déconcertante de se multiplier en armée!

DATA EAST



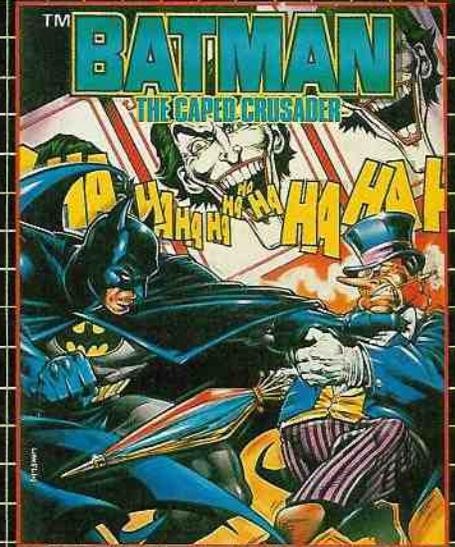
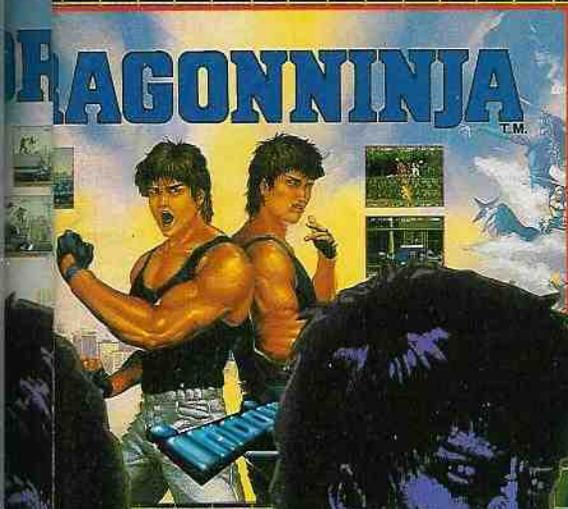
AMSTRAD
COMMODORE

ATARI ST
AMIGA

IBM PC &
COMPATIBLES



DE OCEAN



Le célèbre super héros des illustrés D.C. Batman, arrive sur l'écran de votre micro-ordinateur dans une aventure démente sortie des arcades !!!! Vous attaquez les forces maléfiques de Gotham City. Commencez dans la cachette de Batman et continuez dans un monde d'amusement passionnant alors que vous affrontez l'individu le plus retors de tous ... le Pingouin! Cependant, économisez vos forces

pour des batailles futures avec l'ignoble Joker, sinon vous raterez le summum de l'aventure! Les graphiques de style dessin animé ainsi que l'animation sont d'un réalisme étonnant combiné avec un système de jeu innovateur pour de longues heures de détente.



TM & © DC COMICS INC. 1988
ALL RIGHTS RESERVED



DESCRIPTION COMPLETE SUR 3635 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93 42 7145
ZAG DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

L'ACTION - SIMULATION

AIRBORNE
RANGER



**DISPONIBLE SUR: IBM PC
C64**

**AMSTRAD CPC
ATARI ST**

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009. PARIS Tel: (1) 45 26 44 14

EDITO

JANVIER 89

UNE AUTRE ANNEE, UN AUTRE MONDE?

A l'occasion de ce numéro de janvier de Génération 4, il nous paraît intéressant de faire le point pour l'année qui vient de s'écouler.

La mensualisation de GEN4 tout d'abord, même si cinq semaines s'écoulaient encore entre chaque numéro; les structures se rôdent et c'est pour bientôt. Dans le monde de la micro, le ST et l'Amiga se sont développés comme nous l'espérions, et l'année 89 devrait être encore plus fantastique! La qualité des jeux progresse, surtout dans l'innovation qui semble enfin être égale à la réalisation. 1989 devrait nous réserver de bonnes surprises, et la vue des softs présentés en préviews nous incite à cet optimisme. Les softs qui ont le mieux marché en 88 sont les adaptations de jeux d'arcade, les jeux en 3D et les jeux d'aventure interactifs. Il devrait en être de même cette année.

Ce présent numéro comprend presque toutes les rubriques habituelles à l'exception de celles de l'Explorateur Branque et du ST, dont les nouvelles formules commenceront dans le prochain numéro. D'autres rubriques sont en préparation et nous attendons toujours vos suggestions.

Que sera le GEN4 de 1989? L'équilibre entre la rubrique Amiga et la rubrique ST, peut-être encore plus de préviews (mais là, nous allons avoir du mal!), une présentation plus claire dans les tests, avec, par exemple, une différenciation des versions ST et des versions Amiga, car vous êtes nombreux à nous la demander.

Et le marché des machines en 1989, quel sera-t-il, hein, mon petit Jean-Michel? Nous devrions certainement voir arriver une console ST, un nouveau ST plus puissant, et peut-être même un ST avec des performances ludiques proches de celles de l'Amiga, mais cette dernière information n'est pas toujours confirmée suivant les pays où l'on pose la question. Il semble que cela fasse beaucoup de machines pour le seul Atari. Quant aux consoles, on peut souhaiter une bonne distribution pour la console Nec, mais nos regards sont plutôt tournés vers la Slipstream, console anglaise fabriquée par Koenix, le plus connu des fabricants de joysticks, et qui devrait comporter des graphismes et des sons supérieurs à ceux de l'Amiga. Beaucoup de bécasses imminentes, comme vous le voyez et annoncent pas mal de pain sur la planche pour nous et de l'excitation pour tout le monde. Quels meilleurs vœux pourrions nous formuler à l'occasion de la nouvelle année.

SOMMAIRE

EDITO
5

COURRIER
6-7

PETITES ANNONCES
8

INDEX DES JEUX
9

TESTS
10-58

TESTS AVENTURES
62-68

PEDAGOS
70-71

SOUS LES ARCADES
72-73

LES 4 D'OR
74-81

LE BIDOUILLEUR
82

LES COMPAGNIES
ETRANGERES
84-91

LES COMPAGNIES
FRANCAISES
92-94

LES PREVIEWS
96-105

GEN4&JDR
108-111

RUBRIQUE ST
114-115

RUBRIQUE AMIGA
117-130

REDACTION

Directeur de la publication: Godefroy Guidicelli.
Rédacteur en chef: Stéphane Lavoisard.
Comité de rédaction: Bruno Bellamy, Mic Dax, Jean Delaite, Betty Franchi, Robert Franchi, Frank Ladoire, Didier Latil, Philippe Querieux, Tron.
Chef de rubrique Amiga: François Paupert.
Corrections: Monique Bellamy, Mic Dax.
Illustrateur: Bruno Bellamy.
Maquettiste: Florence Nivelet.
Assistant maquettiste: Thierry Thibouret.
Service télématique: Mic Dax le Dax.
Assistant télématique: Watsit.

Photogravure: Expression Graphique.
Impression: Berget Levrault

ADMINISTRATION

Secrétariat & abonnements: Nicole Lambert.

Génération 4 est éditée par Pressimage, SARL au capital de 2000 francs, 210 rue du faubourg Saint-Martin, 75010 Paris.

Abonnement: France: 200F, Europe 260F, autres 300F
Toute reproduction de textes ou de documents, même partielle, est interdite. L'envoi de textes ou de documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Aucun document ne sera retourné.

Publicité: Antoine Harmel (au journal: 42.49.56.29)
Assistante de publicité: Barbara Pompignoli.
Génération 4, membre inscrit OJD, Commission Paritaire: 69731. ISSN 0987-870X

LE COURRIER DES LECTEURS

Voici un courrier des lecteurs "spécial Génération 4", ce qui peut sembler logique mais attendez... je m'explique. Vous êtes assez nombreux à poser des questions sur le journal même, et il est temps d'expliquer le fonctionnement de l'année à ceux d'entre-vous qui ne suivraient pas l'aventure Génération 4 depuis le début (Je vous y prends! Et les anciens numéros alors, à quoi ça sert?). Alors, si vous voulez vraiment tout savoir sur Génération 4, ce qui devrait être le cas de tous (à moins que vous ne soyez en train de lire Génération 4 par hasard dans un kiosque de gare, vous demandant de quoi parle ce canard), continuez à lire! Tiens, pendant que je vous tiens, je vous rappelle que vous pouvez (devez!) poser toutes les questions qui vous intriguent en écrivant

à:
Génération 4
Courrier des lecteurs
210 Rue du Faubourg Saint-Martin
75010 PARIS

Et s'il vous plaît, n'envoyez pas d'enveloppe timbrée ni de timbres pour la réponse, nous répondons exclusivement par le biais de cette rubrique ! Vous pouvez néanmoins, si vous êtes pressés et si vous disposez d'un minitel, poser vos questions sur le serveur en composant 3615 SM1*ST. Merci et à la prochaine.

DE GENERATIONIS QUATRIS

Mr. Albert Chancry

<<...Au fait, pourquoi ce titre de Génération 4? Parce que vous testez les produits sur quatre machines?>>

Pas du tout! Le journal s'appelle ainsi car nous y traitons des ordinateurs de la quatrième génération, mais rien ne nous empêcherait de rajouter d'autres machines dans le futur, si des micros ou des consoles de bonne qualité arrivaient sur le marché. Enfin, pour le moment, on a rien en vue avant l'année prochaine, et encore...

GENERATION 4: MODE D'EMPLOI

Mr. Franck Tailor

<<...Le problème est que je ne sais pas toujours comment interpréter vos différents avis: que faire lorsque sur trois avis, l'un trouve cela moyen, l'autre cela nul et le dernier cela génial?>>

Bon. Je vous explique tout!

Déjà au niveau de nos têtes. Elles ne sont pas seulement là en raison de notre fierté démesurée, mais aussi pour vous indiquer si le jeu doit ou non être acheté.

Lorsque le visage du testeur exprime la joie, cela signifie que selon lui, tout le monde peut acheter le jeu: il plaira à tous! Celui qui a un visage sceptique est déjà plus mitigé. En gros, on vous conseille dans ce cas de tester le jeu chez votre

revendeur avant de l'acheter. Enfin, lorsque le testeur semble au bord de la crise cardiaque, cela signifie que l'on vous déconseille carément l'achat du jeu. Maintenant, il faut faire une synthèse de l'ensemble des testeurs...

Si tous les testeurs semblent heureux de vivre, c'est que le jeu est bon. Vous pouvez alors distinguer les jeux supers des jeux géniaux en regardant lesquels ont des Gen Hits et lesquels ont des Gen d'Or!

Passons aux très mauvais jeux. Lorsqu'il n'y a qu'un seul testeur et qu'il semble trouver le jeu complètement glauque, sachez que ce n'est pas l'avis que d'une personne! En effet, si tous les testeurs désignent le jeu comme étant un ratage totale, nous ne passons qu'un seul avis: nous n'allons pas perdre de la place pour répéter trois fois qu'un jeu est nul. Nous préférons garder cette place pour les bonnes choses...

Enfin, dites-vous bien que les différents avis ne sont pas là pour vous troubler mais pour vous aider! Vous devriez assez rapidement vous identifier à l'un des testeurs d'ailleurs car vos goûts se rapprochent sûrement de l'un d'entre-eux; et à ce moment là, ne plus vous fier qu'à ses critiques.

TOUTE LA VERITE

Mlle Vanessa Paradis

<<Maintenant, je rends les coups>>

Merci pour cette réflexion intense. L'avez-vous envoyée au bon magazine? A bientôt.

AUCUNE DECLARATION!

Mr. Bruno Willer

<<Depuis quelques numéros, la présentation des pavés de notes a changée? Pourquoi avez-vous retiré les commentaires qui expliquaient vos pourcentages?>>

Vous n'êtes pas le seul à avoir écrit pour nous faire part de cette remarque. Nous avons décidé de supprimer les commentaires pour une raison simple: la note est là pour résumer le contenu du test, et il était idiot de redévelopper la note en lui appliquant un commentaire! Pour le pourquoi des notes, il suffit de lire les tests!

Pour ce qui est de la suppression des notes concernant la présentation, cela s'explique par le fait que cette note n'était pas primordiale, et que nous n'avons pas toujours les versions finales des produits que nous testons, avec la doc et la boîte! Enfin, la suppression de la "Note Globale" s'explique par le fait qu'elle faisait assez double emploi avec celle de l'Intérêt!

Sachez cependant que les solutions adoptées ne sont que temporaires, et qu'un nouveau système de notes (promis, ce sera le dernier!) vous sera proposé très bientôt, peut-être même dès le prochain numéro. Ce système permettra, entre autre, de différencier les adaptations ST et Amiga des jeux, pour que tout le monde y trouve son compte.

PAR DELA LE MUR DES EDITEURS

LAM Séraporak

<<Dites-moi, est-ce que la personne qui s'occupe d'Océan France, Marc Djan, était l'un de vos testeurs? Et Michaël Sportouch qui s'occupe de Delphine Software, ne fait-il pas non plus partie de la rédaction?>>

Mais dites-moi, vous en savez presque autant que nous! Marc Djan est effectivement un ancien de la rédaction de Gen 4, et a dû abandonner ses activités à Génération 4 depuis qu'il travaille avec Océan. Il est responsable du développement d'Opération Wolf et se bagarre maintenant pour terminer Dragon Ninja, alors que Wec le Mans est déjà en production! Il en est de même de Michaël Sportouch, qui avait été lui aussi

un des premiers testeurs de notre équipe! Il s'occupe désormais de Delphine Software et nous prépare, comme vous avez pu le voir depuis quelques numéros, de biens beaux jeux. Les bougres ont choisi d'éditer des jeux à la place de les critiquer. C'est encore plus difficile, mais soyez sûrs que nous ne les raterons pas, si leurs jeux ne sont pas des bombes.

LA CENSURE...TOUJOURS LA CENS(beeeepppp!)

Mr. X

<<Je vous avais envoyé une petite annonce, et vous me l'avez renvoyée en m'expliquant qu'elle n'était pas légale, car laissait supposer que je piratais! Il me semble que vos petites-annonces étant payantes, on pourrait mettre ce que l'on veut dedans! Et puis, vous ne risquez rien, vous! D'ailleurs, d'autres journaux l'ont bien compris>>

Bon, on ne va pas relancer une polémique sur le piratage, nous ne sommes pas là pour ça. Enfin, sachez quand même que nous sommes responsables des petites annonces qui passent dans le journal, et que lorsque vous annoncez que vous vendez des originaux, et que les titres cités ne sont même pas encore disponibles où alors tout juste sortis, passer votre annonce serait de l'incitation au piratage. Tant pis si certains canards n'hésitent pas à passer près de 8 pages de petites annonces pirates tous les 15 jou..., pardon, tous les mois, et font par ailleurs des dossiers sur le piratage! C'est leur choix... Nous avons le nôtre.

CA CONTINUE

Mr. J. Hallyday

<<Moi aussi, j'écoute Gen4!>>

Les plus grands écoutent Gen4!. Les moins niais le lisent!

AMIGA 100%

Frost Rabe

<<J'affirme que le ST est négligé par rapport à l'Amiga. Et j'ai des chiffres! La comparaison des corrélations linéaires entre les notes de graphismes et d'animation des jeux ST et des jeux Amiga prouve que les tests de jeux ST sont moins "poussés" que ceux des jeux Amiga>>

Et dire que j'ai arrêté des études de probas et de statistiques parce que j'en avais marre de ces calculs longs et pénibles... Pourquoi faut-il que les lecteurs viennent me relancer? Enfin, la seule chose que je puisse vous dire, c'est qu'à Génération 4, nous ne préférons ni le ST, ni l'Amiga. Ces deux bécanes nous semblent géniales, et nous n'avons aucun intérêt à favoriser l'une ou l'autre. Cependant, la meilleure réponse que je puisse trouver est de publier la lettre d'un autre lecteur...

ST 100%

Mr. Franck Wiktor

<<Lorsque vous testez un jeu, vous ne testez que la version Atari ST en ne disant rien de la version Amiga.>>

Bon. Alors, décidez-vous! Franchement, nous ne favorisons personne. S'il est vrai que pour le moment la partie où l'on traite des utilitaires ne parlait que de l'Amiga, il en est maintenant autrement, puisqu'une partie ST est présente dès ce numéro. Elle est, bien sûr, moins développée que la partie Amiga, mais les "Ataristes" disposent de ST Magazine pour plus de renseignements, alors que les "Commodoristes" n'ont pas grand chose à se mettre sous la dent... Enfin, sachez qu'avec l'amélioration des adaptations du ST vers l'Amiga, nous serons bientôt amenés à différencier les notes et les remarques selon les versions ST ou Amiga.

GENERATION 42

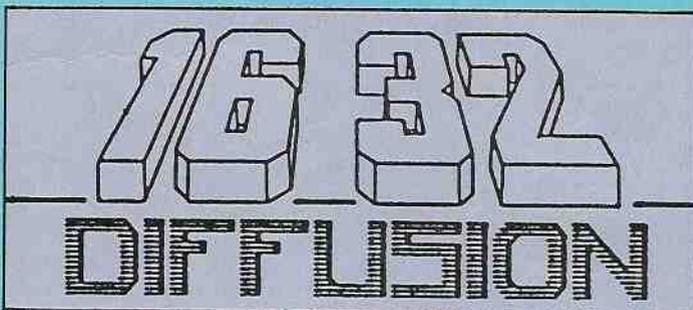
Mr. Zappy Bibicy

<<On retrouve le nombre 42 de nombreuses fois dans votre journal, aussi bien dans les dessins que dans les tests! Pourriez-vous m'expliquer pourquoi?>>

Alors là, vous n'avez pas été le seul à vous le demander, et je vais tout de suite vous décevoir en vous disant que je ne vous donnerais pas la réponse ce mois-ci. Bien au contraire, j'en profite même pour organiser un concours. Le premier lecteur qui donnera l'explication de la présence répétée du nombre 42 dans le journal gagnera un abonnement à Génération 4. Je vous aiderai en vous disant qu'il y a tout de même une raison précise et que grâce à 42 nous avons réponse à tout! Vos réponses sont à envoyer par courrier à:

*Génération 4 "Concours 42"
210, rue du Faubourg Saint-Martin 75010
Paris*

Réponses et résultats dans le courrier des lecteurs du prochain numéro.



Vous êtes :

- Programmeur Atari ST/Amiga
- Motivé
- Prêt à vous intégrer au sein d'une équipe dynamique

16/32 Edition est prêt à vous accueillir.

Contactez Hugues Renaud
Tel : 40-37-04-99

LES PETITES ANNONCES

Nous renvoyons de plus en plus de petites annonces dont le contenu interne n'est pas légal, laissant envisager des activités de piratage! S'il vous plaît, n'envoyez pas de petites annonces de ce type, nous serions obligés de vous les renvoyer! Merci.

VENTE:

Vends ou échange jeux sur Atari ST. Possède TNT, Arkanoïd, Xénon, World Games, Manoir de Mortevielle, Barbarian (Psygnosis), Bubble Bobble, Mewilo, Grand Prix 500 CCC. Vendus à moitié prix. Factures sur demande. Garantis 6 mois. Demander Daniel au 88-90-36-54 après 17 heures.

Vends Atari 520 STF garanti jusqu'au 10/89 + câbles, manuels, etc... 2500 francs.
Vends 6 jeux originaux dont Star Wars, Mortville Manor et The Pawn: 900 francs le tout, ou séparément. Tél: 26-55-42-79 aux heures de repas.

Si vous cherchez un composeur de pages Vidéotex simple d'utilisation mais puissant, permettant entre autres la transformation d'images, j'ai créé Compoxel. Disks + doc: 100 francs. D. Arbisa, 4 rue Paquier, 64500 Ciboure.

URGENT Vends 520 STF (Double Face), encore garanti 13 mois + 2 joystick + logiciels. Prix à débattre. Demandez Vincent au 47-41-91-07 après 19h.

Vends Amiga 500 neuf (1 mois) + nombreux jeux: 4500 francs. Drive externe (1037A) 3,5" pour Amiga (sous emballage): 1500 francs.
Disks 3,5" double face, double densité, de marque: 7 francs + port. Appelez Max au 47-72-55-41

Vends Atari 520STF (double Face) july 88 S.G. Excellent état: 2000 francs.
Vends originaux: Ums, Jeanne d'arc, Explora, Skrull, Fire and Forget, Carrier Command, Barbarian (Psygnosis): 120 francs pièce ou 700 francs ou 500 francs avec le ST. Philippe Mickeler, "Marolles" 49140 Seiches Sur Loir. Tél: 41-76-97-18.

Vends Atari 520STF + moniteur couleur SC 1425 + 4 joysticks + adaptateur + nombreux jeux. Acheté le 3-10-88: 8000 francs (facture garantie). Vendu: 5900 francs. Tél: 47-33-59-65 et 45-41-85-88.

Vends Commodore Amiga 1000 + moniteur couleur A1081 + 2 joysticks: 6500 francs. 2ème lecteur (externe): 1200 francs. Ville: Argenteuil. Tél: 34-10-98-79.

Vends console Séga neuve, sous garantie, + 8 jeux (Zillion II, After Burner, Alien Syndrome, etc...) + manette Speed Konix Séga. Valeur: 3000 francs, laissé à 1400 francs. Ecrire avec numéro de téléphone à: Mr. Boncet Emmanuel, 1 rue Thomas Lainée, Résidence Lopofa, 84000 Avignon.

Vends pour console Nintendo: Ice Climber, Popeye, Excitebike, Urban Champion, Donkey Kong 3, Kung Fu. 120 franc l'unité ou 600 francs le tout. Tél: 48-34-19-82 (après 19h).

Vends originaux pour Atari ST: Trantor, Platoon, Return To Genesis, Shackled, Prédator, Moebius, Sidwinder, Vixen. Prix très intéressant.

Vends console Séga + 17 jeux + 2 Control Stick (Great Football, Basket, Soccer, Kung Fu Kid, After Burner, Rocky, etc...). Valeur: plus de 4000 francs, vendu 2800 francs. Audegond Stéphane, 2 avenue Stendhal, 80000 Amiens. Tél: 22-44-84-37.

Vends originaux pour ST: Defender Of The Crown, Out-Run, Pandora. 120 frs l'un + 1 jeu gratuit au choix. Tél: 77-72-95-13, après 18h.

Vends Amiga 1000, 512K, lecteur de disquette 880K + moniteur commodore 1081 (couleur et monochrome) + joystick + mousemat (tapis souris) + logiciels.
Le tout est en parfait état et sera livré dans les emballages d'origine. L'ensemble, neuf, m'a coûté 13000 francs, je le cède pour 8500 francs (à débattre).
Jean-Michel Delor, 13 rue de Champagne, 57157 Marly.

Vends C64N + lecteur 1541 + lecteur cassette + 2 joysticks + cordon Péritel + Power Cartridge + Nombreux jeux disks/cassettes + Factures. Tout en très bon état. Prix: 4300 francs. Briganti. Tél: 46-28-24-88 (après 20h).

Vends CBM64 + Drive 1541 + Logiciels + Instruments (Power Cartridge et manettes), le tout en très bon état. Prix: 2000 francs. Demander Philippe au 64-93-04-61 après 18h.

Vends CPC 6128 couleur, neuf + joystick + nombreux jeux + Utilitaires + 30 revues, le tout sacrifié à 3000 francs. Tél: 48-26-04-98. Demander Serge.

ACHATS:

Amigaiste cherche Photon Paint pas cher. Achète originaux sur Paris. Jérôme Nusser, 38 rue de l'Amiral Mouchez, 75014 Paris. Tél: 45-88-65-12

Achète Atari 520 ou Amiga 500 + moniteur couleur. Faire offre. Tél: 39-80-82-75 (région rouennaise si possible).

Achète UC Atari (520 ou 1040) + périphériques, etc... Mais pas cher. Appelez Cédric Javault, 38 avenue Galilée, 94100 Saint Maur au 42-83-50-16.

Cherche Amiga 500 + câble péritel. Environ 3500 francs à débattre. Tél: 94-28-37-52. Demandez Frédéric, après 18 heures.

RECHERCHE:

Recherche possesseur d'Atari ST pour contacts en Picardie. Jean-Michel Bottin, 12/436 rue Boieldieu, BP112, 02103 Saint-Quentin Cedex. (NDC: celle-là, on la laisse, on avait encaissé le chè que... Vous pouvez tous lui écrire, il sera ravi!)

FORMULAIRE D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

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

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

GEN 4

INDEX DES TESTS

TESTS:

	A	ST	S	N	P.
4x4 OFF ROAD RACING	X				47
AFTERBURNER		X			23
ATAX	X	X			33
ATHLETIC WORLD				X	43
BAAL		X			53
BOMBUZAL	X	X			58
CALIFORNIA GAMES	X	X			49
CAPTAIN SILVER			X		29
CIRCUS GAMES	X	X			36
COLOSSUS CHESS X		X			19
CRASH AND BURN	X				24
CRAZY CARS II		X			22
DESOLATOR		X			16
DOUBLE DRAGON	X	X			32
FLYING SHARK		X			40
GOLVELLIUS			X		30
GROWTH	X	X			45
HELLBENT		X			11
HELLFIRE ATTACK	X	X			17
HYPERDROME		X			26
IRON TRACKERS		X			38
JUNGLE BOOK	X	X			37
JOE BLADE II	X	X			28
JOKER POKER	X	X			18
KARATEKA		X			24
KENNEDY APPROACH		X			54
KENSEIDEN			X		34
LEGEND OF ZELDA				X	30
LOMBARD RAC RALLY	X	X			41
MADSHOW	X	X			55
MARIA'S CHRISTMAST BOX	X	X			28
MAZE HUNTER			X		34
PAC LAND	X	X			57
PIONEER PLAGUE	X	X			51
PURPLE SATURN DAY	X	X			10
QUANTOX	X				27
RAMBO III		X			50
RETURN OF THE JEDI	X	X			52
R-TYPE		X			44
SHANGHAI			X		26
SOLDIER OF LIGHT		X			14
SPEEDBALL	X	X			42
SPITTING IMAGE	X	X			16
TEENAGE QUEEN	X	X			15
TRIVIAL PURSUIT: A NEW BEGINNING	X	X			56
VICTORY ROAD		X			56
WANTED	X	X			48
WHO FRAMED ROGER RABBIT	X	X			46
ZERO GRAVITY	X	X			18

LE MONDE DE L'AVENTURE:

FISH	X	X			65
THE GRAIL		X			62
MEURTRES A VENISE		X			67
PORTES DU TEMPS	X				68
STORMBRINGER		X			63
TIMES OF LORE	X	X			66
UMS SCENARIO 1&2		X			64

A =Amiga
ST =Atari ST
S =Séga
N =Nintendo

PURPLE SATURN DAY

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



Le dieu Exxos a encore frappé! Son Influence sur l'équipe d'Ere Informatique a une nouvelle fois été bénéfique. Après "l'Arche du Capitaine Blood" et avant "Temple Of Flying Saucers", Purple Saturn Day fait souffler un ouragan d'originalité particulièrement agréable dans le monde du jeu d'arcade, un peu trop conservateur à mon goût. Les graphismes de Didier Bouchon sont encore plus beaux que ceux qu'il avait faits pour Blood, les jeux sont géniaux, et le tout est complété par des idées fantastiques, comme les "petits" du vainqueur de l'année passée qui restent définitivement sur la disquette, permettant de voir quelle race a le plus gagné depuis l'ouverture des jeux interstellaires. Le seul regret que je puisse maintenant avoir, c'est qu'il va me falloir attendre quelque temps avant la sortie du prochain jeu de la gamme Exxos... Mais croyez-moi, ça vaut le coup d'attendre.

Avec Purple Saturn Day ce n'est pas un, ni deux, pas même trois mais bien quatre jeux auxquels vous allez être confronté. En effet, tous les ans, ont lieu, près de la planète Saturne, les jeux olympiques intergalactiques. Vous allez donc cette année participer à ceux-ci. Pour ce faire, vous devez d'abord définir votre race (selon, bien sûr, votre patriotisme), ensuite vous pourrez commencer. La première épreuve vous conduira dans un des anneaux de Saturne où il vous faudra, à bord d'un vaisseau, naviguer au milieu des astéroïdes. Vous devez accomplir votre parcours le plus rapidement possible pour être devant votre concurrent. Cependant, obligation vous est faite de passer à droite de certaines épaves et à gauche d'autres sous peine de perdre des points et du temps. Ceci n'est valable que lorsque vous êtes devant votre adversaire. Si vous êtes derrière, vous devez foncer tout droit (c'est une image) pour le rattraper, le slalom imposé décrit ci-dessus disparaissant. La seconde épreuve consiste à tirer sur une boule qui libère ainsi une multitude de petites paillettes d'énergie qu'il faut récupérer pour atteindre le quota indiqué. Vous êtes gêné, là aussi, par un concurrent. Dans la troisième épreuve, le but est d'allumer le logo Exxos qui se trouve au centre de l'écran. Pour en arriver là, il faut d'abord allumer un nombre précis de diodes elles-mêmes illuminées par des étincelles qu'il vous faudra diriger dans un labyrinthe de circuits électriques commutables au moyen d'interrupteurs que vous devez toucher (ça va, vous suivez?). Mais ce n'est pas fini, ce serait trop



simple: tant que les diodes sont de couleur rouge, vous pouvez aller les "piquer" à votre adversaire et vice-versa. Une fois qu'elles sont vertes, c'est-à-dire après qu'une étincelle soit repassée dessus, vous ne pouvez plus y toucher. De plus vous avez la possibilité de donner des coups à votre adversaire, l'entravant dans sa démarche. La dernière épreuve vous fera voyager dans le temps. Vous devez tendre un ressort en tirant sur des boules d'énergie. Suivant la quantité d'énergie récoltée, vous serez propulsé dans le temps, le film de l'évolution se déroulant sous vos yeux. Le but est d'aller le plus loin possible.

GRAPHISME: 94%
ANIMATION: 93%
SON: 96%
INTERET: 95%

ET VOILÀ LA DERNIÈRE
MODE SUR SATURNE :
UNE CEINTURE D'ASTÉROÏDES!





Exxos soit loué! Il nous offre sur l'autel de l'informatique un

nouveau jeu encore plus fou que l'Arche du Capitaine Blood. Purple Saturn Day, c'est vraiment l'un des jeux les plus originaux du moment. En plus, il a l'avantage d'être très beau et d'avoir des effets sonores géniaux. J'aime surtout le troisième jeu, celui avec les diodes, mais il est si compliqué de l'expliquer que je ne m'attarderai pas trop dessus... Enfin, sachez que Purple Saturn Day est un programme à ne pas manquer!



Whouaah le graphisme super et les couleurs géniales!

Yaouuh l'animation, réellement fantastique et le son, extraordinaire, si si, vraiment! Le logiciel mérite une mention spéciale pour l'environnement sonore. Comment ont-ils fait? Aucune idée (quoique), mais en tout cas le fait est là: très impressionnant. Mais ce n'est pas tout, l'intérêt du logiciel est immense et la jouabilité est parfaite. Bien sûr, tout se déroule à la souris. Après la mini révolution provoquée par la sortie de l'Arche du Capitaine Blood, la société Exxos, avec ce programme, persiste et prouve toute sa maîtrise de cette superbe machine: le ST. Vivement la version Amiga.

HELLBENT

NOVAGEN env.250F 1 joueur
Système: ST



Vous connaissez le refrain, "encore et encore"? Eh bien

voilà, ô surprise un 'remake', pas vraiment réussi de goldrunner. Le seul intérêt aurait pu être le scrolling vertical différentiel, mais du fait des couleurs utilisées, vous aurez beaucoup de mal à voir votre vaisseau et les ennemis. L'animation est assez fluide, les sons moyens, et le jeu extrêmement difficile. Les bâtiments en hauteur qu'il faut éviter, sont, eux aussi, difficilement visibles et l'ensemble du jeu m'a très rapidement lassé. Je préfère ressortir de mon grenier ce bon vieux Goldrunner.

Hell Bend est un jeu d'arcade au scrolling vertical différentiel. Vous êtes en 3530 (?) et vous interprétez le rôle du Captain Drak Hellbent membre de la Stellarfleet (ça me dit quelque chose) et vous devez chasser les terribles vaisseaux de Kraellian de la planète d'Aldonicha où vous résidez (ouf!). Voilà ce qui vous explique le pourquoi du comment du parce que... Vous survolez donc le sol de votre planète afin d'exterminer les ennemis mais faites très attention car le parcours est jonché d'obstacles (bâtiments) qui ne vous feront pas de cadeau si vous les heurtez. Oeuvrez donc avec finesse et tout ira bien.



DAMNED!
SAPRISTI!
SAPERLIPOPETTE!
MAZETTE!
CRENOM!
PAR SAINT-GEORGES!
BON SANG!
C'EST TROP FORT!
MON DIEU!
HA!
BALIVERNE!
VENTRE SAINT-GRIS!

3615 SM1*ST

GRAPHISME: 34%

ANIMATION: 88%

SON: 29%

INTERET: 41%

PROCHAINEMENT

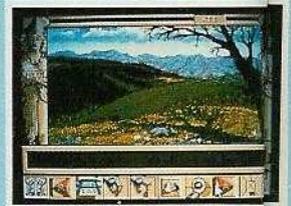
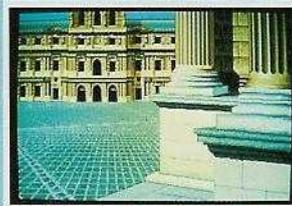
ATARI ST
AMIGA

EXPLORA II

Une nouvelle quête effrénée
à travers le temps.

EXPLORA II :

encore plus **graphisme**,
encore plus **stratégie**,
encore plus **aventure**,
encore plus **musique**,
encore plus **dialogue**,
encore plus **animation**,
encore plus **icônes**,
encore plus **humour**,
encore plus **amour...**



Une mer bleue s'étend autour de vous et à perte de vue, mais pourtant vous semblez distinguer au loin des chants irrésistibles se mêlent aux bruits des vagues et des monstres marins surgissent des vagues pour vous enlever dans leur tourbillon. Les objets magiques qu'il restait dans votre poche et vous vous retrouvez dans la cour d'un somptueux palais. Que se passe-t-il ? La quête se poursuit et vous allez découvrir ce que traînait par là alimentera une fois de plus le surgénérateur qui semble donc accepter toute forme de sacrifice. La quête se poursuit et vous allez découvrir ce que traînait par là alimentera une fois de plus le surgénérateur qui semble donc accepter toute forme de sacrifice. La quête se poursuit et vous allez découvrir ce que traînait par là alimentera une fois de plus le surgénérateur qui semble donc accepter toute forme de sacrifice. La quête se poursuit et vous allez découvrir ce que traînait par là alimentera une fois de plus le surgénérateur qui semble donc accepter toute forme de sacrifice.

SUR VOS ECRANS



Le plus beau de
tous les jeux
d'aventures en
français

Plus de 2 millions
d'octets de logiciel.

Des graphismes époustouffants
Des sons hyper-réalistes

Du jamais vu ni jamais entendu...



INFOMEDIA

16 32
DIFFUSION

er au loin des côtes rocailleuses. Le pont du navire sur lequel vous avez été propulsé semble bien étrange, flots pour ensevelir votre embarcation. Vite, vous jetez dans le surgénérateur les quelques pièces de monis. Que sont ces cliquetis ? Seraient-ce des mousquetaires qui aiguisent leurs fleurets. Un fer à cheval qui forme de métal. A peine remis de ce nouveau voyage vous rencontrez une superbe créature, une fille de ULYSSE ! et qu'elle s'apprête à vous offrir sa couche à l'issue d'un dialogue des plus corsés...

82 rue Curial 75019 Paris
Tél: 40 37 06 37

SOLDIER OF LIGHT

TAITO env.250F 1joueur
Système: ST

Soldier of light est l'adaptation du jeu d'arcade du même nom. Vous êtes le gentil, et les méchants ont envahi plusieurs planètes et, comme vous vous en doutez, vous devez délivrer ces planètes des vilains. Alors vous partez casqué et armé jusqu'aux dents pour remplir votre mission et tuer des robots, des dragons et toutes sortes d'autres ennemis. Au fur et à mesure que vous progresserez, vous pourrez augmenter votre armement et ainsi vous défaire plus facilement des horribles insectes et des méchants extra-planétaires, et ainsi rendre la liberté à tous les gens qui comptent sur vous pour vivre heureux et avoir beaucoup d'enfants.



Peu d'options dans ce jeu très difficile. Uniquement

musique ou pas, et bruitages ou pas. Un jeu à mon goût trop difficile, et quand ce ne sont pas les ennemis qui vous tuent, c'est le temps qui est terminé avant que vous ayez achevé votre mission. Cela dit, ce n'est pas en une journée que vous devez finir un jeu, sans cela ce n'est plus amusant, et la durée de vie de ce jeu serait très courte. Ce qui laisse à penser qu'avec un peu d'entraînement, on doit pouvoir finir une mission, faute de pouvoir terminer le jeu.



Tout comme la Madone ou le Pot de fleurs en peinture, le jeu

de tir façon Side Arms semble être un exercice obligé pour les programmeurs de jeux... Peut-être est-ce une sorte d'épreuve initiatique à l'issue de laquelle ils sont admis, s'ils ont réussi, dans la Secte de ceux qui peuvent faire des jeux intéressants... En l'occurrence, c'est réussi: l'animation est fluide, les sprites comme les décors sont très bien dessinés,

et puis les ennemis explosent bien, avec discipline et civilité, quand on leur tire dessus. OK, bravo les p'tits gars! Bon, maintenant, est-ce qu'on pourrait avoir un jeu original, s'il vous plaît?

GRAPHISME: 65%
ANIMATION: 52%
SON: 45%
INTERET: 55%

**LA SOCIETE 16/32
DIFFUSION OFFRE 10 'ST
REPLAY 4' AU SERVEUR
3615 SM1*ST.**

**NOUS VOUS PROPOSONS
DE LES GAGNER.**

BONNE ANNEE!



TEENAGE QUEEN

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



Que dire si ce n'est que ce jeu est vraiment superbe. Les cartes sont les plus belles jamais faites sur un strip poker, la fille est très très mignone, plus que dans tous les jeux où ce sont des digits (NDLR: on reconnaît le spécialiste qui parle!), et en plus il y a des tonnes de dessins. Ce qui me plaît le plus reste aussi les expressions de la fille, qui n'est pas bêtement devant l'écran comme d'habitude... Aucun doute, c'est le plus parfait des Strip Poker!

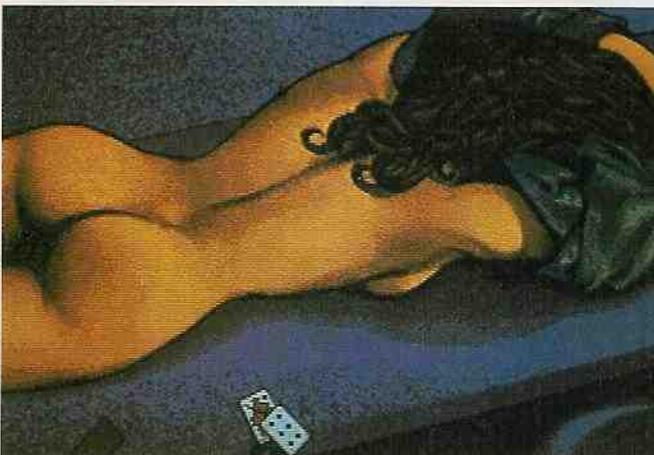
Vous connaissez tous le principe du Strip Poker! Non? Il s'agit, tout en jouant au poker, d'effeuiller une superbe créature. Comment? A chaque fois qu'elle est obligé de reprendre de l'argent, elle doit se dévêtir d'un de ses vêtements. Teenage Queen est un strip-poker entièrement graphique où l'on utilise la souris pour choisir ses paris, changer ses cartes, etc... Tout est permis, même le bluff, pour arriver à vos fins!



Quelle surprise que ce nouveau programme de chez Ere Informatique! Quand on m'avait dit qu'ils étaient en train de faire un strip poker, ça m'avais semblé étrange, car ils ne sont quand même pas du style à faire des trucs aussi peu originaux. Et pourtant, lorsque l'on joue à Teenage Queen, on ne peut qu'apprécier les graphismes. On est loin des digits ratées ou des dessins lamentables de tous les autres strip que l'on avait jusqu'à maintenant. Ici, c'est du dessin, du vrai, et la nana est vraiment géniale. Les cartes elles-aussi sont vraiment superbes, et le jeu... vous le connaissez. Le meilleur du genre!



Whaaaaa-ooooouuu! Ere strikes back! Teenage Queen est le plus beau Strip Poker disponible sur ST et Amiga. Les dessins sont vraiment géniaux, que ce soient ceux de la Teenage Queen ou des cartes (encore que je préfère la Queen aux cartes, mais chacun ses goûts!). Je ne vous parle pas du jeu que vous connaissez tous, mais sachez simplement que le niveau est moyen, et que les passages à vide de la Queen sont compensés par des coups de bluff assez fantastiques. De plus, le nombre d'écrans est impressionnant, ce qui fait que pour arriver à la fin, il faudra vous accrocher... mais au moins, cela ajoute une motivation lorsque l'on joue.



TEENAGE QUEEN

GRAPHISME: 99%

ANIMATION: -

SON: 89%

INTERET: 92%

DESOLATOR

US GOLD env.200F 1 joueur
Système: ST

Johny Blackmore, détective privé de choc, a été mis au courant d'un sombre trafic d'enfants. Sa sensibilité et son sens du devoir lui interdisent de ne rien faire (c'est à dire qu'ils l'obligent à faire quelque chose, autrement dit...) et il part à la rescousse de ces petits êtres enfermés dans des miroirs par la malédiction d'un vaudou haïtien. Il devra affronter des punks et tout plein d'autres colosses qui lui veulent du mal, des portes qui ont du mal à s'ouvrir. Heureusement, il aura la chance de trouver des bonus, des armes meurtrières qui l'aideront dans sa difficile épopée. Quand il aura tout fini, il rentrera chez lui.



Voilà un programme qui m'a beaucoup déçu. J'y

avais joué, il y a quelques temps, sur C64, et il m'avait laissé un très bon souvenir. Quand je l'ai reçu sur ST, j'ai bondi en voyant les dessins, nettement supérieurs à ceux du C64; mais j'ai vite déchanté, quand j'ai commencé à jouer: on a l'impression que le bonhomme traîne derrière lui un boulet, il se bloque dans des passages pourtant larges. Je me suis tellement acharné sur le joystick à déplacer ce lourdaud, qu'arrivée au niveau 2, j'avais mal au bras! Quel dommage que l'animation soit si médiocre, le jeu est pourtant bien sympathique.



Bof bof bof... Je ne trouve qu'un qualificatif à ce jeu: "moyen".

Car, vous l'avez sans doute deviné, tout est moyen: le scénario lui-même est moyen, vous dirigez un bonhomme moyen qui doit combattre des punks (encore des punks! Non mais je rêêêêève!) et des gros blacks, il doit libérer des petites filles ("gros" et "petites", ça donne du "moyen"). Les graphismes sont très légers, la gestion du joystick laisse à désirer, surtout pour le passage des portes. Enfin bref, bon, on oublie

GRAPHISME: 63%

ANIMATION: 47%

SON: 54%

INTERET: 66%

le nom du jeu une minute après avoir rangé la disquette...

SPITTING

DOMARK env. 200F 1 ou 2 joueurs
Système: AMIGA/ST

Tiré de la célèbre et désopilante (pour qui apprécie l'humour anglais, of course) série télévisée britannique, Spitting Image vous offre la possibilité tant rêvée de dsicréditer totalement les grands de ce monde: Gorbatchev, Jean-Paul II, Maggie Thatcher, Peter Botha, Khomeiny, Ronald Reagan... Après avoir choisi parmi eux (c'est la reine d'Angleterre elle-même qui commente cette sélection) votre ennemi, ainsi que votre champion, vous les faites s'affronter dans un duel burlesque où chaque combattant utilise des armes correspondant à son tempérament et à sa réputation... Il vous faut ridiculiser chaque personnalité jusqu'à devenir leader mondial.



Ouarf ouarf ouarf! Le peu que j'avais vu de la série télé-

visée du même nom m'avait laissé un souvenir mêlé de Monty Python et, plus généralement, d'humour anglais. Il faut dire qu'à peu près toute la rédaction de Gen4 est sous l'emprise de cet humour bien particulier; l'arrivée du soft tant attendu a provoqué un immense embouteillage devant l'entrée de la salle des machines. Le scénario ne m'a aucunement déçu, il est totalement désopilant. Je ne me lasse pas de regarder les combats entre grands de ce monde, chacun ayant ses gadgets et sa botte secrète. Tout le monde en prend plein la tête, aucune idéologie n'est privilégiée, à vous de choisir vos combattants...

G IMAGE

OUURS



L'idée du jeu n'a rien de très original, puisque ça n'est

jamais qu'une adaptation micro d'une série qui a eu beaucoup de succès à la télé. C'est aussi raté que la pub pour la carte Kiwi, elle aussi pompée sur Spitting Image, et c'est tout autant dépourvu d'intérêt. Les graphismes et les gags sont rigolos, mais les combats injouables et énervants. Là, je suis nettement déçu!

GRAPHISME: 80%

ANIMATION: 50%

SON: 40%

INTERET: 10%

HELLFIRE

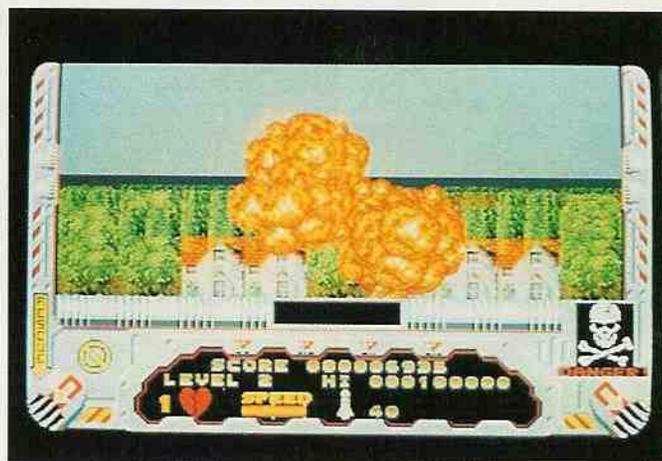
MARTECH env.220f 1 joueur
Système: Amiga

Hellfire vous met aux commandes d'un hélicoptère super sophistiqué comme il se doit car évidemment, on ne va pas vous donner de la camelote. Vous devez vous défendre contre des avions ennemis qui foncent sur vous et larguent des missiles que vous devez éviter bien sûr. Pour vous défendre, vous devez dans un premier temps prendre un de ces avions dans votre radar et ensuite, envoyer un projectile télécommandé. Après un certain nombre d'attaques dont vous êtes l'objet, votre hélico se pose et vous accédez alors au niveau suivant et c'est reparti pour un tour.



Argh! Non mais c'est pas vrai?! Mais dites-moi que je rêve!

Mais non, mais oh eh, là je dis: stop! Arrêtez! Rideau! Couché! A la niche! Coupez tout! C'est le même système infâme que Afterburner mais avec un hélico au lieu d'un F-14. Déjà, pris séparément, ce sont de véritables catastrophes, mais oser en vendre deux aussi semblablement ratés, c'est plus que honteux! Mais que fait la police?! Il nous faudrait Judge Dredd, c'est pas croyable!



GRAPHISME: 20%

SON: 35%

ANIMATION: 25%

INTERET: 15%

10 SOFTS 'ST REPLAY V4'
A GAGNER SUR LE
SERVEUR 3615 SM1*ST.
ILS SONT OFFERTS PAR 16/32
DIFFUSION.

ZERO GRAVITY

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

Zero Gravity vous convie à participer à un étonnant match futuriste, tant par sa conception, que par son graphisme. En effet, vous vous retrouvez à l'extrémité d'un grand couloir, face à votre adversaire. La partie consiste à renvoyer dans son camp la balle qu'il vous adresse. Ce n'est pas à une tâche facile, car les deux concurrents sont matérialisés chacun par une petite raquette bleue, se mouvant librement dans l'espace, devant bien entendu heurter la balle. Pour pimenter le jeu, les murs du couloir sont couverts de grands panneaux ornés de dessins pouvant, lorsqu'ils sont touchés par la balle, accélérer la partie, donner un bonus, une pénalité, etc... Il faut donc une grande habileté et une importante vivacité pour parvenir à ridiculiser votre adversaire; alors, commencez donc à vous entraîner.



Avec Zero Gravity, on peut enfin voir que certains programmeurs ont encore des idées originales. Le principe même du jeu est amusant, et il a été bien réalisé. Après un petit temps d'entraînement, vous pouvez affronter l'ordinateur sans problème, il suffit de savoir bien tirer parti des bonus proposés. Et, à deux joueurs, en niveau expert, vous pouvez être certains que vous passerez quelques bons moments. En passant, comme ça, l'air de rien, je signale que j'ai écrasé le rédacteur en chef par 10 à 1, score qui fera date dans l'Histoire des Jeux. Prends ça dans les dents.

Vous rappelez-vous les tout premiers jeux vidéo ? Le tennis par exemple, où les joueurs étaient représentés par des tirets. Eh bien, Zéro Gravity est la version moderne de ce type de programme. Au lieu de voir de dessus, on se trouve derrière sa barre; il y a des formes, des couleurs, des dessins, un bruitage mais, malgré le système de bonus, l'intérêt n'a guère évolué. Un point positif est à noter: les meilleurs scores s'inscrivent sur la liste mémorable... A part ça, il faut être un joueur acharné pour s'attarder sur ce logiciel, et en plus avoir les nerfs solides, car le bung bung que l'on entend chaque fois que la balle rebondit devient plutôt stressant à la longue. Je n'irai pas jusqu'à dire que ce jeu sur la gravité porte bien son nom, mais dans l'ensemble il m'a franchement déçu...



GRAPHISME: 45%
ANIMATION: 75%
SON: 27%
INTERET: 46%

JOKER POKER

JOKER SOFTWARE env.240F à S
Système: Amiga

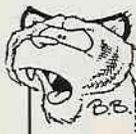
Tout le monde ou presque connaît le Poker, sinon, vous ne pourrez jamais voir Maria nue comme un ver. Joker Poker propose à deux joueurs et plus de s'affronter dans une partie sans merci. Toutefois, ce jeu est une variante du poker traditionnel, en effet, votre but ici est de faire le plus de points possible en fonction de votre donne. Vous pouvez chercher à améliorer les cartes que l'on vous a distribuées, mais si vous n'y arrivez pas, vous ne marquez pas de points. Alors un bon conseil: ne soyez pas trop gourmand et sauvez votre score dès qu'il est un peu important. Au bout d'un certain nombre de donnes choisies par les joueurs, c'est le suivant qui joue et qui essaye de faire le plus grand score et ainsi de suite jusqu'au 90ème joueur si toutefois votre pièce est assez grande pour faire tenir tout ce monde:

GRAPHISME: 10%
ANIMATION: 10%
SON: 1%
INTERET: 20%



POKER

F 2 90 joueurs



Ouais, bon... C'est un poker, quoi! Mais il n'est pas beau du tout, ce qui est grave pour un soft sur Amiga, les sons sont nullissimes, ce qui est grave pour un soft sur Amiga, et puis pour le moindre truc il y a un long et pénible accès disque, ce qui est normal pour un soft sur Amiga... Je ne l'ai pas vu sur ST, mais si c'est pareil c'est à peine moins grave!



Comme tous les jeux de ce genre, il faut aimer. Moi, j'aime bien les jeux de hasard. Bien sur, vous me direz: "Mais qu'est-ce que l'on gagne avec l'ordinateur?" Oui, mais si l'on ne gagne rien, on ne perd rien non plus. Cette idée de poker est assez amusante, et l'on se prend à essayer de battre son score, mais à condition d'avoir inscrit deux fois son nom, car il faut obligatoirement être deux pour jouer. Le jeu est un peu lent, et ça me fait mal au ventre d'entendre mon drive faire de tels bruits pendant le chargement. Ce doit être génial à 90, surtout pour les 89 derniers si vous avez choisi une vingtaine de donnes par joueur.

COLOSSUS CHESS X



CDS Software env.250F 1 ou 2 joueurs
Système: ST

GRAPHISME: 62%

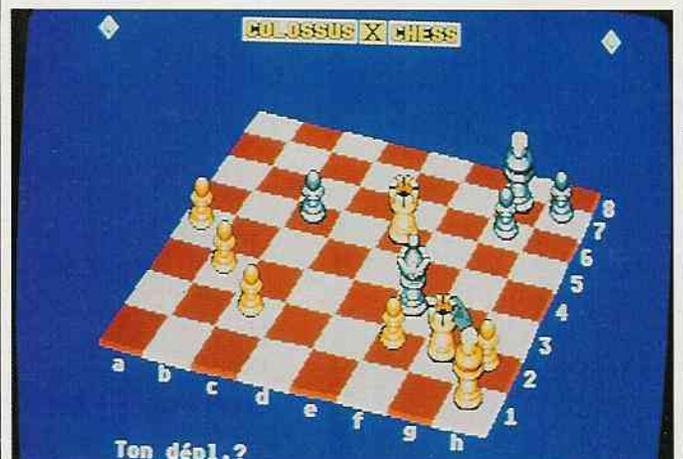
SON: 74%

ANIMATION: 70%

INTERET: 78%

C'est la dernière version de ce jeu dont l'origine remonte aux 8 bits sous le nom de Colossus Chess IV. Adapté pour 16 bits, et traduit en français pour être commercialisé chez nous, ce jeu d'échecs présente quelques caractéristiques inhabituelles qui en font, selon l'éditeur, le meilleur sur ordinateur familial... Voyons tout d'abord les options normales: Colossus Chess X est représenté en 2D ou en 3D, et on peut changer son orientation. Il connaît (heureusement) toutes les règles du noble jeu, de la prise en passant, à la nullité par répétition, jusqu'à la promotion du pion en une pièce quelconque. Il peut servir d'arbitre, jouer contre lui-même, résoudre des problèmes. Signalons également: la reprise d'un coup, le changement de camp, l'impression d'une partie, l'horloge, les coordonnées de l'échiquier, l'évaluation d'une position... j'en passe, et des meilleures. Bref, de très nombreuses options. Ensuite, les gadgets: 4 manières de représenter les pièces, un mode parlant, ou

des musiques classiques pour vous tenir compagnie pendant votre réflexion. L'inhabituel, enfin: ce programme peut, si on le désire, se mettre au niveau du débutant (c'est-à-dire mal jouer au besoin) et même faire un effort pour se laisser battre... voilà qui est original! Mais le plus étonnant est que Colossus Chess X est évolutif et qu'il incorpore la possibilité d'apprendre de nouvelles lignes de jeu afin de se perfectionner. Il gagne en quelque sorte de l'expérience au fil des parties. Aussi la puissance du programme est-elle difficile à apprécier, mais il semble tout de même dominé par Chess (de Psion), la référence en la matière. Pour ce qui est du côté artistique, j'avoue avoir été déçu par le graphisme de l'échiquier qui est assez navrant: ça aurait demandé quelques heures de travail supplémentaires. Les couleurs choisies sont criardes. D'autre part, une version fonctionnant en noir et blanc serait la bienvenue.



Avez-vous la mémoire des noms?

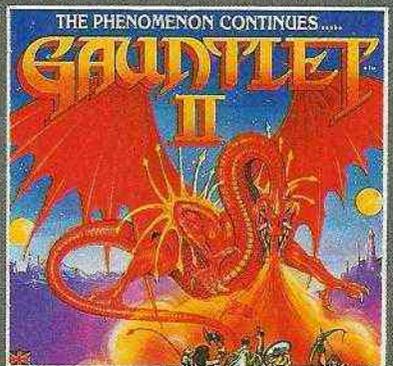
LED STORM™



ROAD BLASTERS™



GAUNTLET II™



BIRDIE™

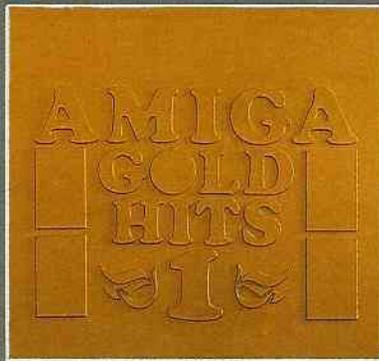


STREET FIGHTER™

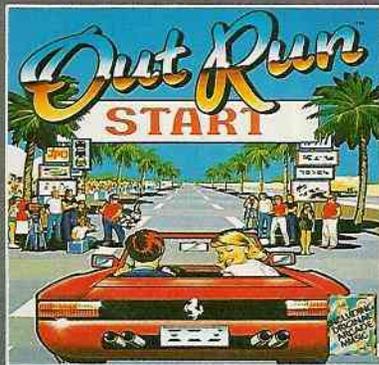




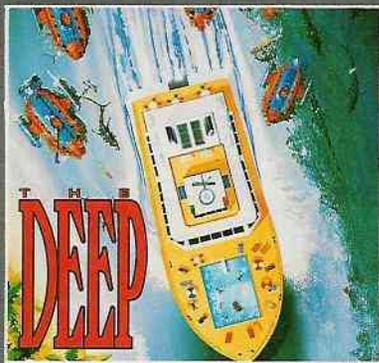
TIGER ROAD™



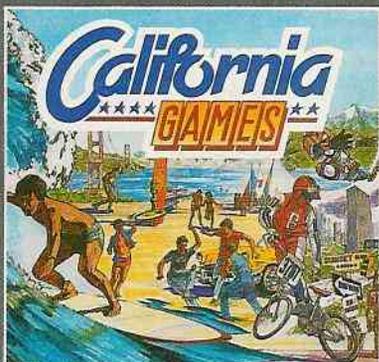
OUT RUN™



AMIGA GOLD HITS™



THE DEEP™



CALIFORNIA GAMES™



U.S. GOLD, les meilleurs jeux en 16 bit.

US Gold Ltd. (France) S.A.R.L., BP3, Lot Nrl, Zac des Mousquettes, 06740, Châteauneuf de Grasse, France.

AMIGA et ATARI ST

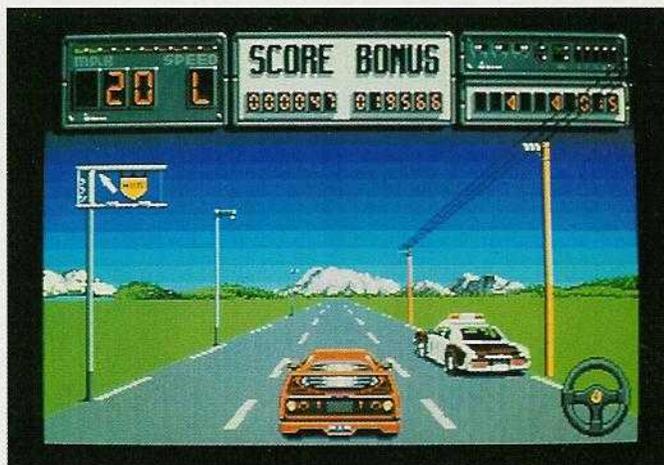
CRAZY CARS 2

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



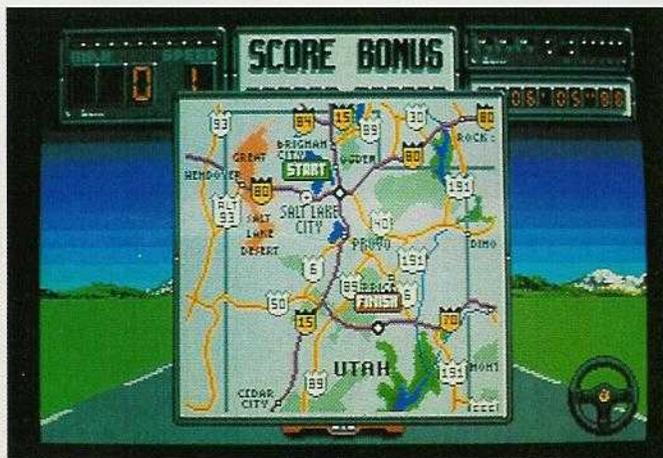
Cette suite de Crazy Cars se déroule dans quatre états des Etats-Unis. Votre but, à bord de votre F-40 ultra-sophistiquée, est de rallier diverses villes! Vous êtes du FBI, et si vous réussissez votre mission,

vous mettez fin aux agissements du terrible gang des voleurs de voitures, gang dont on dit qu'il aurait de nombreux contacts dans la police. Comme vos heures sont comptées, vous ne disposez



Que s'est-il passé chez Titus? Alors que nous commençons à nous habituer à leurs softs, bien réalisés mais dont la durée de vie n'était pas bien grande, voici que la compagnie nous sort l'une des meilleures courses de voitures de l'année, voire la meilleure.

Graphismes superbes, animation de la route encore meilleure que dans Super Hang-On, sons de qualité: tout ce qui est nécessaire pour un hit est présent dans Crazy Cars II. En plus, il y a un scénario, original, et le coup des cartes sur lesquelles il faut se guider est une idée géniale. Crazy Cars II est LA course à ne pas manquer!



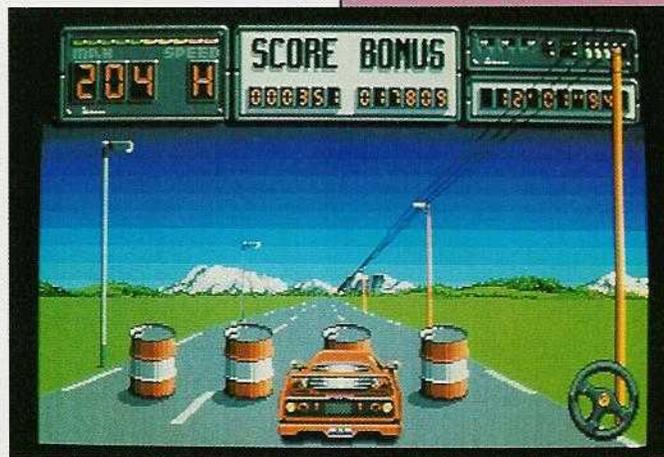
pas de beaucoup de temps pour rallier chaque ville, ce qui vous obligera à foncer...d'où de nombreux problèmes.

Tout d'abord, vous devez vous méfier des flics corrompus qui n'hésiteront pas à faire des queues de poisson ou encore à vous rentrer dedans, mais aussi



TITUS a effectué, avec ce soft, un virage à 180 degrés!

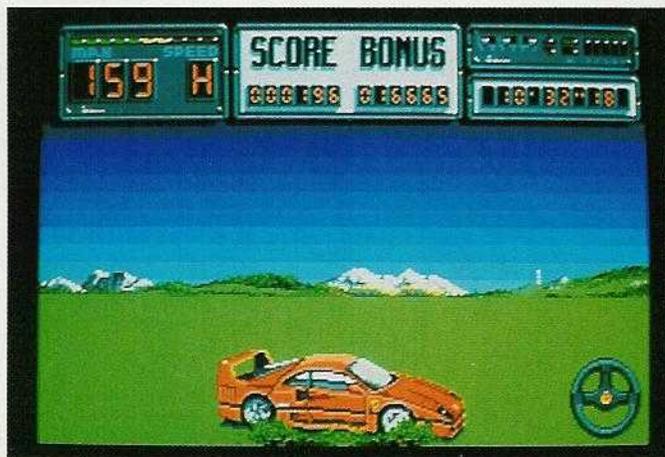
Autant j'avais trouvé CRAZY CARS I nul, autant je trouve cette 2ème tentative superbement réussie. Je crois que jamais encore je n'avais vu un scrolling aussi parfait et aussi réaliste. Outre le scénario, chose surprenante pour un logiciel de ce genre, il vous faudra, pour aller d'une ville à



une autre, prendre les bonnes routes, une erreur vous obligeant à faire un sérieux détour. Le jeu étant très difficile, il est agréable que le nombre de vies ne soit pas limité, un compte à rebours vous obligeant cependant à appuyer sur le champion (et avec une F40, croyez moi, ça décoiffe!). J'aime, j'aime, j'alaiaaiaime!

des flics intègres qui vous poursuivront pour excès de vitesse, et qui n'hésiteront pas à dresser des barrages en travers de votre route!

Le joueur doit se repérer sur les cartes des quatre états (elles sont tirées de vraies cartes de ces régions!) et doit ainsi prendre les bons embranchements sous





Si, plus tard, on observe la production de la société

Titus, on distinguera deux périodes: l'époque pré-Crazy cars II et l'époque post-Crazy cars II. Ce logiciel marque, je l'espère, un tournant radical dans la qualité et la finition des programmes de Titus.

C'est certainement la course de voitures la mieux réussie à ce jour sur ST. L'animation et l'effet de vitesse sont réellement saisissants. De plus, le graphisme est bon, ce qui ne gêne rien. Et ce n'est pas tout: pour mener à bien les différents parcours qui sont proposés, vous devez vous repérer sur une carte, intégrée au jeu, et suivre pas à pas l'itinéraire fixé, sous peine de perdre beaucoup de temps. De par ses options, sa réalisation et son intérêt (immense) Crazy Cars II est une totale réussite et Titus semble être sur la bonne route.

peine de perdre un temps fou! D'autre part, il est possible de quitter la route quelques instants pour doubler ou éviter un barrage, en faisant tout de même attention aux nombreux poteaux et panneaux qui bordent les routes! Une fois que vous serez arrivé à destination, un nouveau parcours vous sera proposé!

GRAPHISME: 89%

ANIMATION: 94%

SON: 82%

INTERET: 96%

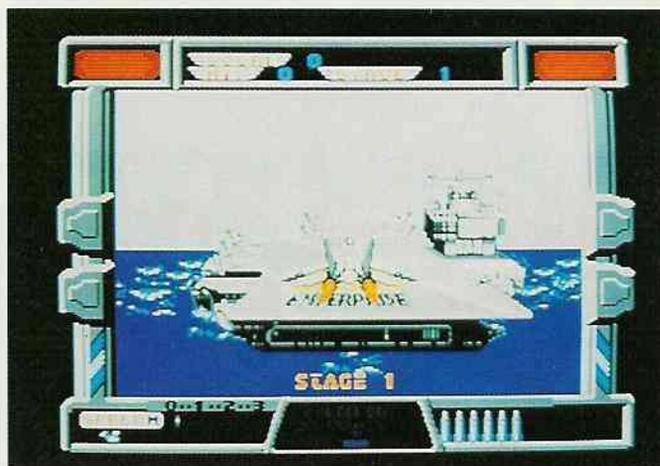
AFTERBURNER

ACTIVISION env.200F 1 joueur
Système: AMIGA / ST

Comme un authentique héros de Top Gun, prenez les commandes d'un F-14 A, décollez du porte-avions et, armé de canons et de missiles, balayez les ennemis du capitalisme! Votre chasseur supersonique, dont les ailes à géométrie variable assurent une parfaite maniabilité peut, grâce à la post-combustion (afterburner, en anglais...) parvenir à de foudroyantes accélérations. Votre canon est activé automatiquement à l'approche d'ennemis, et les missiles vous permettent d'anéantir les plus récalcitrants. Mais gare à vous: ceux-ci sont également armés et n'hésiteront pas à vous faire avaler votre brevet de pilote! Les sots; ils ne savent pas que l'Histoire les a déjà condamnés...



Bleu argim-pffglpiorper-heuark!... Le pilotage de ce machin, après tout ce que l'on a pu voir dans de vrais simulateurs de vol ou à plus forte raison dans les jeux en 3D formes pleines (où il est pourtant tellement plus difficile de gérer l'interactivité en plus des images calculées!) est d'une nullité sans borne! Le tir automatique du canon est ridicule: quel intérêt?! Les décors sont tellement pleins de "petits escaliers" que c'en est à se rouler par terre! Les couleurs sont laides, l'animation saccadée, la musique pénible, les effets sonores interrompent les mouvements de l'appareil, il n'y a pas de différents niveaux de difficulté, c'est nuuu! Si j'avais voulu me fâcher définitivement avec quelqu'un en cette fin d'année, je n'aurais pas hésité: je lui aurais offert Afterburner pour Noël!...



Non! Décidément, ce jeu ne me plaît pas. Et pourtant, je me suis forcé à y jouer pendant un bon bout de temps, et cela à plusieurs reprises, et j'en arrive toujours à la même conclusion, je n'aime pas. L'avion se dirige mal, on ne sait pas où l'on tire et souvent ce que l'on doit viser. Seule la musique est amusante, ainsi que la voix que l'on entend de temps en temps. Et je n'ai rien contre Activision qui est une très grande maison d'édition qui possède à son actif de super jeux avec lesquels je joue très souvent. Mais là, non. Je n'ai pas du tout été accroché.

GRAPHISME: 10%

ANIMATION: 20%

SON: 30%

INTERET: 0,042%

CRASH & BURN

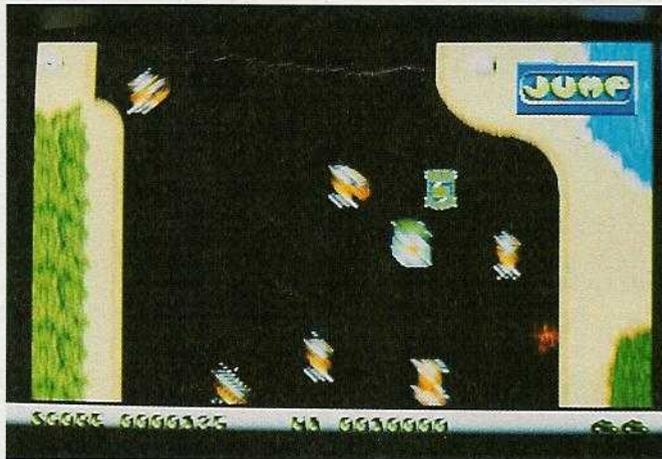
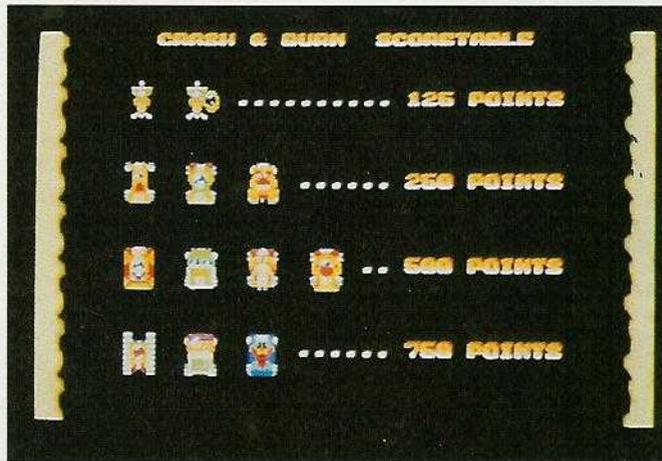
env.200F 1 joueur
Système: Amiga

Crash & Burn est un clone d'un ancien jeu bien connu par ceux qui possèdent ou ont possédé un 8 bits. Mais ne me demandez pas le nom de ce jeu, je l'ai oublié. Du reste, ce n'est pas parce que vous lisez Gen4 que vous avez forcément eu un 8 bits, et si toutefois vous en avez eu un, ce n'est pas pour cela que vous avez forcément acheté ce jeu. Alors c'est un jeu que vous ne connaissiez pas et je vais donc vous en parler. Pour ceux qui le connaissent, vous n'avez qu'à passer à l'article suivant, à moins que vous connaissiez aussi le jeu suivant, auquel cas, allez directement en prison sans passer par la case départ et faites une croix sur les 20000. Donc, j'allais dire que vous conduisez une petite voiture et vous devez pousser les autres dans le décor et éviter que l'on vous réserve le même sort. De temps à autre, la route est coupée, et vous devez faire sauter votre véhicule sous peine de le détruire.



Comme il est loin le bon temps du C64 (ou du 800 XL)!

Alors pour les nostalgiques, voilà Crash & Burn. Eh oui ! Le même jeu, et le même graphisme. Enfin, ça fait toujours plaisir et c'est mieux que rien. Le jeu est amusant, et pas vraiment évident. Rien que pour sauter le premier obstacle, je m'y suis repris à au moins une soixantaine de fois avant de comprendre le truc. Je vais vous le dévoiler car peut-être que quelques-uns d'entre vous sont comme moi et n'ont jamais réussi à sauter... Il suffit de reculer au maximum avant de presser le bouton, puis une fois en l'air, d'avancer, ce qui vous fait gagner de précieux centimètres.



Ah ben c'est rigolo, ce jeu façon autos tamponneuses, ça me rappelle Spy Hunter sur Apple II, c'était l'époque héroïque! Mais sur l'Amiga c'est tout de même drôlement plus beau, et puis ça bouge plus vite. Mais bon, c'est pas tellement passionnant, au bout d'un moment; en fait l'intérêt est, sinon vraiment limité, du moins très bref.

GRAPHISME: 55%
ANIMATION: 60%
SON: 63%
INTERET: 40%

KARATEKA

BRODERBUND env.200F 1jeu
Système: ST



Voici le Hit des jeux martiaux sur Apple adapté sur

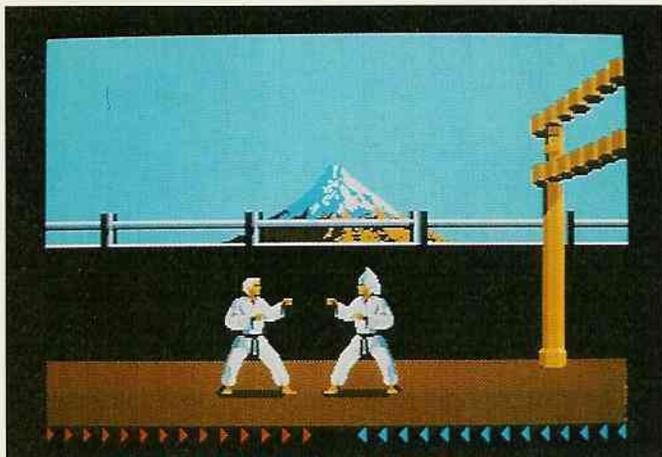
Atari ST. Le soft est en tous points identique, sauf en ce qui concerne les couleurs, merci mon Dieu, merci. Le scénario reste aussi tordant: vous devez libérer votre petite amie retenue prisonnière par un fourbe asiatique. J'ai préféré jouer au clavier, et pour autant que cela puisse paraître bizarre, cela paraît bizarre, si je préfère jouer au clavier parce que je considère que c'est plus précis qu'au joystick, c'est mon droit, quand même, ah mais! D'ailleurs, je vous conseille humblement de faire de même. Malgré le vieill âge du soft et les préjugés, j'ai tout de même passé plusieurs heures à livrer combat, je ne le regrette pas.



Depuis le temps que j'attendais ce jeu sur un 16/32

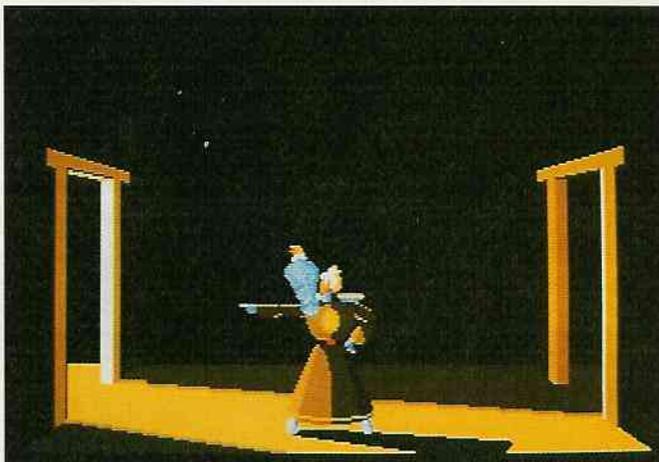
bits, voilà ma patience récompensée. Enfin c'est ce que je croyais... Mais maintenant que j'ai ce jeu entre les mains, je dois vous avouer que je suis très déçu. Les graphismes ne sont guère mieux que sur C64, et la musique est moins jolie. Une seule chose est mieux sur ST: les mouvements sont plus rapides. Mais quand même, ils auraient pu soigner les dessins, c'est très décevant. Si ce jeu doit sortir sur Amiga, souhaitons que le graphisme soit amélioré, car ce serait faire affront à cette machine que de nous pondre un si bon jeu sur 8 bits, de si mauvaise qualité sur l'Amiga.

KA
1 jour



Votre belle et blonde fiancée a été victime d'un kidnapping odieux, orchestré par le directeur d'un club de karaté qui en était tombé amoureux. Cercle très fermé et

injustement réservé aux orientaux, ce club regroupe les meilleurs karatékas du monde, ça tombe vraiment très mal, oh oui, oh oui. Mais n'écoutez que votre courage et votre passion



pour la belle blonde promise, vous vous lancez dans les griffes de ces adeptes des arts martiaux. Vous avez eu le temps d'apprendre auparavant les notions de base et quelques prises qui vous seront nécessaires. Une douzaine d'ennemis vous empêcheront d'atteindre la Grille Magique qui protège le Maître Suprême et Vénéré, et le minable vermineux que vous êtes devra finalement le combattre au cours d'un duel sanglant et sans pitié.

GRAPHISME: 51%
ANIMATION: 64%
SON: 43%
INTERET: 68%

SOFTAGE EN FÊTES

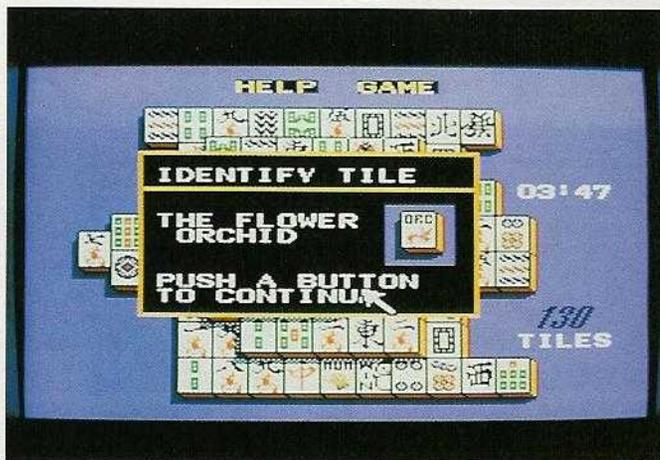
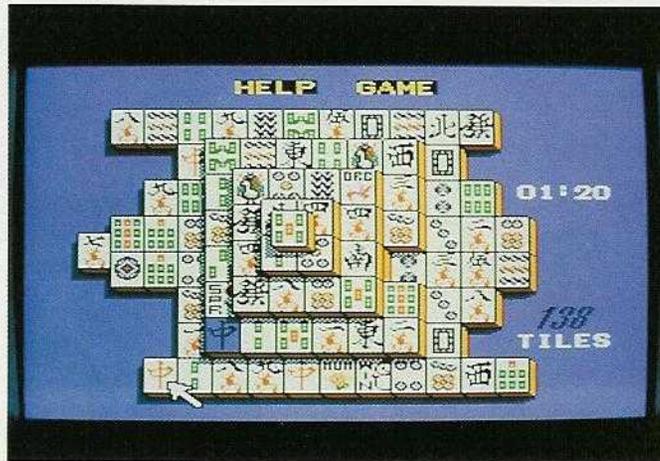
21.36.37.71

ATARI ST			
★ MATHS ★			
LECT. 3 1/2 MB CUM.	1300		
HANDY SCANNER II	2250		
HANDY SCANNER III	3250		
★ EDUCATIF ★			
BAC GEO 1 ^{er} TERM.	206		
BAC MATH B 1 ^{er} TERM.	205		
BAC MATH C E T E 1 ^{er} TERM.	205		
BAC MATH D 1 ^{er} TERM.	206		
BALLADE OUTRE RHIN	250		
BALLADE DE L'ANGLAISE	690		
BIG BEN	245		
BOSSÉ DES MATHS 5 ^{em}	196		
CREER JOKER AUX MATHS	189		
EDUCATIF PRIMAIRE	186		
FONCTIONS NUMERIQUES	185		
FRANCAIS CM	179		
FRANCAIS 5 ^{em}	179		
GEOMETRIE	185		
LA BOSSÉ DES MATHS 3E	195		
LA BOSSÉ DES MATHS 4E	195		
LANGUES FRANCAISE 5 ^{em}	199		
LANGUES FRANCAISE 6 ^{em}	199		
LANGUES FRANCAISE 7 ^{em}	206		
MATH 1	185		
MATH 3	185		
MATH 5.4	185		
MATH 9 ^{em}	185		
MATH 2	199		
MATH CM	216		
MICROGEO	208		
MONTE CRISTO 6 ^{em} 3 ^{em}	195		
OBJECTIF EUROPE 4 ^{em} 3 ^{em}	195		
OBJECTIF FRANCE 4 ^{em} 3 ^{em}	195		
OBJECTIF MONDE 6 ^{em}	195		
OBJECTIF MONDE 7 ^{em}	195		
ORTHOG	173		
TRACER	209		
TROUBADOUR	195		
VIGA PR HYDE PARK 6 ^{em}	219		
★ LIVRES ★			
LA BIBLE DU 520 ST	115		
BIEN DEBUTER AVEC CEST	115		
GRAPHISME EN OFA	109		
GUIDE FIRST WORD	145		
LIVRE DU GEM	119		
LIVRE DU LOGO ST	119		
MUSIQUE ET MIDI	119		
MUSIQUE ET SON	129		
★ UNIVERSITE ★			
IST WORD PLUS	555		
ADV ART STUDIO	205		
ARGIS ANIMATOR	610		
ALICE PERS. PASCAL	550		
ARCHIROS	3120		
ART DIRECTOR	450		
ATACOMPTE			
CALCONAT II	120		
COMPLATEUR OFA	725		
CYBER CONTROL	240		
CYBER PAINT	510		
CYBER STUDIO CAD 3A	640		
CZ ANDROID	785		
DATAMAT	893		
DB MAN	320		
DELETION	1585		
DFT	210		
EVOLUTION	1180		
EZ TRACK PLUS	620		
FLASH	205		
FLIP SIDE	45		
FUTURE DESIGN CAS 3D	175		
GFA ARTIST	406		
GFA BASIC	380		
GFA BASIC ST 3.00	950		
GFA DRAFT	720		
GFA OBJET	310		
INTERPRETEUR C	345		
K GRAPH	270		
K GRAPH 2	375		
K SEGA	381		
K SPREAD	219		
K SPREAD 2	599		
K SWATCH	239		
LATTICE C MCC	850		
LDAW BASIC COMP.	380		
LE COMPTABLE	325		
LE REDACTEUR	390		
MACRO ASSEMBLEUR	180		
MARK WILLIAMS	1350		
MICROTOME CLOCK CARD	320		
MODULA 2	1150		
MUSIC CONST SET	225		
MUSIC STUDIO	205		
PERSONAL PASCAL 050	810		
PLATINE	1050		
PLOTTER PRINTER	156		
PLUS PAINT COX	305		
POINT MASTER PLUS	235		
PRO SOUND DESIGNER	556		
PRO SPRITE DESIGNER	189		
PROFITANT	1590		
PUBLISHING PARTNER	350		
QUICK MENU	290		
REACTOR	1550		
REACTOR	1550		
STUDIO 24	1080		
SUPER CONDUCTOR	460		
SUPERBASE PRO	1980		
TEXTOMAT	320		
TUNE UP	210		
22 2D	375		
22 2D	210		
22 DRAFT	675		
22 ROUGH	410		
★ LOGICIELS ★			
5 STARS OCEAN	205		
AROUND THE W. IN 80 D.A	181		
BAD CAT	174		
BILL PALMER	174		
BUBBLE BOBBLE	154		
CARRIER COMMAND	214		
CHUBBY GRIETLE	144		
COLOMBAL CONQUEST	240		
CYBERNOID	180		
DALEY THOMPSON	175		
DEFENDER OF THE CROWN	234		
DELEXION	170		
DRAGON MASTER	220		
ELITE	170		
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	120		
HERNANDEZ MUST DIE	214		
FIRE B FORGET	214		
RUCHY SIMULATOR II	324		
RUNSTONES	134		
GAUNTLET II	174		
HOT SHOTS	230		
ICE HOCKEY	200		
JEANNE D'ARC	330		
LEATHERNECK	154		
LES GUERRIERS	234		
LOCKON	274		
MANOIR MORTEVILLE	165		
MANIAC	134		
MOTORBIKE MADNESS	137		
NEBULUS	189		
NETHER WORLD	190		
NORTH STAR	150		
OBUTERATOR	150		
OUT RUN	180		
OVERLANDER	204		
PHANTASIE III	170		
PLAYSON	160		
POWERDROME	220		
PREDATOR II	154		
QUESTRON II	154		
RETURN TO GENESIS	170		
ROLLING THUNDER	170		
SARGON III CHESS	234		
SCRABBLE DE LUXE	200		
SENTINEL	154		
SHACKLED	174		
SHADOWGATE	254		
SIDE WINDER	93		
SILENT SERVICE	210		
SINBAD	220		
SKYCHASE	205		
SORCERY PLUS	194		
SUPERSTRETCH	210		
STARGLIDER 2	210		
STARSLAY	184		
STAR STREK	160		
STRIKE FORCE HARRIER	190		
TEST DRIVE	215		
TETRA QUEST	186		
THE ENFORCER	120		
THE HUNT FOR RED-OCT	170		
UNINVITED	210		
VAMPIRE EMPIRE	154		
VIXEN	170		
VOYAGE AU CENT. D.L. T.	214		
WARGAMES CONST SET	235		
WHER TIME STOOD STILL	174		
WARLIGIS	184		
AMIGA			
★ MATHS ★			
HANDY SCANNER II	2250		
HANDY SCANNER III	3250		
★ PROGRAMMES ★			
REGIS ANIMATOR W/IN	134		
ANIMATE 3D	1050		
BUTCHER 2.0	276		
DELUXE MUSIC CONST SET	550		
DELUXE PAINT II	650		
DELUXE PRODUCTIONS	1450		
DELUXE VIDEO 1.2	650		
DISK 2 DISK	450		
DOS 2.DOS	360		
FANCY 3D FONTS	515		
FANTASYSON	400		
INTERCHANGE	625		
K SEGA	690		
LIGHTS CAMERA ACTION	625		
PAGE RIPPER	345		
PHOTON PAINT	650		
PRIMATE	625		
POWER WINDOWS 2	625		
PRO VIDEO PLUS	2150		
SCULP 2-D	680		
SYNTHIA	675		
TV TEXT	625		
VIDEO TITLER	690		
VIDEOSCAPE 3-D	950		
★ LIVRES ★			
102 PROGRAMMES	140		
BIEN DEBUTER EN AMIGA 600	119		
CLERS POUR AMIGA	125		
LA BIBLE DE L'AMIGA	255		
LANGAGE MACHINE	159		
★ LOGICIELS ★			
20.000 LIEUX S/L'ES MERS	199		
AARH	189		
ADV CONST SET	189		
BALLADE AU PAYS DE B.B.	210		
BARDS TALE	309		
BARDS TALE II	239		
BEATLE CHESS	230		
BEYOND THE ICE PALACE	199		
BINK SIMULATOR	180		
BONLUCK	249		
BURBLE GHOST	206		
CARRIER COMMAND	235		
CHESSMASTER 2000	169		
CHUBBY GRIETLE	149		
DALEY THOMPSON	179		
DEFENDER OF THE CROWN	229		
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	185		
ANGOME A OXFORD	210		
EXPLORA	329		
FAERY TALE ADV	324		
FLIGHT FORMULA 1	329		
FLIGHT SIMULATOR II	329		
RUNSTONES	130		
FOOTBALL MANAGER II	189		
FUTUR TANK	130		
GALACTIC CONQUEROR	225		
GARFIELD	250		
GEE BEE AIR RALLY	189		
GETTYSBURG	239		
GLOBAL COMMANDER	276		
GOLDRANNER	230		
HOT SHOTS	185		
IGAB WARRIORS	185		
JEANNE D'ARC	219		
JET	336		
LA GUERRE DES ETOILES	380		
LA PANTHERE ROSE	185		
LEATHERNECK	360		
MANIAC	189		
MANOIR DE MONTEVILLE	175		
MENACE	189		
MOEBIUS	209		
MOTORBIKE MADNESS	145		
N.BULLIS	230		
NETHER WORLD	162		
OBUTERATOR	192		
OFF SHORE WARRIOR	226		
PANDORA	189		
PLATOON	219		
POW	250		
QUADRALLEN	189		
QUESTRON II	225		
ROBBERY	185		
ROCKET RANGER	240		
ROLLING THUNDER	175		
SACHOPHASE	145		
SARGON III	305		
SCENERY DISC. JAPAN	165		
SIDE WINTER	89		
SILENT SERVICE	206		
SKY CHASE	209		
SOLITAIRE	250		
STARGLIDER 2	215		
STARGOUGE	189		
STREET SPORT BASKETT	229		
STRIKE FORCE HARRIER	185		
TERRAMEX	159		
TETRA QUEST	129		
THE ENFORCER	125		
THE HUNT FOR RED-OCT	215		
THUNDERBOYS	129		
THUNDERCATS	229		
THUNDERBOLT	229		
ULTIMA IV	229		
VAMPIRE EMPIRE	179		
VECTORBALL	145		
VIRUS	189		
VISA POUR HYDE PARK	210		
VIXEN	195		
WORLD OLYMPIAD 88	149		
ZYNAES	159		
SEGA			
ACTION FIGHTER	240		
AFTER BURNER	275		
ALISTE	240		
ALEX KIDD	240		
ALEX KIDD II	275		
ALIEN SYNDROME	240		
ASTRO WARRIOR	240		
BLACK ADVENTURE	230		
BANK PANIC	180		
BLACK BELT	240		
BLADE EAGLE	336		
CALIFORNIA GAMES	275		
CARNIVAL	240		
CHOPFLIPPER	240		
COMBAT RESCUE	240		
DOUBLE DRAGON	270		
ENDURO RACER	240		
F-16 FIGHTER	209		
FANTASY STAR	125		
FANTASY ZONE II	275		
FANTASY THE MAZE	240		
GANSTER TOWN	192		
GHOST HOUSE	226		
GLOBAL DEFENSE	189		
GOLVELLUS	219		
GREAT BASE BALL	275		
GREAT BASKET BALL	240		
GREAT GOLF	240		
GREAT VOLLEY BALL	185		
KENSEIDEN	240		
KUNG FU KID	240		
MIRACLE WARRIOR	275		
MISSILE DEFENSE	240		
MY HERO	180		
NINJA	240		
OUT RUN	240		
OUT RUN 3D	275		
PENGUIN LAND	275		
QUARTET	240		
RAMBO 3	275		
RASTAN	275		
ROAD TO GLORY	275		
ROCKY	240		
SAMOURAI WARRIOR	275		
SECRET COMMAND	240		
SHANGAI	240		
SHINOBI	275		
SHOOTING GALLERY	240		
SPACE HARRIER	275		
SPACE HARRIER 3D	275		
SPY VS SPY	180		
SUPER TENNIS	180		
TEDDY BOY	180		
THUNDER BLADE	275		
TRANSOCT	180		
ULTIMA 4	275		
WOLEMAN	275		
WONDERBOY	240		
WONDERBOY II	275		
WORLD GRAND PRIX	240		
WORLD SOCCER	240		
ZAXXON 3D	275		
ZILLION	240		
ZILLION II	240		
CONSOLE	890		
LIGHT PHASER +3 JELX	325		
LUNETTES 3D	270		
ACCELERATEUR	115		
ACCESSOIRES			
DISK 5 1/4 DF DD, LES 10	40		
DISK 3 1/2 DF DD, LES 10	100		
DISK 3 1/2 DF DD, LES 18	220		
MOUSE CHEESE 804	500		
ADAPTATEUR EN V	84		
QUICK SHOT 2 TURBO	100		
KONIX SPEED KING	110		
K SEGA AMIGA	625		
MOONRAKER I	50		
MOONRAKER II	70		

SHANGHAI

SEGA env.250F 1 joueur ou plus
Système: SEGA

Shanghai est une sorte de réussite, mais en plus beau et en plus étoffé, puisqu'il se joue avec 144 tuiles de Mah-jong (domino chinois appelé également jeu des fleurs et des saisons). Les tuiles sont disposées en pyramide, sur 5 étages de hauteur. Le but du jeu est de retirer les tuiles qui se correspondent, par paires, en les faisant glisser sur les côtés, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus. Shanghai peut se jouer seul ou à plusieurs, selon l'option choisie, avec un réglage du temps de réflexion pour les tournois.



Si vos parents se désintéressent de votre console, voilà

de quoi les accrocher! J'en parle en connaissance de cause: à peine le jeu branché, toute la famille se retrouve autour du petit écran, et pointe du doigt les fameuses tuiles. C'est vrai que Shanghai plaît à tous, de 5 à... ans. De la stratégie en suffisance, mais sans être pour autant un casse-tête... chinois.



C'est la 4ème version de Shanghai à laquelle je

joue, et j'ai été agréablement surprise par l'effet de relief donné aux tuiles. Seuls, les dessins prêtent un peu à confusion, (mais, n'est-ce pas fait exprès?) car beaucoup de dominos ont pour symboles des signes chinois, et pour un européen, il est difficile de les distinguer. L'intérêt du jeu est, bien sûr, toujours présent: les fans de Shanghai ne se comptent plus!

GRAPHISME: 75%
ANIMATION: -
SON: -
INTERET: 90%

HYPERDOMINO

EXOCET env.230F 1 joueur
Système: ST / Amiga

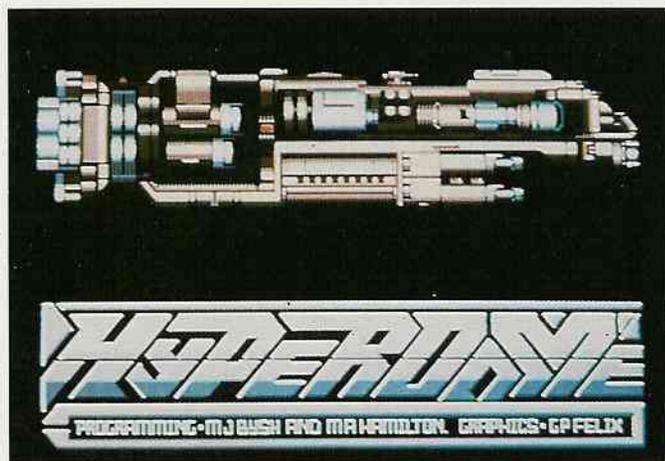
Grâce à votre vaisseau hyper sophistiqué et à vos nerfs d'acier, vous devez affronter toutes sortes d'ennemis dans une sorte de labyrinthe, pour arriver au cerveau et le détruire. Certains ennemis imitent à la perfection les murs, et lorsque vous en détruisez un, un bonus apparaît à sa place. Ce bonus vous permet d'augmenter les capacités de tir de votre engin spatial. Vous aurez aussi droit à des plates-formes qui montent et descendent, vous obligeant à faire des slaloms afin de ne pas vous écraser dans les décors.



Encore un remake de tous ces jeux de tir horizontaux. Et

comme d'habitude, il est très prenant et l'on a envie d'aller jusqu'au bout pour voir les nouveaux monstres, et surtout pour voir s'il y a une fin. Le vaisseau ne répond pas toujours très bien, mais on fait avec. Les couleurs sont un peu pâlichonnes, mais ça gêne un peu de voir des couleurs trop vives. Le jeu n'est pas trop facile, et heureusement qu'il y a de nombreuses vies, car sans cela, on ne pourrait pas aller très loin. Mais c'est vrai que l'on a envie de refaire une petite partie pour essayer d'aller plus loin.

CME



Pas très attrayant ce jeu! Graphiquement, c'est plutôt triste, ça manque de couleurs. Le vaisseau est lourd à manoeuvrer. Quand on le compare à d'autres du même genre, sortis récemment (Zynaps, Menace, R-Type), on a vite fait son choix! Il faut vraiment être en manque pour acheter celui-là.

GRAPHISME: 45%

ANIMATION: 50%

SON: 40%

INTERET: 60%

QUANTOX

ANCO env.150F 1joueur
Système: Amiga

Le royaume de Quantox est assiégé: les ennemis entrent 4 à 4 par l'une des 6 issues de l'aire de jeu. Vous êtes au milieu, et vous devez tirer sur les attaquants. De temps à autre, des bonus (des bons et des mauvais) apparaissent dans le jeu; ayez le coup d'oeil rapide pour les ramasser. Des entre-jeux vous permettront de gagner de l'argent pour vous offrir des armes plus puissantes, des freins, ou pour recharger l'énergie de votre bouclier.



Quantox est un jeu bien étrange qui peut ne pas plaire au premier abord. Remarquez qu'il peut très bien ne pas plaire au second non plus. Moi, je l'ai trouvé assez original, mais assez simpliste. À noter que l'option autofire est très utile pour ce jeu car, comme les balles rebondissent, vous arrivez toujours à atteindre votre but et à attraper les bonus. Les inter-jeux sont assez amusants, et l'on peut augmenter son armement au fur et à mesure que l'on avance dans le jeu.



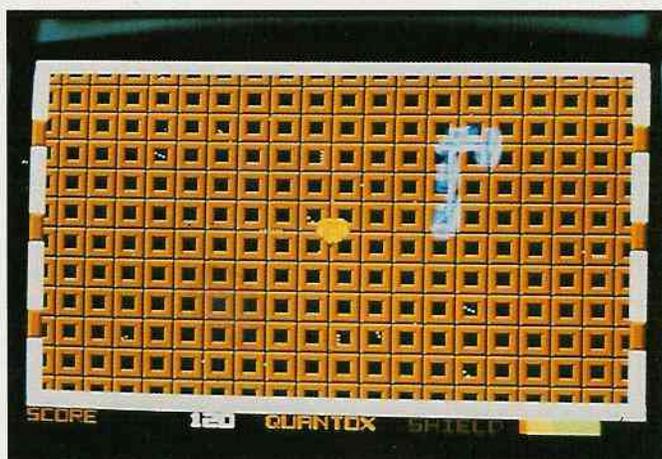
Sorti de la page de présentation, qui est correcte, le reste du jeu est d'une tristesse assez affligeante. Quant au jeu, il est trop répétitif pour être amusant, et les tableaux bonus, où il faut ramasser les lettres du mot Quantox dans l'ordre, sont beaucoup trop rapides: on n'a même pas le temps de repérer les lettres, que le décal est écoulé! Quantox est un petit jeu... à un petit prix.

GRAPHISME: 29%

ANIMATION 77%

SON: 33%

INTERET: 43%



JOE BLADE II

PLAYERS env.150F 1Joueur
Système: Amiga

Joe Blade, le superman, a terminé son service dans l'armée. Il retourne chez lui, et ce qu'il voit dans la rue ne l'enchantent guère: des bandes de punks et de voyous traînent partout en quête de mauvais coups. Le sang de Joe Blade ne fait qu'un tour! Il va débarrasser la ville des indésirables.

Vous tenez le rôle de Joe, marchant dans la ville, et vous devez sauter sur toutes les têtes qui vous semblent louches.

Il y a 16 quartiers à nettoyer, entrecoupés de tableaux bonus dans lesquels vous devrez faire preuve de beaucoup de réflexe. Si vous arrivez à remplir votre mission, vous serez le héros de la ville.



Je ne sais pas si l'informatique est compatible avec les Punks, mais toujours est-il que si c'est le cas, je ne pense pas que ce jeu aura du succès auprès d'eux. En effet, une grande partie de Joe Blade consiste à sauter en donnant des coups de pied à ces marginaux. La chose est assez facile. Ce n'est pas pareil en ce qui concerne la partie des codes et s'il est aisé de reproduire le code du début, cela devient très difficile pour les suivants. Le jeu est quand même très bien fait et très rapide, avec des graphismes très corrects. Le personnage se manie bien et les sons sont très corrects.



Joe Blade II ne m'a pas accrochée, les graphismes sont mignons, mais répétitifs, et le jeu monotone. Pas de coups de poings, seulement des sauts aléatoires sur des ennemis qui, lorsqu'ils sont touchés, se transforment en petits nuages bouillonnants. Ce programme est beaucoup trop simple, et les tableaux bonus plus agaçants qu'amusants. A part sa musique et son prix très compétitif, ce logiciel n'a pas grand chose pour lui; il est en tout cas moins bien que le premier Joe Blade.

GRAPHISME: 77%
ANIMATION: 38%
SON: 79%
INTERET: 38%

MARIA'S C

ANCO env.150F 1Joueur
Système: Amiga / ST

Voilà une bien charmante personne, style père Noël au féminin et en plus jeune, qui se propose de vous tenir compagnie pendant vos longues soirées d'hiver. Son jeu de cartes favori, c'est le strip poker... Quelle aubaine! Elle a, pour faire durer le plaisir, une bonne dizaine de vêtements qu'elle ôtera petit à petit, jusqu'à sa bague; alors... Je sens que vous en avez déjà l'eau à la bouche! Un mode facile, un plus difficile, de belles images digitalisées; je vous souhaite bonne chance et ne prenez pas froid!



Joyeux Noël à tous! Et comme cadeau, Anco vous propose de faire un poker avec la "Mère Noël". Enfin l'un de vos chers fantasmes va pouvoir être assouvi: pouvoir contempler l'épouse du Père Noël en tenue légère, et pour les plus forts à ce jeu, sans tenue du tout. Je suis en train d'essayer de la dénuder sur l'Amiga pendant que je fais cet article, et je peux vous dire que c'est pas du gâteau, elle a dû apprendre le Poker avec les plus grands bluffeurs de la profession de joueur. Heureusement, vous avez le choix entre deux niveaux: aisé et difficile. Mais même au niveau facile, ce n'est pas évident. Mais je garde espoir.

CHRISTMAS BOX



Une seule adversaire, mais pas désagréable à regarder, d'autant plus, qu'à votre gré, elle peut se montrer complaisante, ou vous donner pas mal de fil à retordre. Sorti du graphisme digitalisé de la fille, les cartes ne sont pas très jolies, et côté intérêt, ce jeu ne présente rien de nouveau, puisqu'il est calqué sur les autres strip pokers du marché.

GRAPHISME: 70%

ANIMATION: -

SON: -

INTERET: 70%

CAPTAIN SILVER

SEGA env.250F 1 joueur
Système: Sega

Captain Silver s'avance, sabre au clair, prêt à pourfendre l'ennemi. Quand il tue un monstre, le corps de celui-ci se transforme en lettre; si Silver arrive à compléter son nom avec les lettres ainsi collectées, il gagne une vie gratuite. Une fois que Silver a amassé pas mal de points, il peut s'acheter un bouclier (qui le

protège deux fois des coups de l'adversaire), des bottes (pour sauter plus haut), ou une arme plus puissante. Le premier niveau se déroule dans un village, ensuite notre vaillant capitaine affronte l'équipage d'un bateau, pour finir sur une île au trésor, où il doit marcher sur des plates-formes mouvantes.



Captain Silver n'est pas un mauvais jeu mais, dans le genre, je préfère Wonderboy, qui est plus varié. D'autre part, j'ai trouvé que la difficulté n'était pas très bien dosée: les premiers tableaux se finissent facilement, mais la fin est plutôt ardue.

GRAPHISME: 76%

ANIMATION: 67%

SON: 58%

INTERET: 62%

—3615 SM1*ST—

LEGEND OF ZELDA

NINTENDO env.350F 1 à 3 joueurs
Système: Nintendo

Le héros de cette fabuleuse aventure s'appelle Link. Il doit parcourir un royaume peuplé d'ennemis, mais également d'amis et de trésors, pour retrouver les fragments du Triforce, libérer la princesse Zelda et vaincre l'horrible Ganon, pour enfin rétablir la paix dans le domaine de Hyrule. Sa quête est pleine d'imprévu: énigmes à résoudre, donjons à explorer, objets à acheter ou à découvrir (boussole, cartes, chandelles, échelles, armes, etc...). Legend of Zelda est tellement immense, que la cartouche est munie d'une pile, efficace 5 ans, qui permet de sauvegarder les parties. Des cartes et des aides stratégiques sont également jointes, dans un emballage cacheté, afin de remettre dans le bon chemin les aventuriers perdus. Longue vie à Zelda!



Legend of Zelda, ce n'est pas un jeu, c'est un monument!

Et ne croyez pas surtout pas que sa longévité le rende lassant; les situations et les objets sont tellement nombreux que l'aventure vous prend la tête, même quand vous n'êtes plus devant votre téléviseur. Son prix, qui paraît élevé au premier abord, est amplement justifié, par la finition et l'intérêt du jeu. D'ailleurs, Zelda commence à entrer dans la légende en réalisant des records de ventes aux U.S.A.



Tout a été prévu dans ce jeu pour en faire une légende inoubliable. La présentation, tout d'abord, est grandiose: boîte et cartouche dorées, sauvegarde des parties, mode d'emploi précis avec des images de l'histoire et des indices, aides et cartes sous scellés. Quant au programme, c'est un défi immense, mêlant l'arcade, l'aventure et la stratégie. S'il y a des jeux qui font acheter des machines, Legend of Zelda est du nombre! Un must.

GRAPHISME: 83%

ANIMATION: 85%

SON: 88%

INTERET: 99%

GOLVELLUS

SEGA env.250F 1 joueur
Système: Sega

Dans le royaume d'Aleid, des démons et des créatures mauvaises se propagent. Le roi, qui est très malade, ne pourra guérir et sauver son peuple que si on lui apporte une herbe rare. Kelesis, un vaillant petit homme, part donc à la recherche de l'herbe médicinale, au plus profond des grottes du pays. Avant son départ, une vieille femme lui offre une épée et des bottes. Par la suite, elle vendra à Kelesis des objets utiles.

Le premier niveau se déroule dans une prairie infestée de serpents. Ensuite Kelesis se trouve transporté dans le désert; il y découvrira des cavernes où il pourra acheter des potions, des armes, etc... Une gentille fée l'aidera de ses conseils, et des amis lui redonneront des points de vie.

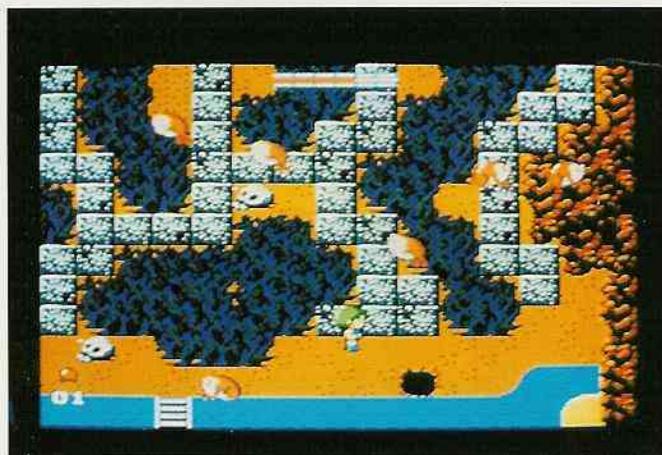
Dans certains trous il devra se battre contre des ennemis géants (serpents, hommes de glace, chauves-souris, etc.).

Ses victoires lui rapporteront des bijoux. A la fin de chaque partie, un code vous est donné, qui vous permettra de reprendre l'aventure là où vous l'aviez laissée. Une option "continue" est également prévue, pour les aventuriers persévérants.



Golvellus fait partie des grandes réussites de Sega: les

dessins sont splendides, le jeu très varié, avec énormément d'exploration et d'aventure. Le challenge paraît facile, mais la quête est très longue. Un seul regret, pour les plus jeunes: les conseils de la fée sont en anglais, et ils sont indispensables pour mener à bien l'aventure, mais on a le temps qu'on veut pour les traduire.



Ce très beau programme s'apparente à Legend of Zelda (sur Nintendo). Je suis content que Sega commence à inclure des systèmes de codes dans ses jeux, notamment dans ce type de quête assez longue. Les personnages des grottes sont splendides, et la musique d'accompagnement bien agréable. Cela contribue à créer une ambiance tout à fait remarquable, et si le jeu paraît simple, il y a tout de même des endroits qui nécessitent pas mal d'entraînement. Golvelius est une aventure-arcade vraiment attachante. Un des meilleurs jeux sur Sega.

- GRAPHISME: 91%
- ANIMATION: 83%
- SON: 85%
- INTERET: 98%

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 : B.P. 281
 38009 . GRENOBLE CEDEX

GRENOBLE

VPC: ENVOIS SOUS 24 H.

SPECIAL NOEL

jusqu'au 31.12.88

Vous avez vu l'article de vos rêves (matériel, logiciel, livre, périphérique, accessoire, etc...) A UN PRIX DEFIANT TOUTE CONCURRENCE (hors promotions) Prouvez-le nous, et achetez le MOINS CHER CHEZ

HELP INFORMATIQUE

(dans la limite des stocks disponibles)

Et à l'occasion de notre **ANNIVERSAIRE** nous vous offrons en plus **2 ans de garantie pièces et main d'oeuvre ***

* pour tout achat de matériel supérieur à 5000 frs

MEGANNEWS

MENSUEL SUR DISK DEDIE AU ST
 Reportages, trucs, astuces, bidouilles, tests, P.A, etc...

N° 1 - 2 - 3 - 4 disponibles
 12 numéros (25 frs) par an + 2 Hors-Série (45 frs)
 Prix au numéro: 25 frs
 Abonnement annuel: 300 frs!

ACHETE
 PAYEZ DAN
 3 MOIS
 A
 T
 A
 R
 I
 9 Frs
 Le DISK
 3'5 DF D
 A
 M
 I
 G
 A
 CREDI
 SOFINCO
 IMMEDIA

DOUBLE DRAGON

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



HEU... BON, JE NE DIS RIEN POUR CETTE FOIS, MAIS QUE ÇA NE SE REPRODUISE PAS!



Double Dragon est l'histoire de deux frères, Billy et Jimmy Lee, qui habitent dans les bas



Le graphisme assez mignon offre un contraste saisissant avec la violence du jeu, et les armes employées sont originales.

Un des reproches que l'on peut faire est la trop grande quantité d'adversaires qui vous arrivent dessus: cela crée une pagaille dans laquelle on a bien du mal à reconnaître son personnage. Malgré ça, dès que l'on s'est emparé d'une arme valable (style batte de baseball), les ennemis tombent comme des mouches! Comme, en plus, on a énormément de vies à son actif, le jeu devient beaucoup trop facile. Double Dragon plaira à des jeunes (7 à 12 ans), surtout s'ils jouent à deux, mais leurs aînés en feront trop vite le tour pour que cela les passionne plus d'une soirée.



quartiers de la ville. Leur connaissance des arts martiaux en fait de redoutables combattants. Leurs talents vont bientôt être mis à l'épreuve; en effet, Marian, la petite amie de Billy, a été kidnappée par les Black Warriors, un gang de sauvages qui déboulent dans les bagarres avec des ustensiles aussi originaux que meurtriers: couteaux, fouets, battes de baseball, et même ton-



Il est heureux que je n'aie pas connu le jeu d'arcade du même nom, car à compter le temps que j'ai passé à y jouer sur ST, mes maigres économies y seraient passées. A ce propos, Sir Anthony d'Even a écrit le 17 Juin 1956 "Tout le monde est en faveur d'économies générales et de dépenses particulières", citation fort intéressante mais, c'est vrai, bien étrange dans un test de jeu. Où en étais-je? Ah oui. Si vous voulez taper des punk(ette)s, si vous aimez fouetter, dynamiter ou écraser des



colosses sous des rochers, et ceci dans une ambiance très agréable, ne laissez pas passer Double Dragon, vous le regretteriez.

neaux. Billy et Jimmy doivent les poursuivre et les tuer, pour arriver au repaire de leur chef: Shadow Boss. Au départ, les deux frères se battent à mains nues, mais, dès qu'ils allongent un



Décidément, on ne sait plus à qui se fier. Melbourne était

loin d'être le producteur de jeux le plus prolifique, mais généralement la qualité était au rendez-vous. Après Roadwars (correct sur Amiga, mais bâclé sur ST), l'adaptation de l'arcade de Double Dragon, un nom qui sonne vachement bien, est une grosse déception: pas tellement du point de vue graphique, mais surtout de celui de l'animation et de l'intérêt des combats. C'est très fouillis: les sprites se mêlent et s'entrecroisent dans tous les sens, et les 8 mouvements annoncés dans la notice sont noyés dans cette soupe. Résultat: on fait un peu n'importe quoi et ça marche! Et c'est même trop facile. Alors, on progresse, on découvre des tableaux, mais on se lasse vite.

ATAX

ECLIPSE env.150F 1Joueur
Système: Amiga / ST



Pouah! Y'en a marre de ces jeux de tirs qui n'apportent rien de neuf à ceux qui existent déjà. Celui-là,

Atax est un nouveau jeu de tir à scrolling vertical, où vous devez parcourir 6 régions: ice, jungle, doric, circuit, carves et blobs, en tirant sur les vagues d'ennemis qui vous arrivent dessus. Les bords latéraux de l'écran, qui représentent la nature du terrain, ne doivent pas être touchés sous peine de perdre une des 5 vies qui vous sont allouées au départ. A la fin de chaque parcours, il faut dégommer une porte laser, bien défendue, pour accéder au tableau suivant. Les seuls bonus qui peuvent vous aider, sont des pastilles qui, une fois attrapées se joignent à votre vaisseau pour doubler ou tripler son tir.



ennemi, ils peuvent récupérer son arme. L'action comprend 5 manches: la ville, l'industrie, la forêt et l'extérieur, puis l'intérieur de la cachette du Boss.



Ce soft ne marquera probablement pas l'Histoire des jeux

sur ordinateur. Le scénario est simple, puisque pour pouvoir figurer dans le tableau des high-scores, il convient de tirer sur tout ce qui bouge, sauf, évidemment, dans les bonus. Vous avouerez que ce jeu est d'une originalité débordante. J'ai joué à un jeu atone, indolore, inodore, mais pas incolore, car, je l'accorde volontiers, les couleurs sont bien choisies. Si les auteurs veulent bien m'aider à choisir mon papier peint, no problem...

GRAPHISME: 75%

ANIMATION: 42%

SON: 57%

INTERET: 52%

GRAPHISME: 43%

ANIMATION: 35%

SON: 38%

INTERET: 28%

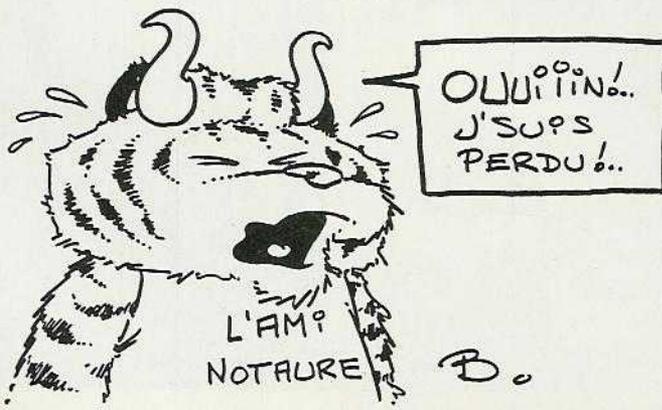
non seulement ne sauve pas les scores, mais il n'indique même pas le dernier hi-score. Cela enlève toute envie de se décarcasser. En plus, les graphismes ne sont pas terribles. Moralité: n'achetez pas cette nullité.

**RETROUVEZ L'AVENTURIER FOU
SUR LE 3615 SM1*ST**

MAZE HUNTER 3D

SEGA env.250F 1joueur
Système: Sega

Ce jeu s'adresse aux petits veinards qui possèdent les fameuses 3D glasses. Vous devez explorer un labyrinthe de 20 niveaux, séparé en 5 zones: métal, accidentée, jungle, glace et flamme. Les couloirs sont habités par des monstres qu'il faut éviter ou tuer à l'aide d'une barre de fer, car leur contact est mortel. De temps en temps, vous découvrirez des boîtes contenant des objets très utiles (chaussures à ressorts ou à pointes, combinaison de rapidité ou de protection), ou des ballons qui, une fois crevés, révéleront des bonus. Mais le but principal est de descendre toujours plus profond, jusqu'à la sortie.



Maze Hunter possède un très gros défaut, c'est qu'il ne

peut être joué qu'en 3D. Les lunettes, c'est sympa, mais pour ce type de logiciel qui nécessite plusieurs heures d'acharnement avant d'en voir le bout, je doute que quelqu'un puisse rester une journée entière avec des "3D glasses" sur le nez! Et, comme il n'y a pas de système de code, ou de sauvegarde pour poursuivre une partie en cours (seulement "pause" et "continue"), cela oblige l'utilisateur à laisser sa console allumée en permanence s'il veut finir le jeu. Ceci mis à part, Maze Hunter n'est pas d'un intérêt très profond, mais l'effet 3D est tellement splendide et réel, qu'on a envie de découvrir la suite des niveaux.



C'est dingue, cet effet 3D, je n'ai jamais rien vu de tel jus-

qu'à présent! Les graphismes sont superbes, jusqu'aux dessins du sol, qui apportent beaucoup à l'impression visuelle. C'est quand même dommage que ce soit un jeu de longue haleine! Il est du genre "tout chercher, tout ramasser". Il n'y a pas de situations nécessitant de la stratégie. Ceci dit, même l'action ne va pas très loin; la principale différence entre les niveaux est dans le graphisme et les couloirs qui sont de plus en plus tortueux.

GRAPHISME: 88%
ANIMATION: 80%
SON: 65%
INTERET: 60%

KENSEIDEN

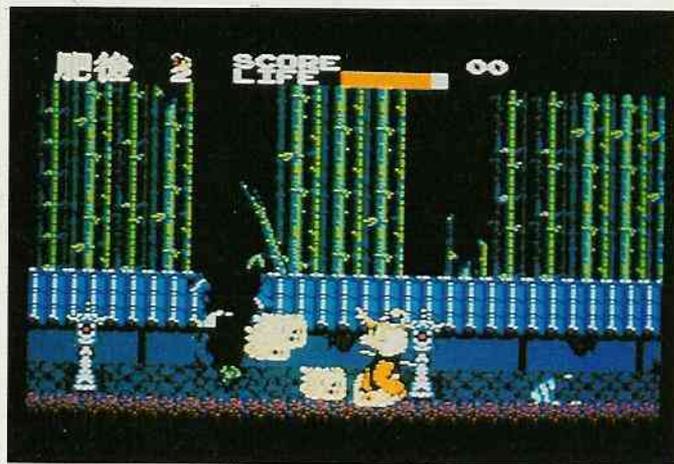
SEGA env.250F 1joueur
Système: Sega

Kenseiden est une aventure qui se déroule au Japon, dans 16 provinces représentant chacune une manche du jeu. Votre but est de vaincre 5 sorciers, afin d'obtenir 5 parchemins, et de récupérer l'épée du Roi Dragon cachée à Edo. Au départ, vous ne connaissez que 3 coups de sabre pour vous défendre, mais chaque parchemin gagné vous apprendra un nouveau mouvement. Vous devez, bien sûr, maîtriser parfaitement votre arme avant d'attaquer la province de Edo. Au cours du jeu, vous pouvez vous entraîner dans certains tableaux: si vous faites vos preuves, votre compteur de vie augmentera et vous gagnerez un talisman de protection; en revanche, si vous échouez, vous perdrez un peu de vie. Bien sûr, vous n'êtes pas obligé de subir cet entraînement. De même, les provinces peuvent être abordées dans n'importe quel ordre, mais ce serait du suicide que de vouloir sauter trop d'étapes.



L'ambiance graphique et sonore de Kenseiden nous

plonge dans l'atmosphère originale du Japon. Quand on commence à bien sentir son personnage, on s'aperçoit que ses coups de sabre ont été très meurtriers. Seul défaut: il ne faut pas être trop près de l'ennemi, car s'il vient sur vous, votre arme devient totalement inefficace. Les bonus sont assez originaux: talismans, médicaments, poupées, parchemins, etc... Le fait de pouvoir choisir sur une carte (à partir du 2ème niveau) sa prochaine destination, évite la monotonie des tableaux qui se suivent inlassablement. Un beau jeu, très bien réalisé.



Kenselden est un très bon jeu d'arcade et d'aventure. J'ai beaucoup aimé le fait que l'on apprenne les mouvements de combat petit à petit, c'est moins fastidieux que de commencer avec 16 manipulations possibles, comme dans beaucoup d'autres jeux de ce type. Ce que j'ai apprécié du côté aventure, c'est que les tableaux ne se finissent pas bêtement quand on arrive au bout de l'écran: là, il faut chercher la sortie, et ce n'est pas toujours évident. Cela pimente agréablement le jeu.

GRAPHISME: 92%
ANIMATION: 78%
SON: 87%
INTERET: 89%

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

CIRCUS GAMES

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

Noël, c'est le jour des enfants. Pour faire un beau cadeau à votre neveu qui s'appelle Johnny Blackmore, vous décidez de l'accompagner au Grand Cirque... Manque de bol, vous vous êtes trompé d'entrée et Monsieur Loyal vous a pris pour un artiste. Devant Johnny, vous allez devoir assurer: votre honneur est en jeu. A vous les joies du domptage des tigres féroces, de la voltige sur des chevaux énevrés, du trapèze aux cordes élimées et de l'équilibre sans filet. A vous les cris des enfants, des évanouissements de femmes, l'odeur des barbes-à-papa et les acclamations de Monsieur Loyal. Inutile d'avoir un clown Zappata pour vous faire rire, car fidèles à leurs habitudes, les traductions d'Ubi Soft vous feront plier en quatre.



Bah, heu... Pff... C'est pas laid, ça on ne peut pas dire, hein!

Et puis il y a pas mal de petites animations pour égayer le soft. Et plusieurs jeux en un, c'est toujours assez chouette. Mais hélas c'est bien souvent au détriment de la qualité que l'on a droit à la quantité, et là, franchement, côté intérêt, c'est pas vraiment ça. En plus, au domptage des tigres, je me suis fait bouffer tout de suite, et ça c'est quand même démoralisant parce que, bon, les tigres c'est un peu des potes, quoi, quelque part...



Bon, alors, avant tout, un petit message personnel aux

futurs programmeurs de jeux: "Vous avez le droit de faire tout plein de beaux softs, avec des scrollings d'enfer, des musiques et des bruitages géniaux, des animations très réalistes, mais, je vous en prie, s'il-vous-plaît, écoutez-moi, cessez de mettre des dessins animés entre les différentes parties du jeu, c'est très pénible. Fin du message, fermez les guillemets". Si vous voulez jouer à Circus Games, il vous faudra une bonne heure devant vous et une sacrée dose de patience et de sang-froid. Les animations sont très belles, mais je me permets de m'empresser d'ajouter qu'elles sont terriblement casse-pieds quand on y a droit toutes les deux minutes. A part ça, les épreuves sont bien difficiles pour le débutant (scouzi, je ne dompte pas couramment le tigre...), de surcroît quand il lui faut attendre cinq minutes entre chacune d'elles. Eh oui, j'en reviens toujours à ça, mais c'est réellement énervant et ça tue le plaisir. Toc.



Encore et toujours des Bidules Games. Cette fois-ci, il

s'agit du cirque. Comme d'habitude chez Tyne-soft, les graphismes sont particulièrement soignés et réalistes, mais comme d'habitude la durée de vie du jeu me semble quelque peu limitée. En effet, seuls quatre jeux sont présents, et certains sont trop courts pour que l'on ait vraiment envie d'y revenir une fois que l'on a pigé le truc pour obtenir une bonne note. Pour les fans de ce type de jeu ou encore les familles nombreuses, puisque l'on peut jouer à beaucoup à Circus Games!



3615 SM1*ST.

L'AVENIR NOUS APPARTIENT.

GRAPHISME: 70%

ANIMATION: 50%

SON: 40%

INTERET: 30%

JUNGLE BOOK

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

A lors, le jeu, il est bien, en fait: on est le petit bonhomme du dessin animé, et puis d'ailleurs c'est comme au cinéma, parce qu'il faut pas endormir les gens qui regardent ce qu'on fait. On rencontre des animaux qui sont méchants, ou alors, quand ils sont gentils, ils ne font rien, et on peut passer. Tandis que s'ils sont méchants, il faut leur bousiller le crâne à coups de bananes et de noix de coco. Il y a des singes, des nounours, des serpents, des panthères, des zéléphants, des vautours et plein d'autres, je peux pas tout vous dire non plus, sans blague. Quand un spectateur s'endort, on a très peur et la fin imminente, oui. Si les six, ils s'endorment, alors on a perdu et c'est horrible parce qu'on a fait tout le reste pour de rien. Bonne chance.



L'idée même du jeu est intéressante: les actions du joueur sont appréciées par un public de cinéma (dont un bérêt vert et un punk, il faudra un jour que l'on m'explique pourquoi les jeux regorgent de punks et autres rebelles...). C'est pourquoi il faut faire attention à chacune de ses actions: quand on tend à trop répéter un même mouvement, un des six spectateurs s'endort, et outre le fait que ce soit très vexant, ce sommeil représente le danger d'une fin de jeu de plus en plus imminente. Obnubilé par ce regard des spectateurs, on canarde des singes et des serpents au moyen de bananes, de noix de coco ou de racines. Le seul reproche que je ferais est le temps de chargement entre les différentes parties qui composent le monde de Kipling.



Le jeu n'est pas vraiment passionnant, ni les décors ni les personnages ne sont bien dessinés, ce qui n'est certes pas faire honneur à ce qui reste l'un des chefs-d'oeuvre de Walt Disney. Je préfère nettement retourner voir le dessin animé que de jouer au jeu. Mais, bon, peut-être que pour des enfants... Et encore, c'est limite, parce que la doc n'explique pas grand-chose.



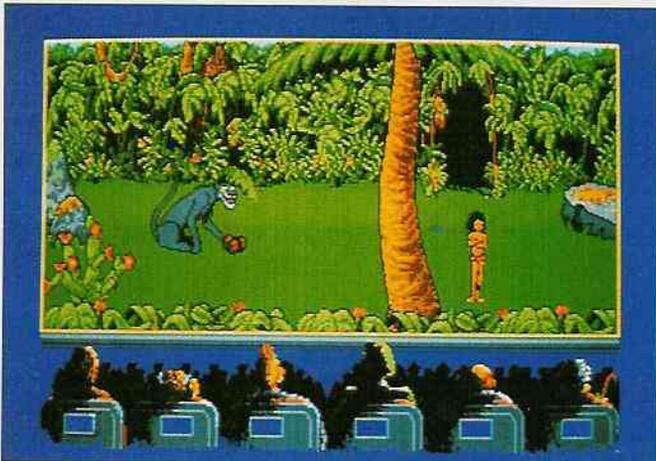
Une nouvelle adaptation d'un dessin animé, célèbre et aussi superbe. Le jeu est très bien réalisé, avec de nombreux gags, de très bons bruitages. Le fait de jouer à ce jeu, m'a donné l'envie d'aller revoir le film. La présentation est un petit peu longue, et il faut bien placer le héros au bon endroit pour sortir d'une scène. Ce dernier ne se dirige pas vraiment très bien, mais avec un peu d'habitude, on doit arriver assez facilement à le faire obéir au joystick et à l'oeil.

GRAPHISME: 42%

ANIMATION: 42%

SON: 20%

INTERET: 42%



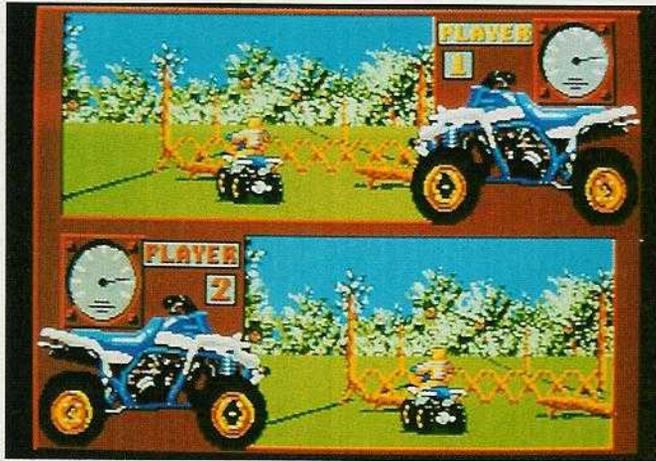
IRON TRACKERS

MICROIDS Env. 200F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga / ST

Le jeu préféré du Maître d'Iron Island est la chasse... Pas n'importe quelle chasse: la chasse à l'homme!

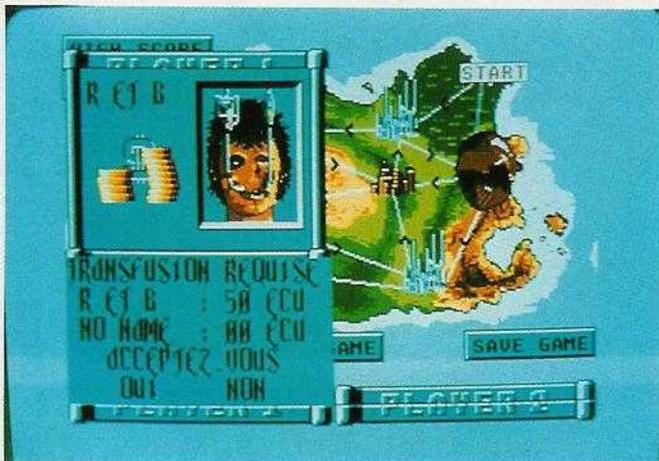
La règle est simple: deux participants au départ mais, dans le meilleur des cas, un seul vainqueur. Les volontaires, pourtant, ne manquent pas, attirés par des gains fantastiques.

Aux commandes de leur squad équipé pour tuer, deux adversaires vont s'affronter autour de l'île, dans une course infernale où tous les coups sont permis. Créez votre personnage, armez votre engin de guerre, et si le cœur vous en dit, venez participer à la fête.



Voilà le genre de jeu qui aurait pu être très amusant, si

certaines personnes s'étaient donné la peine de le figoler un peu. La présentation est amusante, et les tronches des personnages à créer sont assez rigolotes, mais quand on passe au jeu, là, c'est pas terrible. J'ai eu l'occasion de conduire des quads, et ce jeu n'a rien de commun avec ce sport. On doit tirer, puisque l'on est armé, mais on ne peut même pas viser et l'on tire au pif... Les sauts sont bien faits, et surtout les gamelles. Inutile de dire que j'ai dû me faire faire des transfusions sanguines à chaque étape de cette course. Enfin, j'attendais autre chose de ce jeu, et j'ai été déçu.



Pincez-moi!
Dites-moi que je rêve!
Comment

peut-on oser vendre une pareille nullité? De A à Z, ce programme est nul! D'abord, la musique: on en a vite ras le bol. Pas de bruitages... Puis le graphisme et l'animation: c'est petit, banal, riquiqui! Ensuite, le tableau des options: bien compliqué pour pas grand chose. Le fait de construire le visage de son personnage est un gadget qui n'apporte rien. Enfin, le jeu... Dur, Dur... Tout seul, on s'y ennue à mourir! On a tout son temps pour éviter les obstacles et terminer son parcours. Pas même un score affiché qu'il faudrait améliorer! Et à deux joueurs, c'est pareil (je veux dire aussi nul, car on peut difficilement faire pire): on cherche son adversaire sans le trouver, ce qui revient pratiquement au même que de jouer seul. Un conseil: n'offrez pas ce jeu pour Noël si vous voulez finir l'année sans ennuis!

GRAPHISME: 41%
ANIMATION: 43%
SON: 29%
INTERET: 18%



10 SOFTS DE
DIGITALISATION
SONORE A
GAGNER SUR
LE SERVEUR
3615 SM1*ST.

16/32 DIFFUSION
OFFRE UN
'ST REPLAY 4' A
10 D'ENTRE
VOUS!

Des distributeurs à la pointe de la technologie !!!

Un groupement de distributeurs pour vous assurer les meilleures prestations :

- Choix
- Facilités de Paiement
- Prix compétitifs
- Service après-vente express

520 STF



L'ordinateur multitâche par excellence !
Allie une technologie de pointe à des capacités graphiques, musicales et bureautiques exceptionnelles !!!
Livré avec - 10 Jeux
- 1 manette

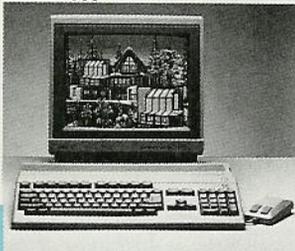
MAJUSCULE INFORMATIQUE

129, rue Jean-Jaures
29200 BREST
Tél. : 98.80.39.23

LHOMME S.A.
5, rue Frantrelin
16000 ANGOULEME
Tél. : 45.95.27.37

LHOMME S.A.
138, rue Aristide Briand
16100 COGNAC
Tél. : 45.82.43.03

AMIGA 500



L'ordinateur au graphisme le plus extraordinaire existant sur le marché informatique :
Livré avec - 1 Logiciel PAINT
- 10 Jeux
- 1 Manette

VIDEO SHOP

47/50, rue Richelieu 75001 PARIS
Tél. : 42.96.93.95

251, Bld Raspail 75014 PARIS
Tél. : 43.21.54.45

MEGA LASER



La solution complète de micro-édition à un prix défiant toute concurrence !
L'outil idéal pour l'édition de Circulaires, Catalogues, Revues, etc...
- Formation
- Leasing
- Installation
- Maintenance gratuite un an
- Grand Écran
- Scanner CANNON
- Table Traçante Roland
- Imprimante Couleur

Sur demandes, tous travaux de Composition, Scanner, Digitalisation.

MAJUSCULE INFORMATIQUE

7, Cours Gambetta
69003 LYON
Tél. : 78.60.33.60

MAJUSCULE INFORMATIQUE

1, rue Table Ronde
38200 VIENNE
Tél. : 74.85.07.78

SORBONNE INFORMATIQUE

40, rue Gioffredo
06000 NICE
Tél. : 93.85.17.55

ROCCA

90, rue de Rome
13006 MARSEILLE

SORBONNE INFORMATIQUE

7, rue des Belges
06400 CANNES
Tél. : 93.99.10.13

ESPACE SORBONNE

22, rue Massena
06000 NICE
Tél. : 93.88.31.32

Les spécialistes ATARI ST



et AMIGA



Toute une gamme de Jeux, Utilitaires, Éducatifs sur toute la gamme ST et AMIGA.
Les dernières technologies en démonstration permanente !!!
Promotions spéciales sur toute la gamme ATARI ST et AMIGA durant les fêtes de Noël !!!
Des Milliers de Cadeaux à Gagner !!!

FLYING SHARK

FIREBIRD env.260F 1 ou 2 joueurs
Système: ST

A l'aide de votre petit avion à moteur, vous devez faire face à des ennemis qui viennent à votre rencontre soit par les airs, soit par la terre ou encore par la mer. Vous disposez de mitrailleuses et de quelques bombes qui détruisent tout ce qui se trouve dans leur rayon d'action. Le nombre de ces bombes étant limité, vous devez les utiliser à bon escient. Toutefois, de temps à autre, vous pouvez en récupérer le long de votre chemin.

De même que votre armement peut augmenter si vous parvenez à récupérer des bonus qui apparaissent lorsque vous réussissez à détruire une escadrille complète d'avions. A la fin de chaque niveau, vous devez détruire un gigantesque ennemi pour passer au suivant.



Génial, ce petit avion! Rien que la page du titre vaut le détour, mais cela ne s'arrête pas là (comme dans beaucoup de jeux!), le parcours qui vient ensuite est superbe: net, coloré et varié; il donne vraiment envie d'en voir toujours plus. Côté intérêt, Flying Shark n'est pas en reste, c'est un bon jeu de tir, avec des bonus qui s'attrapent au vol. Bravo à Firebird pour cette petite réussite.



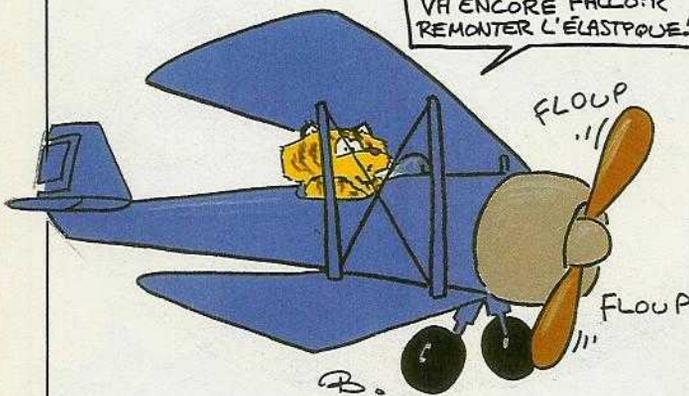
Magnifique! Ils ont réussi à renouveler l'esthétique du jeu

de tir à scrolling vertical façon Goldrunner ou Jupiter Probe... Bon, le jeu en lui-même est habituel, mais mettre un biplan plutôt qu'un vaisseau spatial, c'est cool, et puis les sprites sont beaux, quant aux décors... Impeccables! Allez, bonne année à Flying Shark!



J'ai failli briser mon joystick en jouant à ce jeu tellement j'étais crispé sur la manette. Et j'ai failli réussir à me débarrasser de ce grand char qui résistait à tous mes tirs. Mais je n'ai que failli, malheureusement. Pourtant, ce n'est pas faute d'avoir essayé. Ce qui me laisse penser que ce jeu est quand même très difficile. Et il pourrait en décourager plus d'un. Je me rappelle pourtant avoir joué à un jeu similaire dans un café et être allé plus loin... Non, je n'avais rien bu ce jour-là. Cela dit, il est très mignon ce Flying Shark, sans toutefois être superbe. Les graphismes sont corrects et l'avion répond bien aux sollicitations de votre manette.

ALLONS BON...
VA ENCORE FAULOIR
REMONTER L'ÉLASTIQUE!



**10 'ST REPLAY V4'
A GAGNER SUR
SM1*ST**

GRAPHISME: 90%
ANIMATION: 80%
SON: 70%
INTERET: 80%



LOMBARD RAC RALLY

MANDARIN SOFTWARE env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST



Voilà un simulateur de pilotage automobile qui mérite cette

appellation, et qui à ma connaissance est le seul du genre sur 16 bits. Dès le début du rallye, on se sent directement dans l'action, du fait que l'on se retrouve à l'intérieur du bolide, derrière le pilote et son équipier. La variété des parcours ajoute à ce logiciel un attrait important. L'animation est réussie, la sensation de vitesse est bien rendue et, lors d'un accident, les morceaux de carrosserie volent en éclats. Ce jeu a été conçu avec un certain souci de réalisme, ce qui le distingue d'une simple course automobile. Ceci dit, je pars effectuer la prochaine étape du rallye, les ovations du public, lors de ma dernière qualification ont éveillé en moi des instincts de gagnant...



Et voici une nouvelle course de voitures! Mais cette

fois-ci, il s'agit plutôt d'un sorte de simulation de rallye. On assiste au changement de vitesses du conducteur, c'est amusant, mais je ne peux pas dire que ce jeu m'ait vraiment plu. Je me suis pris des arbres sans savoir pourquoi, et les rétrogradages sont très mal faits. Quand on sort de la route, on part en dérapage dans les champs, à condition qu'il n'y ait pas d'arbres, sinon le pare-brise éclate et l'on perd un temps précieux. La direction est assez lourde. Enfin bref, je n'aime pas tellement.



Deux mois après 944 Turbo Cup, voici un nouveau soft de simulation de rallye automobile. J'ai été assez déconcerté de voir la route à travers le pare-brise et de voir l'intérieur comme si j'étais passager à l'arrière de la voiture. La conduite en est modifiée, d'autant plus que le volant est à droite, comme chez les avaleurs de pudding. C'est plus une simulation qu'une course, car les effets de relief, les virages et les accélérations sont remarquablement reproduits à l'écran. Mais il ne faut pas en oublier pour autant le temps réglementaire. Les programmeurs ne se sont pas contentés de réaliser un bon soft de rallye, ils ont aussi créé un scénario et un environnement, fait original dans les simulations automobiles.

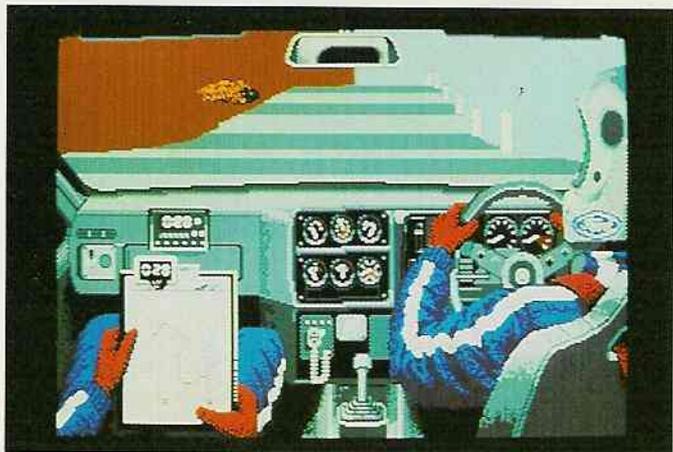
Amateurs de rallye automobile, tous à vos fauteuils, Lombard Rac Rally vous invite à revivre la sensation intense qu'éprouvent les pilotes spécialisés dans cette délicate discipline. Pour remporter cette course difficile, vous devrez parcourir dans le meilleur temps les cinq étapes qui composent ce rallye. A l'issue de chacune d'elles, le chrono affichera votre performance, afin de déterminer votre qualification. Chaque étape comprend trois parcours, sur des routes et dans des conditions différentes (campagne, forêt, montagne, jour, nuit, brouillard). Pour être qualifié, vous devrez arriver au moins troisième. Au cours du rallye, vous aurez la possibilité de remporter des primes, ainsi qu'en répondant à des interviews télévisées. L'argent que vous aurez ainsi amassé vous permettra de vous rendre au magasin auto, afin de remplacer les parties endommagées de votre superbe Ford Sierra RS Cosworth. Pour devenir un champion, il faudra acquérir une certaine technique de pilotage: ne pas négliger les changements de vitesse, jeter un oeil sur la carte que vous montre le co-pilote, et maintenir une bonne tenue de route malgré les nombreux virages, côtes et descentes impressionnantes. Aprèstoutes ces recommandations, il ne vous reste plus qu'à prendre la route, alors bon voyage, et soyez prudent.

GRAPHISME: 84%

ANIMATION: 80%

SON: 70%

INTERET: 81%



SPEEDBALL

IMAGE WORKS env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: ST

Dans un univers impito-ya-aaa-able et non moins futuriste ont lieu des jeux dont la violence est telle qu'en comparaison, les jeux du cirque de la Rome antique était une plaisanterie de bon goût empreinte d'une subtile et délicate poésie: deux équipes carapaonnées de cuir et de métal s'affrontent dans un étrange football où la balle est d'acier et où il n'y a jamais ni coup-franc ni pénalité. Et pour cause... il n'y a pas de règles! Vous jouez soit à deux soit contre l'ordinateur, en pilotant votre équipe au joystick. Le joueur que vous prenez en main est toujours celui qui est le plus près de la balle. Vous pouvez lancer celle-ci à hauteur d'homme ou en l'air, bondir pour l'attraper, faire des passes à vos propres joueurs en faisant

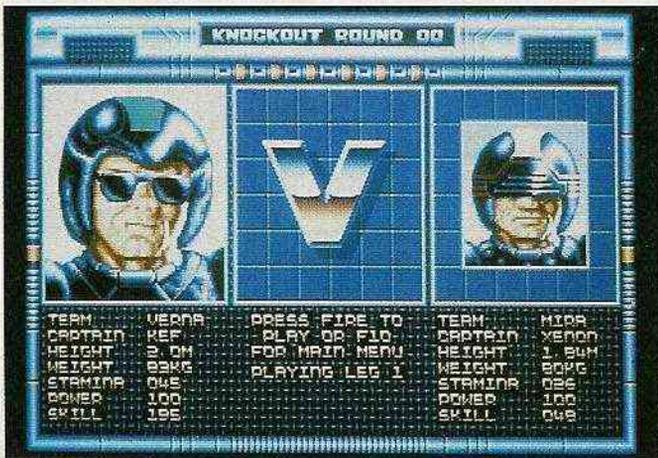
rebondir la balle sur les murs, eux aussi d'acier (heureusement!) et, surtout, vous pouvez molester à loisir votre adversaire pour lui prendre la balle ou l'empêcher de vous la dérober! Le but est d'envoyer la balle dans les goals pour marquer des points, comme dans notre bon vieux foot, et d'accumuler des effets spéciaux en cours de partie ou des points de force et d'adresse qui resserviront lors des parties suivantes. A cette fin, il est possible de sauvegarder les parties et les scores et de recharger un championnat en cours. Il faut de l'adresse et de la stratégie, mais aussi de la rapidité, car il faut réfléchir vite. Mais ce qu'il faut avant tout c'est de l'agressivité: les femmelettes ne font pas de vieux os dans Speedball!



Et PAF! Et VLAN! Tiens, prends ça!
Ouais, à moi la balle, à mort l'arbitre (ah ben non, tiens: y'a pas d'arbitre, on a du l'abîmer un peu trop au dernier match)!... Ah, quel pied l'informatique: on peut bastonner à mort sans risquer un vrai oeil au beurre noir; y'a pas à dire, ça défoule! Le système de jeu est très bien conçu, les matches sont prenants comme c'est pas permis, la musique et les effets sonores de David Whittaker sont comme d'habitude une réussite et, surtout, les graphismes façon Xenon sont splendides: le monde de Speedball est délicieusement inhospitalier et Inhumain, c'est géant! J'aime pas le foot, j'aime pas la bagarre, et pourtant j'adore Speedball, allez donc comprendre un truc pareil!



Il y a des jeux que l'on attend des mois sans les voir venir, et d'autres qui sortent sans prévenir. C'est le cas de Speedball. Un super foot de l'an 2500. Les joueurs se manient très bien, le jeu est clair et l'on sait tout de suite quel footballeur on dirige. Tout est très bien fait dans ce jeu... Aussi bien les graphismes que les sons et la protection. C'est un bon jeu qui risque de vous passionner car j'en connais certains qui usent l'Amiga d'une boutique que je ne citerai pas à longueur de journée, et qui se font une petite partie entre deux clients. Je n'ai pas eu le plaisir d'essayer ce jeu avec un adversaire humain, mais je me doute que ce doit être encore plus prenant que seul. Et puis une dernière chose: j'adore ce jeu, car c'est l'un des rares où je réussisse à battre l'ordinateur. Comme quoi tout arrive.



ATHLETIC WORLD

NINTENDO env.600F
Système: Nintendo



On n'entend pas très souvent parler d'eux, mais

quand ils réapparaissent, c'est pour notre plus grand plaisir! Après le superbe Xenon, début 88, les Bitmap Brothers terminent l'année en beauté avec Speedball. Ils ont repris le même style graphique très métallisé et gardé le scrolling parfait de Xenon, en ajoutant une touche de rapidité. Les joueurs sont d'une maniabilité exemplaire. Les parties, surtout à deux, sont intenses, passionnantes. Dommage que la couleur de la balle ne tranche pas assez sur celle des acteurs, ça rend le jeu parfois un peu confus. C'est heureusement le seul reproche que je puisse faire à Speedball qui devrait réconcilier avec leur ordinateur les amateurs de jeux de foot, car il faut bien reconnaître qu'ils n'avaient pas été très gâtés jusqu'à présent.

GRAPHISME: 90%

ANIMATION: 90%

SON: 80%

INTERET: 80%

Ter-mi-né les jeux pères, assis dans un fauteuil, le joystick à la main... Maintenant, vous allez souffrir!

L'instrument de torture est un grand tapis plastifié, relié à la console, avec dessus 8 gros contacts qui vont répercuter à l'écran vos gestes et positions. Il faut courir, sauter, s'accroupir, le plus vite possible, pour décrocher le "Brevet d'Aptitude Athlétique" qui couronne votre réussite. Vous serez également noté suivant vos réflexes, votre agilité, votre endurance, votre concentration et votre souplesse; en tenant compte, bien sûr, de l'âge et du sexe du joueur.

Athletic World est composé de 5 jeux:

-la course de haies. On court, et hop! On saute au bon moment.

-la piste sauvage. On court très vite en évitant les sangliers.

-le tunnel noir. Là, il faut faire preuve de beaucoup d'endurance, car si on faiblit dans les montées, notre joueur glisse en arrière.

-la traverse. C'est une course sur des rondins de bois, qui oblige à courir à cloche-pied, tantôt à droite, tantôt à gauche.

-la descente en radeau. Suivant les obstacles, on doit sauter ou s'aplatir. Là aussi, le timing est très important.

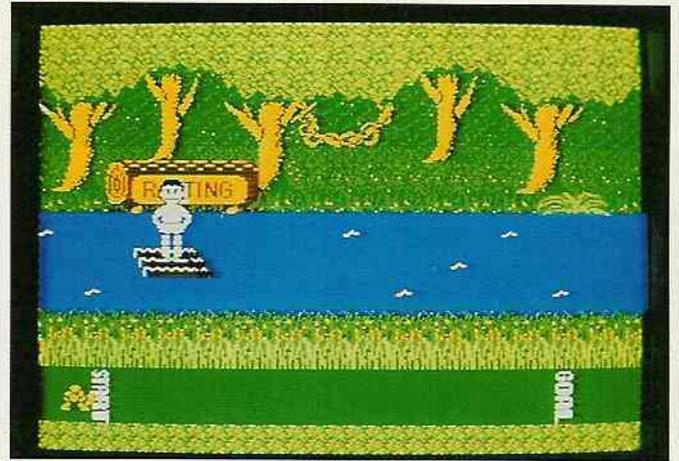
Les parcours ont 2 niveaux de difficulté. Dans les courses pro, de petits animaux (grenouilles, chauves-souris, taupes...) viendront corser la tâche.

GRAPHISME: 78%

ANIMATION: 95%

SON: 77%

INTERET: 93%



Je connais beaucoup de jeux sur consoles qui

font transpirer, mais rares sont ceux qui permettent de perdre des kilos superflus. Voilà qui devrait clouer le bec de certains qui prétendent que sport et micro ne sont pas compatibles. Je peux vous dire que le tapis est solide, car il a supporté mes 95 kg sans broncher! Quand j'ai commencé à sauter, j'ai eu un peu l'impression de retomber en enfance, du temps où je jouais à la marelle avec ma petite sœur. Ceci dit, si vous habitez en appartement, pensez à la réaction de vos voisins du dessous, avant d'acheter Athletic World!



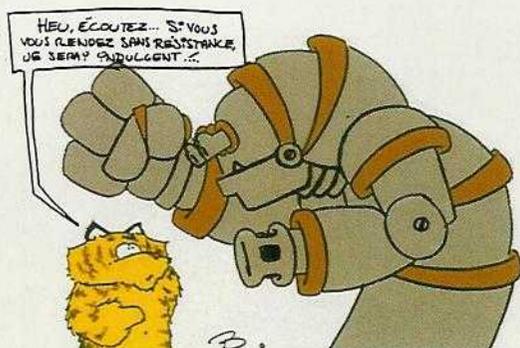
Athletic World est unique en son genre: faire de la gym. en

Jouant, et mesurer sa progression sur écran, c'est du jamais vu! Le tapis est un peu cher, mais il est de très bonne qualité, et comme son utilisation est prévue pour d'autres jeux à venir (Stadium Olympique, Aérobic), c'est un investissement valable. Avant d'entamer la chasse aux Brevets, vous aurez intérêt à vous entraîner sérieusement, car les parcours ne sont pas de tout repos, notamment "le tunnel noir" qui est un vrai cauchemar et vous laissera sur les rotules!



R-TYPE

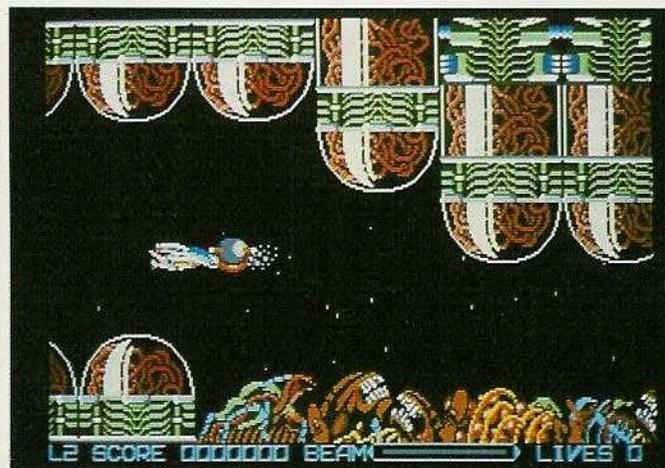
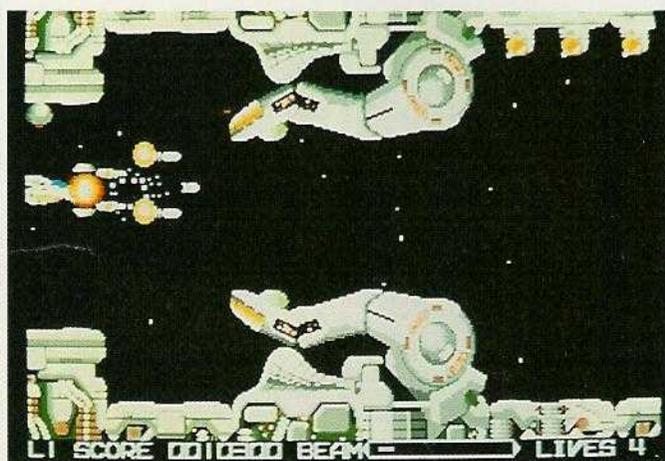
ELECTRIC DREAMS env. 250F 1 joueur
Système: ST



Une bataille acharnée se livre dans l'espace, contre l'empire Bydo. Aux commandes de votre avion, le R-9 (non, il ne sort pas de chez Renault!), vous devez vous infiltrer dans la base Bydo, et progresser en abattant le maximum d'aliens.

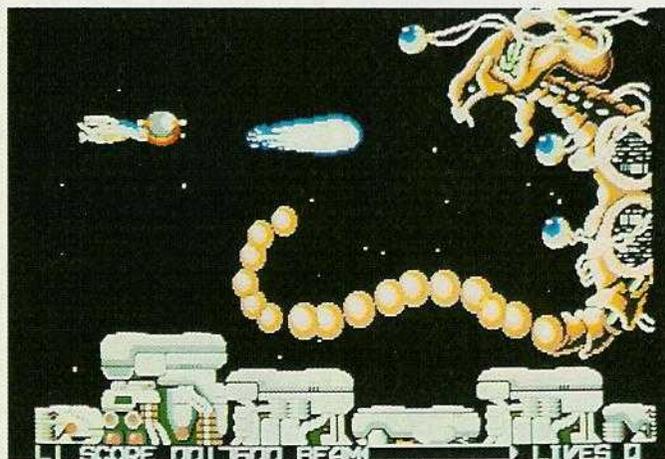
Au début de chaque partie, vous disposez de 5 vies qui peuvent être prolongées pendant quelque temps, grâce à une option

"continue". Vous avez aussi un canon dont vous dosez la force en appuyant plus ou moins longtemps sur le bouton feu. Certains ennemis, une fois tués, libèrent des bijoux qui augmentent votre puissance, et ajoutent des éléments protecteurs à votre vaisseau, si bien qu'au bout d'un moment, vous trimballez une véritable armada, et tirez de vrais feux d'artifices.



Voilà, dans la catégorie des Shoot-Em-Up, le type même de jeu que je trouve excellent. Bénéficiant de graphismes très proches du jeu d'arcade original, de sons assez chouettes et d'un scrolling pas mal, cette conversion de chez

Electric Dreams prouve, après Super Hang-On, que les programmeurs de cette société sont capables de faire des adaptations très proches de l'arcade. On retrouve dans la version ST tous les tableaux, monstres et effets spéciaux de l'original, à mon plus grand plaisir!



Venez retrouver
Johnny Blackmore
sur le 3615 SM1*ST.



Il est enfin arrivé sur nos écrans. Personnellement, je pense qu'il faut oublier le jeu d'arcade pour juger réellement le soft. L'adaptation n'est en effet pas géniale, mais le logiciel sur Atari ST s'en tire très bien. Tout est réuni pour goûter pleinement au jeu de massacre qu'est R-Type. Je tire dans le tas, je saisis les bonus et j'écoute avec satisfaction le bruit des explosions de la machine ennemie. J'ai apprécié le fait de pouvoir continuer une partie après un échec, certains éditeurs devraient adopter plus souvent ce point de vue. Un bon soft que vous devez avoir dans votre logithèque.



Dans la lignée des Menace et autres Zynaps, voilà un jeu de tir horizontal comme je les aime. Et c'est vrai que je les aime quand ils sont aussi bien faits. De bons graphismes, un vaisseau qui répond à merveille, une difficulté parfaitement dosée, un mode "continue"... Que demander de plus? Peut-être une sauvegarde des meilleurs scores, car c'est quand même dommage d'avoir un ordinateur qui le permette et de ne pas en profiter. Enfin, espérons que ce sera pour la prochaine fois. En attendant, toutes mes félicitations à Electric Dreams, pour cette excellente conversion d'arcade.

GRAPHISME: 82%
ANIMATION: 87%
SON: 69%
INTERET: 92%

GROWTH

ECLIPSE env.150F 1 Joueur
Système: Amiga / ST

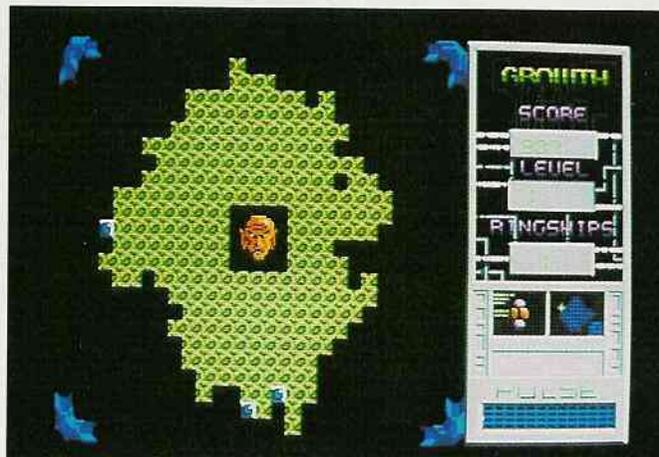
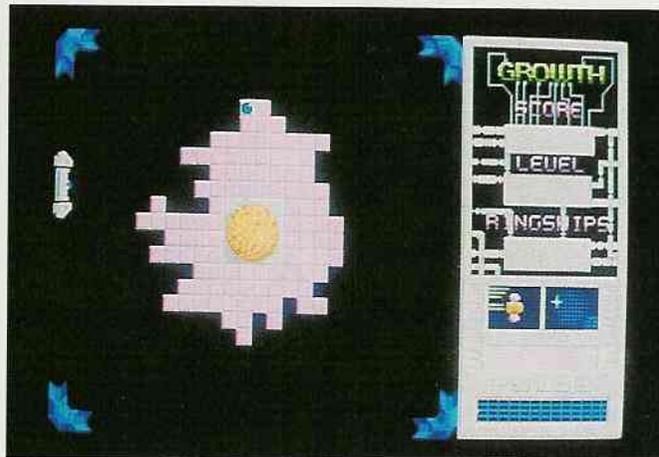


Au centre de l'écran se tient une tumeur, qui s'accroît de tous côtés. Votre but est de tourner autour en dégommant ses excroissances, pour arriver à pénétrer le noyau central, avant que la tumeur atteigne un des bord de l'écran. Plus vous avancez en niveau, et plus le jeu se complique: des trignomes vous attaquent, et des capsules essaient de s'échapper du jeu. Soyez très vigilant!

Ah ben ça! Ah ben ça alors! Ah ben dis donc, ahia-laaa!... Un jeu de tir intelligent, ça m'en mastique une fissure, je te raconte pas! La manipulation à la souris est difficile, au début, mais on finit par s'y faire... Et puis graphiquement c'est assez classique, comme types et tailles de sprites, mais c'est plutôt joli dans l'ensemble. Allez, tiens, je craque: bonne année à Growth!...



Growth est une variante de casse-briques, mais il est vraiment triste: au mieux, il pourra vous amuser 1/2 heure, mais pas plus, il est beaucoup trop répétitif. Les auteurs ont bien essayé de glisser de temps en temps un tableau un peu différent, mais cela ne rehausse pas beaucoup le niveau d'intérêt du jeu. De plus, la tumeur n'est pas très maligne: il suffit de tirer toujours au même endroit, vers son centre, pour la mettre K.O. très rapidement.

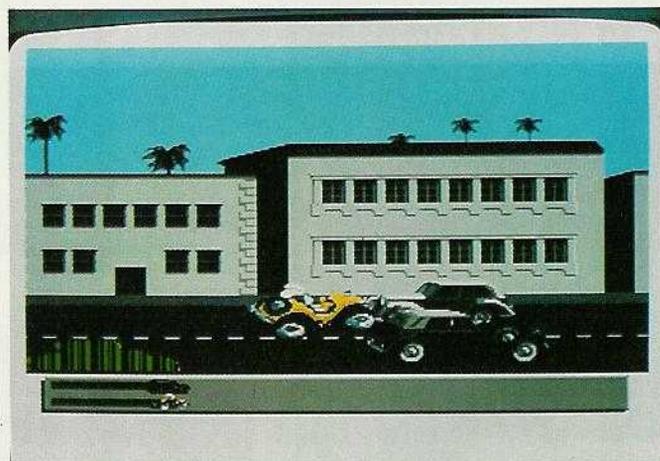


GRAPHISME: 43%
ANIMATION: 50%
SON: 47%
INTERET: 38%

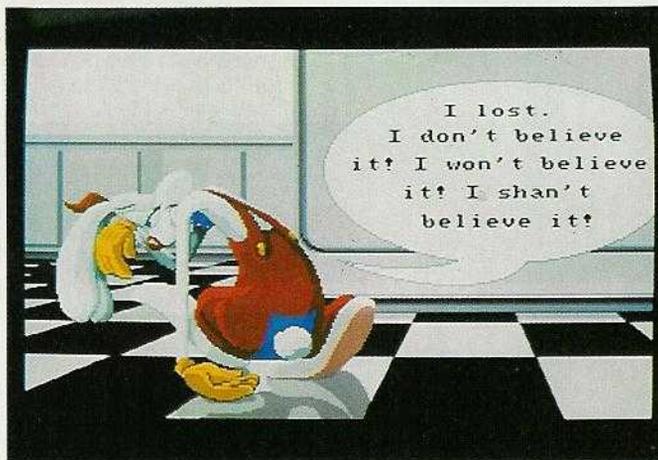
3615
SM1*ST

WHO FRAMED ROGER RABBIT

COKTEL VISION env.250F 1 joueur
Système: Amiga



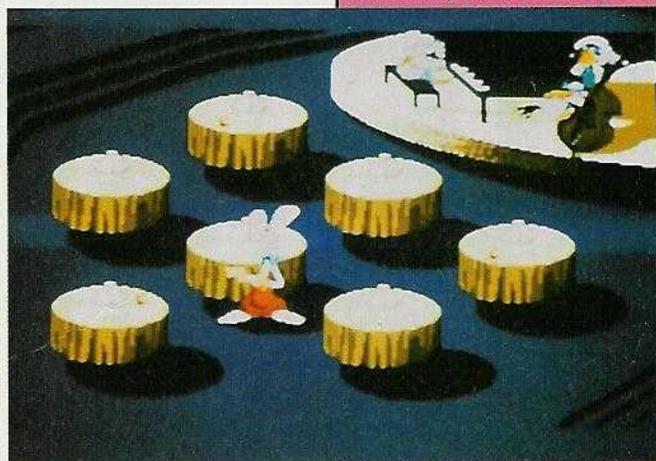
Pour vous qui n'avez pas eu le courage et la patience de faire la queue pour aller voir ce chef d'oeuvre signé Zemeckis et Spielberg, voici un peu de ce qu'aurait pu être votre vie si vous aviez été un lapin nommé Roger et si le sort de Toontown et de ses habitants était entre vos mains. Une seule solution, retrouver le testament de Marvin qui lègue la ville à ses habitants. Mais retrouver ce testament n'est pas une mince affaire, et vous devrez vous rendre en voiture dans plusieurs endroits afin de le rechercher. Sur la route, vous devrez faire attention aux chauffards qui roulent sur la mauvaise file et surtout aux



flaques qui vous font perdre une vie. Une fois arrivé au restaurant vous devez



Alors là, je dis bravo. Des graphismes dignes de l'amiga, énormément d'humour et des parties arcade très amusantes. Il est dommage que le jeu soit si vite terminé surtout pour la personne qui ne possède qu'un lecteur car le chargement du jeu est extrêmement long et pénible. Mais une fois celui-ci terminé, quel plaisir pour les yeux! C'est presque aussi génial que le dessin animé dont le jeu est tiré. On



recupérer les serviettes que des serveurs pingouins disposent sur les tables. Mais je ne vous en dis pas plus. Sachez seulement que le jeu vous réserve des scènes désopilantes et de bons moments. Quel dommage qu'il soit si vite fini!

peut appeler ça du grand art, et le jeu trouvera sa place sur l'étagère avec Defender of the Crown, Rocket Ranger et Dragon's Lair... Mais n'anticipons pas pour ce dernier. C'est une autre histoire.



Si l'on considère Roger Rabbit du point de vue sonore et graphique, c'est une réussite totale: une musique jazzy super rythmée, des dessins à la Cinemaware, avec des personnages superbes. Son deuxième point commun avec cet éditeur, c'est hélas, le temps de chargement: 6 mn avant de jouer (en utilisant 2 drives), et quand on perd... Hop! Retour à la case départ... C'est-à-dire au Workbench! Le jeu en lui-même (où plutôt les jeux) n'est pas d'un intérêt fantastique, mais amusant tout de même. Enfin, Roger Rabbit, c'est surtout une pièce de collection, qui met parfaitement en valeur les capacités de l'Amiga.

4X4 OFF ROAD RACING

EPYX env.250F 1joueur
Système: Amiga

Prêt pour le départ du grand rallye? Cartes en main, vous sélectionnez d'abord la course: Baja, la Vallée de la Mort, la Georgie, ou le Michigan. Ensuite, on astique son 4x4: Stormtrooper, Tarantula, Highlander ou Katana japonais. Suivant l'argent qu'il vous reste et l'endroit où vous vous rendez, il faut vous équiper en eau, essence, pneus de rechange, batterie, etc... Ne vous chargez quand même pas trop, votre vitesse s'en ressentirait.

La course commence: ce n'est pas la peine de rouler à fond, sinon vous consommerez trop d'essence. Votre tableau de bord est très complet, dès que quelque chose est endommagé, l'élément déficient se colore en vert, puis bleu, et enfin jaune; à ce stade, l'arrêt pour réparation est obligatoire, et de précieuses minutes sont encore perdues. Lorsque vous approchez d'un concurrent, on vous signale votre position dans la course. Le but étant bien sûr d'arriver en tête, pour être qualifié: Roi de la route, et inscrit dans le "hall of fame".



Eh bien, si c'est aussi amusant que ça les grands rallyes dans le désert, très peu pour moi! Le paysage, uniforme d'une course à l'autre (il n'y a que la couleur qui change!), les divers obstacles: rochers, bouts de bols, têtes de morts, terrains mouvants; ça va 5 minutes, mais au bout d'une 1/2 heure, ras le bol! De temps en temps, on double une voiture... pour s'arrêter un peu plus loin, pour cause d'ennuis... et on repart après avoir perdu quelques places... vraiment pas passionnant.



Un petit cours de géographie ne me ferait pas de mal.

Selon moi, la Bretagne est le pays des crêpes, du bagad de Lann-Bihoué et des galettes, les Etats-Unis sont le pays des cookies, du skateboard, du disco et des cow-boys. En fait, pas du tout. Dans 4x4 Off Road Racing, on apprend que les USA, c'est le pays de la boue. Dans ce soft, aucun décor, aucun paysage (ah si, au loin, des montagnes). Bon, tout ça, c'est pour vous dire que ce soft est nul, que le seul intérêt est non pas de slalomer entre les obstacles, mais bien au contraire, d'essayer de se les prendre tous, car l'animation d'un accident reste le seul attrait du jeu, au milieu d'un graphisme grossier, d'un son quasi-inexistant et d'un scénario aussi palpitant qu'une émission de Canal Plus sans décoder.



L'animation est nulle, le graphisme est nul, le jeu ne présente aucun intérêt, c'est un très mauvais jeu de course. 944 Turbo Cup ou des jeux comme ça sont infiniment plus beaux et plus prenants sur ST, alors que ça soit aussi moche sur Amiga, c'est dur à digérer!...

GRAPHISME: 31%

ANIMATION: 46%

SON: 22%

INTERET: 34%



C'est vraiment très beau et ça bouge vraiment bien: voilà un jeu qui, dans sa version Amiga (je n'ai, hélas, pas pu voir la version ST) tire bien parti de la machine. Les jeux sont originaux, prenants, et respectent totalement le burlesque du film.

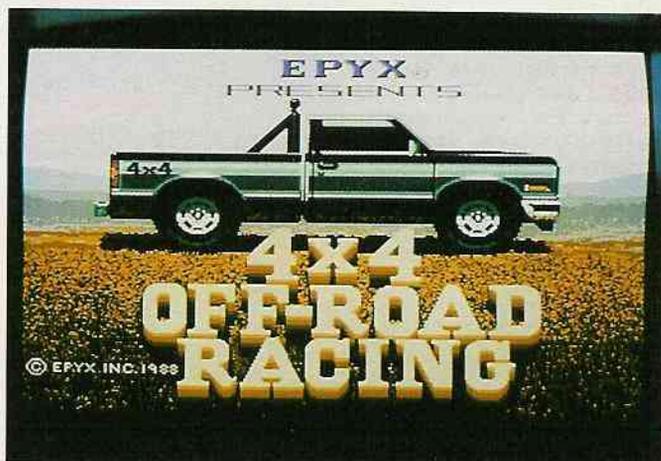
Malheureusement, ils sont aussi très difficiles, et avec les incessants chargements à partir des disquettes, la lenteur entre les parties est assez rédhibitoire (dommage, en plus, qu'on soit renvoyé au Workbench à chaque "game over", sur Amiga). Sans cela, ça pourrait être vraiment génial.

GRAPHISME 88%

ANIMATION 88%

SON 91%

INTERET 67%



WANTED

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

1 880. Etat de l'Arkansas.

Il fait chaud, très chaud. Un soleil de plomb chauffe la terre sur laquelle vous êtes couché, votre chapeau sur la figure protégeant ainsi votre petit nez sujet aux coups de soleil. Vous chiquez du tabac et le crachez périodiquement pour ne pas vous étouffer car vous savez pertinemment qu'une déglutition en position horizontale est des plus périlleuses. Vous ne craignez rien; personne ne vient vous "chercher". Depuis ce jour où vous avez abattu ces huit bandits de grand chemin avec vos deux jambes ligotées, un bandeau sur les yeux, vos deux mains menottées et votre revolver dans lequel il ne restait plus cinq balles, votre réputation est faite. A travers le feutre épais du chapeau vous distinguez une ombre.

C'est le shérif qui vient vous demander de l'aider. Il s'agit de capturer les quatre plus dangereux bandits de l'ouest. Il vous dit: " Lucky Luke s'est dégonflé, vous êtes notre dernier espoir". Humblement vous acquiescez de la tête et partez sans tarder vers votre devoir avec votre fidèle monture: Extra-hyper-super Jolly Jumper, le vrai faux-frère jumeau de Jolly Jumper qui n'est autre que



Directement adapté du jeu d'arcade, voici Wanted, ou la

vie trépidante d'un chasseur de prime. C'est signé Infogrammes, et c'est rare de les voir nous adapter un jeu. Celui-ci est super. La musique vous met dans l'ambiance, les bruitages sont réalistes et la difficulté bien dosée. Non, je n'ai pas été payé par Infogramme, mais j'aime ce jeu, alors je le dis. Evidemment, vous me direz que c'est un genre de Commando, mais il y a quelques ruses en plus, et en plus, il y en a marre de toujours tirer sur des militaires, là c'est sur des desperados et des hors-la-loi. Et puis, ils ne vous font pas de cadeaux, et n'hésitent pas à vous attaquer dans le dos. Moi, je crois que je vais y passer du temps, car je viens de faire exploser mon meilleur score. En plus, le jeu sauvegarde les scores!



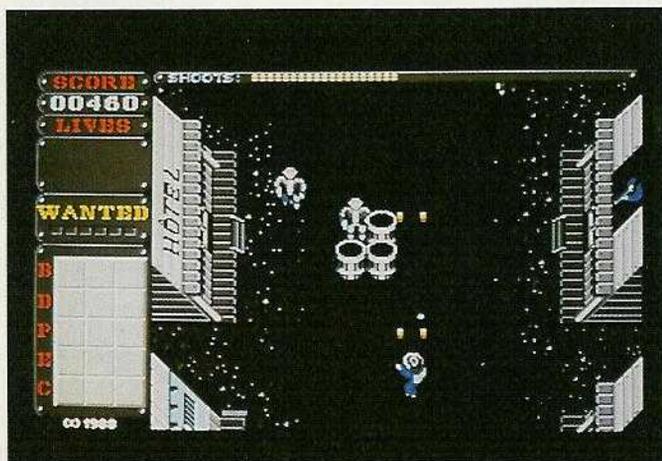
Quand j'ai vu les premières images du jeu, je l'ai reconnu

tout de suite, que personne ne sorte, plus un pas, les mains en l'air! Ce jeu, c'est une partie de votre jeunesse, si, si. Vous y avez certainement joué dans un café. Le jeu n'a pas trop souffert de son adaptation sur ST; c'est un tout bête remake de Commando version western, mais on se laisse vite prendre par la bonne animation et par le graphisme plus que potable. Comme sur l'arcade, les bonus clignotent (c'est très beau, et du meilleur effet à la veille de Noël, dans votre salle à manger), les ennemis surgissent de tous les côtés et vos nerfs sont mis à mal. Un jeu que je ne saurais trop vous conseiller: je vous le conseille, donc.



Oh! En voilà un beau jeu pour le petit Jean-Michel! C'est

amplement suffisant pour qu'il s'amuse comme un petit fou, à son âge. Laissons de côté les jeunes et revenons un peu sur les vrais joueurs expérimentés qui demandent plus que des graphismes pauvres, un son monocorde, une animation lente et un choix de couleurs discutable (pourquoi ne colorer que le décor qui occupe à peine la moitié de la surface de l'écran et laisser le fond en noir?) à un logiciel pour que celui-ci soit susceptible de les intéresser. Que dire d'autre sinon que sur un C64 ou sur un Amstrad, ce jeu serait une belle réussite. Pour un ST, c'est un peu léger...



son vrai demi-faux-frère de par leur père qui servait d'étalon dans le haras du père Ewing, riche propriétaire terrien dont le fils est allé s'installer à Dallas. Bref, tout ça pour dire que malgré votre dextérité au pistolet, la partie n'est pas gagnée d'avance. Vous devrez vous battre et vous battre bien.

- GRAPHISME: 73%
- ANIMATION: 75%
- SON: 68%
- INTERET: 79%

CALIFORNIA GAMES

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

Ce logiciel nous expose des sports plus particulièrement américains que l'on a peu l'habitude de voir en France ou en Europe. Ne soyez donc pas surpris du choix des disciplines. En tout ce n'est pas moins de six épreuves sportives qui vous sont proposées. Entamons avec le skate-board: vous devez effectuer un certain nombre de figures dans un tremplin construit à cet effet. Ensuite, viennent la plage, le soleil, les filles, les filles, les filles, les filles... enfin bref le surf. Il s'agit de rester au sommet de la vague et de réaliser des figures sans, bien sûr, se casser la figure et sans se faire rattraper par la vague. Puis c'est le footbag, épreuve dans laquelle peuvent s'exprimer les talents artistiques de chacun: le principe est de jongler avec une balle le plus longtemps possible en effectuant des figures imposées. Est également proposé le frisbee que vous devez correctement envoyer à votre partenaire, le bicross avec lequel vous devez parcourir un parcours toujours avec des figures imposées. Enfin vous pouvez vous initier aux joies du roller (patins à roulettes) sur la dalle de ciment qui longe la plage; celle-ci est parsemée de débris divers que vous devez éviter.



En voilà des Games qui sont intéressants. Moi qui ne suis

pas vraiment un fan de ce type de jeu, je trouve que les six épreuves de California Games sont assez diversifiées pour que l'on ne se lasse pas trop vite du jeu. Les graphismes ont été retravaillés, mais il me semble tout de même que l'on peut faire mieux sur de l'Amiga. Enfin, le principal reste que le jeu soit amusant, et c'est le cas! De l'Epyx au-dessus de la moyenne.



Avec California Games, c'est une nouvelle série de simula-

tions sportives qui nous est proposée par le spécialiste en ce domaine, j'ai nommé Epyx. Mais on s'aperçoit bien vite que cette société a quelque peu perdu son savoir-faire. Tout en restant attrayant, le jeu n'est pas à la hauteur de ses aînés. Son plus grand défaut réside dans sa qualité graphique, correcte mais sans plus. On est en droit d'attendre mieux sur ST ou Amiga. Cependant, l'originalité des épreuves et leur réalisation soignée sur le plan de l'animation et du son donne beaucoup d'intérêt au jeu, surtout en jouant à plusieurs (n'est-ce pas Stéphane?). Dans l'ensemble, même si ce soft est légèrement inférieur à la production habituelle d'Epyx, sa richesse en fera certainement un hit.



Encore un jeu simulant une série d'épreuves sportives,

quelque peu délaissées il est vrai. Que cela soit le skate-board, le roller ou le lancer de frisby, je vous assure qu'il est aussi difficile d'y jouer pour de vrai que sur ordinateur. Le fait de pouvoir entrer en compétition avec d'autres joueurs est toujours aussi sympathique, les performances des autres faisant souvent rire. Les graphismes sont assez jolis et l'animation réussie, ce qui rend ce soft réellement amusant. Je vous conseille l'épreuve qui consiste à jongler avec une petite balle de caoutchouc, c'est pas triste! Une bonne idée pour passer une soirée sportive pas trop épuisante.



GRAPHISME: 61%
ANIMATION: 67%
SON: 58%
INTERET: 74%

Toutes ces épreuves se jouent au joystick et il est possible de sauver ses scores pour ensuite essayer de les battre, seul ou à plusieurs.

RAMBO III

OCEAN env.200F 1joueur
Système: ST

Le colonel Trautman a été capturé en Afghanistan, et John RAMBO, ex-béret vert, part pour le libérer. Le scénario du film est aussi, comme vous le constatez, celui du jeu. La mission se déroule en 3 phases. Dans la 1ère, vous devrez explorer la forteresse afghane où est retenu prisonnier votre ami, Trautman. Vous devrez tuer les gardes, ramasser certains objets (armes, munitions, trousse de secours...) et surtout éviter de déclencher les alarmes. Après avoir réussi, vous devrez aller jusqu'à un hélicoptère défendu par des soldats, cette partie du jeu ressemblant quelque peu à OPERATION WOLF. Puis dans l'ultime phase, vous devrez, à bord d'un tank, rejoindre la frontière amie en traversant les lignes ennemies. Vous pouvez utiliser un joystick ou la souris, pour diriger votre personnage ou combattre; le clavier vous permettra de couper la musique ou de faire une pause. La documentation, très sommaire, est nettement suffisante, les quelques conseils y figurant étant indispensables. Un jeu qui s'avère être totalement dans l'optique du film: violent et destructeur.



F.L.
Après le film, le jeu. Comme on pouvait s'y attendre ce n'est pas l'originalité qui caractérise le soft. La compréhension de celui-ci est à la portée de tous, ou presque. Au niveau de la réalisation, c'est correct: pour le principe du jeu, c'est du déjà vu mais de bonne qualité ainsi que les graphismes, le son, l'animation, et la difficulté. De plus, le jeu se déroule en trois phases successives toutes différentes, ce qui relance l'intérêt de la partie. Alors pourquoi ne pas donner la note maximale? Eh bien, tout simplement parce que l'aspect reste uniquement guerrier et que d'autres programmes, tout en réunissant les mêmes ingrédients, font mieux dans ce domaine. Pour les inconditionnels du genre (et de Rambo).



D.L.
Qu'il est agréable de voir votre petit personnage éventrer délicatement les multitudes d'ennemis qui l'attaquent, ou tout simplement leur décocher une flèche qui parfois fait BOUM (vous savez, Rambo II). Tout comme pour les films, il ne vous faudra pas trop réfléchir, mais plutôt tirer sur tout ce qui bouge. Le jeu en lui-même est prenant, les 3 phases de votre mission étant bien réalisées, avec des graphismes agréables et une animation correcte. Un logiciel qui devrait satisfaire les amateurs de jeux d'arcade, même si, comme moi, ils trouvent l'original (S.Stallone) beaucoup plus romantique que ne le laisse supposer ce soft.



S.L.
Si vous avez aimé Into The Eagle Nest, Rambo III vous satisfera encore plus. Graphismes assez chouettes et animation de qualité font de ce programme, pas très original, un jeu bien sympathique à jouer. De plus, le fait d'avoir des objets à trouver rend la "quête" bien plus amusante. Et le fait que trois jeux soient en fait présents, dont un à la "Operation Wolf" est assez prenant, surtout que l'on ne peut accéder au second qu'après avoir terminé le premier... Certains trouveront ça crispant, moi je trouve que c'est motivant!



GRAPHISME: 76%

SON: 63%

ANIMATION: 79%

INTERET: 81%

**SYLVESTER STALLONE
SUR LE SERVEUR
3615 SM1*ST.**

PAS DU TOUT.

PIONEER PLAGUE

MANDARIN SOFTWARE env.300F 1 joueur
Système: Amiga

La sonde Pionnière Modèle IV aurait dû permettre la colonisation de la galaxie entière, même des planètes inhabitables, résolvant du coup le problème le plus pressant de l'humanité: la réduction des dimensions de la Terre. Cette sonde a comme caractéristiques principales de se reproduire elle-même et d'envoyer ainsi ses clones sur d'autres planètes. Mais un problème grave est survenu: dans son mécanisme auto-reproducteur, une erreur a entraîné une mutation génétique. Cette erreur se propageant à chaque cycle, les nouvelles populations obtenues sont incontrôlables et les dernières observations montrent qu'elles s'attaquent désormais à l'homme. Pour contrer cette menace, le gouvernement a décidé d'affréter un vaisseau capable de les éliminer. Et c'est vous qui êtes aux commandes. Là devant, c'est le tableau de bord avec ses quatre moniteurs en rapport avec une action précise. Vous devez tout d'abord programmer les drones qui, une fois présents sur une planète infectée, effectueront la tâche imposée et vous aideront ainsi dans votre mission. Dès que vous aurez "nettoyé" une planète vous



Vous êtes un adepte des jeux d'arcades et de stratégie? Alors

Pioneer Plague est pour vous! La réflexion du joueur est partie prenante de ce logiciel. Outre cela, sa réalisation est particulièrement soignée. Les écrans graphiques sont superbes: certains sont en mode HAM, c'est à dire avec 4096 couleurs à l'écran. Rien à dire, ça donne. La musique qui l'accompagne est également très bonne et colle totalement à l'ambiance que celui-ci dégage. Sa difficulté est grande et de longues heures seront nécessaires pour parvenir au but. A noter que pour une fois et pour ce genre de jeu, la documentation est claire, précise et dans un français bien traduit: ça fait plaisir et surtout ça change!

passerez à une autre par l'intermédiaire d'un passage sous-euclidien truffé de mines. Votre but et votre mission si vous l'acceptez est d'effacer toutes traces de la Sonde Pionnière IV de



Je dois dire que j'ai été déçu par PIONEER PLAGUE,

annoncé comme le premier jeu d'arcade en 4096 couleurs. Les graphismes sont, en effet, très chouettes et colorés, mais l'utilisation des couleurs semble avoir été le seul souci des programmeurs. Le jeu en lui-même n'est pas vraiment passionnant, et surtout il est assez difficile. Il n'est pas évident non plus de repérer les ennemis malgré la présence d'un radar, et les abattre est tout aussi délicat. Enfin, un spectacle agréable pour les yeux, décevant pour l'esprit.

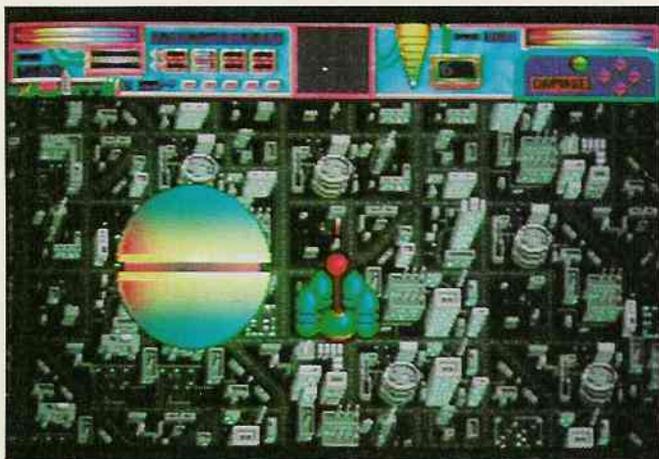
la galaxie et de sagement revenir sur Terre où vous serez accueilli en héros. Ce message s'auto-détruit dans cinq secondes.

GRAPHISME: 84%

ANIMATION: 78%

SON: 69%

INTERET: 77%



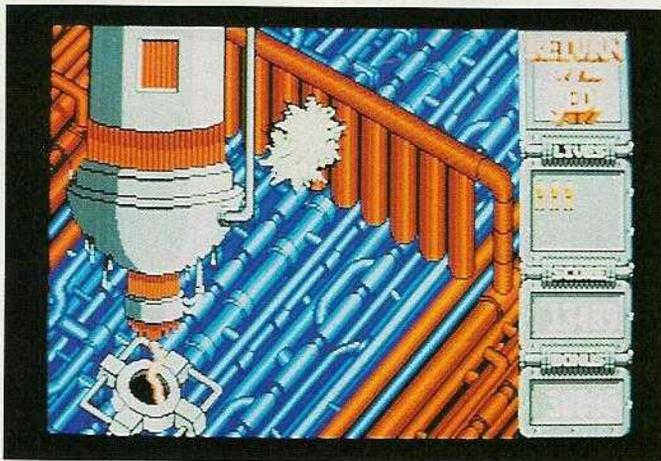
16/32 DIFFUSION
OFFRE 10 'ST-REPLAY 4'
SUR LE SERVEUR
3615 SM1*ST.

DIGITALISEZ VOS MUSIQUES
SUR VOTRE ATARI ST
GRACE A 16/32
ET SM1*ST.

RETURN OF THE JEDI

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

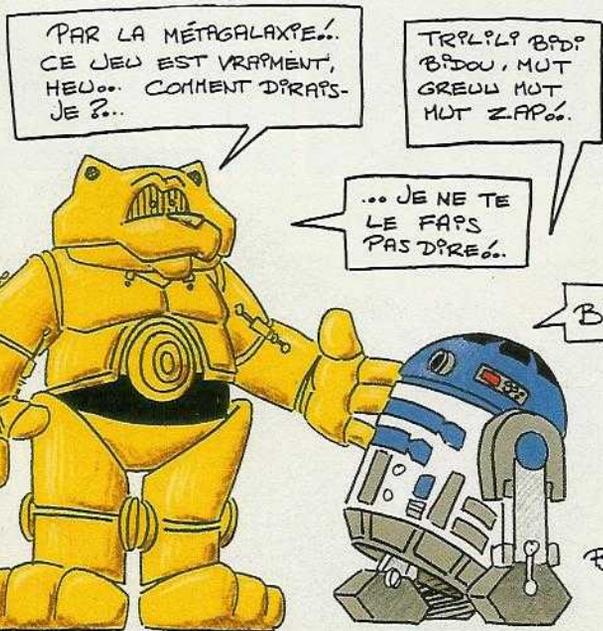
Domark, le spécialiste des adaptations de films pour micros a encore frappé. Ce jeu vous permet de vous retrouver dans la peau de Luke Skywalker, le célèbre héros de la saga de la Guerre des Etoiles. Vous devrez, au guidon de votre scooter volant, zigzaguer entre les arbres d'une forêt en évitant les hommes de Dark Vador, ou faire sauter un réacteur aux commandes d'un vaisseau spatial ou encore éviter toutes sortes de pièges et conduire votre robot bipède vers la victoire et l'affrontement avec celui qui dit être votre père mais qui a sombré dans le mal. Le tout sur le thème musical de ce grand film. Et que la Force soit avec vous ainsi qu'un bon joystick. Ca peut aider.



Ce que j'aime par dessus tout dans un programme, c'est avoir plusieurs genres de jeux dans un seul. Et là, c'est le cas. Le véhicule du personnage quel qu'il soit se manie à la perfection, et ainsi, vous n'avez pas perdu trente secondes après avoir commencé à jouer comme dans certains jeux. C'est un bon point car cela donne envie de rejouer. Un autre bon point, le programme sauve vos scores (s'ils sont convenables, bien sûr). Le graphisme est très propre et la musique agréable. La voix de votre maître vous encourage au début de la mission et la digitalisation est très bien faite. On en redemande.



C'est le genre de programme avec lequel on ne s'ennuie pas! Les décors sont variés et les personnages mignons. Les trois niveaux de difficulté sont bien dosés, on vient assez facilement à bout du premier, le deuxième est un peu plus corsé, et le troisième dur, dur! Les scores, qui se sauvegardent, sont gonflés de bonus, plus ou moins forts, suivant le niveau choisi, ce qui met le total des points à peu près à la même valeur. Une bonne conversion du jeu d'arcade.



Misère de misère, si George Lucas a vu ça, ça a dû lui filer un sacré coup au moral! Autant les deux précédentes adaptations du cycle de la Guerre des Etoiles, avec leur graphisme 3D fil de fer étaient sympas et rigolotes, autant celle-ci est laide et inintéressante: les décors sont tristounets et les sprites carrément hideux! En bref, c'est tout le contraire du film, au lieu d'en être une version ludique fidèle. Je ne souhaite pas une bonne année aux gens qui ont commis cela, tiens, ça leur apprendra!

GRAPHISME 40%
ANIMATION 55%
SON 50%
INTERET 51%

BAAL

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

Il était trop tard pour intervenir et empêcher les archéologues de déplacer cet énorme monolithe recouvert d'inscriptions hiéroglyphiques étranges... Hélas, le mal était fait: ils avaient libéré Baal, le diable en personne, celui qui depuis des siècles était emprisonné sous cette pierre et qui n'avait qu'un seul rêve: sortir et régner sur le monde!

Vous êtes à la tête de l'escadron d'élite des Guerriers du Temps, et



Je viens enfin de comprendre l'origine de l'expression "le trou de Baal", car au bout de deux heures de recherches intensives, je dois avouer que j'étais bien dans la m..., incapable de trouver l'astuce pour sortir du premier souterrain! Heureusement, un coup de fil à notre génial rédacteur en chef, alias S.L., alias l'Avenou, m'a permis de découvrir la solution. Baal, sans être grandiose, est quand même un bon programme. Ici, plutôt que de l'action ou du réflexe, tout est axé sur la précision: il faut calculer ses bonds au millimètre, et pour ne pas se faire sauter la figure, une bonne dose de sang-froid est nécessaire. Heureusement, l'auteur a prévu des endroits où l'on peut sauvegarder la partie en cours.

devez guider chacun d'eux dans l'antre de Baal, un territoire extrêmement dangereux, peuplé de bêtes monstrueuses. Votre mission est de retrouver Baal, de le détruire, et de ramener l'engin de guerre



Voici enfin un jeu de chez Psygnosis qui me plaît. Moi qui n'avais pas aimé Oblitérateur, je trouve que Baal le surpasse largement. Intérêt et jouabilité sont supérieurs, et la réalisation ne comporte aucun bug, alors qu'Oblitérateur en était plein. Le scrolling de Baal est impressionnant, et les graphismes sont parfaits (les images de présentation sont géniales!). Baal est un excellent jeu d'arcade, où la réflexion n'est peut-être pas si absente que ça...



Ooooh, woouuaah, qu'il est beau! Oui, je le dis, je le clame: ce jeu est beau, il est bougrement bien animé, et, sapsristi, il est passionnant. Le scénario? Vous voulez savoir ce qu'on y fait, dans ce jeu? Ok. Vous connaissez Oblitérateur? Oui? Eh bin, là, dans Baal, c'est pareil, idem, itou. Mais c'est 115 fois mieux réalisé, c'est rapide, les scrollings (en diagonale, raaaaah!) sont étouppou... étouppou... sont magnifiques, je ne vous dis que ça. Une copine a flashé sur la démarche du héros. C'est vrai qu'elle est, si j'ose dire très rigolote. La démarche, pas la copine (quoique...). Si vous trouvez un soft plus joli, plus prenant que Baal, un bon conseil: achetez-le. A mon avis, vous n'en trouverez pas.

surpuissant dont les pièces sont disséminées dans les souterrains.

Vous êtes équipé d'un écran de protection, ainsi que d'un laser que vous devrez recharger et dont vous pourrez augmenter la puissance.

A certains endroits, il est possible de sauvegarder une partie en cours; les meilleurs scores sont enregistrés.

GRAPHISME: 79%

ANIMATION: 75%

SON: 71%

INTERET: 79%



3615 SM1*ST

DES ABONNEMENTS A GEN4 A GAGNER
10 SOFTS ST REPLAY V4 OFFERTS PAR
16/32 DIFFUSION

DES VIES ILLIMITEES

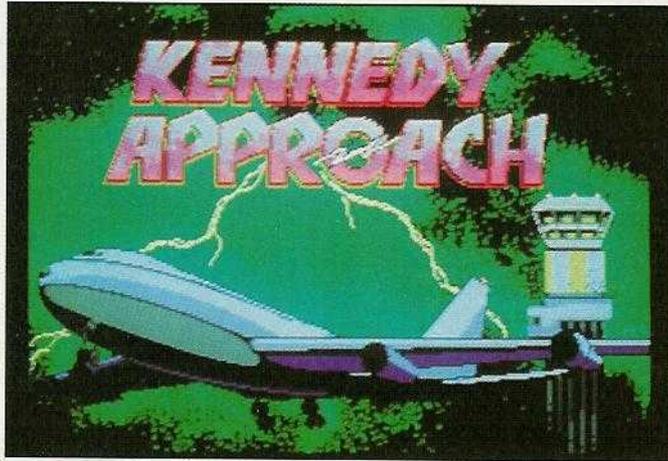
L'ACTUALITE DES JEUX

AVENTURE: LES SOLUTIONS

KENNEDY APPROACH

MICROPROSE env.250 F 1 joueur
Système: ST

Microprose frappe encore avec un simulateur, non pas de vol mais de contrôle aérien. En fait, ce programme n'est pas tout neuf étant donné que Kennedy Approach existait déjà sur les 8 bits. Donc, dans Kennedy Approach, vous êtes un contrôleur aérien, bien au chaud dans sa tour de contrôle, avec un petit casque sur les oreilles et, surtout, avec des nerfs d'acier. Au début du jeu, il faut choisir son aéroport d'attache et son niveau de difficulté et enfin donner le code d'accès pour accéder à la simulation elle-même. En haut de l'écran, vous pouvez voir les avions qui vont atterrir et ceux qui veulent l'autorisation de décollage, ainsi que ceux qui ne font que passer. Le reste de l'écran est occupé par un plan où figurent l'aéroport, le décor et les couloirs aériens. Maintenant c'est à vous de jouer. Pour diriger un avion, vous cliquez dessus et le copilote vous donne son numéro de vol par la radio (laissez le volume ouvert), vous orientez son vol (par une flèche) et son altitude. Vous pouvez aussi lui demander de tourner en rond en attendant son autorisation d'atterrir. Bref, des millions de vies sont entre vos mains, à vous de jouer...



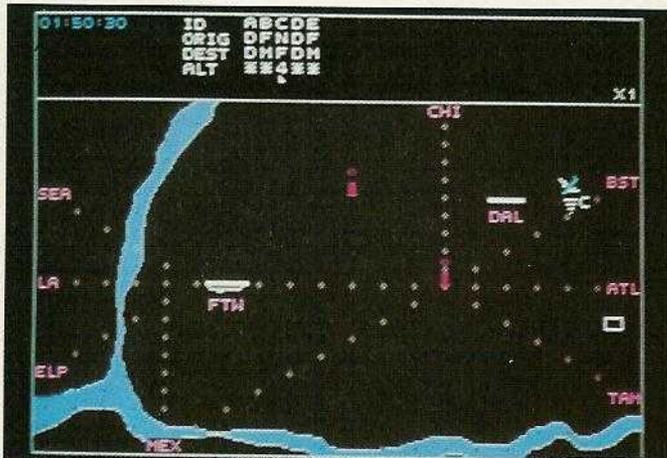
F.L.
Un des plus grand succès des 8 bits arrive sur ST et c'est encore une des plus grandes déceptions. Les programmeurs de chez Microprose auraient mieux fait de s'abstenir. Jugez plutôt: la voix digitalisée qui incarne l'aiguilleur du ciel dans sa tour de contrôle est de bien moins bonne qualité que sur le 800XL. Elle est tout simplement inaudible. Comment est-ce possible? Cependant l'intérêt du logiciel reste le même. Heureusement, serait-on tenté de dire! Tout n'a pas été déprécié. Mais je préfère

encore y jouer sur 8 bits. La société Microprose réalise peut-être, avec ce logiciel, son plus grand flop sur ST.

GRAPHISME: 11%
ANIMATION: 50%
SON: 09%
INTERET: 58%



Chouette! Un nouveau simulateur de Microprose! Je m'empresse d'ouvrir la boîte et de charger Kennedy Approach. Quelle ne fut pas ma déception en regardant mon écran: on dirait du 8 bits, ça sent le 8 bits, mais... C'est du 8 bits! Je me réfère donc à la documentation et je vois qu'il y a un mode de démonstration. J'essaye, rien! Je revérifie la boîte et je m'aperçois que la démo est prévue pour le 800XL et le C64 et pas pour le ST. Je ne me décourage pas pour autant et je sélectionne l'option la plus simple. Au début c'est assez facile et puis, je commence à être submergé par des avions qui circulent dans tous les sens; mon cœur s'accélère, ma tension sanguine monte en flèche, je panique et 2 avions se scratchent. Il faut absolument que je me reprenne sinon il y aura une nouvelle catastrophe. Kennedy Approach est assez prenant, même si la version ST n'est pas à la hauteur de votre ordinateur. Je pense que les programmeurs de Microprose, après avoir fait un soft comme Gunship, voulaient se reposer, mais maintenant il est temps de reprendre le travail Messieurs...



3615 SM1*ST
GRAPHISME: 95%
ANIMATION: 95%
(Bruno Bellamy, l'Aventurier Fou, Gen4, Watsit, Hardmaster, ST Bug, ST Musique...)
SON: 00%
(Aucun biiiiiiiiiiiiiiiiip)
Intérêt: 95%
(Atatrucs, Infos, Concours, Téléchargement de démos et de softs, Salons, Forums...)

MADSHOW

SILMARILS env.250F 1 à 6 joueurs
Système: Amiga / ST



Après Manhattan Dealers où vous interprétez l'inspecteur Harry, la société Silmarils sort une émission dont vous êtes la vedette. En effet, grâce à Silmarils, vous passez à MadShow sur TV 13, une émission proposée et animée par Miguelito. Après la présentation de l'émission par Leya la délicieuse speakerine (c'est l'avis de la plante carnivore), vous apparaissez sur le studio. Vous pouvez choisir le mode d'entraînement ou attaquer directement les épreuves. Vous êtes en direct et Miguelito vous demande de choisir votre épreuve. Ensuite, vous devez jouer à la Mad Roulette en pariant sur l'élément qui en sortira. Si vous gagnez, votre score augmente de 5 points, mais si vous perdez, vous devrez affronter votre épreuve. Les épreuves sont, en fait, des jeux d'arcades tous différents les uns des autres. Dans le premier, vous affrontez, à l'épée-laser, Darky le Saurien sur un astéroïde. Dans le deuxième, vous partez à la chasse aux robots à l'aide d'un bouclier avec lequel vous devez les écraser. Le troisième est un jeu de tir en 3D dans lequel vous vous battez à coups de

MadShow est un jeu Fou, Fou, Fou où une speakerine se fait dévorer par une plante carnivore, où des monstres se baladent devant votre téléviseur, où un nain (presque) difforme présente les candidats, où le public se bagarre devant la caméra, où (NDLD: stop!).... Dans MadShow tout est dirigé vers la folie: la musique digitalisée (mais un peu folle), la speakerine trop bavarde (heureusement, la plante est là!), le présentateur (un nabot), les épreuves (superbes et foldingues) et enfin (tatatillnnn!!!) des graphismes à rendre fou Salvador Dall en personne, et d'ailleurs, je me demande si je ne souphaze zen train (tchoutcou!) deux païdreuuu la rézonne! AhGAGA!

scies circulaires et de torpilles. Et enfin dans le dernier, vous devez détruire un gigantesque cerveau avide de vos cellules. Mais



Si Madshow ne mérite pas d'être envoyé tout droit à la trappe, c'est uniquement parce que la qualité sonore (sur Amiga, j'entends) est réellement très bonne. En effet, la musique et surtout les bruitages sont excellents. Malheureusement le reste ne suit pas. Graphiquement, c'est franchement laid avec des dessins grossiers et peu de couleurs. Le logiciel comporte néanmoins de bonnes idées mais elles sont toutes mal exploitées et mal réalisées. Dans une autre société et avec un autre développement, ce programme aurait pu être un succès. Dommage, car justement, les idées se font rares.



Madshow est un logiciel plus que surprenant. Il est ultra-original, mais je comprendrai très bien qu'il ne plaise pas à tous! Son graphisme n'est en effet pas des meilleurs, mais il donne à l'ensemble du jeu un air glauque volontaire qui ne rend pas si mal finalement. Les jeux sont assez chouettes, mais le jeu est surtout sympa quand on y joue à plusieurs, puisque la stratégie (basée sur les probabilités d'apparition des monstres) intervient alors. Bondé d'animations de tous les côtés, Madshow est vraiment un programme étrange. Moi, j'aime!

attention, dans ces épreuves, votre vie est en jeu et si vous vous en sortez, vous gagnez des points et vous regagnez le studio de ...MADSHOW!!!!



GRAPHISME: 69%

ANIMATION: 74%

SON: 72%

INTERET: 75%

3615
SM1*ST

TRIVIAL PURSUIT: A NEW BEGINNING

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

Vous êtes lassé du Trivial Pursuit jeu de société, alors essayez le Trivial Pursuit jeu informatique. Vous devez aider des extra-terrestres à rejoindre leur planètes respectives en répondant à leur place à des questions. Ces dites questions leur permettront, dans un premier temps, de décoller avec leur fusée. Ensuite, vous ferez escale sur des planètes de couleurs différentes, que vous pouvez choisir en déplaçant le curseur. Sur certaines d'entre elles se trouvent des objets à ramasser qui correspondent à des parts de "camembert". Pour arriver au bout du jeu, il vous faut impérativement ramasser six parts de "camembert" de couleurs différentes. Chaque couleur, en rapport avec les planètes, traite d'un thème précis sur lequel vous serez interrogé. A chaque fois qu'un objet est ramassé.



Voici un logiciel qui s'adresse à tous ceux qui veulent parfaire leur culture générale.

Seul point noir, tout est en anglais (pour le moment, car une version française arrive); tant pis pour les anglophobes, dans un premier temps! Sinon le programme est très bien réalisé. Les questions sont d'un bon niveau, ni trop faciles ni trop dures. Les graphismes et les sons, sans être exceptionnels, servent bien le jeu et son principe se révèle pratique même s'il laisse la possibilité de tricher (ce que Stéphane apprécie beaucoup lorsqu'il joue tout seul). Que se soit sur table ou sur micro, une partie de Trivial reste toujours aussi passionnée et bruyante: c'est ce qui fait son charme, non?



Premièrement, je me demande quel intérêt il existe à adapter ce jeu de société très sympathique sur ordinateur. Certes, cette deuxième version est mieux réalisée que la précédente, mais le fait que l'ordinateur ne gère pas vos réponses (c'est à vous de dire si vous avez trouvé la bonne réponse!) rend ce jeu inutile sur micro. De plus, une version française serait la bienvenue, certaines questions (et réponses) m'ayant laissé fortement perplexe. Un conseil: achetez la version originale (le jeu de société) plutôt que ce soft.

vous changez de galaxie. En ce qui concerne la véracité de la réponse, le joueur doit incliner le joystick vers la gauche si celle-ci est correcte et vers la droite sinon. Lorsque vous aurez tous les objets, vous passerez devant un conseil de six juges qui en vertu de vos connaissances vous décernera le diplôme final.

GRAPHISME: 76%

ANIMATION: 68%

SON: 57%

INTERET: 62%

VICTORY ROAD

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

Si vous connaissez Ikari Warriors (adapté par Elite sur ST et Amiga), sachez que Victory Road est un jeu très semblable. Cette fois-ci, les joueurs sont aux portes de l'enfer et vont devoir le traverser. Ils rencontreront des tonnes de petits monstres qu'ils pourront exterminer à coups de mitraillette, lance-flammes et autres grenades hautement explosives. De temps en temps, vous devrez également faire face à des monstres plus gros, et enfin, à l'aide de trappes ou d'ascenseurs, vous accèderez aux tableaux secrets. Dans ceux-ci, vous devrez combattre un énorme monstre dont les capacités vous étonneront. Vous n'êtes pas prêt d'oublier ce voyage dans le royaume des morts...

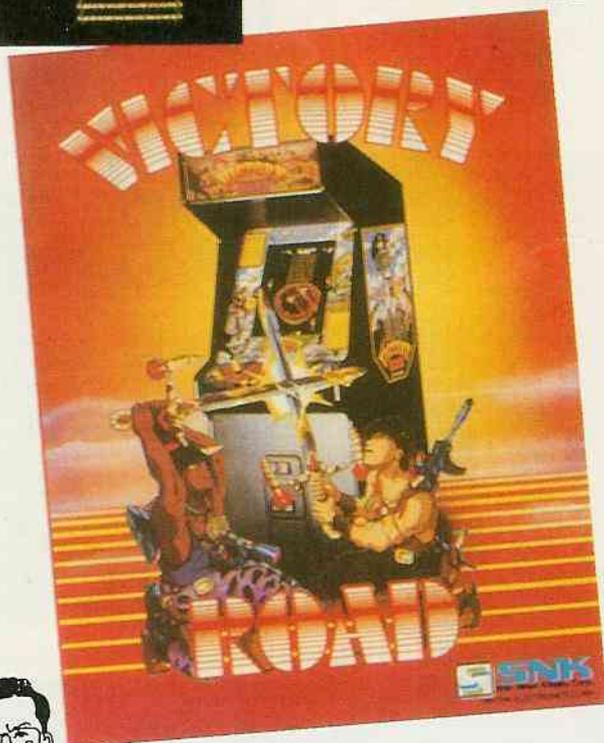


Quel dommage que ce jeu d'arcade (du genre IKARI

WARRIORS), n'ait pas été mieux adapté! Les graphismes sont très moyens et l'animation lente et mal réalisée. Les bruitages sont classiques, mais ce qui sauve le jeu reste son intérêt. A deux joueurs surtout, il est très amusant de combattre les multitudes d'ennemis qui vous assaillent, une tactique de combat pouvant alors être élaborée. De plus, ce jeu est suffisamment difficile et varié pour qu'on ne s'en lasse pas au bout de deux parties, les différents effets au niveau des armes et des ennemis étant originaux.

ROAD

jeux



S.L

Voilà le type même de jeu que j'aime. Décidément,

les jeux de chez SNK se ressemblent tous, mais je les adore. Enfin, après Ikari Warrior qui n'était que très moyennement adapté, il en est de même pour Victory Road. Les couleurs sont laides, l'animation lente et le graphisme moyen. Dommage! Le jeu aurait pu être fantastique et il n'est que moyen... et encore, c'est vraiment parce que j'aime bien ces jeux où l'on peut jouer à deux en même temps. Il ne reste plus qu'à espérer que Guerrilla War soit bien!

GRAPHISME: 31%

ANIMATION: 28%

SON: 40%

INTERET: 50%

PACLAND

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

Depuis son apparition, le célèbre jeu d'arcade PACMAN a connu de nombreux jeux plagiant, avec plus ou moins de réussite, ce petit mangeur de pastilles et ces affreux fantômes. Un dessin animé avait même été créé, racontant les mésaventures de notre petit héros, dessin animé qui avait connu un vif succès auprès des enfants. Eh bien, ce dessin animé vient d'être à son tour réadapté sur micro, et ainsi est né PACLAND. Vous dirigerez votre pacman dans une ville, suivant un scrolling horizontal, et devrez ramasser des objets vous apportant des bonus tout en évitant les méchants fantômes. Tout comme dans le jeu, certains effets vous permettront à votre tour de 'manger' ces derniers, leurs deux petits yeux vicieux traversant alors l'écran. Ce logiciel serait plutôt à conseiller pour les enfants!



F.L

Si vous avez plus de cinq ans, alors vous pouvez sauter

ce test (non, non, reviens, Jean-Michel!). Bien, puisque vous êtes curieux, sachez que ce soft est plus particulièrement destiné aux enfants (et encore, mais eux un rien les amuse, n'est-ce pas Jean-Michel?). La qualité est médiocre à tous les points de vue. Graphiquement c'est nul, il en est de même pour le son ainsi que pour le scrolling dont le défilement est saccadé. C'est dommage car l'idée aurait pu s'avérer bonne. Le listing de ce programme doit tenir sur un ticket de métro ou deux à la rigueur mais guère plus. Enfin, je sais que ce jeu aura fait au moins un heureux, devinez qui?



GRAPHISME: 04%

ANIMATION: 12%

SON: 17%

INTERET: 07%

BOMBUZAL

IMAGE WORKS env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Votre seule raison de vivre est de faire éclater des bombes... et ainsi, de nettoyer la centaine de niveaux que ce jeu est censé vous proposer. Une tâche difficile, quand on sait que d'une part, vous risquez d'exploser en même temps que les bombes, si vous restez trop près d'elles, et que d'autre part, votre temps est limité pour chaque tableau. De plus, vous devez tenir compte de l'environnement:

- le sol qui peut être normal, parfois verglacé, ou parfois friable;
- les bombes, de différentes tailles, jusqu'à la bombe atomique;
- et le reste: téléporteurs, mines, ennemis et robots. Une option vous permet de choisir entre une vue en 2D ou en 3D, la barre espace vous donne le plan des lieux, un mode "continue" et un système de codes permettent de reprendre la partie sans avoir à recommencer à partir du premier niveau.

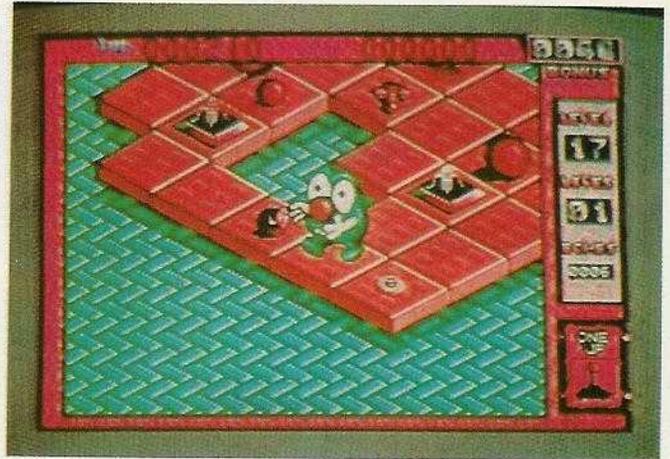


Attention les gars, je me bouche les oreilles, ça va

péter! Bombuzal est un programme très original qui, bien que ressemblant à un Pacman en 3D, se rapproche beaucoup plus du jeu de stratégie que de l'arcade. En plus de l'idée, sa conception a été particulièrement soignée et étudiée: représentation plane ou en 3D, codes d'accès, mode continu, etc... et c'est justement ça qui en fait un bon jeu.

Les premiers tableaux, assez faciles, sont destinés à vous familiariser avec les différents ingrédients. On prend également l'habitude de pivoter son joystick d'un quart de tour pour évoluer plus aisément en 3D (à noter le déplacement un peu pénible du personnage sur la version ST).

Les niveaux suivants deviennent beaucoup plus difficiles et passionnants. Croyez-moi, ce jeu c'est de la dynamite!



Voilà qui va plaire aux mordus de stratégie, les autres vont s'arracher les cheveux au bout de quelques niveaux. Le plus stressant, dans Bombuzal, c'est le compte à rebours; il faut éviter de le regarder, car il vous pousse à réfléchir vite, alors que dans certaines situations, il faut faire des essais et prendre son temps. Les dessins de Bombuzal sont très bons, notamment la vue en 3D, bien que pour jouer, le 2D soit préférable. Un bon jeu, original, qui ne passera pas inaperçu.

autres vont s'arracher les cheveux au bout de quelques niveaux. Le plus stressant, dans Bombuzal, c'est le compte à rebours; il faut éviter de le regarder, car il vous pousse à réfléchir vite, alors que dans certaines situations, il faut faire des essais et prendre son temps. Les dessins de Bombuzal sont très bons, notamment la vue en 3D, bien que pour jouer, le 2D soit préférable. Un bon jeu, original, qui ne passera pas inaperçu.



Bombuzal est le type même de jeu que j'adore. Original et très bien réalisé, je l'ai placé dans ma ludothèque aux côtés de Sentinel, ce qui est peu dire quant à ses qualités. Les graphismes sont éclatants, l'idée purement géniale, et la difficulté est vraiment progressive. Quand on sait qu'en plus il est possible de reprendre à certains niveaux grâce à un système de codes, vous comprenez pourquoi je suis comblé! Avec Speedball, Bombuzal et Falcon, on peut dire que Mirrorsoft trappe très fort le marché du jeu 16-bits!

Bombuzal est le type même de jeu que j'adore. Original et très bien réalisé, je l'ai placé dans ma ludothèque aux côtés de Sentinel, ce qui est peu dire quant à ses qualités. Les graphismes sont éclatants, l'idée purement géniale, et la difficulté est vraiment progressive. Quand on sait qu'en plus il est possible de reprendre à certains niveaux grâce à un système de codes, vous comprenez pourquoi je suis comblé! Avec Speedball, Bombuzal et Falcon, on peut dire que Mirrorsoft trappe très fort le marché du jeu 16-bits!

ATTENTION, CETTE DROQUETTE VA EXPLOSER DANS 5 SECONDES...

AH MARS, HEU... J'VEUX PAS, MOI!

HE, HO!...

ÇA VA PAS, NON?!



GRAPHISME: 79%	SON: 62%
ANIMATION: 80%	INTERET: 88%
/ 55%	

LES SPECIALISTES DU ST ARRIVENT AVEC DES CADEAUX !



ATARI 520 ST

+
Au choix
Paquet Cadeau
N° 1 ou 2 ou 3 ou 4 ou 5 ou 6

3490 F

Moniteur couleur: + 1890 F
1040 à la place du 520: + 1500 F



Goldrunner
Karate Kid II
Sligon
Jupiter Probe
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 1



Winter Olympiad 88
Mousetrap / Frostbyte
Pluto's / Blood fever
Second's Out
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 2



Trailblazer
Deflektor
3D Galax / North Star
Maitre de l'Univers
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 3



- Le manoir de
Mortevieille
- 1 st Word
(traitement de texte)
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 4



Barbarian (Palace)
Crazy Cars
Wizzball / Rampage
Enduro Racers
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 5



Pack Psygnosis:

Terrorpods
Barbarian
Obliterator
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 6

* au choix Barbarian, Obliterator ou Terrorpods. La manette de jeu est une manette à micro-switches. Valeur de chaque paquet cadeau: 600/700 F
Vous pouvez remplacer les 3 derniers articles (disquettes, manette et jeu Psygnosis) par un track ball .

Conditions de Vente

- Offre valable jusqu'au 31/12/88 et peut être après !
- 3 ans d'expérience sur ST
- Pas de démos sur les jeux des Paquets Cadeaux (ils ont tous été analysés dans les 5 premiers numéros de Génération 4).
- Tous crédits possibles
- Reprise 520 ou 1040 pour achat Mega ST
- Service technique sur place, dépannage immédiat.
- Nombreux périphériques disponibles à des prix MICRO VIDEO
- Prix et disponibilité peuvent être différents dans le magasin de Bruxelles, renseignez vous !

MICRO VIDEO

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

<p>PARIS Loisirs: 8, rue de Valenciennes 75010 Paris ☎ 42.01.83.66 / 42.01.24.30 + Professionnel: 135, rue du fbg St-Denis 75010 Paris ☎ 42.39.09.21 Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord</p>		<p>NOUVEAU ! MARSEILLE 75, rue de Lodi 13006 Marseille ☎ 91.94.15.20</p>	<p>TOULOUSE 13, rue Amélie 31000 Toulouse ☎ 61.62.55.55</p>
<p>NOUVEAU ! BORDEAUX 3, cours Alsace et Lorraine 33000 Bordeaux ☎ 56.79.34.89</p>	<p>TOURS 81, rue Michelet 37000 Tours ☎ 47.05.78.50</p>	<p>PERPIGNAN 8, avenue de Grande Bretagne 66000 Perpignan ☎ 68 34 24 40</p>	<p>NOUVEAU ! LYON 11, 12 cours Aristide Briand 69300 Caluire ☎ 72.27.14.74</p>
		<p>NOUVEAU ! BELGIQUE 1, rue Dons 1050 Bruxelles</p>	

VENTE PAR CORRESPONDANCE



Chèque à la commande ou carte bleue

**NOUS AVONS
VOTRE CADEAU
DE NOEL.**



TELEPHONEZ

Les consoles de jeu

le succès mondial

Plus de 15 millions de consoles vendues

la console NINTENDO **890 F**

la console de luxe **1790 F**

Pistolet et robot sont également disponibles

NOUVEAU PRIX !

Dernières nouveautés cartouches

RAD RACER entre Pole Position et Out Run

RC PRO AM course de voitures où tous les coups sont permis.

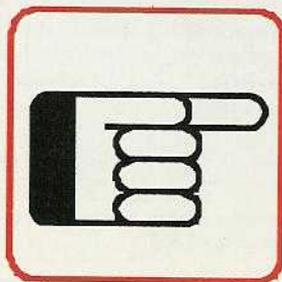
KID ICARUS / METROID

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 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)

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

NOUS !

PEDAGOGIE

Plus de 50 titres disponibles

Cedic Nathan
Carraz
Micro C
Pressimage,

Soyez **STudieux !**

GRAPHISME

Toute la ligne 'Cyber' est arrivée
Imprimante couleur **3290 F**

MUSIQUE

Découvrez la musique grâce à votre ST !
Synthés, séquenceurs, éditeurs

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

Pour remplacer le 520 par un
1040 rajouter 1500 F TTC

PROGRAMMATION

Au coeur de l'Atari ST **PRIX CHOC ! 95F**
Compilateur C (en anglais) **PRIX CHOC ! 89F**

TRAITEMENT DE TEXTE

1st Word (entièrement francisé) **PRIX CHOC ! 295F**

GESTION DE FICHIERS

DbMaster (entièrement francisé) **PRIX CHOC ! 195F**

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 Décembre: **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.

THE GRAIL

MICRODEAL env.200F 1joueur
Système: ST

Nous connaissez les jeux dont vous êtes le héros? Il y en a eu quelques-uns transcrits sur ST. Eh bien, THE GRAIL en est un. Il n'a rien à voir avec les autres car il est entièrement graphique et il n'y a rien à taper au clavier: tout se fait à la souris. Quand vous cli-



Ce jeu d'aventure se révèle être très classique. Basé sur

un scénario banal, il n'innove en rien dans son domaine. Sa qualité graphique est moyenne, les sons digitalisés trop rares et le tout se joue entièrement à la souris. A propos de l'attrait de ce jeu, outre les touches d'humour qui égalent la partie, je le conseille aux jeunes (il faut tout de même connaître un minimum de langue anglaise). Il constitue une excellente initiation à l'aventure, sa difficulté restant assez faible du fait même de son principe. Les diverses actions possibles se présentent sous la forme d'un QCM, laissant peu de place à l'imagination!



Quel âge avez-vous? And do you speak english? Si je vous pose ces questions c'est parce que, si vous avez plus de 14 ans et que vous n'êtes pas anglais, ce soft n'est pas pour vous, bien que je n'arrive pas à en venir à bout (mais cela est une autre histoire)...

The Grail est un jeu d'aventure graphique avec de jolis graphismes, hélas statiques. C'est le plus beau "jeu dont vous êtes le héros" sur micro. Il n'y a rien à taper au clavier, ce qui est pratique, mais le jeu est ralenti par le chargement continu des écrans (même avec un 1040) et c'est dommage. Vous pouvez (devez!) discuter avec les gens que vous rencontrez, même si vous ne le voulez pas, et parfois le jeu vous interdit de parler à certaines

personnes. Décidément je n'ai rien compris à ce soft! A mon avis je suis trop vieux! Mais rassurez-vous, je serai encore là dans le prochain numéro de GEN4.



quez sur les personnages, des bulles style BD apparaissent et il ne vous reste qu'à sélectionner l'option de votre choix. Certains de vos interlocuteurs ont le bonheur de s'exprimer par cris et rires digitalisés. A tout moment de l'aventure, vous pouvez sauvegarder votre position et la reprendre en cas de problème.

Dans ce jeu, vous êtes deux personnages: un magicien et son disciple (monstre) du style Quasimodo. Votre mission consiste à récupérer le sacré Graal. Le pourquoi de l'histoire est que le monde est sous la menace d'une horrible épidémie qui transforme les gens en mutants (à mon avis, le disciple est malade) et que seul le Graal peut le sauver de la domination du Mal.

SCENARIO: 63%

GRAPHISME: 74%

COMMANDE: 75%

INTERET: 67%

DIFFICULTE:

- débutants: si vous parlez l'anglais.
- confirmés: simple.
- experts: de la rigolade!

ATTENTAT. Retenu depuis 6 mois par les rebelles Afghans, l'Aventurier Fou a enfin été libéré, à l'occasion des fêtes de Noël. La semaine dernière, un porte-parole du Grand Jihad Très Islamique avait annoncé le dénouement imminent de cet enlèvement. C'est chose faite aujourd'hui, et la famille a remercié le gouvernement pour le soutien qu'il avait apporté au cours des négociations. Ainsi pourrions-nous retrouver l'Avenfou sur le serveur SM1*ST, il y tiendra de nouveau sa désormais célèbre rubrique, et il donnera une conférence de presse certains soirs sur les Forums en direct.

VIOL. Le dernier bilan de l'INSEE a été remis hier au Premier Ministre. Il révèle que 80% des trucs et astuces qui circulent actuellement proviennent de la rubrique des Atatrucs sur le serveur 3615 SM1*ST. Le succès de cette rubrique s'explique du fait qu'il suffit de taper ATA sur le menu général du serveur.

SADISME. La rédaction du magazine Génération Quatre s'est réunie il y a quelques jours pour boire un peu. Il a été décidé que la rédaction devra répondre aux questions des lecteurs dans la Bal GEN4 sur le serveur 3615 SM1*ST. Le serveur de Génération Quatre ne devrait plus trop tarder, d'ici deux mois d'après les pronostics de René Pendron.



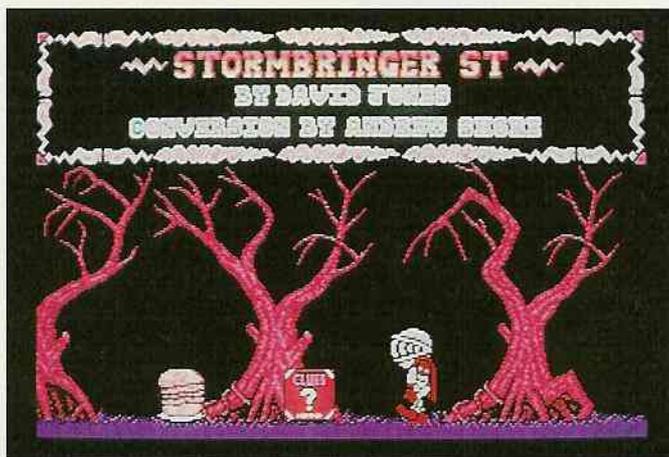
STORMBRINGER

MASTERTRONIC env.150F 1 joueur
Système: ST

Stormbringer est la suite de deux softs parus sur Amstrad dont voici l'histoire: votre ami, un grand magicien a été enlevé et pour le sauver vous vous êtes transporté dans le temps afin de le retrouver. La suite de votre aventure se passe au 25ème siècle dans un



D.L. Malgré un nom prometteur, **STORMBRINGER** ne figurera pas dans les hits de ces fêtes de Noël. Ce jeu d'aventure-arcade possède en effet des graphismes très moyens tout comme la musique, qui devient très rapidement crispante. Toute l'aventure se déroule grâce au joystick, et le système de menus, variant suivant les objets possédés, est assez pratique. La possibilité de sauvegarder une aventure en cours est la bienvenue, car ce soft est plutôt difficile, la logique étant rarement respectée. Un jeu qui aurait pu être très amusant, si les programmeurs avaient exploité correctement les capacités du ST.

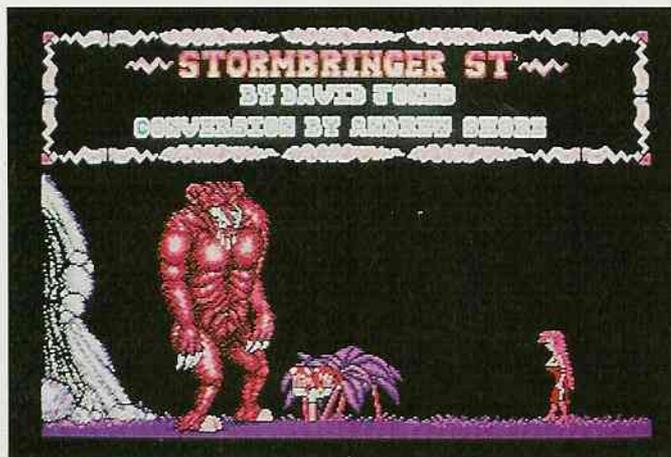


vaisseau spatial au curieux nom d'Enterprise et commandé par d'étranges personnages. Bref, tout se passe bien et vous délivrez votre ami. C'est donc ici que débute le troisième volet de la saga du Chevalier Magique (Magic Knight). Vous avez la nostalgie de votre époque et vous décidez de rentrer chez vous et vous n'avez aucun mal à vous téléporter mais à l'arrivée vous constatez un petit problème: vous avez été cloné. Il vous faut donc partir à la recherche de ce mauvais Chevalier Magique et vous fondre avec lui afin de

redevenir vous-même. C'est une charmante histoire et pour arriver à votre but, vous collectez des objets qui vont vous servir à un moment ou à un autre. Vous pouvez les échanger avec les personnages que vous rencontrez, vous pouvez commander des personnages, d'autres objets vous donneront des actions supplémentaires. Votre personnage se balade le long d'un scrolling horizontal, dans un décor aux couleurs chatoyantes et les sprites (personnes) rencontrés sont animés de façon agréable et, de plus, fort sympatiques...



Lorsque j'ai entendu le nom de Stormbringer, j'ai tout de suite pensé au roman de M. Moorcock. J'ai vite réalisé mon erreur en voyant ce petit bonhomme déambuler devant mon nez (Pauvre Elric, s'il voyait ça!) ce qui m'a profondément déçu. N'étant pas du genre à me laisser abattre par un nabot, je me lance dans l'aventure. Eh bien, figurez-vous que ce jeu n'est pas si mal que ça. Au bout d'un moment, votre personnage et ceux que vous rencontrez deviennent extrêmement sympathiques, de plus, certains des objets que vous ramassez sont drôles (vous êtes-vous déjà mis dans la peau d'une goule? Non? C'est génial). Les graphismes sont assez beaux et colorés de couleurs très vives (vert et rouge, jaune et bleu...). Vous pouvez à tout moment sauvegarder votre aventure, ce qui est un sacré bonus pour un jeu de ce genre. En bref: j'aime bien!



SCENARIO: 71%
GRAPHISME: 54%
COMMANDE: 62%
INTERET: 63%
DIFFICULTE:
- débutant: non.
- confirmés: à la rigueur.
- experts: oui.

UMS SCENARIO DISK 1 & 2

RAINBIRD env.150F 1 ou 2 joueurs
Système: ST

Voici pour le plus célèbre wargame, non pas une mais bien deux extensions de scénarii. Vous qui possédez UMS et qui avez glorieusement gagné les batailles présentes sur le

SCENARIO DISK 1



Il est franchement dommage que les scénarii proposés ne

solent qu'au nombre de trois, et surtout qu'ils simulent des batailles, que tout adepte de jeu de stratégie guerrière a dû rencontrer au minimum une fois. La reconstitution historique est une chose, mais avec le nombre de guerres qui ont existé au cours de notre histoire et avec un peu d'imagination pour en inventer de nouvelles, nous attendons toujours un peu de sang neuf. Seuls les fans incondtionnels d'UMS y trouveront leur compte, malgré les limites imposées par le système de jeu de ce soft, la création d'un scénario correct étant assez longue et souvent décevante.

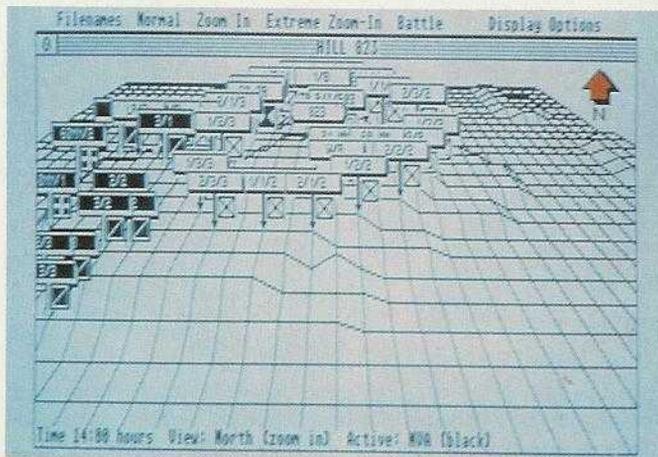
disque de jeu, RAINBIRD pense à vous. Ces reconstitutions historiques sont parfaites, tous les éléments ayant fait l'objet d'études approfondies (référence à des livres, participation de célèbres historiens...) et les capacités d'UMS ont été utilisées au mieux. Le tout est présenté de très belle façon, avec un récit sur chaque bataille, expliquant la tactique employée par chaque camp et les erreurs commises.

Les deux boîtes proposées sont: THE AMERICAN CIVIL WAR qui vous propose trois scénarii de la guerre de sécession: SHILOH, ANTIETAM, CHATTANOOGA. Il vous faudra

utiliser judicieusement les unités d'artillerie, sinon ce sera le massacre.

VIETNAM comporte aussi trois scénarii, fidèles reproductions de terribles batailles: COTE 823, NGOH KAM LEAT, COTE 875. Moins connus, ces combats vous démontreront, s'il en est besoin, que le soutien d'artillerie aux troupes au sol fut un élément capital de cette guerre.

Attention! Si vous ne possédez pas UMS, ces disquettes ne vous seront d'aucune utilité!



SCENARIO DISK 2



Cette deuxième extension de combats pour UMS m'est

apparue comme plus réussie. Vous n'aurez que trois scénarii, mais le thème, la guerre du VIETNAM, avait été rarement utilisé dans des wargames. Avec une description de ce qui s'est réellement passé, vous pourrez en déduire votre stratégie, qui souvent s'avèrera pire que la réalité. Le système de vue en 3D du terrain est très bien utilisé, et vous pourrez apprécier le soutien que vous fournira votre artillerie, pour mener des offensives victorieuses. Vous retrouverez assez souvent la situation désespérée des 'Platoons américains' face à des 'Vietcongs' le plus souvent supérieurs en nombre.

SCENARIO: 83%

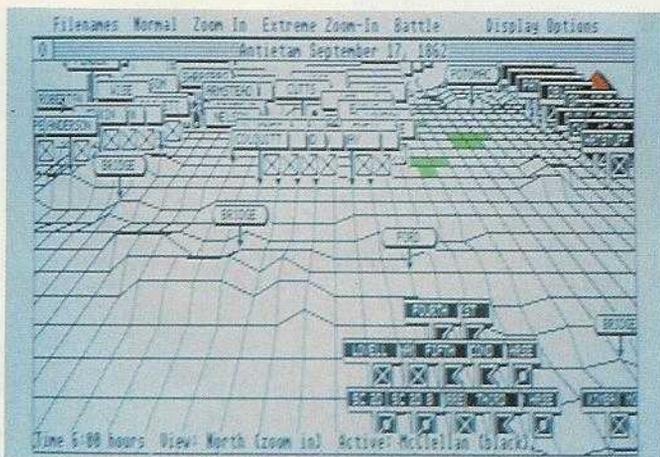
INTERET: 95%

GRAPHISME: 88%

DIFFICULTE:

- débutants: oui.
- confirmé: idem.
- expert: idem.

COMMANDE: 96%



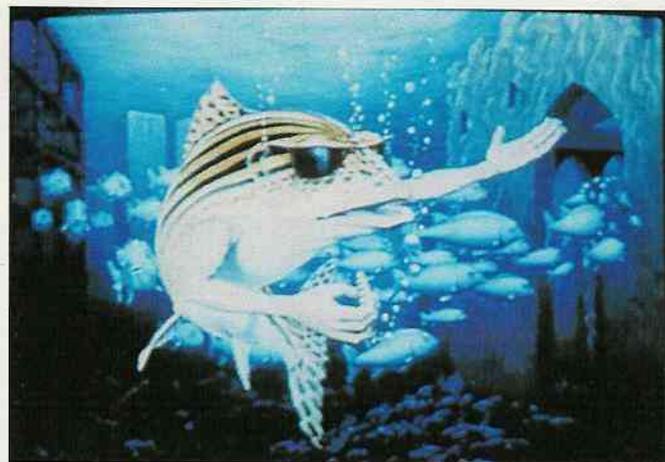
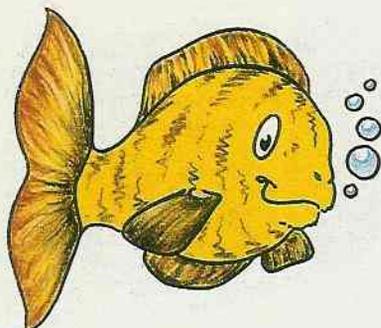
3615 SM1*ST

LES JEUX
LES INFOS
LES ATATRUCS
L'AVENTURIER FOU
LE DIALOGUE EN DIRECT
LE TELECHARGEMENT
LES CONCOURS
LES RUBRIQUES

3615 SM1*ST

FISH

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



Après Corruption, voici déjà le nouveau programme de chez Magnetic Scroll. Fish est une aventure des plus étranges: côté présentation, rien de bien neuf puisque l'éditeur est toujours le même, avec des "parchemins déroulants" pour sélectionner les options et des dessins que l'on tire comme des rideaux! Côté analyseur, c'est toujours aussi puissant et cela reste un exemple dans le genre. Passons enfin au scénario. Vous êtes un agent-secret interspatial et vous venez d'arrêter un terrible groupe terroriste. Vous décidez donc de prendre quelques vacances après ce dur travail. Pourquoi ne pas vous reposer en prenant la forme d'un poisson rouge? A peine avez-vous eu cette idée que vous commencez la procédure pour vous

Fish est le meilleur jeu d'aventure venu de chez Magnetic Scroll. Aussi bien réalisé que Corruption, beaucoup plus drôle que Jinxter, c'est vraiment, après Bureaucracy, le jeu d'aventure le plus éclatant disponible. Il faut dire que le scénario est génial (il est l'oeuvre d'un véritable auteur et non pas d'un informaticien), mais que vous devrez avoir un excellent dictionnaire tant les mots utilisés sont peu communs. De même, il est conseillé d'apprécier l'humour anglais si vous voulez profiter un maximum de Fish (Fish! Where's the Fish? Behind the Sofa?). A acheter d'urgence!



RAINBIRD continue dans les jeux d'aventure aux scénarii complètement dingues. Les graphismes sont définitivement beaux, et l'analyseur de syntaxe est désormais une institution dans le genre. En fait tout repose sur le scénario et sur le style des descriptions, toutes plus loufoques les unes que les autres. La difficulté des softs de Magnetic Scroll va, elle aussi, devenir une légende, car pour progresser dans votre mission, il faudra raisonner d'une manière très particulière (je vous conseille d'étudier la mentalité des poissons), et vous mettre totalement dans la peau, pardon, les écailles de votre agent secret intergalactique complètement warpé.



Et encore un! A se demander si, dans le journal on ne devrait pas consacrer une rubrique spéciale aux jeux d'aventure de chez Magnetic Scroll: notre tâche s'en trouverait grandement simplifiée! En effet, on donnerait une bonne fois pour toutes les caractéristiques spécifiques de ces logiciels, ce qui éviterait de se répéter sans cesse. Cette fois-ci, je dirai donc que, à part le scénario qui est génial et la présence de trois "petites aventures", il n'y a rien à signaler de nouveau.



Warper (vous mettre dans la peau d'un autre être) en un poisson rouge. Vous n'êtes même pas encore habitué à votre nouvelle peau qu'une énorme main plonge dans votre bocal et y dépose un château en plastique. Vous reconnaissez là un signe de votre supérieur qui désire vous parler, et entrez donc dans le château... Trois aventures complètement loufoques vous y attendent!

SCENARIO: 97%

GRAPHISME: 94%

COMMANDE: 99%

INTERET: 97%

DIFFICULTE:

- débutants: trop dur!
- confirmés: c'est pour vous.
- experts: un peu simple.

TIMES OF LORE

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

Au royaume d'Albareth, rien ne va plus! Le grand roi Valwyn parti en voyage depuis 20 ans n'est toujours pas revenu, et la région est retombée lentement sous le règne du



Enfin un jeu dans le type des Ultimas mais avec un graphisme à la hauteur de nos machines préférées! Si Times Of Lore est plus beau que tous les jeux d'aventure interactifs du type de Phantasy, il est par contre beaucoup moins complet. En effet, l'intrigue semble assez primaire, le nombre de classes de personnages ou de monstres très limité, et enfin la grandeur du monde bien faible... Mais quand bien même, Times Of Lore est un logiciel intéressant, dont la version française quoique souvent pleine de fautes, permet à tous de jouer sans problèmes.



Medaillon?
tu ne tiens rien!
tu as aussi 78 pièces
d'or et 3 portions de
vivres.

chaos. Les forêts sont infestées de brigands, de créatures étranges, et vous parcourrez ce monde à la recherche de combats et de trésors. Le système de jeu ressemble énormément à la saga ULTIMA, avec une vue du dessus des salles et de l'extérieur. Vous dirigerez votre personnage à travers un monde peuplé de paysans, de gardes, de monstres, à qui vous pourrez parler de la pluie et du beau temps, ou poser des questions pour résoudre une mission. Tout le jeu se déroule au joystick, avec des icônes permettant de parler, d'examiner un endroit, de prendre ou de laisser un objet, etc... Le jeu est livré avec une carte du



TIMES OF LORE est tout simplement un clone de ULTIMA 4, avec quelques améliorations, mais aussi des défauts. Les graphismes sont très jolis et le packaging réussi, mais l'animation est d'une lenteur effarante, pour ne pas dire plus. Le système de jeu est assez pratique, mais très limité quant aux possibilités d'actions à effectuer. De plus, les dialogues avec les personnes rencontrées sont eux aussi très limités. Comparé à ULTIMA 4, le seul avantage de ce jeu réside donc dans ses graphismes, mais c'est un peu juste pour en faire un hit. Ma dernière remarque touchera à la traduction en français du soft, tous les "é" et "è" ayant été supprimés, le texte est souvent incompréhensible. Bravo!

royaume d'Albareth, ce qui vous permettra de ne pas trop vous perdre. Vous pourrez bien sûr sauvegarder une partie en cours, et avec ses 13000 écrans, TIMES OF LORE est un jeu où patience devra rimer avec persévérance. Votre



L'idée était bonne: il s'agissait de faire un Ultima en un

peu plus simple, mais en plus joli. Côté graphisme, il n'y a pas de doute, c'est réussi. Côté simplicité, le jeu se joue entièrement au joystick, et même si de nombreuses options sont disponibles, il est vrai que l'ensemble paraît bien moins complexe qu'un Ultima IV. Par contre, quel dommage que l'animation soit si lente. Je veux bien que le "temps réel" soit quelque chose de bien, mais de là à mettre dix bonnes minutes pour aller d'une ville à une autre, là je suis plus sceptique! On rencontre bien des personnes, mais il est tout de même gênant que l'on passe plus de temps à se déplacer qu'à agir ou réfléchir. Enfin, étant en français, Times Of Lore connaîtra un succès assuré auprès des amateurs de jeux d'aventure interactifs...

personnage trouvera de nombreux objets dans ce monde, et tout comme dans ULTIMA IV, vous devrez interroger diverses personnes pour obtenir des renseignements capitaux. Une longue quête vous attend.



clef.
la porte est fermée à
clef.
la porte est fermée à
clef.

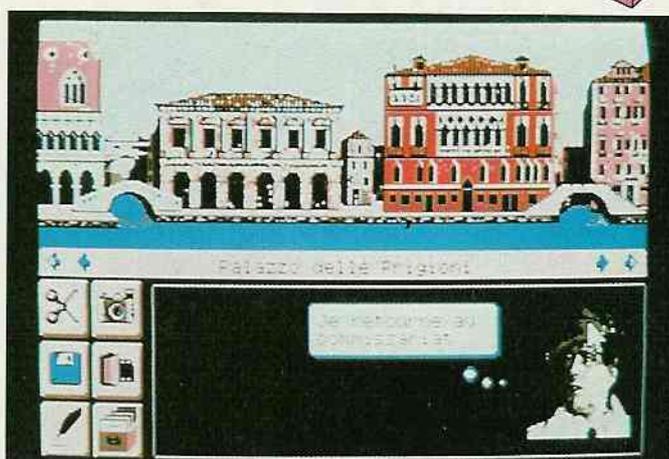
SCENARIO: 67%
GRAPHISME: 82%
COMMANDE: 62%
INTERET: 71%
DIFFICULTE:
- débutants: oui.
- confirmés: aussi.
- experts: un peu simple.

MEURTRES A VENISE

COBRA SOFT env.200F 1 joueur
Système: ST



Venise est menacée par un groupuscule terroriste. Une lourde menace pèse sur la ville, puisque ces terroristes en question ont carrément menacé de détruire complètement la ville. Mais comment pourraient-ils faire? Voilà ce sur quoi vous devrez débiter votre enquête, mais sachez qu'il vous faudra faire vite, car la menace est loin d'être fictive. La partie aventure consiste à aller sur les lieux visibles sur une vue en coupe de la ville qui scrolle horizontalement. Dans chaque lieu, il est possible de rencontrer diverses personnes. Vous pouvez fouiller les lieux et les gens, mais vous pouvez aussi poser des questions diverses et variées. Sachez qu'après la découverte d'un cadavre, l'histoire s'accélère: usurpateur d'identité, cafouillage au niveau des témoignages, vous aurez droit à tout... Mais attention à ne pas trop perdre de temps, sans quoi vous ne vous en sortirez pas vivant! En plus du jeu d'aventure, deux autres modules servant dans l'histoire peuvent être utilisés à part. Le premier permet de redessiner son personnage, de se déguiser (Si! Si! Cela sert dans l'aventure!), bref, de changer son look. Le second permet de s'entraîner au désamorçage d'une bombe, ce qui, vous vous en doutez, est utile aussi. Il faut se servir de divers outils pour ouvrir les boîtiers, dévisser les



Si "Meurtres en Série" était un logiciel intéressant, sa réalisation n'était pas à se jeter la tête contre les murs.

Quelle ne fut donc pas ma surprise en découvrant "Meurtre à Venise", un logiciel dont la réalisation est largement au-dessus de tout ce qui se fait en matière de jeu d'aventure policier. Géniale, l'idée de pouvoir prendre en photo les personnes que l'on croise pour les montrer aux autres et demander si les gens les connaissent! Fantastique, le fait que l'on puisse ne rien noter mais tout conserver dans le bloc-notes et le répertoire! Bravo à l'équipe de Cobra Soft pour un logiciel aussi agréable à utiliser!

plaques, couper les bons fils, régler les potentiomètres, etc...



Moi qui ne suis pas un fan des jeux policiers, je dois avouer que là, je suis aux anges. Meurtres à Venise représente vraiment ce que l'on peut faire de mieux dans le genre: intrigue complexe, "indices grandeur nature", réalisation exemplaire. Et puis, le coup de pouvoir se déguiser et d'avoir à désamorcer une bombe, c'est vraiment génial. Le meilleur produit sur ST fait par Cobra Soft!

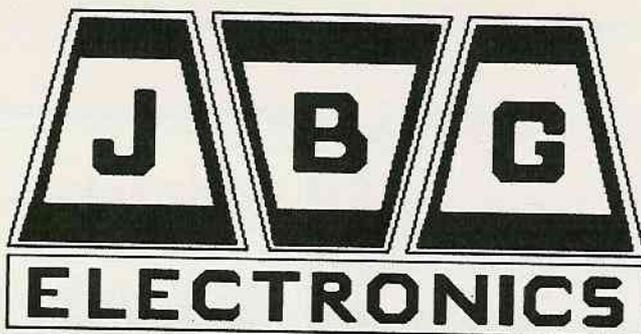


Meurtre à Venise est le type même de réalisation qui montre que les intrigues policières peuvent tout à fait concurrencer voire dépasser l'intérêt ludique de tous les autres logiciels. Ce soft est exemplaire sur tous les plans. Graphismes et sons sont sans reproche, mais il faut surtout souligner les plus par rapport à Meurtre en Série par exemple, tels un bloc-note et un agenda présents dans le jeu ou la possibilité de prendre des photos des personnes que vous rencontrez. Fini le temps où l'on griffonnait des informations sur des bouts de papier que l'on perdait sans cesse. J'adore la documentation fournie avec le programme, surtout les indices "grandeur nature". Attention! Meurtre à Venise est très très prenant.

La boîte de jeu est bourrée d'indices "grandeur nature" comme une pellicule photo, de pâtes, et d'un nombre incroyable de papiers ou encore d'une paire de ciseaux.

SCENARIO: 92%
GRAPHISME: 89%
COMMANDE: 99%
INTERET: 94%
DIFFICULTE:
- débutants: pour tous.
- confirmés: idem.
- experts: idem.





163, avenue du maine 75014 paris

tel: 45.41.41.63 ou 45.41.44.54

metro: mouton-duvernet

ATARI 520 STF
4 jeux d'arcades
1 joystick

3490 Frs

ATARI 520 STF
Moniteur Couleur
640 x 200
4 jeux d'arcades
1 joystick

5190 Frs

AMIGA 500
+ 5 LOGICIELS
et cable Peritel

4290 Frs

PROMOTION DISQUETTES
DF DD 95 Frs Les 10

ATARI 1040 STF
Moniteur Mono HR SM 124
Traitement de Texte
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris

5990 Frs

ATARI PC 2
moniteur mono. HR PCM 124
double lecteur 5.4 p
512 Ko de RAM

5490 F HT

ATARI MEGA ST2
MONOCHROME
9950 F HT

REPRISE DE VOTRE ORDINATEUR
POUR L'ACHAT DU MEGA ST

LOGICIELS
Toutes les nouveautés
Importations U.S. et G.B.
Sur ATARI ST et AMIGA
Jeux et Bureautiques
Telephonez au :

45 41 44 54

Pour Disponibilit  et prix

Lecteur 720 K 3.5 P	1290 f
Lect. CUMANA 720 K 5.4 P	1890 f
Disque Dur megafle 30	4990 f
Pistolet Amiga	595 f
Imprimante LC 10 (+cable)	2550 f
FREE BOOT	350 f
Moniteur MONO. SM 124	1390 f
Moniteur COULEUR	2190 f
Extension m�moire	1490 f
Imprimante STAR LC 10 COUL	2850 f
Lecteur Double Face Interne	1050 f

ATARI 1040 STF
Moniteur Couleur
Traitement de Texte
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris

6990 Frs

AMIGA 2000

9990 Frs H.T

NINTENDO CLUB

J.B.G.
pr sente les derni res nouveaut s
LA LEGENDE DE ZELDA
RAD RACER
RC PRO AM
METROIDS

BON DE COMMANDE A RETOURNER APRES L'AVOIR REMPLI A :
JBG ELECTRONICS 163 AV. DU MAINE 75014 PARIS.

Frais de port logiciels : 30 Frs. - Frais de port materiel : 100 Frs

VOTRE COMMANDE

NOM PRENOM
ADRESSE
.....
TEL
CODE POSTAL
VILLE

carte bleue



Date exp. Signature

Conditions sp ciales pour les :

- Comit s d'entreprises
- Coll ctivites - Ecoles

Renseignements au :

45 41 26 04

PEDAGO

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.

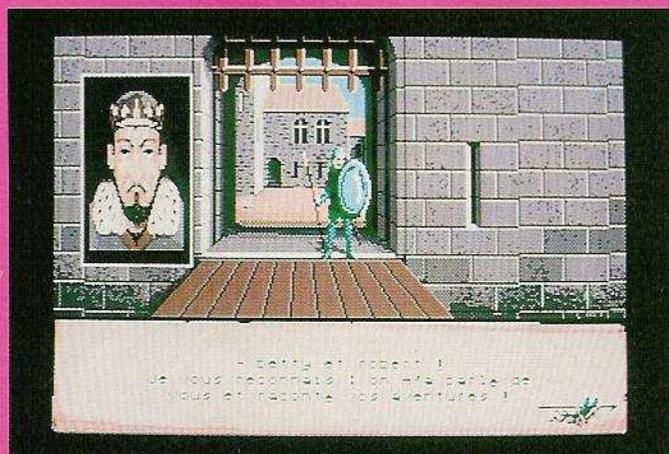
TROUBADOURS

LANKHOR env.250F 1 ou 2 joueurs
Système: ST

Lancez-vous sur la trace des chevaliers du Moyen-Age, et délivrez la princesse Viviane grâce aux indices que vous donneront le gnome-musicien et ses chansons en désordre, le poète distrait et ses poésies en salade, et l'écrivain malicieux. Votre connaissance du Français et de ses légendes, votre sens poétique et musical, seront les atouts qui vous permettront de triompher des épreuves. Vous pourrez vous entraîner à divers

exercices et composer quelques vers avant de résoudre l'énigme. Dans une ambiance médiévale recréée à l'aide de dessins splendides et de musiques d'époque, vous travaillerez sans vous en apercevoir. Cette conception éducative est tout à fait remarquable! Ce logiciel destiné aux enfants de 7 à 13 ans fonctionne en couleur ou en noir et blanc.

Note:20/20



MONTE CRISTO

COKTEL VISION env.250F 1 joueur
Système: ST

Ce logiciel propose une approche de l'oeuvre d'Alexandre Dumas grâce à un texte en 4 parties, où des mots ont été volontairement omis. C'est à l'élève de compléter l'histoire à l'aide des illustrations et du résumé (également tronqué). Cela le porte à découvrir petit à petit le roman et son intrigue, et à

se renseigner, en cliquant sur certaines images de la "rue de l'Enigme", sur la vie et les personnages célèbres de l'époque.

L'idée est bonne, et l'histoire passionnante, mais j'ai regretté que la "rue de l'Enigme" ne soit pas plus longue...

Note:15/20

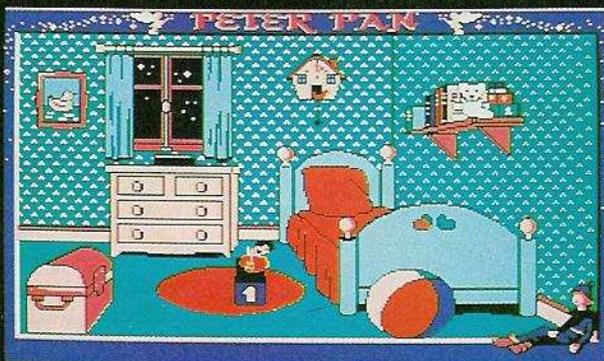
PETER PAN

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

Tiré de la merveilleuse histoire de sir James Barrie, ce logiciel intercale des jeux de découvertes: trouver l'ombre de Peter Pan, son repaire; et des jeux d'actions: délivrer la fille du chef indien en ramassant les plumes qu'elle a perdues, composer un bouquet de fleurs pour Wendy, rejoindre les sirènes, enlever Wendy des mains du Capitaine Crochet. Peter Pan est destiné à des enfants de 4 à 8 ans; la

synthèse vocale du jeu est remarquable, et les dessins très jolis. J'ai regretté, cependant, que les phases de découvertes soient identiques d'une partie à l'autre; et que certains jeux d'actions, du style Pac Man, soient un peu trop semblables. Mais le programme est de bonne qualité, et passionnera les enfants, s'ils n'y jouent que de temps en temps.

Note: 12/20



AUX ORIGINES DE LA VIE

C'est à vous de créer la vie, en refaisant l'expérience de Stanley Miller. A l'aide du circuit présenté à l'écran, vous devez manoeuvrer manettes et robinets, pour obtenir des lipides, des glucides et des protides. Ensuite, vous constituerez des organismes unicellulaires (préculture, virus, bactérie, cellule animale et végétale), en partant de 16 éléments de base. La deuxième partie du programme vous entraînera à découvrir le

type de reproduction de chaque organisme. Des messages et des indications (taux de matières nutritives et toxiques, taux d'oxygène et de carbone, température, etc...) sont dispensés, pour vous guider dans vos recherches.

Un logiciel de biologie superbe, pas du tout rébarbatif, et beaucoup plus actif qu'un livre. Ici, on apprend sur le tas.

Note: 17/20

LES MILLE ET UN VOYAGES



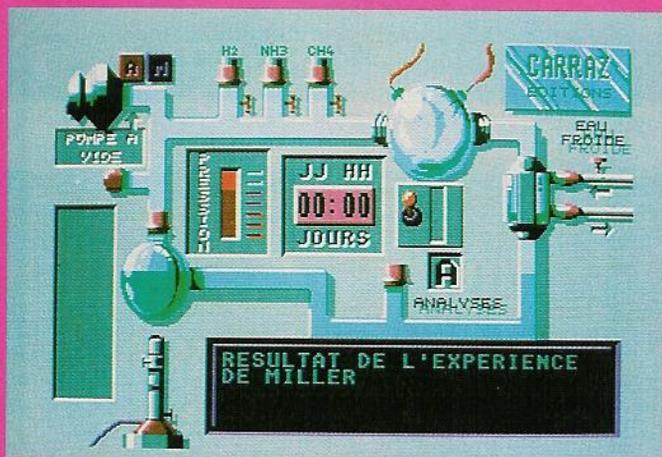
Voici la merveilleuse histoire d'une jeune fille du Royaume des Contes.

Les Mille et un Voyages propose aux enfants, de 3 à 8 ans, de créer leurs propres histoires. Après avoir choisi un décor (ville, campagne, plage, espace), ils y installeront des objets, des personnages, des animaux, et enfin, ils composeront le but de ce voyage imaginaire: mariage, amitié, richesse ou puissance. Selon le niveau de difficulté, l'histoire sera seulement animée, racontée, ou écrite par l'enfant lui-même.

Carraz continue sur l'idée de 'Il était une fois' et 'Roman policier', mais cette

fois-ci c'est la partie graphique qui constitue la trame du logiciel. Les dessins sont superbes. Par contre la synthèse vocale est assez moyenne, et l'animation de l'histoire, un peu longue entre chaque scène, n'occupe qu'une petite partie de l'écran. Ceci mis à part, il s'agit d'un bon programme d'éveil; les contes que l'on compose sont bien jolis et peuvent être gardés sur disquette ou sur papier, d'une manière très simple.

Note: 15/20



CONCOURS!

- CERISE CONFITE
- GATEAU A LA CREME PATISSIERE
- CHOUQUETTE MERINGUEE
- 3615 SM1*ST
- CIVET DE COQUILLES SAINT-JACQUES

Un seul élément de cette liste n'est pas comestible. Cochez cet élément et renvoyez-nous une photocopie de ce bon. L'expéditeur de la centième bonne réponse gagnera un abonnement d'un an à Génération 4. Adressez votre courrier à PRESSIMAGE (Télématique), 210 rue du Faubourg Saint Martin, 75010 Paris. Résultats dans le prochain numéro.

Nom:

Prénom:

Adresse:

Code Postal:

Localité:

Je vais gagner, c'est sûr!

Pouah! Je ne serai jamais le centième!

SOUS LES ARCADES

Les nouveautés sont apparues en grand nombre en cette période de fêtes: les fabricants de jeux d'arcade n'ont pas chômé. Si vous avez de l'argent à dépenser, vous allez pouvoir vous en donner à coeur joie.

ROBOCOP confirme l'importance croissante que prennent les films dans les salles d'arcade. Alors que cette année 1989 s'annonce pleine de rebondissements, les japonais continuent à régner en maîtres absolus du marché du jeu d'arcade. A quand des petits français créant des jeux d'arcades? Pour bientôt? C'est ce que mon petit doigt me dit, mais en attendant ce jour lointain, je vous invite à contempler les merveilles de la technologie orientale!

ROBOCOP

FABRIQUE PAR DATA EAST
PRIX DE LA PARTIE : 2.50FR

L'histoire de ROBOCOP est assez originale. Vous connaissez évidemment tous le film. OCEAN a eu l'excellente idée d'acheter la licence du film pour en faire un jeu. Mais contrairement à ce qui se fait actuellement, OCEAN a revendu sa licence à une boîte d'arcade (DATA EAST) afin que cette dernière l'adapte en arcade. OCEAN possède donc logiquement les droits pour convertir le jeu d'arcade ROBOCOP sur micro familial. J'espère que vous m'avez tous suivi car je viens de vous faire un cours de marketing et je ne recommencerai pas si souvent. Parlons du jeu en lui-même. Graphiquement, il est splendide, on retrouve la même ambiance que dans le film et le héros est très ressemblant. Vous dirigez le Robocop à l'écran et vous êtes armé de votre pistolet gadget pour tuer tous les ennemis. Ce jeu me rappelle parfois Dragon Ninja, mais cela n'enlève rien au plaisir qu'on a en y jouant: on accroche très rapidement. De plus les superbes monstres présents dans tous les tableaux vous donnent vraiment envie d'aller voir plus loin dans le jeu. Le principe est donc simple mais hyper efficace, ce qui fait que ROBOCOP est, pour ma part, un de mes jeux d'arcade préférés actuellement. D'après ce que je sais, les versions sur micros seront des adaptations de super qualité, puisqu'elles sont faites par Océan.

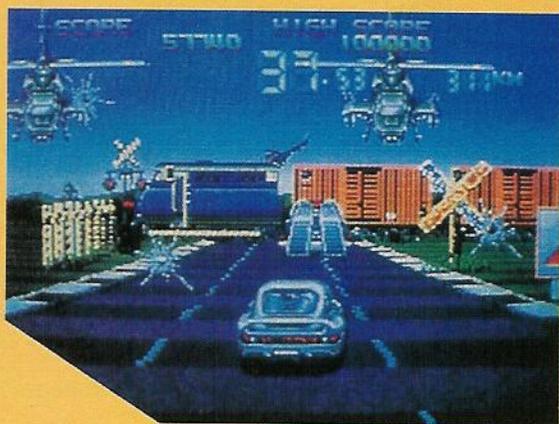
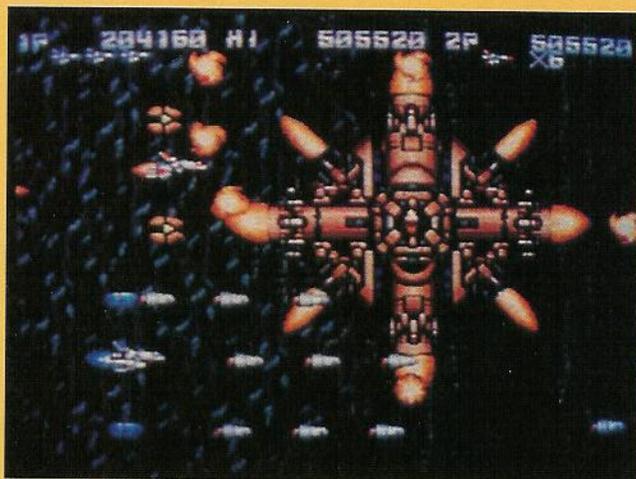
Enfin, quoi qu'il en soit, vous l'avez compris, il n'y a plus qu'à attendre un petit peu et vous pourrez jouer au policier du futur chez vous, et si vous savez vous faire respecter par vos nombreux ennemis, alors vous pourrez admirer les splendides tableaux. En attendant, allez le découvrir dans les salles d'arcade.



KONAMI

Il ne s'agit pas d'un jeu bien évidemment, mais du célèbre fabricant de jeu d'arcade japonais. En ce début d'année 89, KONAMI a décidé de frapper très fort. Tout d'abord pour perpétuer le style de NEMESIS et SALAMANDER, voici THUNDER CROSS! C'est le troisième volet de la série NEMESIS, mais c'est certainement le plus beau et le plus agréable à jouer. THUNDER CROSS est tout simplement un shoot-them-up avec un scrolling horizontal et des graphismes hallucinants (et encore, hallucinant est un bien faible mot). Toujours chez KONAMI, cette fois-ci dans le style jeu de combat, la nouveauté se nomme FINAL ROUND. C'est un jeu de boxe avec des graphismes et des bruitages très réussis. De plus, le jeu est hyper passionnant car de multiples adversaires vous sont proposés. Enfin le hit de ce début d'année chez KONAMI se nomme HOT CHASE qui ressemble étrangement à CHASE HQ de TAITO dont je vous avais parlé le mois dernier. Il est cependant splendide et l'animation 3D de la route est impressionnante.





GHOULS'N GHOST

FABRIQUE PAR CAPCOM

Vous vous souvenez de GHOSTS'N GOBLINS qui avait fait un véritable malheur dans les arcades il y a deux ans, ainsi que sa conversion sur micro (dont on attend d'ailleurs une version ST pour le début 89). GHOULS'N GHOSTS est tout simplement la suite de ce fameux GHOSTS'N GOBLINS. Vous dirigez toujours un petit chevalier en armure à l'écran, mais l'histoire se déroule désormais dans de nouveaux décors, de nouveaux monstres complètement délirants vous attendant à chaque tableau. C'est absolument infernal! GHOULS'N GHOSTS bénéficie en plus de la toute nouvelle technologie graphique développée par CAPCOM pour leurs nouveaux jeux d'arcade. Pour ma part, je pense que ce jeu va faire un malheur cette année.



POWER DRIFT

FABRIQUE PAR SEGA

Pourquoi reparler de ce jeu extraordinaire mais sur lequel j'ai déjà disserté dans un numéro précédent? Tout simplement parce que MEDIAGENIC/ACTIVISION, non content d'avoir déjà acheté les droits de GALAXY FORCE et de ALTERED EAST, vient d'acquiescer les droits pour l'adaptation de POWER DRIFT. On peut dire en tout cas qu'ils sont courageux car l'adaptation relève de la mission impossible (même sur un ST ou un Amiga). Espérons qu'ils ne vont pas tout gâcher. Je suis très sceptique mais je prie pour qu'ils me fassent mentir.



LES 4 D'OR 1988

La fin de l'année 1988 aura vu de nombreux jeux superbes arriver sur le marché, mais ceux qui se préparent pour 1989 laissent espérer une année encore plus fantastique. En attendant, il était normal de vous présenter les meilleurs jeux de l'année 88, ce que nous appellerons les 4 d'Or.

Comment sont élus ces VRAIS meilleurs jeux de l'année?

C'est assez simple: chacun de nos testeurs désigne dans chaque catégorie les jeux qui, selon lui, ont marqué l'année. Notez-bien que le nombre de softs cités n'est pas limité (ne me dites pas qu'il n'y a eu que quatre bons jeux d'adresse cette année!)... Les jeux pour lesquels ils peuvent voter sont tous ceux qui sont sortis entre le 1er Janvier et la date de bouclage du journal. Les quelques supers produits en retard seront présentés l'année prochaine.

Enfin, une compilation de toutes les listes nous permet de donner un ordre dans chaque catégorie. Les trois premiers sont décrits, mais on vous donne tout de même ceux qui suivent, car s'ils ne sont pas parmi les meilleurs, ils sont tout de même parmi les excellents programmes! Les machines indiquées après le nom des jeux indiquent pour quelles versions les jeux ont été nommés.

MEILLEURE ADAPTATION DE JEU D'ARCADE

On peut dire que les meilleurs softs arrivés dans cette catégorie sont les plus récents, ce qui est encourageant pour l'année prochaine. Cependant, des ratages tel que celui d'Afterburner montrant aussi que le jeu d'arcade va bientôt dépasser les limites qui permettent d'en faire une adaptation correcte. Que donneront des adaptations tels qu'Altered Beast, Power Drift ou encore Galaxy Force? L'année 1989 nous le montrera, mais je crains que peu de personnes soient, dans le monde, capables d'adapter correctement de tels jeux!



OPERATION WOLF (OCEAN) obtient un 4 d'Or en arrivant largement premier. Même si le jeu d'arcade n'était pas des plus originaux, il faut avouer que la conversion réalisée par Océan France est à se jeter la tête contre les murs, aussi bien sur ST que sur Amiga! Testé dans notre dernier numéro, Opération Wolf est actuellement en tête de tous les hit-parades de ventes... Un succès mérité pour cette première adaptation signée



de la branche française d'Océan, ce qui constitue une bonne promesse pour l'avenir.

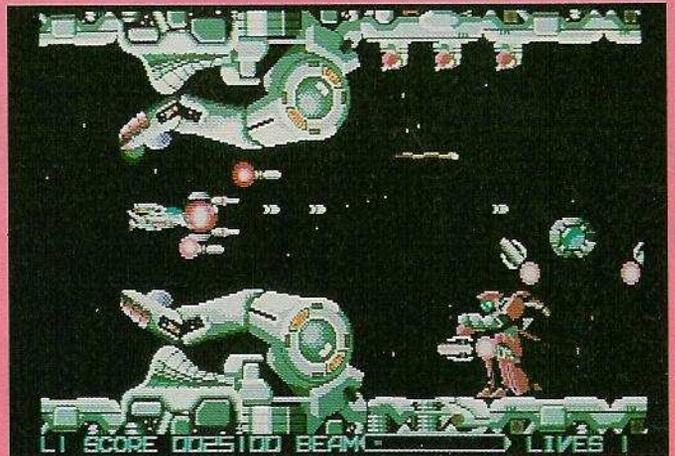
THUNDERBLADE (US GOLD) arrive second et obtient donc un 4 d'Argent! Si l'adaptation est moins réussie que pour Opération Wolf, il faut tout de même voir que c'était une tâche bien plus difficile! Grâce à une version ST très bonne et une version Amiga rapide et fluide, le jeu est une réussite.

PACMANIA (GRANDSLAM) est le 4 de Bronze pour la meilleure adaptation de jeu d'arcade. Ceci est dû à sa version Amiga très très proche du jeu original, et moins à la version ST qui a beaucoup perdu en couleurs, en son et en fluidité. Cependant, la performance de chez Grandslam est à applaudir, car je vous rappelle que Pacmania était leur première adaptation d'un jeu d'arcade.

Arrivent ensuite Gauntlet II (Us Gold), Buggy Boy (Elite), Super Hang-On (Electric Dreams), Flying Sharks (Firebird), Double Dragon (Melbourne House), Space Harrier (Elite), Bubble Bobble (Firebird), et enfin Supersprint (Electric Dreams).

MEILLEUR SHOOT'EM UP

Une catégorie où il est très difficile de juger les jeux. Quels sont les meilleurs? Les mieux réalisés ou les plus originaux? C'est en gardant à l'esprit que ces deux valeurs sont très importantes que nous avons élu les meilleurs titres de l'année. En tout cas, nous avons été surpris par le nombre de shoot-em-up comme par leur qualité cette année. Depuis maintenant deux ans, chaque nouveau jeu du type est meilleur que son prédécesseur... Jusqu'où iront-ils?



R-TYPE (ELECTRIC DREAMS) obtient un 4 d'Or, grâce à une conversion assez proche du jeu d'arcade, mais surtout grâce aux nombreuses armes et nombreux décors qu'il propose. Si la version ST est déjà disponible, la version Amiga devrait sortir vers Février!



HYBRIS (DISCOVERY) décroche un 4 d'Argent, ce qui prouve tout de même qu'une petite société peut réussir de grands softs. Il est vrai que lorsque l'on voit Hybris pour la première fois, on est frappé par les graphismes dignes d'un véritable jeu de café ainsi que par ses sons d'enfer! Hybris n'existe que pour Amiga, et aucune version ST ne semble prévue.

STARRAY (LOGOTRON) est le 4 de Bronze. Il doit beaucoup à la réalisation signée Steve Bak, en tout cas pour la version ST. En effet, si ce soft n'est qu'un remake de Defender, les décors de toute beauté, associés aux scrollings différentiels font que la réalisation est parfaite.

Xenon (Melbourne House), Eliminator (Hewson), Flying Shark (Firebird), Denaris (ex Katakis), Stargoose (Logotron), Aleste (Séga), Menace (Psychopulse), Cybernoïd (Hewson) suivent sur la liste!

MEILLEUR JEU D'ADRESSE

Cette catégorie regroupe tous les jeux où le joystick doit subir des tortures intenses. On y retrouve des jeux d'arcade et des shoot-em-up, mais aussi d'autres jeux où les réflexes sont plus importants que la réflexion... encore qu'à la vue du premier titre, on se rend compte que les deux ne sont pas incompatibles!



SPEEDBALL (IMAGEWORKS) domine largement le classement. C'est indéniable, que ce soit sur ST ou Amiga, Speedball est le jeu d'adresse par excellence! Il mérite largement un 4 d'Or, et c'est avec plaisir que nous récompensons ainsi les auteurs du déjà fabuleux Xénon! Vivement leur prochain soft!



NEBULUS (HEWSON) reste un de nos jeux préférés. Il faut dire qu'avec ses innombrables couleurs, son scrolling rotatif unique en son genre, et sa variété de "challenge", Nebulus est un jeu incroyable qu'il faut posséder, sur ST ou Amiga, qui a permis à la société Hewson de montrer ce dont elle était capable.

LIVE AND LET DIE (DOMARK) arrive aussi bien placé, ce qui lui permet d'obtenir un 4 de Bronze. Bénéficiant de la qualité d'animation de Buggy Boy et de l'intérêt d'un jeu de tir, c'est un superbe produit, complet, comme nous les aimons chez Génération 4.

Starglider II (Rainbird), Skychase (Imageworks), Eliminator (Hewson), Oï ds (FTL), Powerdrome (Electronic Arts), International Karate + (System 3), Barbarian (Palace), Capone (Us Action), Pow (Us Action), Great Giana Sisters (Rainbow Arts) et Thundercats (Elite) suivent derrière.

RETROUVEZ LES 4 D'OR

DE L'ANNEE 1989

SUR LE 3615 SM1*ST!

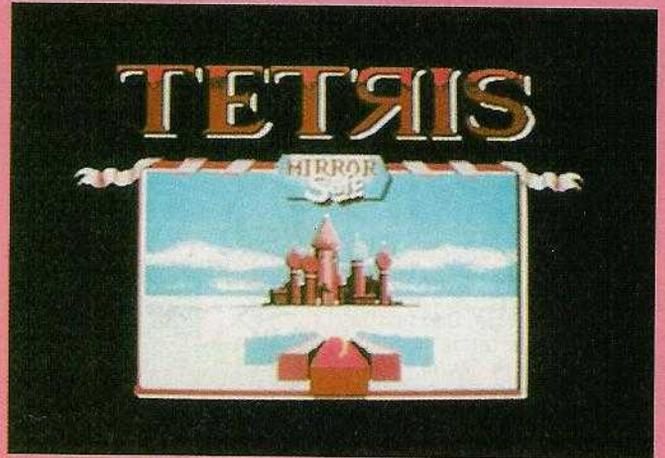
TAPEZ NEW PUIS ENVOI.

ET BIENTOT,

3615 GEN4 !

MEILLEUR JEU ORIGINAL OU INNOVATEUR

Catégorie des plus importantes: les jeux rommés ci-dessous, même s'ils n'ont pas toujours été des hits, ont au moins prouvé que l'originalité était une chose importante dans les jeux, surtout aujourd'hui où n'importe quel système nous est remixé de nombreuses fois, à toutes les sauces! Dans la catégorie originalité, il semble tout de même que la société Exxos nous prépare beaucoup de belles choses pour l'année prochaine.



TETRIS (MIRRORSOFT) mérite incontestablement le 4 d'Or de cette catégorie. Je ne connais personne qui ne soit pas tombé dans le piège de Tetris. Pire que la drogue, Tetris est un jeu dont on n'apprend le maniement en 5 secondes, mais auquel on joue tous les jours sans jamais se lasser.



TANGLEWOOD (MICRODEAL) risque d'en surprendre plus d'un, en recevant un 4 d'Argent! Mais souvenez-vous! Ce jeu est certainement l'un des plus étranges de l'année, et ce ne sont pas les amateurs de Sheckley qui me contrediront... Bénéficiant en plus d'une traduction française excellente, Tanglewood est un fantastique jeu où la réflexion devra s'allier à l'humour!

PURPLE SATURN DAY (EXXOS) a beau être tout nouveau, il n'en est pas pour le moins des plus originaux. Pour un soft d'arcade, on peut dire que c'est vraiment bourré d'idées. Comme en plus la réalisation est loin d'être mauvaise, Purple Saturn Day devrait avoir un très bel avenir.

Ca se bouscule derrière ces trois là. Suivent l'Arche du Capitaine Blood (Exxos), Eco (Ocean), Nebulus (Hewson), Wizball (Ocean), Madshow (Silmarils), Athletic World (Nintendo), Three Stooges (Cinemaware), Sentinel (Firebird), Heroes Of The Lance (SSI), Elemental (Lankhor).

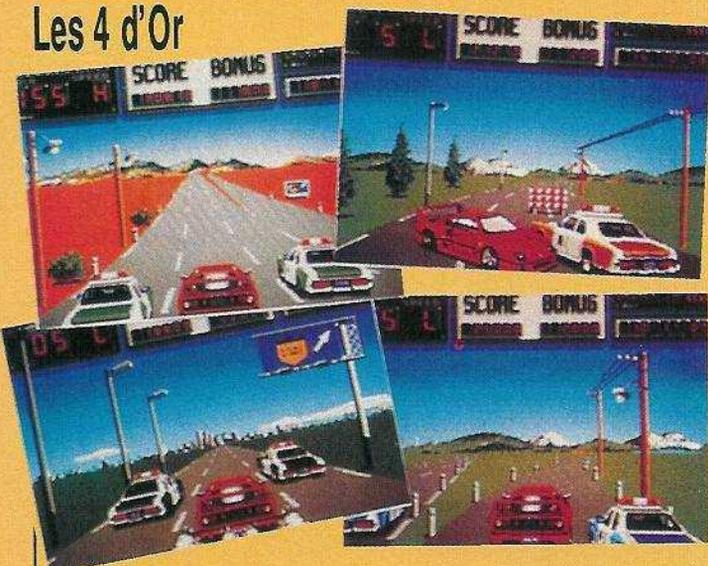
MEILLEUR JEU DE COURSE

On peut dire que pour désigner les meilleures courses de l'année, ce fut vraiment la compétition. Il fallait montrer à tous les votants les derniers jeux sortis, et la lutte fut longtemps serrée. Comme quoi ce type de jeu possède encore un bel avenir devant lui. Nous regrettons quelque peu que Vroom ne soit pas sorti à temps pour figurer dans ce hit, mais ce n'est que partie remise pour l'année prochaine.

CRAZY CARS II (TITUS) est incontestablement la meilleure course de l'année. Nous en sommes immédiatement tombés amoureux dès que nous l'avons vu. Graphismes superbe, animation fantastique, et surtout



Les 4 d'Or



une impression de vitesse incroyable. En plus, le jeu est original et n'est pas une "bête" course. Une récompense qui, nous l'espérons, ne sera que la première pour l'équipe de Titus qui vient de montrer ce dont elle était capable.

SUPER HANG-ON (ELECTRIC DREAMS) arrive second et nous lui décernons donc un 4 d'Argent. Si la version ST est parmi les meilleures, je peux vous promettre une version Amiga à tomber par terre... presque mieux que la version d'arcade! En tout cas, la meilleure course de moto sur ordinateur!

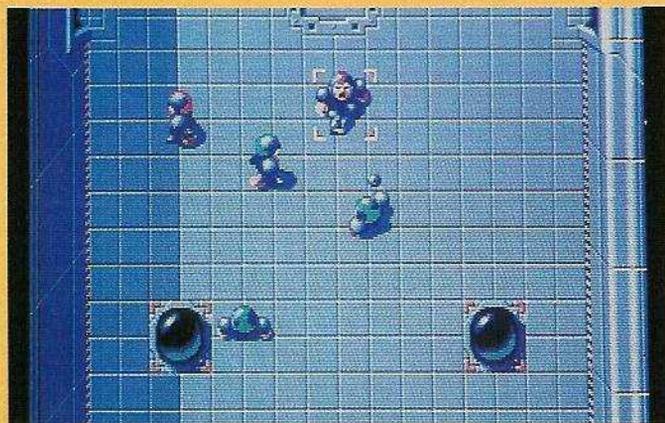
TURBO CUP (LORICIELS) réussit le challenge de renouveler la course de voiture en lui ajoutant un réalisme dans la difficulté, jusqu'à maintenant jamais présent. Cependant, quelques défauts dans l'animation font que le logiciel n'arrive pas premier ou second. Cependant, Turbo Cup est récompensé par un 4 d'Argent, ce qui prouve tout de même que le soft est parmi les meilleurs du genre.

Les concurrents suivants sont **Buggy Boy (Elite)**, **Overlander (Elite)**, **Rc Pro Am (Nintendo)**, **Enduro Racer (Activision)**, **Gee Bee Air Rally (Activision)**, **Supersprint (Electric Dreams)**, **Space Racer (Loricels)**.

MEILLEUR JEU DE SPORT

Une catégorie où tous les genres sont admis, des plus légaux aux plus surprenants. Le jeu de sport reste une valeur sûre dans les jeux informatique, et sera encore important l'année prochaine, où les productions annoncées semblent assez folles, comme vous pourrez le voir en previews avec TV Sports Football de chez Cinemaware.

SPEEDBALL (IMAGEWORKS) obtient ici son second 4 d'Or, et il le mérite tout autant que celui pour le meilleur jeu d'adresse. Le système de ligue est parfait, le fait de pouvoir



sauvegarder une partie permettant de créer des championnats et d'y jouer longtemps. D'autre part, la possibilité de jouer à deux est aussi un facteur qui a joué en la faveur de ce fabuleux soft des Bitmap Brothers.

INTERNATIONAL KARATE + (SYSTEM 3) réussit à être à la fois le plus récent et le meilleur karaté disponible sur ST et bientôt sur Amiga. Disposant d'une animation fantastique, il dépasse largement les autres jeux du genre.

SUPER SKI (MICROIDS) gagne facilement le 4 de Bronze du jeu de sport. L'animation fantastiquement rapide de Super Ski en fait un modèle du genre, jamais dépassé à ce jour!

Les suivants sur la grille de départ: **Leader Board (sur Amiga: Acces)**, **Summer Olympiad (Tynesoft)** et **World Class Leaderboard (Acces)**.

MEILLEUR JEU DE COMBAT

Une catégorie où l'on trouve peu de softs cette année, mais où ils sont presque tous bons. On peut espérer qu'un jeu de combat arrivera bientôt où l'on pourra jouer à plus de deux... Enfin, pour le moment, c'est déjà pas mal!



INTERNATIONAL KARATE + (SYSTEM 3) est véritablement une petite merveille, grâce à ses animations très fluides et sa rapidité. Le programme, bien que récent, fait déjà partie des meilleurs jeux de combat.



L'équipe de System 3 travaille maintenant sur **The Last Ninja**.

BARBARIAN (PALACE) n'avait pourtant pas des graphismes géniaux, mais le jeu est si prenant qu'il vient immédiatement après International Karaté +. Nous attendons à l'heure actuelle la suite de ce fabuleux programme, qui devrait ne plus trop tarder maintenant.

DOUBLE DRAGON (MELBOURNE HOUSE) obtient un 4 de Bronze. Le jeu est assez bien réalisé pour figurer ici, même s'il est un peu trop facile. En tout cas, c'est le plus violent de tous les jeux du type!

Seul, **Action Service** suit derrière.

3615 SM1*ST

ET BIENTOT

3615 GEN4 !!!

MEILLEUR JEU DE STRATEGIE

Les jeux de stratégie se sont diversifiés cette année avec l'apport à la stratégie de phases d'arcade ou de simulation. Quoi qu'il en soit, à la vue des résultats que nous avons, une société semble dominer le sujet: British Telecom, soit Rainbird et Firebird!



CARRIER COMMAND (RAINBIRD) a beaucoup marqué, surtout parce qu'il a été le premier jeu en "3D formes pleines" à posséder une animation réellement fluide. De plus, le scénario n'étant pas idiot, la partie stratégie du jeu est particulièrement intéressante.

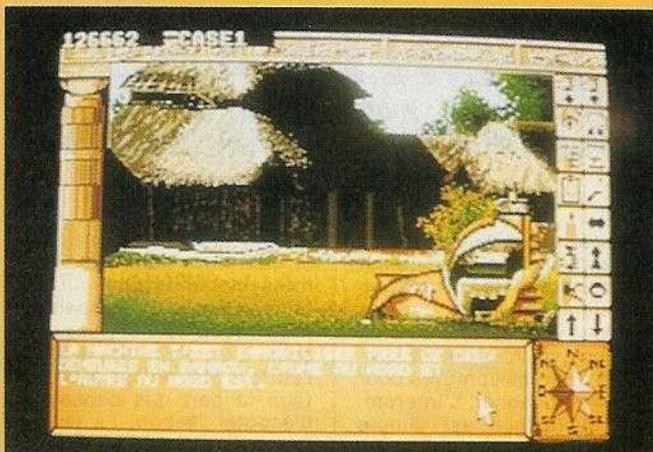
UMS (RAINBIRD) est un wargame qui, s'il n'est pas superbe, à l'avantage de proposer une représentation intéressante du terrain de manoeuvres. Avec en plus la possibilité de créer ses propres scénarios, UMS est un des meilleurs wargames sur ST ou Amiga, même si certaines options lui font parfois cruellement défaut.

SENTINEL (FIREBIRD) a connu un succès fou, non seulement grâce à son originalité mais aussi grâce à sa simplicité. Jamais un jeu autre qu'arcade n'avait autant captivé de monde avant *Dungeon Master*... Sentinel reste un des meilleurs jeux réalisés pour le ST et l'Amiga.

Suivent ensuite *Tracker* (Rainbird), *Tetris* (Mirrorsoft), *Terrorpods* (Psygnosis), *Battlechess* (Amiga), *Warship* (Ssi).

MEILLEUR JEU D'AVENTURE EN FRANCAIS

Une des catégories qui monte dans le soft en France est celle des jeux d'aventure. De plus en plus, nous voyons des jeux d'aventure superbes, aussi bien sur ST que sur Amiga, et de nombreux gros produits sont prévus pour 89. Il y aura bien sûr *Maupiti Island* (Lankhor), *Les Portes du Temps* sur ST (*Legend*), *Explora II* (Infomédia) mais aussi *BAT* (Ubi Soft). En attendant, voici les résultats de la cuvée 88.



EXPLORA (INFOMEDIA) est le jeu qui a ravi aussi bien le public que nous, ce qui tombe bien. N'ayant pas de contraintes financières à l'étranger, c'est donc avec un grand plaisir que nous attribuons un 4 d'Or à ce fantastique jeu, dont la suite s'annonce également grandiose.

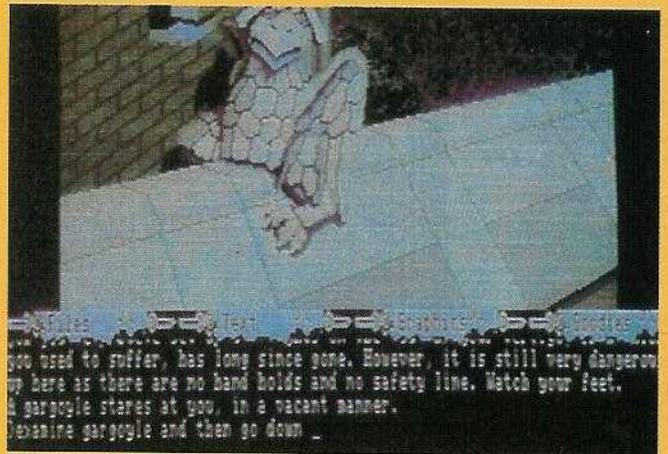
LES PORTES DU TEMPS (LEGEND SOFTWARE) a beau être nouveau, nous en sommes déjà fous. Reprenant lui aussi le thème du voyage dans le temps, il présente de superbes graphismes et un côté historique assez intéressant.

MEURTRES A VENISE (COBRA SOFT) arrive en troisième position, et reçoit donc un 4 de Bronze. Le programme nous a enthousiasmé non seulement pour son scénario, mais surtout par sa facilité d'utilisation et sa fonctionnalité. Un grand bravo à Cobra Soft pour un travail aussi soigné.

Les deux logiciels suivants sont *Crash Garret* (Ere) et *l'Arche du Capitaine Blood* (Exxos).

MEILLEUR JEU D'AVENTURE ETRANGER

La langue anglaise possède un fantastique avantage sur la langue française: celui d'avoir une syntaxe simple. De ce fait, les analyseurs des jeux en anglais sont toujours plus puissants que les nôtres, et permettent des scénarios d'autant plus complets et complexes, ce qui explique leur succès.



FISH (RAINBIRD) est le plus parfait des jeux sortis de l'esprit de l'équipe de *Magnetic Scroll*. Si les graphismes sont toujours aussi beaux, le scénario est cette fois-ci complètement fou, et surtout à mourir de rire. Il faut bien sûr apprécier l'humour anglais, mais comme nous on adore, nous attribuons à Fish ce 4 d'Or du meilleur jeu d'aventure étranger.

CORRUPTION (RAINBIRD) suit de très peu. Il est signé par la même équipe et sa seule distinction vient surtout du scénario, contemporain, ce qui change un peu. Le jeu est complexe et vous énervera longtemps, jusqu'à ce que vous trouviez la solution...

C'est cependant un fantastique produit, très proche des jeux policiers de chez Infocom.

SPACE QUEST II (SIERRA-ON-LINE) en a séduit plus d'un avec son humour noir et son scénario farfelu. Malgré des graphismes très moyen, le soft arrive quand même troisième, ce qui prouve que ce type de jeu est très prisé par les connaisseurs. Je terminerai en disant "vivement Space Quest 3".

Loin derrière se bousculent *Uninvited*, *Time And Magik*, *Gnome Ranger*, *Lancelot* et *Déjà Vu*.

MEILLEUR JEU EN 3D

Une catégorie bien nécessaire lorsque l'on voit le nombre de jeux sortis cette année utilisant des effets 3D. Cette catégorie mêle tous les jeux comprenant un tant soit peu de 3D!



STARGLIDER II (RAINBIRD) arrive largement en tête. Il faut dire qu'il nous en a fait baver celui-là, lors de sa sortie. C'est bien simple, ça reste quand même l'un des plus beaux jeux sur ST et Amiga, tant l'animation en fait presque un film. L'exemple même de réussite.



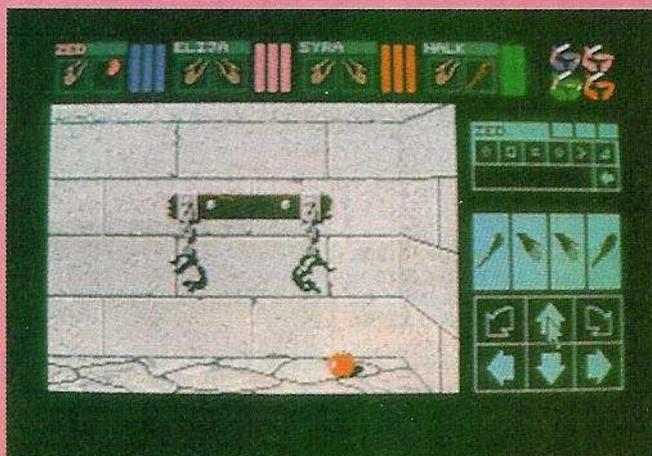
DUNGEON MASTER (FTL) est présent lui aussi. Souvenez-vous en effet de l'impression que l'on a lorsque l'on joue à Dungeon Master: l'impression d'être dans les couloirs. Grâce à une représentation en 3D vraiment parfaite, le joueur entre très vite dans l'aventure, et c'est sans doute grâce à cela que Dungeon Master est le jeu d'aventure interactif le plus populaire sur ST et maintenant sur Amiga.

VIRUS (FIREBIRD) a surpris tous le monde. On connaissait le fameux Zarch de l'Archimedes, et on se disait que c'était vraiment une superbe bécane lorsqu'on jouait à ce jeu. Virus nous a fait revoir notre jugement, tant les graphismes et la rapidité sont proches de la version originale de l'Archimedes.

Suivent Carrier Command (Rainbird), Purple Saturn Day (Exxos), Interceptor (Eca), Driller (Incentive) et Space Harrier (Elite).

MEILLEUR JEU D'AVENTURE INTERACTIF

Cette catégorie regroupe tous les jeux d'aventure où vous dirigez un ou plusieurs personnages dans un monde plus ou moins grand où évoluent de nombreuses créatures et autres personnes. La caractéristique même de ces jeux est l'interactivité: toute action que vous faites entraîne des conséquences importantes, mais cela n'empêche pas les autres personnages du jeu d'agir indépendamment.



DUNGEON MASTER (FTL) est sans aucun doute le meilleur jeu de ce type. La preuve en est qu'il est connu de tous, et que de nombreux fans de jeux d'arcade ont goûté aux jeux d'aventure grâce à Dungeon Master. On attend impatiemment la suite, mais aussi le Dungeon Master II, qui sera de la SF... Vivement demain!

ULTIMA IV (ORIGIN) obtient un 4 d'Argent. C'est en effet le jeu du type qui possède le meilleur scénario, et non des moins complexes. Ultima IV demande de passer très longtemps au jeu pour le compléter, mais il faut savoir que c'est loin d'être un jeu facile. Un excellent produit cependant.

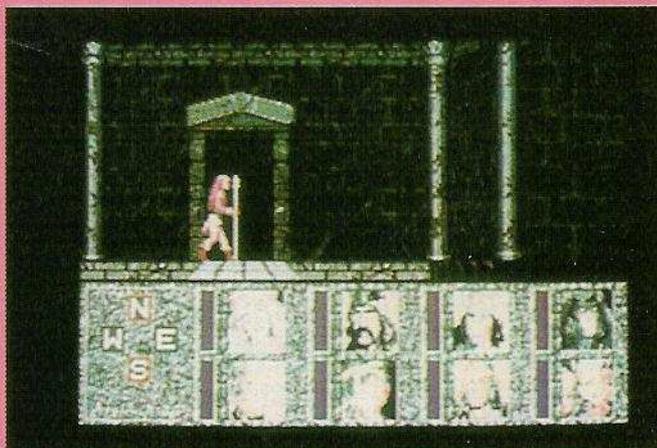


BARD'S TALE II (ECA) est encore plus beau que le premier, plus grand et plus complet. Si le scénario n'est pas des plus passionnants, il reste tout de même la superbe réalisation et les nombreuses énigmes pour que Bard's Tale II mérite ce 4 d'Argent!

Seul Bard's Tale suit ces trois jeux.

MEILLEUR JEU D'ARCADE / AVENTURE

Une catégorie qui marche puisqu'elle plaît à la fois aux amateurs de jeux d'aventure mais aussi aux fous du joystick. Pas étonnant d'ailleurs d'y trouver beaucoup de noms, tant cette catégorie est riche en softs.



HEROES OF THE LANCE (US GOLD/SSI) doit beaucoup à ses graphismes et à son animation. C'est peut-être le plus aventure des jeux d'arcade/aventure, mais quoi qu'il en soit, il plaît à beaucoup de personnes. Un premier coup réussi pour l'association SSI/TSR, dont on attend beaucoup l'année prochaine.



ROCKET RANGER (CINEMAWARE) est particulièrement soigné côté graphismes, et comme la partie stratégie est loin d'être mauvaise, sa seconde place est tout à fait justifiée. Disponible sur Amiga, la version ST devrait sortir peu après le journal.

ARCHE DU CAPITAINE BLOOD (EXXOS) est un logiciel inclassable, que l'on retrouve un peu partout. Cette fois-ci, il a atteint la troisième place et reçoit donc un 4 de Bronze, principalement pour son originalité dans cette catégorie de jeu.

Derrière, ils sont nombreux: Dungeon Master (FTL), Sinbad (Cinemaware), Legend Of Zelda (Nintendo), Three Stooges (Cinemaware), Impossible Mission II (Epyx), Métroï d (Nintendo), l'Ange de Cristal (Ere), Return To Atlantis (Eca), Golvellius (Sega), Freedom (Coktel Vision), Jeanne d'Arc (Chip), King Of Chicago (Cinemaware).

MEILLEURE SIMULATION

Derrière ce nom peu explicite sont regroupés tous les jeux où le joueur doit gérer de nombreux paramètres, parfois économiques mais aussi matériels. Une catégorie où aucun soft ne ressemble à un autre!



ELITE (FIREBIRD) domine largement cette catégorie. Il faut dire qu'Elite est considéré par tous comme l'un des jeux du siècle... Et dire qu'Elite 2 est en préparation!

CARRIER COMMAND (RAINBIRD) se retrouve également ici. En effet, le joueur doit créer un véritable réseau de distribution pour alimenter les diverses îles qu'il occupe... Aucun doute, Carrier Command est véritablement un grand jeu!

PORTS OF CALL (AEGIS) est un superbe logiciel pour Amiga, où la gestion de votre portefeuille importe autant que votre politique économique. Quand en plus, on sait qu'il est superbement réalisé...

Maxibourse (Cobra Soft) et Terrorpods (Psygnosis) suivent loin derrière.

MEILLEURE SIMULATION DE VOL

Une catégorie qui évolue de plus en plus vite, et où l'on est en train d'atteindre des sommets. Nous avons reçu Falcon-AT il y a quelques instants, vous le retrouverez en prétests: nous ne pouvons raisonnablement pas le juger si rapidement. Voici donc la liste des meilleurs de 88.



F-18 INTERCEPTOR (ECA) est particulièrement étonnant par son animation très fluide et en 3D, ainsi que par son niveau de simulation. De plus, le fait que de nombreux scénarios soient proposés évite de se lasser du jeu, ce qui est important dans ce type de soft. **GUNSHIP (MICROPROSE)** est second, mais loin derrière Interceptor. Ce qui a plu le plus, c'est incontestablement le fait que ce soit une simulation de vol en hélicoptère, et non pas d'avion. La réalisation de qualité en fait un produit excellent.

JET (SUBLOGIC) mérite un 4 de Bronze, non pas pour sa version ST mais pour sa version Amiga. Si le jeu est largement en dessous d'Interceptor, certaines options en font tout de même un produit intéressant, dont l'un et non des moindres et celle qui le rend entièrement compatible avec Flight Simulator II. La version ST ne mérite aucun titre, quant à elle. Elle est très nulle.

MEILLEUR JEU EDUCATIF

Un genre souvent délaissé et pourtant important. On peut dire que l'année 88 aura enfin vu des produits originaux et bien réalisés, ce qui n'était pas toujours le cas auparavant.



TROUBADOURS (LANKHOR) est le premier sans aucun doute. En effet, il est à la fois original, superbement réalisé et intéressant à jouer. Les jeux que l'on trouve dedans sont vraiment très bien faits. Bref, Troubadours prouve que l'on peut faire des éducatifs superbes!

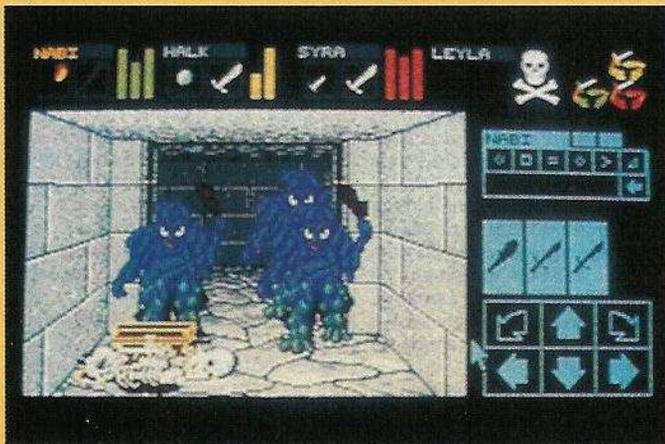
LE SIDA ET NOUS (CARRAZ) a surtout marqué par son système de jeu à la fois original et intelligent. Rajoutons à cela des graphismes très travaillés, et une prévention plus qu'intelligente contre le Sida.

LA BOSSE DES MATHS (COKTEL VISION) est peut-être le plus classique des éducatifs primés ici, mais il faut avouer que le système de jeu est sympa, et que surtout les graphismes sont géniaux. Bref, un éducatif bien sympathique, ce qui est agréable.

MEILLEURE REALISATION

Cette catégorie récompense les logiciels les mieux réalisés, toutes catégories confondues. Autant dire que la liste est longue!

DUNGEON MASTER (FTL) est une troisième fois primée. Aucun doute, lorsque l'on voit Dungeon Master, on a l'impression que rien n'a été oublié. Et c'est vrai. L'auteur



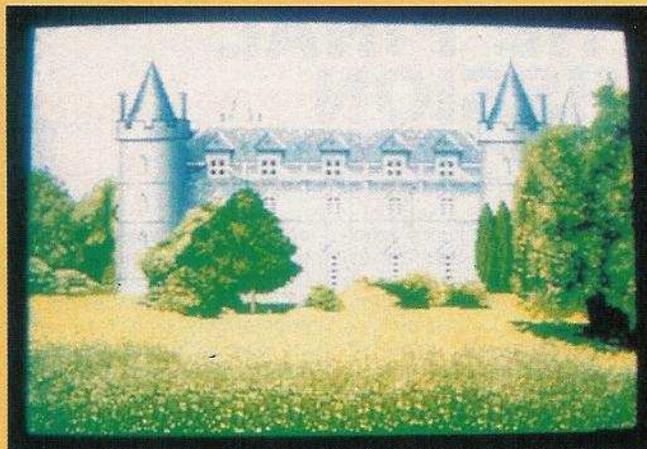
a pensé à tout, ce qui fait du jeu l'un des meilleurs de l'année.

PURPLE SATURN DAY (EXXOS) est nouveau et déjà primé. Le nouveau programme de chez Exxos est, il est vrai, bien attrayant. Graphismes et sons géniaux, mais le plus surprenant reste l'originalité des jeux d'arcades présentés. **OPERATION WOLF (OCEAN)**, déjà récompensé comme meilleure adaptation de jeu d'arcade se voit ici décerné un 4 de Bronze pour sa réalisation. Il est vrai que déplacer d'aussi gros sprites à l'écran n'a pas du être une mince affaire, mais le rendu est parfait, et le scrolling du fond est aussi fantastique.

Pacmania (Grandslam), l'Arche du Capitaine Blood (Exxos), Thunderblade (Us Gold), Starglider II (Rainbird), Speedball (Imageworks), Hybris (Discovery), Eliminator (Hewson), Nebulus (Hewson) et Virus (Firebird) terminent la liste.

MEILLEUR GRAPHISME

Voici la première catégorie où nous trouvons deux premiers ex-aequo. Il est vrai que les graphismes sur nos machines sont souvent superbes, et qu'il ne pas simple de déterminer le plus beau...



EXPLORA (INFOMEDIA) possède des graphismes encore plus beaux que ceux de chez Magnetic Scroll. Il mérite donc largement ce 4 d'Or qu'il partage avec: **PURPLE SATURN DAY (EXXOS)** dont les graphismes de Didier Bouchon sont vraiment originaux et superbes. **ROCKET RANGER (CINEMAWARE)** reçoit le 4 de Bronze pour sa qualité graphique et ses nombreuses pages écran.



Pac-Mania (Grandslam), **Opératon Wolf (Ocean)**, **Three Stooges (Cinemaware)**, **Hybris (Discovery)**, **l'Arche du Capitaine Blood (Exxos)**, **Starglider II (Rainbird)**, **les Portes du Temps (Legend)**, **Thunderblade (Us Gold)** et **Heroes of The Lance (Us Gold/SSI)** suivent ensuite.

MEILLEURS EFFETS SONORES

Le son est important, que ce soit sous forme de musique, ou de bruits qui accompagnent le jeu. Si l'Amiga domine largement le ST de ce côté, il faut avouer que les éditeurs utilisent assez bien les sons digitalisés pour rattraper le coup...



HYBRIS (DISCOVERY) arrive en premier. Encore une fois, il faut bien dire que même si ce jeu n'est qu'un Shoot-em-up, sa réalisation le met à la hauteur des véritables jeux de café.



PURPLE SATURN DAY (EXXOS) reçoit un 4 d'Argent pour ses effets sonores, qui sont vraiment déments. Bruits étranges, encore plus drôles que ceux de Blood, Purple Saturn Day doit beaucoup à la qualité de ses sons.

PAC-MANIA (GRANDSLAM) possède une musique aussi entraînante que celle du jeu d'arcade (sur Amiga), et les effets sonores le rendent très attrayant. C'est incontestablement un grand plus apporté à ce jeu.

Suivent **Sinbad**, **Obliterator**, **Amegas**, **Star Trek**, **Starglider II**, **Operation Wolf**, **Side Winder**, **International Karaté +**, **F18-Interceptor**.

MEILLEURE COMPAGNIE FRANCAISE

Ahah... Il va y avoir des surprises ici. Attention tout de même, je rappelle que nous notons la société sur sa gamme 16-bits, ce qui pourrait expliquer que certains "grands" soient absents.

LE GRAPHISME SUR AMIGA?

UN SPECIALISTE VOUS REpond

EN BAL 'AMIGRAPH' SUR LE

SERVEUR 3615 SM1*ST.

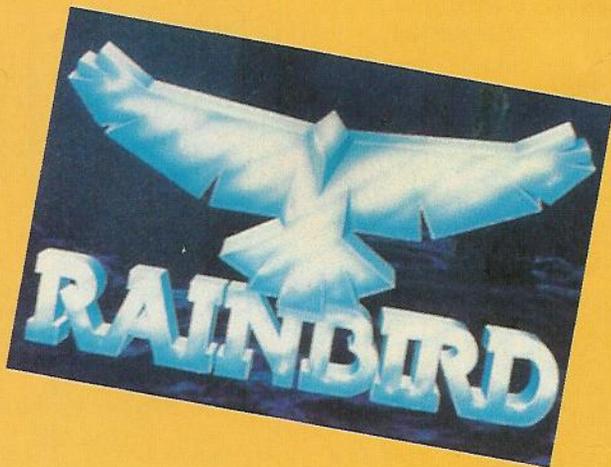
LANKHOR arrive en premier. Avec de nombreux jeux originaux, la plupart du temps très bien réalisés, la société a su se démarquer des autres, prenant même le risque de faire de l'éducatif. Ce 4 d'Or récompense l'originalité et la créativité de Lankhor... en espérant que les nombreux softs prévus sortiront bientôt, car ils sont tous superbes!

ERE INFORMATIQUE / EXXOS suivent de très près. Comment ne pas nommer toutes les réussites de la société: l'Arche du Capitaine Blood, Crash Garret, Purple Saturn Day, Teenage Queen, que de produits de qualité... Et dire qu'ils en préparent encore plus pour l'année prochaine! **LORICIELS** obtient un 4 de Bronze pour ses réussites telles que Turbo Cup, Space Racer ou encore Albedo. Pour l'année 1989, à vos marques, prêts, partez (coup de **REVOLVER**). Plus de calme, plus de repos, plus de **DÉTENTE** pour l'équipe de Loricels, qui a beaucoup de projets.

Suivent ensuite Océan France, Infogrames et Chip.

MEILLEURE COMPAGNIE ETRANGERE

Encore une fois, nous ne jugeons que la gamme 16-bits des éditeurs. Hors, certains ne se spécialisent que sur ces machines, il est normal qu'on les trouve devant ceux qui produisent "tous azimuts".



RAINBIRD arrive logiquement en tête. Souvenez-vous: Tracker, Ums, Carrier Command, Starglider II, Jinxter, Corruption, Fish: tous des hits! Et les productions de la compagnie pour l'année prochaine semblent encore meilleures!

MIRRORSOFT est second. En effet, il faut compter avec Skychase, Fernandez Must Die, Speedball, Bombuzal et maintenant le géant Falcon, et même Dungeon Master! En attendant les prochains softs, qui s'annoncent géniaux. **FIREBIRD** est troisième. Des softs? Virus, Bubble Bobble, Flying Sharks, Sentinel, Star Trek, Return to Genesis et j'en oublie. Regardez ci-dessus, il y est dit que Rainbird a obtenu le 4 d'Or. Vous n'êtes pas sans savoir que ces deux compagnies travaillent sous la direction de British Télécomsoft... Deux récompenses pour une seule compagnie, c'est fort, très fort!

Suivent Cinemaware, Psynopsis, Elite, Us Gold, Hewson, Microdeal, Ocean, Go et Electronic Arts.

JEUX DE L'ANNE 1988

Les résultats de cette catégorie ont été obtenus en ajoutant tous les points qu'avait reçus chaque soft dans toutes les catégories. Voici les résultats:



DUNGEON MASTER (FTL) est le jeu de l'année, ce qui est une très belle opération pour un soft qui est loin d'être un jeu d'arcade, catégorie plus aimée que les jeux d'aventure! **STARGLIDER II (RAINBIRD)** arrive second. Il est vrai que nous n'avons pas vu grand chose d'aussi bien réalisé depuis. Sons et graphismes dignes d'un film! Starglider II est vraiment excellent.

PURPLE SATURN DAY (EXXOS) est le troisième. On le retrouve en effet dans de nombreuses catégories, ce qui prouve qu'il a beaucoup de bonnes choses!

Suivent enfin Opération Wolf, Falcon et l'Arche du Capitaine Blood!

**RETROUVEZ L'AVENTURIER FOU
ET LES ATATRUCS SUR
LE SERVEUR 3615 SM1*ST.**

LE BIDOUILLEUR MALADE

Me revoilà! Je vais aujourd'hui encore vous donner de nombreux trucs et astuces pour réussir dans la vie... Pour commencer, je vais vous aider dans les jeux d'arcade, la suite sera pour plus tard!

Au fait, si vous avez des trucs et astuces, vous pouvez me les envoyer à l'adresse suivante:

Génération 4
Bidouilleur Malade
210, rue du faubourg
Saint-Martin
75010 PARIS

Voilà, je n'ai plus qu'à vous souhaiter bonne chance. Bye.

MARBLE MADNESS (ECA)

Deux astuces pour la version Amiga:

La première consiste à ne pas bouger d'un poil au premier niveau, ce qui vous vaudra une grosse surprise!

La seconde est plus complexe. Il faut atteindre le labyrinthe du troisième niveau et sauter de la corniche, ce qui vous vaudra un bonus, mais qui vous téléportera à un niveau secret!

GAUNTLET II (US GOLD)

Et voici une astuce pour cette fabuleuse adaptation signée US Gold!

Pour cela, il faut avoir deux clés et deux coffres à ouvrir.

Pressez la touche HELP tout en ouvrant le premier coffre. Après avoir eu le trésor, pressez la touche INSERT tout en ouvrant le second coffre. Vous trouverez alors une ankh, qui, si vous la prenez, vous donnera 50000 points de vie et 32000 super-tirs-rebondissants! Pratique, l'effet disparaît d'un tableau à l'autre pour les super-tirs, mais comme

vous pouvez répéter l'opération autant de fois que possible...

BETTER DEAD THAN ALIEN (ELEKTRA)

Pour tous les fans de ce typique Shoot'Em'Up, voici les codes qui vous permettront d'atteindre les niveaux élevés de ce jeu.

- 01 ELEKTRA
- 02 SYZYG
- 03 DRAMBUIE
- 04 PLUG
- 05 SOPRANO
- 06 MAYONNAISE
- 07 FAUCET
- 08 POTATO
- 09 WOOMERA
- 10 NARCISSUS
- 11 DEBUTANTE
- 12 FIRKIN
- 13 ACOUSTIC
- 14 TRIPTYCH
- 15 JABBEWOCKY
- 16 WHIMSICLE
- 17 CORNUCOPIA
- 18 PUNJABI
- 19 TIDDLY POM
- 20 KEWPIE DOLL
- 21 SEPULCHRE
- 22 EUPHENISM
- 23 GRAMMERIAN
- 24 CROSSWORD
- 25 QUARANTINE

CHUBBY GRISTLE (GRANDSLAM)

Sur la page de présentation, tapez BUUURRP puis Return et un message sonore vous fera comprendre que vous êtes en cheat mode!

ARKANOID II (IMAGINE)

Voilà un truc pour Arkanoid II, un vrai de vrai. Sur la version ST, pressez Caps Lock puis DALEY88. Maintenant, lorsque vous recommencez une partie, vous vous retrouvez là où vous avez terminé la partie précédente.

WIZBALL (OCEAN)

Pour la version Amiga, voici un super truc. Mettez le jeu en pause puis tapez RAINBOW. Continuez la partie et pressez C pour remplir le premier chaudron. Pour aller plus vite, remettez le jeu en pause et re-tapez RAINBOW, continuez le jeu et tapez S pour finir le niveau actuel. Encore plus fort: remettez le jeu en pause, re-tapez RAINBOW, continuez le jeu, pressez T et vous remplirez un nouveau chaudron et terminerez la partie!

PLATOON (OCEAN)

Le jeu étant très difficile, voici un truc qui vous permettra d'en voir un peu plus que la première partie!

Une fois que la page de garde est à l'écran, tapez HQ,BURGER-HILL, le "-" étant celui du pavé numérique. Une fois ceci fait, les touches F1 à F4 vous font avancer en divers endroits de la jungle, alors que les touches F5 et F6 activent et désactivent un bouclier vous permettant de ne plus mourir, sauf si vous passez sur un piège!

Voici cependant d'autres trucs pour progresser:

La Jungle et le Village:

Essayez de retenir la route à suivre pour trouver la dynamite, puis allez sur le pont où vous déposez les explosifs. Ensuite, vous entrez dans le village. Passez les trois premières huttes, mais pénétrez dans la quatrième et tuez le soldat qui s'y cache. En fouillant le lieu, vous trouverez un plan des tunnels. Allez à la dernière hutte et cherchez à droite du sac de riz; vous y trouverez une lampe-torche. Entrez enfin dans la hutte à votre droite et

vous trouverez une trappe. Empruntez-la!

Les Tunnels:

Utilisez la carte trouvée au niveau précédent pour vous repérer.

Allez dans la pièce en haut à gauche, et tuez-y le capitaine. Prenez les fusées qui sont dans la pièce. Explorez les pièces marquées sur la carte et prenez le compas et le second pack de fusées. Ensuite, allez jusqu'à la sortie, en bas à droite.

Le Bunker:

Utilisez les fusées pour voir les ennemis et tirez-leur dessus à l'aide de votre mitraillette. Économisez vos fusées et tirs!

La Jungle, Bis:

La route la plus rapide consiste à prendre alternativement à gauche puis à droite!

Face au Sergent Barnes:

Prenez la boîte et, tout en évitant les rafales du sergent, lancez vos grenades.

**SON BON
PETIT GOUT,
ME REND
TOUT FOU.**

**SA PATE
CREMEUSE,
LES REND
HEUREUSES.**

**3615
SM1*ST**

LES COMPAGNIES ETRANGERES

DOMARK

La signature de Domark avec Tengen, la branche d'Atari s'occupant des jeux vidéo, est une très bonne chose pour tous les fans de jeux d'arcade. Elle signifie que nous pourrons bientôt jouer à de nombreux jeux, dont Vindicators, APB, Toobin, Dragon Spirit ou encore Xybots. Le premier à sortir sera Vindicators.



CODE MASTERS

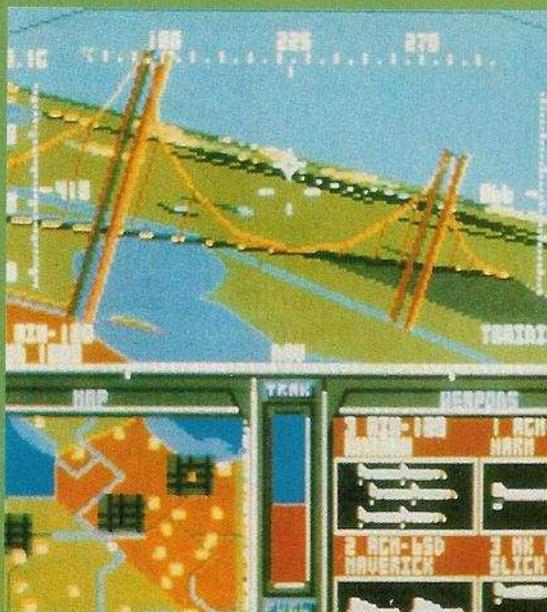
International Rugby Simulator sera le premier jeu de rugby disponible sur ST. Espérons que ce sera une meilleure réussite que les jeux de football actuellement disponibles.



MICROPROSE

Après les sorties de Times Of Lore et de Kennedy Approach, nous attendons maintenant Airborne Ranger, mais surtout Ultima V.

Dans l'année (je sais, ce n'est pas très précis, mais avec Microprose, il faut se méfier!), nous devrions avoir une version ST de Project Stealth Fighter, un simulateur de vol dont la version PC est déjà complètement folle.



US GOLD

Roablaster, qui devrait sortir fin janvier, vous est présenté en préviews alors que Gauntlet 2 sera sorti pour Amiga avant le magazine.

Tiens, voilà une photo exclusive d'Outrun Europa sur Amiga. C'est comme Outrun, si ce n'est que l'on traverse diverses capitales d'Europe, et que les voitures que l'on croise dépendent du pays. Autobus anglais à Londres, 2 CV en France, et voilà le travail!



GREMLIN

En janvier, nous devrions voir Dark Fusion, un shoot'em up avec scrolling horizontal bi-directionnel, tout à fait dans l'esprit de R-Type.

En même temps, sortira enfin Motor Massacre, présenté en Préviews il y a quelques numéros, ainsi que Technocop.

Fin janvier, devrait enfin sortir Foft. On nous promet plus de 8 millions de planètes à visiter, ce qui explique le retard.

Ramrod sortira en février. Il s'agit d'un jeu totalement original dans lequel vous dirigez soit un humain, soit un robot. Le but du jeu est d'empêcher le personnage que vous dirigez de mourir... d'ennui. Etant un fan de musique, vous devez donc l'aider à trouver un maximum de compact-discs avant qu'il ne meurt d'ennui, ou encore le guider dans le tableau jusqu'à une machine d'arcade... Bref, l'occuper! Le jeu est prévu pour ST et Amiga.

Butcher Hill, un jeu sur le vietnam, sera prêt, quant à lui, pour février/mars.

En mars, ce sera Ultimate Golf, une simulation de golf qui semble exceptionnelle.

Tous ces softs seront disponibles sur ST et Amiga, sauf Foft qui lui ne sera que sur ST.



GOLDEN GOBLIN

Cette compagnie allemande prépare un jeu nommé Circus Attractions. Ça ressemble beaucoup à Circus Games, et c'est tout ce que l'on sait pour le moment.

Leur premier jeu sera en tout cas The Grand Monster Slam, une simulation sportive, ce qui n'aurait rien d'original si elle ne se déroulait pas dans un monde d'héroïc-fantasy. Cela a l'air drôle, et devrait sortir avant mars.



HEWSON

Cybernoïd 2, la suite du fabuleux jeu arrive sur ST et Amiga, et il est plein de nouvelles idées, de nouveaux monstres, de nouvelles armes, etc...

Astaroth: The Angel Of Death est un jeu d'arcade/aventure pour ST et Amiga, et dont la sortie prochaine n'est pas des plus sûres... Quant à Kalashnikov, un jeu dont les graphismes laissent rêveurs tout ceux qui les ont vus, sa sortie sur ST et Amiga est pour janvier, si tout va bien.



AGAIN AGAIN

The Munsters ne devrait vraiment plus tarder. Il s'agit d'un jeu d'arcade basé sur la série télévisée "les monstres"!



Les Compagnies Etrangères

RAINBOW ARTS

Prévu pour février, Spherical est un jeu d'action et de stratégie. Vous y dirigez une boule à travers plus de 100 niveaux, et avez la possibilité de lancer des sorts pour faire face aux nombreux ennemis qui vous attendent sur le chemin!



IMAGEWORKS

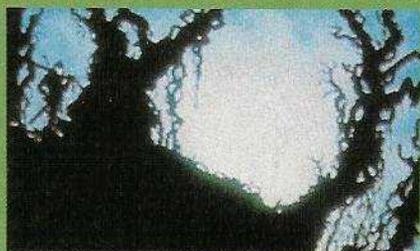
Crime Town Depths est un jeu d'arcade dans lequel vous jouez le rôle d'un tueur chargé de protéger une ville qui n'est pas sans rappeler le Los Angeles de Blade Runner.

Palladin est un jeu d'arcade/aventure où les graphismes sont très originaux: en effet, on ne voit que la silhouette des personnages, ce qui rend très bien.

Enfin, Terrarium est un autre jeu d'arcade/ aventure dans lequel votre but est de trouver une forteresse qui s'avère en fait être une porte vers un autre monde...

Les dates de sortie de ces softs ne sont pas encore fixées.

Par contre, on sait qu'Interphase sera disponible pour le début de 89, mais vous en saurez plus en rubrique préviews.



GRANDSLAM

Après Pac-mania, Pacland et Espionage, voici que Thunderbirds arrive. On en sait déjà un peu plus sur ce jeu basé sur la célèbre série: "Les Sentinelles de l'Air". Pendant que vous étiez en mission pour sauver des mineurs qui étaient prisonniers d'un ascenseur au fond d'une mine, un Vilain a filmé vos vaisseaux, et menace de diffuser les films... ce qui mettrait fin à votre organisation secrète. Vous allez donc devoir l'en empêcher, mais sachez qu'il faudra également faire face aux différentes catastrophes arrivant constamment, comme secourir un sous-marin nucléaire avant qu'il n'explose! Sortie prévue sur ST et Amiga en février.

D'autres jeux sur ce thème suivront dans l'année, dont l'un d'eux est un jeu d'aventure interactif avec scrolling horizontal différentiel sur quatre plans!

Après Thunderbirds, nous aurons le droit à Runnin Man, basé sur le film avec Schwarzenegger. Le joueur se retrouve dans un labyrinthe où il est poursuivi par d'innombrables ennemis...

DIGITAL INTEGRATION

En attendant la fabuleuse simulation de motos qu'ils sont en train de faire, F-16 Fighter Attack arrive sur ST et Amiga. Il s'agit d'un simulateur de vol comprenant toutes les options possibles et inimaginables, mais aussi 8 escadrons couvrant plus de 30000 kilomètres carré, sur lesquels on peut trouver près de 1500 cibles... Autant dire que cela donne un nombre de missions différentes assez importantes. Sortie prévue pour très bientôt!

SIERRA-ON-LINE

Les fans des jeux de chez Sierra étaient innombrables du temps où le graphisme des jeux était de qualité moyenne... ils risquent de se voir de plus en plus nombreux puisque les prochains jeux prévus possèdent des graphismes améliorés!

Au menu:

Dans Manhunter: New-York, vous jouez le rôle d'un détective dans un New-York envahi par des extra-terrestres. Le soft ne manque pas d'originalité: il est possible d'aider soit les humains soit les extra-terrestres! Une version ST est prévue pour bientôt, dans le courant de janvier plus exactement.

King Quest IV: The Perils of Rosella sortira également en janvier sur ST. Quant à Leisure Suit Larry 2, nommé Leisure Suit Larry Looking For Love In Several Wrong Places, il est disponible et présenté en prétest!

En février, sur ST et Amiga, nous aurons le droit à Gold Rush, un jeu dans le même style que les autres, mais basé sur la ruée vers l'or, et quelque peu historique. En mars, ce sera Police Quest II qui sortira sur ST, alors que Space Quest III devrait être disponible en avril!

Pour Amiga, Police Quest sera disponible en janvier et Space Quest II en février et Manhunter New York en mars.

MIRRORSOFT

On vous parle de l'adaptation de Blastéroïds sur ST et Amiga dans ce numéro, en rubrique Préviews.

LUCASFILM

Tout ceux qui sont passés par les 8 bits se souviennent de jeux comme Rescue On The Fractalus ou Ballblazer. Ces jeux étaient fabuleux car originaux et réalisés par la branche informatique de Lucasfilm, la société de production de George Lucas! Eh bien vous pouvez vous réjouir car la compagnie vient d'annoncer qu'elle allait produire des softs sur ST et Amiga.

Deux softs sont pour le moment prévus:

Zack Mac Kracken est un jeu d'aventure un peu dans le style des King Quest mais avec une touche Lucasfilm au niveau de la réalisation et surtout du scénario (visiblement totalement complètement délirant), et le second est un simulateur de vol dont les graphismes sont, paraît-il, hallucinants. Il se nomme Battlehawks 1942.

Plus tard, il y aura évidemment le jeu basé sur le troisième volet des aventures d'Indiana Jones: Indiana Jones: The Last Crusade. A quand des jeux en THX?

PANDORA

Juste après le magazine, devrait sortir Outland, un jeu ressemblant beaucoup à Plutos, mais avec une meilleure réalisation.

Un peu plus tard, nous pourrons jouer à Début. Dans ce jeu, il s'agit de stabiliser l'écosystème d'une planète, en faisant la pluie et le beau temps, en déplaçant les populations, etc... Vous devrez éviter les guerres, la pollution et toutes les calamités du même genre.

Enfin, le plus attendu reste Galdregon's Domain, le premier remake de Dungeon Master, où les dialogues seront disponibles! Sortie prochaine sur ST et Amiga.

MAGIC BYTES

Le premier soft qui sortira sera Paranoï a Complex, le jeu basé sur le jeu de rôle Paranoï a, et que nous avons déjà présenté en préviews dans le dernier numéro. Depuis, nous l'avons vu à un stade encore plus avancé, et je peux vous promettre que c'est vraiment génial. Les questions posées lors des tests de personnalité sont superbement paranoï aques: "Est-ce que le monde serait ce qu'il est sans vous?". Vivement février, mois de sortie de ce jeu, pour Amiga et ST.

SYSTEM 3

Cela peut sembler incroyable, mais Last Ninja va finir par sortir sur ST. Le jeu sera disponible aux environs de janvier. La version Amiga a été annulée. Par contre, Last Ninja II est toujours prévu pour ST et Amiga pour Septembre 89...

International Karate + devrait sortir en janvier sur Amiga, et Bangkok Knight en février sur ST et Amiga.

LEISURE GENIUS

Ils continuent dans les classiques des jeux de société. Risk et Scrupules devraient sortir sur ST et Amiga aux environs de février.

PSYGNOSIS

Captain Fizz Meets The Blasteroids est un shoot-em-up se déroulant dans un labyrinthe. Le jeu est original car il demande de jouer à deux en même temps pour réussir, et une totale entraide des deux joueurs. Sortie très prochaine sur ST et Amiga.

Pour ce qui est du fantastique Aquaventura, il devrait sortir aux environs de février. Cet incroyable shoot-em-up en 3D formes pleines va faire parler de lui, aussi bien sur ST que sur Amiga!

MICROILLUSIONS

Depuis Feary Tale, ils ont quand même continuer à travailler. Voici donc qu'en janvier, arrivera Shrine Of Demon Soul sur Amiga. De quoi s'agit-il? Vous le serez dans le prochain numéro!

Enfin, Turbo, une course de voiture très sanglante sortira sur Amiga en février.

SOFTEK

Garfield ayant bien marché en Angleterre, la société nous prépare maintenant "Garfield: A winter Tale". Le jeu est du même type que le premier, si ce n'est qu'on y trouve maintenant des jeux d'arcade avec!

1989, JE ME FAIS PLAISIR!

Abonnement d'un an (10 numéros)

France:	200 francs	<input type="checkbox"/>
Europe:	260 francs	<input type="checkbox"/>
Le reste du monde:	300 francs	<input type="checkbox"/>

Anciens numéros

Numéro 1	35 francs	<input type="checkbox"/>
Numéros de 2 à 7	20 francs pièce	<input type="checkbox"/>
Les 7 premiers numéros	150 francs	<input type="checkbox"/>

Le NOUVEAU catalogue de la Boutique de Pressimage (ST) est disponible contre 5 timbres à 2,20 francs (11 francs supplémentaires).

Accessoires

Reliure GEN4 (12 numéros)	65 francs	<input type="checkbox"/>
Tapis souris GEN4	65 francs	<input type="checkbox"/>

Attention!

La reliure & les 7 numéros	200 francs	<input type="checkbox"/>
----------------------------	------------	--------------------------

Frais de port compris.

Adressez vos commandes à:

(Pour l'abonnement, mentionnez "ABONNEMENT GENERATION 4")

PRESSIMAGE
210 rue du Faubourg Saint-Martin
75010 PARIS

NOM:

Prénom:

Adresse:

Code Postal: **Ville:**

Règlement:

- Chèque bancaire
 CCP

Signature:

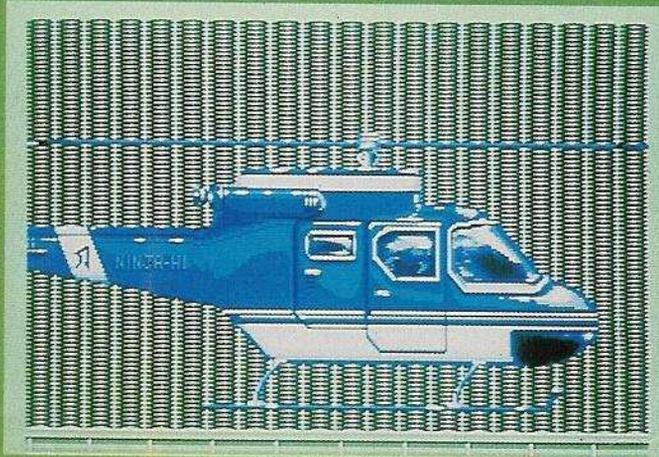
(des parents pour les mineurs)

Les Compagnies Etrangères

OCEAN

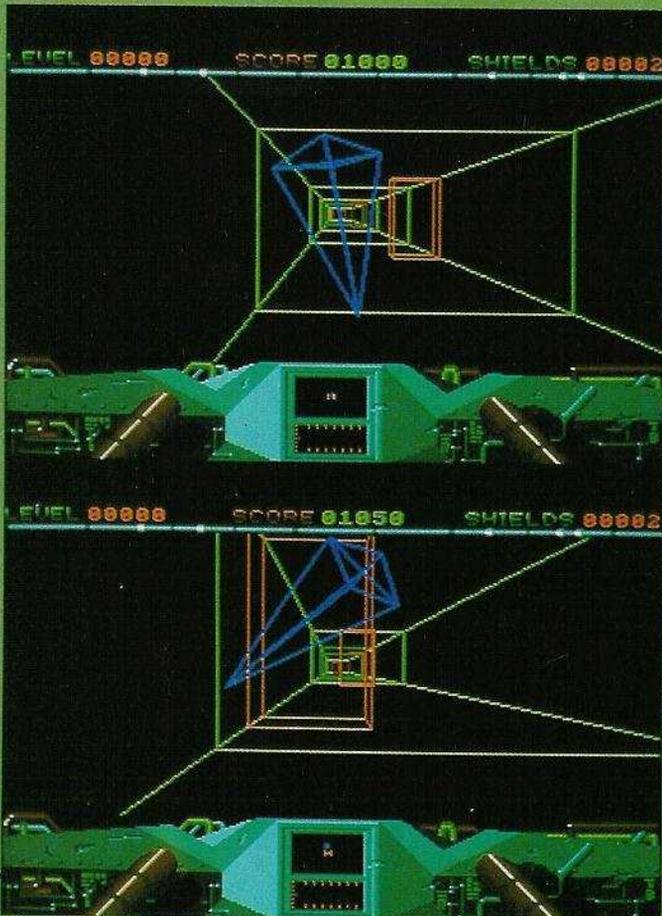
Guerilla War est présenté en préviews, alors que Dragon Ninja sera en vente juste après la sortie du journal. Quand à Wec Le Mans, ils n'en sont qu'au début mais je peux vous dire que ça s'annonce bien... pour des débuts.

Ce n'est qu'en mars que l'on pourra espérer voir Robocop faire son apparition sur ST et Amiga.



MASTERTRONIC

Chase, un jeu de tir en 3D sortira en février sur ST et Amiga.



ELECTRONIC ARTS

Incroyable! Skate or Die, l'un des hits d'Electronic Arts sur C64 va enfin être adapté, non seulement sur Amiga, mais encore sur ST. Il s'agit d'un jeu d'arcade basé sur le skate-board.

Pour ce qui est de Zany Golf, sa sortie pour ST et Amiga est prévue pour janvier. Il s'agit d'un golf miniature à neuf trous, dont la vision est en perspective, et où tout est vraiment fou: murs mouvants, téléporteurs, rayons lasers, etc...

Côté adaptation, Fusion est en cours de réalisation sur ST et devrait voir le jour fin janvier. Le plus étonnant est que le programmeur a annoncé que la version ST serait plus rapide que sur Amiga. Etonnant, non?

De même, Ferrari Formula One devrait sortir sur ST d'ici le mois de mars.

Côté nouveauté, les auteurs de Fusion préparent un nouveau jeu pour Amiga en mars et ST en avril. Ce jeu se nomme Populous et vous est présenté en préviews.



MARTECH

Phantom Fighter est présenté en préviews, et ne sortira certainement que sur Amiga, "le ST ne pouvant pas rendre d'aussi beaux graphismes", c'est ce qu'en disent les personnes de la société...

En janvier, Program Wars permettra aux possesseurs de ST et d'Amiga de s'affronter dans des jeux ressemblant fortement au "jeu de la vie". Etrange, non?

PRISM LEISURE CORPORATION

The Kristal vous est présenté en préviews et sortira sur ST et Amiga en janvier!



SEGA

Voici les deux prochains jeux pour la console Ségá. Il s'agit de Y's et de Poseiden Wars.

LLAMASOFT

L'incroyable Jeff Minter a encore frappé. Après Trip-A-Tron, voici Andes Attack. Il s'agit d'un jeu ressemblant fortement à Defender, et donc la réalisation ne semble pas exceptionnelle, mais peut-être n'étions nous pas dans des conditions idéales pour le comprendre quand il nous a été présenté...

PALACE

Verrons-nous Barbarian II un jour? C'est la question que toute la rédaction au plus grand complet (NDC: comment?) me pose tous les jours... Alors espérons qu'ils vont se dépêcher chez Palace sans quoi je vais craquer!

De même, Cosmic Pirate et Shoot-Em-Up Construction Kit devraient sortir rapidement sous le label Palace.

CINEMAWARE

La version ST de Rocket Ranger sortira au début de l'année prochaine, alors que King Of Chicago sortira aussi sur ST, mais plus tard.

En attendant, les nouveautés Amiga, Lords Of Rising Sun et TV Sports Football sont présentées en préviews.

INCENTIVE

Dark Side, la suite de Driller, devrait voir le jour sur ST et Amiga aux environs de février, avec, paraît-il, une vue en 3D encore plus performante que dans Driller!

LYON COMMODORE AMIGA

CLEMENT INFORMATIQUE : 216 rue de Crequi 69003 LYON

PROMO!!!**AMIGA 500****4290F**

Du 1er Déc. 88
au 31 Déc. 88

**A 500 + 1084S
7490F**

+20 Disquettes
+2 Joysticks
+ 1. Tapis souris

**SELECTION
des meilleurs
ouvrages et
logiciels**

**ATARI
520 STF
et
1040 STF
NC.**

**AMIGA
2000
NC.**

TEL : 72.61.84.28**VENTE PAR CORRESPONDANCE**

Les Compagnies Etrangères

MEDIAGENIC

La compagnie qui regroupe entre autres Electric Dreams, Activision ou encore Infocom vient d'annoncer qu'elle allait produire des jeux pour la console Nintendo. C'est un peu la panique chez Activision. Il faut dire qu'ils ont du pain sur la planche, avec les adaptations de Galaxy Force, Altered Beast, Ace Attacker, Sonic Boom, Hot Rod, Time Scanner, Power Drift, Super Wonderboy et Fighting Soccer, ainsi que l'adaptation du film "Piège de Cristal".

Les prochains softs qui sortiront seront ISS, en janvier, un jeu de labyrinthe dans lequel vous dirigez une boule. Ce jeu, que nous avons pu voir dans les locaux anglais d'Activision, est vraiment superbe et original. Les déplacements de la boule sont si réalistes que c'est aux programmeurs de ce jeu qu'ils ont donné à faire Time Scanner, le fantastique flipper de chez Séga, dont la sortie devrait être pour Mars.

Super Hang-On sortira bientôt sur Amiga, et la version est géniale, encore mieux que le jeu d'arcade! Si!

En janvier, sous le label Abstract Concepts sortira sur ST un jeu d'aventure se déroulant dans Paris: Parisian Knight, et en mars, sur ST et Amiga, un autre jeu d'aventure nommé cette fois-ci Goodnight Cruel World! En février, sortie de SDI et de R-Type sur Amiga, de Real Ghostbusters (l'adaptation du jeu d'arcade basé sur le dessin animé lui-même basé sur le film Ghostbusters) sur ST et Amiga.

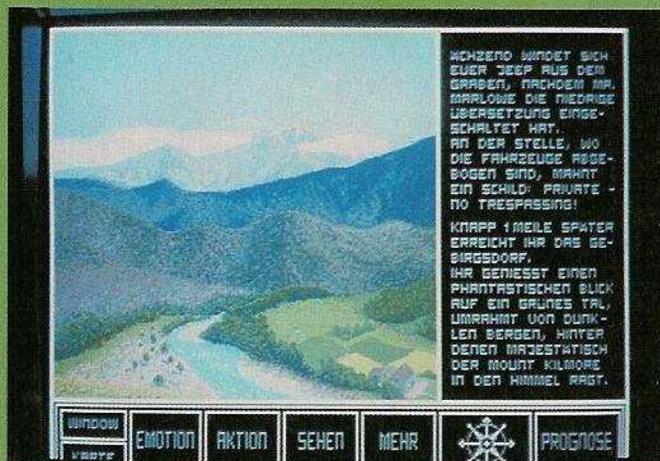
En mars, Phoenix Factor, dont nous ne savons pas grand chose à l'heure actuelle, est prévu pour ST et Amiga.

Pour ce qui est de la signature des accords entre Activision et Games Workshop, tout ce que l'on sait pour le moment est qu'il y aura dans les premiers mois de nombreux produits basés sur la gamme Warhammer, soit Warhammer Roleplaying Game, Warhammer Battle et Warhammer 40000!



PM GAMES

Cette compagnie allemande vient de lancer sur le marché Hollydaymaker, un jeu d'aventure graphique pour Amiga qui marche très bien en allemand. Une version française est prévue pour bientôt. Ils ont déjà un second projet pour ST et Amiga, mais vous en saurez plus dans nos prochains numéros.



EPYX

La version Amiga de California Games est testée dans ce numéro. La version ST sortira en janvier. Pour The Games: Winter Edition, ce devrait être pour février, alors que The Games: Summer Edition sera pour Avril. Ces deux jeux s'annoncent vraiment superbes, encore plus pour le second.

MELBOURNE HOUSE

Il nous aura fallu aller jusqu'à leurs locaux en Angleterre pour avoir des renseignements sur War In Middle Earth, mais au moins, maintenant, nous vous le présentons en détail dans la rubrique préviews.

MICRODEAL

Fright Night arrive, et en plus, il y a deux jeux!

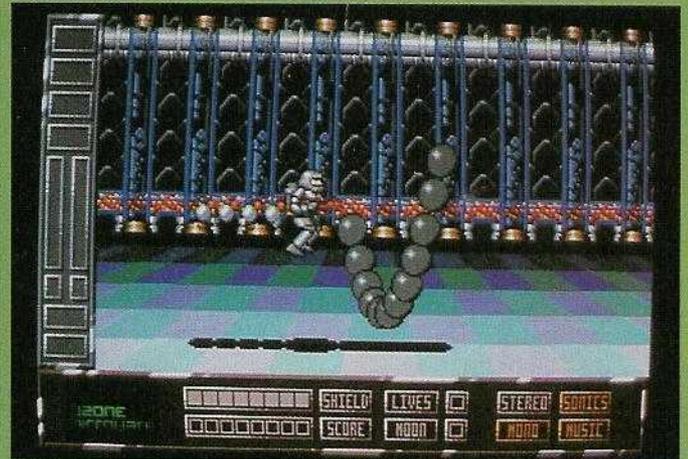
Le jeu d'aventure semble basé sur le nouveau système de chez Microdeal, et serait donc dans le même style que The Grail!

Le jeu d'arcade quant à lui vous met dans la peau du vampire, et vous devez "vampiriser" tout le voisinage avant six heures du mat'. Attention, car si vous en oubliez un, il viendra vous transpercer le coeur à coup d'épée lorsque vous dormirez dans votre cercueil!

Alors que Jug est disponible sur ST ainsi que Turbo Trax sur Amiga, le prochain produit à venir sera



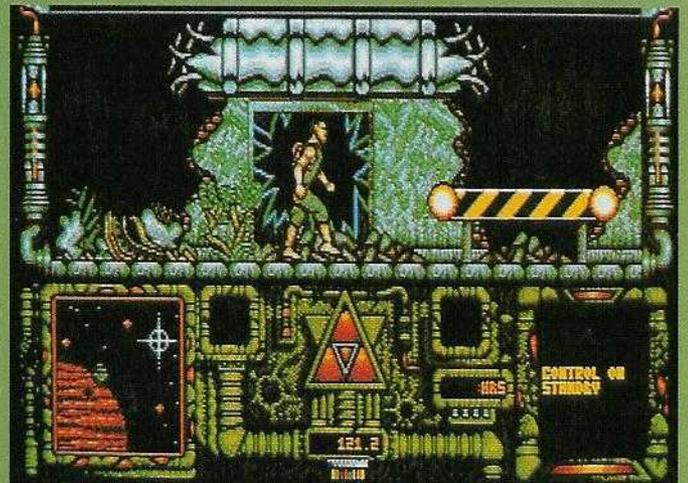
Guardian Moons. Il s'agit d'un shoot-em-up comprenant 5 niveaux, un scrolling parallax multi-directionnel et différentiel, et plus de 40 couleurs en même temps à l'écran. Voilà qui promet!



CHRYSALIS

Cette nouvelle compagnie anglaise devrait sortir très bientôt un logiciel nommé Prison. Il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure dans lequel le joueur dirige un prisonnier qui doit s'échapper du bague sur une planète éloignée. Il vous faut retrouver des morceaux d'un vaisseau, puis les assembler pour enfin fuir et retrouver la liberté... Les graphismes sont dignes de Verminator, ce qui est peu dire!

D'autres projets sont en cours, dont nous vous parlerons dans nos prochains numéros!



NOVAGEN

Hellbent est un shoot-em-up à scrolling vertical différentiel qui devrait sortir bientôt. Quant à Damocles, dont on vous parle depuis plus d'un an, il est présenté en préviews mais on ne sait toujours pas quand il arrivera!

LOGOTRON

Le premier programme qui devrait sortir sera Starblast, un shoot-em-up en 3D réalisé par ceux qui ont adapté Elite sur ST. Le second se nomme Archipelagos, et n'est autre qu'un mélange de Virus et de Sentinel! Enfin un jeu original et passionnant.

LES COMPAGNIES FRANCAISES

TITUS

Voici des écrans de Titan, le casse-brique de folie de chez Titus, qui arrive très bientôt pour ST et Amiga.



JERIKO

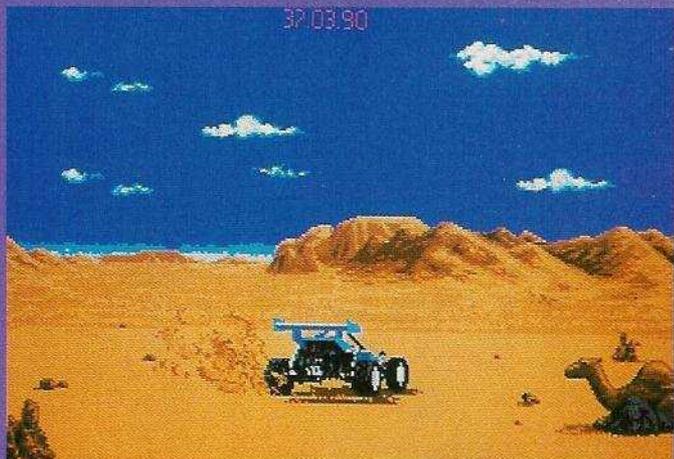
Les deux produits d'initiation à la musique pour les petits, Melodik et Mirela, seront testés dans notre prochain numéro, ainsi qu'Histoires de maisons et Histoires de villes.

LORICIELS

Pas grand chose de neuf, si ce n'est qu'A-320 sortira bientôt pour ST, ainsi que Cobra II. Pour ce qui est du prochain GRAND soft, nous avons tout essayé pour savoir de quoi il s'agissait, mais nous n'avons rien obtenu, même sous la menace d'un revolver. Attendons-donc le mois prochain!

COKTEL VISION / TOMAHAWK

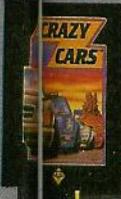
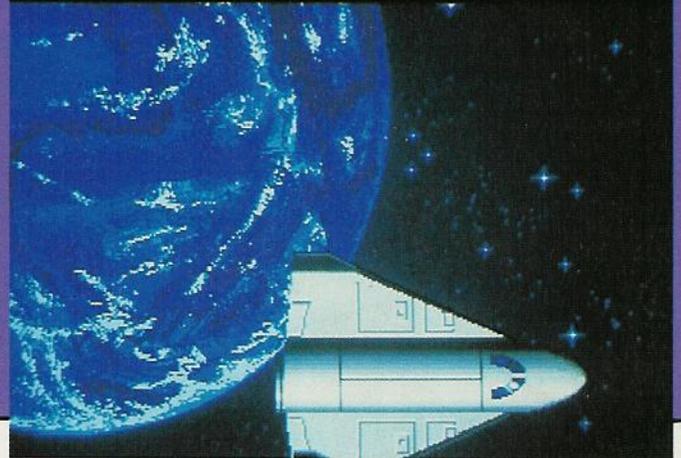
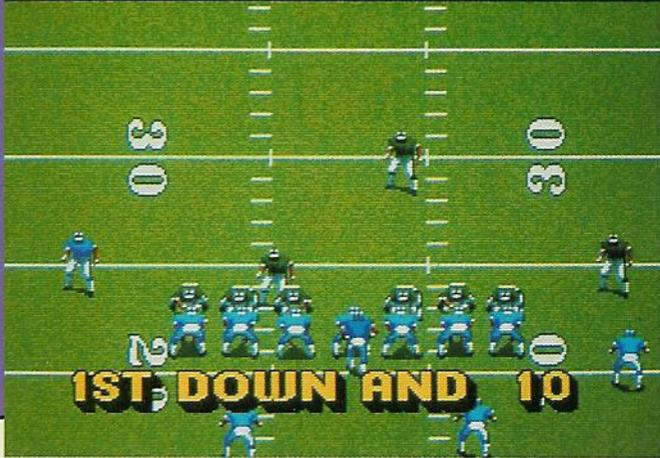
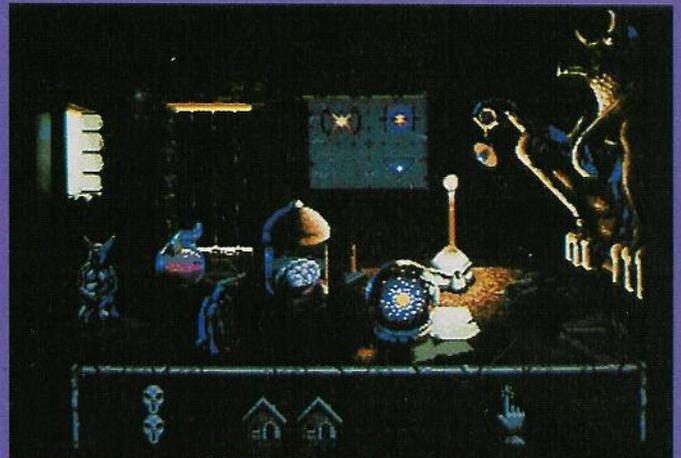
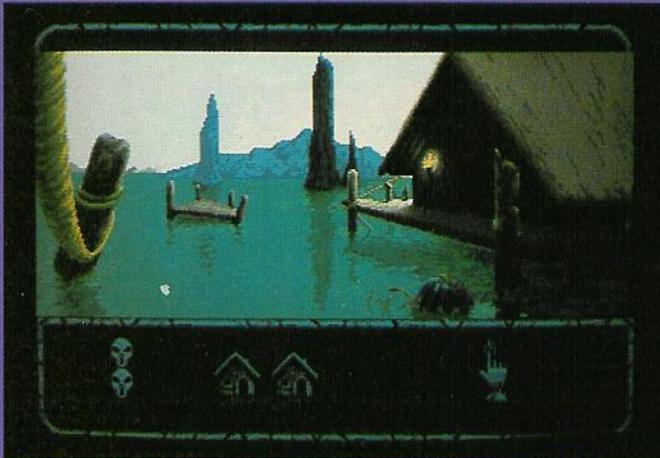
Trois jeux sont annoncés pour les premiers mois de 89. Tout d'abord Dakar, qui est une simulation de course automobile, et qui a lieu, tenez-vous bien, dans le désert! La légende de Djel sera un jeu d'aventure, un peu dans le style Defender Of The Crown, qui comprendra des phases d'arcade. Enfin, Hermès est une simulation de vol en navette, qui permettra d'effectuer toutes les missions possibles avec un tel enfin.



ERE

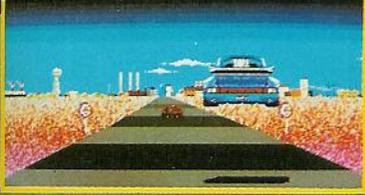
Les prochains jeux qui sortiront sont Billard Simulator et Temple Of Flying Saucers, dont nous vous parlions dans le dernier numéro. Il n'y a plus qu'à attendre.





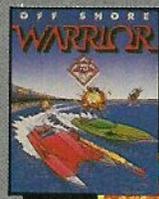
CRAZY CARS

SCORE: 180 HIGH: 14923228 TIME: 33 SPEED: 257

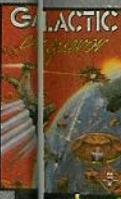


FIRE AND FORGET

SCORE: 100000 348 61 2000



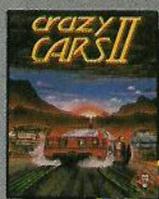
OFF SHORE WARRIOR



GALACTIC CONQUEROR



TITAN



CRAZY CARS II



SCREENSHOTS FROM AMIGA VERSION



TITUS

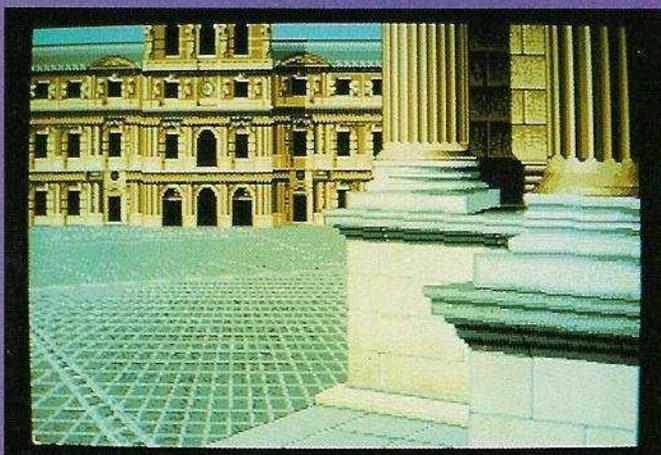
AMIGA — ATARI ST — PC ET COMPATIBLES — AMSTRAD CPC — C 64, 128 — SPECTRUM

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

16/32 EDITION

En attendant la sortie d'Explora II, voici de nouveaux écrans, histoire de vous faire baver un peu... Pendant que j'y suis, je peux maintenant vous dire qu'Explora II parlera, c'est à dire qu'il y aura des dialogues, mais qu'en plus vous entendrez les gens parler! Et dire qu'il faut encore attendre un peu avant de pouvoir y jouer.

Un peu après viendra Rock Star, la simulation de carrière artistique dans le show-bizz, présenté en préviews dans le dernier numéro. Toujours en attendant le jeu, voici aussi de nouveaux écrans de Nécron, un jeu d'aventure assez étonnant!



CARRAZ

"Bambino fait un Puzzle" est un puzzle pour les petits. Un? Non, bien sûr, le programme permet d'assembler de nombreux puzzles, tous différents. Déjà sortie, le programme sera testé dans notre prochain numéro.

SILMARILS

Après la sortie de Mad Show, voici que Silmarils annonce Targhan, un jeu dans le style du Barbarian de Psygnosis. Nous vous le présentons en préviews.

ST MAGAZINE
PRESENTE

COLLECTOR'S

Centrés sur un thème particulier, les **COLLECTOR'S** de Pressimage sont issus des meilleurs articles de ST Mag, réunis et réactualisés, sous la forme de fascicules à reliure amovible. Ils constitueront pour vous une véritable collection d'ouvrages de référence facilement utilisables.

PLUS CONCRETS

Rédigés par des professionnels, les **COLLECTOR'S** sont pratiques et directement utilisables.

PLUS ACTUELS

ST Mag est à la pointe de l'actualité sur ST, les **COLLECTOR'S** bénéficient de notre avance.

MOINS CHERS

Comparez le prix d'un **COLLECTOR'S** avec le prix d'un livre !



La reliure amovible des **COLLECTOR'S** reste bien ouverte pendant que vous programmez. Vous pourrez y rajouter des fiches, des photocopies, et même vos propres notes.

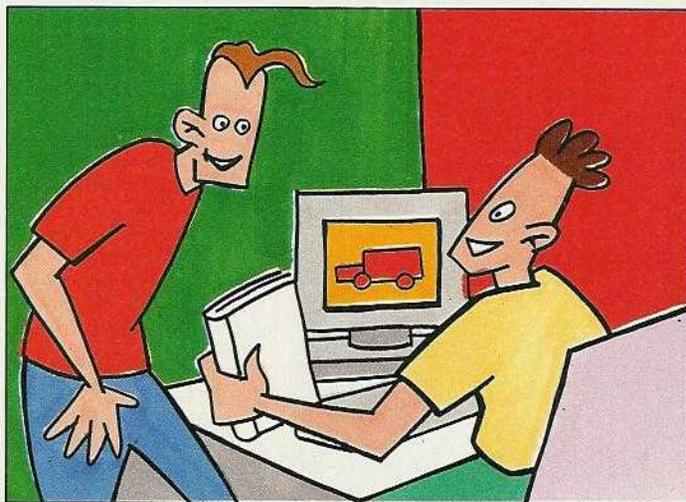
CADEAU

Le **COLLECTOR'S** que vous allez commander sera peut-être **GRATUIT** ! Chaque mois, cinq d'entre vous seront tirés au sort et ne paieront pas leur commande !

GfA est une marque déposée de GfA Systemtechnik GmbH

ST

COLLECTOR'S



Basile TYRELL

INITIATION AU GFA BASIC

Editions PRESSIMAGE

le
meilleur
texte
d'initiation
à la
programmation
sur
Atari ST!

75 F

- ▲ VOUS N'AVEZ JAMAIS PROGRAMME ?
- ▲ VOUS DISEZ DU BASIC GFA, VERSIONS 2 OU 3 ?
- ▲ OUI?... ALORS CE COLLECTOR EST FAIT POUR VOUS !

Voici le premier "Collector" édité par ST MAGAZINE: il va vous apprendre à écrire vos premiers programmes, et surtout vous donner envie d'en écrire d'autres. Simple, concret, bourré d'exemples, il vous explique tout: qu'est-ce qu'un programme, une instruction, un fichier, comment dessiner à l'écran, et donne une définition claire de tous les termes informatiques.

Vous apprendrez progressivement à concevoir un programme, et comment corriger toutes les erreurs qui peuvent survenir: impossible de rester en rade! Et en plus beaucoup d'astuces pour bien commencer à programmer.....
Vous serez très rapidement autonome: en quelques jours, à votre rythme, vous aurez déjà écrit plusieurs petits programmes ! Pourquoi attendre?

ECHANTILLON GRATUIT : reportez-vous à l'article "Initiation au Basic GfA" dans ST Magazine de ce mois: il est extrait du Collector! Vous pourrez juger par vous-même !

Je commande "Initiation au Basic GfA" au prix unitaire de:

- livret "nu" (port non compris): 75FF
- OFFRE SPECIALE: le livret avec le classeur COLLECTOR'S à prix coûtant: (port non compris) 100 FF
- Frais de port (1 ex.): 16 FF
- (deux ex. 22 FF; trois ex. 29 FF)

Je joins un chèque, mandat, ou CCP à l'ordre de Pressimage: TOTAL:

NOM:

ADRESSE:

TEL:

Bon de commande à envoyer à PRESSIMAGE Collector's, 210 rue du Fbg St Martin, 75010.PARIS.

LES PREVIEWS

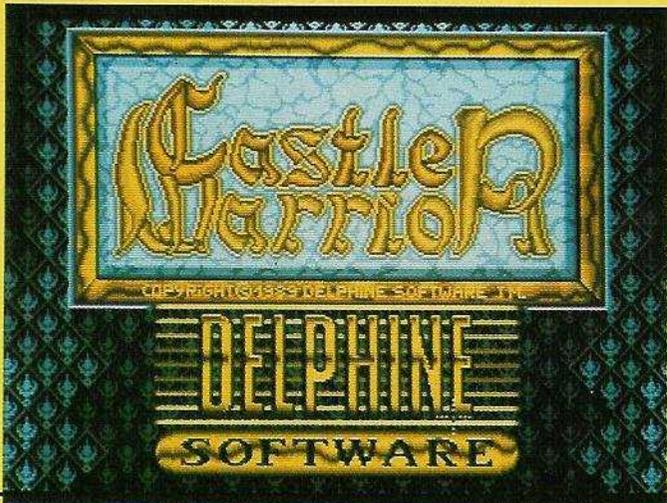
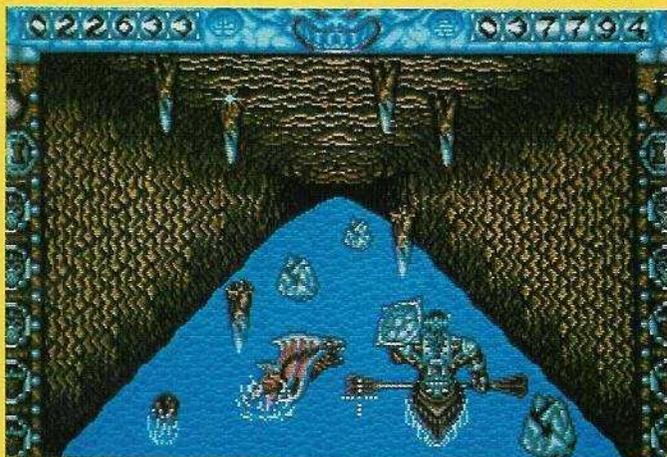
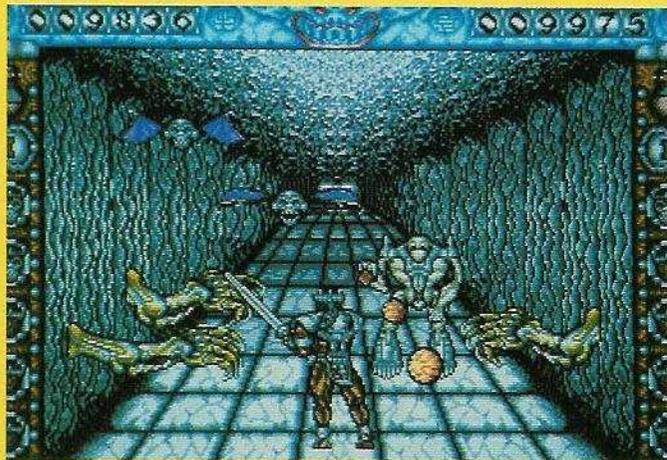
CASTLE WARRIOR

DELPHINE

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mars

Ce soft, déjà présenté en préviews dans le dernier numéro avancé à grande vitesse. Voici de nouvelles images, en attendant la version finale.



BATMAN

OCEAN

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: janvier

Décidément, chez Ocean, on aime bien Batman. C'est en effet le second jeu de cette société basé sur le héros.

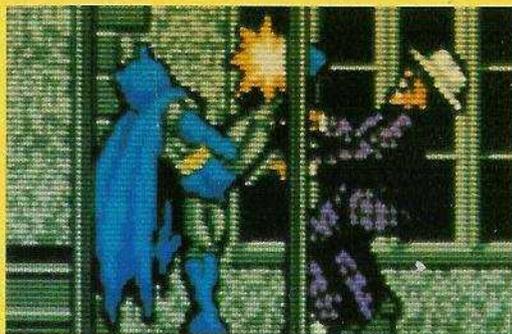
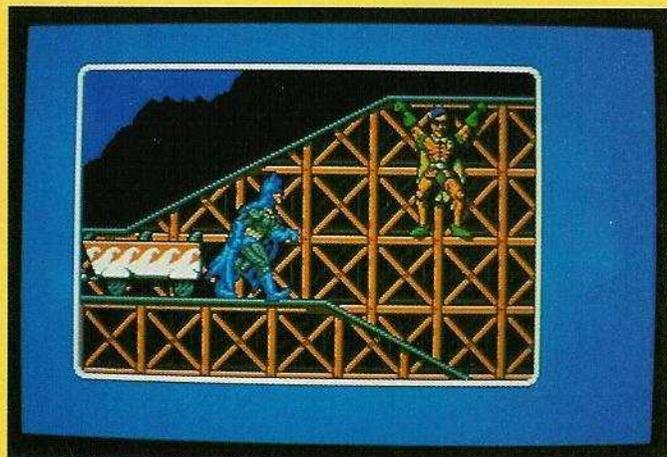
Première originalité, Batman n'est pas un jeu mais bien deux, puisque deux disquettes sont présentes dans la boîte, et que chacune contient une aventure différente.

La première vous permet d'affronter The Penguin et ses hordes de pingouins mécaniques et de l'empêcher de devenir le maître de Gotham City. Dans la seconde, vous devrez retrouver Robin, capturé par le Joker (à ce propos, sachiez-vous que Robin est enfin mort, dans l'un des récents numéros de DC Comics!).

Les deux jeux sont de type arcade/aventure, puisque vous devez prendre des objets et les utiliser de manière adéquate. Bien sûr, l'action est au rendez-vous puisqu'il y a des hordes d'ennemis à combattre, y compris les mortels jouets du Penguin.

Les lieux où se déroulent l'action sont grands, et le jeu à un aspect BD non seulement grâce à ses graphismes, mais surtout parce qu'à chaque fois que vous passez d'un lieu à un autre, la nouvelle pièce se trouve dans une case qui vient recouvrir la case de l'ancienne pièce.

Maintenant que le jeu est fini, les programmeurs travaillent sur un nouveau jeu, toujours basé sur Batman, et qui devrait être le jeu basé sur le film qui sortira bientôt, avec Jack Nicholson dans le rôle du Joker!



CHAOS STRIKES BACK

FTL

Système: ST

Sortie prévue: janvier / février

Oui! J'ai vu Chaos Strikes Back, et j'y ai même joué. Je ne vous dit pas les problèmes qu'ont eus les gens de chez Mirrorsoft à me décrocher du ST, alors que je commençais presque à faire de nouveaux plans.

En attendant Dungeon Master II (même chez FTL ils disent que ce sera bien si il arrive en 1990!), Chaos Strikes Back va permettre à tout ceux qui, comme moi, vivent dans le désespoir le plus complet depuis qu'ils ont finis Dungeon Master. Y-a-t-il une vie après Dungeon Master? La réponse est oui, mais sachez qu'elle sera difficile.

Chaos Strikes Back propose dès le départ une option assez originale. Vous pouvez, après avoir récupéré vos personnages à partir de votre dernière sauvegarde de Dungeon Master, les renommer mais surtout changer leurs figures, et ainsi personnaliser vos aventuriers! Bon, je sais, c'est pas ça qui va relancer le jeu, mais c'est quand même très sympa.

Mais passons au jeu lui-même...

Chaos Strikes Back commence là où Dungeon Master se termine. Vous vous retrouvez dans une pièce avec, devant vous un parchemin. La lecture de ce parchemin vous apprendra votre mission. Elle consiste à ramassez tous les morceaux d'une pierre que vous trouverez et à les rapporter en un endroit précis. Comme vous le voyez, le scénario est toujours aussi génial (hum!hum!). On dirait presque le scénario de Pac-Man! Enfin, le principal n'était pas le scénario dans Dungeon Master et il en est de même pour Chaos Strikes Back (encore que si il y en avait un bon, ça ne ferait pas de mal).

Avançons donc un peu. Plus loin, on trouve un second parchemin... Vous le prenez, et commencez la lecture: "Vous pensiez m'avoir aussi facilement", signé Lord Chaos. Alors là, je dois avouer que c'est très très nul. Vraiment, on croirait presque un scénario de l'Oeil Noir, et c'est peu dire. Quoiqu'il en soit, si vous êtes un fan de Dungeon Master, vous devez, comme moi, être prêt à supporter n'importe quelle bêtise, histoire de continuer à jouer...

Voilà. Vous savez maintenant ce qu'il faut faire! Sachez aussi que Chaos Strikes Back propose en tout cinq niveaux supplémentaires! Seulement cinq? Oui, mais là où ça se complique, c'est qu'un niveau de Chaos est quatre fois plus grand qu'un niveau de Dungeon Master! Et vous voilà donc reparti à faire des plans, à combattre des monstres (il y en aurait des nouveaux mais je n'ai pas pu le vérifier), et à devoir trouver les réponses aux nouvelles énigmes, qui sont, paraît-il, beaucoup plus complexes.

Maintenant, vous savez tout sur Chaos Strike Back. Je suis désolé de vous en parler dès maintenant, mais la sortie ne devrait plus tarder...

Chaos Strikes Back est le complément indispensable de Dungeon Master, à acheter d'urgence et même à réserver chez votre revendeur, car ça va partir comme des petits pains!



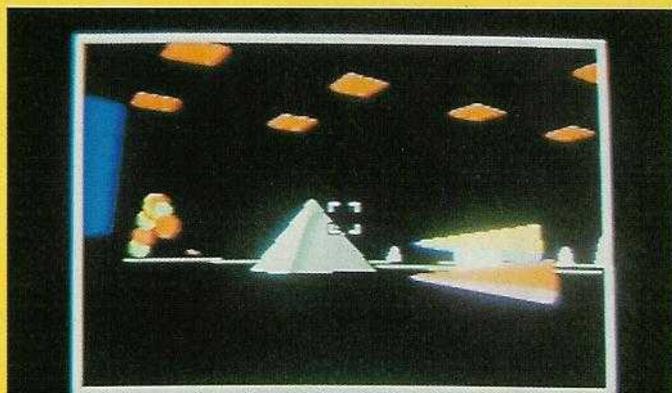
INTERPHASE

IMAGEWORKS

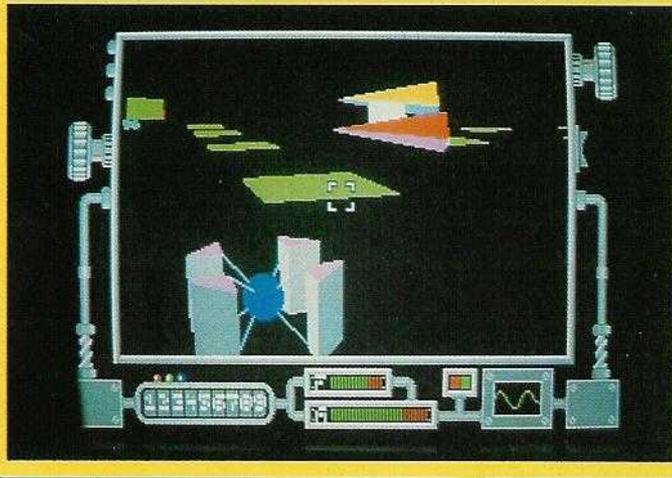
Système: ST

Sortie prévue: février

Voici le premier jeu en 3D "formes pleines" de chez Imageworks. Pour l'avoir vu en Angleterre, je peux vous dire que c'est ce que j'ai vu de plus rapide, mais il faut avouer qu'il n'y avait pas encore trop de chose à l'écran. Interphase est un jeu qui mêle simulation de vol et arcade... C'est un jeu au scénario très bizarre, dans lequel vous devrez résoudre de nombreuses énigmes. Comptez-sur nous pour vous en dire plus dès que nous aurons une version plus avancée du soft.



INTERPHASE



Les Préviews

POPULOUS

ELECTRONIC ARTS

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mars/avril

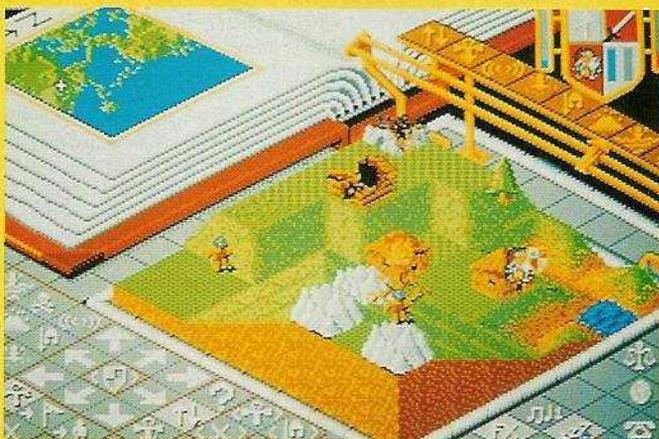
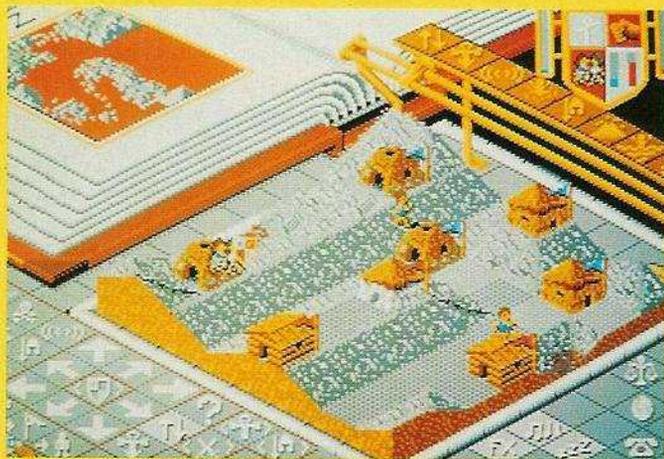
Voici le prochain jeu des auteurs de Fusion. Le jeu commence avec la naissance de deux nations, l'une bonne, l'autre mauvaise, chacune étant fanatique d'un Dieu. Le joueur joue le rôle du Dieu et son but est de faire croître la population, de la faire évoluer, et enfin de la faire dominer par rapport à l'autre.

A partir de la carte générale, il est possible de zoomer sur une région particulière, qui est alors présentée en 3D. Il est possible de jouer seul contre l'ordinateur ou à deux joueurs, entre ST et Amiga.

Le joueur commence en aménageant le monde pour les premiers pionniers qui viendront s'installer et construiront des villes. Avec le temps, les villes deviendront plus grande et la technologie augmentera. Le développement du peuple et de sa technologie déterminera le pouvoir du Dieu, et lui permettront de déplacer un leader, de lui faire fabriquer des chevaliers qui combattront l'autre peuple, mettront à feu et à sang les cités ennemis, et même de déclencher des catastrophes naturelles en créant des marais, des tremblements de terre, des volcans ou encore des inondations.

Le jeu propose plus de 100 mondes différents (désert, îles, etc...).

Les graphismes sont géniaux, les sons digitalisés ultra-rigolos, et la possibilité de créer ses propres terrains donne au jeu une durée de vie infinie! Tout simplement génial.



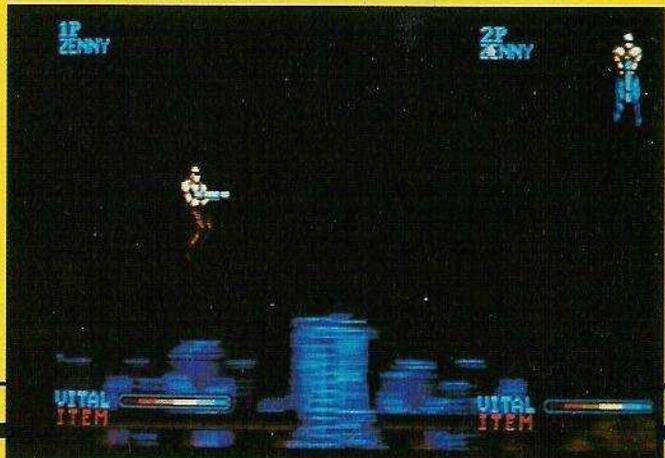
FORGOTTEN WORLDS

GO!

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mars/avril

Il faut bien le dire, ce que nous avons pu voir de Forgotten Worlds n'était vraiment qu'un début, puisqu'il n'y avait qu'un seul élément de décors qui scrollait, ainsi que les deux joueurs que l'on pouvait déplacer et c'est tout. Alors pourquoi vous parler déjà de Forgotten Worlds? Tout simplement parce qu'à la vue de la préversion, il y a beaucoup de chance que le jeu soit superbe. En effet, les décors et les sprites sont vraiment ceux de l'arcade, un scrolling différentiel sur un ou deux plans est prévu (si, si!), et il y aura, bien sur, tous les niveaux. Si ils continuent l'adaptation comme ils l'on commencé, les programmeurs de Go feront de Forgotten Worlds l'un des meilleurs shoot-em-up sur ST et Amiga, ce qu'il est déjà dans les salles d'arcade.



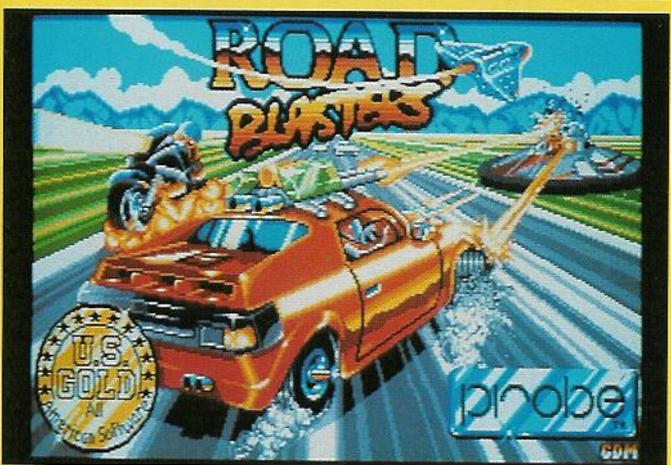
ROAD BLASTER

US GOLD

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: janvier

La conversion du célèbre jeu d'arcade arrive enfin, avec bien du retard, mais arrive quand même. Dans ce jeu, vous dirigez une voiture sur une route tortueuse bordée d'ennemis divers. Vous devez détruire les ennemis, faire attention à votre niveau d'essence, et enfin récupérer les armes spéciales que larguent des avions! De l'action pure et dure.



TARGHAN

SILMARILS

Système: ST

Sortie prévue: mars

Voici l'un des prochains jeux de Silmarils. Il se nomme Targhan, et ressemble, dans le principe, au Barbarian de chez Psygnosis, si ce n'est que le jeu est plus grand et que tout se fait au joystick! Les décors sont nombreux et variés, avec des couleurs superbes, mais les monstres sont eux aussi nombreux, et il faudra les éviter ou les combattre, des plus bêtes nains aux gigantesques dragons. Mars ne sera pas un mois triste, c'est certain, lorsque l'on voit tous les supers jeux qui doivent sortir ce mois-ci.

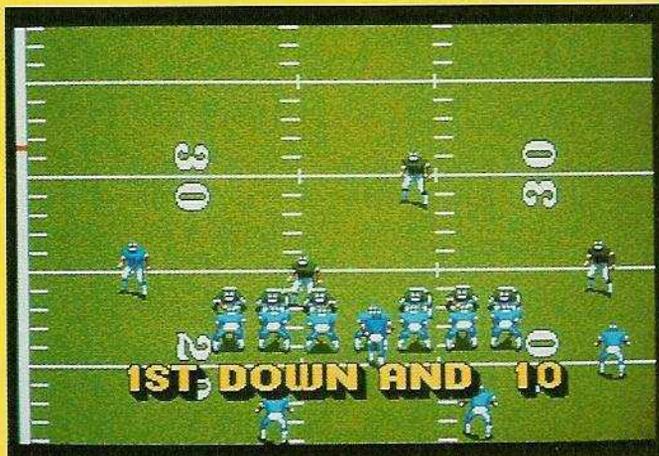
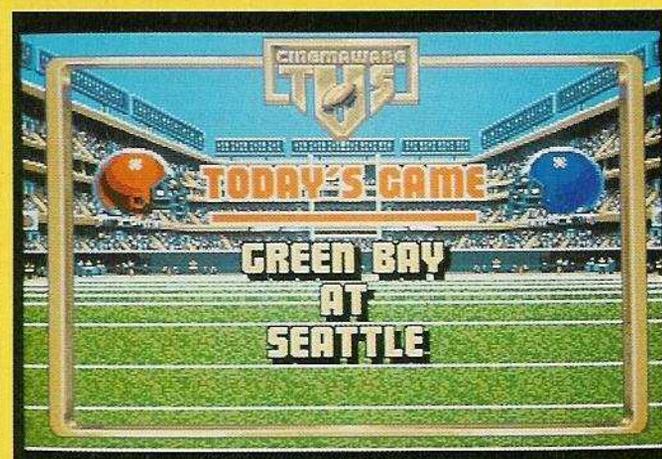
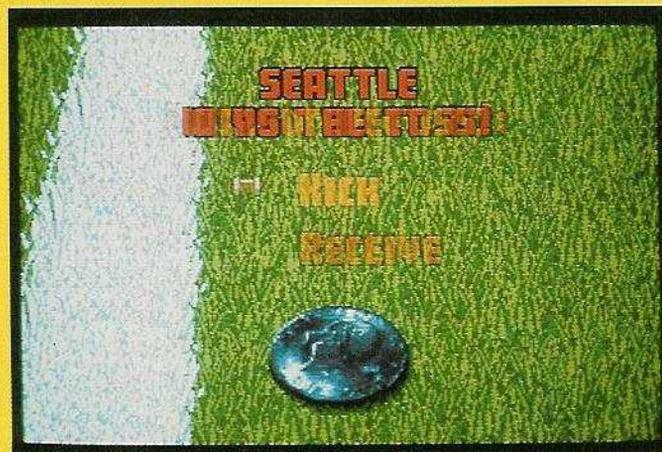
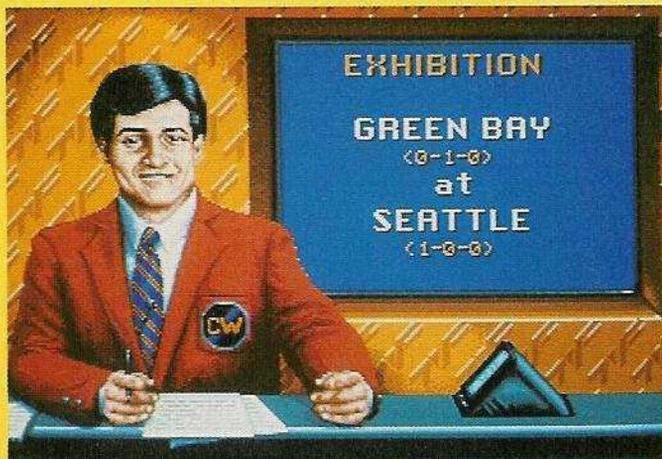
TV SPORTS FOOTBALL

CINEMAWARE

Système: Amiga

Sortie prévue: janvier

Incroyable! On avait pourtant déjà de nombreux jeux de football américain sur ST ou Amiga, mais celui-ci les dépasse tous. Pour un premier essai dans le logiciel sportif, les programmeurs de chez Cinemaware se sont déchainés. Présentation mémorable, graphismes éclatants, maniabilité exemplaire, Tv Sports Football est vraiment une réussite totale. Seul problème: les règles de ce jeu ne nous sont pas des plus familières, et encore moins les tactiques qu'il faut choisir.



DAMOCLES

NOVAGEN

Système: ST

Sortie prévue: mars

Présenté depuis trois ans dans tous les shows anglais, il semble que Damocles soit enfin prêt. De quoi s'agit-il? Ce jeu n'est autre que la suite de Mercenary, un soft qui avait fait un tabac sur 8 bits et qui avait été parmi les premiers à être adapté sur 16 bits.

Damocles, c'est le nom d'un astéroïde dont la course doit croiser celle de votre planète natale... Lorsque vous vous en rendez compte, vous n'avez que trois heures pour empêcher la catastrophe... D'autres missions seront à effectuer par la suite!

Le jeu se déroule dans le même système solaire que Mercenary, comprends 9 planètes et 18 lunes à explorer, le système de jeu étant

très semblable à celui de Mercenary. La grosse différence vient que les graphismes sont en 3D "formes pleines", que les lieux sont beaucoup plus grands et qu'il y a bien 20 fois plus de données!

Comment ne pas penser à Starglider II lorsque l'on sait qu'il est possible de voler autour des planètes, d'atterrir, d'observer les constellations, les levers de soleil, d'entrer dans les bâtiments qui cachent parfois des sous-terrains gigantesques! Damocles devrait sortir vers mars, s'il n'est pas une nouvelle fois retardé!

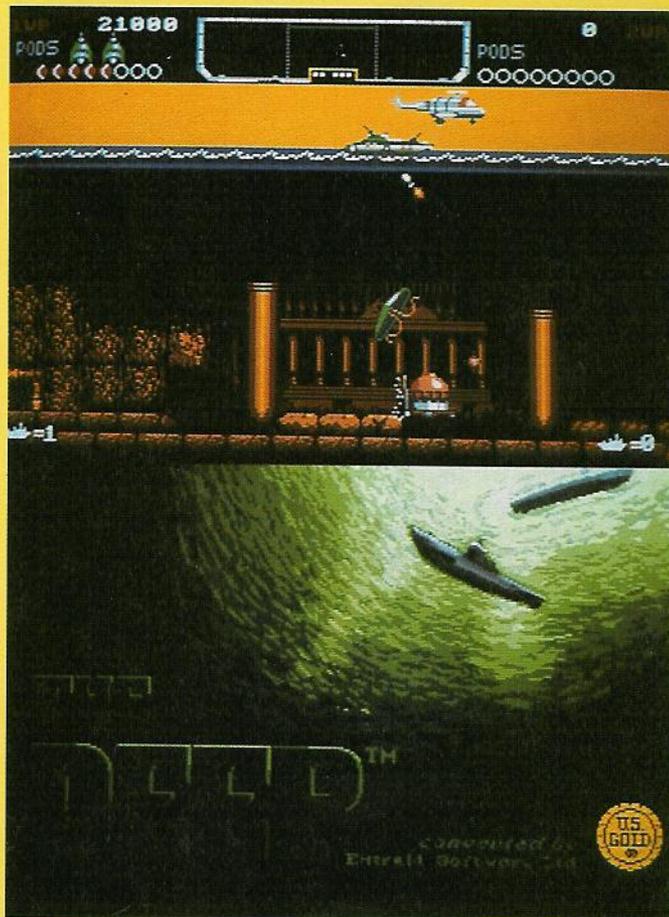
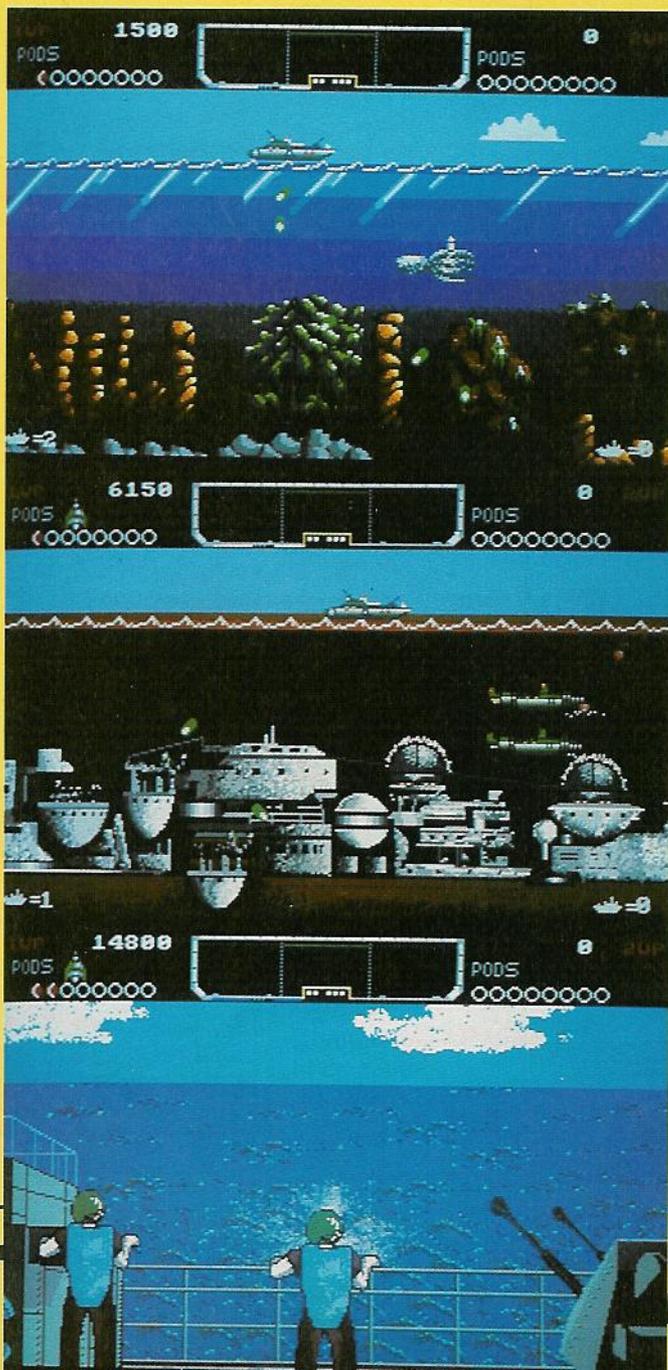


THE DEEP

US GOLD

Système: Amiga / ST
Sortie prévue: février

Basé sur le jeu d'arcade du même nom, The Deep commence par un écran assez chouette et une musique qui met dans l'ambiance. Le jeu est simple dans son concept. Vous dirigez un bateau à la surface de l'eau alors que dans les fonds, de nombreux ennemis lâchent des mines ou tentent de vous couler en se jetant sur vous. Vous pouvez larguer des grenades sous-marines pour détruire tous ces gêneurs! Bien sûr, le tout scrolle horizontalement. Là où le jeu devient original, c'est que de temps en temps, pour continuer, vous devrez vous transformer en sous-marin et plonger au fond de la mer pour récupérer une capsule. Ajoutons à cela qu'il y a des armes spéciales, que le jeu est bourré de tableaux bonus où des bateaux gigantesques, faisant plus de trois écrans, sont au fond des mers, que dans d'autres tableaux du même genre, il faut protéger des convois dans une sorte de Missile Command! Vous l'avez compris, The Deep est un grand jeu, même si l'on ne le croit pas quand on le voit pour la première fois. Par sa multitude de jeux intérieurs, il n'est jamais répétitif! Très bien réalisé sur ST et Amiga, c'est une sorte de R-Type des mers, avec plus de surprises peut-être!



LORDS OF THE RISING SUN

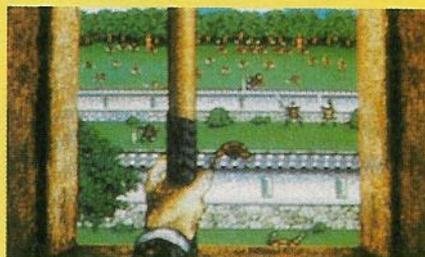
CINEMAWARE

Système: Amiga
Sortie prévue: janvier

Ce nouveau programme de chez Cinemaware me semble être le plus complet qui soit sorti de chez cette fantastique compagnie. Le jeu se déroule au Japon, durant le douzième siècle. Vous êtes le fils d'une grande famille, et votre père a été assassiné lors d'une guerre civile. Pendant cette guerre, le clan opposé au votre a pris le pouvoir. Vous devrez diriger des armées mais surtout faire face à de nombreux ennemis pour que votre famille règne à nouveau.

Ce qui est surprenant dans Lords Of The Rising Sun, c'est que le jeu, qui tient un peu du wargame, n'en a pas du tout le look. Et c'est là que les gens de chez Cinemaware font très fort. Les graphismes et l'animation sont sublimes, les séquences d'arcade sont originales et prenantes... bref, c'est une réussite totale.

Lords Of The Rising Sun devrait être le successeur de Defender Of The Crown.



WAR IN MIDDLE-EARTH

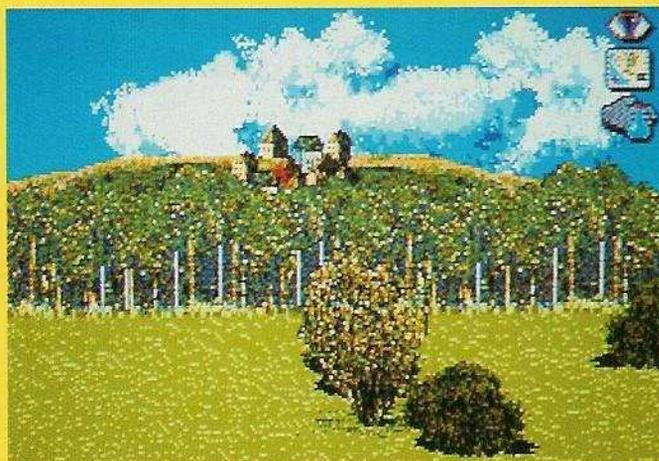
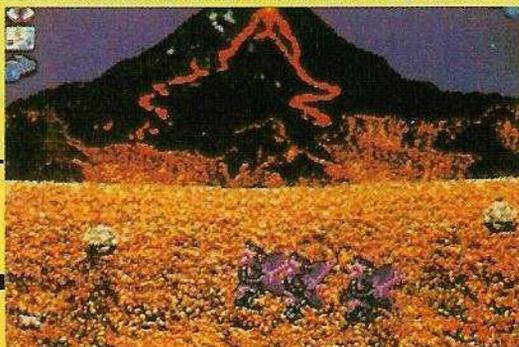
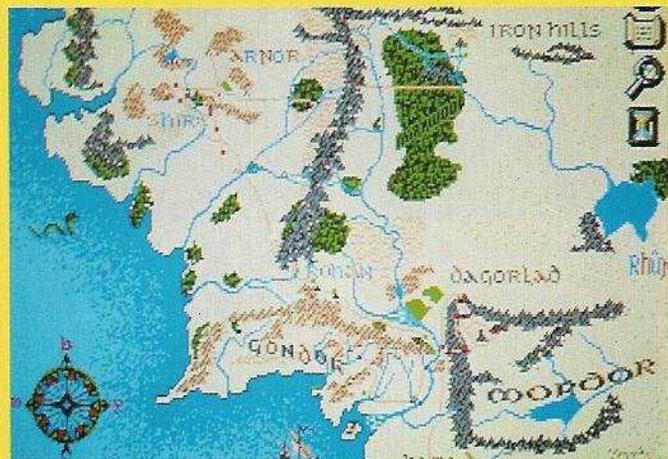
MELBOURNE HOUSE
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: Février

War In Middle-Earth est un jeu de stratégie, d'action et d'aventure. Il est bien sûr basé sur le fameux roman de Tolkien: "Le Seigneur des Anneaux".

Premier bon point pour le jeu: si vous ne touchez à rien après le chargement du jeu, l'ordinateur vous raconte l'histoire sous formes de scènes animées!

Le jeu commence lorsque Frodon se décide à porter l'anneau là où il a été forgé, soit au tout début de la quête. Dans un premier temps, vous devrez atteindre Rivendell, et c'est seulement ensuite que vous partirez au sud, vers Mordor. Il faut trouver certains objets qui aideront Frodon à se faire écouter dans les nations de l'ouest, et ainsi avoir des armées à sa disposition. En effet, les batailles contre les orques sont choses courantes dans War In Middle Earth. S'il est possible de jouer la partie comme dans le livre, Frodon peut mourir et être remplacé par un autre personnage... auquel cas la quête continue.

Vous l'avez compris, War In Middle Earth est un grand jeu, dont les graphismes digitalisés sont absolument superbes. Entre la Quête de l'Oiseau du Temps et War In Middle Earth, les amateurs d'aventures originales sont gâtés.



BIO CHALLENGE

DELPHINE
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: février

Le premier soft de Delphine Software est quasiment fini. Nous vous en parlons depuis deux numéros, donc je me contenterai de vous passer de nouveaux écrans de ce jeu, qui s'annonce vraiment excellent.



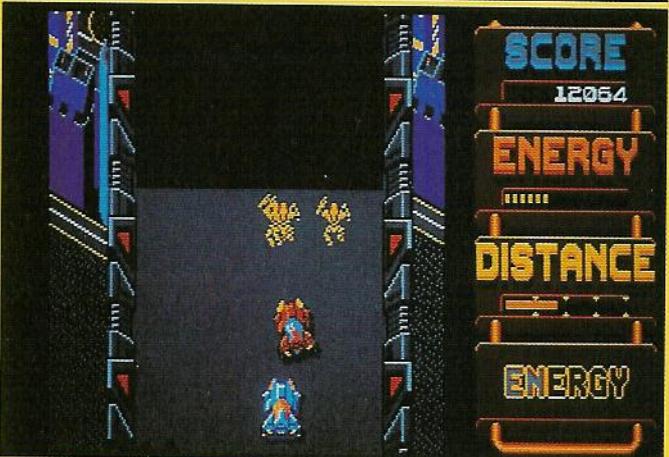
LED STORM

GO!
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: janvier

Lorsque j'ai vu pour la première fois le jeu d'arcade Led Storm, je me suis dit que Capcom était bien LA compagnie des vrais jeux d'arcade. En effet, derrière ce jeu à scrolling vertical se cache une course très originale et très prenante. C'est en effet une course de voitures vue du dessus, course se déroulant en plusieurs stages, chacun d'eux ayant ses particularités. Dans certains, la voiture roule sur une route surélevée, et toute fausse manoeuvre entraîne donc votre chute dans le vide... Bien sûr, vous n'êtes pas seul, et en plus des cassures de la route qu'il vous faut éviter (vous pouvez



sauter par-dessus), vous devrez faire face à divers ennemis. Avec 9 stages, vous n'êtes pas au bout de vos peines! L'adaptation pour nos micros est de bonne qualité, le jeu étant toujours aussi prenant!



BLASTEROIDS

MIRRORSOFT
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: mars



Blastéroï ds est basé sur le jeu d'arcade de chez Atari, remake du célèbre Astéroï ds. Nous avons eu la chance de pouvoir jouer à une version quasi-finale du jeu, lors de notre visite dans les locaux de Mirrorsoft, à Londres.

Le jeu est très différents sur ST et sur Amiga. Il faut avouer que les graphismes sont arrivés aux programmeurs sur 20 disquettes double-face, et que pour faire rentrer ça sur deux disquettes, c'était vraiment dingue. Il n'ont pas eu trop de problèmes sur Amiga, où le jeu est vraiment une copie parfaite du jeu original, mais sur ST, la compilation se fait ressentir au niveau des décors. Ils sont toujours aussi nombreux, mais seulement en quatre couleurs, alors que sur Amiga, ils sont en 16! Cependant, la conversion est bonne, l'action est là, et tous les fans de ce jeu seront ravis d'avoir la possibilité d'y jouer sur leur machine.



Les Préviews

TIGER ROAD

GO!
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: janvier

Présenté en préviews dans le dernier numéro, je ne vous en reparle pas mais vous présente simplement les nouveaux écrans que nous avons pu voir. Le jeu est vraiment long long long, avec des tonnes d'écrans qui scrollent dans tous les sens. C'est étonnant, et beau!



THE KRISTAL

PRISM LEISURE
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: janvier

The Kristal est un jeu d'aventure et d'action basé sur une comédie musicale de SF qui n'a jamais pu se monter. C'est un mélange étonnant de deux genres, puisque l'aventure est bien présente, mais que l'arcade joue aussi un rôle très important. Le jeu tient en ce moment sur 4 disks et comprends des combats à l'épée, des batailles spatiales, le tout étant superbement réalisé.

Vous jouez le rôle d'un pirate de l'espace, Drancis Frake, et commencez la partie alors que vous mourrez de faim sur une planète extra-terrestre. Un peu plus loin, vous faites votre première rencontre: une plante qui parle. Il vous faudra discuter le plus souvent possible pour apprendre le lieu où vous êtes et connaître votre but. En gros, il vous faut trouver une princesse promise à un mariage forcée, et ceci en moins de trois jours!

Toutes les planètes ont des décors différents, le jeu ayant plus de 60 scènes superbes. L'animation du personnage est fantastique, puisque le combat à l'épée utilise près de 150 sprites, ce qui n'est pas mal, non?

Sachez maintenant que The Kristal s'annonce comme l'un des gros jeux de ce début d'année, et qu'il ne devrait plus trop tarder.



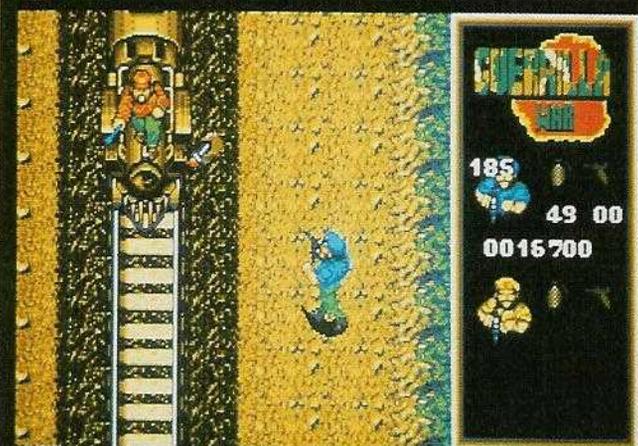
GUERRILLA WAR

OCEAN
Système: ST
Sortie prévue: janvier

Il faut bien dire que jusqu'à maintenant, nous n'avons pas vraiment été gâtés avec les adaptations des jeux de SNK. Ikari Warrior n'était pas fantastique, Victory Road était encore pire...

Mais voilà que Guerrilla War s'annonce très très bien! Il est vrai que le jeu d'arcade est assez chouette, même s'il est bien trop difficile.

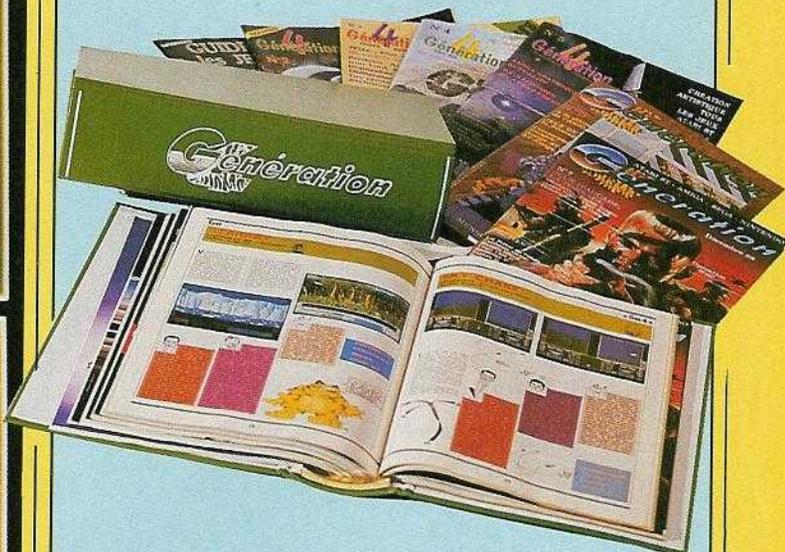
La première chose qui frappe, c'est que les graphismes sont exactement aussi gros et aussi beaux que dans le jeu d'arcade! D'autre part, les décors sont eux aussi superbe. Par contre, le scrolling se fait de 16 en 16, ce qui a tendance à donner trop de rapidité au jeu. Cependant, c'est le premier jeu du style qui est vraiment une réussite, où rien n'a été oublié. On peut y jouer à deux, il y a les armes spéciales... bref, Guerrilla War est le meilleur Commando disponible sur ST.



LES RELIURES DE GENERATION 4 SONT ARRIVEES

Génération 4 sortant maintenant tous les mois, il devenait urgent de pouvoir rassembler tous les numéros de manière à n'en perdre ou abimer aucun. C'est pourquoi toute la rédaction s'est mise à fabriquer des reliures pendant des semaines et des semaines, ce qui explique notre retard ce mois-ci. Cependant, vous allez enfin pouvoir disposer de ces superbes reliures d'une verte couleur éclatante, frappées au logo de Génération 4! Sachez que ces reliures permettent de rassembler plus d'un numéro, 10 plus exactement, et que le prix de la reliure est de 65 francs, port compris.

Il est conseillé d'avoir toute la collection pour mieux en profiter (voir page 116)!



NOM:
Prénom:
Adresse:
Code Postal: Ville:

INDEX DES ARTICLES

Voici, enfin un index de tous les articles parus dans Génération 4, depuis le numéro 1 jusqu'au numéro 7. Vous y trouverez, en face du nom des softs, les renseignements utiles ainsi que le numéro du magazine et de la page où se trouve le banc d'essai. Dans les renseignements, (A) signifie Amiga, (S) ST, (Sé) Sega et (N) Nintendo. La machine indiquée est celle sur laquelle le test a été fait, pas celle sur laquelle le soft est disponible...



TESTS DES JEUX D'ACTION

- 1943 (Go!) (S) n.7p.44
- 3D GALAX (Gremlin) (S) n.2p.56
- AAARGHI (Meribourne House) (A) n.5p.62
- ACTION SERVICE (Cobra Soft) (S/A) n.6p.10
- ADDICTA BALL (Alligata) (S) n.2p.59
- ACTION FIGHTER (Sega) (Sé) n.1p.11
- AFTERBURNER (Sega) (Sé) n.4p.20
- AIRBALL (Microdeal) (S) n.1p.21
- AIRBALL CONSTRUCTION KIT (Microdeal) (S) n.2p.87
- ALBEDO (Mvriad) (A/S) n.6p.40
- ALESTE/POWER STRIKE (Sega) (Sé) n.7p.40
- ALEX KID IN MIRACLE WORLD (Sega) (Sé) n.1p.21
- ALIEN SYNDROME (Aoe) (A/S) n.5p.42
- ALL ABOARD (Teirific Software) (S) n.7p.49
- ALTAIR (Microdeal) (S) n.1p.8
- AMEGAS (Redline) (A) n.3p.74
- AMIGANOID (A) n.3p.74
- ARCHON (Electronic Arts) (A) n.1p.127
- ARCHON 2: ADEPT (Electronic Arts) (A) n.1p.127
- ARKANOID (Imagine) (S) n.1p.27
- ARKANOID 2 (Reveng of DOH (Imagine) (S) n.3p.74
- ARKANOID (Discovery) (A) n.5p.68
- ARMY MOVES (Ocean) (A/S) n.6p.42
- ARTURA (Gremlin) (S) n.7p.12
- ASTEROIDS DE LUXE (Atari) (S) n.6p.39
- ASTRO WARRIOR (Sega) (Sé) n.2p.36
- BACKLASH (Novagen) (S) n.2p.41

- BAD CAT (Rainbow Arts) (A/S) n.2p.34
- BALLOON FIGHT (Nintendo) (N) n.1p.17
- BALL RAIDER (Diamond Game) (A) n.3p.74
- BANK BUSTER (Methodic Solution) (A) n.6p.36
- BANK PANIC (Sega) (Sé) n.1p.14
- BARBARIAN (Psygnosis) (A/S) n.1p.18
- BARBARIAN (Palace) (S) n.2p.28
- BETTER DEAD THAN ALIEN (Electra) (A/S) n.5p.50
- BETWEEN THE ICE PALACE (Elite) (A/S) n.5p.24
- BIOTIC COMMANDO (Go!) (A/S) n.5p.20
- BLACK LAMP (Firebird) (S) n.3p.56
- BLACK SHADOW (Cit) (A) n.4p.35
- BLASTBALL (Mastertronic) (A) n.4p.51
- BOB MORANE CHEVALERIE (Infogrames) (S) n.3p.18
- BOB MORANE JUNGLE (Infogrames) (S) n.3p.63
- BOB MORANE OCEANS (Infogrames) (A/S) n.5p.26
- BOB MORANE SCIENCE-FICTION (Infogrames) (S) n.3p.34
- BOBO (Infogrames) (S) n.4p.50
- BOB WINNER (Loriciels) (S) n.1p.18
- BOMB BUSTERS (Euroline) (A) n.5p.65
- BOMB JACK (Elite) (A/S) n.5p.46
- BONE CRUNCHER (Superior Soft) (A) n.4p.24
- BOUNDERDASH CONSTRUCTION KIT (Databyte) (S) n.1p.15
- BOUNDER (A) n.3p.74
- BUBBLE BOBBLE (Firebird) (S) n.3p.72
- BUBBLE GHOST (Ere Informatique) (S) n.2p.37
- CAPONE (Actionware) (A) n.5p.64
- CAPTAIN AMERICA (Go!) (S) n.5p.50
- CHALLENGER (Kingsoft/Anco) (A) n.2p.29
- CHOPLIFTER (Sega) (Sé) n.1p.12
- CHUBBY GRISTEL (Grandslam) (A/S) n.5p.46
- CLASSIQUES 1 (Titus) (S) n.3p.49
- CLEVER AND SMART (Magic Bytes) (S) n.3p.55
- CLU CLU LAND (Nintendo) (N) n.1p.16
- COMMANDO (Capcom) (N) n.1p.25
- CRACKED (Atari) (S) n.6p.31
- CRUNCHER FACTORY (Anco) (A) n.2p.38
- CRYSTAL CASTLE (Atari) (S) n.1p.15
- CRYSTAL HAMMER (A) n.3p.75
- CYBERNOID (Hewson) (S/A) n.6p.12
- DARK CASTLE (Silicon Beach) (A) n.2p.39
- DEFENDER OF THE CROWN (Cinemaware) (A) n.1p.108
- DELTA PATROL (The Other Valley) (S) n.1p.12
- DEMONIAC (Softbook) (S) n.3p.69
- DETECTOR (Time Warp) (A) n.5p.45
- DETONATOR (Creative Vision) (A) n.3p.76
- DIABLO (Classic Image) (A/S) n.1p.18
- DONKEY KONG (Nintendo) (N) n.1p.22
- DONKEY KONG 3 (Nintendo) (N) n.3p.42
- DR. LIVINGSTONE (Alligata) (S) n.2p.58
- EAGLE NEST (Pandora) (A/S) n.6p.15
- ELEMENTAL (Lankhor) (S) n.6p.32
- ELF (Microvalue) (A/S) n.6p.26
- ELIMINATOR (Hewson) (A/S) n.4p.43
- EMETIC SKIMMER (Kingsoft) (A) n.4p.24
- EMPIRE STRIKES BACK (Domark) (S/A) n.5p.23
- ENFORCER (Eurosoft) (A/S) n.5p.45
- ENLIGHTENMENT: DRUID 2 (Firebird) (A) n.5p.27
- EXCALIBUR (S) n.6p.48
- EXOLON (Hewson) (A/S) n.7p.42
- EXPRESSING (Prestasoft) (S) n.1p.15
- EXTENSOR (Golden Games) (S) n.1p.12
- FANTASY ZONE (Sega) (Sé) n.7p.28
- FERNANDEZ MUST DIE (Mirrorsoft) (A/S) n.3p.21
- FEUD (Mastertronic) (A) n.5p.64
- FINAL MISSION (Redline) (A) n.5p.64

- FIRE AND FORGET (Titus) (A/S) n.5p.30
- FIREBLASTER (Paradox) (S) n.1p.9
- FIRE POWER (Micro Illusion) (A) n.3p.28
- FLINTSTONE (Grandslam) (A/S) n.4p.56
- FOUNDATION WASTE (Exocet) (A/S) n.5p.31
- FROST BYTE (Micro Value) (S) n.3p.57
- FUTURE (Electronic Arts) (A) n.6p.56
- FUTURE TANK (Timewarp) (A) n.5p.44
- GALACTIC CONQUEROR (Titus) (A/S) n.6p.57
- GAME OVER 2 (Dynamic) (S) n.7p.32
- GANGSTER TOWN (Sega) (Sé) n.3p.62
- GARFIELD (The Edge) (A/S) n.6p.28
- GARRISON (Rainbow Arts) (A) n.2p.22
- GAUNTLET (Us Gold) (S) n.1p.21
- GAUNTLET II (us Gold) (S) n.5p.66
- GHOST HOUSE (Sega) (S) n.1p.21
- GHOST'N GOBLINS (Capcom) (N) n.1p.19
- GIGANOID (Starvision) (A) n.3p.76
- GOLDRUNNER (Microdeal) (A/S) n.1p.8
- GOLDRUNNER 2 (Microdeal) (S) n.5p.26
- GREAT GIANA SISTERS (Rainbow Arts) (A) n.4p.60
- GUMSHOE (Nintendo) (N) n.1p.42
- HADES NEBULA (Nexus) (S) n.1p.10
- HELTER SKELTER (Asi) (A/S) n.7p.15
- HOTSHOT (Prism Leisure) (S) n.6p.37
- HYBRIS (Discovery) (A) n.1p.16
- IKARI WARRIORS (Elite) (S) n.4p.28
- IMPACT (ASL) (A/S) n.2p.30
- IMPOSSIBLE MISSION 2 (Epyx) (S) n.4p.62
- INDIANA JONES (Us Gold) (S) n.2p.42
- JEANNE D'ARC (Chip) (A/S) n.5p.80
- JINKS (Rainbow Arts) (A) n.4p.20
- JOUST (Atari) (S) n.1p.22
- JUPITER PROBE (Microdeal) (S) n.1p.11
- KATAKIS (Rainbow Arts) (A) n.6p.18
- KID ICARUS (Nintendo) (N) n.6p.49
- KILLDOZERS (Lankhor) (S) n.5p.14
- LANDS OF HAVOC (Microdeal) (S) n.1p.20
- LEATHERNECK (Microdeal) (A/S) n.5p.34
- LEVIATHAN (English Software) (A) n.3p.24
- LIBERATOR (Microvalue) (S) n.1p.25
- LUXOR (Software Horizon) (S) n.6p.13
- MACADAM BUMPER (Ere Informatique) (S) n.1p.26
- MACH 3 (Loriciels) (S) n.2p.50
- MAD MIX GAME (Us Gold) (S) n.7p.16
- MAFDET (Software Horizon) (A/S) n.6p.52
- MAJOR MOTION (Microdeal) (S) n.1p.11
- MANHATTAN DEALERS (Siltmarils) (S) n.3p.20
- MANIAX (Kingsoft) (A/S) n.5p.63
- MARBLE MADNESS (Electronic Arts) (A) n.1p.16
- MARCHE A L'OMBRE (Infogrames) (A) n.2p.32
- MARQUE JAUNE (Cobra Soft) (S) n.4p.55
- MASTERS OF THE UNIVERSE (Gremlin) (S) n.5p.56
- MAIA HARI (Loriciels) (S) n.7p.34
- MENACE (Psychapse) (A/S) n.6p.28
- METROGROSS (Us Gold) (S) n.1p.19
- METROID (Nintendo) (N) n.6p.54
- METROPOLIS (Paradox) (S) n.1p.14
- MGT (Loriciels) (S) n.1p.17
- MICKY MOUSE (Gremlin) (S) n.5p.36
- MIDI MAZE (Hybrid Arts) (S) n.2p.40
- MILLPEDE (Atari) (S) n.1p.9
- MIND BREAKER (Digital Artwork) n.3p.76
- MISSION (Loriciels) (S) n.2p.60
- MISSION ANDROMEDA (A) n.6p.30

WIZBALL (Ocean) (S) n.3p.64
 WONDER BOY (Sega) (Se) n.1p.19
 WRECKING CREW (Nintendo) (N) n.1p.23
 XENON (Melbourne House) (A/S) n.3p.78
 XEVIOUS (Us Gold) (S) n.1p.9
 ZAXXON 3D (Sega) (Se) n.4p.27
 ZILLION (Sega) (Se) n.3p.77
 ZOOM (Discovery Software) (A) n.5p.19
 ZYNAPS (Hewson) (A/S) n.6p.22

TESTS DES JEUX DE SPORTS

944 TURBO CUP (Loricels) (A/S) n.7p.8
 AMIGA KARATE (Paradox) (A) n.1p.37
 AMY PUTT (Digitel) (A) n.6p.52
 ARENA (Psychosis) (A/S) n.1p.36
 BIVOUAC (Infogrames) (S) n.3p.68
 BLACK BELT (Sega) (Se) n.1p.38
 BMX SIMULATOR (Code Master) (A/S) n.5p.52
 BUGGY BOY (Elite) (A/S) n.5p.54
 CHAMPIONSHIP BASEBALL (Activision) (A/S) n.1p.47
 CHAMPIONSHIP FOOTBALL (Activision) (A/S) n.1p.34
 CHAMPIONSHIP GOLF (Gamestar) (A) n.1p.45
 CHAMPIONSHIP WRESTLING (Epyx) (S) n.1p.40
 CRAZY CARS (Titus) (A) n.2p.26
 DALEY THOMSON OLYMPIC CHALLENGE (Ocean) (A/S) n.7p.26
 DIEUX DE LA MER (Infogrames) (S) n.3p.70
 DUCK HUNT (Nintendo) (N) n.1p.43
 EARL WAVE BASEBALL (Electronic Arts) (A) n.1p.47
 EIGHT BALL (Microdeal) (S) n.1p.33
 ELECTRONIC POOL (Microdeal) (S) n.1p.33
 ENDURO RACER (Sega) (Se) n.1p.31
 ENDURO RACER (Activision) (S) n.3p.65
 EXCITE BIKE (Nintendo) (N) n.1p.31
 FERRARI FORMULA ONE (Electronic Arts) (A) n.4p.42
 GEE BEE AIR RALLY (Activision) (A) n.3p.36
 GOLF NINTENDO (Nintendo) (N) n.1p.44
 GONE FISHN (Interstel) (A/S) n.6p.18
 GRAFFITI MAN (Rainbow Arts) (A/S) n.7p.22
 GRAND PRIX 500 CC. (Microdis) (S) n.1p.30
 GRAND SLAM (Infinity Software) (A) n.1p.32
 GREAT BASEBALL (Sega) (Se) n.4p.58
 GREAT FOOTBALL (Sega) (Se) n.4p.58
 GREAT SOCCER (Sega) (Se) n.1p.34
 GRIDIRION (Bethesda Software) (A) n.1p.34
 GRIS START (Anco) (A) n.3p.26
 HANG ON (Sega) (Se) n.1p.30
 HARD BALL (Accolade) (A/S) n.1p.47
 HOGAN'S HALLEY (Nintendo) (N) n.1p.43
 HOTBALL (Saturn) (S) n.7p.41
 ICE HOCKEY (Electronic Arts) (A) n.5p.58
 INDOOR SPORTS (Databyte) (A) n.3p.22
 INDI 500 (S) n.6p.54
 INTERNATIONAL KARATE (System 3) (S) n.1p.38
 INTERNATIONAL KARATE + (System 3) (S) n.7p.52
 INTERNATIONAL SOCCER (Microdeal) (S) n.4p.54
 KARATE KID II (Microdeal) (A/S) n.1p.37
 KARATE KING (Kingsoft) (A/S) n.1p.38
 KUNG FU (Nintendo) (N) n.1p.44
 LEADER BOARD (Acces) (A/S) n.1p.30
 MACH RIDER (Nintendo) (N) n.1p.42
 MARKSMAN SHOOTING (Sega) (Se) n.1p.45
 MEAN 18 (Accolade) (A/S) n.1p.46
 MICRO LEAGUE BASEBALL (Microleague) (S) n.3p.54
 MICRO LEAGUE WRESTLING (Microleague) (S) n.3p.54

SKY FIGHTER (Rainbow Arts) (A/S) n.1p.10
 SKYFOX (Electronic Arts) (A) n.6p.36
 SKY RIDER (Creation) (S) n.3p.19
 SLAP FIGHT (Imagine) (S) n.4p.41
 SOLOMON'S KEY (Us Gold) (S) n.3p.32
 SORCERY + (Mastertronic) (S) n.6p.44
 SPACE HARRIER (Sega) (Se) n.1p.16
 SPACE HARRIER (Elite) (S) n.5p.67
 SPACE PILOT (Kingsoft) (S) n.1p.13
 SPACE PORT (Relime) (A/S) n.3p.67
 SPACE RACER (Loricels) (S) n.4p.48
 SPACE STATION (Paradox) (S) n.1p.22
 SPIDERTRONIC (Ere) (S) n.4p.65
 SPY VS. SPY (Sega) (Se) n.1p.17
 SPY VS. SPY (Databyte) (S) n.3p.52
 STAFF ET LE MARGOULIN (Ere Informatique) (S) n.4p.32
 STARBALL (Rainbow Arts) (A) n.6p.45
 STARGLIDER 2 (Rainbird) (A/S) n.6p.84
 STAR GOOSE (Logotron) (A/S) n.6p.14
 STARQUAKE (Mandarin) (S) n.5p.69
 STARRAY (Logotron) (A/S) n.5p.58
 STAR TRASH (Tommy Software) (S) n.5p.41
 STAR WARS (Domark) (S) n.3p.14
 ST PROTECTOR (Paradox) (S) n.1p.13
 STREET GANG (Time Warp) (A/S) n.5p.39
 SUPER MARIO BROS (Nintendo) (N) n.1p.19
 SWOOPER (Anco) (A) n.1p.8
 TEDDY BOY (Sega) (Se) n.4p.57
 TERRAMEX (Grandslam) (A/S) n.3p.60
 TERRESTRIAL ENCOUNTER (Solar Software) (S) n.1p.24
 TETRA QUEST (Microdeal) (A/S) n.6p.44
 THEXDER (Sierra-On-Line) (A) n.4p.53
 THREE STOOGES (Cinemaware) (A) n.5p.74
 THUNDER BLADE (Us Gold) (S) n.7p.48
 THUNDER BLADE (Sega) (Se) n.7p.58
 THUNDERBOY (Rainbow Arts) (A) n.4p.25
 THUNDERCATS (Elite) (A/S) n.5p.38
 TIME BANDIT (Microdeal) (S) n.1p.20
 TIME BLAST (Micro Value) (S) n.1p.13
 T.N.T. (Infogrames) (S) n.1p.24
 TOLTEKA (Ariolasoft) (A/S) n.4p.59
 TONIC TILE (D3m) (S) n.1p.27
 TORCH 2081 (Digital Concepts) (A) n.7p.36
 TOUR DEMONDEEN 80 JOURS (Rainbow Arts) (A/S) n.5p.11
 TRAILBLAZER (Gremlin) (S) n.1p.17
 TRANSPORT (Sega) (Se) n.1p.12
 TRANTOR (Go) (S) n.5p.10
 TRAP (S) n.7p.20
 TRAUMA (Ere Informatique) (A/S) n.2p.49
 TYPHOON (Gremlin) (A/S) n.1p.10
 TYPHOON THOMSON (S) n.6p.10
 VAMPIRE EMPIRE (Magic Bytes) (A/S) n.4p.39
 VETERAN (Software Horizon) (S) n.6p.56
 VIRUS (Firebird) (S) n.5p.16
 VIVRE ET LAISSER MOURIR (Domark) (S) n.7p.29
 VIXEN (Mattech) (A/S) n.5p.28
 VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE (Chip) (A/S) n.4p.80
 WALL (Rainbow Arts) (A) n.3p.76
 WARHAWK (Firebird) (S) n.5p.47
 WARLOCK QUEST (Ere Informatique) (S) n.4p.40
 WARZONE (Paradox) (S) n.1p.18
 WERNER GAMES (Werner Games) (S) n.3p.44
 WESTERN GAMES (Magic Bytes) (A/S) n.6p.27
 WHIRLIGIG (Firebird) (S) n.1p.43
 WILD GUNMAN (Nintendo) (N) n.1p.43
 WIZARD WARZ (Go) (A/S) n.7p.37

MISSION ELEVATOR (A/S) n.1p.23
 MISSION GENOCIDE (Silverbird) (S) n.5p.35
 MONKEY BUSINESS (The Other Valley) (S) n.1p.23
 MOONBASE (Atari) (S) n.6p.23
 MOON PATROL (Andromeda) (S) n.5p.56
 MOUSE TRAP (Microvalue) (S) n.1p.24
 MUDPIES (Microdeal) (S) n.1p.15
 NEBULUS (Hewson) (A/S) n.6p.16
 NETHERWORLD (Hewson) (A/S) n.6p.30
 NINJA (Sega) (Se) n.1p.25
 NO EXCUSES (Arcana) (S) n.7p.33
 NORTH STAR (Gremlin) (S) n.4p.52
 OBLITERATOR (Psychosis) (A/S) n.4p.64
 OFF SHORE WARRIOR (Titus) (A/S) n.3p.43
 OIDS (FTL) (S) n.6p.22
 OPERATION JUPITER (Infogrames) (S) n.6p.25
 OPERATION SPINWORLD (Relime) (A) n.5p.39
 OPERATION WOLF (Ocean) (A/S) n.7p.56
 OUTRUN (Sega) (Se) n.2p.43
 OUTRUN (Us Gold) (S) n.5p.32
 OVERLANDER (Elite) (S) n.5p.34
 PACMANIA (Grandslam) (A/S) n.7p.38
 PHALANX (Kingsoft) (A) n.1p.10
 PHANTASM (Exocet) (A/S) n.5p.17
 PHOENIX (Ere Informatique) (S) n.3p.30
 PINBALL (Nintendo) (N) n.1p.26
 PINBALL FACTORY (Microdeal) (S) n.1p.26
 PIT POT (Sega) (Se) n.2p.36
 PLATOON (Ocean) (S) n.5p.22
 PLATOON (Kingsoft) (A) n.7p.14
 PLUTOS (Microvalue) (S) n.1p.9
 POPEYE (Nintendo) (N) n.1p.23
 POW (Actionware) (A) n.5p.40
 POWERBALL (Diamond Games) (A) n.7p.36
 POWER STYX (Axiom) (A) n.5p.57
 PREDATOR (Activision) (S) n.4p.54
 PROHIBITION (Infogrames) (S) n.1p.14
 PUFFY'S SAGA (Ubi Soft) (S) n.7p.11
 QUADRALIEN (Logotron) (S) n.5p.62
 QUARTET (Sega) (Se) n.1p.20
 QJASAR (Loricels) (S) n.1p.8
 RAMPAGE (Activision) (S) n.3p.47
 RANARAMA (Hewson) (S) n.2p.55
 REALM OF THE TROLLS (Rainbow Arts) (A) n.6p.38
 RETURN TO ATLANTIS (Electronic Arts) (A) n.4p.77
 RETURN TO GENESIS (Firebird) (S) n.4p.34
 REVENGE OF MUTANT CAMELS (Mastertronic) (S) n.5p.15
 ROAD RUNNER (Us Gold) (S) n.1p.20
 ROAD WARS (Melbourne House) (A) n.3p.40
 ROBBEARY (Anco) (A) n.7p.46
 ROBOTRON (Atari) (S) n.5p.59
 ROCKFORD (Melbourne House) (S) n.3p.48
 ROLLING THUNDER (Us Gold) (A/S) n.4p.29
 SARCOPHASER (Rainbow Arts) (A) n.5p.31
 SCORPIO (Kingsoft) (A) n.7p.25
 SDI (Activision) (S) n.7p.24
 SECRET COMMAND (Sega) (Se) n.1p.24
 SHACKLED (Us Gold) (S) n.5p.58
 SHINOBI (Sega) (Se) n.7p.59
 SIDE ARMS (Go) (S) n.5p.10
 SIDE WINDER (Mastertronic) (A) n.4p.49
 SIMPLE (Degal) (A) n.4p.21
 SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON (Cinemaware) (A) n.1p.107
 SKULL DIGERY (Nexus) (S) n.3p.27
 SKRULL (16/32 Edition) (S) n.5p.12

MINI GOLF (Magic Bytes) (S) n.7p.53
 MOTORBYKE MADNESS (Mastertronic) (A/S) n.7p.45
 MY HERO (Sega) (Se) n.1p.39
 NIGEL MANSEL GRAND PRIX (Martech) (A/S) n.7p.32
 NINJA MISSION (Mastertronic) (S) n.1p.39
 ONE ON ONE (Electronic Arts) (A) n.1p.35
 PETER BEADLEY'S FOOTBALL (Grandslam) (A/S) n.5p.14
 POOL (Mastertronic) (A/S) n.4p.47
 POWERDROME (Electronic Arts) (S) n.7p.10
 PRO-WRESTLING NINTENDO (Nintendo) (N) n.1p.40
 PRO-WRESTLING SEGA (Sega) (Se) n.1p.40
 PUNCH OUT (Nintendo) (N) n.7p.24
 Q-BALL (English Software) (S) n.3p.71
 RAD RACER (Nintendo) (N) n.6p.43
 RC PRO AM (Nintendo) (N) n.6p.38
 ROCKY (Sega) (Se) n.1p.40
 SAFARI HUNT (Sega) (Se) n.1p.42
 SHOOTING GALLERY (Sega) (Se) n.1p.43
 SHUFFLEBOARD (Shelbourne Software) (S) n.1p.41
 SKATE OF THE ART (Linel) (A) n.6p.29
 SLALOM (Nintendo) (N) n.7p.44
 SOCCER (Nintendo) (N) n.1p.37
 ST KARATE (Paradox) (A) n.1p.33
 ST POOL (Shelbourne Soft) (S) n.1p.38
 STREET FIGHTER (Go!) (A/S) n.5p.18
 STREET SPORT BASKETBALL (A) n.7p.20
 SUMMER OLYMPIAD (Tynesoft) (S) n.1p.30
 SUPER CYCLE (Epyx) (S) n.6p.34
 SUPER HANG-ON (Electric Dreams) (S) n.5p.40
 SUPER SKI (Microids) (A/S) n.3p.16
 SUPER SPRINT (Electric Dreams) (S) n.1p.32
 SUPER TENNIS (Fli) (S) n.1p.45
 TEE-UP (Anco) (S) n.1p.32
 TENNIS NINTENDO (Nintendo) (N) n.1p.41
 TENTH FRAME (Access) (S) n.1p.39
 THAI BOXING (Anco) (S) n.1p.42
 TRAP SHOOTING (Sega) (Se) n.6p.19
 TRUCK (Fli) (S) n.1p.31
 TURBO GT (Ere Informatique) (S) n.1p.35
 TWO ON TWO (Activision) (A/S) n.1p.39
 URBAN CHAMPION (Nintendo) (N) n.5p.53
 VECTORBALL (Mastertronic) (A/S) n.1p.35
 VOLLEYBALL (Nintendo) (N) n.6p.12
 VOLLEYBALL SIMULATOR (Reline) (A) n.4p.32
 WAY OF LITTLE DRAGON (Reline) (A) n.1p.36
 WINTER GAMES (Epyx) (A/S) n.3p.66
 WINTER OLYMPIAD 88 (Tynesoft) (A/S) n.5p.52
 WORLD DARTS (Mastertronic) (A) n.1p.36
 WORLD GAMES (Epyx) (A/S) n.1p.31
 WORLD GRAND PRIX (Sega) (Se) n.5p.22
 WORLD TOUR GOLF (Electronic Arts) (A) n.1p.91
 TESTS DES JEUX DE SIMULATION n.3p.29
 ARTIOFOX (Electronic Arts) (A) n.4p.26
 BLUE WAR III (Go!) (S) n.1p.88
 CARRIER COMMAND (Rainbird) (S) n.4p.38
 DEEP SPACE (Psychosis) (A/S) n.4p.36
 DEFLEKTOR (Gremlin) (S) n.3p.51
 DESTROYER (Epyx) (A) n.6p.70
 ECO (Ocean) (S) n.2p.57
 ELITE (Firebird) (S) n.1p.88
 F-15 STRIKE EAGLE (Microprose) (S) n.7p.22
 FLIGHT SIMULATOR 2 (Sublogic) (A/S) n.1p.88
 GARRY LINERKERS SUPERSKILLS (Gremlin) (S) n.1p.88
 GATO (Spectrum Holobyte) (S) n.1p.82

GUNSHIP (Microprose) (S) n.4p.46
 HALLEY PROJECT (Mindscape) (A) n.1p.93
 HARRIER STRIKE MISSION (Miles Computing) n.1p.91
 HUNT FOR THE RED OCTOBER (Grandslam) (A/S) n.3p.38
 INTERCEPTOR (Electronic Arts) (A) n.5p.86
 JET (Sublogic) (A) n.4p.61
 JUMPJET (Anco) (A/S) n.4p.33
 MERCENARY (Novagen) (A/S) n.1p.91
 MISSIONS EN RAFALE (Fli) (S) n.2p.45
 NIGHT RAIDER (Gremlin) (S) n.6p.60
 OUTCAST (Mastertronic) (S) n.1p.89
 PORTS OF CALL (Aegis) (A) n.4p.44
 SCENARIO DISK 7 (Sublogic) (A/S) n.4p.88
 SCENARIO DISK 11 (Sublogic) (A/S) n.2p.87
 SDI (Cinemaware) (A/S) n.1p.92
 SKYCHASE (Imageworks) (A/S) n.6p.59
 SKYFOX (Electronic Arts) (A/S) n.1p.89
 SILENT SERVICE (Microprose) (A/S) n.1p.88
 SPACE SHUTTLE (Microdeal) (S) n.1p.93
 SPITFIRE 40 (Mirrorsoft) (S) n.4p.30
 STARGLIDER (Rainbird) (Amiga/ST) n.1p.90
 STAR RAIDERS (Atari) (S) n.1p.90
 STRIKE FORCE HARRIER (Digital Integration) (S) n.1p.91
 S.T. WARS (Mirrorsoft) (S) n.1p.92
 SUB BATTLE SIMULATOR (Epyx) (S) n.1p.88
 TAU CETTI (Cii) (S) n.4p.35
 TERRORPODS (Psychosis) (A/S) n.1p.90
 TERRORPODS (Psychosis) (A/S) n.2p.20
 TEST DRIVE (Accolade) (A/S) n.2p.24
 TOP GUN (Ocean) (S) n.3p.55
 TRACKER (Rainbird) (S) n.2p.48
 VOYAGER 10 (Free Game Blot) (S) n.4p.31
 WANDERER (Pyramide) (S) n.1p.92

TESTS DES JEUX D'AVENTURE

20000 LIJUES SOUS LES MERS (Coktel Vision) (A/S) n.5p.78
 AFFAIRE (Infogrames) (S) n.3p.119
 ALIEN FIRES (Jagware Inc.) (A) n.1p.104
 ALTERNATE REALITY (Datasoft) (S) n.1p.112
 AMAZON (Telarium) (S) n.1p.104
 ANGE DE CRISTAL (Ere Informatique) (S) n.4p.74
 ARZOK'S TOMB (Aegis) (A) n.2p.74
 ARCHE DU CAPITAINE n.3p.102
 ASTERIX CHEZ RAHAZADE (Coktel Vision) (A/S) n.2p.70
 AUTODUEL (Origin) (S) n.1p.110
 BARD'S TALE (Electronic Arts) (A/S) n.1p.112
 BARD'S TALE 2 (Electronic Arts) (A) n.6p.74
 BERMUDA PROJECT (Mirrorsoft) (A/S) n.5p.82
 BILL PALMER (Arcan) (S) n.3p.122
 BLACK CAULDRON (Sierra-On-Line) (S) n.1p.98
 BLUEBERRY (Coktel Vision) (S) n.3p.110
 BORROWED TIME (Activision) (A/S) n.1p.100
 BRATACCAS (Psychosis) (A/S) n.1p.96
 CASQUE DES FORGERONS (Coconut) (S) n.3p.129
 CATCH 23 (Martech) (S) n.3p.124
 CHIMERA (Pyramide) (S) n.5p.84
 CORRUPTION (Rainbird) (A/S) n.1p.106
 CRAFTON & XUNK (Ere Informatique) (S) n.3p.113
 CRASH GARRET (Ere Informatique) (S) n.1p.101
 CRIMSON CROWN (Polarware) (A/S) n.3p.123
 DEJA VU (Mindscape) (A/S) n.6p.73
 DRILLER (Incentive) (A/S) n.3p.100
 DUNGEON MASTER (Fli) (S) n.1p.82

EDEN BLUES (Ere Informatique) (S) n.1p.106
 EMMANUELLE (Tomahawk) (A/S) n.7p.68
 EREBUS (Eh Services) (S) n.1p.91
 EXPLORA (Infomedia) (A/S) n.5p.88
 FAERY TALE ADVENTURE (Micro Illusion) (A) n.1p.108
 FAHRENHEIT 451 (Telarium) (S) n.1p.100
 FAVAL (Excalibur) (S) n.3p.109
 FOUR FANTASTICS 1 (Adventure International) (S) n.1p.98
 FREEDOM (Coktel Vision) (A/S) n.6p.78
 GATEWAY (Priority Software) (S) n.1p.104
 GNOME RANGER (Rainbird) (A/S) n.2p.69
 GOLDEN PATH (Firebird) (S) n.1p.96
 GOLD OF THE REALM (S) n.6p.81
 GUILD OF THIEVES (Rainbird) (A/S) n.1p.101
 HACKER (Activision) (A/S) n.1p.109
 HACKER 2 (Activision) (A/S) n.7p.66
 HEROES OF THE LANCE (SSI) (S) n.1p.99
 INCANTATION (Fli) (S) n.6p.86
 INDIAN MISSION (Coktel Vision) (A/S) n.5p.83
 INGRID'S BACK (Level 9) (A/S) n.7p.64
 IZNOGULD (Infogrames) (S) n.3p.115
 JASON ET LA TOISON D'OR (Excalibur) (S) n.4p.75
 JEWELS OF DARKNESS (Rainbird) (S) n.1p.102
 JINXTER (Rainbird) (A/S) n.3p.106
 KING QUEST 1 (Sierra-On-Line) (A/S) n.1p.97
 KING QUEST 2 (Sierra-On-Line) (A/S) n.1p.97
 KING QUEST 3 (Sierra-On-Line) (A/S) n.1p.97
 KING OF CHICAGO (Cinemaware) (A) n.3p.125
 KNIGHTMARE (Activision) (S) n.5p.87
 KNIGHT ORC (Rainbird) (A/S) n.2p.72
 LANCELOT (Mandarin) (A/S) n.6p.80
 LEGEND OF THE SWORD (Rainbird) (S) n.5p.77
 LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND n.1p.96
 OF THE LOUNGE LIZARD (Sierra-On-Line) (S) n.1p.105
 LITTLE COMPUTER PEOPLE (Activision) (A/S) n.5p.82
 MANOIR DE FROZARDA (Mbc) (S) n.1p.100
 MANOIR DE MORTEVIELLE (Lankhor) (S) n.3p.117
 MASSCOTTE (Coktel Vision) (S) n.1p.106
 MASSACRE (Loricels) (S) n.3p.116
 MASQUE + (Ubi Soft) (S) n.2p.66
 MEURTRES EN SERIE (Cobra Soft) (S) n.3p.111
 MEWLO (Coktel Vision) (S) n.1p.103
 MINDSHADOW (Activision) (A/S) n.3p.61
 MOEBIUS (Origin) (A/S) n.1p.103
 NINE PRINCES IN AMBER (Telarium) (S) n.1p.103
 NOTAPENNYMORE NOTAPENNYLESS (Domark) (S) n.3p.109
 OO-TOPOS (Polarware) (S) n.1p.104
 PALADIN (Omniend) (A/S) n.6p.85
 PANDORA (Firebird) (S) n.5p.76
 PASSAGERS DU VENT 1 (Infogrames) (S) n.1p.99
 PASSAGERS DU VENT 2 (Infogrames) (S) n.1p.99
 PAWN (Rainbird) (A/S) n.1p.101
 PERRY MASON (Telarium) (S) n.1p.100
 PERSEE ET ANDROMEDE (Coktel Vision) (S) n.6p.71
 PHANTASIE 1 (SSI) (S) n.1p.111
 PHANTASIE 2 (SSI) (A/S) n.1p.111
 PHANTASIE 3 (SSI) (A/S) n.2p.75
 POLICE OF THE BARBARY COAST (S) n.1p.107
 POLICE QUEST (Sierra-On-Line) (S) n.3p.126
 PRESIDENT ELECT (SSI) (S) n.4p.81
 QIN (Ere) (S) n.5p.89
 QUEST (Pyramide) (S) n.3p.118
 QUESTRON 2 (SSI) (A/S) n.6p.87
 RINGS OF ZILFIN (SSI) (S) n.2p.65
 RIPOUX (Cobra Soft) (S) n.3p.108
 ROADWAR 2000 (SSI) (A/S) n.1p.110

ROADWAR EUROPA (SSI) (S) n.2p.68
 ROGUE (Epyx) (A/S) n.1p.112
 SAPIENS (Loriciels) (S) n.2p.62
 SHADOWGATE (Mindscape) (A/S) n.4p.76
 SEVEN CITIES OF GOLD (Electronic Arts) (A) n.1p.109
 SEX VIXENS FROM SPACE (Free Spirit Soft) (A) n.7p.68
 SILICON DREAMS (Rainbird) (S) n.1p.102
 SLAYGON (Microdeal) (A/S) n.4p.79
 SPACE QUEST (Sierra-On-Line) (A/S) n.1p.96
 SPACE QUEST 2 (Sierra-On-Line) (S) n.3p.114
 SPIDERMAN (Adventure International) (S) n.1p.98
 STAR TRAP (Loriciels) (S) n.7p.69
 STAR TREK (Firebird) (S) n.3p.127
 SUNDG (FTL) (S) n.1p.109
 TANGLEWOOD (Microdeal) (S) n.3p.104
 TASS TIMES IN TONE TOWN (Activision) (A/S) n.1p.99
 TIME AND MAGIC (Mandarin) (A/S) n.1p.103
 TRANSYLVANIA (Polarware) (A/S) n.6p.72
 TREASURE ISLAND (Wyndham Classics) (S) n.1p.101
 TRILOGY OF APSHAJ (Epyx) (A/S) n.1p.112
 TURLOUGH LE FODEUR (Cobra Soft) (S) n.3p.129
 TWILIGHT RANSOM (S) n.6p.80
 ULTIMA 2 (Sierra-On-Line) (S) n.1p.110
 ULTIMA 3 (Origin) (A/S) n.1p.110
 ULTIMA 4 (Origin) (S) n.4p.78
 UNINVITED (Mindscape) (A/S) n.3p.128
 VERTIGO (Prestasoft) (A/S) n.6p.86
 WARSHIP (SSI) (S) n.6p.75
 WHERE TIME STOOD STILL (Ocean) (S) n.1p.98
 WINNIE THE POOH (Sierra-On-Line) (S) n.3p.117
 WIZARD'S CROWN (SSI) (S) n.1p.129

OVERLORD (S) n.7p.62
 PEGGAMON (Artworks) (S) n.1p.126
 POWERPLAY (Arcana) (A/S) n.3p.46
 PUZZLE (Pressimage) (S) n.1p.125
 PYRAMINOS (Pressimage) (S) n.1p.127
 QUINTETES (A) n.1p.126
 SARGON III (Hayden Software) (A) n.4p.69
 SENTINEL (Firebird) (S) n.2p.61
 SHANGHAI (Activision) (A/S) n.1p.127
 SOLITAIRE ROYAL (Spectrum Holobyte) (A) n.6p.42
 STELLAR CRUSADE (SSI) (S) n.6p.77
 STRIP POKER (Artworks) (A/S) n.1p.128
 TECHMATE (Microdeal) (S) n.1p.124
 TETRIS (Mirrorsoft) (A/S) n.3p.17
 TRIVIAL PURSUIT (Domark) (S) n.3p.50
 UMS (Rainbird) (S) n.3p.53
 VEGAS CRAPS (Ldw) (S) n.1p.129
 VEGAS GAMBLER (Ldw) (S) n.1p.129
 WARGAME CONSTRUCTION SET (SSI) (S) n.5p.79
 XCHESS (Xfun) (S) n.1p.124
 XOR (Atari) (S) n.6p.38

TESTS DES JEUX EDUCATIFS
 AESOP'S FABLES (Unicorn Soft) (A/S) n.1p.120
 A LA DECOUVERTE DE LA VIE (Coktel Vision) (S) n.2p.94
 A LA DECOUVERTE DE L'HOMME (Coktel Vision) (S) n.4p.94
 ALPHABYTES (Mission Soft) (S) n.1p.118
 ATLAS FRANCE (Coktel Vision) (S) n.6p.62
 AU NOM DE L'HERMINDE (Coktel Vision) (S) n.2p.94
 BOSS DES MATHS (Coktel Vision) (S) n.5p.91
 CONNAITRE LA FRANCE (Pressimage) (S) n.4p.93
 DECIMAL DUNGEON (Unicorn Soft) (A/S) n.1p.120
 DISCOVERY KIT (Micro Illusion) (A) n.1p.119
 DONALDDUCK'S PLAYGROUND (Sierra-On-Line) (A/S) n.1p.120
 KEYBOARD CADET (Mindscape) (A) n.1p.116
 KINDERAMA (Unicorn Soft) (S) n.1p.118
 EDUCATIF PRIMAIRE (Micro C) (S) n.5p.90
 ENIGME A OXFORD (Coktel Vision) (S) n.2p.95
 FIRST MATH (Nighthawk) (S) n.1p.117
 FIRST SHAPES (First Byte) (A/S) n.1p.117
 FOLLE LECTURE
 DON QUICHOTTE (Coktel Vision) (S) n.4p.94
 FRACTION ACTION (Unicorn Soft) (A/S) n.1p.117
 GEDEON LE CAMELEON (Fil) (S) n.6p.62
 GEOMETRIE (Micro C) (S) n.2p.93
 GYROMITE (Nintendo) (N) n.1p.121
 IL ETAIT UNE FOIS (Carraz) (S) n.2p.92
 JE COLORIE (Carraz) (S) n.2p.95
 JE DECOUVRE LES CHIFFRES ET
 LES LETTRES (Carraz) (S) n.2p.96
 MATH 6ième (Micro C) (S) n.2p.93
 MATH 5ième/4ième (Micro C) (S) n.4p.93
 MATH TALK (First Byte) (A/S) n.1p.119
 MATH WIZARD (Unicorn Soft) (S) n.1p.118
 MOTHER GOOSE (Sierra-On-Line) (S) n.5p.91
 NEW TECHNOLOGY COLORING
 BOOK (Soft Toolworks) (A) n.1p.118
 OBJECTIF EUROPE (Coktel Vision) (S) n.2p.92
 OBJECTIF FRANCE (Coktel Vision) (S) n.2p.96
 OBJECTIF MONDE 1 (Coktel Vision) (S) n.2p.93
 OBJECTIF MONDE 2 (Coktel Vision) (S) n.4p.92
 PERFECT SCORE (Mindscape) (S) n.1p.117
 PETITS COLORIAGES MALINS (Carraz) (S) n.6p.62
 PLAY BAC (Microids) (S) n.4p.93
 READ & RHYME (Unicorn Soft) (S) n.1p.116

TESTS DES JEUX DE REFLEXION/SOCIETE
 221 BAKER STREET (Datsoft) (S) n.1p.129
 ANNALES DE ROME (PSS) (S) n.3p.112
 ARMAGEDDON MAN (Martech) (S) n.5p.87
 ART OF CHESS (A) n.4p.68
 BALANCE OF POWER (Mindscape) (A/S) n.1p.113
 BATTLECHESS (Electronic Arts) (A) n.6p.76
 BATTLE SHIP (Elite) (S/A) n.3p.15
 BREACH (OmniTrend) (S) n.2p.67
 BRIDGE PLAYER 2000 (S) n.1p.128
 CARDS (Microdeal) (S) n.1p.128
 CASINO ROULETTE (Cds Software) (A/S) n.5p.51
 CENTERFOLD SQUARE (Mc Farland) (A) n.6p.55
 CHECKMATE (Prism Leisure) (S) n.4p.68
 CHESSMASTER 2000 (Electronic Arts) (A/S) n.1p.124
 CHESS 3D (Psion) (S) n.1p.124
 CHIFFRES ET DES LETTRES (Atari) (S) n.1p.125
 COLONIAL CONQUEST (SSI) (S) n.1p.113
 DAMES 3D (Cobra Soft) (S) n.1p.125
 DAMES SCANNER (Chip) (S) n.3p.58
 EYE (Prism Leisure) (S) n.1p.126
 FLIPSIDE (Microdeal) (S) n.1p.113
 GREAT BATTLES (S) n.1p.129
 HEX (Mark Of The Unicorn) (A/S) n.2p.44
 HMS COBRA (Cobra Soft) (S) n.1p.128
 HOLLYWOOD POKER (Golden Games) (A/S) n.1p.126
 HYPPO BACKGAMMON (Hippopotamus) (S) n.1p.113
 KAMPFGRUPPE (SSI) (A/S) n.5p.78
 LORDS OF CONQUEST (Electronic Arts) (S) n.7p.50
 MAXIBOURSE (Cobra Soft) (S) n.6p.32
 MICRO SCRABBLE (Leisure Genius) (S/A) n.1p.111
 OGRE (Origin) (A/S) n.1p.111

GEN4 & JDR

Comp-U-Ter-4 aurait du se douter que tout ne pouvait pas se passer aussi bien que prévu. Il aurait du penser qu'après avoir éliminé le traître Blot-I-Ere-6 (voir Génération 4 numéro 6), tout allait rentrer dans l'ordre... mais il n'en était rien!

Le traître en question avait auparavant eu l'excellente idée de prévenir certaines personnes du service PTT (Paperasserie, Traités et Telecombots) de sa prochaine altercation avec Comp-U-Ter-4, et leur avait demandé, au cas où on ne le reverrait pas, d'isoler le secteur Gen-4 du précieux courrier sans lequel il ne serait plus rien. Pendant près d'un mois, le secteur Gen-4 se trouva donc totalement isolé des autres secteurs... et ceci se fit ressentir sur la publication de propagande pour l'Ordinateur: Génération 4.

Comp-U-Ter se garda donc de promettre une nouvelle fois que cette disparition serait la dernière. Il savait qu'il faudrait lutter pour que vive la rubrique, mais il savait aussi que pendant ce temps, d'autre luttait pour que vivent les jeux de rôle... Certains n'avaient-ils pas dit qu'une société secrète était à la base de tout cela. Une rumeur évidemment, ou encore des traîtres... mais il restait à le prouver!

NEWS

4ième Salon des Jeux de Réflexion

Comme l'année dernière, le salon regroupant les principaux éditeurs, clubs et fédérations se tiendra Porte de Versailles. Le salon ouvrira le 1er Avril (non, ce n'est pas une blague), pour fermer le 9. Nous vous donnerons plus de détails dans un prochain numéro, mais nous espérons déjà qu'il y aura encore plus d'animation que l'année passée. Les éditeurs devraient en tout cas y présenter leurs nouveaux produits...

Les nouveautés présentes et à venir

CROC: rien de neuf si ce n'est un scénario pour Animonde.

HEXAGONAL: des compléments pour Battletech ainsi qu'un nouveau scénario pour JRTM viennent de sortir.

JEUX DESCARTES: tous les récents produits étant testés dans ce numéro, voici un aperçu des produits qui sortiront dans les premiers mois de 89.

Pour l'Appel de Cthulhu, nous aurons le droit à la version française de Cthulhu Now, renommé pour l'occasion Cthulhu 80. Il y aura aussi une grande campagne française nommée Les Oeufs de Karlath.

Pour Maléfices une campagne, Le Voile De Kali, qui devrait sortir vers février, vous fera voyager par l'Inde, l'Egypte, l'Ecosse et la France.

Star Wars devrait être complété par le Guide de Star Wars ainsi que de nombreux scénarios, mais aussi par la traduction du jeu de plateau Star Warriors.

Paranoi a ressortira dans sa seconde version, sous forme de livre, comme pour James Bond, Star Wars ou Warhammer. Deux scénarii, Orcbusters et Alpha Complexities sont aussi prévus ultérieurement.

Pour James Bond 007, le Q-Manuel proposera bientôt tous les gadgets possibles et imaginables pour faire de vous le meilleur agent secret du moment, alors que des scénarii seront traduis, dont le premier devrait être Goldfinger.

Warhammer devrait s'enrichir des traductions des nombreuses extensions anglaises: le Character Pack, Warhammer Campaign, Warhammer City (tout sur une ville!), mais aussi le début d'une longue série de scénario: Death On The Reik et Power Behind The Throne.

La traduction du jeu grandeur nature Killer ne devrait plus trop tarder maintenant!

Pour Suprématie, une compilation est à prévoir prochainement. Elle regroupera les trois extensions déjà disponibles.

Côté nouveautés, nous aurons Sinbad, le jeu de rôle des 1001 Nuits, ce qui s'annonce pour le moins original.

Du nouveau pour Ave Tenebrae! Toujours de F. Marcela Froideval, voici Fief et Empires. Ce complément vous révélera tout sur la vie de château, si j'ose dire.

Pour Sherlock Holmes, Detective Conseil, un nouveau scénario, d'origine française est prévu pour 89. Quand exactement? Plus de détails très bientôt.

Ajoutons à cela de nouvelles figurines pour les Aigles, d'autres de chez Ral Partha et enfin le quatrième numéro de JD+, le magazine de chez Jeux Descartes.

LUODELIRE: Après Full Metal Planète, le huitième scénario pour Rêves de Dragon est sorti sous le nom "La Cité des Treize Plaisirs". Pour ce qui est de "Tempête sur l'Echiquier", nous l'attendons impatiemment.

ORIFLAM: alors que "Les Dieux de Glorantha" est disponible, le jeu que tout le monde attend est bien sûr MultiMondes, un jeu de rôle de SF fait par l'auteur de Maléfices... Le jeu devrait être à la fois simple et complet, ce qui pourrait être intéressant vu le peu de jeux de rôle de SF disponibles en français!

SIROZ PRODUCTIONS: Zone + est disponible (voir rubrique Tests), alors que le quatrième jeu de la gamme Universom (cf Tests du numéro 6), répondant au doux nom de Whog Shrog est sur le point d'arriver.

TRANSECOM: Le distributeur officiel de Donjons et Dragons en France nous a fait parvenir ses nombreuses nouveautés! Nous avons donc décidé de faire une rubrique spéciale sur ce jeu qui reste le plus connu des jeux de rôle!

REVUE DE PRESSE

CASUS BELLI numéro 47: on y trouve un dossier complet (test, aide de jeu, scénario) sur James Bond 007 et Trauma, des tests de la collection Universom, de Full Metal Planète et de Britannia, ainsi que des scénarii pour La Table Ronde, Stormbringer, Maléfices, Warhammer, Tank Leader, Cry Havoc, ainsi qu'un scénario inspiré du film "A Chinese Ghost Story".

CASUS BELLI numéro 48: toujours des dossiers complets, cette fois-ci sur Hawkmoon, Marvel Super Héros et pour les amateurs de wargames, un dossier sur la guerre aérienne, et des tests de MegaTraveller, Kremlin, Duellmasters et Fief. Côté scénario, on en trouve un pour AD&D, deux pour JRTM, un pour Tank Leader et un dernier pour Charges. Il y a aussi un complément de jeu pour Star Wars, un écran modulaire pour maître de jeu en poster central (voilà une idée géniale!). A noter la présence d'un encart gratuit nommé "Qui veut la peau du jeu de rôle?", encart particulièrement intéressant et visant à remettre les choses en place et à expliquer ce qu'est le jeu de rôle et surtout ce qu'il n'est pas! Initiative particulièrement bonne, puisque cet encart se retrouve dans deux autres journaux spécialisés, ce qui prouve que la presse "Jeu de rôle" est plus solidaire que la presse "micro".

TATOU numéro 1: Ce magazine n'a rien à voir avec Infogrames. Il s'agit du magazine édité par Oriflam, la société editrice de nombreux jeux de rôle en français, et n'est donc consacré qu'aux jeux en question. On y trouve des aides de jeu et des scénarii pour Runequest, Multimondes (test dans le prochain numéro), Hawkmoon, Stormbringer et Tank Leader.

MELUZINE numéro 5: pour ceux qui ne connaissent pas, je rappelle qu'il s'agit d'un fanzine de jeux de rôle et d'informatique, qui parle, en plus, d'informatique (sur ST principalement!). Toutes les rubriques habituelles plus un test de Warhammer Fantasy Role Play et des critiques de scénarii.

TESTS

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS: les règles en français



Il était temps de présenter à nos lecteurs qui ne sont pas très branché jeux de rôle, LE jeu par qui tout est arrivé: Donjons et Dragons.

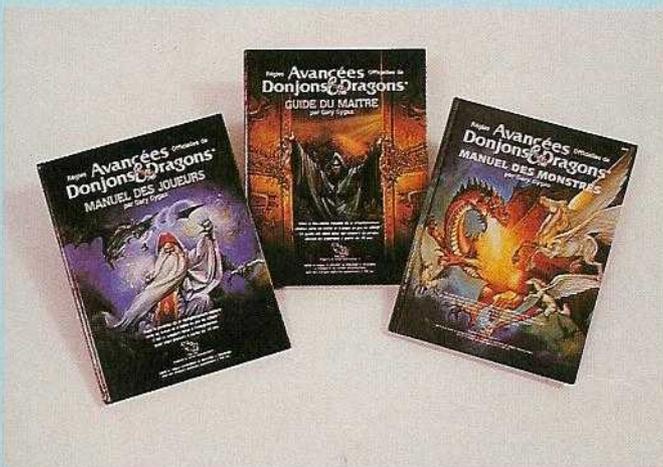
Nous vous présenterons ici les excellentes traductions en français des 3 ouvrages qui constituent les fondements même de Donjons et Dragons ainsi que quelques uns des innombrables suppléments (scénarii et mondes) qui ont été édités et qui sont, pour la plupart, des nouveautés.

LE MANUEL DES JOUEURS

Un livre contenant tous les renseignements qu'un joueur doit connaître. Les classes de personnages, les races, les sortilèges, les armes, les pouvoirs psy, etc... Si vous ne devez en posséder qu'un, que cela soit celui ci. A noter que vous pouvez très bien commencer à jouer en ne possédant que ce manuel, à condition bien sûr qu'un de vos amis soit capable d'organiser une partie, et qu'il connaisse dont le Guide du Maître!

LE GUIDE DU MAÎTRE

Cet ouvrage contient toutes les règles qui permettent de gérer les combats, les rencontres, les déplacements... Des explications pour créer soi-même un scénario ou une



campagne, mais aussi une description de nombreux objets magiques, des maladies, des types de gouvernements, etc... C'est un monument dans le monde du jeu de rôle, et vous devez de le posséder et de le connaître si vous voulez devenir une de ces créatures appelées communément: un Maître de Donjon.

LE MANUEL DES MONSTRES

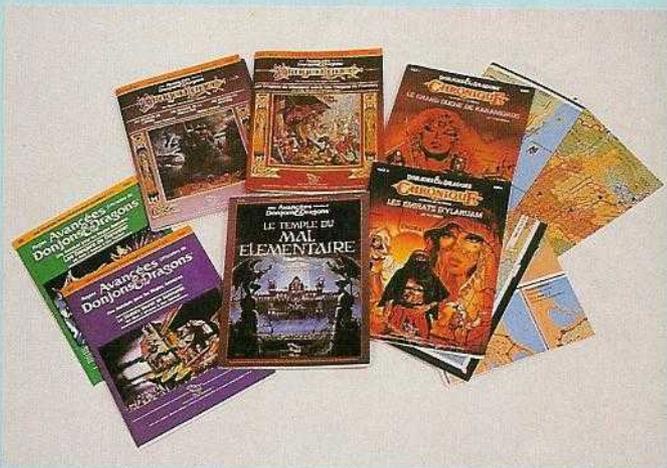
Près de 400 monstres et créatures vous sont décrites dans ce livre, avec tous les détails concernant leurs caractéristiques, leur nom et leur apparence (avec le plus souvent des dessins représentant la bête en question), les trésors qu'ils possèdent, etc... Un recueil que possède, je n'en doute pas, chaque maître de jeu compétent, car c'est une mine innépuisable de créatures étranges et mystérieuses qui hanteront vos longues soirées d'hiver.

De nombreuses extensions en français sont apparues ces derniers mois et nous allons les décrire rapidement:

LES SCENARIOS:

DL1-DL2: Les Dragons du Desespoir-Les Dragons de Flammes

Voici réunis les 2 premiers scénarii de la saga des DRAGONLANCE. De retour chez eux, les aventuriers découvrent avec horreur que les Dragons et des créatures reptiliennes (les Draconiens) ravagent les terres des hommes et des elfes. Ils partent combattre ce terrible fléau et le seigneur VERMINAARD dans sa forteresse de PAX THARKAS.



DL3-DL4-DL5: Les Dragons de l'Espoir, de la Désolation, du Mystère.

Traqués par les armées de Verminaard, après avoir libéré 800 esclaves, les aventuriers essaieront de mener les réfugiés vers le royaume des Nains, puis de retrouver un objet sacré, symbole d'espoir pour enfin affronter, dans un ultime combat, l'infâme seigneur VERMINAARD et ses séides.

En plus des scénarii, vous aurez un livret contenant des renseignements sur le monde de DRAGONLANCE et ses divinités.

T1-4: Le Temple de Mal élémentaire.

Une formidable campagne, où il vous faudra explorer un temple dédié à une déesse maléfique et à ses alliés, les élémentaires. D'après la légende, cette déesse serait encore prisonnière dans le temple, prête à ravager à nouveau le monde, et vous seul pouvez la renvoyer sur son plan d'existence.

U1: Le Sinistre Secret de Saltmarsh.

Un manoir hanté? Un fabuleux trésor oublié? Voilà qui devrait inciter les joueurs à mener une enquête pleine de rebondissement.



**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	
EPYX ON PC 2	195F
+WORLD GAMES+ROLLING THUNDER	
+JINKS+LEADERBOARD	
COMPILATION UBI	275F
+ZOMBI+NECROMANCIEN	
+MASQUE PLUS	
PC HITS N°2	225F
+GREEN BERET+GRYSOR	
+ARKANOID+WIZZBALL	
PC GOLD HITS	195F
+BRUCE LEE+WC LEADERBOARD	
+ACE OF ACES+INFILTRATOR	
LA COLLECTION	185F
+ARKANOID+WC LEADERBOARD	
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS	
ALBUM EPYX	225F
+WINTER GAMES+PITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	
4X4 OFF ROAD RACING	185F
944 TURBO CUP	245F
A 320	195F
ACTION SERVICE	195F
ALBEDO	215F
ARKANOID 2	185F
AUTO DUEL	225F
BAD CAT	235F
BARBARIAN	185F
BAT	249F
BATMAN	195F
BATTLECHESS	245F
BILLIARD SIMULATOR	249F
BIONIC COMMANDO	185F
CALIFORNIA GAMES	195F
CARRIER COMMAND	225F
CIRCUS GAMES	235F
COMBAT SCHOOL	185F
CRAZY CARS 2	249F
CRUCIAL TEST	220F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALLENGE	195F
DEFENDER OF CROWN	245F
DESERT RATS	215F
DOUBLE DRAGON	195F
ECHELON	185F
EMMANUELLE	220F
F15 STRIKE EAGLE	185F
F16 COMBAT PILOT	235F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
FALCON AT	445F
FINAL ASSAULT	195F
FINAL COMMAND	215F
FIRE POWER	235F
FISH	249F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
FLIGHT SIMULATOR 3	475F
FOOTBALL MANAGER 2	195F
GABRIELLE	225F
GALACTIC CONQUEROR	249F
GAME OVER 2	195F
GARY LIN. HOT SHOT	185F
GAUNTLET	185F
G.I.G.N. OPERAT. JUPITER	285F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HEROES OF THE LANCE	225F
HURLEMENTS	215F
INDY 500	149F
INTERNATION. KARATE +	245F
IRON LORD	255F
KARATE KID 2	245F
JACKAL	185F
JUNGLE BOOK	235F
LA QUETE DE L'OISEAU...	245F
L'ARCHE CAPT. BLOOD	249F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LE MANOIR MORTEVIL.	249F
LED STORM	249F

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

PC COMPATIBLES	
LIVE AND LET DIE	225F
LORDS OF RISING SUN	249F
MAD SHOW	245F
MANHATTAN DEALER	225F
MEURTRES EN SERIE	275F
MEURTRE A VENISE	245F
MICROPROSE SOCCER	245F
MINIGOLF	199F
NEBULUS	195F
NORTH AND SOUTH	245F
OPERATION WOLF	195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
POOL OF RADIANCE	225F
RACK THEM	235F
RAMBO 3	185F
REALM OF THE TROLLS	199F
RED STORM RISING	235F
ROBOCOP	199F
ROCKET RANGER	245F
ROGER RABBIT	235F
SCENERY DISKS EUROPE	195F
SCRABBLE	225F
SERVE AND VOLLEY	235F
SIDE ARMS	225F
SINBAD	245F
SPEED BALL	295F
STARGLIDER 2	249F
STAR TREK	245F
STARRAY	245F
STARWARS	195F
STREET SPORT FOOT..	199F
STREET SPORT SOCCER	185F
TECHNOCOP	195F
TIGER ROAD	245F
THE DEEP	199F
THE GAMES WINTER	225F
THE GAMES SUMMER	225F
THE LAST NINJA 2	185F
THE TEMPLE OF THE FLY.	275F
THUNDERBLADE	249F
TINTIN SUR LA LUNE	295F
TITAN	249F
TT RACER	235F
ULTIMA V	225F
ULTIMATE GOLF	195F
UNIVE MILITARY SIM.	225F
VICTORY ROAD	185F
VULCAN	195F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
WEC LE MANS	199F
ZANY GOLD	235F
ZYNAPS	185F

**DEMENT III
95 F SEULEMENT
OU GRATUIT III** (pour toute
commande
d'au moins 400 F).
Porte clef exécuteur
MICROMANIA
reproduit
fidèlement,
la mitraillette,
le pistolet lazer,
le lancement de grenade et
d'autres effets spéciaux... III



AMIGA	
TRIAD	295F
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER	
+DEFENDER OF THE CROWN	
MEGA PACK	245F
+WINTER OLYMPIAD 88+PLUTOS	
+SUICIDE MISSION+SECONDS OUT	
+FROST BYTE	
AMIGA GOLD HITS	249F
+BIONIC COMMANDO+ROLLING	
THUNDER+JINKS+LEADERBOARD	
FORCES MAGIQUES	249F
+LA PANTHERE RISE+WESTERN	
GAMES+CLEVER AND SMART	
+ VAMPIRE EMPIRE	
1943	225F
4X4 OFF ROAD RACING	225F
944 TURBO CUP	245F
ACTION SERVICE	285F
ADV. DUNG. DRAG.	225F
AFTERBURNER	249F
AIRBALL	195F
AQUAVENTURA	235F
ARKANOID 2	235F
ARMALYTE	199F
ASTAROTH	195F
AUTO DUEL	235F
BAAL	185F
BARD'S TALE 2	249F
BARD'S TALE 3	249F
BATMAN	245F
BATTLE CHESS	245F
BILLIARD SIMULATOR	249F
BIRDIE	245F
BLAZZING BARRELS	195F
BUGGY BOY	249F
BUTCHER HILL	199F
CALIFORNIA GAMES	225F
CARRIER COMMAND	245F
CIRCUS GAMES	235F
COMBAT SCHOOL	195F
COSMIC PIRATES	195F
CUSTODIAN	199F
CRAZY CARS 2	249F
CYBERNOID	225F
CYBERNOID 2	235F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	225F
DAME GRAND MAITRE	489F
DENARIS	199F
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON NINJA	249F
DRAGONSLEYER	299F
DRILLER	225F
DUNGEON MASTER	225F
ECHELON	249F
ELITE	245F
EMMANUELLE	220F
EXPLORA	375F
FEDERATION OF FREE.	275F
FERRARI FORMULA ONE	269F
FINAL ASSAULT	195F
FINAL COMMAND	195F
FIRE AND FORGET	249F
FRIGHT NIGHT	195F
FUSION	245F
GALACTIC CONQUER.	249F
G.I.G.N. OP.JUPITER	225F
GOLD RUNNER 2	225F
GHOST AND GOBLINS	245F
GREEN BERET	225F
GRYSOR	225F
GUERRILLA WARS	225F
IKARY WARRIOR	225F
INTERCEPTOR	249F
IRON LORD	295F
IRON TRACKERS	220F
JACKAL	225F
JEANNE D'ARC	285F
JUG	195F
JUNGLE BOOK	235F
L'ARCHE CAP. BLOOD	295F
LA QUETE DE L'OISEAU...	299F
LED STORM	199F
LES PORTES DU TEMPS	345F
LORDS OF RISING SUN	299F
MAD SHOW	220F
MANHATTAN DEALERS	249F
MAUPITI ISLAND	235F
NECRON	249F
MEURTRE A VENISE	285F
MINIGOLF	199F
MOTOR MASSACRE	185F
NORTH AND SOUTH	295F
OPERATION WOLF	245F

AMIGA	
OUT RUN	225F
PARANOIA COMPLEX	199F
PROSPECTOR	199F
PURPLE SATURN DAY	235F
RAMBO 3	225F
REALM OF THE TROLLS	245F
RETURN OF THE JEDI	195F
ROAD BLASTERS	225F
ROBOCOP	249F
ROCKET RANGER	309F
ROGER RABBIT	235F
R TYPE	235F
SAVAGE	199F
SCRABBLE	245F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SIDE ARMS	225F
SLEEPING GODS LIE	249F
SKRULL	225F
SPACE HARRIER	225F
SPACE HARRIER 2	235F
SPACE BALL	249F
STARBALL	249F
STARGLIDER 2	225F
STARRAY	245F
STREET FIGHTER	195F
SWORLD OF SODAN	249F
TECHNOCOP	195F
TEENAGEQUEEN	199F
THE CHAMP	245F
THE DEEP	199F
THE ELIMINATOR	225F
THE GAMES WINTER	195F
THE GAMES SUMMER	195F
THE KRISTAL	285F
THE LAST NINJA 2	195F
THE TEMPLE OF FLY.	249F
THUNDERBLADE	249F
TINTIN SUR LA LUNE	285F
TIGER ROAD	245F
TITAN	249F
TRIVIAL PURSUIT	195F
NOUVELLE GENERATION	195F
ULTIMA V	235F
ULTIMATE GOLF	195F
VERMINATOR	225F
VICTORY ROAD	225F
VROOM	199F
WANDERER	225F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
WEC LE MANS	249F
WEIRD DREAMS	235F

SEGA	
MANETTE SPECIALE	
(SPEED KING)	145F
LUNETTES 3D	290F
ACTION FIGHTER	255F
AFTER BURNER	295F
ALEX KID/MIR. WARRIOR	255F
ALEX KID/ LOST STAR	255F
ALESTE POWER STRIKE	259F
ALIEN SYNDROME	255F
AZTEC ADVENTURE	259F
BLACK BELT	259F
BLADE EAGLE 3D	255F
CHOPFLIFTER	255F
DOUBLE DRAGON	295F
ENDURO RACER	255F
FANTASY STAR	295F
FANTASY ZONE 2	299F
FANTAZY ZONE MAZE	259F
GOLDEVIOUS	295F
GREAT BASKETBALL	255F
KENSEIDEN	299F
MAZE HUNTER 3D	299F
MIRACLE WARRIOR	295F
MONOPOLY	295F
MY HERO	255F
NINJA	255F
OUT RUN	255F
OUT RUN 3D	295F
PENGUIN LAND	295F
RESCUE MISSION	255F
ROCKY	255F
S.D.I.	255F
SECRET COMMAND	255F
SHANGAI	255F
SHINOBI	295F
SPACE HARRIER	295F
SUPER TENNIS	199F
THUNDERBLADE	295F
WONDERBOY	255F
Y'S	295F
ZILLION	255F
ZILLION 2	255F

ATARIST

TRIAD	295F
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER	
+DEFENDER OF THE CROWN	
MEGA PACK	245F
+WINTER OLYMPIAD 88+MOUSE	
TRAP+PLUTOS+SUICIDE	
MISSION+SECONDS OUT+FROSBYTE	
ACTION ST	195F
+LES MAITRES DE L'UNIVERS	
+DEFLEKTOR+NORTHSTAR	
+3D GALAX+TRAILBLAZER	
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	

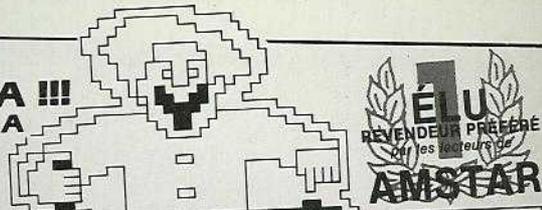
NOUVEAUTES

AAARGH	185F
AIRBALL	195F
AIRBORNE RANGER	249F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARMALYTE	199F
ARTURA	185F
A.T.F.	225F
AQUAVENTURA	225F
ASTAROTH	185F
BALL	195F
BARBARIAN 2	185F
BAT	249F
BLAZING BARRELS	195F
BILLIARD SIMULATOR	199F
BISMARCK	235F
BUTCHER HILL	199F
CALIFORNIA GAMES	195F
CAPTAIN SIZZ	249F
CHARLIE CHAPLIN	195F
CHAOS STRIKES BACK	185F
CIRCUS GAMES	235F
COBRA 2	195F
COSMIC PIRATES	199F
CUSTODIAN	199F
CYBERNOID 2	249F
DRAGON NINJA	199F
DUEL	225F
DYTER 07	199F
ELEMENTAL	199F
EMMANUELLE	220F
EXOLON	185F
EXPLORA 2	375F
FEDER. OF FREE TRADERS	285F
F 16 COMBAT PILOT	235F
FALCON AT	235F
FINAL ASSAULT	195F
FINAL COMMAND	215F
FLYING SHARK	199F
FRIGHT NIGHT	195F
FUSION	265F
GAME OVER 2	195F
GARRISON 2	185F

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !!!

3615 MICROMANIA

FRAIS DE PORT GRATUITS



MICROMANIA

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

NOUVEAUTES

TIMES OF LORE	225F
TIME SCANNER	249F
TITAN	249F
TRIVIAL PURSUIT	
NOUVELLE GENERATION	195F
TT RACER	245F
ULTIMATE GOLF	195F
ULTIMA V	235F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
WANDERER	185F
WANTED	285F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
WEC LE MANS	199F
WEIRD DREAMS	235F
WAR GAME CONST SET	245F
ZANY GOLF	235F
ZERO GRAVITY	185F
ZOOM	195F

944 TURBO CUP	245F
1943	185F
ACTION SERVICE	225F
AFTER BURNER	249F
ARKANOID 2	185F
BATMAN	195F
BIRDIE	185F
BIONIC COMMANDO	185F
BOMBUZAL	195F
BUBBLE BOBBLE	175F
CARRIER COMMAND	235F
COLOSSUSCHESS	235F
CRAZY CARS 2	249F
CYBERNOID	185F
DALEY'S THOMPSON'S	
OLYMPIQUE CHALLENGE	185F
DEGAS ELITE	225F
DESOLATOR	185F
DOUBLE DRAGON	195F
DRILLER	185F
DUNGEON MASTER	245F
ECO	195F
ELITE	225F
FERNANDEZ MUST DIE	235F
FOOTBALL MANAGER 2	185F
GALACTIC CONQUEROR	249F
GAUNTLET 2	195F
GEE BEE AIR RALLY	285F
G.I.G.N OPERA. JUPITER	185F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	225F
IRON TRACKERS	220F
INTERNATION. KARATE +	185F
JET	385F
KARATE KID 2	155F
KENNEDY APPROACH	225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F

MENACE	225F
MINIGOLF	199F
NEBULUS	185F
NIGEL MANSELL'S	195F
OPERATION WOLF	195F
OUT RUN	195F
PAC MANIA	195F
RETURN TO THE JEDI	195F
ROBOCOP	199F
R TYPE	235F
SCRABBLE	225F
SKRULL	225F
SINBAD	225F
SOLDIER OF LIGHT	185F
SPACE HARRIER	225F
STARGLIDER 2	225F
STARGOOSE	195F
STARRAY	195F
SUPER HANG ON	145F
STREETFIGHTER	195F
THUNDERBLADE	199F
THE ELIMINATOR	185F
UNIV.MIL.SIMULATOR	225F
VICTORY ROAD	185F
20 000 LIEUES SS MERS	245F

BENEFICIEZ A PARIS DES PRIX MICROMANIA!!

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

PROMOTION EXCEPTIONNELLE

159FRS SEULEMENT

ATARI ST
PC COMPATIBLES
AMIGA

PUFFY'S SAGA	159F
SKATE BALL	159F
NIGHT HUNTER	159F
ARMY MOVES	159F
IMPOSS MISSION 2	159F
PLATOON	159F

ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	119F
DOUBLE PROLONGATEUR	
MANETTE ET SOURIS	75F
MANETTE SPEED KING	109F
MANETTE US GOLD	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. Envoyez le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.
BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 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 _____

LES NOUVEAUX MONDES:

U2: Les Dangers de Dunwater.

Le village de Saltmarsh menacé par des Hommes-lézards! Un groupe d'aventuriers se doit d'aller explorer leur campement pour espionner et qui sait, peut être trouver un moyen de les vaincre.

LES ROYAUMES OUBLIES:

Une boîte contenant tous les renseignements utiles sur les Royaumes Oubliés, un monde compatible avec les règles de AD&D.

L'encyclopédie des royaumes: ce livret comprend une description des régions et des communautés humanoïdes, les divinités de ce monde, un plan détaillé des principales villes, un nouveau calendrier, etc...

Le livre de référence du maître comprend lui, tous les détails pour créer et jouer une aventure dans ce monde. De nouvelles règles, les personnages importants des Royaumes, de nouveaux sortilèges et divers objets magiques.

Enfin, la boîte contient quatre cartes en couleurs des Royaumes.

GAZETTE1-LE GRAND DUCH DE KARAMEIKOS

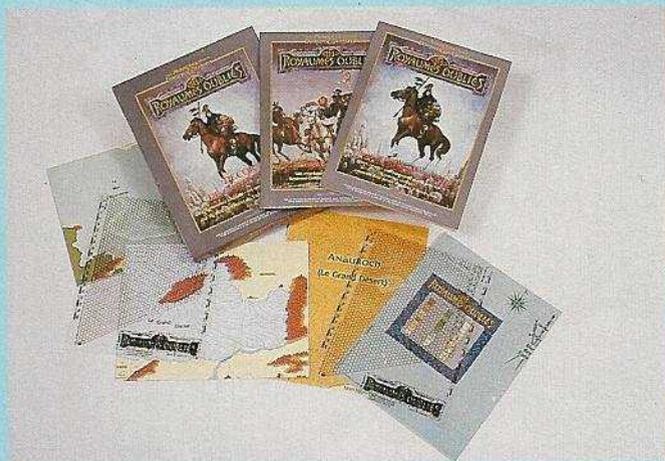
Tout un duché décrit, avec ses dirigeants et ses ennemis, les plans de ses grandes cités et du royaume. Tout une région pour mener une aventure et donner un 'background' à vos personnages.

GAZETTE2-LES MIRATS D'YLARUAM

Tout une région décrite avec ses chefs, ses coutumes, ses villes, etc... Un monde typiquement oriental, qui change un peu du type purement médiéval propre à AD&D.

Tous ces produits sont traduits et distribués par Transecom. On peut les trouver dans les boutiques spécialisées et dans les bonnes librairie.

Didier LATIL



LES DIEUX DE GLORANTHA

Edité par ORIFLAM

Aide de jeu pour Runequest

Je suppose que vous avez tous entendu parler de Runequest de Chaosium, ou du moins de l'une de ses versions. Vous savez aussi qu'une version traduite en français par Oriflam est disponible. Après la parution du Maître des Runes et de l'écran, voici le premier supplément de Runequest en notre bonne vieille langue. Le packaging a bien évolué depuis les précédents volumes, puisque les Dieux de Glorantha se présente sous la forme d'un beau livre à la couverture cartonnée (du style AD&D).

Après avoir contemplé la couverture, je me suis penché sur le contenu de ce beau volume. Et bien, les chapitres sont

toujours aussi bien présentés que dans le livre des règles avec toujours le même manque d'illustrations.

Ce recueil est divisé en deux parties: Les Mythes et l'Histoire de Glorantha, et les cultes de Glorantha. La première partie vous narre la création du monde à travers les anciens dieux et leur généalogie alors que la deuxième est consacrée aux divers Dieux et cultes de Glorantha. Tous les Panthéons du pays y sont passés au crible.

Chaque chapitre est introduit par une "interview" d'un prêtre du culte en question où il donne son avis sur ses relations avec les autres cultes, et le tout sous forme de poèmes. Ensuite viennent les descriptions des dieux eux-mêmes, puis des restrictions et avantages de leurs initiés et prêtres. J'ai appris que chaque culte avait des restrictions aux niveaux des sorts (choix) mais en possédait aussi d'inédits.

Le livre se termine par un calendrier gloranthien auquel je n'ai rien compris. Mais cela ne nuira pas aux inconditionnels de Runequest qui ont pu "avaler" les règles. Pour ma part je me suis étouffé au bout de 100 pages de règles, mais il faut avouer que je ne suis pas un inconditionnel de Runequest. Les Dieux de Glorantha est vraiment destiné aux maniaques du détail et à ceux qui voudraient se reconvertir à divers cultes...

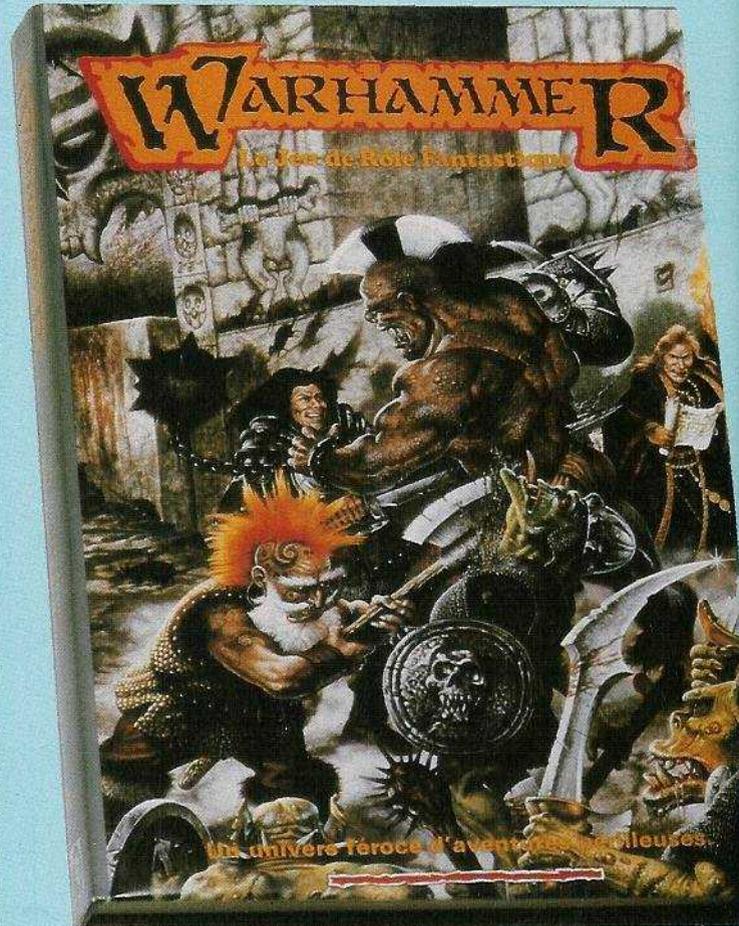
Jean Delaite

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

Edité par JEUX DESCARTES

Jeu de rôle

Et encore une traduction en français d'un jeu de rôle grandbreton: Warhammer, le jeu de rôle fantastique. Avant de



vous dire le "plus" de cette nouvelle version, je vais vous parler du contenu de cette bible.

Le livre se présente comme un gros volume qui englobe le livre du joueur, le livre du maître, le livre de la magie, le bestiaire et divers chapitres sur le vieux monde. Vous commencez (comme dans tout jeu de rôle) par créer un personnage; ici, le choix des races est restreint et les alignements imposés: Humains, Nains, Halfelings sont neutres alors que les Elfes sont bons. Ensuite vous choisissez votre vocation entre guerrier, forestier, filou et lettré, puis pour finir, vous tirez un métier en rapport avec votre vocation. Pour ma part je n'ai jamais vu autant de métiers possibles pour un personnage. Côté caractéristique, elles sont aussi nombreuses et variées. On peut donc dire que les personnages sont bien générés, même si certains points importants manquent (comme le choix du sexe du personnage, des métiers féminins, etc...).

Mais ce n'est pas tout, car le combat est aussi très différent des autres jeux. En effet, ici les règles (simplifiées) de Warhammer Battle sont appliquées, c'est à dire que les déplacements sont très précis et qu'ils mettent donc fin aux différences entre Maître et joueurs à propos d'une table ou armoire qui gêne le tir...

En bref, si vous jouez à Warhammer RPG, munissez vous de figurines et d'un mètre et dessinez des plans à la bonne échelle: croyez-moi, vous ne le regretterez pas.

En résumé, pour ceux qui aiment le médiéval fantastique et qui veulent se changer les idées, Warhammer Roleplay est parfait, simple et complet, et bénéficie d'une excellente traduction ainsi que d'une présentation superbe.

J'oubliais le "plus" par rapport à la version anglaise: il n'y en a pas et si vous en voulez plus, c'est que vraiment vous en demandez trop!

Jean Delaite

COEUR CRUEL

Edité par JEUX DESCARTES

Scénario pour Maléfices

Tout commence par la lecture d'une lettre qu'un antiquaire vous envoie, lettre aux capacités hypnotiques... C'est le début d'une aventure où les maléfices seront plus que présents. Encore un excellent scénario pour Maléfices, avec en plus une présentation parfaite et de nombreux éléments à découper.

Stéphane Lavoisard

DR.NO

Edité par JEUX DESCARTES

Scénario pour James Bond

Présenté comme un album de Bande Dessinée, voici le premier scénario pour le jeu de rôle présenté dans le numéro 6. Il est bien sûr basé sur le film "James Bond contre le Docteur No". Après une première partie présentant le jeu aux joueurs et au maître, le second chapitre donne les caractéristiques et histoires de chaque PNJ, avec à l'appui des photos tirées du film (y compris Ursula Andress). La troisième partie présente les lieux et événements, soit la trame principale du scénario. Enfin, on termine par les plans, cartes et aides de jeu, qui sont à la fois précis, utiles et nombreux. Des différences vis à vis du film permettent aux joueurs qui connaissent ce dernier de jouer quand même... Ils seront peut-être même plus en danger!

Un premier scénario sur lequel il n'y a rien à redire: on retrouve la même qualité de traduction et de présentation que dans le livre du jeu de rôle!

Stéphane Lavoisard

LES MONSTRES DE CTHULHU

Edité par JEUX DESCARTES

Aide de jeu pour l'Appel de Cthulhu

Voilà un des plus beaux suppléments disponibles pour l'Appel de Cthulhu, qui présente sur des doubles pages près de 27 monstres, créatures ou Dieux de la mythologie Cthulienne. La page de gauche est celle de la présentation du monstre. On



y trouve son nom, précédé d'une citation de Lovecraft concernant la bête en question. Après une description, souvent impressionnante, on en arrive aux renseignements divers, caractéristiques, habitat, mais aussi une comparaison entre la taille du monstre et celle d'un humain.

La page de droite est une illustration en couleur du monstre en question.

Enfin, le livret se termine par une Bibliographie de tous les livres, scénarii et aides de jeu compris, tournant autour du Mythe.

Particulièrement bien présenté, sur du beau papier qui plus est, ce livre des Monstres de Cthulhu possède encore une caractéristique intéressante: il ne comporte aucune référence aux règles du jeu, ce qui veut dire qu'un maître de jeu soucieux de réalisme dans ses descriptions l'appréciera autant qu'un amateur de Lovecraft n'y connaissant rien aux jeux de rôle.

Stéphane Lavoisard

L'AGENDA DU JOUEUR

Edité par Jeux Descartes

Quoi! En ce début d'année vous n'avez toujours pas d'agenda! Eh bien cela tombe bien parce que Jeux Descartes vient d'éditer le premier Agenda du Joueur, et figurez-vous qu'ils ont eu l'excellente idée de le dater de 1989. Que comporte cet agenda? Tout ce que l'on trouve habituellement, plus des pubs pour des jeux de réflexion, un guide des clubs et fédérations de jeu de toute la France (très utile si vous débutez et cherchez un club!), ainsi qu'une énigme. En effet, certaines dates de l'agenda sont déjà occupées par des remarques, d'autres par des documents. Il s'agit d'une énigme policière, avec des indices un peu partout. Si en plus on peut se mettre à jouer avec son agenda, que demander de plus! A acheter d'urgence, où tout du moins avant l'année prochaine!

Stéphane Lavoisard

Le mois prochain, tests de Multimondes (Oriflam), du Voleur d'Ames (Oriflam), de Zone + (Siroz Production), de ... (Siroz Production) et d'autres jeux encore.

L'ENCYCLOPEDIE DU ST

ST MAG 1 et ST MAG 2 sont épuisés. Pas de réédition en vue pour le moment. Le numéro 3 sera bientôt épuisé. Pour les autres, on n'en manque pas. Faute de place, nous n'avons pas mentionné l'existence des n° 3 à 10 d' ST Magazine, mais ces derniers sont toujours disponibles à la Boutique de Pressimage.

LE ST A DEJA UNE HISTOIRE; CONSERVEZ LA.

<p>ST MAG 11 ST Rplay - Becker Text - Aladin - Dossier listings - Interruptions - Anamorphoses à miroir - GFA, PAO, Gem.</p>	<p>ST MAG 12 Une drôle d'affaire - Profimat - Pro Sound Designer - Eproms - Index - Dossier musique - piratage - BD.</p>	<p>ST MAG 13 Sicob - Induction - Salon de la musique - Horloge - World Plus - Dossier langages - CAD 3D 2.0.</p>	<p>ST MAG 14 Masterplan - Laser Atari - PC Ditto - Scanner Hawk - Dossier pédagogique - Softsynth - Art Studio</p>
<p>ST MAG 15 Signum - Comdex - ZZ 2D - Twist - Scanner Canon - Gfa Objet - Athena II - Création Musicale - Les jeux de l'année - 7 Traitements de textes à la loupe.</p>	<p>ST MAG 16 Premiers pas sur ST - Nouvelles ROM - Animation en C et GFA - ZZ Rought - Calcomat II - GFA Artist - X Alyzer pour DX 7 - L'arche du Captain Blood.</p>	<p>ST MAG 17 50 Réponses aux débutants - Spectrum 512 - Induction Pannes et garanties - Scandale sur PC Ditto - Séquenceurs : Masterpiece et studio 24 - Les polices Publishing Partner - 35 couleurs en GFA.</p>	<p>ST MAG 18 Le catalogue de la boutique : 32 pages - Le sida du ST - La garantie Atari - La compta Jaguar - La famille PAO s'agrandit - La protection des logiciels - Emulation PC - Créer un son en Gfa.</p>
<p>ST MAG 19 Superbase Pro - Hanovre Pro 24 3.0 - Les genlocks Athena ST - Mortevielle - Le transputeur - Imperatel - MT 32 Designer - Les technobandits - Stad - Gfa ou Omikron ?</p>	<p>ST MAG 20 Index ST MAG : 3 ans d'histoire du ST - Sicob 88 - GFA 3.0 - Signum II - La mémoire du ST en fiches - Tous les plans de Dungeon Master - Les jeux de l'été.</p>	<p>ST MAG 21 ZZ Rough et Draft - Arkey - Le serveur ST MAG - Devpac ST 2 - Intenter un procès - De nouveaux outils PAO.</p>	<p>ST MAG 22 Spécials listings - Un été chaud avec les jeux - Les nouvelles technologies - Quantum Paint - Ray Tracing - Le leadman 50.</p>
<p>ST MAG 23 Spécial musique - Laser C - Omikron 3.0 - Cyber Studio - La Programmation - IMG Scan - Initiation au Basic GFA</p>	<p>ST MAG 24 PC Show - Micro 88 - Düsseldorf - Fortran - Le Comptable - Gfa Raytrace - ZZ-Lazy Paint - Master CAD 3D</p>	<p>ST MAG 25 Cyber Control - Z 88 - Psion Organizer - Wercs - H.D.U. - Educatifs - Adimens - Gfa 3.03 - les ROMs - Scanner Print Technik's</p>	<p>ST MAG 26 Le nouveau catalogue de la boutique - Cyber Paint - Imagic - Alchimie - ZZ-Com Amadeus - Le Comdex - Gestint - Repeater - Tableau des RTC</p>

ST MAGAZINE: Un numéro vous coûte 25 francs. 5 numéros: 110 frs au lieu de 125 frs. 10 numéros: 200 frs au lieu de 250 frs. 15 numéros et au delà: 17 frs par numéro. Un coffret ou une reliure au sigle de ST MAG (qui contiennent environ 10 numéros): 65 frs l'unité. Coffret ou reliure + 5 numéros: 160 frs + 10 numéros: 250 frs. Le port est gratuit. Cochez les numéros choisis.

L'ENCYCLOPEDIE DES JEUX

GENERATION 4 vous propose la critique de l'intégralité des jeux ATARI ST et AMIGA. Des tas d'exclusivités, des torrents de photos, des cascades de couleurs. Un monument !

LES JEUX ST ET AMIGA ONT DEJA UNE BIBLE; CONSERVEZ LA.

<p>Génération 4 n1 GUIDE DE TOUS LES JEUX EDITES EN 1987 ST ET AMIGA Action, sports, simulation, aventure, éducatifs, société. Plus de 250 jeux à la moulinette</p>	<p>Génération 4 n2 77 nouveaux jeux- Les projets de 48 éditeurs- Tous les logiciels AMIGA- Listing basic AMIGA- Le top Gen- Le poster Obliterator- Eclusifs- Petits budgets- Matos...</p>	<p>Génération 4 n3 Plus de 100pages de tests implacables- 50 projets infernaux - l'interview de Steve BAK- Photos exclusives de Predator, Iron lord, Buggy boy, Impossible mission 2- Obliterator- 164 pages couleur</p>	<p>Génération 4 n° 4 La numérisation d'images Dossier graphique Amiga Tous les nouveaux jeux EXPLORA: Le choc ! Gauntlet II, Mickey mouse ... Digitaliser les images</p>
<p>Génération 4 N° 5 Amiga Graphique - P.C.S Londres - Starglider 2 - Previews: Thunderblade - Weird Dream - 1943 - Powerdrome - Barbarian 2 - Stargoose - Synax Terror...</p>	<p>Génération 4 N° 6 Dossier Amiga - Jeux de rôles - Conversions images: Amiga-ST, ST-Amiga - Previews: Foft, R-Type, Pac-Mania, Technocop, Galdregons Domain...</p>	<p>Génération 4 N° 7 Jeux d'arcades - Interview de Loisel - Opération Wolf - Previews: Les portes du temps, Vroom, Maupiti Island, Crazy Cars II, Barbarian II, Explora II..</p>	<p>GENERATION 4 vaut 35 frs., les numéros 2, 3 et 4 valent 25 frs., les 4 numéros valent 100 frs.</p>

Bon de commande à découper le plus soigneusement possible et à retourner à:
PRESSIMAGE, 210 rue du Faubourg Saint Martin, 75010 PARIS.

Nom : Prénom :

Adresse complète :

Code postal : Ville :

ST MAGAZINE: Je commande le(s) numéros suivant(s): 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

Je commande 5 numéros 10 numéros un coffret une reliure +5 numéros +10 numéros

N'oubliez pas de cocher les numéros choisis dans tous les cas de figure.

GENERATION 4: Je commande le(s) numéro(s) suivant(s): 1 2 3 4 5 6 7
4 numéros Le port est gratuit.

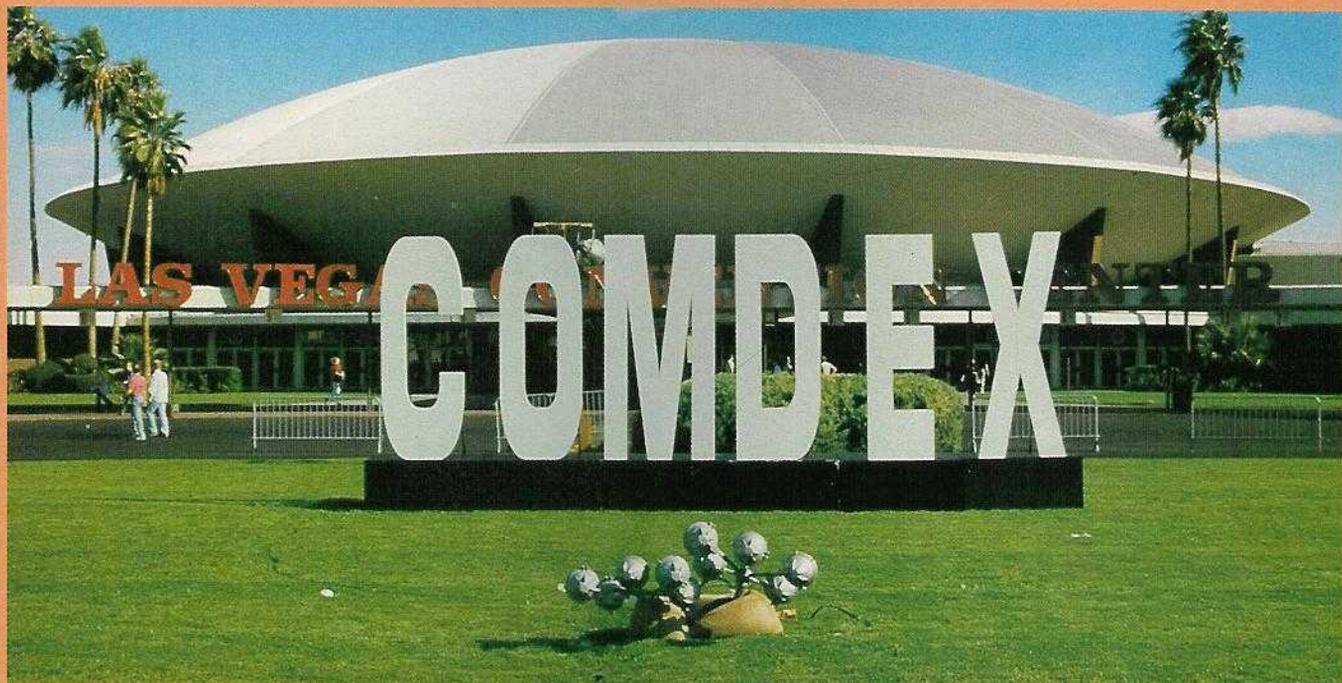
Mode de règlement: chèque bancaire CCP Signature:

(des parents pour les mineurs)

Vous l'aviez sûrement remarqué, une rubrique entièrement dédiée à l'Amiga avait trouvé une petite place dans les colonnes de GEN 4. Hélas dans le numéro précédent, les ouvriers du livre ont, au dernier moment, à la suite d'un mouvement de grève inopiné du à une certaine partie de leur personnel, ont, disais-je donc, confisqué et jeté à la Seine le cahier spécial Amiga que nous avions préparé pour vous ... Heureusement, nous avons gardé les originaux et c'est avec une certaine inquiétude que

nous les faisons réimprimer dans ce numéro. Or donc, la rubrique Amiga reprend sa place, agrémentée des dernières nouvelles !

J'en profite au passage pour rappeler à tous ceux qui ont des choses intéressantes à dire ou à montrer sur l'Amiga que les pages du même nom de GEN 4 leur sont ouvertes, Exemples: le super logiciel inconnu que vous avez déniché dans une fumerie d'opium de Saïgon; ou encore des trucs plutôt pas truqués et des astuces plutôt astucieuses; ou même, pourquoi pas, une présentation ou des infos sur le programme génial que vous êtes juste en train de terminer. Amigalement.



COMDEX: TECHNOLOGIES PREVIEWS

Commodore a profité du dernier Comdex pour annoncer la gamme de nouveautés qui devraient être disponibles dans le courant de cette année. Voici donc en vrac, et sûrement pas dans un ordre chronologique, les petites gâteries que les plus fortunés d'entre nous pourront s'offrir. Il est à noter au passage qu'aucun tarif, même indicatif, ne nous a été communiqué.

- Carte transputer pour l'Amiga 2000:

Construite autour du T414 à 15 MHz dans sa version de base, la carte sera équipée de 2K de mémoire rapide (15ns) et de 4 ports série en full-duplex à 20 Mbits/s. L'autre version sera dotée du T800 à 20 MHz et de 4K de mémoire, et pourra effectuer des calculs en virgule flottante à une vitesse de 10 Mips environ. Le système d'exploitation retenu étant évidemment Hélios..

- Amiga 2500 UX:

Il est construit autour d'un Amiga 2000, gonflé d'origine par un 68020 à 14,3 MHz, un MMU 68851, 4 Mo de mémoire 32 bits, un coprocesseur arithmétique 68881 ou 68882 en option et un disque dur de 80 Mo (temps d'accès de 19 ms) où il sera possible d'installer directement l'OS, et doté par ailleurs d'un streamer de 150 méga... Le 2500

tournera sous AMIX, version Amiga de l'UNIX, dont l'interface utilisateur, avec le système de fenêtres entièrement refait et surtout plus rapide (incompatible avec X Windows), le singularise.

- Carte 68020:

Le kit pour transformer votre 2000 en 2500 UX ou pas, c'est-à-dire avec ou sans le système AMIX.

- PROFESSIONAL VIDEO ADAPTER:

Un super truc génitaaaallll... développé par le New-York Institut of Technologies, qui se connecte sur le slot vidéo ou 68000, et fait office de frame grabber, de gen-lock et de digitaliseur en temps réel (version NTSC ou PAL). L'option machine à laver est aussi à l'étude.

- CARTE HAUTE RESOLUTION:

Elle doit prendre place sur l'un des slots du 2000 pour offrir une résolution de 1024 par 1024 et une palette de 256 couleurs parmi 16 000 000... (aie aie aie mon "cher" moniteur!). Elle est architecturée autour du fameux 34010 de Texas et équipée de 1,25Mo de mémoire vidéo. Elle sera compatible avec la carte transputer et aura une vitesse de transfert de 6Mips - de transfert, parce qu'elle devra impérativement être adressée par les softs et ne pourra en aucun cas servir aux softs dans leur version actuelle.

- DISQUE DUR POUR A500:

Le A590, tel est son nom, sera un kit pour l'Amiga 500, comprenant un disque dur de 20 Mo SCSI, ayant

Rubrique Amiga

une vitesse de transfert de 2,4 Mo/s, et sa carte contrôleur, sur laquelle il sera possible d'implanter 2Mo de RAM. Cette carte permettra par ailleurs de raccorder un second périphérique SCSI.

- CARTE AT:

Equipée du 80286 à 8,7 MHz et 1 Mo de RAM en standard et du MS-DOS 3.3. Elle conserve l'affichage du XT mais émule l'EGA et le VGA. Elle est par ailleurs fournie avec une nouvelle bibliothèque qui doit améliorer considérablement la cohabitation du 80286 et du 68000, où l'on y trouvera, par exemple, l'émulation de la souris MS-Dos par la souris de l'Amiga, un meilleur transfert des fichiers réciproques, notamment vis à vis de l'accentuation, et (les PCistes sont vraiment gâtés...) ils pourront profiter gracieusement de l'heure de l'Amiga.

Concrètement, la carte AT doit être dès à présent disponible en France, les premiers arrivages étant prévus pour fin Décembre.

Dans un autre ordre d'idée, mais toujours aussi concret, les possesseurs de la version 1,2 du Workbench et Extra s'y rapportant, sont conviés à se

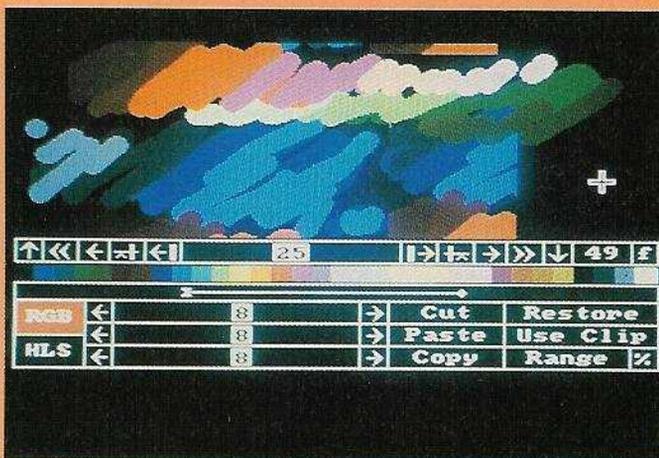
rendre avec un grand sourire chez leur gentil revendeur habituel, muni des deux dites disquettes originales, pour se faire recopier par un très aimable vendeur les versions 1.3. Ceci est valable uniquement pour les Amiga 500 et 2000. Et pour les 1000 alors? Il va falloir prendre sa plus belle imprimante, et écrire à Monsieur Commodore Issy... en n'oubliant pas de mettre dans une jolie enveloppe ses nom et adresse et surtout la version originale du Kick-start. Pour ceux qui voudraient voir leur machine affublée des nouvelles ROM, ils devront se rendre impérativement dans un centre technique agréé pour qu'un éminent spécialiste assure la transplantation. Cette opération n'étant malheureusement pas gratuite, il est important de savoir qu'à priori, le nouveau jeu de ROM apporte seulement la possibilité de pouvoir booter directement à partir du disque dur. Pour ceux qui n'en posséderai pas ou qui ne jugerai pas cela indispensable, il serait peut être opportun d'attendre la version 1.4 qui devrait arriver dans le courant de l'année. De plus cette version apportera des améliorations notoire, entre autres un mode 640/512 non-entrelacé et l'accès à 1 Mo de RAM video.

ZOETROPE

VERSION 1.1 PAL

Zoé, c'est pas un nom ça. M'enfin, pour se faire son cinéma, Zoé assure. Pour peu que vous puissiez utiliser une souris, clics gauche et droit, et sachiez tirer les objets à vous, vous avez tout du metteur en scène qui a inspiré son nom à ce logiciel.

Zoétrope offre différents menus à la simplicité déconcertante, parmi lesquels les désormais classiques: fichiers, blocs, outils, modes, brosses et couleurs. Ces menus étant des accès directs aux fonctions de base d'un logiciel de dessin, vous n'y rencontrerez aucun problème majeur, si ce n'est la puissance de quelques outils très complexes qui font de Zoétrope un bon logiciel de dessin, toutefois dans la résolution la plus basse de l'Amiga; à savoir: 320x256 en 32 couleurs.



Mais Zoétrope (vous finirez par savoir son nom!) est avant tout un outil d'animation et c'est là que tout se complique, car il présente des fonctions et des notions différentes de la DAO. Il offre 3 options de travail; la première, "Frame", vous propose un mode image par image et là, c'est tout simple, puisque vous dessinez avec des outils classiques sur "x" images les unes à la



suite des autres, que vous enchaînez sur le principe du banc titre ou du flip book. Pour vous faciliter la vie, Zoé dispose de fonctions sur les blocs. Adeptes de la secte Couper/Coller, vous n'avez encore rien vu de tel! Déformations, échelles, rotations, déplacements très puissants avec anti-aliasing. Exemple: le "Coller derrière", en anglais dans le texte "Paste Below". Encore plus: "Pixel FX", qui génère des effets spéciaux dignes de Spielberg.

Mais le mode le plus intéressant est certainement "Sequence" qui vous permet de définir le nombre d'images sur lequel vous voulez créer votre animation, et... de laisser travailler Zoé. Afin de vous éviter des bêtises, Zoé vous demandera, lors de certaines manipulations, de spécifier les images précises sur lesquelles vous souhaitez faire porter la manipulation. Si vous cliquez Oui, sous vos petits yeux ébahis, Zoé enchaîne le travail sur l'ensemble de la séquence définie par vos soins. Coller, ouh! Mais sur 390 images d'un simple clic, très fort. Pour couronner le tout, sélectionnez ensuite "APM FX", qui vous offrira une ribambelle d'effets spéciaux allant du "smoothing" à la "cristallisation"... Ne soyez pas affolés, c'est plus simple qu'il n'y paraît, surtout que le résultat est à la hauteur.

"Leçon numéro 1":

Direction Load/Save et chargez une image IFF.

Résultat sur la page 1, vous avez une belle image. Sur l'écran principal qui se divise en deux, vous trouvez:

menus déroulants en haut et fonctions "magnéto-scope" en bas (lecture, recherches avant / arrière, insert, ajout, copie...). Cliquez sur le chiffre 1 en bas à droite et ajoutez des pages de travail par dizaines, prenons 31. Allez ensuite vous mettre en mode Sequence grâce au menu Time (T). Sélectionnez "segment" et définissez la longueur de celui-ci. Étirez la flèche juste en dessous de "segment", les 2 chiffres de chaque côté indiquant l'écran de départ et celui d'arrivée. La barre d'espace vous fera sortir de ce menu, comme de tous les autres d'ailleurs. Ensuite, sélectionnez une partie de votre image sur l'écran 1. Pour une sélection automatique de tout l'écran, pressez TAB. Ceci fait, retournons à APM FX et cliquez sur Move. Déterminez votre déplacement en X, Y ou Z (ou bien les 3 à la fois, mais au début restez simples!). Cliquer ensuite sur Render (rendu en français), confirmer "Y" et observez. En fonction de la longueur de votre segment, Zoé calcule les étapes intermédiaires nécessaires à votre déplacement. Si vous aviez fait "Preview", vous auriez pu voir le déplacement sans coller votre bloc sur chaque image de votre segment.



Vous découvrirez, après exploration, des mouvements complètement dingues car vous jouerez avec les 3 axes, les centres, les origines, les tours, les déplacements, l'échelle, le chemin, etc. A n'en plus dormir.

Les effets APM FX travaillent toujours sur le buffer, et plus votre segment sera long plus votre mouvement pourra être complexe. Néanmoins, tout cela exige pas mal de mémoire, comme d'habitude dès que l'on s'attaque à l'animation.

Beaucoup d'autres fonctions bien pratiques comme la séparation de couleurs, des effets sur la palette (Color FX), etc., et un troisième mode de travail: Twin qui gère les déplacements de votre segment entier. Là, ça se complique évidemment mais c'est encore plus performant et intéressant.

Bref, Zoetrope est un excellent logiciel et apporte par son concept une nouvelle vision de l'animation, tout en offrant une grande souplesse d'emploi (rien à voir avec la maniabilité duraille de certains autres...). Dans la rubrique des condoléances, Zoé ne connaît pas le mode HAM, reste trop proche de la version ST (Cyberpaint) dont il est issu, et ne semble pas être réellement optimisé ni exploiter au maximum les possibilités du blitter et du copper. M'enfin, ce n'est que la version 1.1 (version 2.1 de Cyberpaint sur ST) qui est déjà un must, donc accrochez-vous, ça va bientôt décoiffer!

PHOTON PAINT

Décidément, la firme américaine ne s'endort pas sur ses lauriers, et après une existence de quelques mois, une nouvelle version de Photon-Paint pointe le bout de son nez. Déjà, il se présentait comme le plus complet des logiciels de dessin en mode HAM, et pour cette mise à jour, les menus ont été considérablement alourdis.

Plusieurs pages de dessin sont disponibles, à concurrence de la mémoire disponible, et une possibilité d'animation en flipping, paramétrable et sauvegardable (au format IFF) a été rajoutée. Les possibilités de manipulation des "Brush" ont été agrémentées d'un mode "solid" qui les ramène à une couleur unique, d'une fonction de distorsion, et d'une autre de "contour" qui autorisent une élévation dans l'espace, dont le résultat n'est pas toujours celui escompté.

Un menu complet vient combler quelques lacunes de la version 1.0. Un grid, un tracé en cyclage de couleur, enfin un stencil et un système d'ombrage. Le stencil diffère de celui de D-Paint, puisqu'une zone unique est définie par un traçage à main levée et non pas par rapport à certaines couleurs. Cette formule apporte beaucoup dans certains cas, mais reste très limitée dans d'autres, et nuit globalement à la précision. Le choix entre ces deux principes, ainsi qu'une possibilité de correction du stencil, auraient permis une souplesse et une qualité optimales. L'ombrage est très simple d'utilisation et offre en plus des traditionnels décalages de tracés, un éventail de rendus très riche en combinaison avec les modes d'affichage.

Ces derniers ont été copieusement complétés. Il est désormais possible d'intervenir à partir de deux menus identiques, l'un pour la teinte du premier plan, l'autre pour celle du fond, et cela dans la plus grande interactivité, ce qui permet par exemple de réaliser une sphère et son reflet directement, de la même façon qu'un cercle. Le nombre et l'ouverture des fonctions ne vont pas sans rappeler ceux de Digi-Paint, mais conservent toutefois l'énorme avantage de l'édition du "blend" (hélas, toujours sans possibilité de sauvegarde).

Voilà, c'est fini! Enfin presque, car toutes ces virtualités ne s'appliquent maintenant plus seulement à une simple teinte, comme dans la version précédente, mais aussi à un motif (ou pattern) défini par la brosse, à une partie du dessin redessinée grâce à un pentographe, et enfin (du fin), à l'image située dans la page écran précédente qu'il est ainsi possible de faire réapparaître dans des zones et au degré de transparence voulus.

Je vous laisse imaginer, en attendant de pouvoir manipuler ce magnifique outil... Malheureusement, le problème de rendu de certaines couleurs reste concret et un bon aérographe serait le bienvenu pour faire de PHOTON-PAINT un produit digne des grosses "stations".

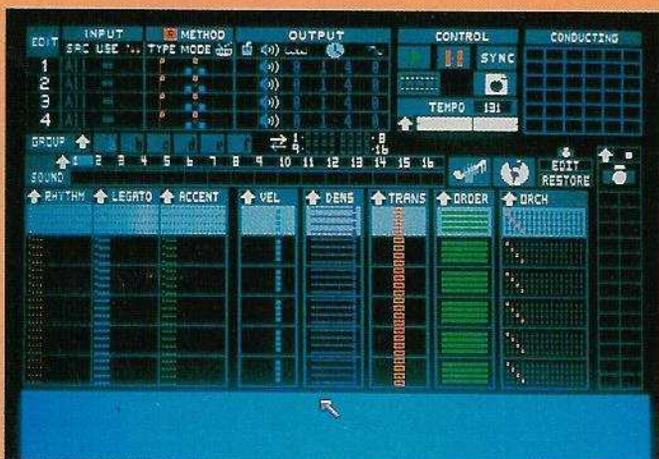




Comme

ZIC...

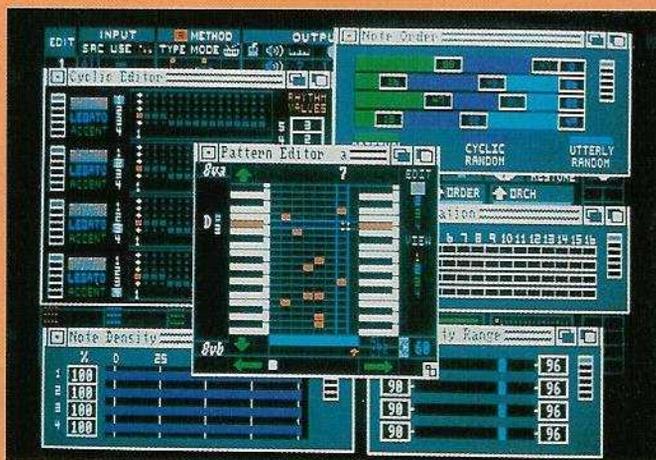
Bien longtemps après avoir découvert les virtualités graphiques de l'Amiga, des éditeurs semblent soudain s'intéresser à ses possibilités musicales.



Depuis le début de cette année, DrT'S décline systématiquement toute sa gamme de softs MIDI, jusqu'alors réservée aux Ataristes. L'intérêt? Sur ce type de logiciels, l'Amiga ne présente aucun attrait particulier par rapport au ST, d'autant que l'interface MIDI n'est pas implémentée d'origine. Marché enfin porteur? Sûrement une ouverture commerciale dans le cas de DrT'S qui commençait à se retrouver "bas de gamme" face à ses concurrents directs sur Atari (Steinberg, C-Lab ou Hybrid-Arts). En fait, ceci ne constitue pas l'annonce d'une tendance, mais tout de même un grand pas. Le musicien MIDI peut enfin se servir de son Amiga et de ses synthés avec des logiciels de bonne facture.

Le pas de géant est la sortie de "M" sur Amiga. Intelligent Music, société leader tant sur Mac que sur ST dans le domaine des logiciels d'assistance à la création musicale, adapte son soft "fer de lance". Il nous en offre la version la plus élaborée, mais aussi la plus ouverte et performante. L'interface utilisateur a été remaniée spécialement pour l'Amiga, et là encore les performances graphiques font la différence, pour un confort d'utilisation et une clarté accrues. En fait, l'atout majeur de cette version est la possibilité de pouvoir l'utiliser indépendamment du MIDI, avec des sons internes échantillonnés, ce qui ouvre à ceux qui ne possèdent pas de synthétiseur, les portes du concept et de la création musicale de très haut niveau.

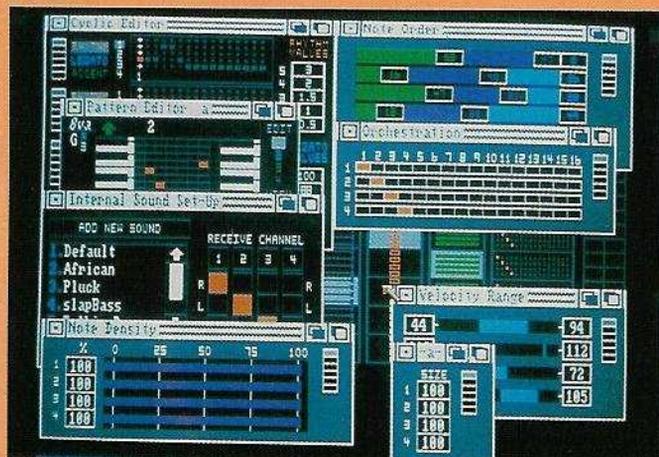
Sur le plan purement musical, les possibilités de ce logiciel sont étonnantes. "M" travaille sur quatre pistes simultanément, complètement indépendantes, qui



sortent soit sur MIDI, soit directement sur les voies du générateur sonore de l'Amiga (dans ce cas, 1Mo est nécessaire). L'utilisateur doit tout d'abord définir une matière musicale, pouvant être des valeurs de notes, une séquence, une portion rythmique... A partir de ce moment, toute la puissance de "M" entre en jeu. Il peut agir de façon cyclique sur les différents rapports entre les notes, vélocité, tenu, rythme. Le musicien pourra parallèlement ajuster le degré d'action de ces variations sur des échelles de pourcentage, par exemple entre le nombre de notes jouées dans l'ordre d'enregistrement, dans l'ordre cyclique et dans un ordre aléatoire. De la même façon, il peut agir sur le pourcentage de notes jouées, leurs transpositions, leur mixage et leur orchestration qui détermine le canal MIDI ou le son de sortie. Il est possible de mémoriser six configurations pour chacun des paramètres vus précédemment, et de réaliser tous les types de combinaisons possibles et (in!)imaginables entre toutes les matières, paramètres et mémoires. La tâche est grandement simplifiée par une grille de conduite où l'on peut prédéfinir les variations voulues et leurs modifications relatives. Il est également possible de sauvegarder 26 combinaisons de configurations et de les rappeler soit directement, soit par l'intermédiaire du clavier MIDI. Le dernier niveau d'action est l'enregistrement de toute l'interprétation et des manipulations, qui pourra être sauvegardé, et par conséquent récupéré.

Ce logiciel est extrêmement puissant et peut satisfaire tout le monde, à condition de lui consacrer du temps. "M" sera importé par NUMERA, qui nous offre déjà la ligne DrT'S.

Dans un autre ordre d'idée, l'arrivée du Gfa sur Amiga ouvre une porte aux softs musicaux professionnels. En effet, bon nombre de logiciels ST, notamment les éditeurs de sons (tel que les Syn্থworks de Steinberg) sont écrits sous ce langage, alors, *wait and see...*



C.D.I. CHEZ D.C.I. !!!

Disponibles dès janvier, les premières mémoires opto-magnétiques SCSI risquent de porter, plus tôt que prévu, un rude coup aux traditionnels disques dur.

Trois modèles vont être proposés: 160 Mo, 800 Mo et 1 Go. Leurs prix s'échelonnent de 15 000 à 40 000 TTC environ. Sur le plan des performances, une vitesse de transfert de 2Mbs, un temps de lecture de 4ms piste à piste, 100 ms en aléatoire pour la version 160 Mo, tandis que les chiffres du giga sont nettement plus éloquents: respectivement 4Mbs, 1 ms et 30ms.

Les disques, d'un joli bleu turquoise transparent, sont protégés par un boîtier plastique d'environ 15 mm d'épaisseur et ont une taille équivalente à celle d'une disquette 3"1/2 pour le 160 Mo ou 5"1/4 pour les deux autres modèles. A titre indicatif, le disque de 160 Mo à insérer dans le lecteur / enregistreur, vaudra environ 1000 Frs.

Distribué par D.C.I.

159, rue du Faubourg Poissonnière. 75009. Paris.

TRAITEMENT DE TEXTE POUR LA GAMME AMIGA

Nous avons testé pour vous 7 traitements de texte pour AMIGA. Nous espérons que, comme disait le grand GURU, "Génération 4 aidera l'honorable lecteur à se frayer un chemin à travers la sombre et redoutable chemin sur la route du papyrus informatique". Mais trêve de préliminaires et entrons dans le merveilleux monde du traitement de texte AMIGA.

EXCELLENCE :

Le sérieux.

L'éditeur n'y est pas allé "de main morte" en ce qui concerne le titre de son logiciel. Celui-ci doit donc être excellent ce que nous nous sommes empressés de vérifier en lançant le programme. Il s'avère qu'Excellence est très bien réalisé et agréable à utiliser ; attention, vous devez cependant disposer d'1 Mo de mémoire vive et un disque dur ou deux lecteurs de disquettes.

Vous pouvez sans aucun problème charger une image au format IFF et la placer dans votre texte. Vous pourrez ensuite la dimensionner, la déplacer (manipulation peu aisée). Il est intéressant de noter que vous pouvez la relier à un en-tête ou une note en bas de page.

Cependant on ne peut considérer Excellence comme un logiciel de P.A.O. le multicolonnage étant inexistant. La force du logiciel réside dans le traitement du texte proprement dit avec une gestion très habile des blocs, des indentations, etc ...

Le logiciel dispose d'un correcteur orthographique très performant mais malheureusement en anglais, ainsi qu'un correcteur syntaxique mais la aussi il n'est utile que pour un adepte de la langue de SHAKESPEARE. Excellence offre aussi de nombreux accessoires dont, entre autres, un glossaire, un créateur d'index et des fonctions mathématiques.

En résumé Excellence est destiné à tous ceux qui ont besoin d'un puissant éditeur de texte, et pourront ainsi réaliser des documents de haute qualité.

KINDWORDS

Le simple.

Béni soit Kindwords, le seul de notre essai à être, à ce jour, entièrement francisé avec Textcraft +.

Ce logiciel est un très simple gestionnaire de textes et d'images. L'import d'images IFF est possible (sauf en haute résolution où elles seront converties en moyenne résolution). Vous pourrez ensuite les dimensionner ou les couper et les déplacer mais uniquement horizontalement.

Kindwords utilise ses propres polices de caractères ce qui constitue un handicap car elles sont très peu nombreuses. Deuxième problème, ces polices rendent obligatoire l'usage de 2 lecteurs de disquettes durant toute l'édition.

Kindwords, malgré ses tares reste attrayant pour une majorité des utilisateurs domestiques.

PROWRITE

Le racé.

Deux lecteurs de disquettes sont nécessaires aussi pour ProWrite mais travailler avec ce programme constitue un plaisir. La gestion du logiciel, en particulier des graphismes, est

tellement réussie qu'on peut presque parler de P.A.O. pour ce traitement de texte.

Vous pouvez les redimensionner, les couper, les déplacer, bref tout est possible. Le logiciel utilise les polices de votre imprimante ou les polices Amiga selon votre choix.

Les "conflits" entre texte et images sont rapidement résolus : vous pouvez ajuster manuellement la façon dont le texte sera chassé autour du graphisme ou superposé. Il est possible d'imprimer (toujours de très haute qualité) avec sept couleurs différentes (seulement, bien entendu, si votre imprimante le permet).

ProWrite à notre sens le logiciel le mieux réalisé car il inclue à une très bonne base textuelles, des capacités graphiques hors du commun.

SCRIBBLE!

Le sobre.

Scribble est un des plus anciens logiciels avec Textcraft +. La gestion de la règle (indentations, tabulations) se fait par des codes placés au début de chaque ligne. Ceci peut être très puissant mais n'est absolument pas pratique. Scribble est très sobre comme l'indique le sous-titre que nous lui avons donné. Il ne nécessite qu'un lecteur de disquette mais est peut-être un peu trop dépouillé pour environ 750 Francs.

TEXTCRAFT PLUS

L'ancêtre.

Il est vrai qu'il ne coûte que 300 Francs mais nous avouons que ce "traitement de texte" n'en a que le nom. On tape, on sauve, on imprime.

Rien de plus, et c'est la version Plus.

Il mériterait de faire partie du domaine public.

VIZAWRITE DESKTOP

Le moyen.

Nous irons relativement vite pour l'essai de ce programme. Il possède des capacités textuelles moyennes et des options graphiques faibles.

Il ne supporte qu'un petit nombre d'imprimantes mais possède par contre, un glossaire très intéressant (textes et images).

Limité ...

WORDPERFECT

La star.

La version 4.1 du célèbre programme d'IBM PC est désormais disponible. Il est servi par une très bonne documentation de plus de 600 pages, en anglais comme par ailleurs le dictionnaire et le logiciel en lui-même. Alors posons la question : "Pourquoi mettre sur le marché dans une gamme de prix élevée un logiciel qui ne produira pas en français de meilleurs résultats que ProWrite ?" De plus il n'est pas possible -à moins que sorte une version 5.0" d'intégrer des images. Enfin on peut rêver car ce qui fait la qualité de WordPerfect ce sont ses recherches de synonymes ou le riche dictionnaire. WordPerfect sera donc intéressant quand il sera entièrement francisé.

Ainsi s'achève notre banc d'essai.
Nous vous conseillons personnellement
ProWrite qui nous a charmés et conquis.

PATRICE SLUPOWSKI ET PETER GLAS

PROFESSIONAL PAGE

La version 1.1 en français de "Ppage" est enfin disponible sur le marché. Ppage a maintenant les moyens de conquérir tous les utilisateurs de l'Amiga, puisqu'il est le seul sur cette machine à pouvoir être comparé aux logiciels phares de la PAO sur PC et Macintosh.

Le produit est composé de deux disquettes 3"1/2 de 880 Ko et d'un manuel de 200 pages. La première disquette contient le programme, la seconde un utilitaire pour créer de nouvelles fontes, les polices postscript, des images bitmap et des dessins vectoriels. Avec 1 Mo de RAM, il vous est possible de créer une trentaine de pages de texte. Mais si vous y insérez des images, vous serez alors limités à une ou deux pages. Deux à trois Mégaoctets s'avèrent donc nécessaires. Le disque dur n'est pas indispensable dès lors qu'une mémoire importante vous permet d'utiliser les unités "RAD:" (Workbench 1.3) et "RAM:", en tant qu'unités de sauvegarde temporaire.

Ppage fonctionne en haute (640x512) et moyenne (640x256) résolutions. Le premier choix vous permet de lire du texte avec la loupe en mode "100%". Vous visualisez alors les 3/4 d'une page A4. Malheureusement, l'Amiga utilise un mode entrelacé pour atteindre cette résolution. L'image scintille et devient rapidement insupportable. L'utilisateur a actuellement trois solutions afin d'éviter ce scintillement:

- passer en moyenne résolution, et utiliser la loupe à sa puissance maximale (200%). Alors, seul 1/4 de la page demeure effectivement visible;
- acquérir un moniteur haute résistance. Le modèle A2080 de Commodore supprime environ 70% du scintillement (4000 francs);
- acheter la carte "Fliker Fixer" et un moniteur multisynchrone (pour une somme totale approchant les 10000 francs);
- ou encore, attendre la disponibilité des ROM 1.4!...

L'écran est composé de 3 parties:

- une barre supérieure comprenant les 9 menus principaux (Projet, Page, Boite, Groupe, Type, Edit, Dessin, Couleur, Préférences) composés de la majorité des fonctions;

- un chapelet d'icônes (20) sur la droite de l'écran, qui regroupe les options les plus utilisées.

Ppage est bien fourni en outils destinés à la typographie. Il utilise des blocs (ou boîtes) qui font office de supports pour les différents éléments d'une maquette. Il est possible de créer des gabarits pour les pages paires et impaires. Ceux-ci regrouperont les éléments (nombre de colonnes, taille de la gouttière, des blancs de tête et de pied, des grands fonds,...) qui seront intégrés automatiquement à chaque nouvelle page.

Malheureusement, lorsqu'on insère un texte en provenance d'un traitement de textes, le logiciel n'ouvre pas le nombre de pages nécessaire à son intégration complète. Il faut lier les colonnes (blocs), et les pages une par une, successivement, à l'aide de l'icône de liaison. C'est rapidement fastidieux quand le document est supérieur à une dizaine de pages. Le crénage est automatique, l'approche se règle en centièmes de millimètre. Il est possible d'ajuster l'espacement des lignes (fixe en points), relatif (en pourcentage), des interlignes et des paragraphes (en pourcentage) et de déplacer la ligne de base (en centièmes de point).

La césure peut être automatique en français, en anglais ou en... hollandais pour les flamands ?), ou en espagnol dans la version anglaise de Ppage. L'indentation est externe ou interne, les tabulations sont paramétrables ainsi que les quatre marges de chaque bloc. Quatre types de justification sont supportés (gauche, droite, centrée et totale). Ppage offre également de nombreux outils pour la mise en page. Ainsi, il est possible d'afficher une grille (en quart ou huitième de pouce, en pica ou en centimètre), d'utiliser une règle (avec les mêmes unités de mesures), et un aimant afin de coller chaque bloc à la grille. Vous pouvez également regrouper plusieurs blocs afin de les aligner ou de les centrer de la même manière (horizontalement, verticalement,...).

Ppage contient un éditeur intégré qui comprend les fonctions les plus classiques telles que le "couper / coller", "copier", "trouver / remplacer" et permet de sélectionner automatiquement un bloc ou le texte entier. On dispose aussi d'une possibilité pratique, consistant à déposer n'importe quel bloc (colonne ou image) en dehors de la page (sur le bureau), pour pouvoir le récupérer à tout autre moment et endroit. Cet éditeur est relativement rapide lorsque le texte est court. Néanmoins, l'importation d'un texte au format Wordperfect, Textcraft plus, Scribble ou en ASCII demeure la meilleure solution. Il est également possible d'importer un texte MS-DOS ou Atari en ASCII, à l'aide des utilitaires "Dos-2-Dos" et "AMIBM". Le premier vous permet de transférer le fichier ASCII du format MS-DOS au format Amiga, et le second crée une "correspondance" des tables ASCII, afin de conserver l'accentuation française. Le texte peut être mis en gras, en italique, il peut être souligné ou détourné. L'utilisateur pourra définir une taille maximale de 127 points pour les 20 polices postscript disponibles. Une reconnaissance automatique du format du texte, lors de l'importation, eût été tout de même plus convivial... (à la manière de PagemakerPC).

Ppage a plusieurs outils graphiques (ligne, courbe, cercle, triangle,...). Vous pouvez également déterminer la largeur du trait (du quart de point à 27), et sa couleur (Ppage affiche à l'écran 7 couleurs, 7 nuances de gris, le noir et le blanc, mais conserve en mémoire jusqu'à 127 couleurs). 9 types de traits différents et huit motifs de remplissage, dont il est possible de modifier la couleur, sont disponibles. Lors de la création d'une ligne ou d'un quelconque objet à main levée, Ppage crée un bloc. Vous pouvez grouper les différents blocs des différentes parties de votre



schéma, puis les fusionner. Votre dessin est alors constitué d'un seul bloc qu'il est possible de déplacer, réduire ou agrandir à volonté. Mais l'atout principal de Ppage est sa capacité d'importation des images vectorielles au format "DRAW PLUS", ou en fil de fer créées avec SCULPT-3-D ou MODELER-3-D, ce dernier autorisant une sauvegarde au format "DRAW PLUS". Il est également possible de récupérer des images Bitmap au format "IFF.IILBM", produit par la grande majorité des logiciels graphiques sur Amiga, quels que soient le nombre de couleurs (de 2 à 4096) ou la définition. Il est possible de modifier la taille d'un graphique à tout moment, d'agrandir une partie de celui-ci, ou de le déplacer à l'intérieur du bloc pour n'en visualiser qu'une partie, et la "zoomer" par exemple. L'importation des images créées sous MS-DOS avec PC PAINTBRUSH ou MS-PAINT est parfaitement réalisable à l'aide de l'utilitaire CONVERT du programme DELUXE PAINT II PC et du toujours fameux DOS-2-DOS.

Vous aurez la joie de pouvoir imprimer vos oeuvres sur Linotronic, laser postscript, jet d'encre ou matricielle. Ppage propose également une séparation des couleurs pour produire des documents en quadrichromie à moindre coût (réglage de la densité et de l'angle des trames pour les couleurs primaires).

Ppage est aujourd'hui le seul logiciel de PAO de qualité sur Amiga. Il souffre encore de quelques bogues (lors de l'affichage des menus), et d'une traduction qui, pour certains messages, peut prêter à confusion. Mais son emploi ne sera réellement confortable qu'avec des écrans spéciaux, ou les nouvelles ROM... Pour les personnes désirant à tout prix faire de la PAO sur Amiga, c'est le seul logiciel à vocation professionnelle réellement disponible aujourd'hui, mais il faudra compter avec une extension de 2 Mo pour un minimum de confort.

Le DEVPACK

Edité par HiSoft et déjà célèbre sur ATARI, fait son apparition sur AMIGA, offrant ainsi un choix aux programmeur qui devaient jusqu'à présent se contenter du Seka et ses possibilités limitées...

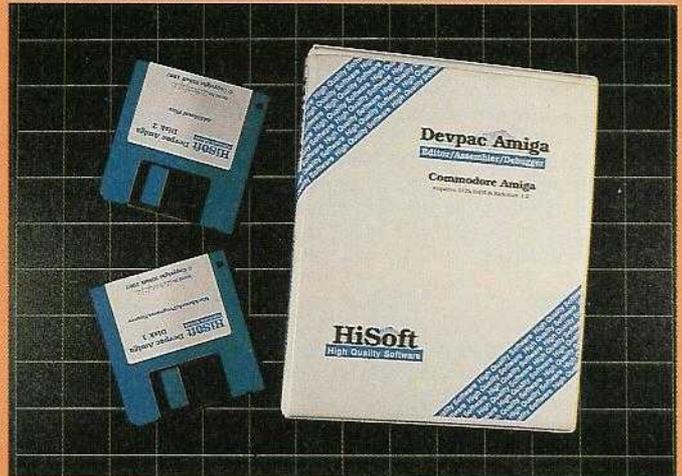
Le DEVPACK est présente sous la forme d'un petit classeur qui contient deux disquettes et une documentation en anglais (pour la version testée du moins) d'une soixantaine de pages.

Le DEVPACK est constitué de trois programmes:

- Un éditeur/assembleur (GENAMIGA)
- Un moniteur/debugger (MONAMIGA)
- Un linker (BLINK)

Les disquettes contiennent également des exemples, des bibliothèques, des macros, et une version de l'assembleur sans éditeur, sur les deux disquettes, seule la première est pleine, la seconde ne contenant que deux fichiers.

Dès le lancement de GENAMIGA, l'éditeur fait bonne impression (fig 1); il possède toutes les fonctions nécessaires à l'édition d'un listing copieux. On retrouve les classiques copies de blocs, les remplacements, les tabulations; il faut d'ailleurs noter que toutes ces fonctions sont accessibles soit par les menus soit par le clavier, ce qui est bien agréable lors d'un travail intensif. Les déplacements du curseur sont également très complets, on peut sauter en début de ligne/fin de ligne,



début de texte, sauts d'une page vers le haut et le bas... L'édition se fait en pleine page dans une fenêtre au scrolling rapide et coulé...

L'assembleur est directement accessible de l'éditeur. Il est très rapide (de 2 à 3 fois plus rapide que le Seka), souple et puissant. Il reconnaît le jeu d'instructions officiel du 68000 (avec le .w par défaut) et est muni d'un jeu de pseudos-instructions complet. Ces pseudos-instructions peuvent être classées en six groupes:

- contrôle de l'assemblage: END, INCLUDE, EVEN, DS, DC, ORG, OPT...
- OPT permet de définir différentes options d'assemblage comme produire un code linkable ou sauver une table de symboles.
- contrôle du listing: LIST, NOLIST, PAGE, ... ces instructions permettent de gérer la sortie à l'écran ou sur imprimante lors de l'assemblage.
- directives de labels: EQU, SET, ... pour assigner des valeurs à des labels
- assemblage conditionnel: IFxx, ENDC
- macros instructions: MACRO, ENDM on peut à l'aide de ces deux instructions définir des macro-instructions qui pourront recevoir jusqu'à 10 paramètres dont la taille de l'opérande. On trouve également des labels locaux.
- directives du linker: XDEF, XREF, SECTION cette dernière permet de définir les trois parties TEXT/DATA/BSS du programme.

Le code objet n'est pas exécutable à partir de GENAMIGA, il faut pour pouvoir le tester le sauver sur disque puis le relancer à partir du CLI, ce qui est gênant dans le cas d'essais répétés.

Les programmes en assembleur ayant la fâcheuse habitude de ne jamais fonctionner du premier coup, le kit est pourvu d'un débogueur sobre et efficace. Il est géré entièrement au clavier et dispose d'une fenêtre d'affichage très complète (fig 2) qui permet d'avoir simultanément à l'écran, la valeur de tous les registres, le contenu des adresses pointées par les registres, un vidage hexadecimal et ASCII des adresses pointées par le PC et un désassemblage des 4 lignes en cours d'exécution. Ce débogueur est muni des fonctions traditionnelles: mode pas à pas, gestion des breakpoints, désassemblage plein écran, dump plein écran, sortie sur imprimantes (ou port série), remplissage de la mémoire, copie de blocs, recherches... On peut à l'aide de l'assembleur sauver une table de symboles qui seront récupérés par le débogueur et apparaîtront lors du désassemblage.

Enfin le linker est le célèbre BLINK du domaine public dont nous n'allons pas énumérer les nombreuses capacités; il est accessible à partir du CLI, avec les fichiers et les options choisies comme paramètres.

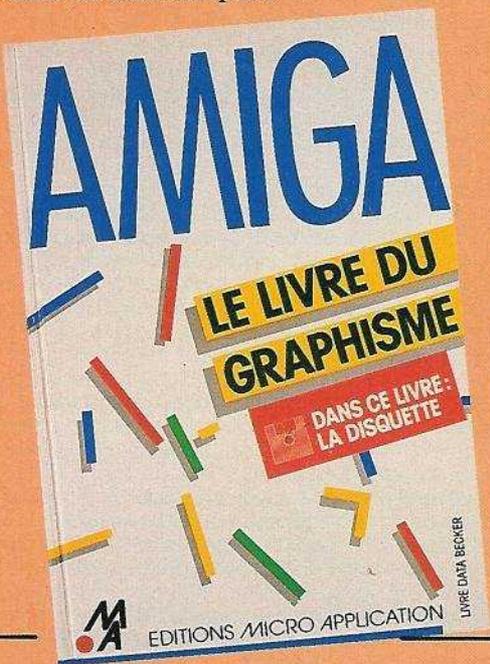
Rubrique Amiga

En conclusion: Ce kit est complet et comblera les développeurs les plus exigeants, professionnels comme amateurs. Néanmoins, il faut citer deux petits défauts: l'absence cruelle d'une pseudo-instruction permettant d'intégrer un fichier binaire au code objet: (INCBIN sur le devpack v 2. 0 de l'atari ou bien IBYTES sur profimat) et l'impossibilité de lancer et déboguer un programme sans le sauver sur disque et passer par le CLI. Ces deux lacunes font que pour les petits programmes, le Kseka reste l'assembleur le plus pratique.

F. FLEURET et E. BRUNET

LE LIVRE DU GRAPHISME

Voici un super ouvrage, qui devrait permettre à ceux qui touchent ou qui désireraient toucher à la programmation de l'Amiga, de mieux connaître leur machine dans ses ouvertures graphiques. Ce livre de plus de 750 pages est un vrai mine de renseignements et permettra à chacun de solutionner la majeure partie de ses questions ou problèmes. Toutes les possibilités graphiques de l'Amiga sont détaillées, ainsi que différentes techniques et astuces, allant des simples instructions basic, aux techniques d'animations évolués, en passant par les inévitables augegarde IFF, sprites, intuition, le viewport, blitter et copper, j'en passe et des meilleurs. De nombreux exemples en basic et une librairie en C (listings et disquette) commentent chaque point théorique. A avoir dans sa bibliothèque...



L'AMIGADOS

Episode n° 2

Avant de continuer, il serait judicieux de faire une petite révision, disons une rétrospective des quelques moments forts de l'épisode précédent. Revoyons ensemble quelques notions importantes:

DIR : Affiche la liste des fichiers et tiroirs du tiroir courant (qui peut être la disquette: DFO: ou DF1:)
DIR nom du tiroir : Affiche ce que contient le dit tiroir
CD nom du tiroir : Permet de se positionner devant un

tiroir (pour se brancher sur le lecteur de disquette: CD DFO:)

COPY source destination : Permet de copier un fichier d'un tiroir à un autre, d'une disquette à une autre (tout est possible)

DELETE nom du fichier : Efface le fichier.

Voilà l'essentiel, mais pas toujours suffisant d'après ce que nous avons vu la fois dernière. Il faut bien se dire qu'une instruction n'a pas une seule application, celle-ci peut varier selon les paramètres qui suivent son nom. Mais un exemple vaut mieux qu'un long discours, même aussi intéressant. Essayez donc ceci :

DIR OPT A

Ciel ! Mais qu'était ce ? En fait, vous avez vu défiler le contenu total de la disquette, c'est à dire que même les tiroirs ont ouvert leur porte. Le système affiche tous les fichiers et dès qu'il rencontre un tiroir il en affiche le contenu.

Maintenant, vous devez certainement vous dire que la commande Dir a tout dit de ses capacités? Et bien non. ...éEssayez cette séquence:

DIR OPT I

Cela devient un peu plus compliqué, mais très utile de savoir utiliser une méga-instruction de ce type. C'est très simple dans le fond, dès que l'Amiga trouve un fichier, il affiche un point d'interrogation "?". A ce moment, plusieurs choix s'offrent à vous, soit vous dédaignez voir plus longtemps ce fichier, dans ce cas vous pressez Return et on passe au suivant.

Soit vous vous laissez emporter par l'esprit de recherche et de perfectionnement de vous-même et vous entrez "T", le système vous affiche le contenu du fichier en ASCII. C'est à dire que si le fichier est un texte en ASCII, vous le verrez apparaître, si c'est autre chose, vous n'aurez que des signes qui semblent avoir été envoyé par une civilisation extra-terrestre. Quoiqu'il en soit, vous pouvez arrêter en pressant simultanément les touches CTRL et C, et si les caractères semblent avoir quelque peu été modifiés, on peut revenir au jeu habituel en pressant simultanément CTRL et O.

Si l'Amiga tombe sur un tiroir vous pouvez admirer ce qu'il contient en entrant "E", pour sortir du tiroir on entrera "B".

Voilà vous avez pu voir que l'instruction Dir, pouvait être optimisée pour mieux répondre aux besoins de l'utilisateur.

Nous allons désormais nous adonner à l'étude détaillée du contenu de la disquette Workbench. Au cours de l'exécution d'une commande Dir, nous voyons une foule de fichier ayant en commun ". info". Qui sont ils ?

Ce sont les petits dessins sur lesquels on clique violemment et parfois même plusieurs fois. L'enchaînement des différentes étapes du raisonnement rationnel pour en arriver à cette conclusion sont:

- A chaque fichier ou tiroir correspond un fichier terminé par ". info"

- Il y a fichier un ". info" seulement, qui lui correspond à l'icone de la disquette.

Cependant je pense qu'il est utile de préciser qu'un fichier n'a pas obligatoirement un fichier de son nom suivi de ". info". Il faut que l'icone soit fabriquée indépendamment du fichier. Certains programmes le font automatiquement, comme DPaint II qui à chaque dessin ou brosse crée lui associe un icône (qui ne change pas d'un dessin à un autre) qui permet de voir sous Workbench quels sont les fichiers présents sur le disque.

Je ne parle pas des noms terminés par "(dir)", ce sont les tiroirs que vous connaissez bien.

Les autres fichiers qui ne sont suivis de rien sont des programmes ou bien des fichiers texte en ASCII (j'en ai parlé plus haut).

On peut aussi trouver, mais pas sur la disquette Workbench des fichiers terminés par ". pic". Quel est ce code ? Non, il n'est pas utile de vous précipiter sur votre machine à décoder les messages ennemis! Mais plutôt sur un dictionnaire, que veut dire "Picture" dans la douce

langue de Shakespeare. ... Les 5 secondes sont écoulées, cela signifie "image".

Ces fichiers sont donc des images, le plus souvent vous ne pourrez pas les visualiser en entrant simplement leur nom, il vous faudra passer par un programme de dessin ou une routine comme on en trouve sur les disquettes Domaine Public de la boutique de GENERATION 4 qui permettent d'afficher des images sans leur logiciel de création.

Le plus souvent les suffixes ". quelque chose" sont , pour le prix de quelques réflexions métaphysiques, compréhensibles.

On trouve aussi et cette fois certainement sur la disquette Workbench des fichiers avec le suffixe ". librairies" et ils se trouvent dans le tiroir "libs", ce ne sont rien d'autres que quelques procédures dont l'Amiga peut avoir besoin dans ses programmes, on peut donc donner au mot "librairies" le sens de "bibliothèques".

Nous allons voir un peu plus en détail le contenu de la disquette orkbench. Après une instruction Dir banale, on obtient:

Dans l'ordre d'apparition à l'écran:

Trashcan (dir)
c (dir)
System (dir)
l (dir)
devs (dir)
s (dir)
t (dir)
fonts (dir)
libs (dir)
Empty (dir)
Utilities (dir)
Expansion (dir)
. info
Clock

... et tous les autres petits ". info" que nous remercions pour leur soutien et qui font que l'écran de l'Amiga n'est jamais vide.

Occupons nous, en fait il n'y a que des tiroirs sur la disquette Workbench à part un programme solitaire, Clock:

c (dir) contient toutes les instructions de l'AmigaDos. Dans l'épisode 1, on a vu que l'Amiga à chaque entrée d'une instruction allait chercher sa signification sur la disquette et dans ce tiroir. En fait chaque instruction est considérée comme un programme, le tiroir c peut contenir autant d'instructions que l'on veut et même des programmes comme DPaint II par exemple; l'AmigaDos n'a pas une liste de commandes finie.

s (dir) Ce tiroir contient la fameuse "Startup-sequence", c'est à dire un fichier ASCII, qui est une liste d'instructions qui seront exécutées de haut en bas par l'Amiga lors de l'insertion d'une disquette après une réinitialisation (ouf !!!). En effet le message qui apparaît sur un fond bleu lorsque le Workbench se charge est inscrit

dans la startup-sequence du Workbench ainsi que d'autres instructions. On peut l'admirer en entrant:

Type s/startup-sequence

libs (dir) c'est la bibliothèque de procédures dont j'ai déjà parlé un peu plus haut dans ce chapitre de la fantastique épopée de la découverte de l'AmigaDos.

System (dir) contient l'icône du CLI, et pleins d'autres choses mais surtout l'icône du CLI. Mais qui sont les autres: De petits lutins tres utiles (NoFastMem, InitPrinter, ...) qui sont expliqués dans le manuel (objet de forme parallépipédique dont on lit les premières pages pour le branchement de la machine et que l'on range ensuite. ...)

Utilities (dir) Notepad, Calculator. ... Des noms qui ont fait leurs preuves.

devs (dir) lui contient deux sous-tiroirs: keymaps qui contiennent les données pour l'utilisation d'un clavier français (AZERTY) et avec les accents qui donnent à la langue française cette impression si profonde de brise fraîche qui souffle sur la cime des peupliers (Qui a dit qu'informatique et littérature sont incompatibles ?).

"Printers" contient des fichiers de paramètres pour utiliser au mieux l'imprimante de votre choix, ces fichiers sont communément appelés "Drivers" et on peut lire leur nom soit avec le CLI (Dir devs/printers) ou avec Preferences dans la rubrique "Change printer" (Changer l'imprimante). Le fichier "system-configuration" contient les informations enregistrées avec Preference, comme le pointeur de la souris ou les couleurs de l'écran.

t (dir) contient la version précédente de la startup-sequence.

Trashcan (dir) est un tiroir qui peut être effacé à partir du Workbench.

Nous allons maintenant nous intéresser à une ressource importante de l'AmigaDos: son éditeur. Il n'a certes pas les qualités d'un traitement de texte, mais il reste tout de même efficace pour l'entrée de textes courts tels que des "Startup-sequence", par exemple. ... Pour démarrer l'éditeur il suffira de rentrer:

Ed xxxxx

"xxxxx" designant un nom de fichier, mais comme Ed nécessite obligatoirement un nom de fichier, on entre ce que l'envie dit de taper.

On voit alors un nouvel écran s'afficher et le curseur attendre le haut de l'écran, le message "Creation d'un nouveau fichier" (Creating new file) s'affiche en bas. Il ne vous reste plus qu'à entrer votre texte, une lettre à la fois par exemple ou un message louant Génération 4, enfin ce que vous voulez. Il faut remarquer que la souris n'a aucune action sur le curseur.

L'éditeur possède quelques fonctions d'édition:

CTRL + B permet d'effacer la ligne sur laquelle se trouve le curseur.

RETURN a la fin d'une ligne fait que la ligne suivante est vide.

La saisie terminée, il suffit de taper ESC, qui fait apparaître un "?" en bas à gauche et "Q" pour quitter suivi de Return, mais attention sans que votre texte ne soit enregistré. Pour cela il vous faudra entrer apres la touche ESC:

SA,"nom"

Par exemple: SA,"Toto" suivi de RETURN

Si vous avez modifié un texte déjà présent sur la disquette il suffira de taper ESC, puis X et bien sur RETURN, sans lequel rien ne serait possible.

L'éditeur de l'AmigaDos génère et lit des fichiers ASCII, qui est un standard international de caractères informatiques.

Cet éditeur n'est pas vraiment pas très performant, on n'en trouve de meilleurs dans le Domaine Public, c'est à dire à la boutique de PRESSIMAGE

Pour visualiser les textes que vous avez créés, vous pouvez utiliser la commande Type, qui a la syntaxe suivante:

Type nom

"nom" désigne, vous vous en doutez le nom du texte à afficher; si il dépasse la longueur d'une page, on peut stopper le défilement en pressant RETURN ou la barre d'espace, ou n'importe quelles touches, Return et la barre ayant pour avantage de ne pas ajouter de caractère.

L'Amiga est multitâche, c'est à dire qu'il peut faire plusieurs choses à la fois. Mais alors comment se fait il que lorsque l'on est sur l'éditeur il n'est pas possible de revenir dans la fenetre CLI en cliquant dessus avec la souris ? C'est une très bonne question. Pour remédier à cela il aurait fallu taper:

Run Ed xxxxx

A ce moment il est possible de cliquer dans la fenetre AmigaDos, et ensuite d'entrer quelques commandes que l'Amiga se fera un plaisir d'exécuter. Il est donc tout à fait concevable de faire des aller-retours entre l'éditeur et l'AmigaDos.

Run permet donc, comme nous avons pu le voir avec cet exemple grandiose de faire tourner un programme et de revenir quand nous le voulons, entrer quelques ordres sous AmigaDos.

Une page se tourne.

A bientôt. ...

Jean Michel Marie-Julie

LE COPPER

Afin de soulever un peu le voile mystérieux qui couvre cette petite merveille qu'est le Copper, nous allons vous jeter en pâture quelques astuces de bases nécessaire, pour créer vos propres programmes. Bien sûr pour cela il faudra vous mettre à l'assembleur du 68000, alors : Bon courage...

Le Copper fait partie des coprocesseurs de l'Amiga, il est situé dans le boîtier de Agnus. Il est utilisé pour effectuer toutes sortes de tâches au sein du système, telles que positionner les sprites, changer de palette de couleurs, déclarer les pointeurs pour les 'bitplans', et tout cela durant un balayage écran. Il peut contrôler tout le système graphique de la machine et ainsi libérer le 68000 de tâches longues et fastidieuses, c'est toujours ça de gagné ! Le Copper fonctionne comme un microprocesseur, il exécute un programme appelé CopperList, qui contient les instructions qu'il doit suivre. Le jeu d'instructions du copper reste toutefois très sommaire: trois instructions suffisent pour effectuer toutes les tâches dont il est responsable. Le Copper accède à ses instructions via le DMA (Direct Memory Access).

LES INSTRUCTIONS DU COPPER :

Le jeu d'instructions du copper se compose de seulement trois instructions. Chaque instruction est formée par 2 mots (un mot -> 16 Bits)

WAIT :

L'instruction attend que le balayage écran soit à la position x et y spécifiée. Pendant l'attente le bus reste libre.

EX: DC.W \$6401,\$fff ; attend que x = 0 et y = 100

MOVE :

L'instruction transfère les données de la mémoire dans les registres de la machine.

EX: DC.W \$0180,\$0000 ; transfère la couleur: noir (000) dans le registre de couleur 0 (dff180).

SKIP :

Passé à l'instruction suivante si le balayage écran a atteint ou a dépassé la position x et y spécifiée.

CODAGE DES INSTRUCTIONS COPPER :

	MOVE		WAIT		SKIP	
Bits	IR1	IR2	IR1	IR2	IR1	IR2
15	x	D15	VP7	BFD	VP7	BFD
14	x	D14	VP6	VM6	VP6	VM6
13	x	D13	VP5	VM5	VP5	VM5
12	x	D12	VP4	VM4	VP4	VM4
11	x	D11	VP3	VM3	VP3	VM3
10	x	D10	VP2	VM2	VP2	VM2
09	x	D09	VP1	VM1	VP1	VM1
08	AD8	D08	VP0	VM0	VP0	VM0
07	AD7	D07	HP8	HM8	HP8	HM8
06	AD6	D06	HP7	HM7	HP7	HM7
05	AD5	D05	HP6	HM6	HP6	HM6
04	AD4	D04	HP5	HM5	HP5	HM5
03	AD3	D03	HP4	HM4	HP4	HM4
02	AD2	D02	HP3	HM3	HP3	HM3
01	AD1	D01	HP2	HM2	HP2	HM2
00	0	D00	1	0	1	1

IR1 = premier mot de l'instruction
 IR2 = deuxième mot de l'instruction
 x = inutilisé (positionner à 0)
 AD = adresse de destination

D = donnée à transférer
 VP = position verticale
 HP = position horizontale
 BFD = bit du contrôle du blitter
 VM = bit de masque vertical
 HM = bit de masque horizontal

On peut reconnaître une instruction par le bit 0 des deux mots qui la compose.

EX : si le bit 0 du premier mot est à 0 alors nous avons affaire à un MOVE, si le bit 0 du premier mot est à 1 et le bit 0 du deuxième mot à 1 alors c'est un WAIT.

(voir tableau ci-dessus)

Les bits de masque dans les instructions WAIT et MOVE servent à ignorer les bits correspondant.

En positionnant le bit BFD on peut attendre que le blitter ait fini ses transferts avant de continuer.

LES REGISTRES DU COPPER :

Avant d'exécuter une liste copper il vous faudra initialiser quelques registres :

COP1LCH et COP1LCL (\$dff080, \$dff082) : sont les registres de poids fort et faible dans lesquels il faudra mettre l'adresse de la nouvelle copperlist.

Il existe aussi COP2LCH et COP2LCL (\$dff084, \$dff086) qui serviront pour une deuxième copperlist.

COPJMP1 (\$dff088) : ce registre permet de démarer la copperlist à son début. Il existe aussi COPJMP2 (\$dff08a).

COPCON (\$dff02e) : qui est le registre de contrôle.

DMACON (\$dff096) : qui n'est pas un registre du copper mais du DMA, il permet d'initialiser le copper.

DESCRIPTION DU PROGRAMME COPPER DEMO :

Copper Demo est écrit avec l'assembleur 68000 standard de Metacomco et est facilement adaptable pour fonctionner sous K-Seka, il vous faudra par exemple changer les 'EQU' des lignes 13 à 31 par le signe '=' et rajouter le signe ':' à la fin de chaque label. Ex 'Sortie' de la ligne 43 devient 'Sortie:'. Pour les autres détails référez vous à la documentation de K-Seka.

Le programme Copper Demo modifie la couleur de fond (\$dff180) pour la faire passer du noir à un dégradé de bleu, de blanc et de rouge et tout ça en un seul balayage écran.

On utilise la routine kernal "Forbid" qui interdit le déroulement d'une autre tâche que celle en cours, afin d'éviter toutes interférences entre les différents programmes. Pendant le programme le pointeur de la souris ainsi que tous les écrans disparaissent car ils font partie de l'ancienne copper list, on récupérera le tout en fin de programme.

Le tableau ci-dessous décrit les différentes phases du programme.

lignes	descriptifs
13 - 18	declarations des offsets pour l'appel des routines kernal
22 - 26	adresses des registres utilisés
30 - 31	declarations des constantes
35	debut du programme
36 - 41	initialisation du copper et du DMA
43 - 45	boucle d'attente d'une pression sur le bouton de la souris
47 - 58	initialisation sur l'ancienne copperlist et sortie
62	handler pour la librairie graphique
66 - 100	copper list
102	nom de la librairie graphique
104	fin du programme

** COPPER DEMO **

XDEF _main

** Library Offset **

Forbid EQU -30-102
 Permit EQU -30-108
 AllocMem EQU -30-168
 FreeMem EQU -30-180

```
OpenLibrary EQU -30-522
CloseLibrary EQU -30-384
```

```
** Registres des Custom chip **
```

```
Chip
EQU $dff000 ;adresse de baseCOP1LCH
EQU $dff080COP1LCL
EQU $dff082COPJMP1
EQU $dff088DMACON
EQU $dff096
```

```
** Symboles **ExecBase
```

```
EQU 4StartupCL
EQU 38
```

```
** DEBUT **
```

```
_main
move.l ExecBase,a6 ;handler pour exec library (4)
jsr Forbid(a6) ;stop multitask
move.w #$03e0,DMACON ;stop DMA
move.l #CopperList,COP1LCH ;charge adresse de la
copperlist
clr.w COPJMP1 ;init le copper compteur
move.w #$8280,DMACON ;init le DMA
```

```
Sortie
btst #6,$bfe001 ;test souris bouton gauche
bne.s Sortie
```

```
Fin
move.l ExecBase,a6 ;handler pour exec library
(4)
move.l #GLName,a1 ;charge le nom de la
library graphique
move.l #0,d0
jsr OpenLibrary(a6) ;ouvre la library graphique
move.l d0,gfxbase ;sauve le handler
move.l d0,a4
move.l StartupCL(a4),COP1LCH ;restore copper
clr.w COPJMP1 ;init le copper compteur
move.w #$83e0,DMACON ;start DMA
jsr Permit(a6) ;start multitask
rts
```

```
** VARIABLES **
```

```
gfxbase dc.l 0
```

```
** TABLEAU **
```

```
CopperList
dc.w $0180,$0000
dc.w $7001,$ffe,$0180,$000f
dc.w $7101,$ffe,$0180,$011f
dc.w $7201,$ffe,$0180,$022f
dc.w $7301,$ffe,$0180,$033f
dc.w $7401,$ffe,$0180,$044f
dc.w $7501,$ffe,$0180,$055f
dc.w $7601,$ffe,$0180,$066f
dc.w $7701,$ffe,$0180,$077f
dc.w $7801,$ffe,$0180,$088f
dc.w $7901,$ffe,$0180,$099f
dc.w $7a01,$ffe,$0180,$0aaf
dc.w $7b01,$ffe,$0180,$0bbf
dc.w $7c01,$ffe,$0180,$0ccf
dc.w $7d01,$ffe,$0180,$0ddf
dc.w $7e01,$ffe,$0180,$0eef
dc.w $7f01,$ffe,$0180,$0fff
dc.w $8001,$ffe,$0180,$0fee
dc.w $8101,$ffe,$0180,$0fdd
dc.w $8201,$ffe,$0180,$0fcc
dc.w $8301,$ffe,$0180,$0fbb
dc.w $8401,$ffe,$0180,$0faa
dc.w $8501,$ffe,$0180,$0f99
dc.w $8601,$ffe,$0180,$0f88
dc.w $8701,$ffe,$0180,$0f77
dc.w $8801,$ffe,$0180,$0f66
dc.w $8901,$ffe,$0180,$0f55
dc.w $8a01,$ffe,$0180,$0f44
dc.w $8b01,$ffe,$0180,$0f33
dc.w $8c01,$ffe,$0180,$0f22
dc.w $8d01,$ffe,$0180,$0f11
```

```
dc.w $8e01,$ffe,$0180,$0f00
dc.w $8f01,$ffe,$0180,$0000
dc.w $fff,$ffe
```

```
GLName dc.b 'graphics.library',0
```

```
end
```

EXEMPLE D'UTILISATION DU COPPER :

Tout ce qui précède peut paratre assez vague, et ne donne pas forcément une vue d'ensemble des applications réalisables avec ce microprocesseur.

Dans les utilisations classiques on trouvera :

- la réutilisation des registres couleurs suivant la ligne

(Crazy Cars, Nebulus)

- le changement de résolution graphique à une position donnée de l'écran

(The Pawn, Guild of Thieves, Explora, etc...)

- la visualisation de deux (ou plusieurs) écrans afin de les faire 'scroller' indépendamment les uns des autres (Starray)

On pourra aussi, lors de la création d'un jeu nécessitant beaucoup plus de sprites que le hardware ne le permet, diviser l'écran en plusieurs zones virtuelles et réutiliser les 8 sprites en changeant leur position et éventuellement leur forme. On pourra par exemple modifier les registres sprites chaque cinquante lignes ce qui nous donnera quarante sprites au maximum. Il faut noter que cette méthode est très employée sur le C64, mais celui-ci n'ayant pas de chip similaire au 'Copper', doit utiliser les interruptions provoquées par son chip vidéo, ce qui prend un certain temps machine.

LES SCROLLING

LES SCROLLING

LES SCROLLING

Nous allons voir aujourd'hui, comment en programmer un qui donne l'impression de s'enrouler autour d'un axe horizontal (comme ceux de la demo de NORTHSTAR). Ce programme est entièrement en assembleur et fait appel aux coprocesseurs de l'AMIGA. La compréhension du fonctionnement des coprocesseurs nécessite une bonne connaissance du hardware de l'AMIGA.

L'animation est réalisée à l'aide du blitter et du copper; le blitter fait un scrolling sur deux plans en diagonale, le plan 1 qui se trouve au dessus est scrollé diagonalement vers le coin haut-gauche de l'écran, le plan 2, qui est au dessous est scrollé vers le bas-gauche. la ligne 0 (en haut) du plan 1 est recopiée dans la ligne 0 du plan 2 et la ligne 99 du plan 2 est recopiée dans la ligne 99 du plan 1. Pour donner l'impression de courbure, il faut rajouter une copper-liste particulière qui "enlève" des lignes à l'écran en augmentant les pointeurs vidéos (fig 1). Cette copper-list est créée à l'aide d'un petit programme basic qui utilise une fonction mathématique pour calculer les lignes à supprimer.

Ce programme est prévu pour être assemblé avec le Kseka mais l'adaptation à un autre assembleur ne devrait pas poser de problème sauf pour inclure l'image des caractères.

```
; Scrolling qui "rotate" par F.Fleuret 1988
```

```
main:
move.b #%11110111,$bfd100; Arrête le drive
```

Rubrique Amiga

```
lea arrondi+4,a0; Début de la partie de la copper-list créée
; avec le BASIC
move.l #plan1,d1; Adresse du plan 1
move.l #plan2,d2; " " plan 2
```

; Cette partie repositionne les MOVE de la copper-list (créée avec le programme basic) au début des bitplans

```
move.w #21,d0; Nombre de MOVE à repositionner
prepare_arrondi:
add.w d1,6(a0); Mot de poids faible
swap d1
move.w 2(a0),d3; Mot de poids fort
addx.w d1,d3; ADDX pour la retenue
move.w d3,2(a0)
```

```
swap d1
; On fait de même avec le plan 2
add.w d2,14(a0)
swap d2
move.w 10(a0),d4
addx.w d2,d4
move.w d4,10(a0)
swap d2
add.w #20,a0; Incrémente a0 (5 mots longs)
dbra d0,prepare_arrondi
```

```
move.l #text_1,pointeur_lettre_1; pointeurs sur les trois textes
clr.w compteur_lettre_1
move.l #text_2,pointeur_lettre_2
move.w #11,compteur_lettre_2
move.l #text_3,pointeur_lettre_3
move.w #22,compteur_lettre_3
```

; Initialisation de l'écran

```
lea $dff000,a6; Base des adresses
move.w #$2200,$100(a6); BPLCON0 (2 plans de bits & mode
couleur)
clr.w $102(a6); BPLCON1 (décalages nuls)
clr.w $104(a6); BPLCON2 (pas de priorités d'affichage)
move.w #$2c81,$8e(a6); DIWSTRT (fenêtre d'affichage)
move.w #$f5c1,$90(a6); DIWSTOP
move.w #$0038,$92(a6); DDFSTRT (valeurs normales)
move.w #$00d0,$94(a6); DDFSTOP
clr.w $180(a6); COLOR0 Couleur du fond
move.w #$f00,$182(a6); COLOR1 Couleur du plan 1
move.w #$d80,$184(a6); COLOR2 Couleur du plan 2
move.w #$f00,$186(a6); COLOR3 plan 1 & 2 (le 1 est dessus
donc
; couleur du 1)
```

```
move.w #100000,$96(a6); DMACON (Vire les sprites)
move.w #$84c0,$96(a6); (accés pour blitter et copper au
DMA)
```

```
move.l $6c.w,saut_irq+2; Vecteur IRQ pour exécuter l'IRQ
normale
```

après la mienne

```
move.l #irq,$6c.w; Mon IRQ à moi
move.w #$8010,$9a(a6); INTENA (autorise l'IT copper)
move.w #$0020,$9a(a6); INTENA (interdit la VBL)
move.l #coplist,$80(a6); COP1LC (adresse de ma copper-list)
clr.w $88(a6); COPJMP1 (valide la nouvelle copper-list)
```

bloque;; Pas de routine pour retourner au CLI (c'est trop long, un autre jour peut-être...)

```
; Routine principale appelée par l'IRQ
; Toute l'animation est faite pendant l'IRQ
```

```
scroll:
lea plan1+38,a3; Adresse d'affichage
lea tampon_1,a4; Adresse du tampon pour la lettre
lea pointeur_lettre_1,a5; Pointeur sur le texte
lea compteur_lettre_1,a6; Nombre de colonnes encore
non-affichées
```

```
clr.w d6; Table des lettres
move.l #text_1,d7; Début du texte
bsr affiche_lettre; Routine d'affichage
```

```
lea plan1+1398,a3; Idem
lea tampon_2,a4
lea pointeur_lettre_2,a5
lea compteur_lettre_2,a6
move.l #text_2,d7
bsr affiche_lettre
```

```
lea plan1+2758,a3; Idem
lea tampon_3,a4
lea pointeur_lettre_3,a5
lea compteur_lettre_3,a6
move.l #text_3,d7
bsr affiche_lettre
```

; Scrollings des blocs de 319*100 points

; Pour scroller d'un point à gauche, comme on ne peut décaler; au point près que vers la droite, on décale d'un mot à gauche; et de 15 points à droite.

```
lea $dff000,a6
move.l #plan1+42,$50(a6); BLTAPT (adresse de la source)
move.l #plan1,$54(a6); BLTDPT (adresse de la destination)
clr.w $64(a6); BLTAMOD (modulos nuls)
clr.w $66(a6); BLTDMOD
move.l #$7ffffff,$44(a6); BLTxWM (masques pleins)
move.w #$f9f0,$40(a6); BLTCON0 (valide A et D avec source A
et décalage de 15 points à droite)
clr.w $42(a6); BLTCON1 (mode bloc-copy et croissant)
move.w #100*64+20,$58(a6); BLTSIZE (100 ligne 320 points
et démarre)
bsr waitblit; Routine qui attend le blitter
```

; Deuxième plan, direction bas-gauche

```
move.l #plan2+3960,$50(a6); Adresse du coins bas-droite car
on doit faire cette recopie de bloc
en mode décroissant (il descend).
```

```
move.l #plan2+4000,$54(a6); Idem
clr.w $64(a6)
clr.w $66(a6)
move.l #$7ffffff,$44(a6)
move.w #$19f0,$40(a6); Décalage de 1 point car mode
décroissant
move.w #2,$42(a6)
move.w #100*64+20,$58(a6)
bsr waitblit
```

; Recopie la ligne 0 du plan 1 dans la ligne 0 du plan 2

```
move.l #plan1+4,$50(a6)
move.l #plan2+4,$54(a6)
clr.w $64(a6)
clr.w $66(a6)
move.l #$ffffff,$44(a6)
move.w #$9f0,$40(a6)
clr.w $42(a6)
move.w #82,$58(a6)
bsr waitblit
```

; Recopie la ligne 99 du plan 2 dans la ligne 99 du plan 1

```
move.l #plan2+3964,$50(a6)
move.l #plan1+3964,$54(a6)
clr.w $64(a6)
clr.w $66(a6)
move.l #$ffffff,$44(a6)
move.w #$9f0,$40(a6)
clr.w $42(a6)
move.w #82,$58(a6)
bsr waitblit
```

rts; revient à l'IRQ

waitblit:
 btst #14,\$dff002; DMACONR (bit 14=blitter occupé)
 bne waitblit
 rts

; Dans cette partie,on utilise un tampon afin de pouvoir faire
 ; rentrer les lettres point par point pour qu'elles soient
 ; déformées par les scrollings.

affiche lettre:
 tst.w (a6); Test le compteur lettre
 bne pas_nouvelle lettre; La rotation n'est pas complète
 move.l (a5),a0; Pointeur sur le texte
 moveq #0,d0
 move.b (a0)+,d0; Lettre nouvelle
 bne pas_fin_text; Si <0 alors ce n'est pas la fin
 move.l d7,a0; Sinon on revient au début du texte
 move.b (a0)+,d0; Première lettre
 pas_fin_text:
 move.l a0,(a5); Corrige le pointeur
 sub.b #"A",d0; Pour commencer la table à 'A'
 lsl.w #2,d0; *4 (table de mots longs)
 lea adresses_letters,a0; Début de la table
 move.l 0(a0,d0.w),a0; Position dans la table
 move.l a4,a1; Adresse du tampon
 move.w #31,d0; Taille en lignes d'une lettre
 copi_tampon:
 move.l (a0),(a1)+
 add.w #40,a0; Image * IFF de 40 octets par ligne
 dbra d0,copi_tampon
 move.w #32,(a6); Nombre de décalages à effectuer

pas_nouvelle lettre:
 sub.w #1,(a6); Un décalage de fait
 move.w #31,d1; Nombre de lignes

entre lettre:
 moveq #0,d0
 and.w #\$ffe,(a3); Adresse où entre la lettre
 lsl.w 2(a4); Décalage
 roxl.w (a4); 32 bits (2 mots)
 bcc suite_entre lettre
 ; Si le point qui sort est nul, ne rien
 ; faire
 or.w #1,(a3); Sinon on positionne le bit de l'écran
 suite_entre lettre:
 add.w #4,a4; 4 octets par ligne dans le tampon
 add.w #40,a3; 40 dans la mémoire vidéo
 dbra d1,entre lettre; Suite...
 rts

irq;; Routine de l'IRQ
 movem.l a0-a6/d0-d7,-(sp)
 lea \$dff000,a6
 move.w \$1e(a6),d0; INTREQR (IT demandées)
 and.w \$1c(a6),d0; INTENAR (IT autorisées)
 btst #4,d0; IT copper
 beq pas_it_copper; Si elle n'est pas demandée ou pas
 autorisée
 bsr scroll; Sinon
 move.w #\$10,\$9c(a6); INTREQ (IT traitée)
 pas_it_copper:
 movem.l (sp)+,a0-a6/d0-d7
 saut irq:
 jmp 0.l; Cette valeur est modifiée à l'initialisation

 coplist;; Copper-list
 dc.l \$009c8010; MOVE #\$8010,INTREQ (bit 4 déclenche IT
 Copper)

 arrondi:

FOU ! FOU ! FOU ! Shoot Again

145, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMÉE DU LUNDI AU SAMEDI 10 H / 19 H 30 TÉL. : 40 38 02 38

FOU ! **NOUVEL ESPACE " LE PLUS JOUEUR DE PARIS "**
 SEGA - NINTENDO - ATARI - NEC - AMSTRAD



+ de 30% de remise
 Pour tout achat d'une console **SEGA** ou **NINTENDO**, **SHOOT AGAIN** vous offre un joystick avec autofire + une carte 256 k supplémentaire (SEGA uniquement). Ceci est cumulable avec les chèques **Micro News**. Coût total 1 349 F, payé 915 F, économie 434 F (SEGA)

VENTE PAR CORRESPONDANCE.

SHOOT AGAIN CLUB
 - Obtenez des points en achetant chez SHOOT AGAIN.
 - Echangez vos points contre des cartouches.
 - echangez 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	990	CONSOLE NEC
PHASER + 3 JEUX 349	CARTE 256 K	CONSOLE NINTENDO LUXE	1675	IMPORT EN DECEMBRE
LUNETTE 3 D 290	CARTOUCHE 1 MEGA	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

Rubrique Amiga

*** C'EST ICI QUE L'ON DOIT MERGER LE FICHIER
"COPLIST.S" ***

dc.l \$fffff; Bloque le copper jusqu'à la prochaine VBL
adresses_lettres; Adresses des lettres dans la page graphique

```
dc.l lt,lt+4,lt+8,lt+12,lt+16
dc.l lt+20,lt+24,lt+28,lt+32,lt+36
dc.l lt+1280,lt+1284,lt+1288,lt+1292,lt+1296
dc.l lt+1300,lt+1304,lt+1308,lt+1312,lt+1316
dc.l lt+2560,lt+2564,lt+2568,lt+2572,lt+2576
dc.l lt+2580,lt+2584,lt+2588,lt+2592,lt+2596
dc.l lt+3840,lt+3844,lt+3848,lt+3852,lt+3856
dc.l lt+3860,lt+3864,lt+3868,lt+3872,lt+3876
```

; Les textes doivent être en majuscules
text_1: dc.b
"ICI DOIVENT SE TROUVER LES TROIS TEXTES QUI"
dc.b "DEFILERONT LORS DU SCROLLING___",0
text_2: dc.b "SECOND SCROLLING___",0
text_3: dc.b "TROISIEME SCROLLING___",0

even

image_lettres:blk.b 138; Image *.IFF en 320*256 monochrome
lt:blk.b 10240; Debut de la partie graphique de l'image

data

; Cette zone n'est pas sauvee sur disque, la taille sera
; reservee pas le systeme d'exploitation au chargement du
programme

plan1:blk.b 10240,0; 320*256
plan2:blk.b 10240,0; Idem

```
pointeur_lettre_1:dc.l 0
compteur_lettre_1:dc.w 0
tampon_1:blk.l 32,0
pointeur_lettre_2:dc.l 0
compteur_lettre_2:dc.w 0
tampon_2:blk.l 32,0
pointeur_lettre_3:dc.l 0
compteur_lettre_3:dc.w 0
tampon_3:blk.l 32,0
old_copper_list:dc.l 0
```

end

Après l'assemblage, il faut inclure au code objet l'image du jeu de caractères. Cette image doit avoir un format de 320*256 points en 2 couleurs et ne devant pas être compactée. Les lettres doivent avoir un format de 32*32 points et être rangées par ordre alphabétique (fig 2). Pour inclure l'image, il faut taper en mode direct après l'assemblage:

RI [ret] nomimage [ret] IMAGE_LETTRES [ret] [ret]

Le programme BASIC est en deux parties, la première calcule les lignes à supprimer tandis que la seconde crée la copper-list dans cpl\$

```
REM
REM Programme de création de Copper_list
REM F.Fleuret 1988
```

```
cpl$="" Variable où l'on crée la copper-list
DIM a%(100)
FOR b=-50 TO 50 STEP 2
c=50+SGN(b)*SQR(ABS(2500-b*b)) Fonction donnant un arrondi
LINE (0,c)-(100,c) Affiche à l'écran
a%(c)=1 Les lignes à supprimer sont mises à 1
NEXT b
a%(0)=0 Garde la première à la dernière ligne
```

```
a%(99)=0
CLS
i%=0
FOR b%=0 TO 99 Boucle où l'on crée la copper-list
IF a%(b%)=0 THEN
i%=i%+1 Numéroté de la ligne d'affichage
END IF (augmente à chaque ligne affichée)

IF a%(b%)=1 AND a1%=0 THEN Si on doit supprimer une
ligne
i%=i%+44 on place un WAIT

k$=STRING$(2-LEN(HEX$(i%)), "0")+HEX$(i%)
cpl$=cpl$+" dc.l $" +k$+"01fff"+CHR$(13)
END IF

IF a%(b%)=0 AND a1%=1 THEN Quand on arrive à une
ligne à garder
i%=40*b% on place un MOVE
k$=STRING$(4-LEN(HEX$(i%)), "0")+HEX$(i%)
cpl$=cpl$+" dc.l $00e00000"
cpl$=cpl$+" $00e2"+k$
cpl$=cpl$+" $00e40000"
cpl$=cpl$+" $00e6"+k$+CHR$(13)
END IF

a1%=a%(b%)
NEXT b% Fin de la copper-list
i%=i%+44
k$=STRING$(2-LEN(HEX$(i%)), "0")+HEX$(i%)
cpl$=cpl$+" dc.l $" +k$+"01fff"+CHR$(13)
cpl$=cpl$+" dc.l $00e00000"
cpl$=cpl$+" $00e20fa0"
cpl$=cpl$+" $00e40000"
cpl$=cpl$+" $00e60fa0"+CHR$(13)
CLS

OPEN "O",#1,"COPLIST.S"
PRINT #1,cpl$
CLOSE #1
```

Voilà, c'est fini pour cette fois, le mois prochain, je vous donnerai la liste de tous les registres du blitter et du copper avec des explications détaillées...

BRICOLAGE!

Pour Noël (c'est le jour des enfants), ta revue informatique préférée t'offre le moyen d'épater tes ami(e)s. Il te faut de la colle, des ciseaux et une photo de toi. Grâce au kit bricolage ci-dessous, tu peux leur faire croire que tu écris désormais dans Gen4. Il te suffit de coller ta photo dans le cadre où il est à juste titre mentionné "Colle ta photo ici". Tu vois, c'est très simple, et tu remporteras un succès fou auprès de tes ami(e)s.

Colle

ta photo

ici.

Yahoo! Ce soft est super! C'est le meilleur soft que j'aie jamais vu depuis que j'écris dans Génération 4! Ce soft rend vraiment bien, l'équipe de programmeurs a fait de gros efforts! Le principe du jeu est très original, et les

scrollings sont multi-directionnels et différentiels. Les graphismes sont déments, le scénario est dément, les bruitages sont déments, et c'est très cool. Vraiment, je suis heureux de l'avoir vu, et que j'aime beaucoup, et que c'est très super, et que je t'aime, que je t'aime, oh Gabrielle! Je t'attends, je t'attends, je t'attends, tout le temps, je t'attends, je t'attends, je t'attends, tout le temps, je t'attends, je t'attends, tout le temps, je t'attends, je t'attends, je t'attends, tout le temps!...

THE No.1 Thunder Blade



JEU DE L'ANNEE DU TOURNOI PEPSI

Crampez-vous et déterminez vos idées pour le voyage de votre vie aux commandes de l'Hélicoptère le plus sophistiqué que les spécialistes en armements aient pu concevoir - dominez le chasseur le plus rapide, et détruisez les navires de guerre les plus dangereux avec votre puissance de feu supérieure.

Traversez la silhouette de la ville des gratte-ciel et améliorez vos techniques pour les combats qui vous attendent. Plongez dans la mer pour commencer une bataille épique avec un immense navire de guerre à blindage lourd. Puis courez vite à la fusillade de la gorge rocheuse et des forêts denses et, à travers ce labyrinthe fortifié, négociez soigneusement votre chemin avec des piques et de planés qui éprouveront votre habilité au vol jusqu'à la limite.

Vous percez bravement le ciel en rugissant, détruisant les navires de guerre ennemis, les chars blindés, les chasseurs - tout en évitant les missiles exocet à tête chercheuse, vous passez par les dangereuses installations de pétrole pour atteindre votre objectif final - le terrible croiseur de combat APACHE. L'action ne se termine que lorsque vous émergez, victorieux, l'Artilleur d'Or, maître de la machine la plus méchante que le ciel ait vue.

Ce jeu a été fabriqué sous licence de Sega Enterprises Ltd., Japon.

THUNDERBLADE™ et SEGA® (ou SEGA™) sont des marques de

Sega Enterprises Ltd.

SEGA

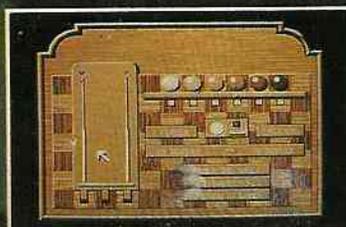
U.S. Gold (France) S.A.R.L. B.P.3 Zac de Mousquettes,
06740 Châteaufort de Grasse.



BILIARDS

SIMULATOR

Frédéric AUTECHAUD
Laurent-Pierre GILLIARD
Philippe RULLEAU
Olivier VAYSSETTES



BILIARDS SIMULATOR, mieux qu'une simple simulation, recrée la véritable ambiance du billard !
Grâce à sa 3-Dimension, offrez-vous le plaisir unique de tourner autour du plateau comme dans une salle de jeu.
Grâce à ses nombreuses options, faciles à mettre en œuvre, démultipliez vos possibilités à l'infini.
Grâce à sa convivialité, mesurez-vous à deux ou contre l'ordinateur.
Beau, riche, efficace, **BILIARDS SIMULATOR** ranime la passion du billard.

Billard IRENE PIERRE - Photo IGOR BABOU

Eric DOIREAU
Jocelyn VALAIS

TEENAGE



ATTENTION : "Teenage Queen" est un logiciel brûlant, torride... La reine des teenagers est aussi une joueuse de poker de premier ordre, et elle n'a pas fini de vous en faire voir... L'univers graphique de ce strip-poker est superbe, Jocelyn Valais atteint ici le niveau des Manara, Crepax et autres Libérateurs. Jamais vulgaire, "Teenage Queen" vous fera passer des moments que vous n'êtes pas prêt d'oublier...

LOGICIELS POUR

ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC ET COMPATIBLES

Queen

ERE INFORMATIQUE SA
Tél. : (1) 45.21.01.49 +
Fax : (1) 45.21.02.50

Télex : EREINFO 261 041 F
1, bd Hippolyte-Marquès
94200 Ivry-sur-Seine

ERE
INTERNATIONAL

SCREEN SHOTS FROM AMIGA VERSION

AMIGA VERSION

AMIGA VERSION

PC VERSION