

Génération

mensuel - Mai 1989

N°11

AMIGA
ATARI ST
Compatibles PC

Tests: 56 pages

PREVIEWS

Xénon 2
Lord Of The
Rising sun
Running Man
Forgotten Worlds
Et 15 autres jeux
déments...

Imagina 89:
la synthèse d'images

Les nouveaux
jeux d'arcade

Sondage



Populous

M 4681 - 11 - 25,00 F



3794681025007 00110

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

LE SECOND D'UNE NOUVELLE GENERATION DE JEUX D'AVENTURES

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...**

Textes et dialogues en français

Le plus beau de tous les jeux d'aventures

Plus de 2 millions d'octets de logiciel

Des graphismes époustouflants

Des sons hyper-réalistes

Des dialogues vocaux à vous couper le souffle

Du jamais vu ni jamais entendu...

16 32
DIFFUSION

82, rue CURIAL
75019 PARIS
40 37 06 37

INFOMEDIA

B.P 12
66270 LE SOLER

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 relier 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 !



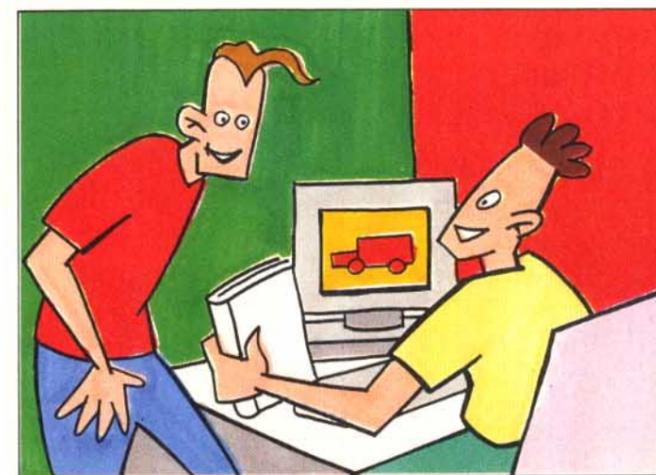
La reliure amovible des **COLLECTOR'S** reste bien ouverte pendant que vous programmez. Vous pourrez y rajouter des fiches, des photocopies, et même vos propres notes.

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 !

ST
MAGAZINE

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 DISPOSEZ 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): 75 FF
 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.

LE COURRIER DES LECTEURS

Enfin! Ca y est! On a réussi! C'est promis, vous trouverez dans ce numéro un sondage sur le magazine. Remplissez-le et renvoyez-le nous que l'on sache enfin ce que vous voulez en plus ou en moins dans Génération 4! Merci d'avance, et à bientôt.
Adresse, pour écrire au courrier des lecteurs:

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

RAS-LE-BOL D'EXPLORA 2

Mr. Littaye

<<Je vous envoie avec cette lettre la solution d'Explora 2...>>

Stop, stop et stop! Merci à tous de nous envoyer vos solutions de jeux, mais alors pour Explora 2, stoppez tout! Si on n'en reçoit pas une par jour, c'est tout comme! Merci quand même.

<<DO YOU SPEAK FRENCH?>>

Philippe W.

<<J'aimerais savoir si le jeu de rôle "Pools Of Radiance" n'existe qu'en anglais, et si une version française est prévue. Enfin, alors que Wizardry 5 vient de sortir sur Apple 2, une version est-elle prévue pour Amiga?>>

Concernant Pools Of Radiance, seule la version PC est pour le moment disponible, mais les versions ST et Amiga ne devraient plus trop tarder. Le jeu en lui-même est en anglais, mais Ubi Soft, le distributeur français, traduit bien sûr la documentation qui accompagne le logiciel. De plus, le vocabulaire employé dans le jeu lui-même n'est pas trop complexe!

Pour ce qui est de Wizardry 5, il n'est pas prévu d'autre version que celle pour Apple 2. Par contre, comme certains éditeurs américains commencent à produire sur Amiga et ST (Lucasfilm pour n'en citer qu'un), une lueur d'espoir peut encore vaciller!

ET LE POSTER CENTRAL...

Mr. Laurent Rettig

<<Je pense que vous devriez proposer des posters issus d'écrans de jeux d'arcades (le départ d'Out-

run, des confrontations de "Forgotten Worlds",...)>>

Pour ce qui est de faire des posters, il n'y a aucun problème, d'ailleurs nous commençons dès ce numéro, en vous proposant l'illustration de couverture! Par contre, mettre une photo d'écran, que ce soit sur micro ou sur une machine d'arcade peut poser des problèmes, car la définition graphique des écrans ne permet pas un agrandissement de qualité. Nous continuerons donc à mettre des posters, mais toujours avec des illustrations.

HUMOUR NOIR?

Mr. Sébastien Leclercq

<<Pourquoi ne faites-vous pas une critique complète du jeu de rôle l'Oeil Noir au lieu de le censurer ou d'en faire une vague allusion en le descendant (est-il si bas que ça?). Est-ce que vous êtes un journal qui censure?>>

Voilà au moins une lettre originale. Tout d'abord, concernant l'Oeil Noir, il n'est pas prévu d'en faire un test. Pourquoi? Tout simplement parce que nous n'aimons pas vraiment ce jeu, et qu'il existe bien d'autres jeux de rôle qui sont beaucoup mieux. Ce n'est pas de la censure, c'est un choix délibéré. Mieux vaut ne pas en parler que de prendre une page du journal pour en dire du mal.

Enfin, pour la dernière question, nous ne sommes pas un journal qui censure. D'ailleurs, je ne vois pas vraiment ce que l'on pourrait censurer...

GEN4 & JDR. OUI, MAIS OU?

MR. Franck Labrot

<<Je désirerais recevoir une documentation sur le jeu Warhammer, savoir son prix, le prix des figurines qui vont avec et l'adresse où je peux me le procurer.>>

Tous les jeux que nous testons dans la rubrique Gen4 & Jdr sont disponibles dans les boutiques spécialisées en jeux de réflexion. Vous obtiendrez tous les renseignements que vous désirez et pourrez acheter le jeu chez l'un d'eux. Pour connaître le revendeur le plus proche de chez vous, achetez donc un journal de jeux de rôle, et cherchez dans les pubs. Essayez donc le journal Casus Belli, c'est le plus connu...

UNE DISQUETTE AVEC LE MAGAZINE

Mr. Olivier Rosello

<<Il existe un excellent magazine anglais nommé ST/Amiga Format, et qui propose une disquette pour ST et Amiga avec chaque numéro. J'espère que nous aurons bientôt droit à une disquette dans Génération 4.>>

Autant vous dire que cela fait très longtemps que nous y pensons, mais après avoir étudié plusieurs possibilités, nous sommes arrivés à la conclusion

que c'était impossible. Vous allez me demander pourquoi alors qu'ils le font en Angleterre; car il n'y a pas que ST/Amiga Format qui fassent cela, d'autres magazines font des opérations équivalentes, ou proposent même des musiques de jeux sur cassette. Le problème vient du fait qu'en France, cela coûte très très très cher, alors qu'en Angleterre, la distribution n'étant pas, comme en France, assurée par un seul organisme, les prix sont inférieurs. Un magazine anglais peut donc le faire sans problème, et même être moins cher que n'importe quel canard français... Le problème n'a donc pour le moment aucune solution... jusqu'en 92 peut-être!

LES PETITES ANNONCES

Rappel: les petites annonces ayant un rapport avec le piratage ou étant illisibles ne passeront pas!

AMIGA:

Echange Amiga 500, 1 Méga de RAM, sous garantie, Noël 88 + Moniteur couleur 1084S, DPtain 2, nombreux softs + livres et revues contre STF 1040 couleur fin 88 + imprimante + GFA Basic 3.0 + doc (à discuter, toute heure). Tel: 60.26.24.00. Claye-Souilly (77)

Vends Amiga 100 + moniteur couleur 1081: 6000F. Imprimante Nakajima AR40: le tout 8000F. Tel: 29.45.00.53.

Vends originaux pour Amiga: Bard's Tale 2: 150F. War In Middle Earth: 150F. Hervé Doleac, 64 boulevard Sébastopol, 75003 Paris. Tel: 42.78.22.56.

ATARI ST:

Vends Atari 520 STF Double face, très bonne

TEXTE DE VOTRE ANNONCE

Ci joint un chèque ou CCP de 50 francs
(25 francs pour les abonnés)
à l'ordre de Pressimage.

état + Outrun + International Soccer + revues sur le ST + 10 disquettes, le tout dans les cartons d'origine. Valeur réelle: 4000F environ, vendu à 2400F. Tel: 42.79.60.10. (Stéphane)

Vends Atari 520 STF (2 mois) + moniteur couleur Atari SC14425 + revues + joystick + tapis + boîte + D7, le tout excellent état. Prix: 5200F. Tel: 69.41.35.67. Demander Stéphane après 18H.

Vends originaux pour Atari 520 ST: Barbarian 2: 110F. Billard Simulator: 150F. Carrier Command: 150F. Modula 2: 400F. Platine ST: 550F. Bard's Tale: 110F. Indiana Jones: 90F et bien d'autres encore. Tel: (1).30.52.34.28. Demander Stéphane.

Vends pour ST originaux de Arena, Mission en Rafale, Chessmaster 2000, Super Cycle et l'Arche du Capitaine Blood: 110 francs l'un ou 450 francs les 5. Patrick au 43.83.88.45.

Vends franco pour Atari: Gunship 100F. Elite 100F. Subbattler: 50F. Little Computer People: 50F. Atacompe: 50F. Tel: 88.69.44.97.

Vends pour ST originaux de Skrull, Thundercats, Thunderblade, Operation Wolf, Terrorpods, Menace: 120 francs chaque. Crazy Cars, Sky Fighter: 60 francs. Tel: 59.23.05.94. Après 20H.

Recherche Atari 520 STF péritel, nouvelles Roms, environ 2000F. Sur Nantes, sauf si possibilité d'amener le matériel. Tel: (40).74.82.65. Demander Jean-Louis.

Achète original uniquement de GFA Draft pour ST, faire offre au 43.64.71.65. après 19 heure, en semaine, demander Eric.

DIVERS:

Vends CPC 464 + lecteur de disquettes DDII + moniteur couleur et nombreuses disquettes. Entièrement révisé prix à débattre. Demander Nicolas au 43.06.17.55.

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + K7 de jeux très bon état: 2000F et le lecteur de discs 3" très bon état + 8 disquettes vierges: 1300F. Sébastien Bibes. Tel: 57.46.37.67.

Vends 200 disquettes vierges 3.5 pouce 60 francs les 10 ou 1000 francs le tout. Doléac Hervé, 64 boulevard de Sébastopol, 75003 Paris. Tel: 42.78.22.56.

NOUVELLES VERSIONS

ADAPTATIONS POUR AMIGA

BIO-CHALLENGE (DELPHINE)
Voir GEN 4 numéro 9

Ca Y'est!!! La version Amiga de Bio-Challenge est arrivé, et nous ne nous en sommes pas encore remis. C'est encore plus beau que la version ST, mais c'est surtout au niveau des musiques que l'amélioration se fait sentir. Ce sont les plus belles musiques entendues sur Amiga, et même en branchant l'Amiga sur une chaîne et en montant le son à fond, on n'entend pas un seul souffle! C'est géant, superbe, et c'est assurément le meilleur jeu d'arcade pour Amiga.

Note: 99%

ARTURA (GREMLIN)
Voir GEN 4 numéro 7

Artura est un jeu d'aventure-arcade dans lequel vous partez à la recherche de runes. Vous passez d'un écran à l'autre en franchissant des escaliers et des portes, tout en lançant des haches à la tête des soldats, orcs, et autres ennemis qui surgissent à tout moment. Artura ressemble beaucoup à Black Lamp (de Firebird): il est plus maniable, mais moins beau.

Note: 79%

LA BOSSE DES MATHS 6e/3e (COKTEL VISION)
Voir GEN 4 numéro 5

Au cours de cette aventure arithmétique, vous voyagez en compagnie de Jo le dromadaire, de l'océan de la Géométrie à la cité des Données, en passant par la Contrée numérique. La Bosse des Maths est un éducatif tellement sympa qu'il donne envie de "bosser".

Note: 20/20

GOLDRUNNER II (MICODEAL)
Voir GEN 4 numéro 5

Ce tome II de Goldrunner bénéficie d'un scrolling aussi remarquable que son prédécesseur, qui était "la" référence en matière de jeux de tir vertical. Nous avons un peu moins apprécié Goldrunner II que le premier Goldrunner, mais il reste quand même un très bon achat, car il est vraiment très bien réalisé.

Note: 89%

IRON TRACKERS (MICROIDS)
Voir GEN 4 numéro 8

Iron Trackers est une course à deux, en squad, où l'on doit essayer de tuer son adversaire, et tout cela pour gagner un maximum d'argent. Le scénario est assez antipathique, le jeu l'est encore plus.

Note: 18%

MOTOR MASSACRE (GREMLIN)
Voir GEN 4 numéro 9

Vous êtes un des rares survivants d'une guerre bactériologique et, à bord de votre voiture, vous devez trouver de la nourriture saine. Les mutants, qui ont envahi les rues et les immeubles, vous livrent une lutte acharnée. Motor Massacre mêle intelligemment l'arcade (poursuites en voiture) et l'aventure (recherches d'équipements et de nourritures).

note: 82%

R-TYPE (ELECTRIC DREAMS)
Voir GEN 4 numéro 8

Sorti sur pratiquement toutes les machines de jeux, R-Type est vraiment le summum en matière de jeux de tir. Il a été beaucoup copié, mais c'est quand même lui le plus beau. Les ennemis et les décors sont d'une finesse remarquable, et les armes variées au possible. L'adaptation Amiga est absolument fabuleuse! R-Type est un logiciel que tous les amateurs de tir doivent posséder.

Note: 98%

SPACE HARRIER (ELITE)
Voir GEN 4 numéro 5

Dans une explosion de couleurs, voici Space Harrier. La réplique de ce superbe jeu d'arcade est enfin disponible sur Amiga. C'est du tir en 3D sur des monstres plus vrais que nature. Il est tout simplement magnifique.

Note: 91%

BAAL (PSYCLAPSE)
Voir GEN 4 numéro 8

Vous êtes l'ultime guerrier qui aura la possibilité de combattre Baal, le dieu du mal! Pour cela, vous devrez explorer nombre de tableaux où pièges et monstres abondent! Un excellent jeu d'arcade/aventure.

Note: 80%

CRAZY CARS 2 (TITUS)
Voir GEN 4 numéro 8

Profitez de l'occasion qu'offre Titus de conduire une F-40 sur les routes des Etats-Unis... mais ne vous laissez pas aller à conduire trop lentement, car votre mission vous oblige à aller rapidement de ville en ville, en évitant si possible d'avoir à faire avec les flics! La version Amiga est superbe, avec le jour qui se lève et la nuit qui tombe!

Note: 96%

POLICE QUEST (SIERRA-ON-LINE)
Voir GEN 4 numéro 3

Un Sierra-On-Line très original, comportant un nombre important de petites missions. La vie de tous les jours d'un flic aux Etats-Unis ne semble pas toujours drôle! Cependant, le jeu est bon. La version Amiga est semblable à la version ST.

Note: 89%

AFTERBURNER (ACTIVISION)
Voir GEN 4 numéro 8

Décidement, nous n'aurons pas vu une seule bonne version de ce jeu. Si la version Amiga du célèbre jeu d'arcade est un peu mieux que la version ST (on ne va plus au troisième niveau sans bouger!), l'intérêt demeure toujours quasiment nul!

Note: 11%

ADAPTATIONS POUR ST

FUSION (ELECTRONIC ARTS)
Voir GEN 4 numéro 6

Une adaptation intelligente de la version Amiga. Sur ST, le scrolling n'est plus multi-directionnel mais il reste le plus beau scrolling horizontal différentiel du moment. Le jeu, par contre, est toujours aussi complexe.

Note: 73%

AMERICAN ICE HOCKEY (MINDSCAPE)
Voir GEN 4 numéro 5

Une simulation de Hockey avec des graphismes moyens et une jouabilité loin d'être parfaite. On peut faire beaucoup mieux avec un ST.

Note: 64%

ADAPTATION POUR PC

BATTLECHESS (ELECTRONIC ARTS)
Voir GEN 4 numéro 6

Et voici une excellente adaptation de la version Amiga, avec des graphismes superbes en EGA, et des chargements moins longs que sur Amiga. Pour

ceux qui aiment les échecs et qui veulent avoir un échiquier beaucoup plus original!

Note: 92%

TIME BANDIT (MICRODEAL)
Voir GEN 4 numéro 1

La version PC est en tout point semblable à la version ST, et le jeu est toujours aussi bien, mêlant largement arcade et aventure, comme cela n'a jamais été refait depuis!

Note: 96%

TITAN (TITUS)
Voir GEN 4 numéro 9

En EGA, Titan est aussi incroyable sur PC que sur Amiga! Quel scrolling! Ce casse-brique de la troisième génération est vraiment excellent.

Note: 95%

ZAK MAC KRACKEN... (LUCASFILM)
Voir GEN 4 numéro 10

Décevant côté graphisme dans sa version EGA, Zak Mac Kracken reste un excellent jeu d'aventure, l'un des meilleurs même lorsqu'on pense à la durée de vie du jeu et au scénario vraiment loufoque.

Note: 97%

LOMBARD RAC RALLY (MANDARIN)
Voir GEN 4 numéro 8

Compatible CGA et EGA, l'adaptation de Lombard Rac Rally est de bonne qualité sur PC. Cependant, le jeu possède toujours quelques défauts, et l'on pourra préférer d'autres jeux, surtout que des courses automobiles sur PC, il en existe un bon paquet.

Note: 80%

NEBULUS (HEWSON)
Voir GEN 4 numéro 6

Cette adaptation du meilleur jeu de chez Hewson est excellente, surtout pour ce qui est de la version EGA. Vous devez faire monter votre personnage en haut d'une tour, afin de passer au niveau suivant! Le premier jeu à scrolling rotatif! Original et très prenant.

Note: 91%

ATA ATA HOGLO HULU
 HAM TOT ZOGLO HULU HULU
 ATA ATA HOGLO HULU
 ER TOT ZAGLO HULU HULU



Le temple des soucoupes volantes cache d'effroyables secrets.



Terriblement mystérieux, mais tellement envoûtants...



T'en auras la chair de poule, AMI !
 Tu ne seras plus comme avant, AMI !

EXXOS IS GOOD FOR YOU!

ATARI ST
 AMIGA 500/1000/2000
 PC & COMPATIBLES

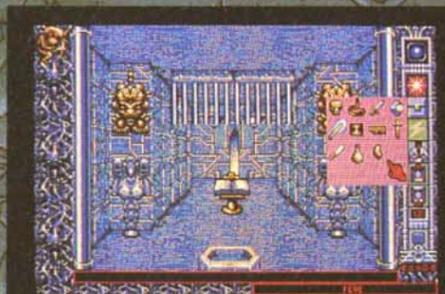
ERE INFORMATIQUE S.A.
 1, Bd Hippolyte-Marquès
 94200 IVRY-SUR-SEINE

Tél. : (1) 45.21.01.49
 Fax : (1) 45.21.02.50
 Téléx : EREINFO 261041F

KULT



CAZA
 89



Même tes meilleures amies te trouveront changé...



Elles penseront que tu as fumé des queues de tromps avariées...



Mais il est trop tard, EXXOS t'a joué un bon tour. Désormais, tu es un mutant psychique.

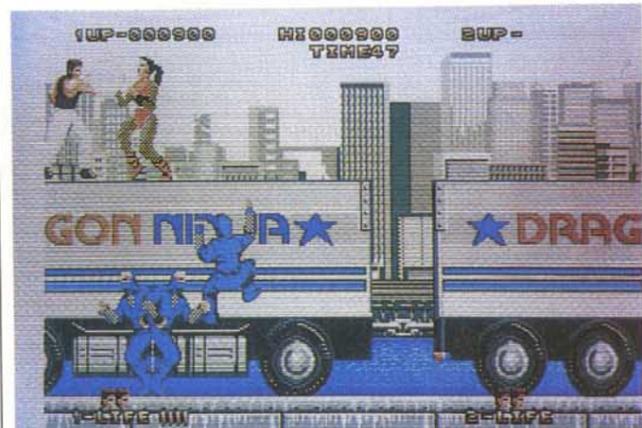
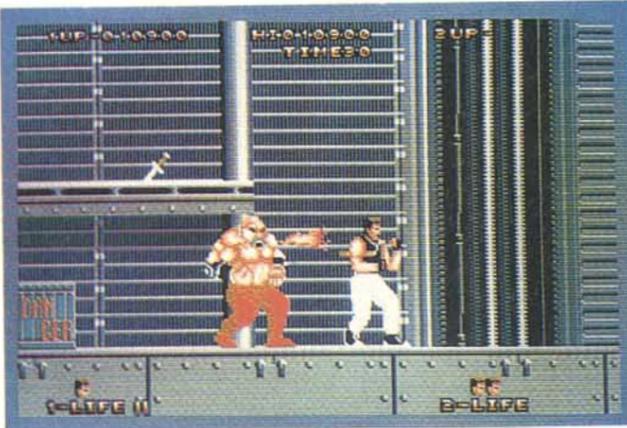


DRAGON NINJA

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



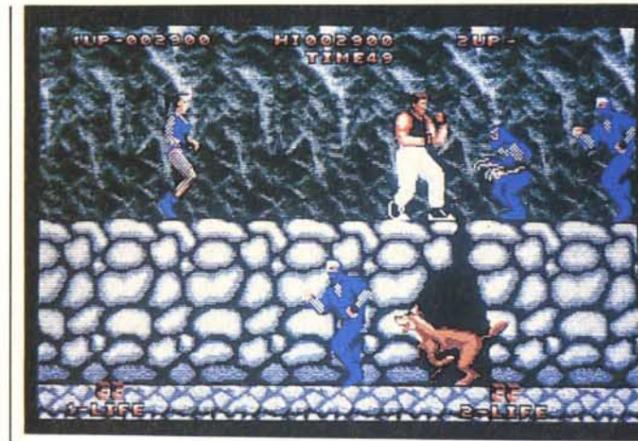
Là, je suis vraiment époustoufflé. Si Océan France avait fait très fort avec Operation Wolf, il est vrai qu'ils ont fait encore mieux avec Dragon Ninja, tant le jeu ressemble à l'arcade! Le plus fou, c'est que l'on retrouve tous les tableaux de l'arcade, tous les ennemis et tous les mouvements possibles! Bref, c'est incroyable, surtout qu'un scrolling horizontal plein écran sur ST, avec des sprites énormes comme ceux de Dragon Ninja, c'est très très fort. S'il est vrai que le scrolling n'est pas toujours excellent, cela ne gêne en rien durant le jeu! En plus, d'après ce que j'ai vu de la version Amiga, ça s'annonce carrément parfait, y compris au niveau du scrolling. A vous de voir l'update le mois prochain.



Adapter Dragon Ninja (qui est sans aucun doute l'un des plus appréciés par les habitués des salles d'arcades) sur micro-ordinateur, semblait être un défi pratiquement irréalisable. Et pourtant ils l'ont fait. Un grand bravo pour les programmeurs de chez Océan, car cette adaptation est tout simplement le jeu d'arcade, le vrai, l'unique! Non seulement tous les niveaux sont présents sur la version micro, mais en plus les graphismes, l'animation des personnages et les sprites sont, pixel pour pixel, les mêmes. Pour ceux qui ne connaîtraient pas le jeu d'arcade, je comparerai Dragon Ninja avec Double Dragon ou avec Tiger Road, avec pour différence majeure, que les sprites sont de plus grande taille. Sinon, il vous faudra parcourir 9 niveaux aux décors différents, affronter des hordes d'ennemis (certains sont armés d'épées, de shuriken, etc...) et à chaque niveau battre en duel le chef des méchants, un être dangereux qui possède un pouvoir très spécial. Votre mission: retrouver et libérer Roni, kidnappé par des terroristes. Pour vous défendre, vous ne disposez au début que de vos poings (mais rassurez-vous, vous êtes un as du Kung Fu), et vous pourrez ramasser assez vite certaines armes (couteau, nuntchaku) qui vous rendront redoutable. A l'avant-dernier niveau enfin, vous devrez combattre, à la suite, tous les chefs que vous aurez rencontrés auparavant, ce qui promet une bataille titanesque. Un arcade pur et dur, avec lequel vous n'aurez pas un moment de répit.



Selon moi, la meilleure adaptation sur micro (pour l'instant), d'un jeu d'arcade. Le fait d'avoir respecté la possibilité de jouer à deux en même temps lui donne toute sa valeur et prouve qu'à bon programmeur, rien d'impossible. Le jeu d'arcade m'avait tenu en haleine plusieurs soirées dans les salles de jeux, et jamais encore je n'en avais vu le bout. Désormais, ce n'est plus qu'une question de jours, voire d'heures, et je ne peux que vous conseiller ce logiciel vraiment super. Evidemment, si vous n'aimez pas les jeux d'arcades où vous frappez sur tout ce qui bouge, je vous conseille plutôt d'acheter un strip poker, bien que vous puissiez changer d'avis en voyant ce logiciel.



La conversion s'annonçait difficile mais le résultat est là: il s'agit presque de la version arcade. Un bel exploit! Je dis presque car si les graphismes en sont dignes, l'animation pêche un peu par sa relative lenteur. Et encore, seul le scrolling est à mettre en cause car au niveau des personnages, c'est irréprochable et croyez-moi, ils sont nombreux à l'écran. Côté sons, la musique accompagne agréablement la partie et les bruitages illustrent bien l'action. Seul l'aboiement du chien me laisse perplexe. Les habitués du jeu ne seront pas dépaysés puisque l'ordre des tableaux est fidèlement respecté. Pour tous les fans de la castagne... et les autres.



DRAGON NINJA
GRAPHISME: 94%
ANIMATION: 92%
SON: 90%
INTERET: 96%

La version Amiga sera en Update le mois prochain. Pas de version PC!

NOM DU JEU	AMIGA	ST	PC	PAGE	SPECIAL
ARCADE/ACTION					
ANDES ATTACK		X		35	
BEAM	X			33	
BOMB FUSION	X			38	
BUMPY		X		14	
CYBERNAUTS	X			27	
CYBERNOID 2	X	X		21	GEN HIT
DENARIS	X			26	GEN D'OR
DNA WARRIORS	X			25	
DRAGON NINJA	X			12	GEN D'OR
DRAGONScape		X		24	
EVIL GARDEN	X			28	
HIGHWAY HAWKS	X			15	
HUMAN KILLING MACHINE	X	X		18	
JUG	X	X		23	
MAD FLUNKY		X		18	
POTHOLE PETE		X		25	
PRISON	X	X		30	GEN D'OR
RAIDER	X			15	
REAL GHOSTBUSTERS		X		20	
SCORPION	X			22	
SHUTDOWN		X		29	
SLIP STREAM	X			23	
STORMTROOPER		X		34	GEN HIT
TARGHAN	X	X	X	16	GEN D'OR
THUNDERWINGS		X		29	
TOM & JERRY	X			32	
VINDICATORS		X		36	GEN D'OR
SPORT					
FACE OFF		X		45	
GAMES SUMMER EDITION			X	44	GEN D'OR
HUSTLER		X		42	
RINGSIDE	X	X		42	
RUN THE GAUNTLET	X	X		46	
STEVE DAVIS WORLD SNOOKER	X	X		43	GEN D'OR
SIMULATION					
BATTLEHAWKS 1942	X	X	X	50	
F-16 COMBAT PILOT	X	X	X	54	GEN D'OR
F-19 STEALTH FIGHTER			X	48	GEN HIT
JET FIGHTER			X	52	GEN D'OR
AVENTURE					
DEJA VU 2	X	X		59	
GALDREGON'S DOMAIN	X	X		30	
KRISTAL	X	X		62	GEN D'OR
RAFFLE	X	X		64	
ZOMBI		X		58	
REFLEXION					
ARCHIPELAGOS		X		74	GEN D'OR
BALANCE OF POWER 1990	X		X	72	GEN HIT
DAMES GRAND MAITRE	X	X	X	73	
POPULOUS	X			68	GEN D'OR
WAR IN MIDDLE EARTH	X	X	X	70	GEN D'OR
PEDAGOS					
AMADEUS		X		76	
CODE ROUTE		X		77	
CONCORDANCE DES TEMPS		X		76	
MULTICOURS		X		76	
PETIT LECTEUR		X		77	

BUMPY

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

Loricels strikes again avec un pur jeu d'arcade: Bumpy. Bumpy est une petite balle souriante qui saute un peu partout de plate-forme en plate-forme, dans le seul but de parcourir les différents niveaux du jeu. Scénario simple mais efficace étant donné les gadgets qui peuplent les tableaux, tels des dalles qui disparaissent dès que Bumpy saute dessus ou qui vous font éclater sur des pointes. Les tableaux regorgent aussi d'objets en tous genres: les marteaux vous servent à briser des murs, les gouttes d'eau vous aideront à éteindre les feux sur les dalles, les clés dégradent les poteaux et de temps en temps des fioles vous rendent une vie. Le maniement de Bumpy demandera tout votre génie et votre habileté à réfléchir assez vite car des dalles disparaissent et risquent de vous projeter dans le vide. Un point important qui donne son volume au jeu, Bumpy est agrémenté de nombreux sons digitalisés de bonne qualité. Ce n'est pas le seul gadget car un éditeur de tableaux complète le tout, au cas où les 100 qui figurent déjà au programme ne vous suffisent pas.



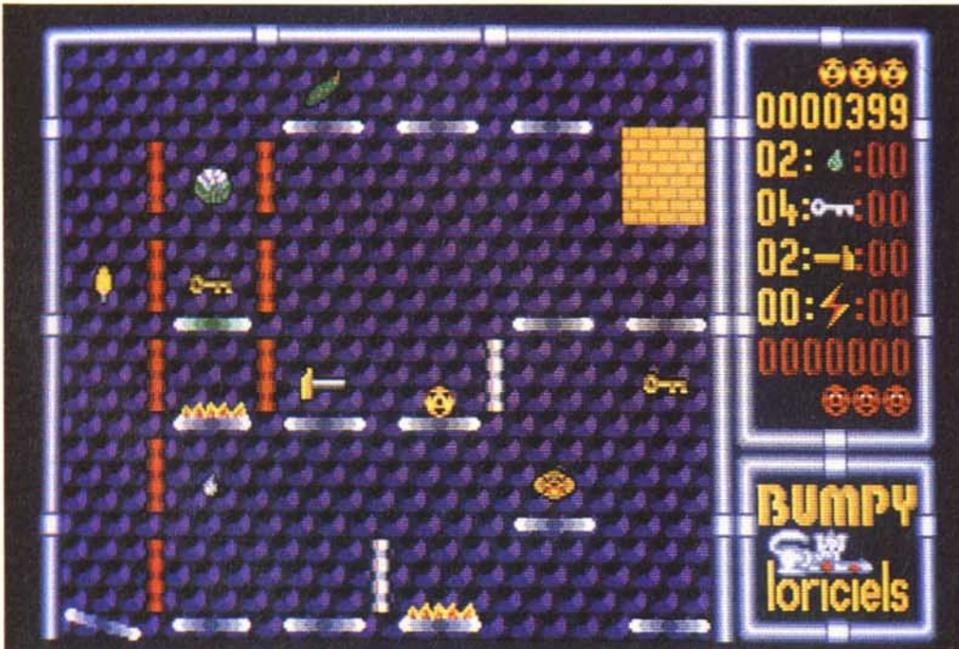
Bumpy est un bon jeu d'arcade et d'un genre qui nous change un peu du Shoot-em-up habituel. La petite balle est très sympathique avec son éternel sourire et sa façon de bondir. Pour jouer, vous aurez besoin de bons réflexes et de votre rapidité à réfléchir sur le parcours le plus pratique à suivre. Vous n'êtes pas obligé de ramasser tous les gadgets que vous trouverez, mais aux niveaux supérieurs, vous risquez d'en manquer. L'éditeur de tableaux est très bien fait et facile d'emploi, ce qui promet de longues heures de jeu. Je vous ai gardé le meilleur pour la fin: les bruits digitalisés sont vraiment fabuleux (chose rare pour ce genre de jeu). Voilà, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter de passer un bon moment avec Bumpy.



Dans le genre jeu de plateau, on peut dire que nous n'avons pratiquement rien sur ST, ou en tout cas rien de valable. Sans être un jeu parfait, Bumpy a l'avantage d'être très sympathique, et d'être en tout cas le meilleur jeu de grimpe disponible à ce jour. C'est donc avec beaucoup de plaisir que l'on y joue, même si l'on est pas en face d'un grand jeu! Pour les fans du genre.



Décidément Loricels fait dans la simplicité, ce qui n'est pas un mal loin de là. Bumpy ne faillit pas à la règle. La compréhension du soft est quasi-immédiate, c'est déjà un bon point. Ensuite, au niveau son, c'est excellent, tant pour la musique que pour les bruitages. Autre point fort, la fluidité et surtout la vitesse de l'animation, proprement fantastiques. Seul point faible, les graphismes qui auraient mérités d'être plus soignés et plus colorés, mais dans ce jeu ce n'est pas primordial. Même s'il n'est pas aussi prenant que Skweek de la même société, ce logiciel demandant un minimum de réflexion (vraiment un minimum!) et permet de s'amuser pendant de longs moments. Finalement, la simplicité, si bien exploitée, ça a vraiment du bon!



BUMPY
GRAPHISME: 63%
ANIMATION: 73%
SON: 84%
INTERET: 79%

Pas de version Amiga ou PC annoncée.

RAIDER

IMPRESSION env.150F 1 joueur
Système: Amiga

Une version ST sortira peut-être. Pas de version PC prévue.

Les rebelles ont envahi les planètes de l'Empire. Le but est de nettoyer quatre d'entre elles de ces ennemis et de récupérer quatre nacelles à l'aide de votre vaisseau bombardier: le Raider. Chaque planète est différente. La visibilité, les conditions atmosphériques et la gravité changent avec chacune d'entre elles. Dans ces conditions, détruire toutes les batteries rebelles s'avère difficile. Une fois cette première partie terminée, les colons présents sur la planète éteindront alors les unités électroniques de détection, laissant apparaître une nacelle en forme de rouage. Pour s'en emparer, pas de problème, le Raider possède un rayon tracteur. Une nacelle est présente sur chaque planète. Une fois que toutes les nacelles sont à bord, l'ordinateur du Raider vous amènera automatiquement dans la centrale électrique. Dès que vous y serez, le mécanisme d'auto-destruction de celle-ci se déclenchera, limitant par la même occasion le temps imparti pour voler vers un récepteur et y déposer les dites nacelles. Ensuite, il faudra encore repartir et s'échapper avant que tout ne saute. De plus, il faudra garder un oeil sur votre niveau de carburant et sur votre écran protecteur. Il est toutefois possible de se ravitailler en tractant des capsules présentes à la surface des planètes. Dernière recommandation, en cas de visibilité nulle, votre Raider est doté d'une torche de visibilité externe. Cependant, son utilisation requiert un carburant spécial que vous ne pouvez prendre qu'en quantité limitée.



Il faudrait tout de même prévenir certains programmeurs que les capacités des machines évoluent et que présenter un soft tel que Raider relève de la provocation. Il ne s'agit ni plus ni moins que d'un Astéroid (logiciel pionnier sur la pionnière des machines) remis au goût du jour sans aucune modifications ou presque. Seule la musique est correcte: merci l'Amiga! Sinon, tout est nul. Graphiquement insignifiant, ce programme ne brille guère par sa réalisation. Et pour couronner le tout, votre vaisseau se dirige au clavier. Messieurs les programmeurs, sachez qu'entre temps les joysticks sont apparus. Là encore, un recyclage urgent s'impose! Un soft à oublier très vite.



RAIDER
GRAPHISME: 52%

ANIMATION: 76%
SON: 41%
INTERET: 33%

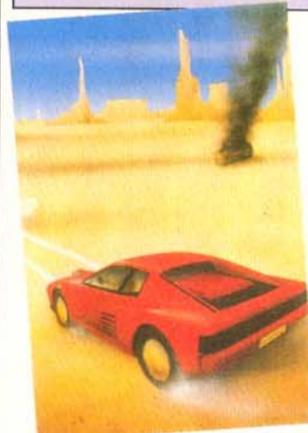
HIGHWAY HAWKS

ANCO env.200F 1 joueur
Système: ST

Si n'y a pas à chercher très loin pour trouver de quel jeu d'arcade les programmeurs de chez Anco se sont inspirés pour faire Highway Hawks. Si je vous dis que vous conduisez une voiture sur une route, que la dite voiture est équipée d'un canon, et qu'en détruisant les autres voitures, camions et motos que vous croisez, vous obtenez de temps en temps des équipements supplémentaires pour votre voiture... Bref, vous avez reconnu en Highway Hawks un clone de Road Blaster, et vous avez raison!



Ce jeu comporte de bonnes choses, mais aussi des éléments vraiment mauvais. Le bon côté vient de la rapidité du jeu, car la route défile vraiment très vite, ce qui est impressionnant. Par contre, la rapidité existe au détriment des sprites qui, s'ils ne sont pas affreux, sont loin d'être beaux. En fin de compte, on se laisse quand même prendre au jeu et il y a de bonnes idées, comme les camions qui larguent des flammes d'huile devant vous pour vous faire déraaper... La version Amiga de Road Blaster étant loin d'être excellente, à vous de choisir, entre les deux, celui qui est le mieux, mais sachez que tous les deux sont loin d'atteindre des sommets!

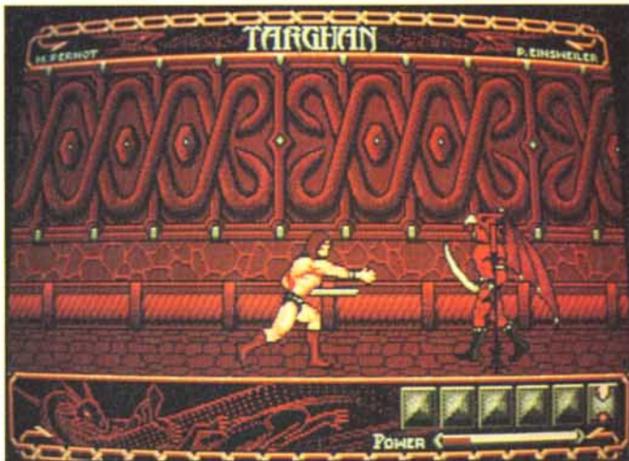


HIGHWAY HAWKS
GRAPHISME: 66%
ANIMATION: 81%
SON: 70%
INTERET: 69%

Une version ST est prévue pour mai. Rien par contre pour PC.

TARGHAN

SILMARILS env.250F 1 joueur
Système: Amiga / PC / ST



temps, vous aurez droit à de petites animations derrière les éléments du décor: oiseaux, écureuils, cerfs, etc... Parfois, vous rencontrez des êtres gentils (si, c'est possible) qui vous accompagneront, tel ce feu-follet qui vous suivra, ce qui vous permettra d'avoir de la lumière dans les sous-terrains. L'aventure se déroule dans la forêt, des cavernes, dans les arbres, dans les collines... avec infiniment plus de rencontres différentes que dans Barbarian II ou celui de Psygnosis. D'ailleurs, au niveau de l'aventure, c'est du genre du Barbarian de Psygnosis, et au niveau des combats, c'est du genre du Barbarian de Palace, car vous disposez d'une dizaine de coups différents et les adversaires ne meurent pas tout de suite, bien au contraire!



Aucune différence entre les versions ST et Amiga, sauf au niveau son, et encore. La version PC est compatible CGA/EGA.



Mieux que Barbarian (Psygnosis), que Barbarian (Palace), que Barbarian II, Targhan fait son apparition dans le monde de la micro. A force de me voir sourire, vous allez vous dire que je trouve tout bien, mais ce n'est pas de ma faute si les programmeurs se surpassent. Targhan est un jeu bien agréable en tous points: le maniement se fait entièrement



Alors là, je dis bravo! Bravo à Silmarils, parce que Targhan est le plus beau programme français depuis quelques temps. Dans le style du Barbarian de Psygnosis, Targhan est largement au dessus de tous les jeux de ce type, et de loin, qui plus est. Avec des graphismes superbes, aux couleurs très bien choisies, avec de l'arcade et un peu d'aventure, et surtout un nombre de tableaux, de décors, d'animations, de monstres et de rencontres très important, Targhan est un jeu de très haut niveau! Même si vous avez déjà les deux Barbarian de Palace, celui de Psygnosis ou Skrull, vous pouvez acheter Targhan sans même le tester auparavant: je vous garantis qu'il est bien supérieur aux autres!



Voici le premier logiciel "sérieux" de chez Silmarils, et alors, quel logiciel! Sachez d'entrée qu'il s'agit d'un des meilleurs programmes de sa catégorie: à côté de lui, le célèbre Barbarian fait pâle figure. Tous les ingrédients sont réunis pour en faire un hit, que ce soient les graphismes extraordinaires, pleins de couleurs et d'une finesse incroyable, ou encore les sons et la musique, tous deux digitalisés. Mais le plus surprenant provient de l'animation: les mouvements du personnage sont très fluides et merveilleusement rendus, à la limite on pourrait dire qu'ils sont humains. La conclusion est simple: achetez Targhan, vous ne serez pas déçus!

au joystick (rapide), les graphismes sont les plus beaux réalisés jusqu'à présent sur ce genre de jeu, les sons sont digitalisés (supers!) et les animations géniales. Il y a tellement de choses qui m'ont fait craquer que j'ai bien du mal à vous en parler. Le seul point noir à déplorer, mais qui n'altère en rien le jeu, c'est le fait que Targhan rencontre des Nains qui habitent au sommet des arbres (?), chose vraiment absurde car tout le monde sait que les Nains vivent dans les grottes et détestent l'eau et les arbres.



TARGHAN
GRAPHISME: 96%
ANIMATION: 97%
SON: 88%
INTERET: 95%

ARCADE / ACTION

MAD FLUNKY

ALTERNATIVE env.200F 1 joueur
Système: ST

Veinard! Vous venez d'être affecté comme majordome pour servir la famille royale à Buckingham Palace. Vos patrons (la reine, lady Di, le prince Charles, etc...) sont très exigeants, et vous avez intérêt à les satisfaire très rapidement si vous voulez récupérer les autographes indispensables à votre album. Les tâches à accomplir sont variées: allumer du feu dans les cheminées du palais, chercher un cheval, etc... Il faut, en fait, trouver des objets et les porter à l'endroit adéquat. Mais attention aux gardes qui entravent votre travail!
Le jeu a été traduit en plusieurs langues, et les ordres écrits sont donc accessibles en français (mais les textes restent prononcés en anglais).



Bof! Ce n'est pas un jeu royal et l'ambiance de Buckingham Palace est assez froide. Les personnages, par contre, sont bien caricaturés, et les énigmes assez difficiles à résoudre (heureusement car il n'y en a que 5). Le jeu est assez original de conception et devrait plaire à ceux qui se sont passionnés pour Terramex. Je vous conseille en tout cas de faire un plan des lieux, car on se perd facilement dans le dédale des pièces.



MAD FLUNKY

GRAPHISME: 59%

ANIMATION: 45%

SON: 55%

INTERET: 58%

Pas de version Amiga ou PC prévue.

HUMAN KILLING MACHINE

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



Avec pour seules armes ses pieds et ses poings, H.K.M. (Human Killing Machine) doit imposer sa loi dans tous les pays du monde et contre les adversaires les plus redoutables: Igor et son chien enragé; Maria et Helga, les dames de la nuit (pas du tout calines!); Miguel le toréador et Brutus le taureau victorieux; Hans le titan et son compagnon ivre; et enfin des terroristes de Beyrouth.
Cette suite de Street Fighter est très technique côté combat: 17 mouvements différents, plus la possibilité de donner des coups plus secs quand on presse rapidement le bouton feu, et de diriger H.K.M. pendant qu'il saute. Ici, pas de scrolling; le décor est fixe, mais c'est surtout l'animation des personnages qui retient l'attention.



Il y a des programmes cools, et d'autres qui sont du genre plutôt excitants. Buvez trois tasses de café, faites trois parties contre le garde Kwon à Moscou, et vous êtes bon pour une crise de nerfs. Complètement stressant ce jeu... surtout si on n'adopte pas la bonne tactique. Certes, au départ, le combat est inégal: vous avez 5 vies et Kwon n'en a que 3; mais la crosse de son fusil est 10 fois plus percutante que vos poings. Alors? soyez plus rapide que lui et portez des coups-bas à toute vitesse, en restant le plus près possible de lui; ne lui laissez pas le temps de reprendre son souffle. Si vous êtes touché, faites marche arrière et attendez de retrouver votre énergie maximum pour l'affronter. Quoiqu'il en soit, HKM est superbe mais trop difficile, même au premier niveau déjà.



H.K.M.

GRAPHISME: 86%

ANIMATION: 75%

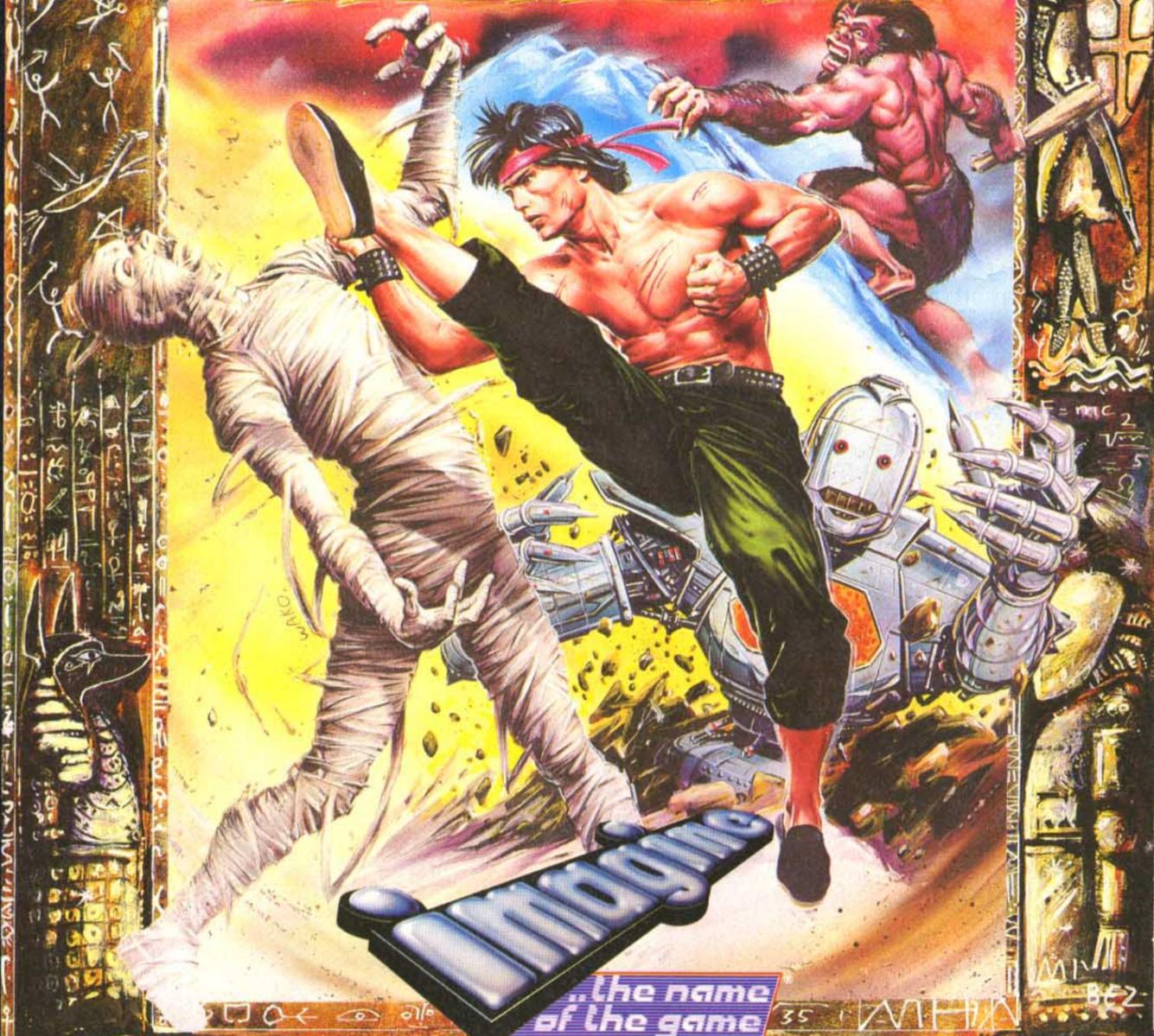
SON: 65%

INTERET: 58%

Une version PC est annoncée pour plus tard. Pas de différence entre les versions ST et Amiga.

RENEGADE III

THE FINAL CHAPTER



LE CHAPITRE FINAL. Quand un homme perd sa femme... il perd la tête! Dans ce chapitre final, RENEGADE doit rassembler toutes ses forces et ses réflexes pour poursuivre les kidnappeurs de sa petite amie à travers le temps. Battez-vous contre des hommes néolithiques, des

chevaliers médiévaux et contre les morts-vivants des tombes de l'Egypte Ancienne. Votre quête vous transportera au-delà du présent vers une époque que vous n'oublierez jamais... mais rappelez-vous... votre petite amie veut vous voir vivant!

ZAC DE MOUSQUETTE, 06 740 CHATEAUNEUF DE GRASSE

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615/MICROMANIA. REVENEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145

REAL GHOSTBUSTERS

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

Vous vous rappelez sûrement de l'ambulance super-équipée des chasseurs de fantômes dans laquelle Peter Venkman le charmeur, Egon Spengler le scientifique, Ray Stantz l'occultiste, Winston Zeddemore le dernier venu, partageaient sauver la ville et délivrer la charmante Dana Barrett des griffes de Gozer le Gozerien. Un peu après la sortie du film, Activision nous sortait un jeu adapté de SOS Fantômes pour nos 8 bits, puis nous n'avons plus entendu parler de ces héros modernes jusqu'au jour où Canal Plus se décide à acheter la série The Real Ghostbusters pour la passer sur nos petits écrans. Et c'est le retour des Chasseurs de Fantômes, version dessin animé. Le scénario est toujours le même: débarrasser la ville de tous ces êtres ectoplasmiques et peu ragoûtants, à une différence près, c'est que cette fois-ci, ils sont accompagnés d'un fantôme qui répond au nom de Bouftout (souvenez-vous, le monstre vert qui dévore n'importe quoi). Donc, dans le nouveau jeu d'Activision, vous retrouvez les héros du dessin animé. En fait de héros, vous n'en jouez que deux au maximum (2 joueurs). Il s'agit d'un jeu d'arcade du genre Alien Syndrome qui se déroule sur les toits des bâtiments de New-York qui sont envahis d'une multitude d'êtres plus ou moins bizarroïdes. La seule façon de détruire les fantômes est de leur tirer dessus avec un révolver, puis d'attirer leur "âme" avec vos Proton Packs. De temps en temps, vous trouvez des gadgets du genre Super Power ou un Bouftout qui vous aide en tuant tout ce qu'il touche. A la fin du niveau, vous vous trouvez face à face avec un gardien qui vous délivre une clé si vous le blastez, afin de continuer au niveau supérieur.



Attention! Ce jeu n'est à acheter que si vous êtes un fan de Ghostbusters ou si, comme moi, vous adorez les jeux à deux. C'est pour cette seconde raison que j'aime bien Real Ghostbusters, mais il est vrai que les graphismes sont très moyens et que la réalisation en elle-même est loin d'être bonne! En plus, si le premier niveau reste jouable, le jeu devient infernal dès le second niveau. Dans le genre, je préférerais quand même Alien Syndrome. Donc, si vous n'avez aucun des deux jeux, achetez Alien Syndrome, c'est vraiment mieux. Les autres verront...



Je suis un grand fan de Ghostbusters et j'attendais avec impatience la sortie du soft sur ST sans savoir que ce serait une nouvelle version, mais enfin, elle me plaît quand même. Malgré ses graphismes simples et peu travaillés pour du 16 bits, The Real Ghostbusters n'en est pas moins sympathique. Il s'agit d'un jeu d'arcade à scrolling multidirectionnel avec plein d'obstacles et de monstres pour ne pas s'ennuyer. D'ailleurs, vous ne vous ennuyerez pas car le jeu est assez difficile si vous y jouez seul, et c'est à deux joueurs qu'il prend toute sa saveur (je citais Bouftout). Savez-vous qu'il existe aussi une version Jeu de Rôle de Ghostbuster (en anglais) fort bien réalisée. Voilà, il ne vous reste plus qu'à vous éclater à casser du fantôme en attendant Ghostbuster II d'ici la fin de l'année et si vous avez un problème rappelez-vous, téléphonez à SOS Fantômes (212) 555-2368 x03.



Encore une bonne idée, avec ce jeu d'arcade basé sur le film, mais à nouveau une réalisation décevante. L'animation est quelque peu saccadée, et par moment, votre personnage meurt, sans que vous compreniez pourquoi. C'est assez gênant, d'autant que les programmeurs n'ont pas hésité à mettre des fantômes partout, et il est difficile de visualiser sur l'écran si un fantôme ou un piège vous menace ou non. L'idée du jeu en elle-même est assez amusante, et en persévérant beaucoup, vous progresserez dans les différents niveaux, mais avec peine et difficulté je le crains.



REAL GHOSTBUSTERS

GRAPHISME: 62%

ANIMATION: 53%

SON: 68%

INTERET: 69%



CYBERNOID 2

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

Après la réussite de Cybernoid l'année dernière, il était prévisible que soit diffusé un deuxième volet de ce jeu, en ces mois riches en logiciels en tous genres. Vous dirigez à nouveau votre vaisseau, à travers un dédale de cavernes, encore plus dangereuses que dans Cybernoid 1. Les ennemis sont représentés soit par différents vaisseaux qui sillonnent l'écran (certains vous tireront dessus), soit par des "chenilles" ou des machines en mouvement (le moindre contact avec elles est mortel), soit enfin par des canons et autres créatures étranges mais immobiles, qui ont une puissance de feu impressionnante. En plus, dans les cavernes, des gouttes d'acides tombent des stalagmites, et il vaut mieux éviter de prendre une "douche". Heureusement, vous possédez toujours vos armes destructrices (touches F1 à F7) qui sont, dans l'ordre: les bombes, les mines à retardement, les écrans protecteurs (indispensables pour certains niveaux), les "bounce-bomb" (elles rebondissent sur les parois), les missiles à tête chercheuse (pour détruire les gros ennemis), les "smart-bomb" (qui détruisent tous les ennemis à l'écran) et enfin les tracks qui longent les parois des cavernes, détruisant les ennemis qu'elles touchent. Comme vous le voyez, vous disposez d'arguments frappants pour traverser ces cavernes, mais vous pourrez en plus



Le premier était déjà très bien... le second est encore mieux, ce qui n'est pas peu dire! Les graphismes sont encore plus fouillés, fins, colorés et les décors sont même animés. Côté musique et bruitages, c'est très bon sur ST et superbe sur Amiga. L'animation est une pure merveille: manier son vaisseau au travers des différents tableaux est un vrai plaisir. En revanche, certains le trouveront peut-être un peu trop difficile, car il faut dire que beaucoup d'ennemis ont été rajoutés, mais il en est de même pour les armes disponibles, alors... Dans l'ensemble, ce logiciel est une totale réussite et on se mettrait presque à espérer un troisième épisode.



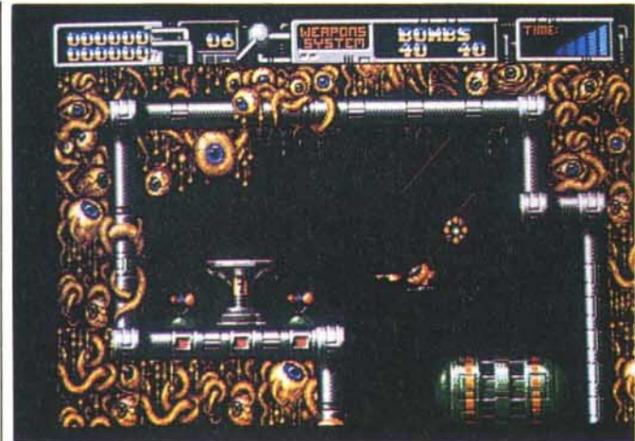
La version Amiga est plus belle que sur ST, ainsi que la musique comme d'habitude. Pas de version PC annoncée pour le moment.

GRAPHISME: 90%

ANIMATION: 88%

SON: 86%

INTERET: 87%



J'avais bien aimé Cybernoid, et je dois avouer que Cybernoid 2 me paraît tout aussi bien. Graphiquement encore plus beau, avec un vaisseau plus petit à l'écran mais des effets spéciaux plus importants, et avec des armes nouvelles, Cybernoid 2 plaira beaucoup à ceux qui avaient aimé le premier! Hewson devient décidément spécialiste des beaux et bons jeux sur nos machines. J'ai également apprécié la musique du jeu, qui est assez chouette. Bref, j'aime, mais s'ils nous sortent un Cybernoid 3, il faudra changer tout de même un peu de style.



Cybernoid avait été pour moi un jeu d'arcade formidable, pas très difficile mais prenant. Son grand frère a subi quelques modifications intéressantes. Les sprites sont plus petits, mais plus colorés, de même que les décors, toujours aussi inquiétants, ce qui donne une atmosphère prenante (impression renforcée par la musique) avec en plus une rapidité d'animation supérieure. Quelques nouvelles armes (pas assez nombreuses à mon goût) et encore plus d'ennemis (trop selon moi), donnent une petite note d'originalité à un jeu qui ressemble encore trop à son grand frère. La difficulté, par contre, est beaucoup plus importante, et si vous voulez le finir, il vous faudra user quelques joysticks.

trouver un turbo-réacteur, pour accélérer votre vitesse ou encore des boules avec des pointes qui tourneraient autour de votre vaisseau, le rendant encore plus puissant. Facile, alors! Eh, bien, euh, on en reparle dans quelques mois!



SCORPION

DIGITAL MAGIC env.250F 1 joueur
Système: Amiga

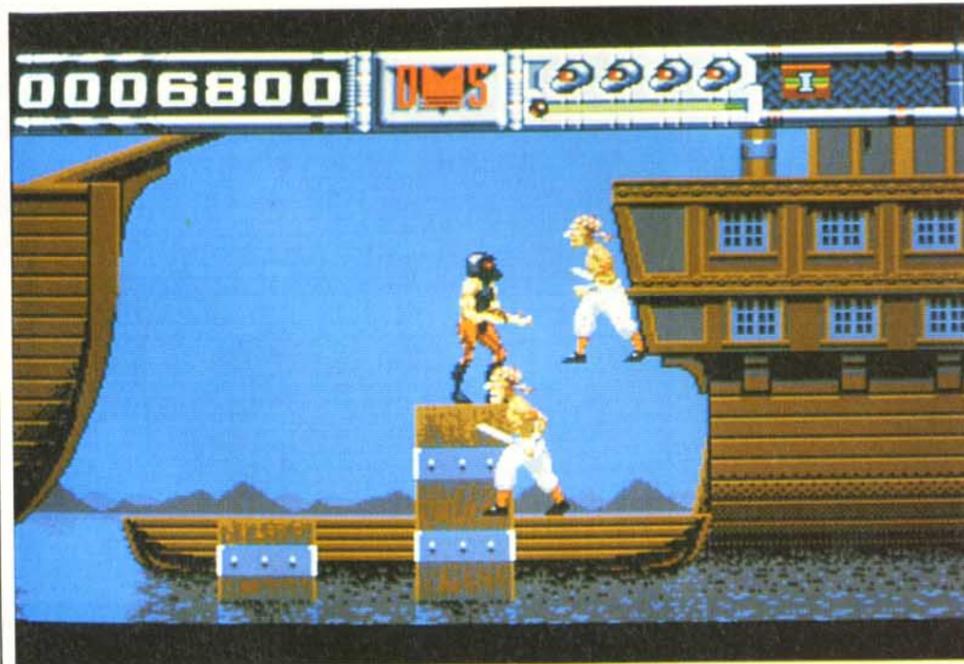
Scorpion est un jeu de tir et de plate-formes. Votre héros doit parcourir cinq royaumes différents avant de libérer la princesse de Scorpia. A chaque niveau, vous devrez collecter 16 objets dont certains (bombes, vies gratuites, boules de feu, bouclier, etc...) vous aideront à vaincre les énormes gardiens qui vous attendent en fin de parcours. Vous pouvez explorer en tous sens les paysages fabuleux qui se déroulent suivant un scrolling multidirectionnel.



Ce qui flashe tout d'abord dans Scorpion, ce sont les graphismes de toute beauté; par contre l'animation du personnage principal manque de souplesse, et il y a un "bug" qui me chagrine: par moment, quand votre bonhomme meurt, il réapparaît à l'endroit exact où il avait perdu la vie et bien sûr il meurt une seconde fois sans que l'on puisse intervenir. Ceci mis à part, Scorpion est un beau jeu assez amusant.



C'est très beau, on ne peut pas dire le contraire, mais il est étrange que, quand on meurt, le personnage apparaisse dans le vide, retombe dans l'eau, et meurt une nouvelle fois. Mais il ne faut pas généraliser, cela ne m'est arrivé qu'une fois. Le héros est à mon goût trop peu maniable, et les sauts très peu précis. Il eût été préférable que les programmeurs soignent le maniement et un peu moins l'apparition des images à l'écran. Les ennemis sont très coriaces, et l'on ne va pas très loin durant les premiers essais.



SCORPION
GRAPHISME: 88%
ANIMATION: 48%
SON: 60%
INTERET: 73%

Une version ST est à prévoir, mais pas de version PC.

**DES INFOS
AU JOUR LE
JOUR...
REDACTION
EN DIRECT...
CONCOURS
SURPRISES**

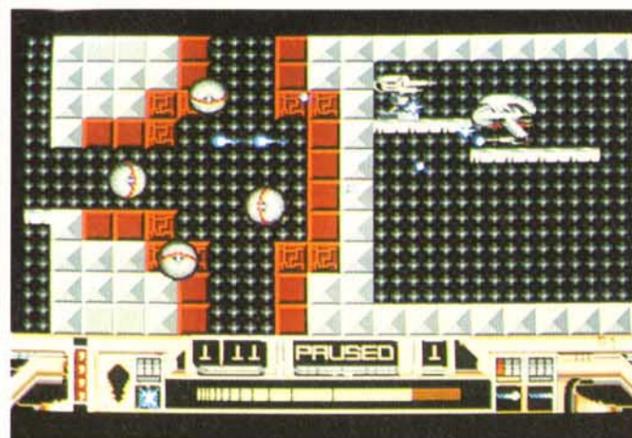
**SAPRISTI,
TRES
BIENTOT**

3615 GEN4

JUG

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

Jug (une cruche en anglais), c'est un humanoïde inter-actif de forme cylindrique, composé de titane et autres matériaux organiques. Il peut modifier sa morphologie (comme les Transformers) il est chargé de détruire le virus qui s'est installé au coeur de la planète Spiraeus. Cette dernière est divisée en 4 zones de 4 secteurs chacune. Obligé de s'introduire dans les parties les plus profondes de la planète, Jug doit lutter contre son système d'immunisation, qui le considère comme un corps étranger et hostile. Quelques équipements vitaux ont été parachutés sur sa trajectoire. Trois types d'armes: le Plasma (tir puissant, mais lent et peu précis), le Laser (moins puissant, mais rapide et qui peut toucher plusieurs ennemis en même temps), la Smart Bomb (détruit tout ce qui se trouve sur l'écran, mais n'est utilisable qu'une seule fois). Au passage, Jug trouvera également des téléporteurs, pour explorer plus rapidement les zones, des clés qui lui permettent de passer au secteur suivant, du fuel, etc... Certaines surfaces sont irradiées et provoquent une forte consommation de fuel.
Plus on approche du coeur, et plus la bataille fait rage!



Voilà un jeu bien étrange de chez Microdeal. Un très beau véhicule, même s'il n'est pas très maniable, et une musique qui accompagne le jeu pendant tout son déroulement. Heureusement, on peut baisser le volume grâce à une option. A certains endroits de l'écran, l'image s'affole et on ne sait plus très bien où l'on est. Les ennemis sont beaucoup trop difficiles à éliminer, sûrement à cause du manque de maniabilité. Enfin bref, ce n'est pas vraiment un jeu auquel je vais jouer très souvent.

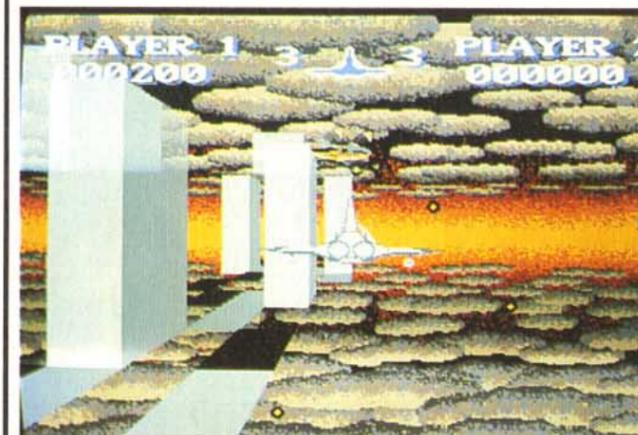


JUG
SON: 72%
GRAPHISME: 75%
ANIMATION: 76%
INTERET: 64%

Pas de version PC prévue à ce jour. Incroyable: scrolling différentiel sur ST et pas sur Amiga!

SLIPSTREAM

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



A bord de votre vaisseau interplanétaire, vous devez détruire 9 villes, et anéantir dans chacune d'elles le cristal qui fait sa force. Les villes sont gardées par des avions mitrailleurs, et sur votre chemin se dressent d'immenses buildings à contourner, ou des tunnels qu'il faudra traverser. Au début du jeu, deux options vous sont proposées: le choix du temps (normal ou orageux) et celui des missions (dans un ordre normal ou aléatoire). Vous n'avez que trois vies, alors faites-en bon usage!



Slip Stream est du style Afterburner; l'avion est vu de dos et avance dans des décors en 3 D. Les paysages sont corrects, mais les sprites sont vraiment pauvres; le vaisseau est en noir et blanc et les buildings qui arrivent sur vous sont réduits à l'état de gros rectangles gris. Mais ce qui m'a le plus gênée, c'est le manque de maniabilité de l'appareil, on doit souvent éviter les obstacles en se faufilant entre eux, car l'avion ne braque pas assez pour les éviter en passant à côté. Slip Stream est assez médiocre, comparé à tous les beaux jeux de tir qui sortent en ce moment sur le marché.



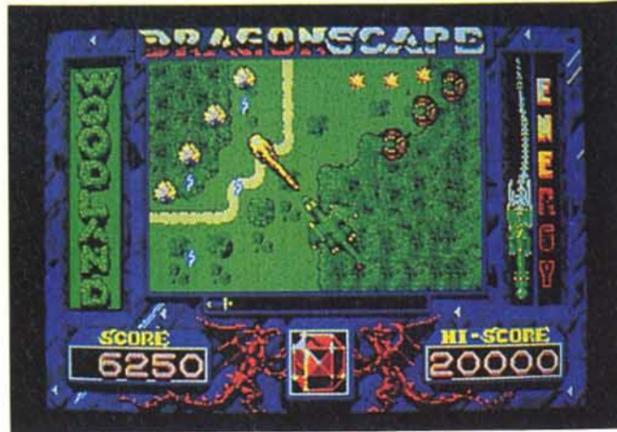
SLIPSTREAM
GRAPHISME: 55%
ANIMATION: 50%
SON: 62%
INTERET: 54%

Pas de version ST ou PC prévue.

DRAGONSCAPE

SOFTWARE HORIZON env.200F 1 joueur
Système: ST

Vous voici transporté à une époque lointaine dans le pays enchanté de Tuvania. Les 40 objets magiques qui assuraient la paix dans ce royaume ont été volé par Kaos. Un seul habitant accepte de vous aider à retrouver ces objets, c'est Garvan le dragon. Vous voilà partis tous les deux. Vous êtes juché sur le dos du dragon pour parcourir les 5 territoires où sont cachés les artefacts à retrouver et à remettre en place. Mais les serviteurs de Kaos veillent, et ils feront tout pour vous détruire. Heureusement le fidèle Garvan crachera toutes les flammes de son corps pour vous défendre.



Quand je vois des jeux gâchés, ça m'attriste! Le scénario du style aventure-arcade est intéressant, le graphisme est correct, et ce n'est pas tous les jours qu'on a l'occasion de chevaucher un dragon. Alors, le hic! C'est que les concepteurs de Dragon Scape ne sont pas des joueurs, sinon ils auraient vite remarqué que leur logiciel est injouable. L'action se déroule dans un écran trop réduit pour qu'on puisse voir les ennemis s'approcher, et quand on les aperçoit, ils vous ont déjà pompé une bonne dose d'énergie. C'est bien de réussir un scrolling multidirectionnel presque parfait, à condition que ça ne soit pas au détriment de la jouabilité! A moins de n'avoir beaucoup de chance, on perd trop rapidement (certaines parties durent à peine plus de deux minutes) et il est quasiment impossible d'atteindre des niveaux élevés. C'est bien dommage, car avec moins de monstres ou plus de vies, ou encore avec un écran plus grand, on se serait sûrement bien amusé.



Oh qu'il est beau ce jeu! Cette fois-ci, on a remplacé le sempiternel vaisseau cosmique par un superbe dragon, et au lieu de tirer avec le laser, on crache des flammes. C'est très bien fait, et c'est un jeu où il y a un but, ce qui n'est pas toujours le cas dans les jeux où l'on tire sur tout ce qui bouge. Le scrolling est très fluide, et comme je le disais précédemment, le graphisme est de très bonne qualité. En plus, ça parle...



DRAGONSCAPE

GRAPHISME: 66%
ANIMATION: 64%
SON: 65%
INTERET: 45%

Nous attendons la version Amiga. Pas de version PC prévue.

DNA WARRIORS

ARTRONIC env.230F 1 joueur
Système: Amiga

Si vous connaissez Denaris, Nemesis, vous connaissez DNA Warrior! C'est le même genre de jeu, sauf que le scénario change. Dans ce cas précis, vous devez aider l'organisme à se débarrasser des vilaines cellules qui l'encombrent. A l'aide d'un vaisseau miniaturisé que l'on a injecté dans un corps, vous voyagez dans le corps et devez collecter des clés qui vous ouvrent le passage aux autres niveaux, trouver les huit pièces d'ADN. Quand vous réussissez à détruire une vague complète d'ennemis, vous avez la possibilité d'augmenter les caractéristiques de votre vaisseau, tant au niveau de la rapidité qu'au niveau de l'armement.



Il est probable que si DNA Warrior était le seul du genre sur nos machines, je lui aurais donné une note maxi. Malheureusement pour lui, et heureusement pour nous, ce jeu se heurte à une forte concurrence, et comparé par exemple à Denaris, testé également ce mois-ci, il ne fait pas le poids. L'ambiance est beaucoup moins bonne: il y a de nombreux temps morts entre les assauts des ennemis, et ceux-ci fondent trop rapidement sur nous, si bien que c'est plus une question de stratégie de positionnement, que de réflexes. De plus les bruitages (simplistes), la musique (répétitive) et graphisme (monotone) sont loin d'être irréprochables. Quand on reprend l'idée d'un jeu, on se doit une réalisation parfaite.



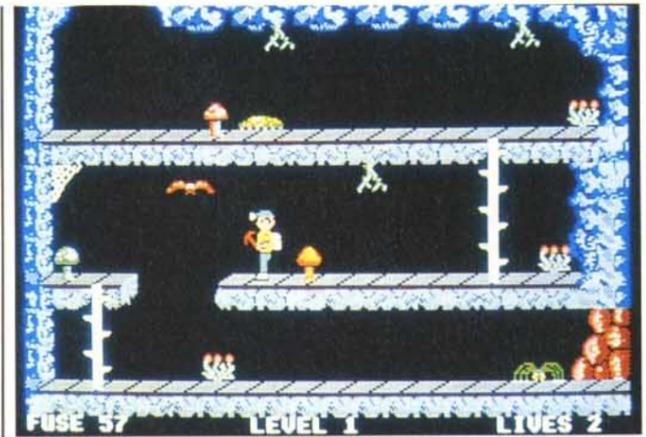
DNA WARRIOR

GRAPHISME: 69%
ANIMATION: 73%
SON: 51%
INTERET: 52%

Pas de version ST ou PC prévue.

POTHOLE PETE

env.150F 1 joueur
Système: ST



Les jeux de grimpette, on aime ou l'on n'aime pas. Ici, vous incarnez un petit mineur qui doit se frayer un chemin à travers des grottes dans lesquelles il y a de grosses araignées et d'horribles chauve-souris. Toute rencontre avec un bête ou un champignon est mortelle. Vous devez donc prendre un bâton de dynamite, aller jusqu'à un gros tas de pierres qui bloque la sortie, déposer l'explosif et partir un peu plus loin afin de ne pas vous faire tuer dans l'explosion. Malheureusement pour vous, dès que vous avez la dynamite, vous devez vous dépêcher, car celle-ci explose dès que le décompte arrive à zéro. Et vous n'avez pas beaucoup de temps, d'autant plus que les ennemis rôdent sans cesse à côté de vous. Comme les chats, vous disposez de neuf vies pour aller le plus loin.



C'est pas très beau, c'est très difficile, et ça prend la tête! Voilà ce que l'on pense de ce jeu. Le maniement du personnage est très complexe, et l'on ne peut pas vraiment contrôler les sauts. L'idée est assez bonne, mais j'aurais aimé un graphisme plus soigné. Si le premier niveau est assez facile, le second l'est moins et au troisième, il ne vous reste plus beaucoup de vies. J'ai quand même réussi à entr'apercevoir le cinquième, mais pas longtemps, car une légère imprécision m'a fait atterrir sur un ennemi. Mais je vais m'accrocher. Peut-être verrais-je un jour le sixième, qui sait?..



POTHOLE PETE

GRAPHISME: 40%
ANIMATION: 30%
SON: 25%
INTERET: 45%

Pas de version Amiga ou PC prévue.

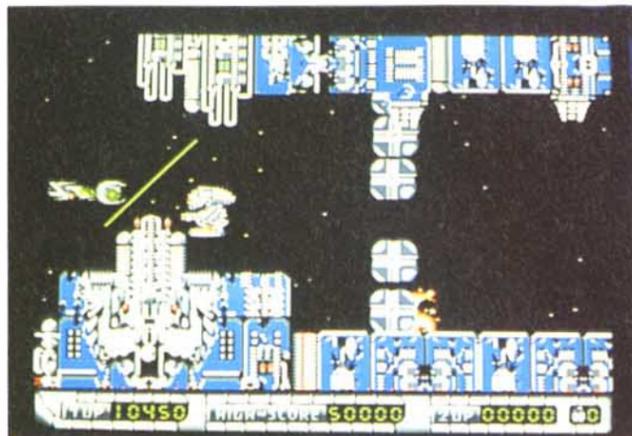
DENARIS

RAINBOW ARTS env.200F 1 joueur
Système: Amiga

Les savants de Denaris ont créé des machines qui sont devenues si sophistiquées qu'elles n'ont plus besoin de l'homme et qu'elles instaurent le règne de la tyrannie. Le peuple dénarian a essayé en vain de détruire ces machines. Son seul espoir aujourd'hui, c'est la fuite. A bord d'un planeur spatial ultra-performant, l'Eagle Fighter D5-H75, les Dénariens tentent de se frayer un passage.

Tandis qu'il se déplace dans la forteresse vers la sortie, le D5-H75 peut se relier aux diverses armes et accessoires qu'il rencontre, et améliorer ainsi sa puissance (tir multi-directionnel, accélérateur, laser spécial, tête chercheuse, satellite de protection, balle-plasma...).

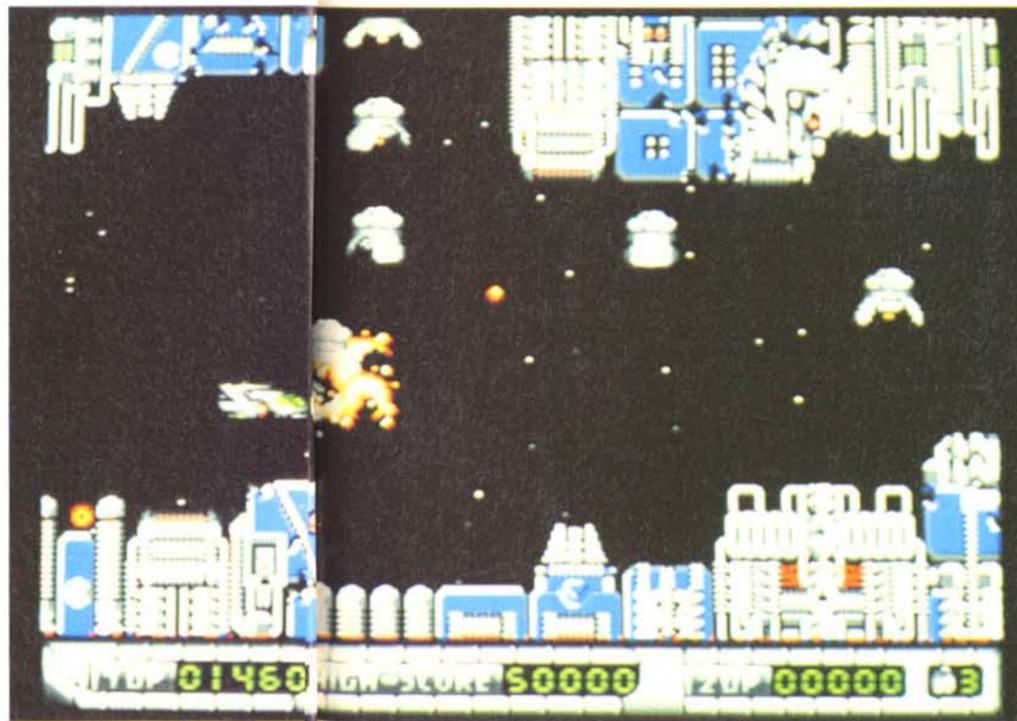
On souhaite bonne chance aux Dénariens, qui n'ont que 5 vaisseaux pour réussir.



Si vous arrivez au bout du premier niveau de Denaris, vous pourrez déjà en tirer deux conclusions: la première, c'est que vous n'êtes pas si mauvais que ça; la deuxième, c'est que le bouton de tir de votre joystick est résistant. Car on ne ménage pas ses pressions sur la gâchette; c'est vraiment du tir à outrance, et ceux qui aiment seront servis. N'oubliez pas de temps en temps qu'il y a une touche Pause si vous voulez éviter une crampe de l'index! Encore une fois, il faut regretter la trop grande difficulté de ce jeu, tout comme nombre de ses concurrents (Zynaps, R-type et autre Menace). Pourquoi les développeurs s'obstinent-ils à les faire si difficiles? S'ils pensent que ça permet d'augmenter la durée du jeu, ils se trompent: car, à mon avis, à force de buter trop souvent sur un obstacle, on se lasse et on range le jeu dans un tiroir. Heureusement, là, il y a les High-scores qui sont enregistrés et permettent de vérifier sa progression!



Denaris fait partie des grands "shoot'em up" du moment, au même titre que Zynaps, Menace, R-Type. Les décors et les ennemis sont superbes et les tirs très spectaculaires. Le jeu est difficile, et vous n'avez pas intérêt à loucher un bonus sinon ça devient vite injouable! Vous vous casserez les dents sur certaines sections, et cela dès le premier niveau! Mais les as du tir vont se faire un plaisir de vaincre tous ces passages difficiles.



CYBERNAUTS

KINGSOFT env.150F 1 joueur
Système: Amiga



Panique en l'an 2080! Les robots d'une galaxie lointaine ont pris possession des plus grandes villes de notre planète. Vous devez libérer les villes à tour de rôle en localisant l'ennemi auquel vous serez confronté dans des duels intenses. Tirez sur les grenades avant qu'elles n'explodent et sur les robots dès qu'ils apparaissent. Ne ratez pas les bonus si vous voulez réaliser un high-score, car certains vous donneront de la vitesse, de l'énergie, ou vous enlèveront du temps; pour changer de niveau, il faut survivre jusqu'à ce que la barre-temps arrive à zéro.



Un pur jeu de tir sur cibles, où il vaut mieux avoir la dextérité de Lucky Luke que l'intelligence d'Einstein! Ça ressemble beaucoup à Prohibition (un jeu d'Infogrames sur ST), avec l'avantage d'être plus facile, tout du moins aux premiers niveaux. Le graphisme est bon et le scrolling multidirectionnel assez fluide. Le déplacement du viseur n'est pas très rapide, mais permet toujours d'arriver à temps sur la cible.

DENARIS
GRAPHISME: 80%
ANIMATION: 77%
SON: 75%
INTERET: 91%

Il n'y aura ni version ST ni version PC de ce jeu.



CYBERNAUTS
GRAPHISME: 62%
ANIMATION: 76%
SON: 45%
INTERET: 63%

Pas de version ST ou PC prévue.

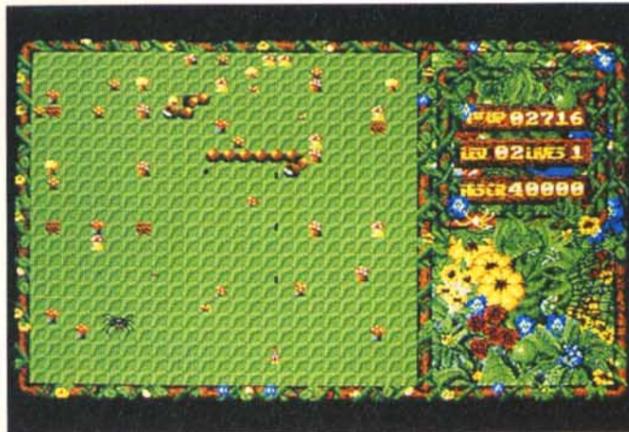
EVIL GARDEN

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

Si l'on vous dit, Evil Garden, cela ne vous dira sûrement rien, mais si l'on vous dit Centipède ou Millipède, là, ça devrait provoquer un déclic. Eh oui! Un des plus grands Hits de chez Atari est arrivé sur l'Amiga. Riche en couleurs, même peut-être un peu trop (on n'est jamais content) avec la possibilité de jouer à quatre, simultanément à deux, avec deux souris pour peu que vous ayez deux souris. Pour ceux qui ne connaissent pas, ou ceux qui ont une mémoire défaillante, je vous rappelle que vous devez débarrasser un jardin de tous les insectes qui l'envahissent, et cela en leur tirant dessus. Si vous parvenez à tenir assez longtemps sans qu'une de ces sales bêtes vous touche, vous accédez au niveau suivant, avec des insectes de plus en plus nombreux. Votre puissance de feu pourra augmenter si vous parvenez à avoir des bonus.



Ceux qui comme moi ont connu l'ordinateur au début de son essor (NDC: mais c'est qu'il nous raconte sa vie!) sont sûrement un brin nostalgiques en pensant aux vieux jeux qu'ils ont abandonnés en achetant les nouvelles générations d'ordinateurs, et c'est toujours un plaisir de retrouver un de ces vieux jeux sur l'Amiga. Très joli graphiquement, Evil Garden a un atout pour lui: on peut jouer à plusieurs. Il est toujours énervant d'attendre son tour pour pouvoir s'exprimer à l'aide de la souris. J'en veux pour preuve un petit jeune garçon de ma famille (NDC: mais c'est qu'il continue!) qui a dû attendre que j'ai passé tous les niveaux d'Arkanoid avant de lire sur l'écran "Get ready Player 2".



On a eu Millipède sur ST, des dizaines de Centipèdes sur tous les micros 8 bits, maintenant on a Evil Garden sur Amiga. Et dans le genre, c'est le meilleur! Si le thème du jardinier envahi par les bestioles est un peu vieillot, ici le jeu est tellement beau qu'on s'y laisse de nouveau prendre. De plus, les meilleurs scores sont sauvegardés. Alors, que demander de plus?



EVIL GARDEN
GRAPHISME: 82%
ANIMATION: 61%
SON: 75%
INTERET: 71%

Pas de version ST ou PC prévue.



**des trucs,
des astuces
des soluces
des news
des tests
du ST
de l'Amiga
du PC**

Sapristi, très bientôt
3615 GEN4

SHUTDOWN

ATLANTIS env.150F 1 joueur
Système: ST

Un soldat de commando armé d'un lance-flammes fait fondre des robots qui vont et viennent dans les couloirs. Son énergie et ses munitions sont limitées. Un pâle remake de Green Beret...



Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'Atlantis n'aura pas beaucoup de mal à faire mieux la prochaine fois! De qui se moquent-ils? Si ce jeu était destiné à les faire connaître, alors c'est réussi; je dirais même qu'ils se sont fait repérer! Shutdown est d'une médiocrité affligeante. Le graphisme primaire du fond et des robots, le déplacement du personnage, son lance-flammes, la vitesse supersonique des ascenseurs, l'écran uniformément bleu pendant plus d'une seconde entre chaque pièce traversée, l'énorme GAME OVER qui commence la partie... j'en passe et des meilleures. Mieux vaut en rire, si vous n'avez pas acheté le programme.

Alors, un conseil: si vous voyez un jeu de chez Atlantis chez votre revendeur, évitez-le, ou mieux détruisez-le! (pas le revendeur, le jeu!)



SHUTDOWN
GRAPHISME: 20%
ANIMATION: 15%
SON: 15%
INTERET: 08%

Pas de version Amiga ou PC prévue. Tant mieux pour eux!

**LA DERNIERE FOLIE DE
BRITISH TELECOM ?
CE SERA DANS GENERATION 4
NUMERO 12, AVEC PLEINS
D'AUTRES PROJETS A S'EN
TAPER LE NOMBRIL A S'EN
PELLE A TARTE!**

THUNDERWINGS

CASCADE env.200F 1 joueur
Système: ST



A bord de votre vaisseau, vous devez éliminer tous vos ennemis voulant détruire le monde. Un scrolling vertical fait défiler un paysage et des ennemis apparaissent, il vous faut donc tirer dessus en évitant leurs tirs et aussi une collision qui vous serait fatale. Ce jeu n'est pas sans rappeler Xevious et d'autres du même genre, tant par son graphisme que par son scénario plus qu'usé et abusé.



Dans le style Xevious et autres jeux de tirs verticaux, il n'est pas franchement mauvais, mais les décors sont tristounets et beaucoup trop semblables; ce qui engendre rapidement la lassitude. L'écran réduit en fait un petit jeu sans personnalité ni originalité. En fait, Thunder Wing vient après une multitude de logiciels du même type.



THUNDERWING
GRAPHISME: 34%
ANIMATION: 61%
SON: 42%
INTERET: 32%

Pas de version Amiga ou PC prévue.

PRISON

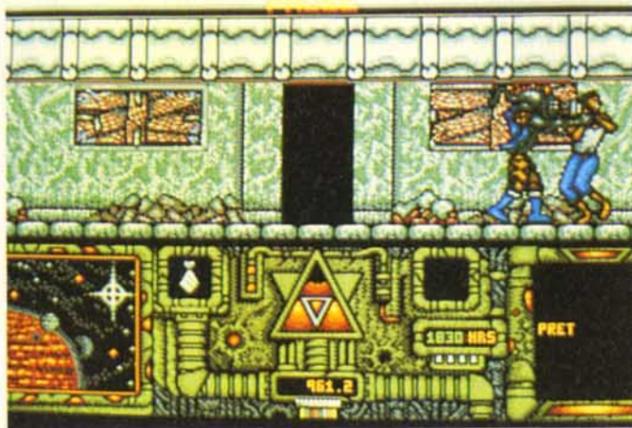
CHRYSALIS env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Altrax, c'est la prison du 22ème siècle: une prison un peu spéciale, si l'on sait qu'il s'agit ni plus ni moins que d'une planète toute entière, où l'on circule comme on veut... au beau milieu de criminels des pires espèces, prêts à vous anéantir à la moindre occasion, et entassés là sans le moindre espoir d'évasion. Car pour s'évader, il faudrait un véhicule volant; on a bien parlé, il y a deux ans, d'un vaisseau spatial qui, négligeant les conseils de prudence, s'était écrasé sur Altrax...

C'est dans cette prison qu'on dépose notre malheureux héros, Jag Edwards, pourtant totalement innocent des crimes dont on l'accuse. Il n'a au départ aucune arme pour se défendre (hormis ses poings et ses pieds) et ce n'est qu'en se secouant énergiquement qu'il échappe aux mains redoutables des étrangleurs. La nuit est particulièrement meurtrière...

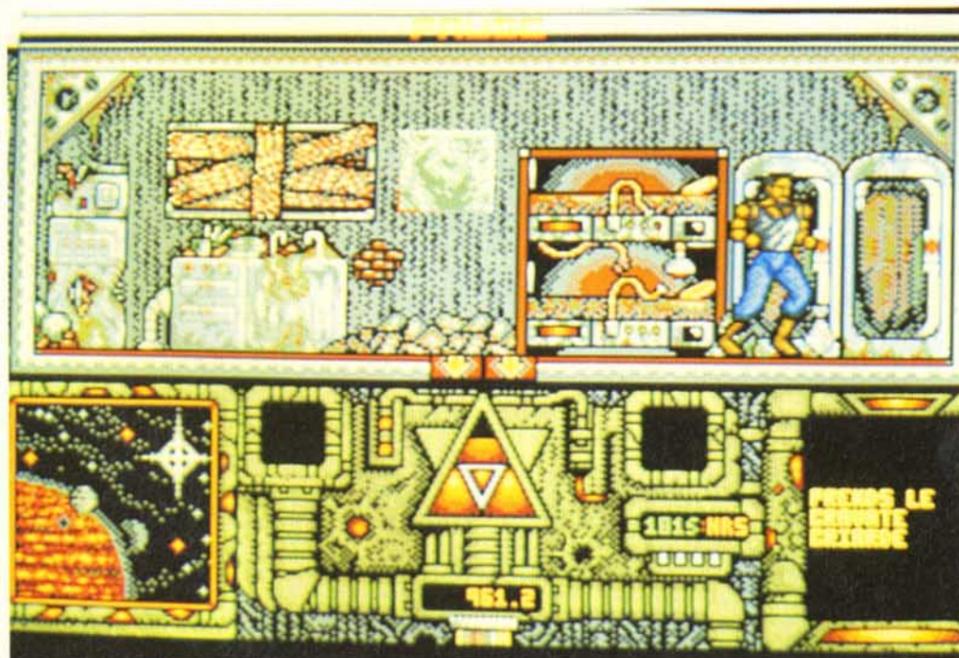
Aidez Jag à vivre dans ce monde impitoyable, où tout est danger et trahison, et où le moindre renseignement s'achète à prix d'or, au plus offrant.

De très nombreux écrans vous attendent. Avec un peu de chance et de persévérance, vous arriverez peut-être à retrouver les huit morceaux du vaisseau (bien sûr, les rumeurs étaient fondées!) qui permettront à notre ami de s'échapper.



S.L

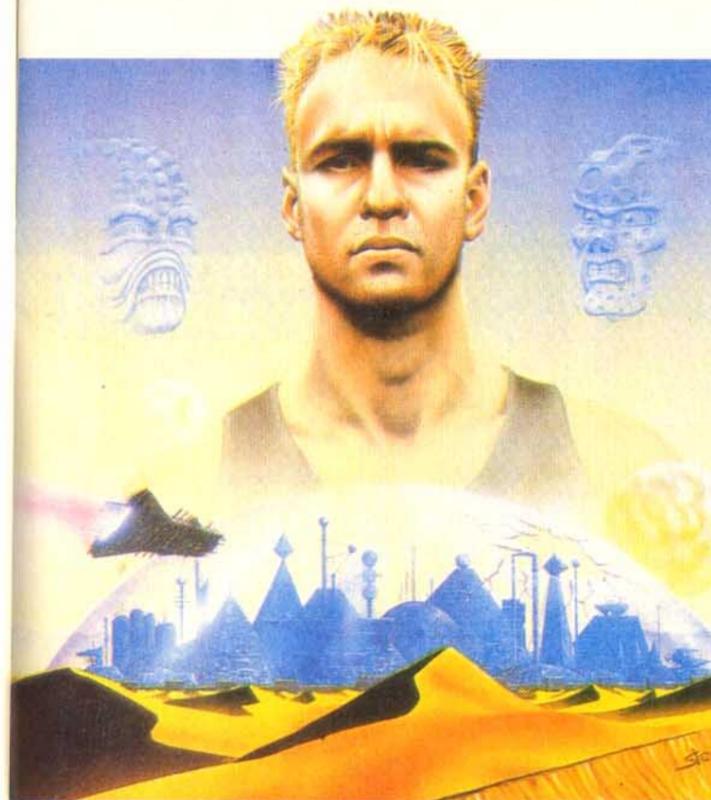
Moi qui préfère les purs jeux d'aventure à ceux qui tentent de mêler arcade et aventure, je dois avouer que Prison m'a largement surpris, et plus particulièrement la compagnie Chrysalis dont c'est le premier jeu! Prison possède des graphismes fins, très agréables, et le challenge est intéressant, avec des énigmes simples, et une utilisation aisée. Avec son option de sauvegarde, Prison semble posséder une durée de vie importante, grâce à un nombre important de salles!



PRISON

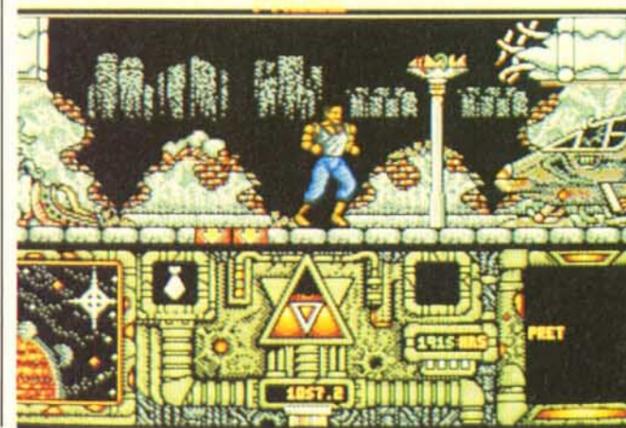
GRAPHISME: 81%
ANIMATION: 72%
SON: 39%
INTERET: 86%

Une version PC vient de commencer, mais pas de date de sortie déjà annoncée. Aucune différence entre les versions Amiga et ST.



R.F

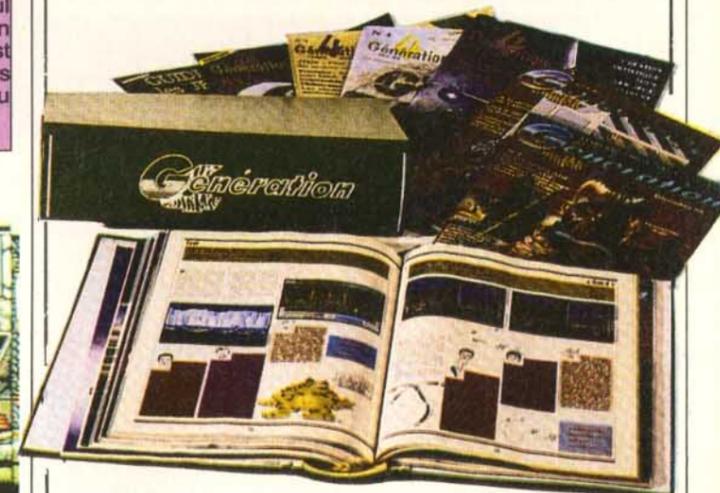
Chrysalis, vous connaissez? Non? eh bien, allez chez votre revendeur et achetez Prison, ça vous donnera une bonne idée de ce qu'ils savent faire! Avec ce jeu, on entre tout de suite dans le vif du sujet: on trouve aisément d'abord une carte magnétique, puis une montre-bracelet (mettez-la à votre poignet) indispensable pour mener à bien la quête, car elle permet de se repérer dans le temps et de ne pas manquer les rendez-vous importants. On progresse ensuite assez rapidement, sans rester bloqué comme cela se produit si souvent dans d'autres jeux. Attention, ça n'est pas pour autant évident, et on rencontre pas mal de pièges à éviter, d'ennemis à combattre et d'énigmes à résoudre. Mon seul regret: des bruitages vraiment trop succints; mais je n'en tiendrai pas trop rigueur à Chrysalis car l'ambiance est tout de même bien présente. De nombreux écrans variés et très colorés, et un maniement facile contribuent au plaisir de jouer. Laissez-vous tenter!



C'est certainement un des meilleurs jeux d'arcade-aventure existant. Les puzzles à résoudre sont logiques (exemple: pour rentrer dans un night-club il vous faudra une cravate), et les débutants comme les joueurs confirmés s'y amuseront. Ce que je trouve génial dans Prison, c'est qu'on ne s'ennuie pas une seconde; il y a toujours un objet à chercher ou des prisonniers à combattre. Et attention! Les bagarres sont soignées et précises, ce n'est pas du remplissage de scénario! Les décors et les personnages sont superbes. Rien n'est laissé au hasard; ainsi, on peut sauvegarder une partie en cours, et les messages qui guident le joueur sont disponibles en plusieurs langues (dont le français). Mais, méfiez-vous tout de même de certaines traductions fantaisistes, exemple: "plug the entry port" (qui permet d'ouvrir la porte à l'aide d'une carte magnétique) a été traduit par "bouche la porte d'entrée"... ce n'est pas tout à fait pareil, et cela peut vous induire en erreur. Mais c'est un détail, comparé à la richesse et à l'ambiance du jeu.

LES RELIURES DE GÉNÉRATION 4 SONT ARRIVÉES

Génération 4 sortant maintenant tous les mois, il devenait urgent de pouvoir rassembler tous les numéros de manière à n'en perdre ou abîmer 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.



Adressez vos commandes à:
PRESSIMAGE
210 rue du Faubourg Saint-Martin
75010 PARIS

NOM:
Prénom:
Adresse:
Code Postal: Ville:

TOM & JERRY

MAGIC BYTES env.200F 1 joueur
Système: Amiga



Après Roger Rabbit et Mickey, ce sont deux autres géants du dessin animé, Tom et Jerry, qui ont été pris comme héros pour un software. Vous dirigez Jerry (la "gentille" petite souris) dans un monde digne des meilleurs dessins animés. Votre seul souci, manger du fromage, encore du fromage et toujours du fromage. Mais voilà, comme à son habitude, Tom (le vilain matou) essaie désespérément de vous attraper. Or, à chaque fois que vous ramassez du fromage, vous gagnez quelques secondes. En effet, le temps est limité, et chaque fois que Tom vous attrape, vous perdez de précieuses secondes. Comme dans le monde complètement dingue des "Cartoons", vous disposez de nombreux moyens pour vous débarrasser de Tom (vous pouvez l'écraser avec un marteau ou une boule de bowling, j'en passe et des meilleures). Il y a bien sûr plusieurs niveaux, chacun étant graphiquement différent du précédent, et entre chaque, vous passerez par une phase de bonus, où il faudra encore ramasser du fromage, et éviter différents obstacles.

Un jeu d'arcade à l'image du dessin animé, avec des musiques tout à fait dans l'optique du jeu. Un jeu aussi bien pour les jeunes que pour les moins jeunes.



Après le succès des adaptations des bandes dessinées, les éditeurs se sont sans doute dit qu'ils pourraient faire tout aussi bien avec des dessins animés. Après la totale réussite de Batman, la société Magic Bytes emboîte le pas avec le très célèbre Tom et Jerry. Même si la réalisation de ce dernier est légèrement inférieure à celle de Batman, le jeu reste très prenant et ce, grâce aux graphismes de très bonne qualité, à une animation très correcte et à des sons et musiques bien choisis. De plus, on retrouve toute l'ambiance et l'humour qui ont tant contribué au succès de la série. Le pauvre Jerry en voit vraiment de toutes les couleurs. Un soft à mettre entre toutes les griffes!

respectée, notamment grâce à un fond musical très sympa, il est dommage que le jeu ne soit pas mieux fini. Les graphismes sont en effet moyens (par contre, ils sont drôles) et les déplacements de Jerry et de Tom à l'écran ne sont pas très naturels. Une meilleure animation ainsi qu'une plus grande variété dans le jeu auraient été nécessaires pour faire de ce bon soft, quelque chose d'excellent.



Ah, je retrouve toute la joie de regarder le dessin animé en jouant à ce jeu qui possède une musique très bonne, et des bruitages sympas. Quel plaisir que de pouvoir enfin écraser Tom sous une boule de bowling, et de le voir quitter l'écran à plat comme une crêpe. Par contre, si l'ensemble du jeu est bien réussi, la maniabilité n'est pas parfaite! N'empêche que c'est vraiment rigolo!



Avec une présentation agréable et un thème pareil, je pensais déjà à ces formidables Toons, qui, depuis des décennies hantent nos vies. Si l'ambiance du dessin animé est assez bien

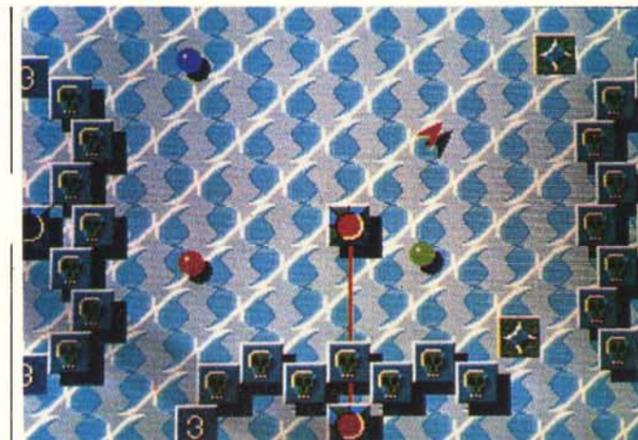


TOM & JERRY
GRAPHISME: 80%
ANIMATION: 83%
SON: 90%
INTERET: 86%

Une version ST sortira bientôt! Pas de version PC prévue.

BEAM

MAGIC BYTES env.200F 1 joueur
Système: Amiga



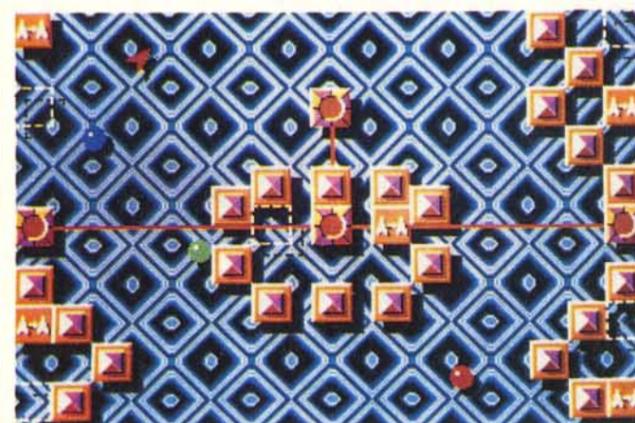
Dans ce logiciel, vous dirigez un vaisseau à l'aide du joystick dans 27 niveaux d'un monde plein d'embûches. Il s'agit de relier des points porteurs d'énergie à l'aide de rayons lasers que vous activez avec votre vaisseau. En plus des traditionnels obstacles que constituent les boules, se déplaçant dans tous les sens, ou les têtes de morts, qu'il est interdit de toucher, il faudra maîtriser l'inertie de la fusée et surtout la gravité. Pour compliquer encore plus la tâche, il est impossible de toucher les rayons sous peine de destruction immédiate. Il est donc nécessaire de réfléchir afin de ne pas se laisser enfermer par ces rayons. Sont également présents sur l'écran des symboles donnant des points alors que d'autres vous dévient de votre route. Pour activer les



Ce type de jeu, où il faut plus utiliser son cerveau que ses réflexes, est, dans l'idée, assez original. Il est dommage que l'environnement (graphismes, animation) ne soit pas d'aussi bonne facture que la musique, très bien faite. En effet, les couleurs sont fades, et les divers sprites un peu trop banals pour rendre ce jeu agréable à jouer. Un jeu de réflexion n'empêche en rien de beaux graphismes, même si ce n'est pas l'élément principal comme dans un jeu d'action, c'est toujours un plus pour l'intérêt du jeu.



S'il est vrai que ce jeu n'est pas un enfer côté graphisme, l'idée est originale et intéressante, puisqu'elle apporte un brin de stratégie à ce qui pourrait sembler de l'arcade pur! Or, le côté stratégie prend de plus en plus d'importance dans le jeu, et après quelques tableaux, il faut vraiment réfléchir avant de commencer à jouer, sinon on est très mal! Moi j'adore!



Moitié arcade, moitié réflexion, ce logiciel semble osciller entre ces deux catégories sans vraiment les mélanger. Ce programme reste très contrasté. D'un niveau graphique correct pour la réflexion, il s'avère nettement insuffisant pour l'arcade. Pour les sons, pas de surprise c'est du classique. Même remarque pour l'animation. Personnellement, je pense que le soft serait plus attractif si, par exemple, le vaisseau avait la possibilité de tirer et si son inertie était moins grande. En revanche, côté intérêt, c'est passionnant et on se pique vite au jeu. Si le début semble facile, la suite se complique très rapidement et, à certains moments, il faut vraiment se creuser la tête pour trouver la solution. Dans l'ensemble, un logiciel mitigé qu'il convient d'essayer avant d'acheter.

rayons, la manoeuvre est fort simple. Il faut partir du plot qui est de couleur rouge et venir le toucher avec la fusée. A ce moment précis, celle-ci devient elle-même rouge. Elle peut alors, en allant toucher un autre plot, le colorier de la même couleur, et ainsi de suite. Même avec la possibilité de se déplacer dans 16 directions, la partie ne sera pas facile. Sachez aussi qu'entre chaque niveau, il faut passer un tableau sans rayons lasers mais avec bien d'autres difficultés. Si vous échouez, le programme vous renvoie au niveau précédent.

BEAM
GRAPHISME: 64%
ANIMATION: 83%
SON: 88%
INTERET: 78%

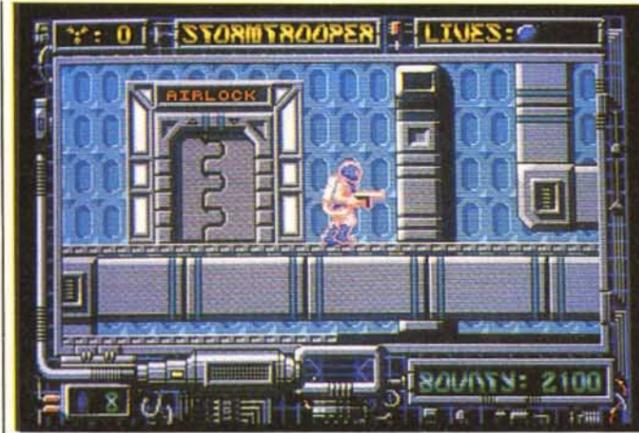
Une version ST devrait sortir bientôt. Par contre, pas de version PC prévue.

STORMTROOPER

CREATION env.200F 1 joueur
Système: ST



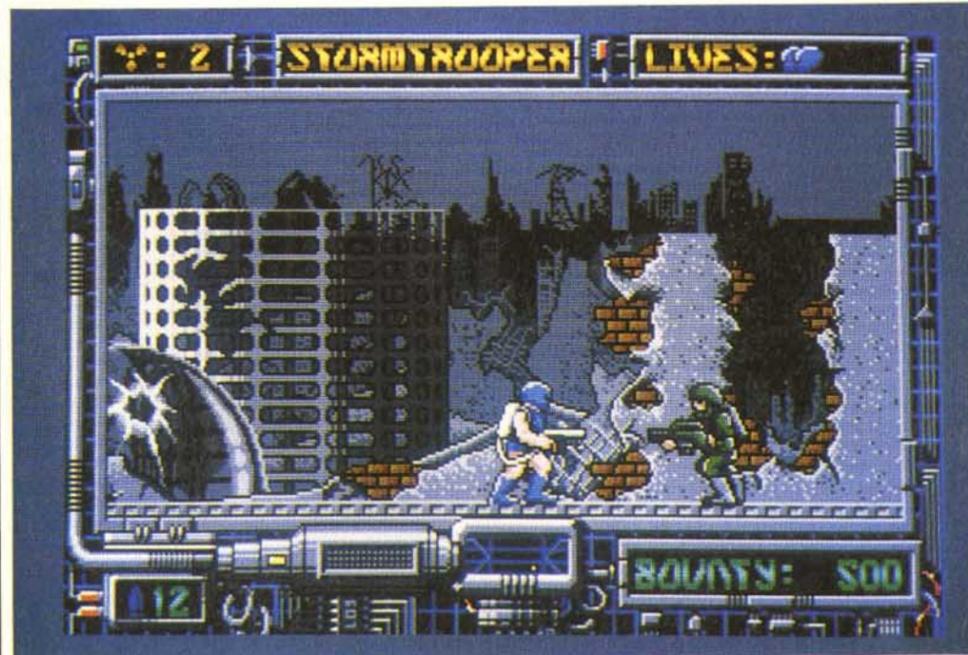
Stormtrooper vous propose de réveiller le guerrier qui sommeille en vous. En effet, le complexe d'extraction d'helagenium No TK21 a été investi par une horde de mercenaires et en haut lieu, on craint que l'un des plus importants géophysiciens dans ce domaine, Tanix Lawson, n'ait déserté et changé de camp. Représentant une menace pour l'humanité, l'élimination physique de cet homme est nécessaire. Pour cette mission, trois anciens vétérans ont été choisis, et vous êtes l'un d'entre eux. Pour mener à bien votre mission, vous serez parachuté par un chasseur Vstol qui ne vous reprendra qu'une fois celle-ci terminée. Une fois sur place, votre progression ne sera pas facile. Vous rencontrerez divers ennemis qu'il faut éliminer sans pitié avec votre arme. Il sera possible d'en changer au cours du jeu en ramassant celles aban-



données par les mercenaires. De même pour les munitions. Sachez que si des balles normales suffisent pour détruire vos ennemis, il en est autrement pour les robots qui nécessitent des balles spéciales. Une fois en sa possession, on passe de l'une à l'autre en pressant la barre d'espace. Mais ce n'est pas tout, vous devrez aussi franchir des faisceaux d'énergie. Pour cela, il faut avoir auparavant détruit les générateurs. L'action se déroule sur 16 niveaux et 128 tableaux. Le bout du tunnel est encore loin.



Excellent! Ce soft est vraiment bon, sans atteindre tout de même l'excellent Baal, qui était mieux pour les graphismes. Par contre, Stormtrooper est plus réussi au niveau du scrolling et de l'animation des personnages! En plus, sans être pourtant très original, le jeu est prenant et on y rejoue souvent. Un bon soft dans le genre.



ANDES ATTACK

LLAMASOFT env.100F 1 joueur
Système: ST



Annoncé depuis longtemps, ce logiciel nous arrive enfin. L'attente a été longue mais elle en valait la peine. Mêlant avec bonheur l'arcade et la stratégie, ce soft qui n'est pas sans rappeler le désormais célèbre Baal a tout pour plaire. De très bons graphismes, de bons sons, une bonne musique, une animation sans faille et beaucoup d'action. Toutes ces qualités en font, à n'en pas douter, un hit en puissance. Petit reproche quand même, les couleurs auraient pu être plus nombreuses. Scénario classique, il s'agit du jeu guerrier qui demande de se servir un peu de sa tête et pas seulement de son joystick. En plus des adeptes de ce genre de programme, dont je fais partie, Stormtrooper conviendra sans nul doute à un large public.



Jeff Minter, le plus baba-cool des programmeurs, revient sur nos écrans avec ses animaux fétiches. Il a remis au goût du jour le vieux Andes Attack qui, s'il n'a pas la classe d'un R-Type, reste quand même très agréable à jouer. Le contrôle souris-clavier n'est pas évident au début, mais les tirs sont très efficaces et aussi rapides que le scrolling du fond. Les options "trainer" et la sauvegarde des scores ajoutent à l'intérêt du jeu. Andes Attack n'est pas très beau, et c'est le seul reproche qu'on puisse lui faire, mais ceux qui aiment les tirs ultra-rapides ne seront pas déçus, surtout que le prix de celui-ci défie toute concurrence.



Un nouveau jeu d'arcade de qualité vient de sortir sur le marché avec Stormtrooper. L'ambiance graphique est excellente, avec, entre autres, des sprites possédant une belle animation. Le jeu en lui-même n'est pas formidablement original, mais il est prenant et assez difficile, ce qui le rend encore plus intéressant. De plus, il ne s'agit pas exclusivement d'un jeu d'action où il faut tirer sans arrêt, une certaine réflexion est nécessaire pour comprendre rapidement le fonctionnement des générateurs de champs de force et éviter les ennemis.



STORMTROOPER
GRAPHISME: 81%
ANIMATION: 88%
SON: 89%
INTERET: 87%

Une version Amiga sortira d'ici mai, puis une version PC vers la fin mai.



ANDES ATTACK
GRAPHISME: 42%
ANIMATION: 82%
SON: 40%
INTERET: 68%

Pas de version PC ou Amiga prévue.

VINDICATORS

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



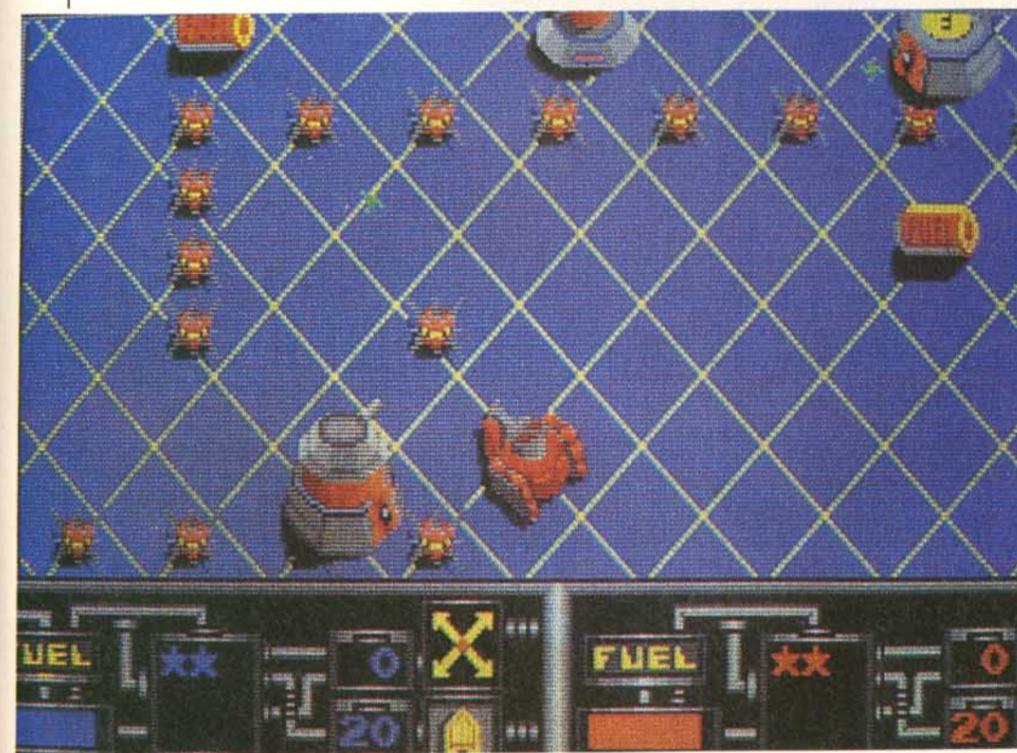
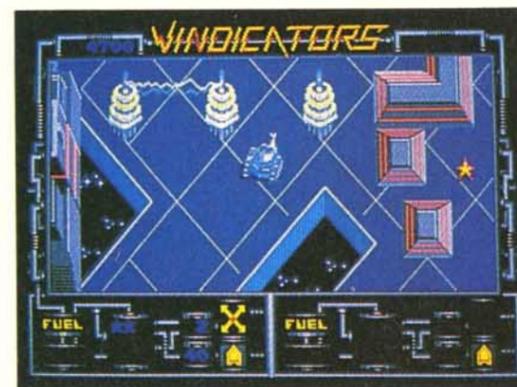
Je dois avouer que j'ai passé bien des heures sur la version arcade de ce jeu, et je suis donc apte à vous dire que l'adaptation pour ST est d'un excellent niveau. Les graphismes sont très proches de l'arcade (les explosions sont les mêmes!), le scrolling est bon, et l'on peut toujours jouer à deux, ce qui est fantastique! Bref, Vindicators est un jeu d'arcade comme je les aime, et pour ce premier jeu Domark sous le label Tengen, je dois dire que ça commence en fanfare! Vivement Xybots, Toobin et les autres!



Les jeux où l'on peut jouer à deux simultanément sont parmi mes favoris, et ce mois-ci, entre Dragon Ninja et Vindicators, on peut dire que je suis gâté. L'adaptation est excellente, et on retrouve même les explications qui parsèment le jeu, au fur et à mesure que de nouveaux ennemis apparaissent. Bien qu'assez complexe, ce jeu est excellent car l'on progresse à tous les coups, et dieu sait s'il y a un grand nombre de niveaux!



C'est incroyable! On retrouve tous les écrans de l'original, y compris les écrans de présentation, ceux de bonus et celui où l'on choisit des armes spéciales. D'ailleurs, il est important de noter que tous les bonus, armes et tableaux sont exactement comme dans l'arcade. Une excellente réalisation pour un jeu super-intéressant à deux, un peu moins lorsqu'on est seul.



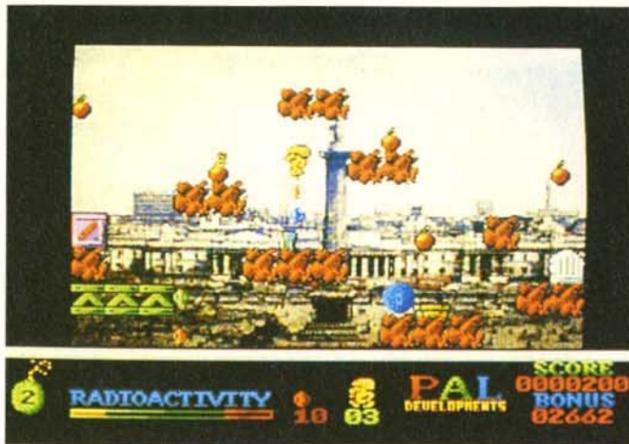
VINDICATORS
GRAPHISME: 90%
ANIMATION: 92%
SON: 87%
INTERET: 93%

La version Amiga sortira très bientôt. Par contre, pas de version PC prévue.

ARCADE / ACTION

BOMB FUSION

MASTERTRONIC env.150F 1 joueur
Système: Amiga



La première impression que j'ai ressentie est celle d'une grande confusion. Tout comme dans Bomb Jack, l'auteur du programme a jugé bon d'agrémenter le graphisme d'une image digitalisée en toile de fond, ce qui, à mon avis, ne s'imposait pas. Pour chaque tableau, on a besoin de quelques secondes avant de se familiariser avec les lieux. Ceci étant, je trouve ce jeu excellent, peut-être même meilleur que le fameux Bomb Jack. Il ne pose pas de problèmes insurmontables au niveau de la tactique, et le déplacement du personnage est très agréable. On passe rapidement les premiers niveaux, l'intérêt étant d'agir vite pour ramasser un maximum de points de bonus.



J'aimais bien Bomb Jack; Bomb Fusion en est dérivé, avec quelques variantes, comme les capsules à ranger dans une boîte. Mais il n'a pas la classe de son ancêtre, il lui manque les bonus qui font le charme de Bomb Jack. Bomb Fusion ne m'a pas vraiment accrochée, peut-être en raison de sa confusion graphique. Ne demandons tout de même pas la lune: c'est un jeu vendu à un prix raisonnable, et la réalisation est en rapport avec le prix.



BOMB FUSION

GRAPHISME: 53%

ANIMATION: 68%

SON: 60%

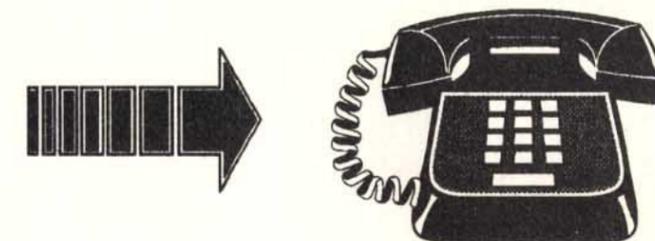
INTERET: 65%

Pas de version prévue pour ST ou PC.

SAPRISTI, TRES BIENTOT 3615 GEN4!

DES PRIX !

Avec chaque configuration
520 ST
1040 ST
520 STM
520 STC
1040 STM
1040 STC



OU DES CADEAUX !

<p>Goldrunner Karate Kid II Sligon Jupiter Probe 1 jeu Psygnosis * 1 manette de jeu 1 boîte de disquette</p> <p>Paquet Cadeau 1</p>	<p>Winter Olympiad 88 Mousetrap / Frostbyte Pluto's / Blood fever Second's Out 1 jeu Psygnosis * 1 manette de jeu 1 boîte de disquette</p> <p>Paquet Cadeau 2</p>	<p>TrailBlazer Deflektor 3D Galax / North Star Maitre de l'Univers 1 jeu Psygnosis * 1 manette de jeu 1 boîte de disquette</p> <p>Paquet Cadeau 3</p>	<p>- Le manoir de Morteveuille - 1 st Word (traitement de texte) 1 jeu Psygnosis * 1 manette de jeu 1 boîte de disquette</p> <p>Paquet Cadeau 4</p>	<p>Barbarian (Palace) Crazy Cars Wizzball / Rampage Enduro Racers 1 jeu Psygnosis * 1 manette de jeu 1 boîte de disquette</p> <p>Paquet Cadeau 5</p>	<p>Pack Psygnosis: Terrorpods Barbarian Obliterator 1 manette de jeu 1 boîte de disquette</p> <p>Paquet Cadeau 6</p>
---	---	---	---	--	--

* 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

- Les offres sont valables jusqu'au 31/04/89 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.

PARIS		MARSEILLE	TOULOUSE
Loisirs:	8, rue de Valenciennes 75010 Paris ☎ 40.37.92.75 / 40.34.97.80 +	75, rue de Lodi 13006 Marseille	13, rue Amélie 31000 Toulouse
Professionnel:	135, rue du fbg St-Denis 75010 Paris ☎ 40.37.09.21	☎ 91.94.15.20	☎ 61.62.55.55
Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord			
BORDEAUX	TOURS	PERPIGNAN	LYON
3, cours Alsace et Lorraine 33000 Bordeaux	81, rue Michelet 37000 Tours	8, avenue de Grande Bretagne 66000 Perpignan	11, 12 cours Aristide Briand 69300 Caluire
☎ 56.44.47.70	☎ 47.05.78.50	☎ 68 34 24 40	☎ 72.27.14.74
BELGIQUE			
1, rue Dons 1050 Bruxelles			
☎ 02 / 648 9074			

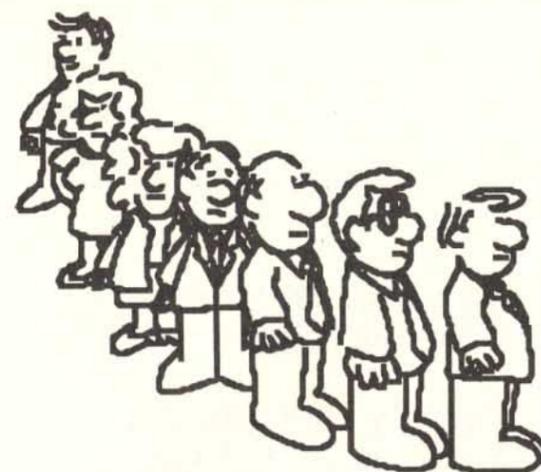
VENTE PAR CORRESPONDANCE

☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ Chèque à la commande ou carte bleue

DE TRES NOMBREUSES EXCLUSIVITES A LA CARTE ...



LECTEUR 3'5 DOUBLE FACE pour 520 STF Faible consommation (à intégrer) 890 F (pose 150 F) Face avant 25mm	LECTEUR 5'25 (sans boîtier, ni alimentation) multiformat pour tout ATARI ST (disquettes PC ou ST) 990 F	NOUVEAU ! LECTEUR 5'25 complet (boîtier + alimentation) multiformat pour tout ATARI ST (disquettes PC ou ST) 1490 F	BLITTER 290 F (pose 200 F)
EXTENSION POUR AMENER un 520 ST à un MEGA N.C. (pose 200 F)	CLAVIER DETACHABLE pour 520 et 1040 1190 F (Clavier type Mega ST)	SELECTEUR de DRIVE 290 F SELECTEUR de MONITEUR 290 F	Imprimante 135cps NLQ Mannesman MT80 1790 F PROMO
SOURIS 390 F TRACKBALL 345 F DISQUETTES 3'5 TDK 9 F (par 100)	HOUSSES 520/1040 Moniteurs CABLES Parallèle / Série Midi / Minitel Null Modem Sur mesure: N.C.	Toutes nos extensions ou modifications s'effectuent sous huit heures. REPARATIONS Nous réparons tout matériel ATARI: Acheté chez nous ou non. Particulier ou revendeur. Devis sous huit heures. Hors Garantie ou sous garantie (*). ☎ (1) 40.34.97.80 (*) Payant si l'appareil n'a pas été acheté chez nous	



**SI VOUS PENSIEZ
FAIRE DES ECONOMIES
CE MOIS-CI
C'EST RATE !!!**

**Commodore
AMIGA 500**

+
**Deluxe Paint II
et 2 Jeux**

3990F TTC

Nombreux autres articles en stock
Garantie et support MICRO VIDEO
Conditions de paiement possibles
Consultez nous

YAMAHA a
choisi

**MICRO
VIDEO**

en vedette ce mois-ci, le
**Le PortaSound
PSS-480**

Un orchestre complet
synthé multi-timbral, 100 instruments présélectionnés
boîte à rythme (100 présets), interface MIDI

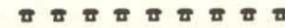
PRIX PROMO: PSS-480 + Music Construction SET
2490 F TTC

**LECTEUR DE
DISQUE
EXTERNE
DOUBLE FACE**

POUR ATARI ST
990 F TTC
POUR AMIGA
990 F TTC

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

PARIS Loisirs: 8, rue de Valenciennes 75010 Paris ☎ 40.37.92.75 / 40.34.97.80 + Professionnel: 135, rue du fbg St-Denis 75010 Paris ☎ 40.37.09.21 Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord		MARSEILLE 75, rue de Lodi 13006 Marseille ☎ 91.94.15.20	TOULOUSE 13, rue Amélie 31000 Toulouse ☎ 61.62.55.55
BORDEAUX 3, cours Alsace et Lorraine 33000 Bordeaux ☎ 56.44.47.70	TOURS 81, rue Michelet 37000 Tours ☎ 47.05.78.50	PERPIGNAN 8, avenue de Grande Bretagne 66000 Perpignan ☎ 68 34 24 40	LYON 11,12 cours Aristide Briand 69300 Caluire ☎ 72.27.14.74
		BELGIQUE 1, rue Dons 1050 Bruxelles ☎ 02 / 648 9074	



HUSTLER

HI-TECH env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: ST

C'est un billard américain avec 7 boules, dont 1 blanche qui sert à frapper les autres, de différentes couleurs et numérotées de 1 à 6. La table a six trous, trois dans chaque longueur. On peut jouer seul ou à deux.

- Seul, l'adversaire, c'est le temps: limité. Trois options:
- 1) entrer les boules dans n'importe quel trou et n'importe quel ordre.
 - 2) les boules sont rentrées par ordre de numéro.
 - 3) les trous sont numérotés et recevront la boule qui leur correspond.
- A deux, pas de temps limite; il y a également 3 options:
- 1) les trous sont numérotés et reçoivent la boule qui correspond.
 - 2) à chaque joueur sont attribuées 3 boules de même couleur qu'il devra rentrer avant l'adversaire.
 - 3) le joueur 1 entre les boules par ordre croissant de numéro, tandis que l'autre respectera l'ordre décroissant.
- On se sert du joystick ou du clavier. Les meilleurs scores sont sauvegardés quand on joue seul.



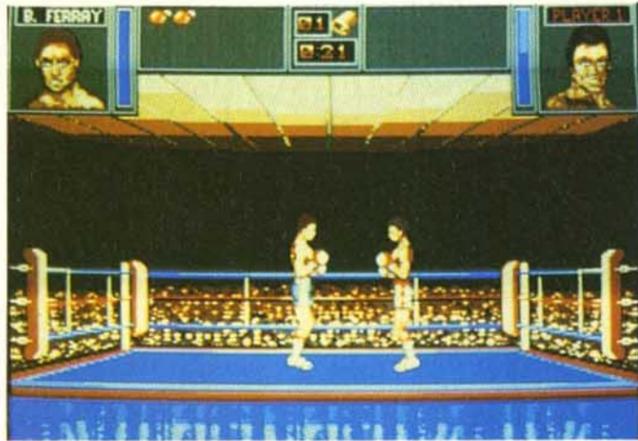
Voulez-vous que je vous dise? Je n'ai absolument aucune chance de devenir la doublure de Paul Newman dans l'Arnaqueur II (NDC: il te fallait un jeu pour le comprendre?). Les rappels, piqués et autres rétros, bonjour! Non, décidément le billard ce n'est pas mon truc. Ceci dit, j'aime bien ça, le billard sur ordinateur. Hustler n'est pas le meilleur que j'ai connu: graphiquement, il est à peine mieux que ceux des huit bits. Quant aux bruitages, ils sont pour le moins fantaisistes, et on a l'impression que les boules sont en caoutchouc. Les rebonds semblent corrects au niveau de la direction, mais la gestion des vitesses des boules après les chocs est assez douteuse. Le pire, c'est le déplacement de la mire de visée: au joystick, c'est n'importe quoi; au clavier, c'est plutôt fastidieux. Il aurait pourtant été facile de trouver plus simple et aussi efficace.

HUSTLER
GRAPHISME: 45%
ANIMATION: 50%
SON: 25%
INTERET: 51%

Pas de version Amiga ou PC prévue.

RINGSIDE

GGC env.250F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga / ST



Je suppose que tout le monde sait que la France est dans une bonne passe en ce qui concerne la boxe, et que nous en sommes à notre troisième champion du monde en peu de temps. Alors pourquoi ne seriez-vous pas le prochain? Ringside peut vous permettre de vous entraîner, de travailler vos coups pour les améliorer, ou bien d'affronter les meilleurs boxeurs. Un grand nombre d'options dans ce jeu, ainsi qu'une grande recherche du détail. Vous pourrez voir apparaître à l'écran une charmante jeune fille très appétissante brandissant un panneau indiquant le numéro du round, et durant les instants de repos, vous devrez soigner votre poulain en lui faisant du vent.



Ah! si l'animation avait été à la hauteur du reste! Car on peut dire que les développeurs n'ont pas ménagé leurs efforts, bien au contraire. Cette simulation de boxe a été soigneusement réalisée: plusieurs options (création de son boxeur, choix du sparring partner...), des adversaires à la mesure de vos possibilités, de belles images (comme la première présentation, ou les temps de repos entre les rounds), ainsi que d'autres idées, reprises pour certaines aux jeux sur consoles (le fait par exemple d'éventer le boxeur pendant le repos pour lui donner des forces). Malheureusement le principal manque: la qualité d'animation. Les adversaires sont beaucoup trop statiques. La boxe est pourtant un sport où l'on se déplace énormément et où le jeu de jambes compte autant que le punch!

RINGSIDE
GRAPHISME: 72%
ANIMATION: 39%
SON: 52%
INTERET: 61%

Aucune différence entre les versions Amiga et ST. Pas de version PC prévue.

STEVE DAVIS WORLD SNOOKER

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



Plutôt qu'un bête billard, je dirais que Steve Davis Snooker (SDWS) est en fait une anthologie du billard. En effet, vous avez le choix entre le Snooker 10 boules, le snooker 15 boules, le billard américain, le billard anglais et enfin le billard français. Pour ceux qui ne connaissent pas du tout ce "sport", vous allez me dire que pour vous, le billard signifie frapper une boule à l'aide d'une canne pour rentrer la boule dans un trou. Pas du tout! Suivant l'épreuve choisie, vous ne devrez toucher que certaines boules, toucher un certain nombre de bandes (bords du plateau) avant de la rentrer dans un trou, rentrer les boules dans un trou suivant un ordre précis, etc... Si vous n'y connaissez rien, pas de panique, le manuel et le mode Démo vous permettront de comprendre les variantes des nombreux jeux. Au premier abord difficiles, les règles des différents billards sont en fait rapidement assimilables. Pour jouer un coup, vous pouvez donner de l'effet (en frappant la boule sur un côté), régler la puissance, positionner la queue. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou à deux, avec le choix entre six niveaux de difficulté. Un soft très complet.



Les simulations de billard sur ST et Amiga sont rares mais les seules qui existent sont généralement de bonne qualité, je prends pour exemple Billard Simulator qui est vraiment fantastique. Mais je suis là pour vous donner mon avis sur Steve Davis World Snooker, le premier simulateur de snooker. Eh bien je n'en pense que du bien (et même plus) même si je ne sais pas jouer au snooker (heureusement que l'Explorateur Branche m'a donné quelques trucs pour apprendre) mais ce n'est pas si grave que ça car il y a une tonne d'options de jeux (de billards) différents dont le classique billard américain. Je trouve que ce dernier est le plus sympathique car il ne vous suffit pas de rentrer les boules dans les trous, vous devez au début de votre tour montrer quelle boule va dans quel trou, ce qui vous permet de vraiment vous améliorer au billard. Un dernier point important et bienvenu: vous ne jouez pas seul (si vous le voulez) mais contre l'ordinateur (qui est assez fort), à tour de rôle.



J'adore le snooker, et je suis bien heureux d'avoir enfin une adaptation pour ST de Steve Davis Snooker, un simulateur de snooker qui existait déjà sur 8 bits et avec lequel je m'éclatais déjà. En plus, ici, il y a des tonnes de jeux différents, ce qui est encore mieux. L'ordinateur joue toujours aussi bien, même à bas niveau, mais au moins ça motive! Il ne manque à ce jeu qu'une option de vue en 3D pour être génial, mais il est déjà excellent comme cela!



Après le billard en 3D de ERE Informatique, je m'étais dit, "le billard en 2D est fini!". Je m'étais planté, comme le prouve ce ou plutôt ces billards. Très bonne idée que de réunir toutes les variantes (ou presque) du billard en un seul logiciel. Encore mieux quand la réalisation est d'un très bon niveau comme c'est le cas pour ce soft. Jusqu'à présent, les billards adaptés étaient le billard français ou le billard américain, et pas le Snooker, mais désormais cette lacune est comblée. Comblée, vous le serez sûrement si vous décidez de vous acheter ce soft. En plus, peut-être vous déciderez-vous à essayer ensuite vos talents sur un vrai billard, favorisant par là le développement d'un sport qui reste malheureusement dans l'ombre.

STEVE DAVIS WORLD SNOOKER
GRAPHISME: 55%
ANIMATION: 83%
SON: 86%
INTERET: 93%

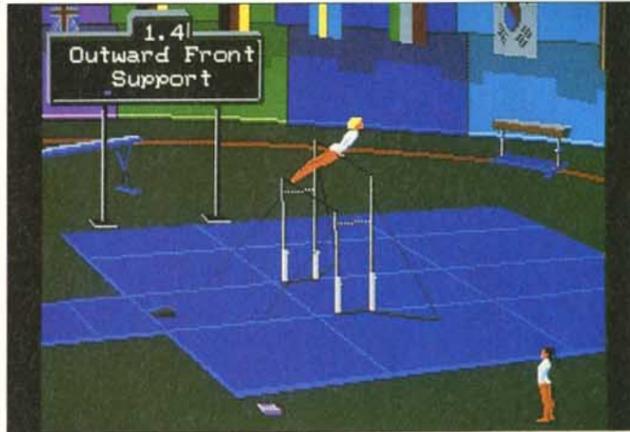
Aucune différence entre les versions Amiga et ST. Pas de version PC prévue.

GAMES SUMMER EDITION

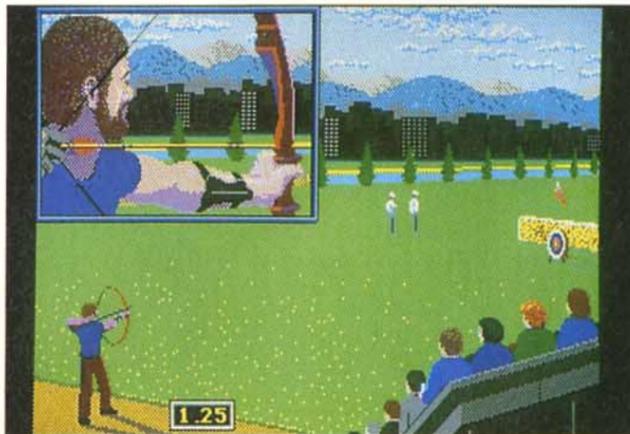
EPYX env.250F 1 à 8 joueurs
Système: PC



Epyx vous convie une nouvelle fois aux jeux olympiques d'été. Vous devrez prouver votre valeur sur huit épreuves. Possibilité vous est donnée de vous entraîner ou de vous lancer corps et âme dans la compétition. Pour la première discipline, le vélo, il s'agit de bien coordonner ses mouvements sur les touches pour arriver le premier. Pour le plongeon, votre but est de réussir des figures plus ou moins imposées. Vous pourrez régler le rebond de la planche en fonction de vos choix. Vos prestations seront notées telles qu'elles doivent l'être, c'est-à-dire sévèrement. Concernant les barres parallèles, le timing tient une place primordiale. Il en est de même pour le lancer du marteau, la moindre hésitation s'avérant fatale. En revanche, pour l'épreuve du tir à l'arc, c'est la vitesse et la précision qui primeront, alors que les anneaux demandent de connaître le bon enchaînement des touches. Pour le saut à la perche, toutes les différentes qualités requises ci-dessus sont indispensables. Et enfin, la dernière épreuve, qui est le 400 mètres haies, ressemble à un véritable marathon. Comme vous pouvez le constater, The Games Summer Edition demande des qualités aussi variées que nombreuses. Sachez que l'on peut y jouer au joystick ou au clavier. Entraînez-vous en rêvant à Barcelone...



Nous étions habitués aux Summer Games, Winter Games et autres Decathlon sur micro-ordinateur, mais alors, dans le genre "on peut faire mieux que les autres", champion! Epyx. Les 8 épreuves sont bien réalisées et les graphismes assez jolis, les différents mouvements et figures étant très bien rendus (il faut cependant un entraînement assez poussé, car les combinaisons de touches sont nombreuses). En plus, les effets de zooms qui parsèment le jeu sont réellement impressionnants, tant par leur rapidité que par leur fluidité et leur réalisme, et c'est un véritable plaisir que de participer de cette manière aux jeux olympiques de Séoul en 1988.



Si les derniers jeux Epyx (Games Winter Edition et California Games) ne m'avaient que moyennement plu, Games Summer Edition s'impose comme le meilleur des Games sorti de chez Epyx depuis Summer Games 2. Surtout amusant lorsqu'on joue à plusieurs, le jeu bénéficie d'une présentation superbe, avec des vues animées du stade en trois dimensions totalement incroyables! En plus, les jeux sont nombreux et variés, et certains d'entre-eux sont très techniques, puisqu'il y a plus d'une page de schéma pour expliquer, par exemple, les barres asymétriques ou les anneaux!



La société Epyx revient aux sources avec beaucoup de bonheur. On retrouve enfin la même joie que sur Summer ou Winter Games. Dans celui-ci, Epyx va plus loin. Graphiquement, rien à dire c'est superbe avec une présentation qui vaut le coup d'oeil. Chaque discipline bénéficie d'une réalisation remarquable. Au niveau des sons, le PC reste fidèle à lui-même, c'est-à-dire assez minable mais là, il n'y a rien à faire. A noter l'humour omniprésent pendant les épreuves. Côté difficulté, tout réside non pas dans les épreuves elles-mêmes mais plutôt dans la documentation très fournie et très complexe. Abordons maintenant le point essentiel d'un tel programme : l'animation. Là encore rien à dire, elle est superbe! The Games Summer Edition constitue sans doute le meilleur jeu de sport disponible à l'heure actuelle sur PC. A conseiller à tous!



GAMES: SUMMER EDITION
GRAPHISME: 82%
ANIMATION: 91%
SON: 61%
INTERET: 92%

La version PC tourne sur toutes les cartes graphiques. Les versions ST et Amiga sortiront en juillet!

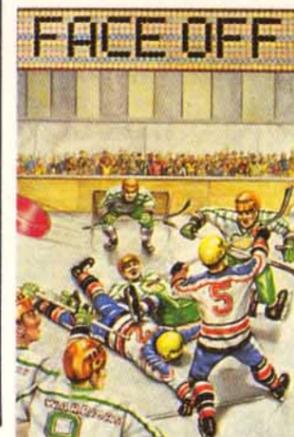
FACE OFF

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

Voici une simulation de hockey dans un style assez habituel! Ici, le terrain est vu du dessus et scrolle verticalement selon les mouvements du palet. Vous dirigez automatiquement le joueur le plus près du palet, et vous pouvez faire des passes, tirer vers les cages et même élaborer des tactiques d'attaque!



Après la malédiction des footbals, voici celle des simulations de hockey sur glace. Jusqu'à ce jour ratée, ce n'est pas Face Off qui va relever le niveau. Graphismes lamentables, son très moyen, lenteur incroyable et manque d'action caractérisent ce soft qui frôle la catastrophe. Pourtant, Anco nous prépare un excellent football, mais visiblement, ce ne sont pas les mêmes programmeurs qui se sont occupés de Face Off. Dommage!



FACE OFF
GRAPHISME: 31%
ANIMATION: 17%
SON: 18%
INTERET: 20%

Pas de version Amiga ou PC prévue.

RUN THE GAUNTLET

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

Tiré d'une émission du genre Jeux sans Frontières très prisée en Grande-Bretagne, Run the Gauntlet est une série de trois épreuves tirées au sort parmi neuf autres. Il s'agit d'une simulation sportive avec plus d'arcade que de simulation, dans le genre Summer Games. Au niveau des épreuves, vous avez le choix entre des courses sur l'eau en bateaux ou en canots, sur terre en voitures ou bien en motos (il y a plusieurs sortes de courses 4X4 avec des voitures différentes) et enfin des courses d'endurance (à pied) dans le genre parcours du combattant. Bref, une débauche de sports très divers. Votre but est de vous faire sélectionner pour gagner le Gauntlet qui fera de vous le champion de l'année. Le circuit des véhicules terrestres est du style de ceux de Super Sprint, mais en plusieurs écrans avec un radar en haut à gauche afin de suivre non seulement votre progression mais aussi celle des concurrents. Il en est de même pour les autres sports, sauf que seul le circuit change. Afin de gagner une épreuve, il faut faire trois fois le tour du circuit et arriver le premier. Le reste est une question de chronomètre. Bonne chance!



Mouais! sympa. Le fait de concourir dans trois épreuves sur neuf n'est pas mis en cause, mais lorsque l'ordinateur vous fait jouer à trois épreuves de voitures avec le même terrain c'est quand même assez barbant. A part ce petit problème, le jeu est assez joli au niveau des graphismes et agréable pour ce qui est du maniement des bolides (une fois que vous avez pigé le coup). Je suis assez curieux de voir ce que cela donne en réalité car il paraît que Run the Gauntlet est tiré d'une émission très regardée chez les Grand-Bretons; enfin, à défaut de télévision par satellite, vous pouvez toujours participer à ce "sport" par l'intermédiaire de votre ST. En bref, rien de particulier pour Run the Gauntlet, il s'agit d'un soft moyen qui vous fera passer un petit moment de détente, mais n'en attendez rien de plus.



Voici un jeu assez réussi venant tout droit de chez Ocean. Les épreuves sont variées et bien réalisées, les meilleures étant tout de même celles se passant sur terre, comme les courses de buggy qui sont excellentes et valent à elles seules l'acquisition du jeu. Il est dommage que l'on ne puisse pas jouer à deux ou plus simultanément, car, à plusieurs, vous devez attendre trop longtemps votre tour pour vous amuser vraiment. Cependant, seul, le jeu est vraiment prenant, et assez difficile pour conserver une durée de vie importante.



Certes l'idée est bonne, car regrouper plusieurs jeux du même type dans un même soft était judicieux! Mais voilà, à trop vouloir se ressembler, les dits jeux finissent par devenir répétitifs et donc lassants. Il en est de même pour la réalisation. D'un jeu à l'autre, on retrouve les mêmes sons et le même genre de graphismes, assez bons au demeurant. En revanche, il en est tout autrement de l'animation assez lente et peu fluide. Et ce ne sont pas les images digitalisées qui apparaissent entre chaque épreuve qui vont rattraper le tout. En conclusion, il s'agit d'un logiciel sans véritables points faibles mais également sans points forts. Un soft sans saveur, en somme.

Pas de différence entre les versions Amiga et ST. Pas de version PC annoncée.



RUN THE GAUNTLET

GRAPHISME: 77%

ANIMATION: 81%

SON: 84%

INTERET: 82%

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.

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

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...

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

Génération 4 n4
La numérisation d'images
Dossier graphique Amiga
Tous les nouveaux jeux
EXPLORA: Le choc!
Gauntlet II, Mickey mouse ...
Digitaliser les images

Génération 4 N° 5
Amiga Graphique - P.C.S
Londres - Starglider 2 -
Previews: Thunderblade -
Weird Dream - 1943 -
Powerdrome - Barbarian 2
- Stargoose - Synax Terror...

Génération 4 N° 6
Dossier Amiga - Jeux de
rôles - Conversions images:
Amiga-ST, ST-Amiga -
Previews: Foft, R-Type,
Pac-Mania, Technocop,
Galdregons Domain...

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..

GENERATION 4
vaut 35 frs., les numéros
2, 3 et 4 valent 25 frs.,
les 4 numéros valent 100 frs.

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.

ST MAG 11
ST Rplay - Becker Text -
Aladin - Dossier listings -
Interruptions -
Anamorphoses à miroir -
GFA, PAO, Gem.

ST MAG 12
Une drôle d'affaire -
Profimat - Pro Sound
Designer - Eproms -
Index - Dossier musique -
piratage - BD.

ST MAG 13
Sicob - Induction - Salon
de la musique - Horloge
- World Plus - Dossier
langages - CAD 3D 2.0.

ST MAG 14
Masterplan - Laser Atari -
PC Ditto - Scanner Hawk -
Dossier pédagogique -
Softsynth - Art Studio

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.

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.

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.

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.

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 ?

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.

ST MAG 21
ZZ Rought et Draft - Arkey -
Le serveur ST MAG -
Devpac ST 2 -
Intenter un procès -
De nouveaux outils PAO.

ST MAG 22
Spécial listings - Un été
chaud avec les jeux - Les
nouvelles technologies -
Quantum Paint - Ray
Tracing - Le leadman 50.

ST MAG 23
Spécial musique -
Laser C - Omikron 3.0 -
Cyber Studio -
La Programmation -
IMG Scan -
Initiation au Basic GFA

ST MAG 24
PC Show - Micro 88 -
Düsseldorf - Fortran - Le
Comptable - Gfa Raytrace -
ZZ-Lazy Paint -
Master CAD 3D

ST MAG 25
Cyber Control - Z 88 - Psion
Organizer - Werces - H.D.U. -
Educatifs - Adimens - GFA
3.03 - les ROMs -
Scanner Print Technik's

ST MAG 26
Le nouveau catalogue de
la boutique - Cyber Paint -
Imagic - Alchimie - ZZ-Com
Amadeus - Le Comdex -
Gestint - Repeater -
Tableau des RTC

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.

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) numéro(s) 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.

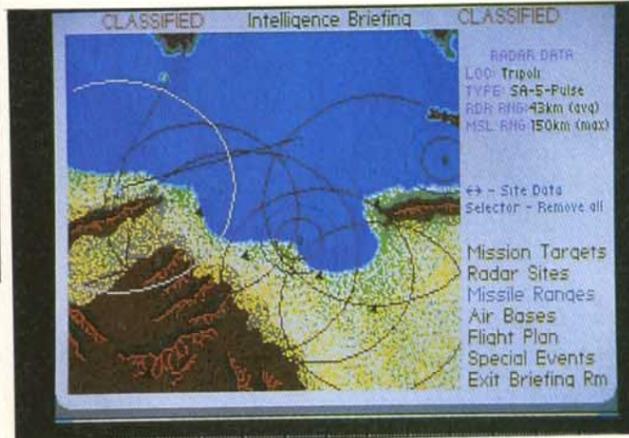
Mode de règlement: chèque bancaire CCP Signature:
(des parents pour les mineurs)

F-19 STEALTH FIGHTER

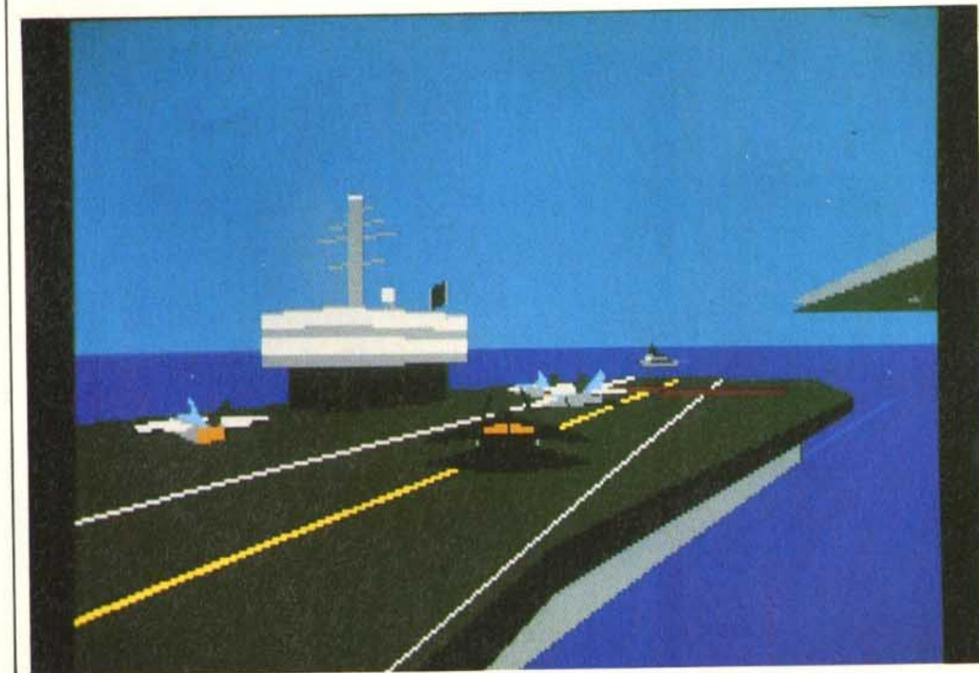
MICROPROSE env.350F 1 joueur
Système: PC



Cette fois-ci, c'est un chasseur indétectable que vous pilotez, c'est-à-dire invisible au radar ou presque. De ce fait, votre but est de le rester pour surprendre vos ennemis. Différentes missions sont proposées. D'abord les missions air-air: intercepter des avions étrangers, retrouver et détruire des groupes d'avions commandos ou terroristes, éliminer une patrouille de chasseurs, infiltrer un territoire ennemi, détruire des objectifs ou encore éliminer des missiles en plein vol. Ensuite les missions stratégiques et d'attaques: pénétration dans un territoire hostile et retour à la base sans se faire repérer, parachutages de troupes, mission de recon-

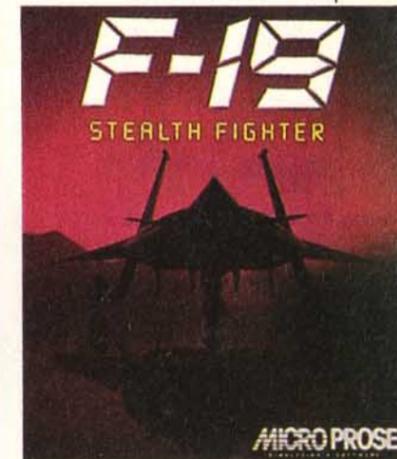
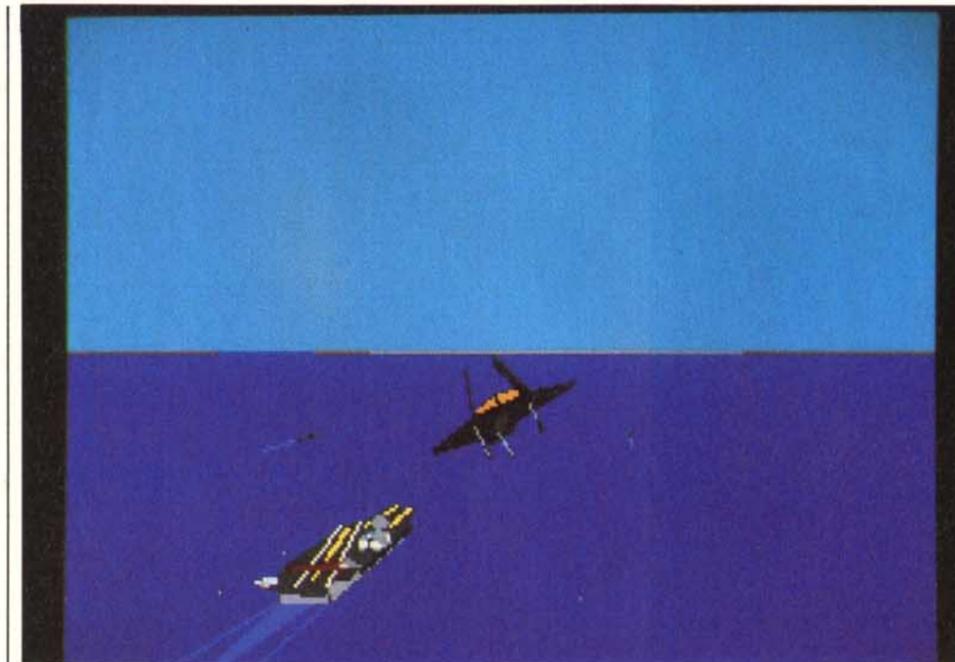


naissance et d'espionnage, bombardements d'un navire ou d'un sous-marin et enfin attaque de troupes ennemies au sol. Pour s'y retrouver, une carte est disponible à l'écran (en plus de celles fournies dans la boîte) sur laquelle est matérialisé le trajet à effectuer. Concernant l'armement, il est possible de le choisir mais il est néanmoins restreint selon votre type de missions. A noter la présence d'une vue tactique, en sus des désormais classiques vues externes, en mode air-air. Cette vue fait que le programme se débrouille toujours pour afficher sur la carte votre avion et l'avion ennemi, ce qui est très pratique pour les combats. A noter la possibilité de choisir les différents modes de détails pour les décors. Vous pourrez évoluer dans un désert ou dans une véritable agglomération. A vous de choisir.



VOUS AVEZ UN PC?
VOUS VOULEZ CONTACTER D'AUTRES JOUEURS?
VOUS ETES BLOQUE DANS KING QUEST IV?
VOUS CHERCHEZ QUELQU'UN POUR JOUER PAR MODEM?
VOUS VOULEZ DES INFORMATIONS AU JOUR LE JOUR?

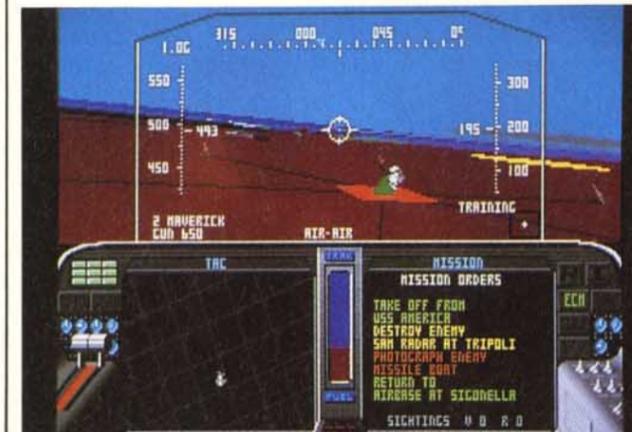
SAPRISTI,
TRES BIENTOT
3615 GEN4



Au premier abord, je dois bien avouer que ce jeu m'a beaucoup déçu. J'en avais bien sûr beaucoup entendu parlé, et j'attendais avec impatience de voir la petite merveille... En fait, F-19 est effectivement un jeu excellent, mais pas du côté de la réalisation qui est décevante, avec une animation pas si fluide que ça, malgré une utilisation sur un PC très rapide! Par contre, côté simulation, c'est vraiment très bon, et la stratégie, avec les repérages radar, est encore plus présente que dans les autres simulateurs de vol! Ceux qui connaissent Gunship apprécieront de retrouver des missions variées et originales, ainsi que le cache pour clavier très pratique, qui reste la marque de Microprose!



F-19 est sans doute le logiciel qui fait le plus parler de lui sur PC. Précédé de la réputation d'être l'ultime simulation de vol sur cette machine, qu'en est-il exactement? Il faut bien avouer que c'est un peu vrai. Première surprise, elle vient de la boîte et de la documentation, car c'est la plus complète et la plus luxueuse que je connaisse. Concernant le programme, là encore, la barre a été placée très haute. Sa réalisation est excellente: les graphismes sont très bons et surtout, ils sont nombreux. Pour l'animation, il convient d'être plus nuancé. Si elle est correcte lorsqu'on choisit des graphismes peu détaillés, il n'en est pas de même lorsqu'on demande tous les détails possibles, étant alors peu performante mais acceptable. Encore une fois, passons sous silence les sons et bruitages très pénibles sur ce jeu. Côté intérêt, les missions sont nombreuses et variées. Dans l'ensemble, F-19 est sûrement la simulation la plus réaliste jamais faite, mais un peu au détriment du jeu proprement dit.



F-19 STEALTH FIGHTER
GRAPHISME: 86%
ANIMATION: 83%
SON: 60%
REALISME: 92%
INTERET: 91%

Les versions ST et Amiga sont prévues pour cet été. La version PC tourne avec toutes les cartes graphiques, et un sélecteur de définition permet de le faire tourner rapidement même sur des PC de base.

BATTLEHAWKS 1942

LUCASFILM env.250F 1 joueur
Système: Amiga / PC / ST



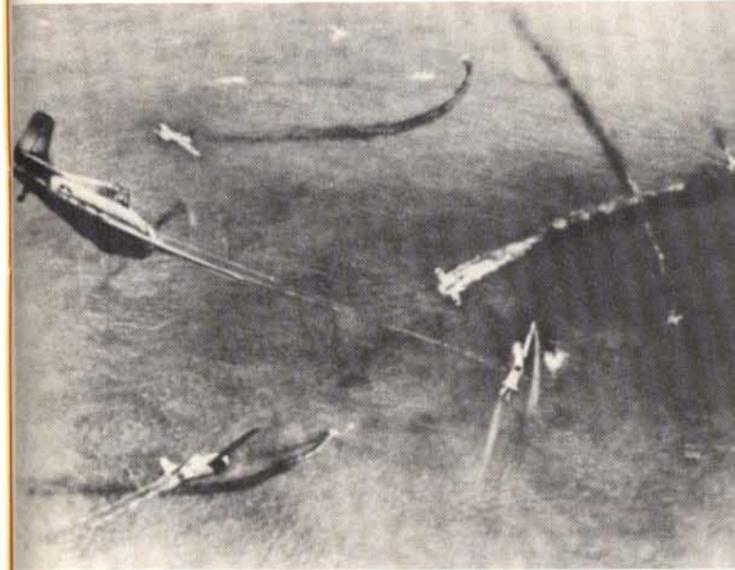
Après nous avoir plongé dans l'histoire complètement délirante de Zak Mac Kraken et de ses Aliens Mindbenders, Lucasfilm nous ramène sur terre (si je puis m'exprimer ainsi), en 1942, durant la terrible guerre qui fit trembler tout le Pacifique Nord. En parlant de terre, je voulais dire en l'air puisque Battlehawks 1942 est un simulateur de combat aérien. Je dis bien de combat aérien car il n'est pas question de décoller ni d'atterrir, vous commencez en vol et vous finissez votre mission en vol (si tout se passe bien).

Dans la boîte, vous trouverez hormis les deux disquettes simples faces, un recueil relié par une spirale d'une qualité remarquable. Il contient non seulement les commandes de votre appareil et des cartes de quatre grandes batailles mais aussi (et c'est le meilleur) un historique de l'aviation durant cette période, aussi bien américaine que japonaise, illustré de fabuleuses photos fournies par l'US Navy. Vous saurez tout sur la guerre du Pacifique.

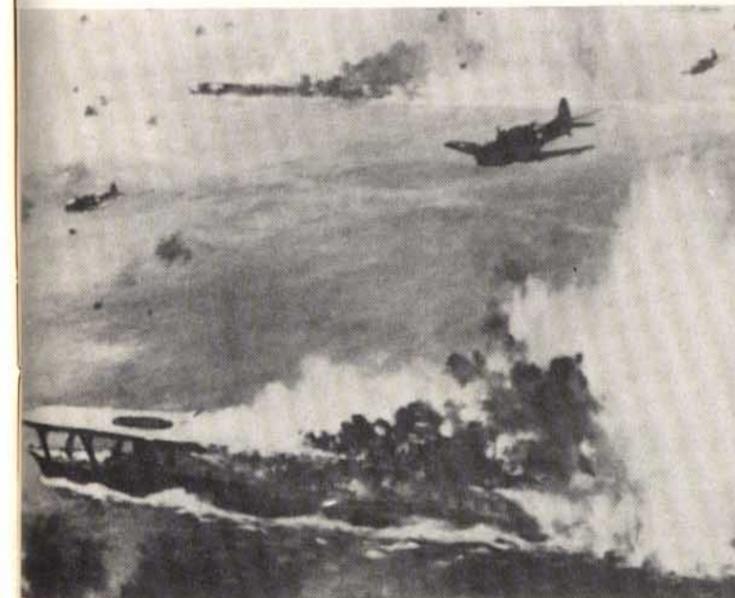
Venons-en au jeu lui-même. Vous avez le choix entre les quatre batailles (soit près de 20 missions) et l'entraînement. Vous pouvez aussi choisir votre avion et votre nationalité (américain ou japonais) et dans chaque bataille, vous pouvez encore choisir une mission d'attaque aérienne, de bombardement, de torpillage. Vous devez connaître une chose très importante de ce jeu car



On donne vraiment dans les simulateurs de vol en ce moment. Heureusement, chez Lucasfilm, ils se sont rendus compte qu'il y avait de la concurrence, et au lieu de faire un simulateur de vol, ils ont fait un simulateur de combat en vol. Quelle différence? Ici, pas de décollage ou d'atterrissage, mais juste des missions de combat et de destruction à remplir. Ça aurait pu être lassant, mais le fait d'avoir 16 missions pour chaque camp, et de pouvoir rentrer dans la peau des américains ou des japonais donne au jeu une longue durée de vie. Ce qu'il y a d'excellent dans ce soft, c'est le fait que, contrairement à ce qui existe dans les autres simulateurs, vous n'êtes seul face à l'ennemi. D'autres avions alliés volent avec vous, combattent avec vous, et vous aideront parfois... ce qui rend le jeu ultra-réaliste, car il y a des combats de tous les côtés, et on a vraiment l'impression d'y être. Sans quoi la simulation change des jeux comme Falcon, car diriger un vieux coucou comme ceux de la guerre du Pacifique, ce n'est pas triste! Battlehawks 1942 est un excellent simulateur, possédant un graphisme moyen sur PC, mais un peu mieux sur Amiga et ST. Cependant, la version PC est plus fluide et plus agréable à pratiquer. Mais l'ensemble reste excellent!



Et non, ce n'est pas un simulateur de vol, mais un simulateur de combat. Avec des graphismes assez beaux, une animation correcte et des sons très moyens, ce jeu aurait pu ne pas faire parler de lui. Mais voilà, il possède quelques points intéressants : tout d'abord, de très nombreuses possibilités de missions, ce qui lui donne une durée de vie assez importante. En plus, le maniement de l'appareil est très réaliste, et, contrairement à certains simulateurs avec lesquels on peut faire n'importe quelle manoeuvre, vous devrez ici faire attention pour ne pas décrocher. Le fait de participer à de véritables combats aériens (avec plusieurs avions pour chaque camp) est un élément assez nouveau, qu'il serait bon de retrouver dans d'autres simulateurs.



c'est elle qui fait toute la différence avec les autres simulateurs : vous n'êtes pas seul ! Vous faites partie d'une escadrille et vos camarades vous sortiront de plus d'un mauvais pas. Coté difficultés de pilotage il n'y a pas trop de problèmes, c'est très simple, exceptée une chose, vous êtes dans un vieux zingue de la guerre et il ne réagit pas vraiment comme un F-16. Pour monter, il faut piquer pour relancer le moteur puis grimper rapidement avant que le moteur ne s'éteigne...



Vous voulez vraiment avoir mon avis? Je n'ai pas vraiment envie de vous le donner étant donné qu'une partie d'Elite m'attend et mes clients attendent leurs esclaves sur Relaes.

Bon courage! La seule chose qui m'ait vraiment accroché dans Battlehawks 1942, c'est l'historique et les explications de la marine américaine durant la guerre du Pacifique, période que je ne connaissais pas (j'étais trop petit!)(NDC: planqué!). Il y a des photos fabuleuses toutes tirées des archives de la Navy, telles qu'un avion "Jap" détruit par un tir anti-aérien (en gros plan). Le fait de jouer un japonais n'est pas déplaisant, au contraire on prend plus de plaisir à dégommer les Yankees. Question graphismes: beurk!. Je pense que sur ST, les graphistes de Lucasfilm auraient pu faire un peu mieux, quitte à rajouter une disquette (comme pour King's Quest par exemple). Une autre chose rigolote, vos amis font aussi partie de la bataille puisqu'ils combattent à vos côtés et peuvent même vous sauver la vie et vice-versa...

En conclusion, ce n'est pas un mauvais soft, loin de là, mais je trouve que c'est plus un jeu d'arcade (un peu spécial) qu'une simulation à part entière. Je vous le conseille surtout pour le livret qui l'accompagne et, si j'osais, je demanderais à Lucasfilm de nous sortir une simulation sur la guerre de Sécession avec un livret aussi complet... Merci d'avance.

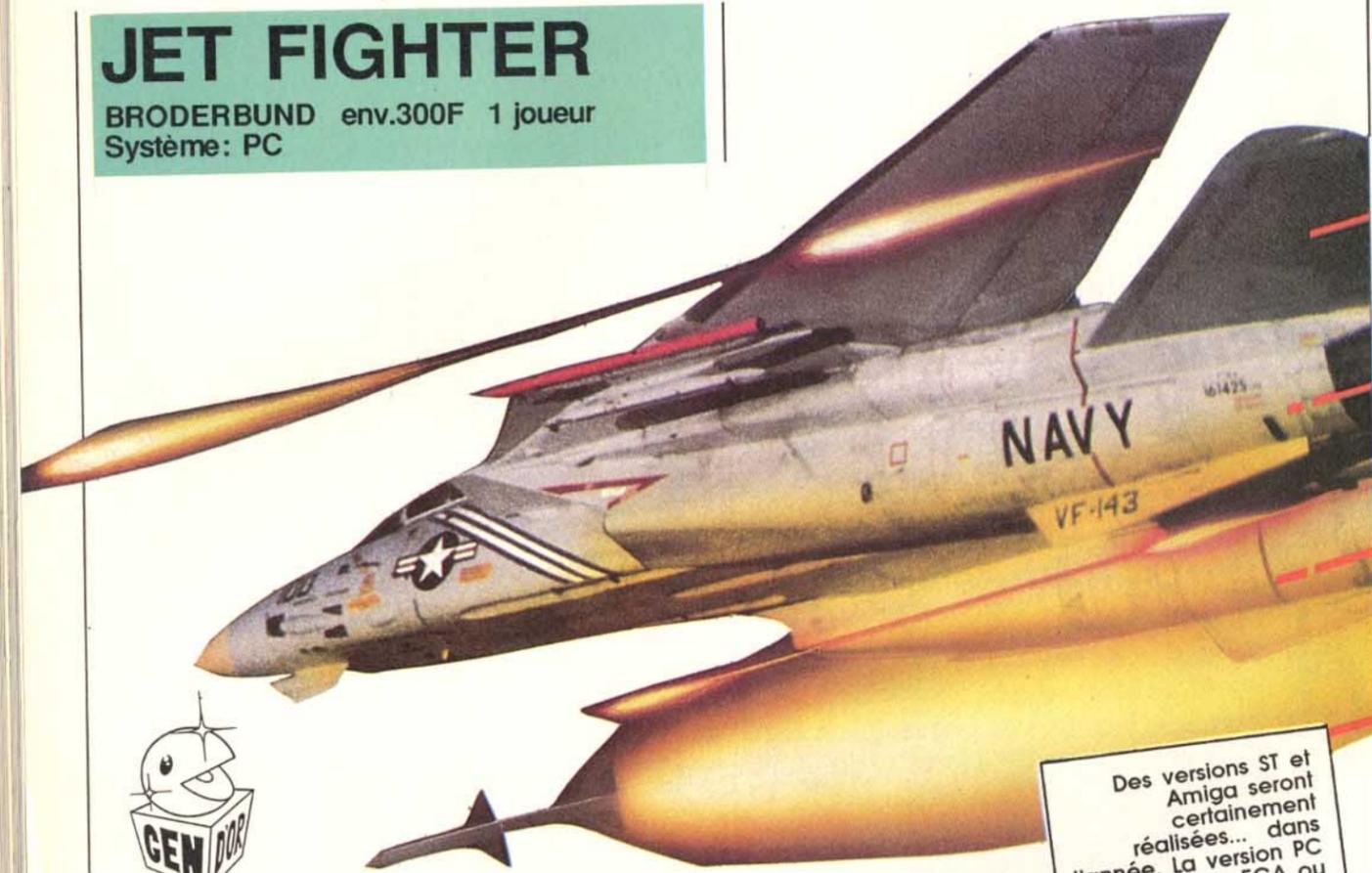


BATTLEHAWKS 1942
GRAPHISME: 69%
ANIMATION: 72%
SON: 63%
REALISME: 94%
INTERET: 82%

Aucune différence entre les versions Amiga, PC et ST. La version PC tourne rapidement quelle que soit la carte graphique.

JET FIGHTER

BRODERBUND env.300F 1 joueur
Système: PC



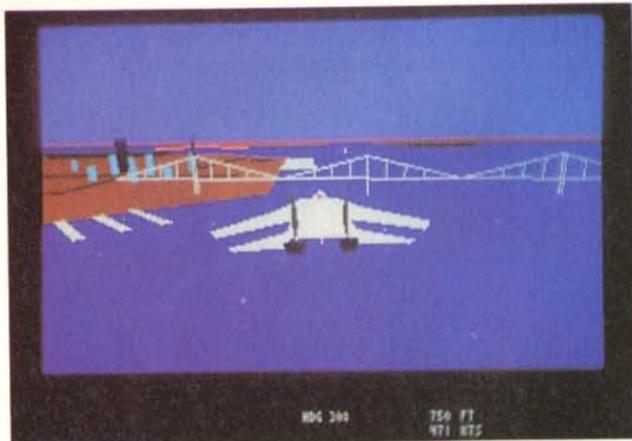
Des versions ST et Amiga seront certainement réalisées... dans l'année. La version PC tourne en EGA ou VGA. Une version CGA rapide sortira bientôt!



Grâce à Jetfighter, vous pourrez vous retrouver aux commandes d'un F-14 Tomcat, d'un F-16 Fighting Falcon ou encore d'un F/A-18 Hornet. Comme à Nellis AS Base, la célèbre base d'entraînement des Top Gun dans le Nevada! Ce logiciel propose six missions incluant des combats, des interceptions ou encore des missions de camouflage radar et de maniement de votre avion. Avant de pouvoir accéder à celles-ci, il existe une épreuve de qualification. Elle consiste à décoller d'un porte-avion et à s'y reposer sans dégâts bien entendu, et ceci quatre fois de suite pour mériter de poursuivre. Le nombre d'options présentes dans le jeu est impressionnant : différents points de vue sur l'extérieur et vues de l'avion sous tous ses angles à partir d'une caméra. Il est également possible de choisir son armement selon chaque mission. Il est

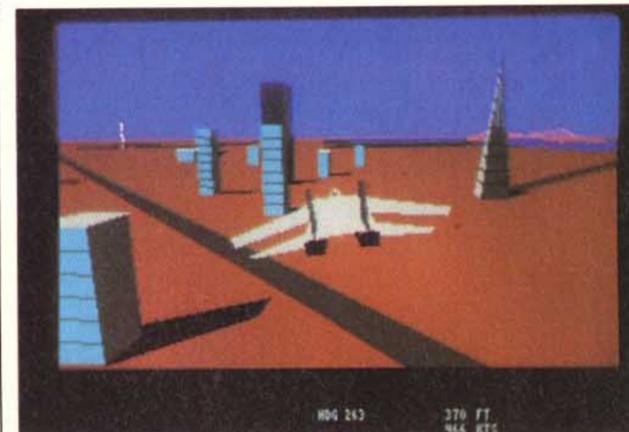


Jamais encore je n'avais vu une telle fluidité et une telle rapidité d'animation pour un simulateur de vol. Du fait même de cette vitesse, il est assez difficile de maîtriser votre avion, et pour mener à bien une mission, il faudra quelques heures d'entraînement. La version PC est vraiment fantastique et il faut espérer que les versions Amiga et surtout ST seront aussi réussies. En plus de ces qualités techniques, ce soft possède de nombreuses options pour les missions.



Alors là, je suis impressionné. Ce jeu sur PC est le plus rapide qu'il m'ait été donné de voir, même s'il est vrai que nous l'avons testé sur une grosse configuration, mais tout de même!

C'est simple, c'est Interceptor en mieux, et sur PC... Et dire que des versions Amiga et ST sont prévues. En attendant, le soft est vraiment excellent, super fluide et tout et tout, mais il pêche comme Interceptor du côté simulation, puisque l'avion est très simple à manier, au point que l'on n'a plus l'impression d'avoir à faire à un jeu d'arcade. Des mêmes auteurs qu'Interceptor, Jet Fighter est la nouvelle référence dans le genre, sur PC, à condition d'avoir une machine rapide et une résolution EGA au minimum. A noter qu'une version CGA est prévue de manière à ce que le logiciel tourne toujours aussi vite sur ces machines.



Autant vous le dire tout de suite, c'est pour moi la meilleure simulation aérienne sur PC. Directement inspiré d'Interceptor sur Amiga (pour ceux qui connaissent), Jet Fighter réussit à être encore mieux. Les améliorations apportées portent sur la maniabilité et surtout sur la vitesse de l'animation. Aucun soft ne peut prétendre être aussi rapide sur PC à l'heure actuelle. Une véritable merveille. De plus, les graphismes sont excellents, accentuant encore la performance des programmeurs. La richesse de ce logiciel est telle que l'intérêt est pratiquement illimité. Même après avoir terminé les nombreuses missions, on rejoue encore, juste pour le plaisir. Preuve est faite que le PC peut être tout aussi joueur qu'un ST ou un Amiga, tout en précisant qu'il faut posséder tout de même un haut de gamme, ce qui n'est pas à la portée de tout le monde.

nécessaire, dans ce cas, de bien connaître son appareil et d'apprécier ses limites de façon à ne pas trop le charger. Une fois votre mission accomplie, il faut revenir sur le porte-avion et se poser. Tenez-vous bien, ce dernier bouge verticalement au gré des vagues. Si le succès couronne votre sortie, vous monterez en grade et gagnerez l'estime de tous.

JET FIGHTER
GRAPHISME: 88%
ANIMATION: 96%
SON: 64%
REALISME: 91%
INTERET: 95%

MVA diffusion

LE GROSSISTE DE LA PAO

IMPRIMANTES LASER (HP - POSTSCRIPT)
GRANDS ECRANS A3 / A4
TONER TOUTES MARQUES
PAPIERS SPECIAUX POUR LASER
CABLES ET BOITES DE DERIVATION

TEL: (1) 64.33.88.77 (1) 40.36.52.61 FAX: (1) 40.36.52.57 TELEX: 217521
8, rue Louise Michel - ZA des Bordes Rouges 77100 Nanteuil les Meaux

Revendeurs, demandez notre catalogue

F-16 COMBAT PILOT

D. I. env.250F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga / PC / ST

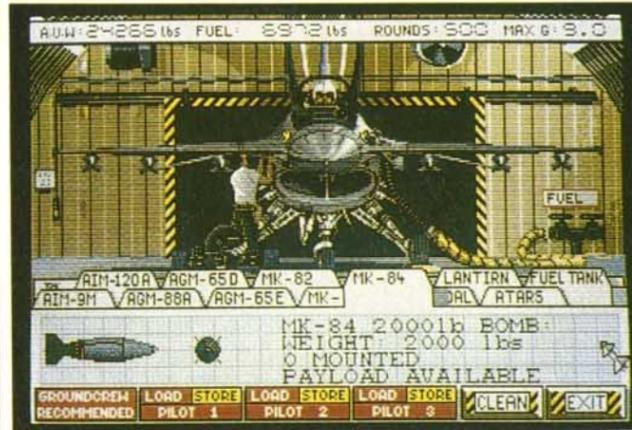


Je vous entends déjà vous plaindre: "encore un simulateur de vol sur le F-16!". Je vous arrête tout de suite, F-16 Combat Pilot n'est pas un simulateur de vol, il s'agit DU simulateur de vol. Avant de décoller, il faudra lire et comprendre le manuel de vol (ce qui n'est pas trop dur!) Un premier chapitre vous décrit les divers écrans et commandes du Falcon, puis vient le chapitre des missions et enfin l'inévitable guide de référence du véritable avion de chasse.

Le tableau de bord ressemble énormément à celui de Falcon. Il dispose d'écrans modulables que vous pouvez arranger à votre guise (comme dans la réalité). Vous disposez des quatre vues habituelles: face, dos, gauche et droite. Ces deux dernières orientations vous permettront de voir, en plus du paysage, vos deux mains en train de piloter l'avion mais ici, contrairement à Falcon, elles bougent.

Venons-en au facteur humain qui est très important dans ce "jeu" (je cite la doc: "cette fois, ce n'est plus un jeu"). Une fois le soft chargé, vous apercevez le poste de l'escadron. Il s'agit non seulement d'un dessin mais c'est aussi votre page de commande bien que rien n'apparaisse à l'écran. Je m'explique plus clairement: si vous cliquez sur la fenêtre, vous passerez en mode de démonstration; si vous cliquez sur le tableau qui représente un avion, vous aurez accès aux banques de renseignements sur la chasse ennemie (soviétique), les armes représentent votre armement et ses données techniques, l'ordinateur, les commandes, le pilote représente le Quickstart qui est une mission rapide pour ceux qui n'ont pas la patience de lire le manuel en premier, le classeur pour entrer le nom de votre pilote, le sac du pilote pour la campagne et la porte pour les missions (ouf!).

Ensuite vient le mode "mission". Vous avez le choix entre le Training (inévitabile), le Scramble qui est une intervention air-air, Hammerblow qui est une mission d'assaut terrestre, le Deepstrike où vous attaquez des bases stratégiques à l'intérieur des territoires ennemis, le Tankbuster où vous intervenez en appui aérien à basse altitude et enfin le Watchover qui est une mission de reconnaissance. J'en oublie une: Gladiator, qui est assez intéressante puisque vous y jouez à deux par l'intermédiaire de la prise modem de votre ST. Toutes ces missions sont représentées par un des murs du bâtiment du Pentagone.



Alors là, j'en vois qui ne savent plus quoi penser! F-16 Combat Pilot est-il oui ou non mieux que Falcon? Ma réponse est oui et non. Non, car la réalisation est en elle-même moins bonne. Moins rapide, moins détaillé au sol, sans vues extérieures de l'avion, il fait pâle figure à côté de la merveille de Spectrum Holobyte. Par contre, côté options et simulation, c'est supérieur, avec plein de types de missions, des vols de nuit avec vision infra-rouge et j'en passe. Bref, F-16 Combat Pilot est un excellent simulateur, mais un moins bon jeu que Falcon. Il demeure tout de même tellement plus varié que son achat me paraît obligatoire pour tous les fans de simulateurs, ne serait-ce que pour voir les hélicoptères et autres ennemis! Attention cependant, F-16 est difficile, très difficile!



Si je vous dis: "mieux que Falcon", me croiriez-vous? J'en doute, et avant de jouer à F-16, j'aurais pensé la même chose. Pourtant, c'est vrai! Ils ont fait mieux. Oh! bien sûr, la différence n'est pas énorme, mais elle est là, présente dans une multitude de petites choses qui font qu'au bout du compte on se retrouve avec le meilleur simulateur de vol jamais produit sur ST. Pour combien de temps, car si ça continue il en sortira un tous les mois. A propos de F-16, sachez que le programme gère un nombre incroyable de choses à l'écran avec une facilité déconcertante. L'animation est aussi fluide et aussi rapide que sur Falcon. Graphiquement, la différence avec ce dernier est infime, de même pour les sons. En revanche, F-16 est d'une richesse extraordinaire. Ce logiciel possède un intérêt immense sans commune mesure avec tout ce que l'on a pu voir sur micro jusqu'à présent. Que dire de plus?

Au centre se trouve la grande campagne: Operation Conquest à laquelle vous n'aurez accès que lorsque votre général vous aura déclaré apte. Lors de cette campagne, vous pourrez donner des ordres à d'autres avions car vous serez le chef de l'escadron.

La version d'entraînement comporte, elle aussi, plusieurs options qui vont du vol libre aux diverses missions citées précédemment en passant par la pratique de l'atterrissage.

Lorsque vous avez sélectionné une mission, vous passez en mode de stratégie. L'ordinateur tactique de la base vous donne la carte des environs et divers boutons sont à votre disposition:

-Mission: il vous donne votre ordre de mission et vous donne les coordonnées des cibles à atteindre. Vos objectifs s'allumeront sur l'écran.

-Targets: il désigne la position de toutes les cibles connues par vos services: dépôts de carburant, centres de commandes, sites SAM, radars, bases, bataillons blindés, centrales électriques, usines etc...

-Weather: cette touche vous informe des caprices de la nature.

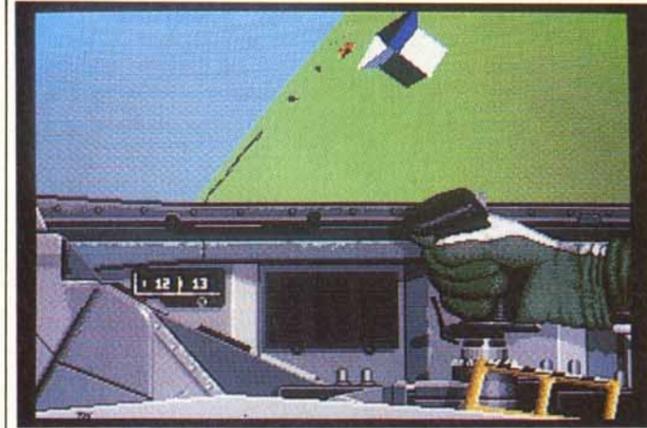
-Command: ce mode n'est accessible que lorsque vous participez à la grande opération, puisqu'il vous permet de donner des ordres à vos coéquipiers.

-Waypoints: pour fixer votre route, utilisez cette fonction et entrez jusqu'à 5 points dans l'ordinateur de navigation de votre ordinateur de bord (au cas où vous n'auriez pas noté les voix les moins encombrées).

-Weapons: c'est le moment d'équiper votre engin de guerre. Vous avez accès à toutes les armes du manuel, vous donnez l'ordre au personnel de sol de fixer les missiles ou les bombes à telle ou telle endroit de la machine. Le personnel est tellement bien formé qu'il mémorisera vos trois configurations préférées. Vous avez aussi accès à un tout nouvel accessoire, le lantirn, qui est un nouveau système de vision infra-rouge.

Vous pouvez aussi déterminer les conditions météorologiques lors du décollage mais dès que vous quitterez la zone d'envol, vous subirez les caprices du temps.

Le reste ne tient plus qu'à votre maîtrise du joystick...



Et moi qui croyais qu'on avait atteint le summum de la simulation avec Falcon. Eh bien, je dois admettre mon erreur: F-16 Combat Pilot dépasse largement ce que nous connaissions en matière de simulation, de par la préparation de la mission et la pratique elle-même! Les graphismes sont fabuleux et j'ai vraiment craqué en regardant le tableau des armes dans le poste de l'escadron.

Attention, F-16 Combat Pilot est loin d'être facile et il vous faudra passer un grand nombre d'heures à l'entraînement car après, il n'est pas question de faire une mission en mode débutant; vous passez directement dans le cockpit et je vous vois mal demander à l'ennemi de tirer à côté pour vous faire plaisir. Ici pas de cadeaux, c'est la guerre!

Au moins, vous aurez l'assistance d'un pilote automatique pour atterrir, à condition que la base soit équipée d'ILS... En bref, F-16 Combat Pilot est surtout destiné aux VRAIS fans de simulations et les débutants auront un peu de mal à accrocher, mais avec un peu de détermination il ne devrait pas y avoir trop de problèmes.

Rendez-vous dans quelques mois pour piloter le F-19 de Microprose. En attendant, BON VOL...



F-16 COMBAT PILOT

GRAPHISME: 91%

ANIMATION: 95%

SON: 90%

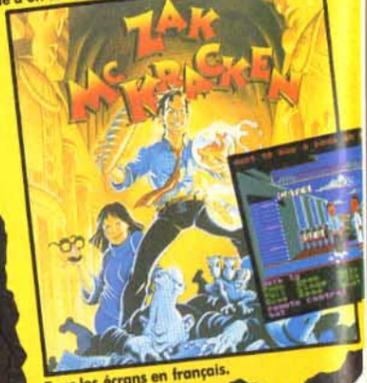
REALISME: 99%

INTERET: 99%

Aucune différence entre les versions ST et Amiga. La version PC tourne seulement en CGA, ce qui n'est pas très beau mais reste correct et surtout très rapide!

BRANCHEZ-VOUS, BRANCHEZ GOLD!

ZAK MCCRACKEN™
 Un écrivain de pacotille, deux étudiants de Yale et une baguette de pain rassis peuvent-ils sauver le monde d'un complot galactique? Pas sans votre aide.

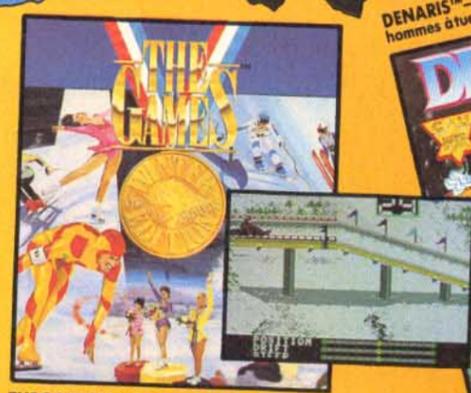


Tous les écrans en français.

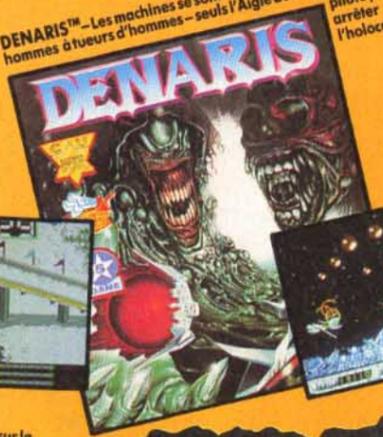
LED STORM™ - Un véhicule de grande puissance, un voyage dangereux, la formule parfaite pour le jeu de course sur route de l'année.



THE GAMES WINTER EDITION™ - Sur les pistes de ski, sur la patinoire, des tremplins de ski, dans de désert glacé... Les meilleures simulations de sports d'hiver signées : Epyx L'excellence.

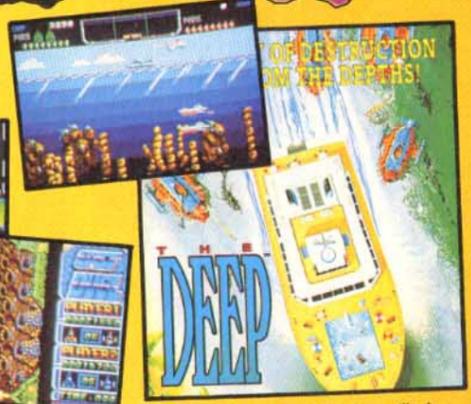
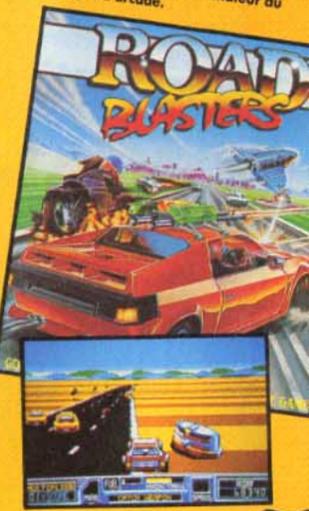


DENARIS™ - Les machines se sont révoltées, de servants des hommes à tueur d'hommes - seuls l'Aigle de combat et son noble pilote peuvent arrêter l'holocauste.

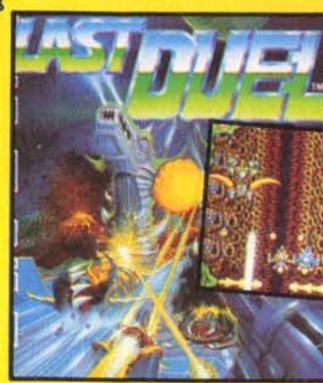


BUBBLY

ROADBLASTERS™ - A moitié course, à moitié bataille, préparez-vous pour la course de votre vie dans cette version sur ordinateur du fabuleux jeu d'arcade.



THE DEEP™ - Sous la surface tranquille de l'océan, une menace souterraine masse ses forces... et l'attaque sous-marine peut commencer à tout moment.



LAST DUEL™ - Votre Char à neutrons et votre vaisseau spatial vous offrent votre seul espoir de liberté.

TIGER ROAD™ - Des graphismes étonnants, une action palpitante et un jeu superb... Une légende parmi les jeux d'arts martiaux.



OUT RUN™ - L'ultime épreuve de conduite et tenue de route qui vous permet de maîtriser les autoroutes du continent dans la plus grande course automobile d'Europe.



HKM™ - De Hollande en Espagne, d'Allemagne jusqu'en Palestine, quelques soient les chances, quelque soit l'endroit - il est dur, il est vicieux, il est la machine à tuer humaine.

U.S. GOLD

Tous les derniers super-hits du No. 1 Mondial!!!
 U.S. Gold Ltd., (France), S.A.R.L., B.P.3, Lot Nr. 1, Zac de Mousquette
 06740 Châteauneuf de Grasse, France. Tel: 93427144
 Photos d'écran à partir de formats d'écran variés.

ZOMBI

UBI SOFT env.200F 1 joueur
Système: ST

Voici la preuve que les morts peuvent revenir à la vie pour hanter les vivants: Zombi est enfin sorti sur ST, bien que l'on ne l'attendait plus! Quels sont les éléments nouveaux? Eh bien, la version ST est en couleur et le nombre d'icônes a considérablement diminué, il n'en reste plus que trois. Le jeu se joue donc entièrement à la souris, y compris les combats, donc plus besoin de se démonter le poignet (et le joystick) à essayer de tuer trois zombis à la suite: maintenant il vous suffit d'appuyer sur les boutons de votre souris si vous n'avez pas d'arme (c'est encore plus rapide si vous possédez un flingue). De plus, les affrontements sont beaucoup moins longs que sur les versions Amstrad. Vous voyez aussi le zombi déambuler devant vous et ce dernier ne vous agresse pas à tous les coups. Votre but est resté le même, vous êtes toujours bloqué sur le toit d'un supermarché et vous devez toujours chercher de l'essence pour repartir vers un monde meilleur. Pendant ce temps, une autre bande (des voyoux) cherchent (de leur côté) de la nourriture. Il faut vous procurer certains accessoires comme un tuyau pour siphonner les réservoirs, des armes (primordial) et dénicher de l'essence (il faut sortir du magasin)... Bonne chance!



Enfer et putréfaction, il est enfin là ! Ce jeu d'aventure-arcade avait fait un carton sur 8 bits, et cette adaptation est très bien réalisée. Les graphismes sont colorés et agréables, les zombis étant particulièrement "décomposés" et pourris. Le fait de diriger quatre personnages est assez sympa, même si cela prend un certain temps avant de bien coordonner leurs actions. Ce qui m'a le plus surpris, c'est que très rapidement je me suis laissé prendre à l'atmosphère du jeu (très proche de celle du film pour les fans de fantastique), à la fois passionnante et crispante, dans ce supermarché infernal. Il est dommage qu'il ait fallu attendre si longtemps pour voir ce jeu, annoncer depuis des mois et des mois.



Et dire que j'ai attendu des années, en demandant chaque semaine des nouvelles de la sortie de Zombi à notre (vénéré) rédacteur en chef, et tout ça pour ça! La seule différence avec ma version Amstrad (eh oui, j'en ai eu un), c'est la couleur et des icônes en moins. A part ça, rien de nouveau, si ce n'est que le jeu a très mal vieilli à mon goût. Il est quand même temps qu'Ubi Soft se réveille car avec des jeux comme Zack Mc Kraken ou Police Quest comme concurrents il n'est pas raisonnable de sortir un jeu vieux de quatre ans (ou peut-être cinq) et dire qu'il en sera de même avec Fer et Flamme (que je n'attends plus!) ou Iron Lord.

Allez, je vais donner un avis favorable au jeu qui est quand même plus maniable que les autres versions, ceci par l'intermédiaire de la souris, qui évite bien des icônes. J'aimerais quand même que l'on m'explique comment on se réveille si l'on ne dispose pas de l'icône "réveil", merci et à bientôt pour le prochain Ubi Soft (bientôt ?).



On peut dire qu'il nous aura bien fait attendre, ce Zombi, mais finalement, la version aujourd'hui commercialisée est bien meilleure que celle qui aurait dû sortir il y a deux ans. Tout d'abord, il n'y a presque plus d'icônes, et la majorité des actions se font à la souris. En plus, la musique, signée David Whitaker, est très bonne et donne au jeu une ambiance qui vient parfaire le tout! Bref, Zombi est un bon jeu, un peu simple, puisque nous vous en proposons déjà une solution dans ce numéro.



ZOMBI
SCENARIO: 83%
GRAPHISME: 89%
COMMANDE: 91%
INTERET: 88%
DIFFICULTE:
-débutant: 40%
-confirmé: 30%
-expert: 10%

Une version Amiga est prévue, ainsi qu'une version PC!

DEJA VU 2

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

D rogué, amnésique et accusé de meurtre dans Déjà Vu, vous aviez eu fort à faire pour trouver les vrais coupables, prouver que c'était un coup monté et donc vous disculper. Et vous pensiez, après l'incarcération des meurtriers, que tout était bien fini. Malheureusement, la victime de cette affaire était en relation avec un caïd de la pègre de Las Vegas, et vous voilà de nouveau dans de sales draps. Vous avez une semaine pour retrouver une centaine de milliers de dollars, perdus quelque part dans la nature, et en cas d'échec, adios amigo.

Ce jeu d'aventure anglais se joue entièrement à la souris par un jeu d'icônes et de fenêtres (Cf Déjà Vu, Shadowgate, Uninvited), ce qui n'empêche pas d'offrir un nombre très important de possibilités d'action. Ainsi pour prendre un objet à l'écran, il suffit de cliquer dessus et de le ramener dans la fenêtre caractérisant vos possessions. Pour ouvrir une porte, il faut double-cliquer dessus, etc... Un icône "Operate" permet d'utiliser un objet avec un autre (une clé sur une serrure pour ouvrir par exemple). L'enquête est assez difficile, la ville de Las Vegas et son atmosphère se révélant extrêmement meurtrières.



Deja vu 2 ou comment faire du neuf avec du réchauffé ou bien encore comment amortir un système de jeu. En tous points identique à son prédécesseur, excepté le scénario bien sûr, voilà un logiciel qui n'a pas dû coûter très cher en développement. Le principe (tout à la souris, rien au clavier) restant au demeurant très pratique. Mais il faut bien avouer que l'on a vu mieux depuis. Bref, au regard des productions actuelles, sa réalisation avec des graphismes moyens et des sons digitalisés tout juste passables semble dater un peu. De plus, l'histoire, même si elle est bonne, n'a rien d'exceptionnelle. En fait ce soft ne constitue qu'une suite et rien de plus! A conseiller avant tout aux fanas du premier volet.



A l'époque de sa sortie, Déjà Vu avait été un des jeux d'aventure qui m'avait le plus passionné. Il est décevant de constater que cette deuxième partie n'ait pas su, comme d'autres l'ont fait, profiter d'améliorations techniques. Le système de jeu est toujours le même, et s'il est assez pratique, le nombre d'options accessibles me semble désormais un peu faible. Les graphismes eux aussi n'ont pas bougé d'un poil, et en considérant les softs présents sur le marché, ils sont devenus plutôt dépassés. Quant au scénario, il m'a semblé un peu léger, l'aventure n'étant pas aussi prenante que dans le premier volet de cette aventure policière, aucune idée particulièrement géniale venant réhausser le niveau. Il n'en reste pas moins vrai que le jeu reste assez sympa, et qu'il devrait satisfaire les Columbo en herbe.



Il est vrai que peu de choses ont changé dans ce jeu. L'histoire ressemble beaucoup à Déjà Vu, les graphismes sont semblables, et le système de jeu n'a pas évolué. Mais, en fin de compte, n'est-ce pas parce que le dit système était très bon? Selon moi, Déjà Vu 2, même s'il porte très bien son nom, reste assez prenant si vous avez aimé les autres jeux de la série.



DEJA VU 2
SCENARIO: 68%
GRAPHISME: 81%
COMMANDE: 89%
INTERET: 77%
DIFFICULTE:
-débutant: 60%
-confirmé: 50%
-expert: 35%

Une version PC sera disponible en mai. Pas de différence entre les versions ST et Amiga.

GALDREGON'S DOMAIN

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

La terreur règne dans le royaume de Mezron, car Azazael, le sorcier malfaisant, menace de prendre le pouvoir. Pour l'en empêcher, le roi Rohan vous engage, simple barbare que vous êtes, pour retrouver cinq gemmes magiques qui permettraient de vaincre l'ignoble magicien. Alors armé d'une simple dague, d'une lanterne, d'une potion de soin et d'un peu de nourriture, vous partez à l'aventure. Le scénario n'est pas le seul à rappeler Dungeon Master (DM) puisque le système de jeu dans son ensemble, la représentation des couloirs (vue en 3D), le système d'inventaire pour un personnage sont eux aussi fortement inspirés de DM.



Que de labyrinthes et de voies sans issue! Un véritable casse-tête. Que de monde aussi, on ne peut pas faire un pas (ou presque) sans rencontrer un ou plusieurs personnages! Côté dialogues, aucun problème, ils seront nombreux et instructifs. En revanche le scénario me semble un peu léger et un peu trop figé. Niveau réalisation, c'est du tout bon: les graphismes sont superbes et les bruitages excellents. Le jeu se déroule à la souris et par icônes, ce qui est très pratique. Ce logiciel s'avère bon, dans l'ensemble, mais trop limité dans ses options (choix des actions par exemple) et donc dans son intérêt. Un moment attendu et espéré comme le nouveau Dungeon Master, il ne peut en aucun cas prétendre rivaliser avec lui et ses références.



Voilà un jeu bien étrange. A première vue, on est déçu. Les graphismes sont superbes, mais il n'y a pas d'animation et les déplacements dans les couloirs sont un enfer pour faire des plans. Et puis, on commence à rentrer vraiment dans le jeu, on découvre un nombre important d'armes et d'armures, on découvre des sorts, et enfin, on explore diverses parties du monde. Finalement, après quelques heures de jeu, mon jugement sur Galdregon's Domain changea donc. Finalement, c'était un assez bon jeu. Rien à voir avec la perfection de Dungeon Master, mais Galdregon's Domain a des avantages: graphismes superbes et variés, simplicité du jeu, et monde assez important. Bref, le jeu s'adresse à ceux qui cherchent un jeu dans le style de Dungeon Master, mais moins complexe! Un bon jeu donc, mais qui décevra ceux qui en attendraient autant que Dungeon Master. Ceux-ci pourront se consoler avec Chaos Strikes Back!

Par contre, en revanche, l'aventure se déroule aussi bien en extérieur (dans les plaines, dans les forêts) qu'en intérieur (château, temple, crypte, caverne) avec des décors à chaque fois différents et surtout de meilleure qualité que dans DM (plus de couleurs, des dessins plus fins, plus de détails). Pas d'animation des personnages par contre, aucun piège, beaucoup moins d'objets, d'armes et de potions que dans DM, un seul personnage pour votre côté, avec par contre plus de rencontres, quelques dialogues (se limitant en fait à des renseignements accessibles en parlant à certains personnages). Alors partez à l'aventure et faites attention, chacune des gemmes est protégée par un gardien presque invincible et seuls certains objets vous permettront de les vaincre, vous saurez lesquels en interrogeant les bonnes personnes.



Beaucoup plus simple que Dungeon Master, Galdregon's Domain bénéficie d'avantages appréciables: les graphismes sont très jolis et surtout variés, ce qui rend ce jeu très prenant. L'idée d'un dialogue avec les personnages rencontrés auraient pu être mieux abordée, de même que le scénario, car franchement, de ce côté-là, les programmeurs se sont montrés d'une imagination proche du zéro absolu. L'idée de faire varier les décors (forêts, caverne, tours, temple, labyrinthe) est vraiment super, tout comme le fait que lors d'un combat, votre arme puisse se briser. D'autre part, les rencontres ne sont pas toujours inamicales, chose intéressante, car attaquer tout ce qui bouge, c'est rapidement monotone. Contrairement à DM, il ne vous faudra pas trop réfléchir, aucun piège ou passage secret ne viendra en effet entraver votre marche victorieuse. Un jeu passionnant, avec une durée de vie cependant un peu limitée et peu de difficultés.



GALDREGON'S DOMAIN

- SCENARIO: 41%
- GRAPHISME: 91%
- COMMANDE: 84%
- INTERET: 85%
- DIFFICULTE:
 - débutant: 60%
 - confirmé: 40%
 - expert: 20%

Pas de version PC prévue. Pas de différence entre les versions Amiga et ST.

SUPER BAISSSE DE PRIX !!!

FLOOPY

Le Premier Magazine Digital

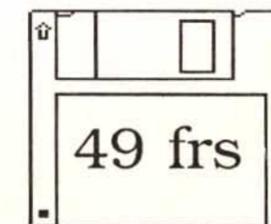
Un journal entièrement sur disquette pour votre ATARI ST et votre AMIGA

Au sommaire tous les deux mois :

- Editorial
- Trucs et astuces (GFA, C, assembleur)
- Potins
- Solutions de jeux
- Test de logiciels
- Programmes avec sources commentés
- De véritables démos des meilleurs softs
- **VOS REALISATIONS**

PARTICIPEZ A FLOOPY
Les jeux, les utilitaires et les dessins publiés seront rémunérés.

NOUVEAU PRIX !!!



LE NUMERO

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

Tarif étranger nous consulter.

Nom :
Prénom :
Adresse complète :
Code postal :
Ville :

A retourner paiement joint par chèque à :
INFOMEDIA, BP 12, 66270 LE SOLER.
Tél : 68 34 23 03



THE KRISTAL

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



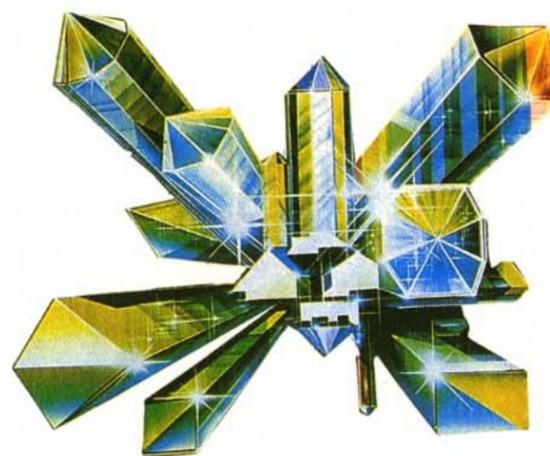
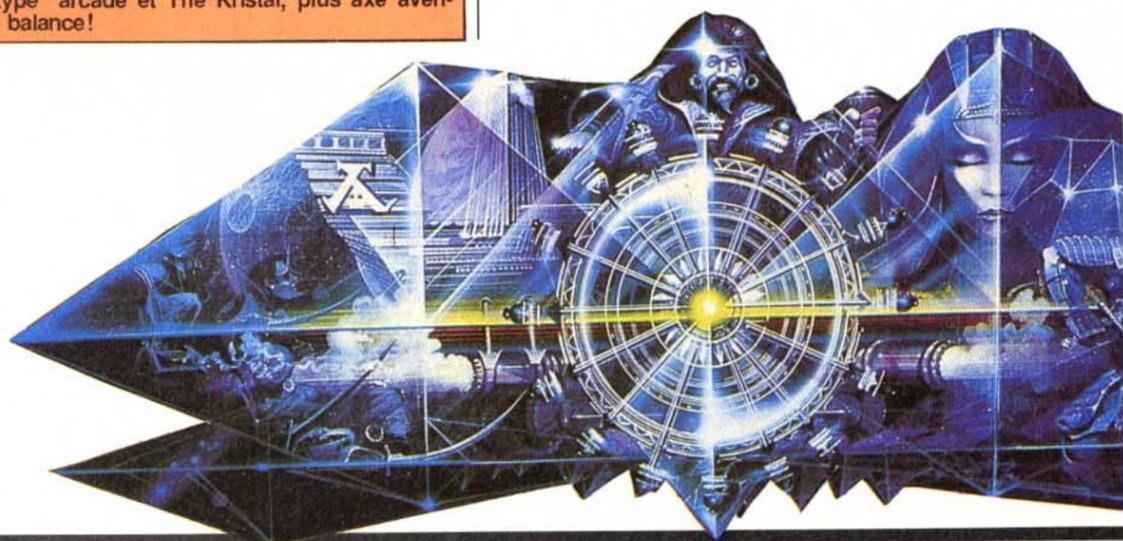
Une grande fresque de Space Opéra sur micro-ordinateur, voilà en quelques mots le résumé de ce logiciel. Vous êtes Dancis Frake, célèbre pirate, héros solitaire qui sillonne la galaxie, le Robin des bois de l'espace. Vous avez entendu parler du Kristal de Konos, symbole de l'unité et de l'harmonie, qui, il y a de cela fort longtemps, fut dérobé par Malagar. Ce personnage n'était que le serviteur d'une entité très puissante, Ono, mais après le vol du Kristal, il ne pût le ramener à son maître, et on n'entendit plus parler de lui. Il est dit cependant que ce Kristal est caché quelque part, dans une chambre secrète, que seul un héros noble et courageux pourra découvrir. Vous devrez visiter diverses planètes pour collecter des renseignements, que vous obtiendrez en trouvant et en analysant des objets ou en interrogeant les personnes rencontrées. Les objets que vous possédez apparaissent dans une boîte et vous pouvez bien sûr les utiliser. Vous pourrez par moments (et uniquement contre de vrais ennemis) combattre à l'épée, dans un duel où vous aurez à votre disposition plus de dix coups différents. De même, à bord de votre vaisseau, vous serez attaqué par des monstres et des vaisseaux. Mais le plus gros du jeu consistera en un jeu d'aventure, où il vous faudra interroger des gens et trouver des indices, faire des plans et bien observer les écrans. Un jeu qui occupe 4 disquettes, une formidable aventure qui vous mènera aux confins de l'univers, là où personne encore ne s'est aventuré.



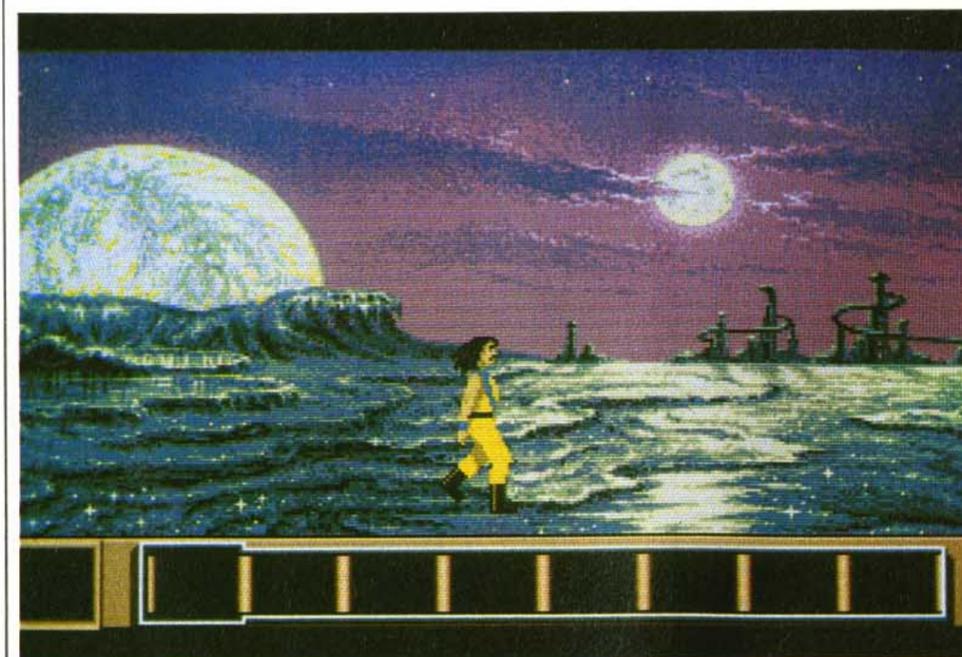
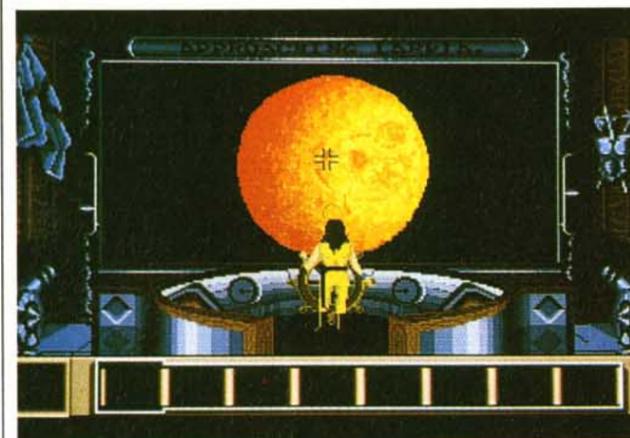
Nous sommes vraiment gâtés, car dans la même lignée que Targhan, voici The Kristal, qui est au moins aussi bon, sinon plus! Dès la présentation, digne des plus grandes productions cinématographiques hollywoodiennes, on reste bouche-bée. Graphiquement c'est splendide, l'animation est fantastique et il y a un scrolling d'enfer. Seule la bande sonore est en reste. A aucun moment le joueur ne s'ennuie. En effet, le scénario est d'une grande richesse et le monde à parcourir est très vaste. Peut-être le meilleur jeu de sa catégorie. Entre Targhan type arcade et The Kristal, plus axé aventure, mon coeur balance!



Annoncé comme un grand jeu, ce logiciel aurait dû bénéficier d'une publicité dix fois meilleure tant il est extraordinaire. Les graphismes et les couleurs sont fantastiques, avec en plus une animation merveilleuse: ce jeu est sans aucun doute LE jeu de ce mois. Les duels à l'épée sont très bien faits (mieux que dans Barbarian), tout comme les combats dans l'espace qui sont très prenants. L'ambiance du jeu est passionnante, et l'aventure ne vous laissera aucun temps mort. Même la présentation du jeu et le packaging sont d'une qualité rarement présente dans un jeu. Le système de jeu, lui aussi ne souffre d'aucun défauts, mêlant le maniement du joystick et du clavier (pour les dialogues surtout).



C'est seulement lorsque la présentation de Kristal se termine que l'on se souvient qu'il s'agit d'un jeu et non pas d'un film, et qu'il vaudrait mieux se bouger si l'on veut avancer un peu! The Kristal est magnifique sur tous les points, que ce soient les graphismes, l'animation, ou encore le scénario. Parlons-en d'ailleurs. Ce scénario fut tout d'abord prévu pour une comédie musicale, mais par manque de moyens, le projet ne pût aboutir, et le jeu informatique commença donc! Et c'est tant mieux, car jamais auparavant nous n'avions eu de jeu avec un scénario aussi profond, avec des intrigues, de la poésie, et tout ce que l'on attend d'un bon film. Mais Kristal n'est pas un film, c'est un jeu, et le fait que l'on pourrait s'y tromper vous montre à quel point le tout est parfait! Kristal se doit d'être l'un de vos prochains achats, si vous aimez les grands jeux, et si vous vous débrouillez en anglais.



KRISTAL	
SCENARIO:	100%
GRAPHISME:	98%
COMMANDE:	96%
INTERET:	99%
DIFFICULTE:	
-débutant:	85%
-confirmé:	80%
-expert:	75%

Une version ST arrive, avec plus de son! Pas de version PC prévue.

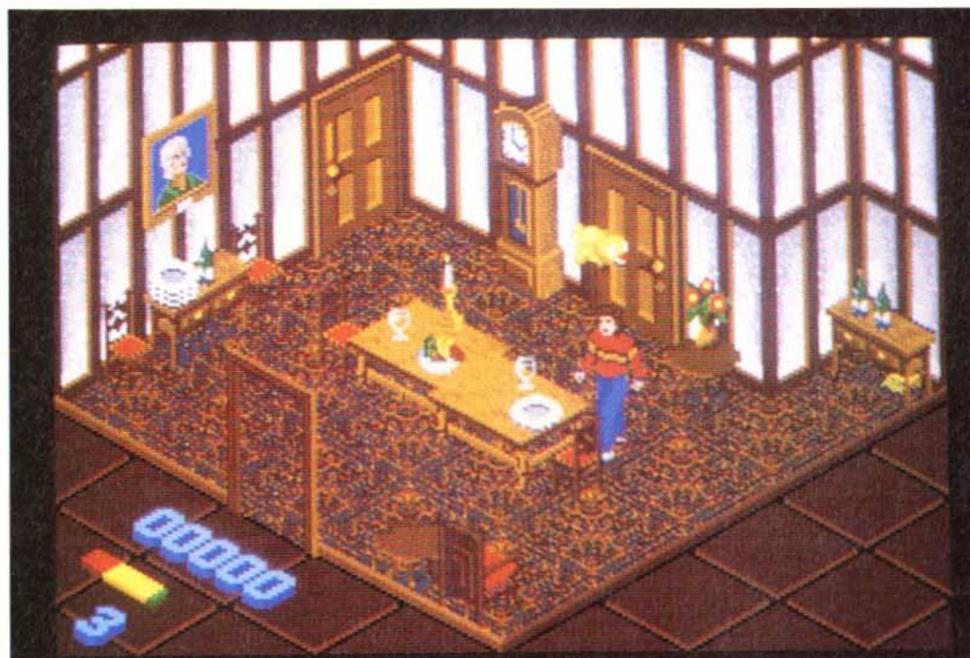
RAFFLE

THE EDGE env.200F 1 joueur
Système: ST

Crafton & Xunk, l'Ange de cristal, vous connaissez! Eh bien, Raffles est exactement du même genre. Vous êtes le meilleur cambrioleur du monde entier, et vous venez d'être engagé par Mme Crutcher pour retrouver les bijoux de son mari. Celui-ci est mort sans révéler les endroits où il avait dissimulé 16 bijoux de grande valeur. Vous semblez être la seule personne capable de les retrouver et vous devrez visiter la maison et découvrir trappes et passages secrets qui vous mèneront vers ces objets de valeur, puis les ramener à sa propriétaire. Cela aurait constitué une simple promenade, s'il n'y avait dans toute la maison, des animaux bizarres et dangereux. Vous dirigez votre personnage grâce au joystick, certaines actions se faisant par l'intermédiaire du clavier ("Space" pour prendre un objet, "Shift" pour l'abandonner, etc...). Vous pourrez prendre certains objets qui vous aideront à un endroit ou à un autre, mais vous pouvez aussi déplacer certains éléments du mobilier (à conseiller si vous voulez trouver les portes secrètes ou vous protéger des animaux). Vous pouvez sauvegarder une aventure en cours, élément important, car la maison comporte de nombreuses pièces. Allez, et cambriez en paix.



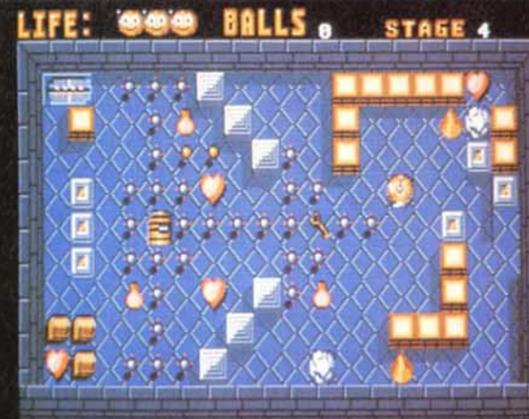
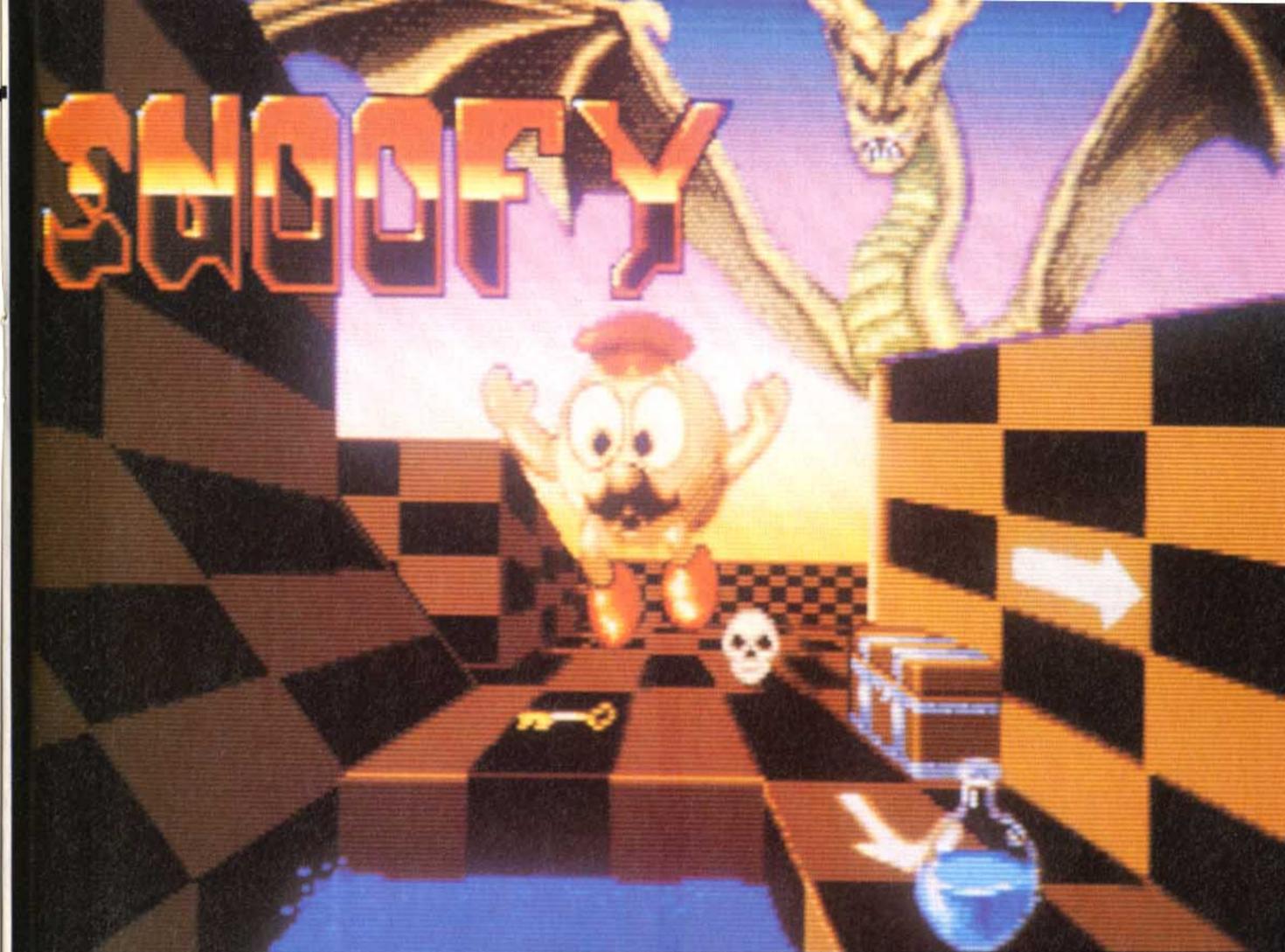
D.L. Ce soft est selon moi de meilleure qualité que Crafton & Xunk, même si le jeu en lui-même me semble toujours aussi décevant. Les graphismes ne sont pas géniaux, et l'animation des sprites m'a laissé perplexe. Certaines erreurs de gestion du personnage font que, par moments, on ne sait plus trop si on est sur le sol ou sur un meuble. La recherche des bijoux est très complexe, les créatures rencontrées dans les pièces étant difficiles à éviter ou à détruire. Il faut cependant faire preuve d'astuce dans l'utilisation du mobilier pour parvenir à trouver des passages ou pour bloquer les créatures. Un jeu que certains aimeront, moi j'aime pas et je le crie bien fort.



RAFFLE
SCENARIO: 31%
GRAPHISME: 83%
COMMANDE: 78%
INTERET: 62%
DIFFICULTE:
-débutant: 85%
-confirmé: 75%
-expert: 60%

Pas de différence entre les versions Amiga et ST. Pas de version PC prévue.

SNOOFY



ENTREZ DANS LE MONDE FABULEUX DE SNOOFY!

Dans ce jeu mêlant stratégie et arcade, vous devrez diriger Snoofy à travers près de 20 tableaux différents! Vous devrez à chaque tableau arriver jusqu'à la porte de sortie, en ayant bien pris soin d'avoir trouvé auparavant la clé nécessaire à l'ouverture de la porte.

Mais de nombreux pièges vous guettent, tels des rapides que vous devrez parcourir en radeau, des rochers, des fioles empoisonnées et nombre de monstres qui fonceront sur vous dès qu'ils vous verront.

Snoofy se joue au joystick, mais c'est réellement un jeu de réflexion où vous devrez bien étudier les différents parcours pour progresser et ainsi pouvoir découvrir tous les tableaux!

ET EN PLUS, SNOOFY NE COÛTE QUE 95 FRANCS!

Je désire recevoir un exemplaire du jeu Snoofy pour Atari ST (couleur uniquement!).

Nom:
Adresse:
Code postal:

Ville:
Tel:
Prénom:

Signature des parents
(pour les mineurs!).

Ci-joint un chèque, mandat, ou CCP à l'ordre de Pressimage, d'un montant de 95F + 15F (frais de port)= 110F
Renvoyez le tout à: Boutique de Pressimage, 210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 Paris.

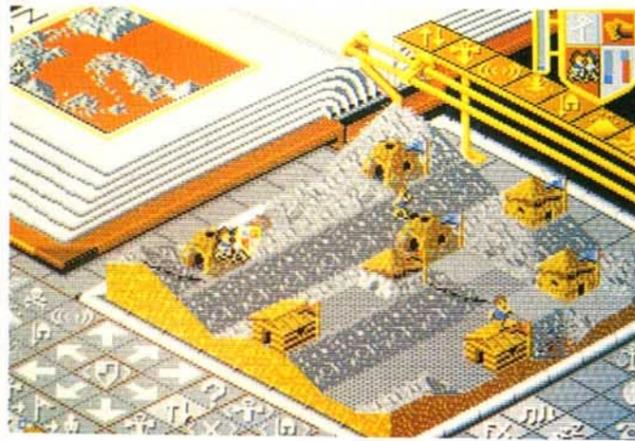


Generation

POPULOUS[®]

POPULOUS

ECA env.250F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga



Divin aurait été un qualificatif approprié pour ce logiciel, mais il aurait été insuffisant pour faire l'éloge des qualités de ce jeu. Les graphismes sont agréables, l'idée du jeu originale, mais l'élément qui m'a le plus impressionné est sans aucun doute l'ambiance sonore, réellement angoissante et prenante. Le système de jeu est lui aussi très pratique, et les possibilités de jeu à deux sont vraiment les bienvenues. Pour moi, ce sera l'un des meilleurs jeux de ce début d'année, tant par sa réalisation que par son originalité.



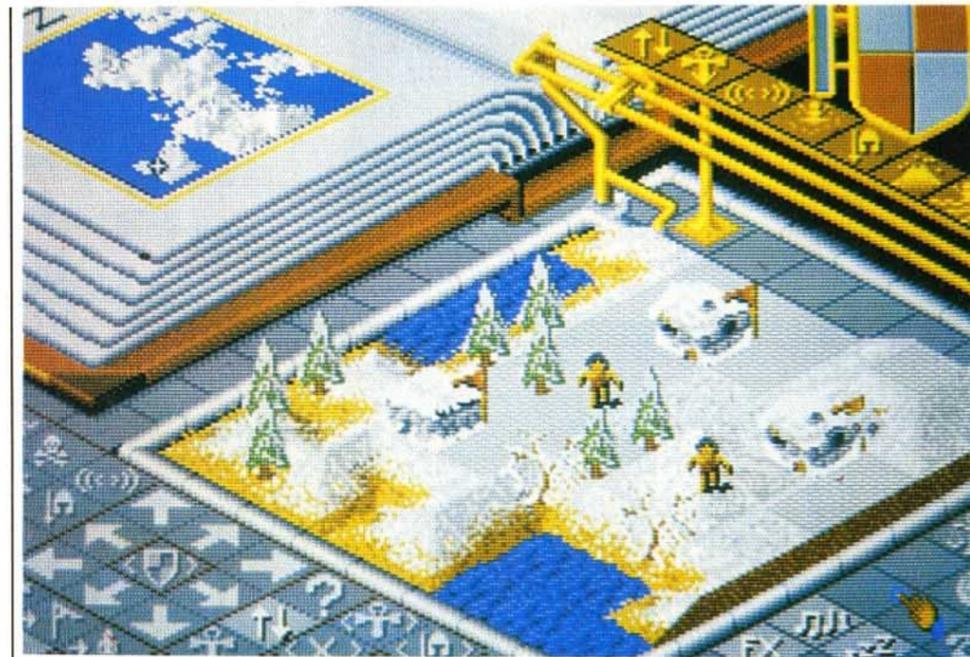
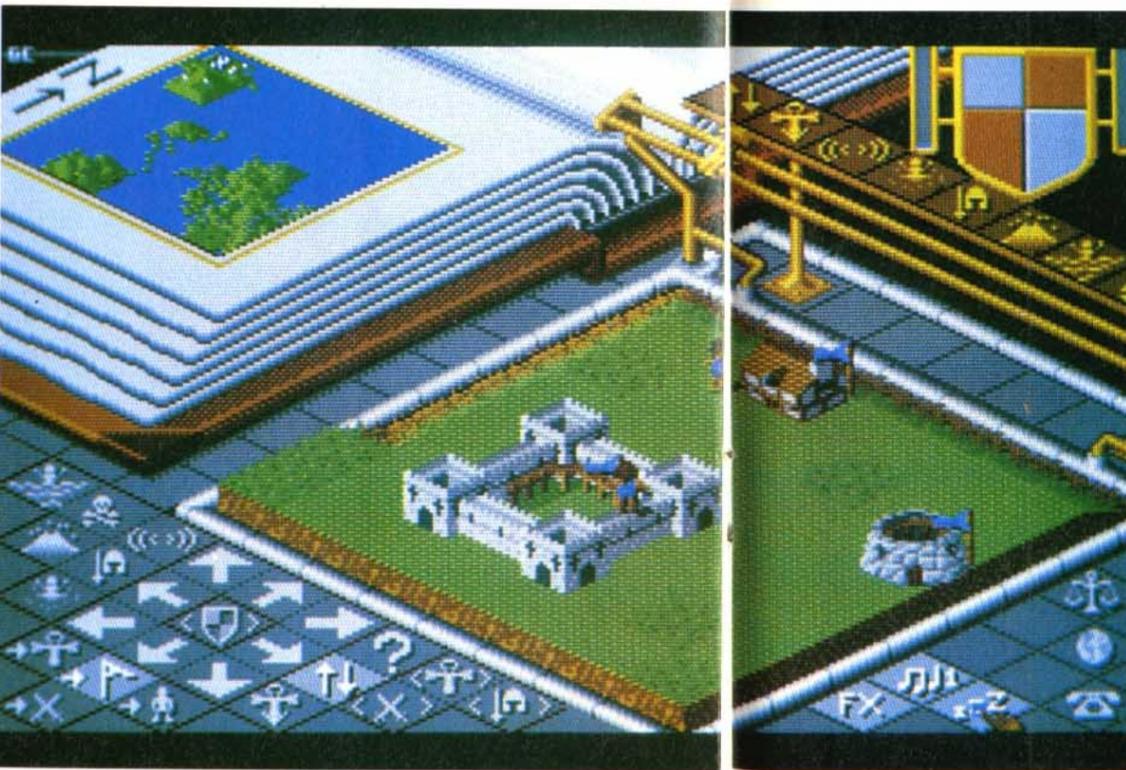
ans Populous, vous jouez le rôle d'un dieu, du mal ou du bien selon vos goûts. Une fois ce choix fait, le jeu commence... Regardez bien les photos durant les explications! Vous pouvez cliquer sur la petite carte en haut à gauche de l'écran, et vous obtenez donc, dans l'écran central, un zoom de la zone en question. Au début du jeu, vous n'avez que quelques personnes de votre peuple. En tant que Dieu, votre but est de faire croître cette population, qui, en vous destinant ses prières, vous donnera plus de pouvoir. Pour cela, vous pouvez utiliser le seul pouvoir qui vous est accessible au début du jeu, et qui permet de monter ou d'affaisser de la terre! A vous de moduler le terrain pour que le développement de votre peuple soit rapide. Le mieux est d'aplanir tout, ce qui permet la construction de grands édifices. Attention, pendant ce temps, l'autre Dieu fait de même avec l'autre peuple, ailleurs sur la carte. Au fur et à mesure du développement, votre pouvoir monte, et vous allez pouvoir l'utiliser pour vaincre l'ennemi.

Vous pouvez aller sur une zone et déclencher un effet "spécial". Ce peut être un tremblement de terre. Les constructions s'écroulent un peu, de l'eau apparaît, et certains ennemis meurent noyés! Vous pouvez poser des sables mouvants, ce qui fait tomber les constructions, et mourir tout ennemi qui y passe, puis fait s'affaisser le terrain!

En utilisant plus d'énergie, vous pouvez nommer un chevalier qui ira combattre l'ennemi, tuant les hommes, détruisant et brûlant les maisons de ceux-ci! Vous pouvez créer des volcans, ce qui fait monter le terrain brutalement, et détruit quasiment tout à l'écran. Vous pouvez faire un raz-de-marée, ce qui fait monter le niveau de l'eau d'un étage, et a tendance à faire autant de dégâts chez vous que chez les autres! Enfin, vous pouvez déclencher la fin du monde. Dans ce cas, un homme par peuple absorbe l'énergie des siens, puis les deux combattants se donnent à fond dans un duel à mort!

Tous ces pouvoirs vous coûtent de l'énergie, et si vous voulez gagner, il faudra toujours faire attention à ce que votre peuple se développe. N'oubliez pas que l'autre Dieu dispose des mêmes pouvoirs, et qu'il n'hésite pas à s'en servir.

Je suis obligé de passer sur nombre d'options, pour terminer par vous parler du système de jeu. C'est comme pour Sentinel. Vous commencez par un monde, et dès que vous l'avez fini, on vous donne le nom d'un niveau plus élevé, selon votre réussite. Ce qui permet de



Voilà sans aucun doute LE meilleur programme du mois, et ce n'est pas pour rien que nous lui consacrons notre couverture. Populous est une réussite complète! C'est le genre de jeu que vous ne pouvez plus lâcher quand vous commencez à y jouer. C'est bien simple, depuis que l'attachée de presse d'Electronic Arts est venue il y a deux mois nous présenter le produit, nous n'avons pas éteint l'Amiga pour pouvoir continuer à y jouer en attendant de recevoir le produit fini! Populous est très beau, mais Populous est surtout une idée géniale, où l'on a l'impression réelle d'être un Dieu, ce qui n'est pas mal tout de même! A acheter absolument, avec Archipelagos!



Si un jour je devais m'exiler seul sur une île déserte avec mon ordinateur, Populous est sans conteste le logiciel que j'emporterais avec moi. En effet, c'est un concept de jeu unique en son genre. Vous y incarnez un dieu, tout simplement! Ça ne se refuse pas. Au niveau de la qualité de la conception, c'est du grand art. Les graphismes, sans aller jusqu'à se rouler par terre, sont splendides et l'animation est sans reproche. En revanche, l'ambiance sonore est exceptionnelle. Elle apporte sans aucun doute un grand "plus" au jeu. Parlons maintenant de l'intérêt, c'est bien simple: plus prenant, tu meurs. On pense être enfin arrivé au but et patratrac, d'un seul coup, tout est à refaire avec cette fois-ci encore plus de précautions. Carrément génial. Un grand merci à Electronic Arts. A consommer sans modération!



progresser doucement et de compliquer le jeu de plus en plus. Notez qu'il est possible de relier deux ordinateurs pour jouer l'un contre l'autre!

Le jeu se joue entièrement à la souris, et tout est animé. Vous voyez les personnages parcourir les terres (4 types de décors sont possibles, chacun ayant ses particularités et ses surprises!), construire des maisons, se battre, se noyer, etc...



POPULOUS
GRAPHISME: 94%
SON: 96%
INTERET: 99%

Niveau: pour tous car très progressif!

Une version ST suivra de très peu la version Amiga. Une version PC est "probable".

WAR IN MIDDLE EARTH

MELBOURNE env.200F 1 joueur
Système: Amiga / PC / ST

Si vous lisez entièrement votre Génération 4, vous aurez sûrement remarqué qu'il y figure régulièrement une rubrique Jeux de Rôle. Eh bien, War In Middle Earth est tiré du jeu de rôle "Jeu de rôle des terres du milieu" (JRTM), lui-même tiré du roman "Le Seigneur des Anneaux" de Tolkien. Voilà pour l'historique. Dans War In Middle Earth, vous incarnez les forces du bien sous la forme d'un Hobbit, Frodon, et de ses amis. Vous êtes porteur de l'anneau Unique recherché par le cruel Sauron. Il a lui-même créé cet anneau d'où émane une terrible puissance. Vous devez à tout prix le détruire, mais comment détruire un objet d'une telle puissance? Il vous suffit de le jeter dans le volcan où il a été forgé, volcan situé en plein centre du noir pays de Mordor. Pour cela, vous êtes accompagné de quelques fidèles amis et vous devez retrouver la trace de Gandalf le Gris, un puissant magicien, afin d'obtenir son aide. Vous devez, en cours de route, ramasser des objets qui vous serviront à gagner la confiance et l'assistance de divers peuples pour combattre les forces de Sauron.

War In Middle Earth est en fait une alliance entre le jeu d'aventure et le wargame. Le système de jeu est archi-simple: vous disposez de trois modes. La carte entière qui représente les Terres du Milieu où toutes les forces sont représentées par des petits points de couleurs. C'est le seul mode où vous pourrez charger et sauvegarder votre partie. En appuyant sur le zoom, vous passez en mode Campagne qui ne représente qu'une partie de la carte (de votre choix). C'est de là que vous dirigerez vos armées et que vous pourrez repérer les villes, lieux



spéciaux et les troupes ennemies. Lorsque vos personnages font des rencontres, un message apparait et vous pouvez passer en mode animation afin de "dialoguer". Ici, vous voyez vos personnages déambuler dans le paysage dans lequel vous vous trouvez (dans le genre Sapiens, mais en 1000 fois mieux). Les options sont peu nombreuses: vous pouvez manipuler des objets, regarder votre statut ou repasser en mode campagne. Vous ne rencontrerez pas que des amis, il vous faudra combattre

Oooh!... T'EN AS UNE JOLIE BAGUE!

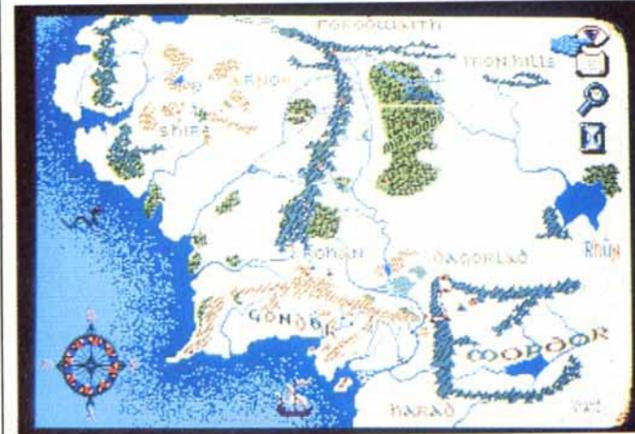
Ouais, hein! C'EST TOLKIEN qui va FAIRE LA GUEULE AVEC SES VILAINS ANNEAUX.



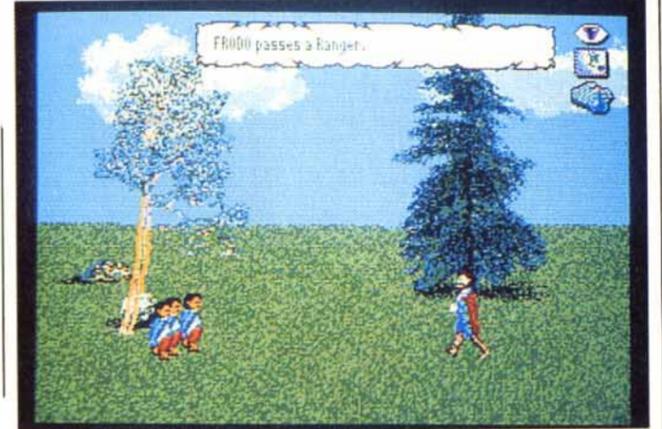
J'ai enfin trouvé un jeu de stratégie dont les règles et la manipulation sont simples. De plus, j'aime beaucoup le sujet (j'ai lu cinq fois le Seigneur des Anneaux) et, à ce sujet, je glisse un petit mot au traducteur de la documentation: il s'agit de l'anneau Unique et non pas de "l'Unique bague". Non mais, sans blague, imaginez un des plus puissants sorciers du monde en train de créer une petite bague: c'est ridicule! Enfin bref, revenons au jeu. Je vous disais que le système de jeu est très simple et l'intérêt s'en trouverait décuplé s'il n'y avait pas quelques petits problèmes de manipulation de disquettes qui deviennent pénibles sauf si vous disposez de 2 lecteurs. L'animation et les graphismes sont biens mais pas fantastiques (comme tous les wargames). Enfin, si vous n'avez pas lu le Seigneur des Anneaux, Melbourne House a pensé à vous en vous racontant toute l'intrigue et en vous donnant des conseils afin de suivre l'histoire de Frodon et de ses amis...



Quel plaisir de retrouver tous les héros du Seigneur des Anneaux, et de pouvoir enfin les entraîner par des chemins autres que celui qu'ils prennent dans le livre! Quel plaisir de voir les innombrables graphismes du jeu, toujours différents, au point qu'on se demande comment ils ont fait tenir tout ça sur une seule disquette. Enfin, quel plaisir que d'avoir un bon wargame, allié à un jeu d'aventure prenant et bien réalisé. Attention, ce jeu est difficile, mais si vous aimez l'héroïc-fantasy, vous serez gâté! En tout cas, moi, j'adore!



les forces ennemies composées de Trolls, d'Orcs, etc... Vous passerez donc en mode animation et un tableau de combat fera son apparition. Il n'y a que quatre options: charger (aller au combat), s'engager (rester à sa place et combattre), reculer (replis stratégique) et battre en retraite (fuir). L'ordinateur se chargera du reste et vous signalera les tués.



"Le seigneur des anneaux" de J.R.R Tolkien, base du premier des jeux de rôles (Dungeons & Dragons) digne de ce nom, est aujourd'hui reconnu par tous comme un chef d'œuvre, et il aurait été dommage de gâcher cette renommée ou d'en profiter pour en faire un jeu tout juste moyen. Rassurez-vous, il n'en est rien, et jamais encore, je n'avais vu de jeu qui se rapproche à ce point de l'atmosphère du livre dont il s'était inspiré. Les graphismes sont superbes, et l'aventure se mêle merveilleusement bien avec la stratégie, pour vaincre Sauron et Saroumane. Tous les lieux et personnages de cette fresque d'héroïc-fantasy sont présents, et ce, avec un respect de l'histoire originale qu'il faut féliciter. Vous rencontrerez aussi bien les Nazguls que Tom Bombadil ou Faramir, et comme dans le livre, la compagnie sera soumise à de rudes épreuves pour arriver jusqu'au Mont Doom, lieu d'un ultime combat entre le bien et le mal. Par contre, il existe plusieurs moyens de vaincre Sauron, ce qui rend ce jeu encore plus passionnant.



WAR IN MIDDLE EARTH

GRAPHISME: 86%

SON: 50%

INTERET: 92%

NIVEAU: complexe. Le jeu est difficile, mais ceci lui assure une longue durée de vie.

La version Amiga est plus belle que la version ST, mais nécessite des changements de disques plus souvent! La version PC est un peu moins belle que sur ST.

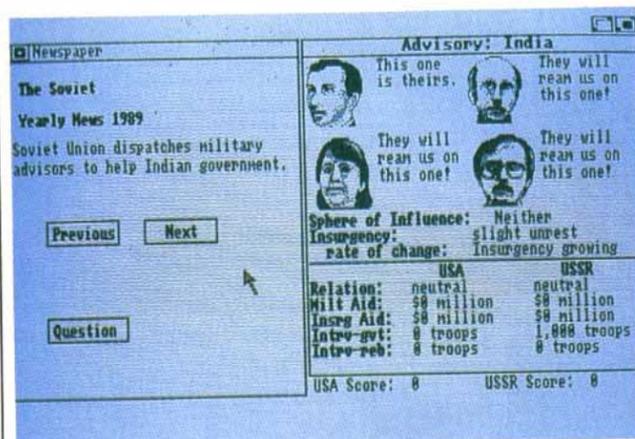
BALANCE OF POWER:

THE 1990 EDITION

MINDSCAPE env.250F 1 joueur
Système: Amiga / PC



Il y a trois ans sortait le premier soft de stratégie géo-politique, il s'agissait de Balance Of Power. Fort du succès de cette première édition et soucieux de réactualiser les relations internationales sur l'échiquier mondial, Mindscape nous propose maintenant la version 1990. Cette fois-ci, le jeu ne compte plus 62 nations mais 80. Vous jouez le rôle du président des Etats-Unis d'Amérique ou du premier ministre du parti communiste soviétique. C'est au choix, histoire de ne pas faire de jaloux. Votre but consiste à étendre le plus rapidement possible votre sphère d'influence. Pour cela, plusieurs possibilités vous sont offertes: soutien sous forme d'aides financières et/ou militaires, suivi de relations diplomatiques, prises de positions officieuses et/ou officielles, intimidations, pressions, agressions directes et/ou indirectes. Pour gagner, il faudra tenir compte des déséquilibres nord-sud, est-ouest et faire preuve de psychologie comme de diplomatie.

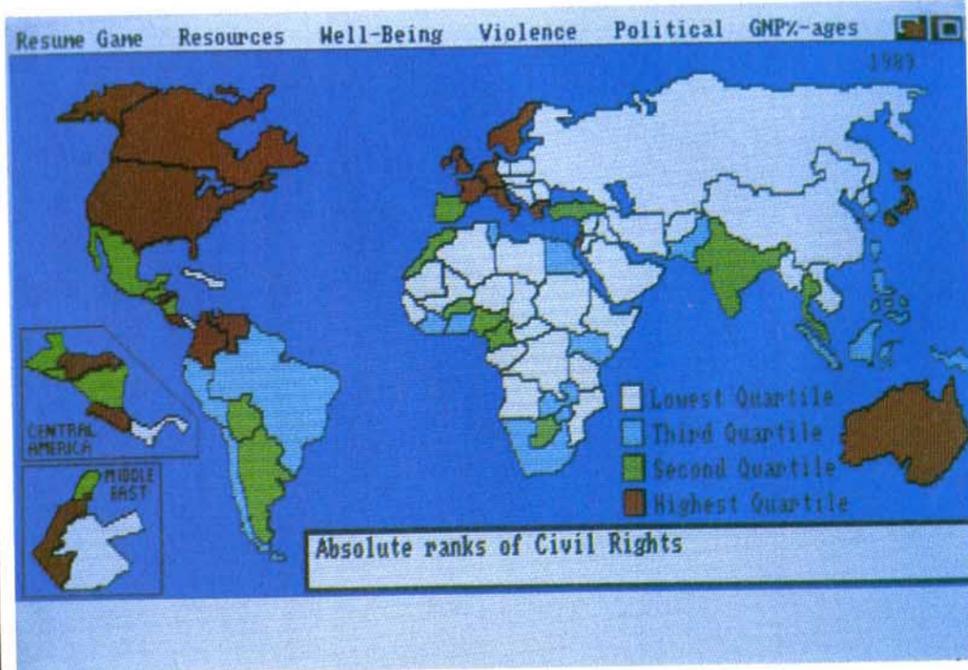


L'occasion vous est donnée de réaliser le rêve de tout homme: tenir le monde entre ses mains, alors ne la ratez pas!



J'avais déjà grandement apprécié la première version, même s'il fallait lire près de 250 pages de documentation avant de bien maîtriser le produit, et c'est donc avec plaisir que j'ai découvert cette version réactualisée du jeu. Un problème

sur Amiga: les chargements constants si vous n'avez pas un Amiga 1000. Sur PC, c'est largement mieux, à condition de posséder une machine rapide et une bonne version de Windows.



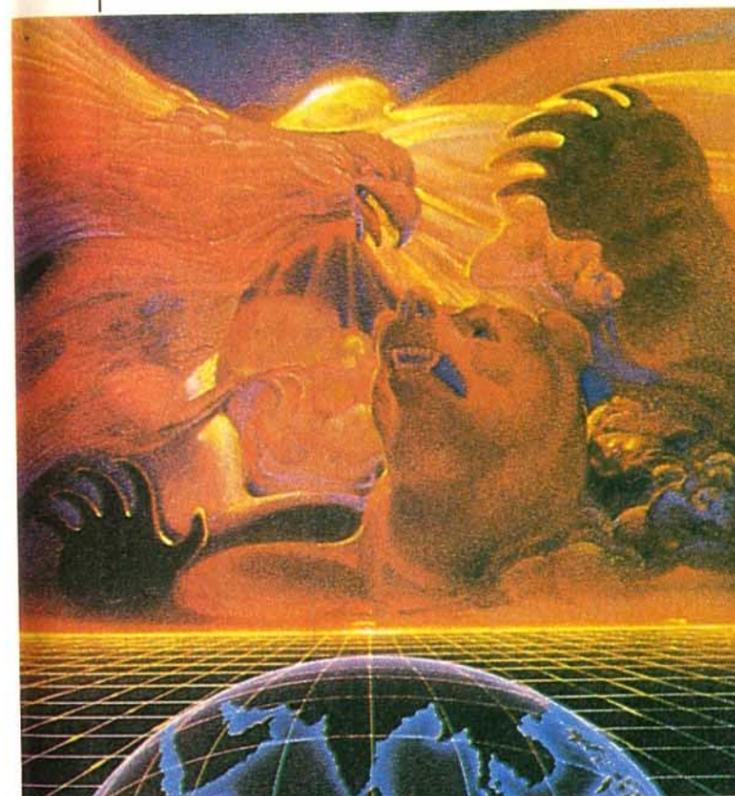
CA VOUS DIRAIT D'AVOIR LES PREVIEWS CHEZ VOUS, SUR DISQUETTE, EN MEME TEMPS QUE LE JOURNAL?

CA VOUS DIRAIT D'ETRE AU COURANT 24 HEURES SUR 24 DE CE QUI SORT SUR AMIGA, ST OU PC ET DE SAVOIR CE QUI VAUT LE COUP OU PAS?

SAPRISTI, TRES BIENTOT 3615 GEN4



Enfin une nouvelle version de Balance of Power, réactualisée, bien sûr. Ce logiciel a gardé tout son intérêt et remémorera à certains le pourquoi des choses et l'état actuel des relations mondiales qui existent entre les différentes puissances. La réalisation est toujours excellente et tout se joue à la souris. On peut juste regretter que les grandes tendances actuelles, telles le désarmement bilatéral ou la glasnost russe, ne soient pas totalement prises en compte, mais dans l'ensemble, le jeu est très complet et très fidèle. Intéressant au plus haut point, ce programme peut constituer un fabuleux cours d'histoire contemporaine ainsi qu'un formidable jeu de stratégie.



BALANCE OF POWER:
1990 edition

GRAPHISME: 41%

SON: -

INTERET: 92%

NIVEAU: complexe.
Pour les anglophones et politicards!

Une version ST sortira en mai. Peu de différences entre les version PC et Amiga, sauf au niveau des chargements, plus pénibles sur Amiga.

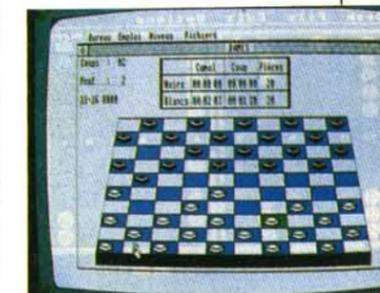


GRAPHISME: 74%

SON: -

INTERET: 89%

NIVEAU: celui du soft est excellent, mais plusieurs niveaux permettent à tous d'y jouer. Peu de différence entre les différentes versions.



C'est certainement le meilleur programme de dames disponible actuellement sur ST ou Amiga. S'il ne semble pas plus performant que l'ancien Dames 3D à vitesse de réflexion rapide, il lui devient supérieur quand on le pousse dans ses derniers retranchements: ceci notamment grâce à sa faculté d'analyser jusqu'à 20 demi-coups en profondeur contre 10 à son prédécesseur. N'étant pas joueur de haut niveau, il m'est difficile de juger la force réelle du programme comparée à celle d'un bon joueur de club. Par contre, pour un débutant, il peut constituer un excellent partenaire, pas trop décourageant, car on peut le battre à ses premiers niveaux.

Les reproches, maintenant. D'abord le graphisme est assez moyen; l'auteur ferait bien de s'inspirer des jeux d'échecs existant sur les micros 16 bits (je pense particulièrement à Chessmaster 2000). Ensuite, la numérotation du damier qui disparaît dès que l'ordinateur réfléchit, et qu'il faut toujours réactiver: agaçant! Le pire, le manque de convivialité du système de déplacement des pions, surtout en fin de partie: à revoir!

Pour le prix élevé du logiciel (dû probablement à la présence d'une clé électronique de protection), on est en droit d'attendre une réalisation irréprochable!

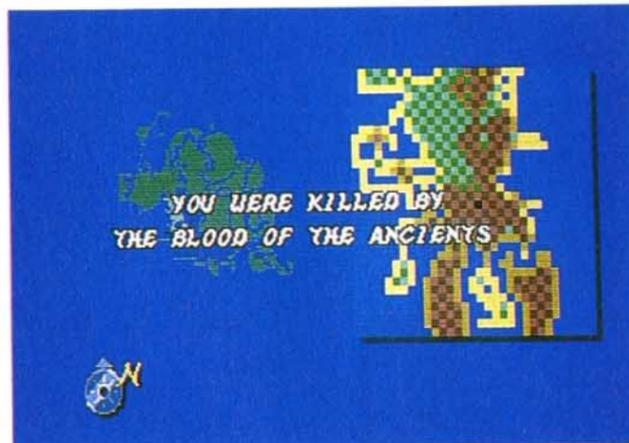
ARCHIPELAGOS

LOGOTRON env.200F 1 joueur
Système: ST

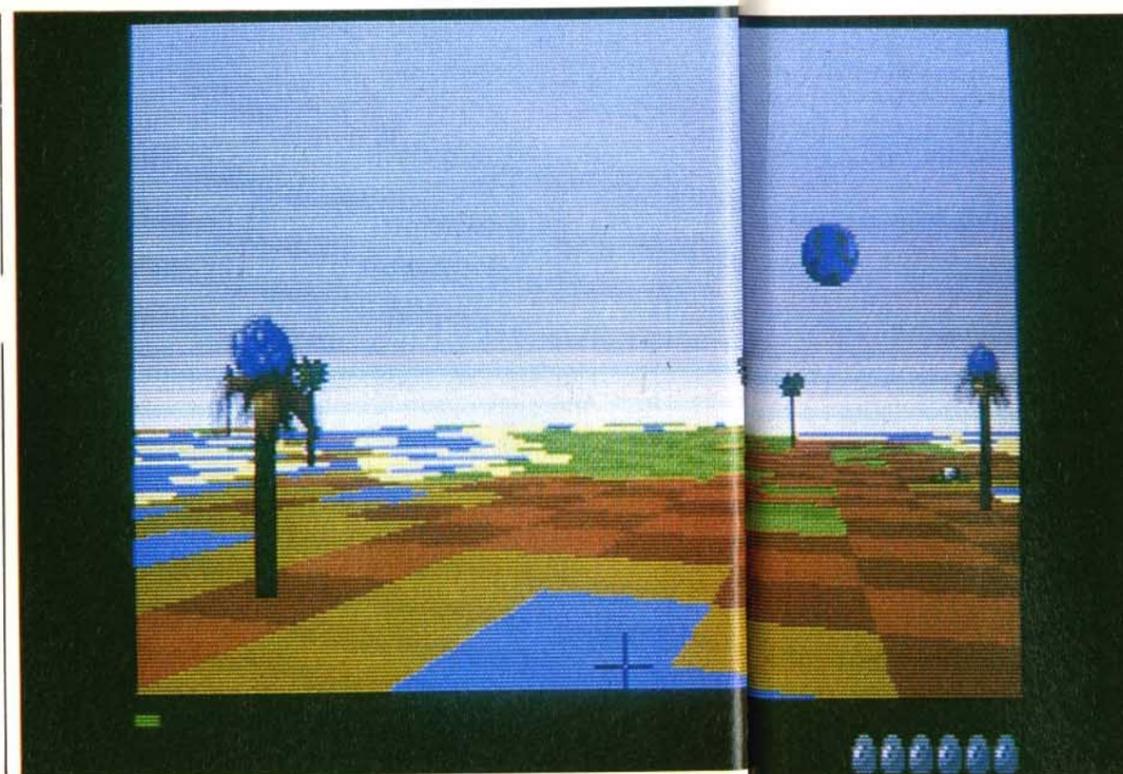


Il y a bien longtemps, sur une planète éloignée, une race d'Anciens avait développé le pouvoir de la Pensée jusqu'à des limites inimaginables. Cette race pouvait créer des univers rien qu'en y pensant, et ils créèrent donc des Archipelagos, sortes d'îles parfaites où ils se rencontraient, se reposaient, etc... Un jour, ils pensèrent à une planète, et la planète apparût. Un peu plus tard, des visiteurs venus de cette planète débarquèrent sur les 10000 Archipelagos! Sur chaque, ils installèrent un Obélisque. Un peu plus tard, les visiteurs revinrent sur la planète, et massacrèrent tous les Anciens en déversant leur sang dans la terre... Le corps des anciens se transforma alors en pierre! Et enfin, un poison mortel commença à se développer sur les Archipelagos! Maintenant, les visiteurs sont partis, mais il ne reste plus aucun Ancien, sauf vous. En fait, vous êtes l'esprit désincarné d'un Ancien, et vous flottez, telle une âme, à un mètre au dessus des Archipelagos. Votre but est de nettoyer les 10000 Archipelagos de toutes traces des Visiteurs.

Le jeu se joue dans un univers en 3D. En effet, vous voyez ce que voit votre "personnage", et il est possible de tourner autour de vous ou d'avancer très simplement, à la souris. Comme vous flottez, vous pouvez vous déplacer n'importe où, mais ne pouvez jamais terminer



Et voici sans aucun doute LE logiciel de réflexion-arcade de toute l'histoire de la micro-informatique. Fantastique, superbe, génial, extraordinaire, ce soft mérite tous les qualificatifs, car tout y est parfait. Premièrement, l'idée est simple, mais il fallait y penser, et deuxièmement la réalisation est excellente. Les graphismes, quoique assez géométriques dans l'ensemble, sont très beaux, et l'animation est très correcte, ainsi que les bruitages. Mais le véritable point fort du programme réside en son intérêt: démentiel! Une fois commencé, on ne s'arrête plus. La joie de passer un tableau est si grande que l'on oublie instantanément toutes les difficultés rencontrées pour y parvenir. Certains d'entre eux demande plus d'une heure de patience et d'ingéniosité et encore, je ne suis pas allé très loin. De par sa richesse (10000 tableaux) et sa complexité, Archipelagos constitue le premier logiciel de toute une vie.



Dément! La personne qui a pensé ce jeu devait être un génie, et il mérite largement un prix Nobel! Archipelagos est non seulement l'un des plus beaux programmes dans le genre, mais c'est en plus l'un des meilleurs. C'est simple, il est même meilleur que Sentinel, qui sert pourtant de référence dans le genre. Le seul autre programme tout aussi bon est Populous, meilleur même, mais les programmes de ce genre sont si peu nombreux qu'il faut acheter les deux! Même la musique est démente. Achetez Archipelagos, mais attention, vous ne parlerez plus à personne, ne sortirez plus, votre femme vous quittera et vous finirez peut-être même par ne plus regarder Santa Barbara. C'est peu dire!

Même la musique est démente. Achetez Archipelagos, mais attention, vous ne parlerez plus à personne, ne sortirez plus, votre femme vous quittera et vous finirez peut-être même par ne plus regarder Santa Barbara. C'est peu dire!



De la même veine que Sentinel, ce jeu mêle très bien la stratégie, la réflexion et l'arcade. Le nombre incroyable de niveaux ainsi que la grandeur des terrains donnent une durée de vie au logiciel qui doit avoisiner l'infini. L'action n'a pas été oubliée, les ennemis étant redoutables, mais le plus intéressant reste tout de même la difficulté, qui semble, à première vue, augmenter très rapidement. En fait, vous vous adaptez très bien à chaque niveau et au bout de quelques essais (dans le pire des cas), vous les finirez, ce qui est assez motivant!

un mouvement au dessus d'une case empoisonnée ou de l'eau! Pour gagner, il faut détruire l'Obélisque. Pour cela, il faut détruire dans un premier temps toutes les pierres se trouvant sur chaque Archipelagos. Une pierre est détruite lorsque vous cliquez dessus et que cette dernière est connectée par la terre à l'Obélisque. Si jamais elle ne l'est pas, à vous de la relier en créant de la terre pour rejoindre l'Obélisque, mais attention, ceci vous coûte de l'énergie. Une fois toutes les pierres détruites, vous avez 90 secondes pour retrouver l'Obélisque et le détruire en cliquant simplement dessus.

Simple? Pas autant que ça. Même s'il est possible de récupérer de l'énergie en ramassant les caissons spori-ques qui poussent un peu partout sur les Archipelagos, vous allez parfois avoir besoin de beaucoup d'énergie pour relier une île à celle de l'Obélisque. Ensuite, de nombreux dangers guettent.

D'abord, il y a des arbres qui poussent en empoisonnant les quatre cases autour d'eux. A chaque fois qu'ils sont à leur taille maximale, ils s'enfoncent dans la terre et au moment où ils vont disparaître, font un bond dans votre direction, proportionnel à la distance qui vous en sépare... Si vous laissez le jeu deux minutes, vous vous retrouvez entouré d'arbres! En plus, cela laisse des cases empoisonnées partout, ce qui peut couper les liaisons entre l'Obélisque et les pierres! Il y a aussi des Nécromanciens qui tournent autour des îles en mangeant un morceau à chaque fois, ainsi que des esprits vagabonds, qu'il ne faut toucher sous aucun prétexte, et enfin les terribles oeufs qui implorent lors des tempêtes, et qui répandent le poison sur l'île où ils sont! Bref, la vie d'âme est loin d'être simple, mais tellement passionnante!



ARCHIPELAGOS

GRAPHISME: 91%

SON: 94%

INTERET: 97%

NIVEAU: pour tous, grâce à un nombre très important de niveaux.

Une version Amiga sortira bientôt, avec une version PC à suivre.

MULTICOURS

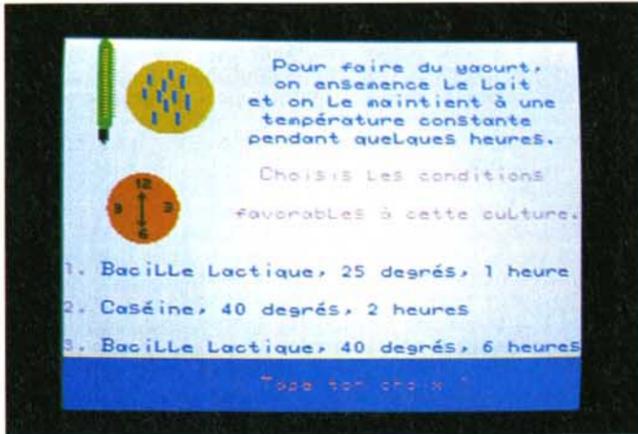
COKTEL VISION env.250F chacun
Système: ST

Multicours est une compilation d'éducatifs (que nous avons testés dans des numéros antérieurs) déjà édités séparément par Coktel Vision. Chaque module comprend 4 programmes:

- du français: la Folle Lecture de Don Quichotte,
 - de la géographie: Objectif Monde 1 (6e), Objectif Monde 2 (5e), Objectif Europe (4e), Objectif France (3e),
 - des sciences naturelles: A la découverte de la Vie (6e, 5e), A la Découverte de la Terre (4e), A la découverte de l'Homme (3e),
 - une récréation avec Cokteloid, un casse-briques.
- Pour ceux qui n'ont pas encore acheté des logiciels de cette série, Multicours est un très bon investissement.



MULTICOURS
NOTE: 15/20



AMADEUS

MCC env.1500F
Système: ST



Amadeus a été conçu pour vous apprendre toute la théorie musicale. Il contient 20 cours divisés en 3 parties: une leçon, un exercice d'entraînement (qui est remplacé ensuite par une dictée musicale), et Staphone qui vous pose des questions sur ce que vous avez appris. A la fin de chaque cours, vous obtiendrez une note et une mention. Suivant l'exactitude et la rapidité de vos réponses, la note sera plus ou moins élevée; si elle atteint 500 000 points, vous serez admis au niveau suivant. Amadeus est un logiciel très complet; les scores sont sauvegardés, et après avoir brillamment terminé les cours, vous pourrez les recommencer à un niveau plus difficile. Evidemment, le prix ne le met pas à la portée de tous!



AMADEUS
NOTE: 18/20

CONCORDANCE DES TEMPS

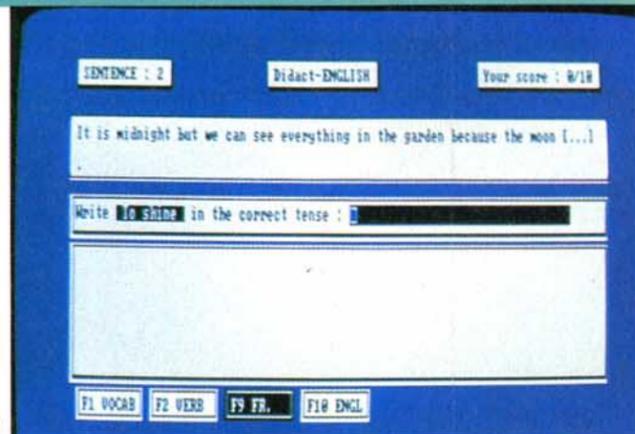
CARRAZ env.250F
Système: ST

Le logiciel fait partie de la série Didact English, il comprend 6 niveaux, de la sixième au BTS commercial. Les exercices sont du style: "mettez le verbe au temps et à la forme convenable". Si la réponse est fautive, le programme analyse l'erreur; les fautes de construction ou d'orthographe grammaticale sont signalées et les explications fournies; les fautes de temps affichent un message où la règle correspondante est rappelée. On ne peut continuer l'exercice qu'après avoir répondu correctement.

Le programme est entièrement paramétrable, le professeur pouvant ajouter lui-même des phrases et des règles. "La Concordance des Temps" peut être utilisé à l'école ou à la maison, il est très complet, et le fait qu'il couvre toutes les classes du secondaire en fait un achat durable.



CONCORDANCE DES TEMPS
NOTE: 16/20

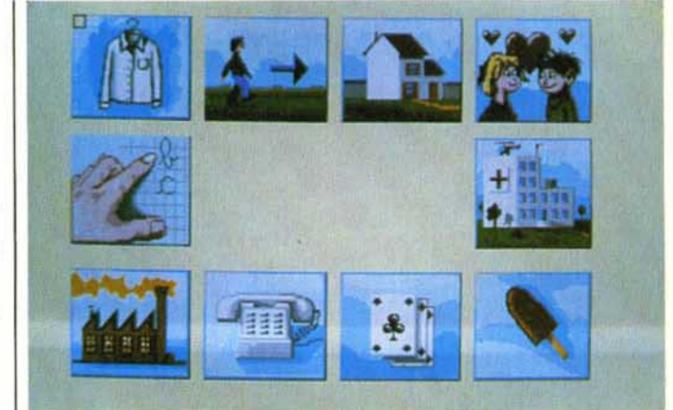


LE PETIT LECTEUR

CARRAZ env.250F
Système: ST

Le petit lecteur est une méthode de lecture pour les enfants de 5 à 8 ans. Il contient un imagier divisé en thèmes: se vêtir, jouer, travailler, se nourrir, etc... La progression dans l'apprentissage se fait à l'aide de jeux:

identifier la bonne image, rechercher le mot correct, et classer des mots suivant leur son ou leur graphie. Les sons et les consonnes sont dans des cases de différents coloris, et des touches permettent d'entendre le mot écrit ou l'image représentée. Il est bien évident que les parents doivent suivre l'enfant tout au long des cours. Cette méthode est originale et passionnante, mon seul regret est que la syntaxe vocale utilisée soit si peu claire; on comprend le mot qui est prononcé (heureusement!), mais le début de la phrase qui l'annonce est inaudible!



LE PETIT LECTEUR
NOTE: 14/20

CODE ROUTE

LORICIELS env.200F 1 à 4 joueurs
Système: ST

Code Route n'est pas vraiment un éducatif, mais plutôt un jeu de questions-réponses, destiné à contrôler ses connaissances. Trois options sont possibles:

- Le test. Avec 40 questions, il vous met dans l'ambiance de l'examen. Les résultats ne sont donnés qu'à la fin de l'épreuve.
- L'entraînement. Des questions sont posées une à une, et la correction intervient après chaque réponse.
- Le jeu. Un à quatre joueurs peuvent s'affronter sur 10 ou 20 questions, le score tenant compte du temps de réponse.

Avec plus de 1000 questions, et des images nettes et colorées, Code Route peut être pris comme un jeu de société sympathique ou un éducatif de révision.



CODE ROUTE
NOTE: 13/20



DANS GENERATION 4 NUMERO 12:

- Ultima V
- Voyager
- Robocop
- Test Drive 2
- Récapitulatif de tous les jeux d'arcade en préparation sur Amiga, ST et PC!
- Numéro spécial préviews. Des projets incroyables, des projets fous, et des préviews dingues!

LES COMPAGNIES FRANÇAISES

SILMARILS

Targhan sera disponible sur PC d'ici la fin de ce numéro. Le jeu, testé dans ce numéro sur Amiga et ST, s'annonce comme l'un des meilleurs jeux français depuis bien longtemps. Un peu plus tard, nous aurons droit à **Windsurf**



MAYA (ST)

Willy, testé en préviews dans ce numéro. Il s'agit d'une simulation de planche à voile, ce qui est une première.

Enfin, **Maya** est un jeu d'arcade/ aventure se déroulant dans le milieu très exotique des fameux temples Maya!

Vu la grandeur de Targhan, ces deux derniers jeux sont à suivre de très près!

LORICIELS

La compagnie a signé un accord avec Broderbund, allant bien plus loin que la distribution. Non seulement Loricieles distribuera les produits Broderbund en France, en les traduisant la plupart du temps, mais elle réalisera également des adaptations pour le marché français. Ainsi, dans les mois qui viennent, nous devrions pouvoir voir **Ancient Art Of War** et **Ancient Art Of War At Sea** pour ST et Amiga, ainsi que d'autres titres forts de Broderbund comme **Where In The World Is Carmen San Diego** ou **Jet Fighter**, testé sur PC dans ce numéro, mais pour lequel des versions Amiga et ST sortiront certainement d'ici la fin de l'année!

En attendant, le premier logiciel à sortir sur Amiga, ST et PC sera **Shufflepuck Café**, un jeu de palet sur table soufflante!

LANKHOR

Toujours pas de traces des tant attendus **Vroom**, **Raiders** et **Maupiti Island**. Espérons que le mois de mai verra la sortie d'un ou deux d'entre-eux.

16/32 EDITION

Nécron tarde un peu mais ne devrait plus trop traîner. Présenté en préviews il y a quelques mois, ce jeu d'aventure est prévu pour ST dans un premier temps. **Explora 2** d'Infomédia sur Amiga avance tellement vite qu'il sortira avant nous, et **Rock Star**, toujours d'Infomédia, est en phase finale de programmation. Tous ces produits arriveront donc bientôt.

INFOGRAMES

La compagnie étant en restructuration, les sorties se font rares. Par contre, il semblerait que la restructuration en question nous promette des produits extrêmement bons, un peu dans le style de ceux d'Ere Informatique... Sachez aussi que la compagnie prépare de très gros produits pour la rentrée, et qu'en dehors de **Tintin sur la Lune**, vous aurez bientôt des nouvelles de produits carrément géants... Affaire à suivre.

TITUS

Crazy Cars 2 sera bientôt disponible sur PC, d'ici la fin du mois, alors que la sortie de **Knight Force** a été repoussée jusqu'au 15 septembre. Un autre produit, nommé **Dark Century**, sortira vers le 15 octobre. Après avoir torturé Hervé Caen (le boss de Titus) au téléphone, nous n'avons obtenu que très peu de renseignements. Il s'agirait d'un jeu en Ray-Tracing (si! si!), avec des tanks lunaires! C'est tout.

En attendant, nous n'aurons donc plus de titres Titus jusqu'à la rentrée, en tous cas, pas de titres directement faits par Titus. La société se lance en effet dans la distribution, mais de manière intelligente, soit au coup par coup.

Le premier produit à en bénéficier sera **Kick Off**, un excellent jeu de football, disponible dans un premier temps sur ST puis sur Amiga et PC! Alors que nous n'avions rien de bien dans le genre, **Kick Off** s'annonce excellent car rapide, avec 22 joueurs, des touches, corners, penalties, têtes, cartons jaune et rouge, différentes formations, différentes équipes et j'en passe. Bref, on est loin des nullissimes footbals qui ont fait la honte du ST dans les derniers mois.

UBI SOFT

Skateball sera disponible d'ici la sortie du journal pour ST, alors qu'**Iron Lord** devrait arriver le mois prochain!

ERE/EXXOS

Kult: Temple Of Flying Saucers n'était pas encore totalement fini (il manquait la musique), et comme à Génération 4 nous n'aimons pas tester des produits non finis (enfin, chacun fait ce qu'il veut!), nous vous en proposerons un test complet et détaillé le mois prochain. Enfin, disons que sans musique, c'est déjà génial et divin, alors je vois mal comment la musique pourrait venir gâcher tout ça! En plus, la jaquette est incroyablement belle. Deux raisons d'acheter le jeu qui sortira sur Amiga, ST et PC au tout début de mai.

Deux autres projets sont en cours, mais nous vous en reparlerons en détail le mois prochain.

COKTEL VISION

La légende de Djel, un jeu d'aventure/arcade aux graphismes très prometteurs, sortira certainement en mai. Ce sera tout avant les vacances, côté jeu en tout cas!

MICROIDS

Deux jeux sont à prévoir dans les mois qui viennent pour Amiga, ST et PC. Ce sont **Highway Patrol** et **Chicago 90**, qui sont tous deux des jeux où voitures et poursuites sont au rendez-vous. Plus de détails le mois prochain.

GENÈVE - SUISSE

PIXEL SOFTWARE

LE SPÉCIALISTE DES LOGICIELS POUR:

ATARI ST

AMIGA

C64 - 128

SEGA

IBM - PC

SERVICE DES NEWS
Tél. 022 / 785.03.10

BRICO - LOISIRS
MEYRIN

Tél. 022 / 785.03.13

7, RIANTBOSSON
1217 MEYRIN - GENÈVE

ÉGALEMENT VENTE
PAR CORRESPONDANCE

LES COMPAGNIES ETRANGERES

ARCANA

Nous vous en avons parlé il y a près d'un an, et le jeu ne sortira que d'ici le mois prochain. **Mars Cops** est un jeu d'arcade en plusieurs parties, destiné au ST et à l'Amiga, avec des phases de jeu en 3D.



MARS COPS (ST)

MELBOURNE HOUSE

Aaargh!, déjà disponible sur Amiga, arrive sur ST et PC! Le jeu vous permet de choisir parmi deux monstres et d'en diriger un à travers divers tableaux où il faut tout détruire.



AAARGH! (AMIGA)

WHITE PANTHER

Cet éditeur anglais annonce trois produits intéressants:

City, qui sortira d'abord sur PC puis cet été sur ST et Amiga, est une simulation économique de Bourse.

Quasar sortira sur Amiga puis ST en mai. Il s'agit d'un shoot'em'up à scrolling vertical, avec des armes loufoques, etc... Bref, la routine.

Enfin, **Alpha Max One** est également un shoot'em'up à scrolling vertical, mais plein écran cette fois-ci.

SALES CURVE

Les trois premières adaptations de jeux d'arcade feront bientôt leur apparition. Il s'agit de **Silkworm**, présenté en préviews dans notre précédent numéro, **Gemini Wings** et **Shinobi**. Le problème est que Sales Curve ne sont que les réalisateurs des produits, et qu'on ne connaît pas encore l'éditeur qui va prendre ces jeux!



GEMINI WINGS (ST)

MINDSCAPE

Balance of Power: 1990 Edition, testé dans ce numéro sur Amiga et PC, est prévu pour le mois prochain sur ST. **Déjà Vu 2** sera, lui, disponible très bientôt pour PC. Ensuite, pour ST, Amiga et PC, ils sortiront de nouveaux jeux de sport dans la même gamme que **American Ice Hockey**, et l'on y verra un football en salle et une compilation de jeux d'intérieur (flipper, billard, baby foot, et autres jeux du genre...).

Très prochainement, **The Colony** sortira sur Amiga, ST et PC. Il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure en 3D, un peu dans le style de **Mercenary**. Enfin, il y aura **Visions Of Aftermath: Boomtown** sur PC. Dans ce jeu, vous jouez un personnage qui doit survivre dans un monde post-apocalyptique! Le jeu est prévu pour mai.



BOOMTOWN (PC)

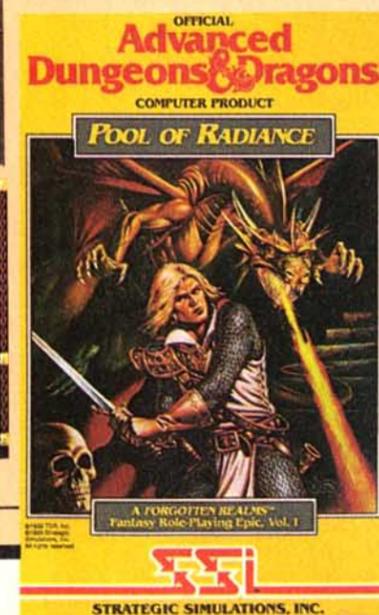
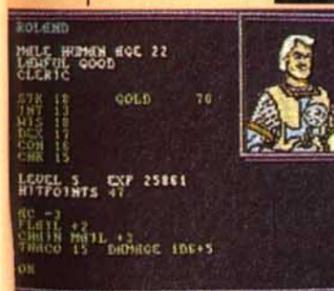
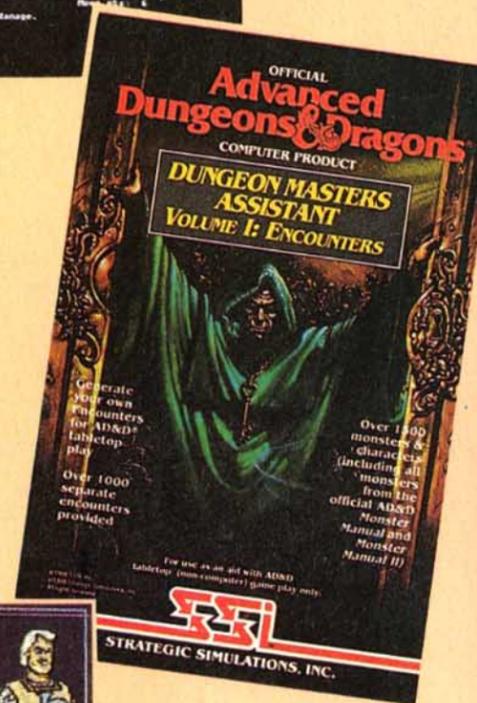
SSI

Demon's Winter, un jeu d'aventure dans le style de Phantasie, devrait être disponible d'ici la fin avril sur ST et PC, avec une version Amiga fin mai.

Nous devrions avoir maintenant **Pools Of Radiance** d'ici un mois sur ST et Amiga. Un peu plus tard, toujours dans la série des produits tirés de **Advanced Dungeons & Dragons**, nous verrons **Hillsfar**, second volet des **Forgotten Realms**!



DEMON'S WINTER (ST)



LOGOTRON

Nous attendons la version Amiga d'**Archipelagos**, ainsi que la version PC. Les autres projets de cette compagnie sont présentés en préviews, dans la partie réservée à Mirrorsoft!



ARCHIPELAGOS (AMIGA)

GRANDSLAM

Les deux nouveaux produits de cette compagnie sont finis, et sortiront maintenant rapidement.

Thunderbirds est un jeu d'arcade/aventure basé sur le feuilleton de marionnettes (génial, d'ailleurs!) les Sentinelles de l'Air.

Running Man, l'adaptation du film basé sur une nouvelle de King, est aussi prêt et sortira très bientôt. On vous le présente quand même en préviews.

BRITISH TELECOMSOFT

Suite à l'annonce de la vente par British Telecom de Telecomsoft, toutes les sorties ont été ajournées, en attendant que CELA se passe. On peut penser que ça se fera aux environs de l'European Trade Show, et nous devrions donc pouvoir vous en parler dans notre prochain numéro. Rappelons que de nombreux softs sont en développement ou prêts à sortir, comme **Weird Dreams**, **3D Pool**, **Verminator** ou encore **Rainbow Islands**! Tous ces softs sortiront sur ST et Amiga dans un premier temps, et un peu après sur PC. En tous cas, nous vous promettons une surprise le mois prochain.



WEIRD DREAMS (ST)

ANCO

Un super jeu de football, nommé **Kick Off** sortira bientôt. Le produit a été retenu par Titus pour la distribution en France. Pour plus de renseignements, allez donc voir dans les compagnies françaises! En avril, nous devrions avoir une version ST de **Highway Hawks**, testé sur Amiga dans ce numéro.



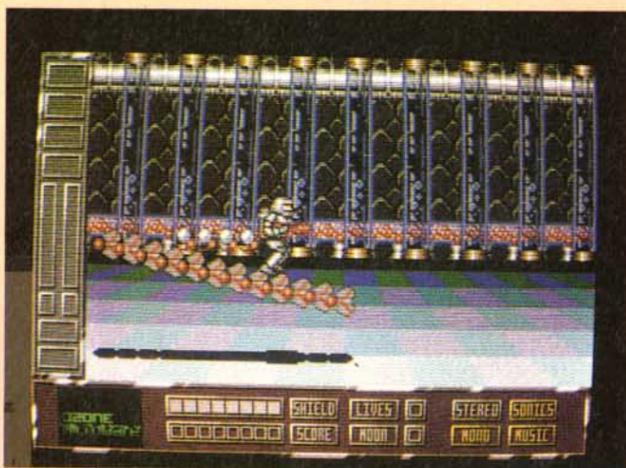
GUARDIAN MOONS (ST)

MICRODEAL

Il a beau avoir du retard, **Fright Night: the arcade game** est un jeu qui s'annonce excellent. Il devrait être disponible d'ici quelques semaines sur Amiga, et dans un mois sur ST.

Les deux produits les plus attendus désormais sont **Guardian Moons**, un shoot'em'up avec des niveaux assez variés, ainsi que **Tale Spin**, un créateur de jeu d'aventure qui peut aussi servir pour faire des éducatifs, etc...

Et puis une grande nouvelle, Microdeal a annoncé que les programmeurs de Falcon travaillaient pour eux sur un produit en 3D qui ne sera autre que **Goldrunner 3D**! Si! Si! C'est vrai. Par contre, ce ne sera pas pour avant la fin de l'année, sur ST, Amiga et PC.



KICK OFF (AMIGA)

PARAGON

Wizard Wars et **Spiderman** sont tous les deux des jeux d'aventure prévus pour PC, ST et Amiga, et sortiront d'ici quelques semaines.

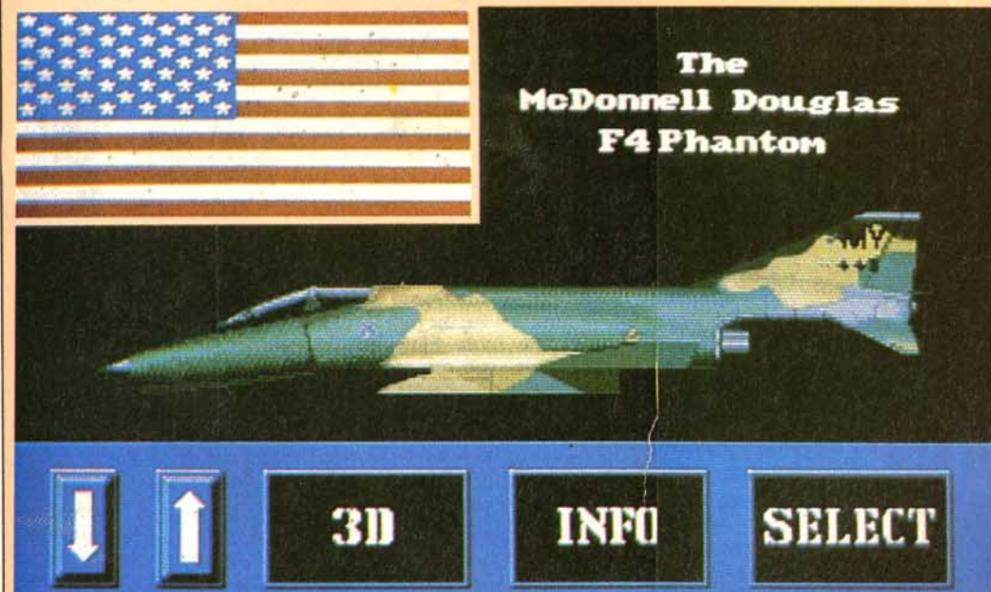
Guardians Of Infinity est déjà disponible sur PC, mais sortira bientôt sur ST et Amiga. C'est un jeu d'aventure où votre mission est d'empêcher l'assassinat de Kennedy!

ACTIVISION

Millenium 2.2, un jeu dans le style de Sundog, sera testé dans le prochain numéro. Il s'annonce particulièrement bon.

Time Scanner, l'adaptation du flipper en jeu vidéo de chez Sega sera disponible d'ici la fin avril. Le jeu propose quatre flippers différents, chacun faisant plus d'un tableau! Réalisé par les programmeurs d'ISS, le jeu devrait être parfait au niveau des mouvements de la balle.

La compagnie distribuera aussi quelques jeux d'une autre compagnie anglaise, dont le premier est un simulateur de vol nommé **Bomber** et prévu pour PC, Amiga et ST. Ce simulateur est un peu spécial puisqu'il permet de choisir, parmi 14 avions, celui que l'on désire! Bomber n'est que le nom de travail du soft, qui sortira sous un autre nom d'ici quelques mois.



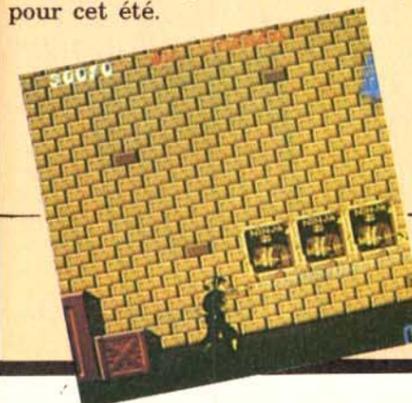
BOMBER (PC)



SHINOBI (ST)

VIRGIN / MASTERTRONIC

Dernière minute. C'est bel et bien cette compagnie qui distribuera les conversions d'arcade qui devaient être commercialisées par Fil, et dont nous vous parlons chez Sales Curve, ailleurs dans cette rubrique. La première date annoncée est celle de **Shinobi** pour ST et Amiga, et elle se situe pour cet été.



TIME SCANNER (ST)

NEW WORLD COMPUTING

Après **Might & Magic**, voici **Might & Magic 2** qui sort sur PC. Ca s'annonce largement plus beau, et c'est toujours dans le style **Bard's Tale**.



MICROPROSE

Microprose Soccer sortira d'ici la parution de ce numéro sur ST, puis quelques temps après sur Amiga et PC. Ce football s'annonce excellent! **Ultima V** sortira en même temps que le magazine sur ST. Test complet le mois prochain sur ST et PC! D'ici là, **Airborne Ranger** sera aussi disponible sur ST, puis sur Amiga un peu plus tard. Enfin, en avril, nous aurons **Red Storm Rising** sur PC.

Ils en ont, des projets, chez Microprose, et la filiale anglaise du groupe embauche même des programmeurs pour réaliser des jeux. Ainsi, le programmeur de Whirligig vient d'être embauché et réalisera plusieurs jeux pour la compagnie. Le premier à venir, dont on ne connaît pas encore le nom, se déroulera dans un paysage de glace, et devrait être en 3D bien sûr!

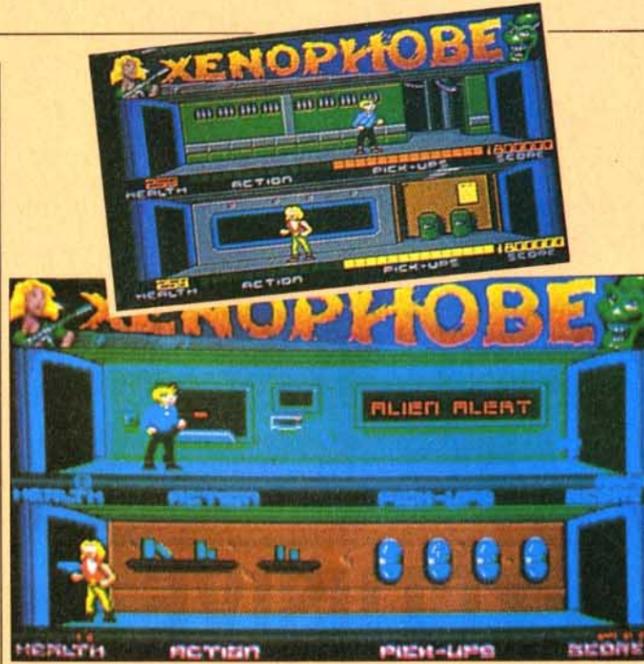
Prévu pour la fin de l'été, voir Septembre, Microprose éditera **UMS 2: Nations At War**, la seconde version du fameux wargame de chez Rainbird. On ne sait pas encore grand-chose des améliorations qui seront proposées par cette nouvelle version qui devrait être disponible sur Amiga, ST et PC!

Uniquement pour PC (dans un premier temps), et toujours pour la rentrée, nous aurons le droit à une simulation de tank Abrams M1 (il vient d'en sortir une sur PC chez Electronic Arts: test le mois prochain!).

Côté jeux d'aventure, nous aurons le droit à **Tangled Tales**, pour PC tout d'abord, qui semble utiliser un système de jeu très proche de Times Of Lore. Toujours pour PC, mais dans le style futuriste, il y aura **Beyond 2400 AD**. Cette fois-ci, s'il y a toujours une partie aventure, il y aura beaucoup d'arcade!

Enfin, un jeu dans le style d'**Airborne Ranger** est aussi prévu, mais nous n'avons pas plus de détails pour le moment.

Pour terminer, voici la grosse surprise de Microprose: une adaptation de jeu d'arcade. Certes, il ne s'agit pas d'un jeu d'arcade des plus connus, mais c'est quand même surprenant. A noter que le jeu pourrait sortir sous un label autre que Microprose. Le jeu s'appelle **Xenophobe**, et nous vous en présentons une photo sur Amiga! La sortie devrait se faire, une nouvelle fois, à la rentrée. Il s'agit d'un jeu Bally, sur lequel il était possible de jouer à trois à la fois en arcade. La

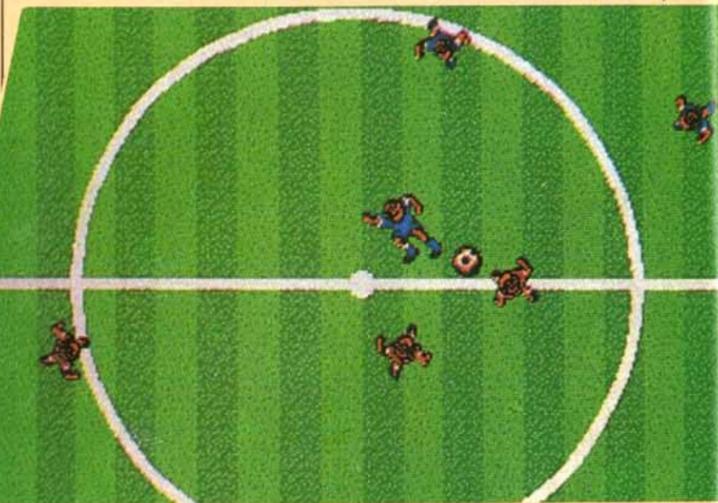


version micro ne permettra qu'à deux joueurs de jouer en même temps, et de faire face à des extra-terrestres aussi verts que dangereux.

Le dernier projet est un jeu d'aventure médiéval et oriental, nommé **Samouraï**, et qui est prévu pour PC à la rentrée.



TANGLED TALES (PC)



MICROPROSE SOCCER (ST)

TYNESOFT

Cette compagnie lance un nouveau label, nommé Horrosoft, qui se spécialisera dans le logiciel d'horreur! Le premier logiciel, nommé **Personal Nightmare** est réalisé par les programmeurs de Heroes Of The Lance. Comme ce dernier, il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure, mais où l'on baigne dans l'horreur complète! Le jeu est prévu pour très bientôt sur Amiga, ST et PC! D'autres jeux suivront sous ce label d'ici quelques mois.

Sous la marque Tynesoft, trois jeux sont en préparation. Le premier se nomme **Rodeo Games** et proposera sept épreuves de... rodéo. Après les jeux olympiques d'hivers, d'été, après le cirque, voici donc le Far-West. Où s'arrêteront-ils?

Mayday Squad semble être un clone d'**Operation Jupiter**, le meilleur logiciel d'Infogrames, puisque vous y jouez une brigade d'intervention devant libérer des otages dans une ambassade, et le tout en 3D! Si ça ne s'appelle pas du pompage pur et simple, je ne vois pas d'autre mot.

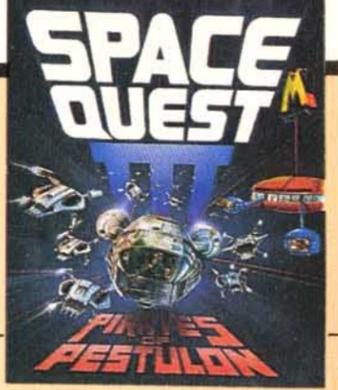
Enfin, **First Person Pinball** est le projet le plus loufoque de Tynesoft. Il s'agit d'un flipper où vous êtes la balle, et vous voyez le tout en 3D comme si vous y étiez! Voilà qui s'annonce tout au moins original!



PERSONAL NIGHTMARE (ST)



MAYDAY SQUAD (ST)



SIERRA-ON-LINE

On n'attend plus que **Space Quest 3** qui devrait être excellent. Rien que le scénario est des plus fous: les deux programmeurs de la série des Space Quest ont été enlevés par des pirates de l'espace! Le jeu devrait sortir fin avril sur PC et ST!

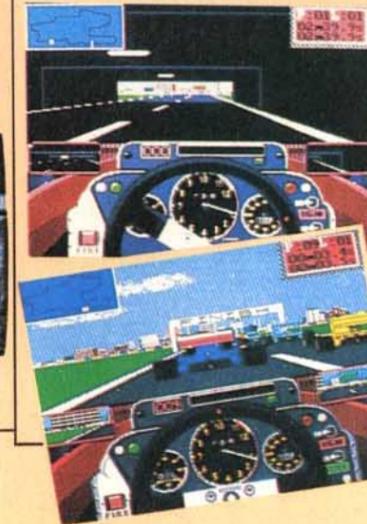
ACCOLADE

Grand Prix Circuit, déjà disponible sur PC, sortira sous peu sur Amiga. Il s'agit d'une simulation de course en formule 1, réalisée par les auteurs de Test Drive.

The Duel: Test Drive 2 sortira bientôt sur PC et Amiga. Le jeu, qui n'est autre que la suite du fameux Test Drive, vous permettra de réaliser vos rêves les plus fous! Dans ce jeu, s'affrontent en effet une Ferrari F-40 et une Porsche 959. Vous jouez l'une des deux voitures, et l'ordinateur contrôle l'autre! Les décors sont beaucoup plus variés que dans Test Drive et comprennent des déserts, des côtes, des forêts et des montagnes. Vous devrez éviter les voitures, les chutes de pierres, et surtout les sorties de route.

Un peu plus tard, sortiront deux autres disques pour Test Drive 2. **The Supercars** est un disk de voitures qui permettra d'utiliser des voitures comme la Lotus Turbo Esprit 88, la Ferrari Testarossa, la Porsche 911 RUF, la Lamborghini Countach 500S et la Corvette ZRI 89.

Dans **California Challenge**, une disquette de décors, vous pourrez rouler le long de la côte Californienne et traverser San Francisco, Santa Barbara et j'en passe. Bref, **The Duel: Test Drive 2** risque de porter la simulation automobile un cran plus haut. Test complet le mois prochain.

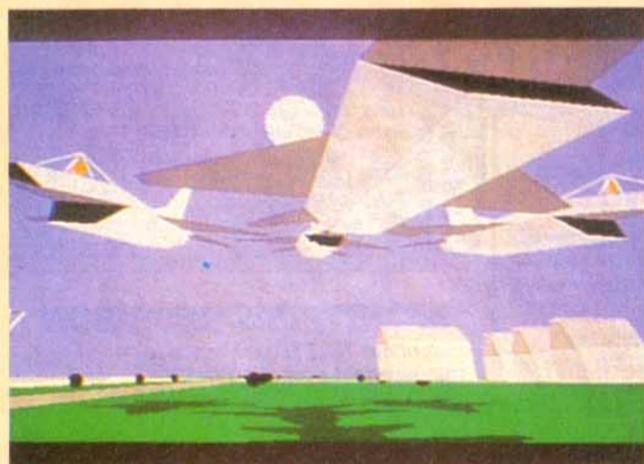


GRAND PRIX CIRCUIT (PC)



TEST DRIVE 2 (AMIGA)

ELECTRONIC ARTS



CHUCK YEAGER'S 2 (PC)

Deux nouveaux simulateurs viennent d'arriver pour PC. Il s'agit d'**Abrams Battle Tank**, qui est, comme vous l'aurez compris, une simulation de tank et de **688 Attack Sub**, une simulation de sous-marin. Nous testerons ces deux jeux dans notre prochain numéro, ainsi que **King Of The Beach**, une simulation de volley-ball, toujours pour PC. Toujours en simulation et encore sur PC, voici **Chuck Yeager's Advanced Flight**



ABRAMS BATTLE TANK (PC)

Simulator 2.0, une nouvelle version d'un simulateur bien connu des amateurs, qui sera testée le mois prochain. Toujours le mois prochain, vous aurez le droit à un test de **Wasteland**, la dernière petite merveille des créateurs de **Bard's Tale**. C'est pareil, si ce n'est que ça se déroule dans un univers post-apocalyptique, et que c'est seulement sur PC pour le moment.

Un des jeux que nous attendons le plus est **Neuromancer** pour Amiga, présenté en préviews dans un ancien numéro, et qui est l'adaptation du livre **Neuromancien**, bible des amateurs de **Cyberpunk**. Nous devrions l'avoir d'ici le mois prochain, ainsi que **Populous** sur ST.

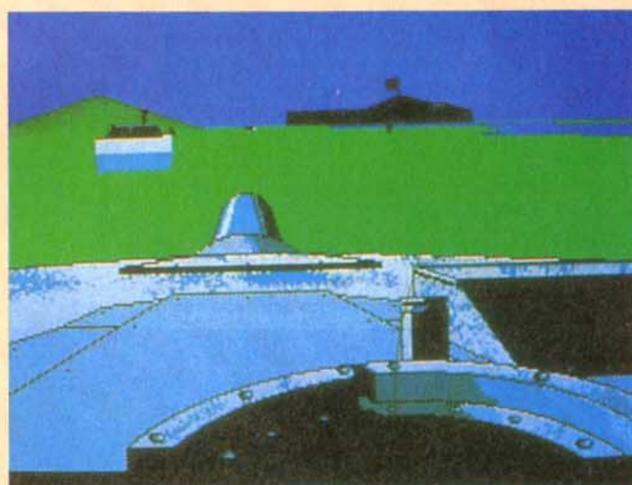
Ferrari Formula One sortira le mois prochain sur ST et PC, ainsi que **Skyfox 2** sur ST.

Côté adaptation, **Powerdrome**, testé sur ST au numéro 7, sortira en mai sur Amiga.

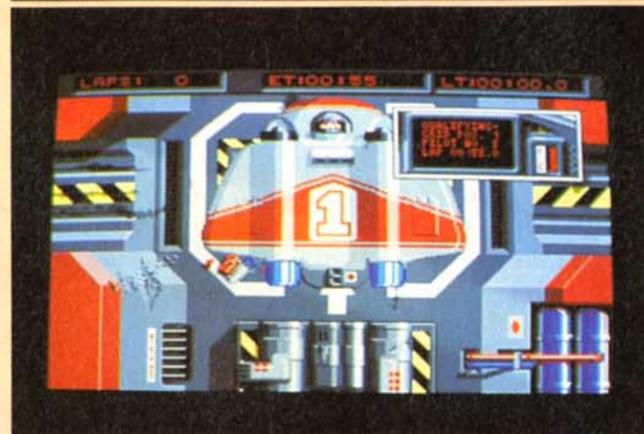
Enfin, **Hawk**, le simulateur de vol des programmeurs de **Starglider 2** avance bien! Plus de détails prochainement.

MIRRORSOFT

Tous les produits en cours de réalisation chez cette compagnie sont présentés dans une partie spéciale de la rubrique Préviews!



ABRAMS BATTLE TANK (PC)



POWERDROME (AMIGA)

PSYGNOSIS

Blood Money est le nom officiel de **Menace 2**. Si **Menace** n'avait pas grand-chose d'original, il faut avouer que **Blood Money** est génial. Reprenant les bons côtés de **R-Type**, **Fort Apocalypse** et **Forgotten Worlds**, le jeu permet à deux joueurs de jouer en même temps, ce qui est déjà super. En plus de cela, les graphismes sont sublimes, les musiques (sur Amiga) sont géniales, et le jeu s'impose comme l'un des meilleurs du genre. La version Amiga sera sortie d'ici la parution du magazine, mais il faudra attendre un mois pour la version ST.



BLOOD MONEY (AMIGA)



US GOLD

Des tonnes et des tonnes d'adaptations sont en cours.

Tout d'abord, nous aurons la chance d'avoir **The Deep** sur Amiga d'ici la sortie de ce numéro. A la même date, **Chicago 30's**, un shoot'em'up dans le style de **Robocop** et sur 5 niveaux sera disponible sur ST et Amiga. Ensuite, le gros titre de mai, et peut-être même de l'année sera **Forgotten Worlds**, présenté une troisième fois en préviews (non, nous n'aimons pas ce jeu!). Il y aura aussi **Outrun** qui débarque seulement maintenant sur PC.

Passons à juin où il y aura **Vigilante** sur ST et Amiga, qui fût présenté en préviews le mois dernier, ainsi qu'**Outrun Europa** dont tout le monde attend beaucoup. En tout cas, ça a l'air très beau graphiquement. En juillet, le fabuleux **The Strider** fera son apparition sur ST et Amiga. Ce génial jeu d'arcade, présenté en préviews dans le numéro 9 et présenté dans la rubrique arcade de ce mois-ci sera une adaptation difficile, mais gageons que comme dans **Forgotten Worlds**, ils arriveront à refaire toutes les merveilles de l'original. Pour septembre, il vous faudra compter sur **Black Tiger**, qui doit enfin sortir. Rappelons que ce jeu à également été présenté dans le dossier **Capcom** du numéro 9. Enfin, **Ghost & Ghouls** sera chez **US Gold** le hit de Noël, mais avant cela, il sera bientôt un hit dans les arcades tant tout le monde l'attend.

NOVAGEN

Ils attendent visiblement la sortie d'**Iron Lord** pour éditer **Damocles**, car cela fait bien plus de deux ans que nous en avons vu les premières images. Cette suite de **Mercenary** en 3D formes pleines devrait tout de même sortir avant l'été, sur ST et Amiga.

FIREBIRD

Savage est toujours prévu pour Amiga et ST, et devrait sortir prochainement, dès que Telecomsoft aura été racheté à British Telecom. Ce jeu se divise en trois parties dont une à scrolling horizontal, et une autre où votre personnage s'est transformé en aigle et parcourt les tableaux à la Space Harrier!

D'autres jeux sont prévus comme **Rainbow Islands**, présenté le mois dernier en préviews, ou encore **3D Pool**, une simulation de Snooker en 3D qui ne devrait pas tarder à sortir sur Amiga, ST et PC.



SAVAGE (ST)

PRISM LEISURE CORPORATION

A peine ont-ils sorti The Kristal que l'on apprend déjà l'existence d'un nouveau projet, nommé **Hyperforce**. Il s'agit d'un jeu d'arcade se déroulant sur 30 niveaux, et dont la qualité serait, selon les dires des auteurs, presque aussi bonne qu'un vrai jeu d'arcade (c'est ce qu'ils disent tous!)... Et puis, le jeu promet des surprises, comme un entraînement très étrange: pour jouer au jeu, vous devez vous frayer un passage en tirant dans un labyrinthe, mais vous devez trouver la sortie du labyrinthe pour jouer au jeu. Prévue pour la fin mai, on testera le produit dès qu'on aura compris ce que c'est!

LEVEL 9

Si nous n'avons eu aucun nouveau jeu de chez eux depuis Lancelot et Ingrid's Back, c'est qu'ils travaillent sur de nouveaux projets. Le premier est un nouveau jeu d'aventure qui se nomme **Scapeghost**. Vous y jouez le rôle d'un fantôme accusé de crimes qu'il n'a pas commis. Level 9 nous promet bien des surprises pour ce jeu, ainsi que des graphismes meilleurs que ceux d'Ingrid's Back.

Enfin, le gros projet est un jeu d'aventure interactif, dans le style d'Ultima, qui est prévu pour Amiga, ST et peut-être PC pour l'été. Nous vous donnerons plus de détails dès que nous le pourrons.

ENIGMA VARIATIONS

Encore une nouvelle compagnie, qui sortira très bientôt un premier logiciel sur Amiga et ST, nommé **Gilbert, Escape From Drill**. Le titre est étrange, mais il faut dire que ce jeu d'arcade/aventure met en scène comme héros un extra-terrestre animant une émission pour enfant le samedi matin en Angleterre. Pas étonnant que nous ne connaissions pas!

RAINBOW ARTS

Le premier jeu qui sortira sera **Danger Freak**. Nous vous le présentons en préviews. Ensuite, il y aura **Grand Monster Slam**, qui sera paru d'ici le prochain numéro, ainsi que **Spherical**, un jeu d'arcade/aventure, et enfin **Circus Attraction**, un nouveau jeu basé sur des épreuves de cirque. Tous ces logiciels sortiront entre maintenant et juin, pour ST, Amiga et PC!

DOMARK

Vindicators est arrivé le jour du bouclage, mais nous avons eu le temps de le tester!

Nous n'avons que peu de renseignements sur les autres jeux en cours d'adaptation, **Xybots**, **Toobin**, **APB**, **Hard Drivin** et **Final Lap**. L'information la plus intéressante, c'est que **Final Lap** devrait permettre de relier deux ordinateurs entre eux pour jouer contre quelqu'un d'autre, comme dans l'arcade!

En juin, alors que sortira en Angleterre **License To Kill**, le film (le nouveau James Bond), sortira **License To Kill**, le jeu. Alors que la sortie du film n'est prévue que pour septembre en France, le jeu devrait tout de même sortir à la même date!

AGAIN AGAIN

Après **The Munsters**, leur prochain jeu, **Operation Hormuz** sortira le mois prochain sur ST et PC. Il s'agit visiblement d'un clone d'Afterburner, mais nous vous en dirons plus prochainement. Ensuite, ce sera le tour d'un simulateur de management d'équipe de football, nommé **Track Suit Manager**, pour ST et Amiga.

OCEAN

Voyager sera disponible très bientôt pour ST et Amiga. Présenté plusieurs fois en préviews, ce soft s'annonce aussi beau que **Starglider 2**! La version PC sera pour plus tard, et le jeu sera testé dans notre prochain numéro.

D'ici la sortie du magazine, **Robocop**, l'adaptation du film et du jeu d'arcade, devrait être en vente sur Amiga et ST. Juste après, ce sera **Renegade** qui fera son apparition sur Amiga et ST. Il s'agit d'un jeu de combat à la Vigilante!

Un peu plus tard, nous aurons le droit de jouer avec **Red Heat**, soit, en français, **Double Détente**, sur ST et Amiga, le jeu basé sur le film et présenté dans la rubrique préviews. Ce devrait être en mai ou en juillet, selon la date de sortie de la vidéo!

Pour l'été, c'est-à-dire entre juin et septembre, nous verrons arriver **Renegade 3** pour Amiga et ST. Vous allez me demander où est passé **Renegade 2**? Eh bien il est prévu, pour les mêmes machines, mais ils n'ont pas encore de date de sortie chez Océan.

Toujours pour l'été, nous aurons le droit à deux jeux de sport, **Adidas Volleyball** et **Adidas Football** qui sont respectivement un volleyball et un football (on est forts, à Gen4!) pour Amiga et ST. Les caractéristiques de ces deux jeux sont d'être réalisés par Océan France (ceux qui ont fait **Opération Wolf** et **Dragon Ninja**), et d'être graphiquement dans le style des dessins animés japonais! Bref, ça promet!

Toujours en été, toujours sur ST et Amiga et encore fait par Océan France, **Ivanhoe** est une création originale. Il s'agit d'un jeu d'arcade où vous dirigez le héros, à travers de nombreuses phases de combats!

Ensuite, en Septembre, nous devrions avoir enfin l'adaptation des **Untouchables**, autrement dit les **Incorruptibles**, ainsi que le jeu de Taito **New Zealand Story**. Ensuite, Océan a enfin révélé les GROS titres de Noël, qui ne sont autres que des adaptations de jeux d'arcade. Les élus sont **Cabal**, prévu pour novembre, **Chase HQ** et **Operation Thunderbolt**, prévus pour décembre. Tous sortiront sur ST et Amiga!

Quant à **Guerilla War**, il a disparu des plannings de sorties d'Océan. Nous tenterons de vous en dire plus le mois prochain.

GAINSTAR

Deux jeux sont prévus pour ST et Amiga d'ici le mois prochain.

Le premier se nomme **Alien Legion**, et il s'agit d'un shoot'em'up à scrolling horizontal, classique mais visiblement bien fait.

Le second s'appelle **Tech**, et il s'agit apparemment d'une course de motos futuriste. Plus de détails le mois prochain.

FTL

Du nouveau chez FTL... Allez donc voir en rubrique préviews, dans la partie réservée à Mirrorsoft

EPYX

Street Sports American Football devrait bientôt être disponible sur PC. Il s'agit de football américain se jouant dans la rue, tout comme **Street Sports American Basketball**, disponible sur PC et Amiga!

En juillet/aout, nous aurons le droit à un jeu dans le style d'Ultima pour PC, ST et Amiga **Legend Of Blacksilver**.

Pour ce qui est de **Games: Summer Edition**, testé dans ce numéro pour PC, les versions ST et Amiga sont prévues pour mai et juin.

ALTERNATIVE

Après la sortie de **Mad Flunky**, on attend **Wrangler** sur Amiga, un jeu de plateau, prévu pour avril. Une version ST suivra plus tard, ainsi que **Mystery Of The Indun Valley**, un jeu d'arcade/aventure sur ST.

LUCASFILM

Indiana Jones & The Last Crusade, le jeu basé sur le troisième film du héros, réalisé par Steven Spielberg et Georges Lucas, est prévu pour juin, date de sortie du film aux States. En fait, c'est le jeu américain qui est prévu pour juin, et il s'agit d'un jeu d'aventure. Par contre un jeu d'arcade, programmé par Tiertex, sera lui disponible en septembre. Quant au film, il n'arrivera en France que bien plus tard. Les deux jeux sont prévus sur ST, Amiga et PC.

PALACE

Cosmic Pirate arrivera en mai sur Amiga. **Shoot'em'up Construction Kit** n'est toujours pas en boutique. En effet, les auteurs rajoutent encore des routines et des possibilités à la version Amiga, qui finira, comme c'est parti, par sortir après la version ST, pourtant prévue pour l'été!

Les possesseurs de PC seront heureux d'apprendre que **Barbarian** et **Barbarian 2** sont désormais en cours d'adaptation pour leur machine. D'ailleurs, **Barbarian** sera disponible d'ici la sortie de ce numéro.

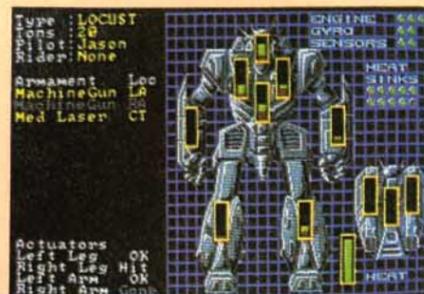
CINEMAWARE

Tous les projets de Cinemaware sont présentés dans la rubrique Préviews, dans la partie réservée à Mirrorsoft!

A noter que les versions ST de **King Of Chicago** et **Rocket Ranger** ont été repoussées et n'arriveront qu'en mai. Patience, les conversions seraient excellentes, selon les dires de Mirrorsoft. Pour ce qui est de **TV Sports Football**, il faudra attendre la rentrée pour voir les versions ST et PC, le temps que le Superbowl reprenne aux Etats-Unis!

INFOCOM

Après quelques mois sans sortir de produits, les nouveaux jeux Infocom arrivent, et ils sont



graphiques! **Quaterstaff: The Tomb Of Semoth** est un jeu d'aventure dans le style de Dungeons & Dragons. Le jeu n'est prévu que pour PC dans un premier temps.

Déjà sorti sur PC, arrivant le mois prochain sur Amiga et ST, **Battletech** est le premier jeu d'aventure interactif d'Infocom, et il comprend même de l'animation.

PICK'N CHOOSE

Vous vous souvenez peut-être d'un soft, testé récemment dans Gen4, nommé Chuckie Egg. Eh bien sachez que **Chuckie Egg 2** arrive bientôt, toujours sur ST et Amiga.

GREMLIN

Le mois d'avril sera chargé si les plannings sont respectés chez Gremlin. Tous d'abord, il devrait y avoir **Foft** sur Amiga, ainsi que **Dark Fusion** et **Butcher Hill** sur Amiga et ST. Le premier est un jeu à la R-Type, alors que le second vous a déjà été présenté plusieurs fois en préviews.

En mai, ce sera **Super Scramble Simulator** qui verra le jour sur ST et Amiga. Il s'agit d'un simulateur de Motocross, et la préversion que nous avons vue sur Amiga s'annonçait excellente!

En juin, **Ramrod**, l'un des jeux les plus originaux en projet actuellement, fera son apparition sur Amiga et ST. Je vous rappelle qu'il s'agit d'un jeu où il faut éviter de mourir d'ennui. L'été verra la sortie de **Ultimate Golf** sur Amiga, ST et PC, alors que **Ultimate Darts**, simulateur de fléchettes, arrivera pour la rentrée.



RAMROD (ST)



SUPER SCRAMBLE SIMULATOR (AMIGA)

HEWSON

Après **Cybernoïd 2**, nous attendons maintenant **As-taroth** sur ST et Amiga. Il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure avec d'excellents graphismes de Pete Lyon, celui qui travaille habituellement avec Steve Bak.

Plus tard, vers juillet, ce sera le tour de **Stormlord**, un jeu d'action, de faire ses preuves sur Amiga et ST.

AUDIOGENIC

Un football est prévu pour ST et Amiga, sous le nom de **Emlyn Hughes International Soccer**, pour l'été! Il s'agit en fait de l'adaptation du fameux Soccer qui avait fait les beaux jours du C64!

D'autre part, **Creepy Crawley** est un jeu où vous déplacez un insecte et devez éviter de vous faire bouffer par tous les autres! Sortie prévue pour Amiga d'ici le mois prochain.

DISCOVERY SOFTWARE

Six mois! C'est ce qu'il faudra attendre pour voir apparaître la version ST de **Sword Of Sodan!** Par contre, **Hybris** ne devrait plus trop tarder pour les versions PC et ST.

ACTIONWARE

Nous n'avons toujours pas de signes des versions ST de **POW**, et **Capone**, ainsi que de **Creature**, un jeu de tir dans le même style que les autres mais dans un univers de SF!



Adressez vos commandes à:
PRESSIMAGE
 210 rue du Faubourg Saint-Martin
 75010 PARIS

NOM:
 Prénom:
 Adresse:
 Code Postal: Ville:

ELITE

Enfin des dates de sortie prévue pour **Paperboy** (mai) et **Ghoul'n Goblins** (juin). Les jeux sortiront sur ST puis sur Amiga. Wait and see...

CHRYSALIS

Cette compagnie qui vient de faire ses débuts avec **Prison** prépare une version PC de ce jeu. Ils viennent de commencer, donc ce ne sera pas avant juin au moins!

Le mois prochain par contre, nous devrions avoir les version ST et Amiga de **Sabre Wulf**. Quant à **Atic Atac**, il est toujours prévu pour Septembre.

CDS

Après Steve Davis World Snooker testé dans ce numéro, nous attendons maintenant **Tankattack**, un jeu basé sur un jeu de plateau pour deux, trois ou quatre joueurs. La version ST devrait sortir sous peu.

PSS

Les deux prochains produits du spécialiste des wargames sont présentés en préviews, dans la partie réservée à Mirrorsoft.

MANDARIN

D'ici la sortie de ce numéro, une version PC de **Lombard Rac Rally** sera disponible. Update dans le prochain numéro.

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 abîmer 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.

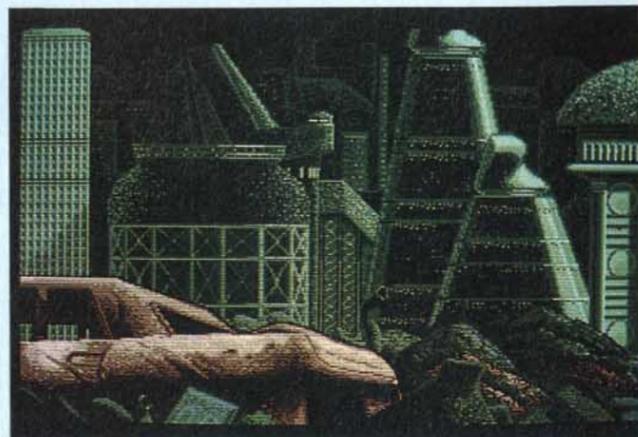
SPECIAL PREVIEWS MIRRORSOFT

Les 30 et 31 mars, la compagnie Mirrorsoft qui, en dehors de ses propres labels (Imageworks, PSS, Spectrum Holobyte), distribue également en Angleterre Cinemaware, FTL et Logotron, avait invité les journalistes des plus importants journaux de micro d'un peu partout en Europe. Le lieu de rendez-vous: Amster-



dam. C'est donc avec beaucoup de plaisir que nous nous sommes rendus dans la capitale Hollandaise, pour aller voir tout ce que nous préparait Mirrorsoft pour 1989! Le jour de notre arrivée, tous les softs Mirrorsoft ou Imageworks nous étaient présentés. En avant pour un premier choc:

CRIME TOWN DEPTHS



IMAGEWORKS
Système: ST / Amiga / PC
Sortie prévue: juillet

Ce qui frappe immédiatement lorsqu'on voit Crime Town Depths, c'est la qualité des graphismes, qui sont réellement beaux, au sens artistique du terme. Vous jouez le rôle d'un mercenaire, très doué dans le maniement des armes à feu, qui est conjuré par le Despote Galactique. En effet, la planète du Despote est sous la menace de hordes de criminels, et votre but consiste à les éliminer. Vous allez devoir affronter des tonnes et des tonnes d'ennemis, de machines, et j'en passe. Mais le plus drôle, c'est qu'il y a quand même quelque chose derrière tout cela. En plus d'un jeu d'arcade (en fait, c'est un style de super Prohibition!), il y a un scénario tellement original qu'il vient se greffer sur le jeu d'arcade, et qu'un grand mystère plane au-dessus de tout cela. Bref, pour la première fois, on est complètement motivé par la tâche!

PHOBIA

IMAGEWORKS
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: rentrée



Je ne vais pas vous parler de Phobia longtemps, pour une bonne raison, c'est que ce n'est pas le

type même du jeu original. Il s'agit d'un Shoot'em'up à scrolling horizontal, dans le style de R-Type, où il est possible de jouer à deux à la fois. La photo que vous voyez vient du C64 (vous avez eu peur, hein!), mais les versions ST et Amiga seront beaucoup mieux. Si! Si! On nous promet un scrolling parallax en 32 couleurs, ce qui, vous avouerez, mérite tout de même le détour.

XENON 2: MEGABLAST

IMAGEWORKS
Système: ST / Amiga / PC
Sortie prévue: été

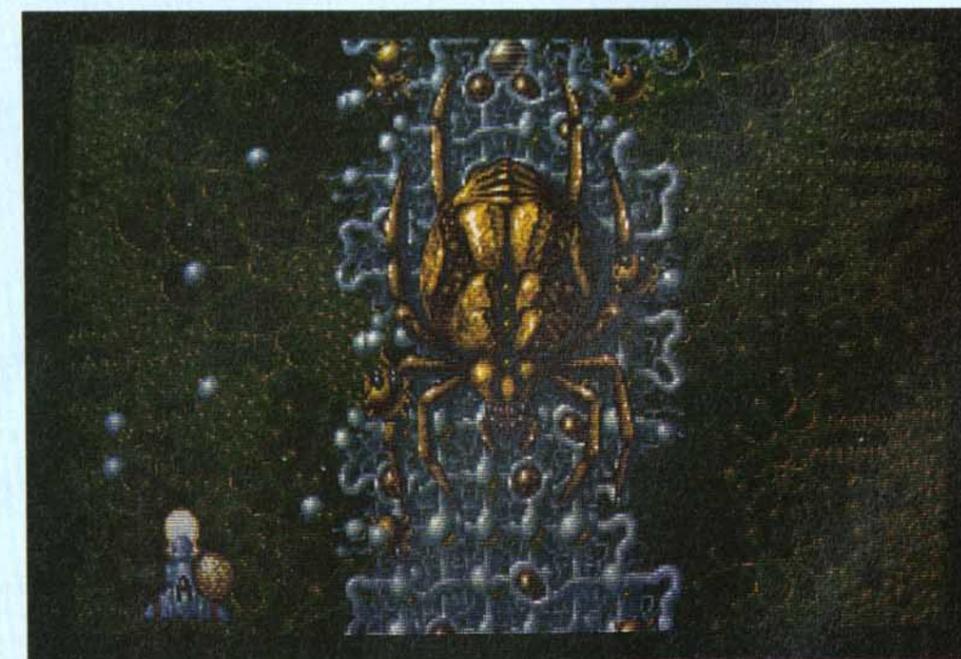
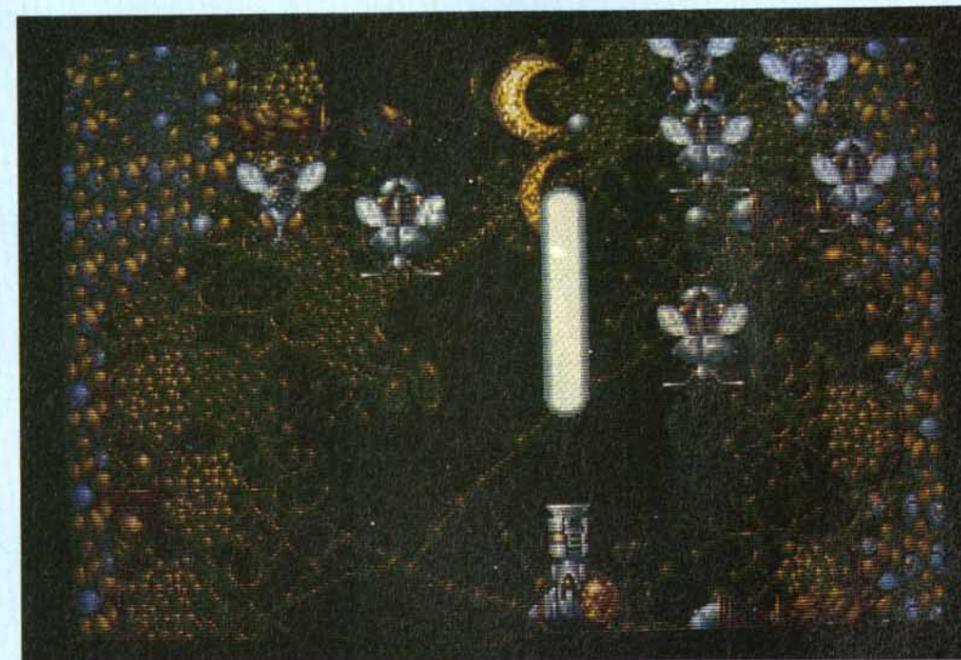
Cela faisait quelques mois que l'on en parlait, nous vous avons fait part de la rumeur dans notre dernier numéro, et voici la confirmation que le nouveau soft des Bitmap Brothers n'est autre que Xenon 2, surnommé Mégablast. Disons tout de suite qu'il s'agit d'un shoot'em'up (c'est une surprise, non?) à scrolling vertical. Mais attention, la surprise vient du fait qu'il s'agit d'un scrolling plein écran (excellent pour du ST!), parallax qui plus est, soit différentiel sur trois plans! Bref, c'est très fort techniquement. En plus, il y a six niveaux à explorer, donc le jeu est deux fois plus important que dans Xenon. Les graphismes sont de toute beauté, et accroissent l'impression de profondeur due au scrolling différentiel.

Côté jeu, vous tirez un peu partout, sur des monstres plus ou moins gros, voire très gros, et pouvez ramasser des capsules qui procurent des effets spéciaux. Il y a 30 effets différents, ce qui ne s'est jamais vu, et nous avons assisté à des choses très étranges...

Bref, Xenon 2 est le meilleur shoot'em'up à scrolling vertical que j'ai pu voir, et sera le meilleur d'ici sa sortie. J'allais oublier: une bande sonore digitalisée accompagne le jeu presque constamment. Fou, non? Une dernière chose: les photos que vous voyez sont tirées du ST!



PHOBIA (C64)



BLOODWYCH

IMAGEWORKS

Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: juin

Bloodwych sera le premier logiciel diffusé, parmi tous ceux présentés ici sous le label Imageworks qui doivent sortir, et croyez-moi, personne ne s'en plaindra. Bloodwych est un jeu d'aventure à la Dungeon Master, qui commence par révolutionner le genre. Il permet en effet à deux joueurs de participer en même temps. Si vous êtes seul, vous pouvez aussi jouer mais il serait dommage de ne pas en profiter!

Bloodwych se déroule dans un immense château, avec des souterrains de tous les côtés et d'immenses monstres un peu partout. Les joueurs doivent trouver quatre cristaux qui, une fois rassemblés, permettent de lancer deux sorts. Pas très intéressant, allez-vous me dire, si ce n'est que le premier sort permet de bannir le Mal à tout jamais, et que le second fait que le premier sort ne peut être rompu! Ça commence déjà à valoir le coup!

Le ou les deux joueurs sont aidés dans leur quête par un groupe d'aventuriers, tous différents bien sûr, et les deux joueurs peuvent faire se rencontrer les groupes, en vue d'échanges ou de je ne sais quoi d'autre... Les deux groupes rencontreront beaucoup de monstres et de créatures, dont cer-



taines hostiles, et d'autres qui peuvent s'avérer utiles pour percer les secrets du château.

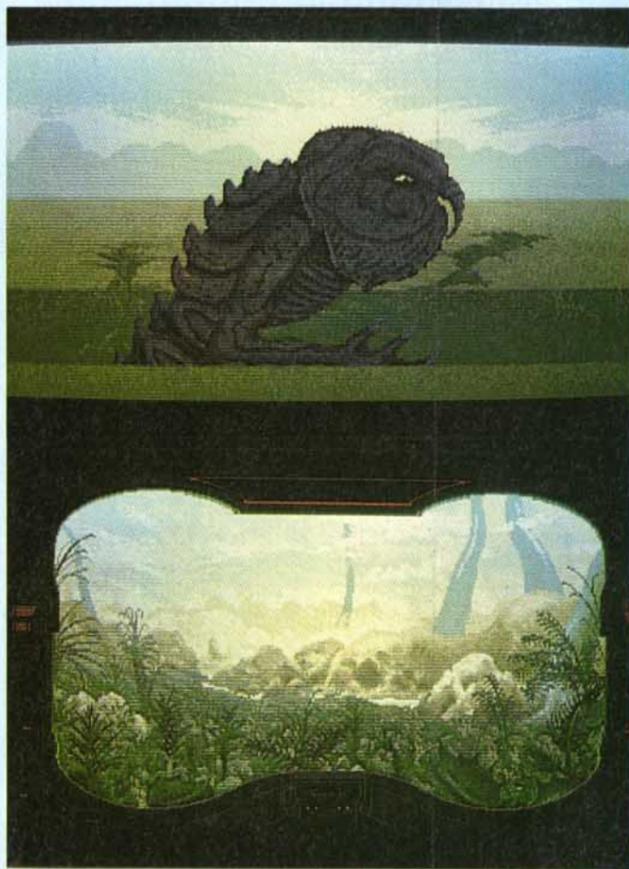
L'écran est séparé en deux pour que les deux joueurs puissent jouer en même temps. Le jeu est graphiquement superbe et très coloré, avec un nombre élevé d'objets utilisables. On trouve bien sûr des armoires, des étagères, des bancs, des lits (d'ailleurs, on se demande où certains personnages dans Dungeon Master pouvaient dormir!) et des tables, mais aussi des objets beaucoup plus étranges. Bref, ce soft s'annonce comme carrément génial, et je pense que le mois prochain, nous pourrions vous en dire beaucoup plus quant à ses qualités et ses défauts!

TERRARIUM

IMAGEWORKS

Système: PC / ST / Amiga
Sortie prévue: été

Voici un jeu étrange. Il se déroule dans un Terrarium, soit un monde miniature qui se trouve dans une grande bouteille en verre! Laissez-moi vous raconter le scénario.



Le joueur tient le rôle du Capitaine Frontière, un officier à la retraite qui vit sur la planète Assyndra. On vous ordonne de vous remettre en service, en raison du kidnapping de l'éminent docteur Slimms par un Scritox. Mais ce n'est pas un kidnapping comme les autres, et c'est pour cela que l'on fait appel à vous. En effet, le Scritox a pu entrer dans le laboratoire ultra-secret d'Assyndra en miniaturisant une armée de guerriers et en les cachant dans un Terrarium qui se trouve dans le laboratoire. Ils ont alors miniaturisé le docteur et l'on emmené dans la bouteille.

Votre but est de rentrer dans le Terrarium (après avoir été miniaturisé bien sûr), et de retrouver le docteur Slimms.

Ce monde est très étrange, puisqu'on y trouve des jungles, des forêts, des déserts, où se cachent des créatures surprenantes.

Ce jeu d'arcade/aventure comprend des séquences d'arcade, mais le gros du jeu reste de l'aventure. Graphiquement, c'est magnifique, et on est impatient d'aller plus loin dans ce jeu visiblement original.

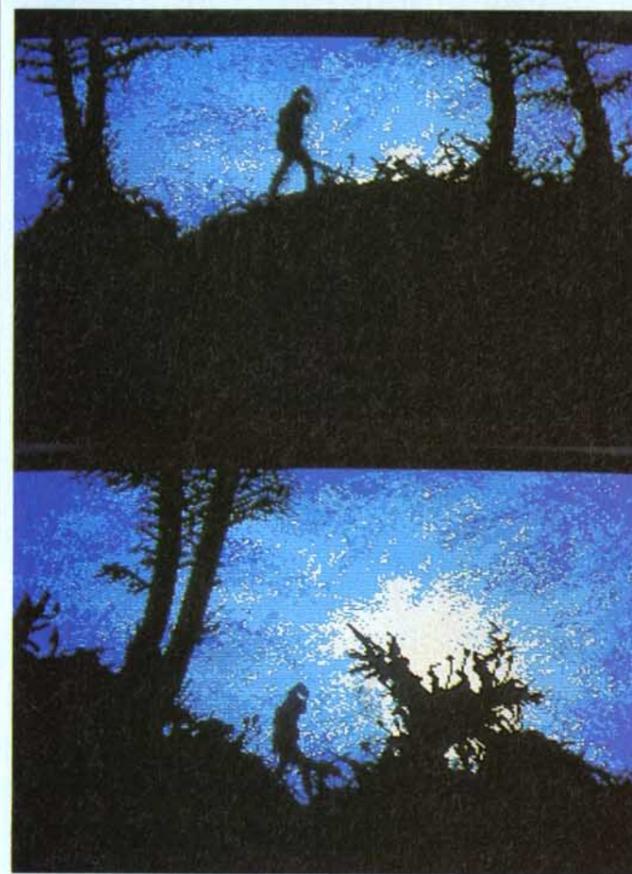
PALLADIN, LORD OF THE DANCING BLADES

IMAGEWORKS

Système: Amiga / ST / PC
Sortie prévue: été

Ce jeu se déroule dans un monde chaotique où le Mal domine. Pour en finir une fois pour toutes avec ce Mal, il faut localiser la tour du Sorcier qui se trouve dans les forêts les plus lointaines et les plus noires du pays. Le héros, Palladin, se lance dans la quête avec son armure, son épée, et quelques sorts.

Le joueur doit donc trouver la tour, y voler la tablette de l'arc-en-ciel et la donner au Sorcier qui sera alors capable, en votre compagnie, d'en finir avec Murk, le Seigneur des Squelettes. Il faudra



donc traverser bien des forêts, affronter bien des monstres, apprendre bien des sorts pour arriver au bout du jeu.

Le jeu est graphiquement très original, puisque l'on voit le fond de l'écran et que tout ce qui est au premier rang est en noir. Tous les décors et les personnages se présentent donc comme des ombres chinoises, en noir. Certains pourraient penser que ce n'est pas beau, mais je peux vous assurer que c'est très chouette et que l'animation est très bonne. S'il y a pas mal d'arcade, le côté aventure n'est pas oublié au fur et à mesure que vous apprenez des choses sur la tour et le Sorcier...

DYNAMIC DEBUGGER

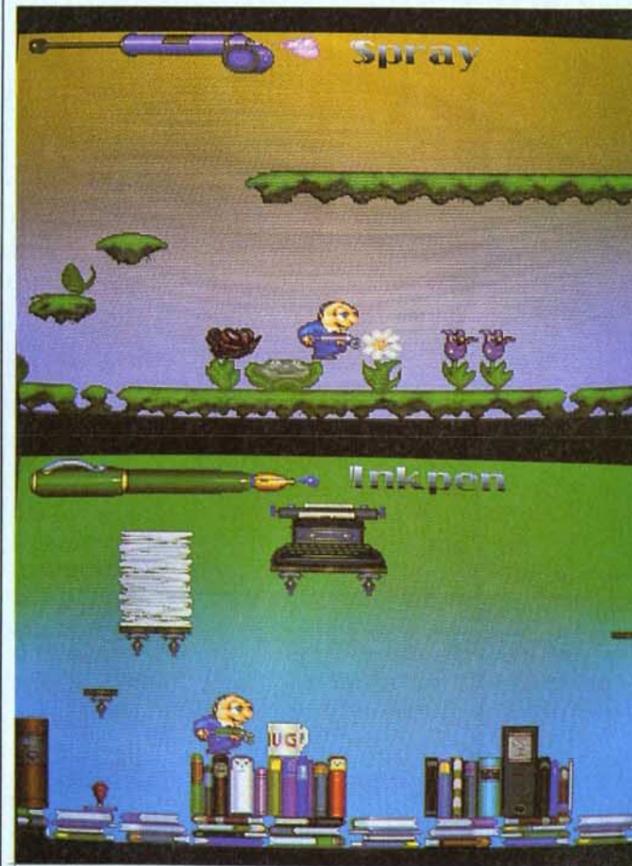
IMAGEWORKS

Système: Amiga / ST / PC
Sortie prévue: rentrée

Dynamic Debugger, sous-titré DDT, est un jeu d'arcade original et très coloré. Se déroulant dans un monde style "dessin animé", le joueur y dirige un apprenti, Dynamic Debugger, le genre de gars qui tue les insectes, quoi! Votre but est de devenir un "expert Dynamic Debugger", mais la tâche n'est pas simple car votre monde est envahi par toutes sortes d'insectes.

Vous avez 10 mondes à désinfecter, chacun d'eux étant divisé en 10 terres. Le jeu possède un scrolling horizontal, se présente un peu comme les jeux de plate-formes et présente un humour dans le style des Tex Avery. C'est graphiquement superbe, et la version Amiga est en plein écran avec un scrolling Ham, ce qui signifie qu'on a parfois 4000 couleurs à l'écran. Sur ST, il n'y en a pas autant, mais le scrolling horizontal est ultra-fluide.

Bref, Dynamic Debugger est un jeu d'arcade pur, très beau et assez drôle.

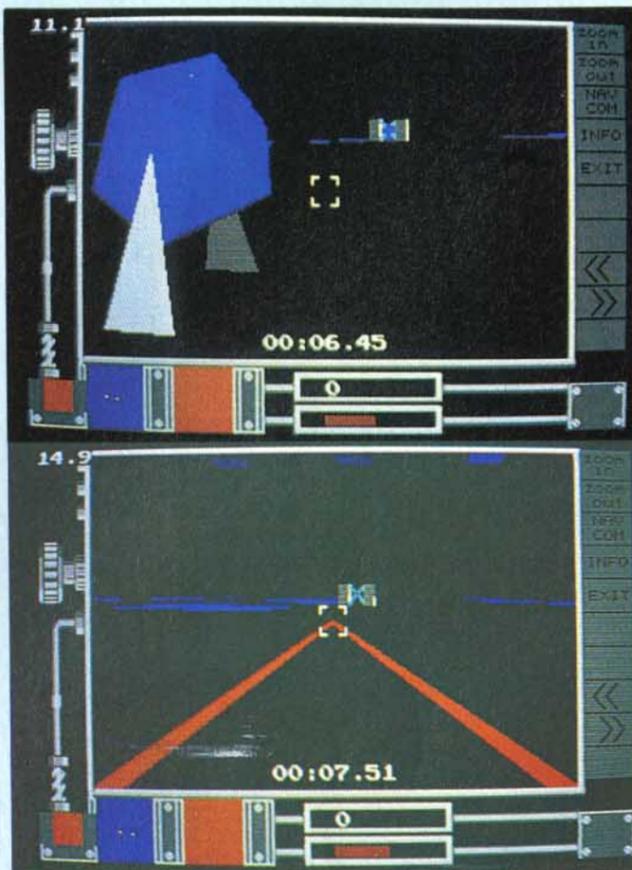


INTERPHASE

IMAGEWORKS

Système: Amiga / ST / PC
Sortie prévue: été

Déjà présenté deux fois en préviews, je ne vous parle plus trop d'Interphase. Sachez simplement



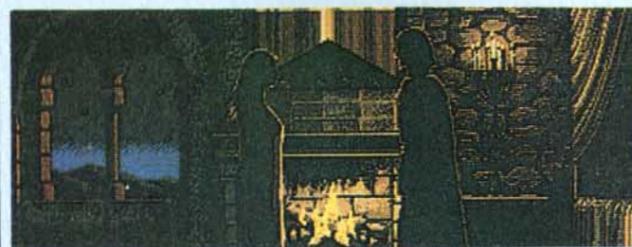
que les versions ST de King Of Chicago et Rocket Ranger sortiront à la mi-mai, et que TV Sports Football sera disponible en septembre sur ST et PC. Notez aussi que Cinemaware vient de sortir Defender Of The Crown sur CD, et qu'en plus de superbes graphismes, vous avez le droit à des musiques géniales. Mais passons aux nouveautés...

LORDS OF THE RISING SUN



que la dernière version, que nous avons pu voir à Amsterdam, était réellement très rapide en animation 3D. Hélas! le jeu est toujours aussi complexe à comprendre, et je pense que tant que je n'aurais pas lu la documentation, il me sera vraiment impossible de vous en dire plus. En attendant, regardez donc les photos!

C'est ainsi que la première matinée se déroula. Il ne nous restait donc plus qu'à nous adonner à ce que les hollandais appelle de la cuisine, et qui s'avère le plus souvent surprenant. Je n'ai rien contre le pâté de foie, mais avec du pamplemousse c'est tout de même étrange... Et ce n'est rien par rapport au poulet avec une sauce à la crevette. En-



fin, passons à l'après-midi, où l'on pouvait entrevoir les prochains jeux Cinemaware! Commençons par rappeler

CINEMAWARE
Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: mai

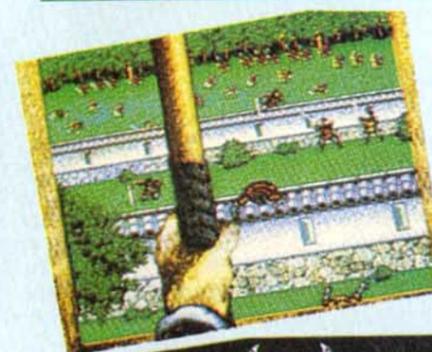
Et voici le tout prochain jeu de chez Cinemaware, réalisé par les auteurs de Defender Of The Crown. Lords Of The Rising Sun se déroule au Japon, et vous devez relever l'honneur de votre famille en devenant maître de l'île. Le gros du jeu se déroule sur une carte du Japon qui scrolle horizontalement, et sur laquelle vous décidez du mouvement de vos hommes. Votre but est de devenir le leader le plus important, et vous disposez pour cela d'un nombre important de moyens. Vous pouvez envoyer un ninja pour tuer un leader, mais si cela se sait, c'est la guerre inévitable. Bien sûr, l'assassinat se déroule sous forme de jeu d'arcade. Il en est de même lorsqu'un ninja vient essayer de vous assassiner. Il se trouve dans un couloir et lance des étoiles dans votre direction. A vous de les dévier à l'aide de votre sabre, ce qui est loin d'être évident. Après un moment, un serviteur le tue d'une flèche dans le dos...

Il y a aussi des batailles, où de nombreux personnages sont représentés à l'écran. Vous dirigez en

fait toute la troupe et donnez des ordres. C'est super, on voit les hommes se battre, lancer des flèches, etc.

Lorsque votre château est assiégé, vous devez vous défendre à l'arc et tuer les ennemis qui escaladent les murailles.

Lorsque vous rencontrez en duel le général de l'armée adverse, il y a un scrolling diagonal alors que vous dirigez votre cheval. Vous pouvez donner des coups de sabre pour tuer les soldats qui tenteront de vous tuer, mais n'oubliez pas non plus d'éviter les arbres ou les rochers. Bref, Land Of The Rising Sun allie stratégie et arcade à merveille, avec des graphismes de toute beauté.



IT CAME FROM THE DESERT

CINEMAWARE
Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: juillet

Pas de photos de ce jeu, mais juste quelques mots. Il s'agit d'un jeu d'arcade/ aventure dans la lignée des Cinemaware, et ressemblant un peu à Rocket Ranger dans l'enchaînement des actions. C'est un jeu qui prend comme base les films de S-F des années 50, comme l'invasion des araignées géantes, l'invasion des sauterelles géantes, l'invasion des puces géantes et j'en oublie. Ici, ce sont des four-

GAMES

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

VELIZY 2. Centre Commercial. 34.65.18.81.
St QUENTIN YVELINES Centre Commercial. 30.57.13.43.
CAGNES/MER. 67 Bd. du Maréchal Juin. 93.22.55.21.

mis géantes. Le jeu se déroule dans une petite ville isolée dans un désert de l'Arizona... Tout allait bien jusqu'au jour où un météore tomba pas très loin de la ville. C'est après que les disparitions commencèrent...

Graphiquement superbe, le jeu est original et rappelle vraiment les films de l'époque.

TV SPORTS * *

CINEMAWARE
Système: Amiga / ST / PC
Sortie prévue: automne

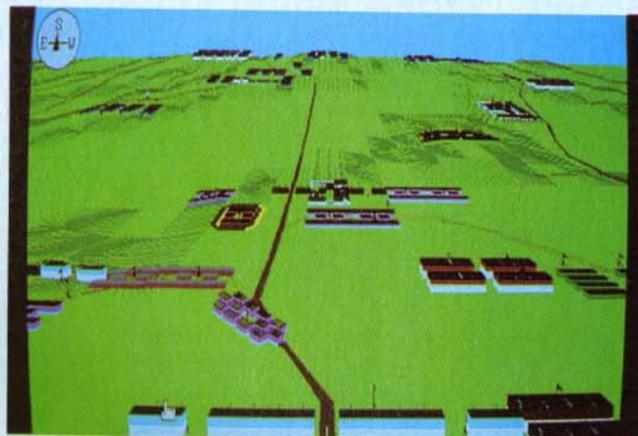
Le prochain jeu de la série Tv Sports devrait être de la boxe, ce qui réjouira tous les amateurs de ce "sport", surtout que si le jeu est aussi parfait que Tv Sport's Football, ce ne sera vraiment pas triste!

Une fois les produits vus, nous avons pu visiter la ville, puis nous nous sommes retrouvés dans un restaurant Indonésien, je vous dis pas l'horreur. Si jamais vous allez à Amsterdam, évitez à tout prix le restaurant Bahli... La seule chose que j'ai pu avaler, c'étaient les cacahuètes! Bon, passons. Après une visite de la ville de nuit, nous nous préparions au lendemain, où nous devions voir les nouveaux produits FTL, Spectrum Holobyte, PSS et Logotron. Côté FTL, une mauvaise nouvelle pour les possesseurs d'Amiga 500. Il n'y aura pas de version de Dungeon Master pour eux, et le seul moyen de s'en tirer sera d'acheter une extension mémoire. Pour ce qui est de PSS, sachez qu'une adaptation pour ST, Amiga et PC de Theatre Europe, renommée pour l'occasion Conflict Europe, sera disponible bientôt. Enfin, pour ce qui concerne Logotron, la compagnie vient de rejoindre le groupe Mirrorsoft pour sa distribution. Eye Of Horus, déjà présenté en previews, sortira en juin sur ST et Amiga et en juillet sur PC.

WATERLOO

PSS
Système: Amiga / PC
Sortie prévue: mai

Waterloo est un wargame réalisé par les programmeurs de Borodino sur ST (test le mois prochain).



C'est un wargame d'un type particulier puisqu'on y joue le rôle du commandant en chef des armées de l'un des deux camps (soit Napoléon ou Wellington), et que l'on donne des ordres aux troupes au moyen d'un interpréteur comme dans un jeu d'aventure. La partie intéressante est que les troupes ne suivent pas toujours les ordres, car leur moral peut être prioritaire, et les longues distances peuvent déformer vos paroles. La vision du terrain est obtenue en 3D, ce qui est magnifique mais quelque peu lent à l'affichage.

CHAOS STRIKES BACK

FTL
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: mi-mai

Nous vous avons déjà présenté ce soft en préviews dans le passé, et nous ne vous parlerons donc que des nouvelles fraîches connues à Amsterdam. Il y a aura bien 5 niveaux supplémentaires, mais il seront bien plus grands que les niveaux de Dungeon Master. Ensuite, vous devrez reprendre une équipe créée avec Dungeon Master. Les personnages garderont leurs caractéristiques mais pas leurs objets. Après quelques minutes d'exploration, vous trouverez quatre portes. Chaque porte constitue un départ différent, et correspond à l'un des quatre niveaux de difficulté du jeu. Enfin, il sera possible de terminer le jeu de nombreuses manières différentes, ce qui fait qu'il sera possible d'y rejouer après l'avoir fini, en attendant Dungeon Master 2 qui n'est plus prévu pour cette année. La sortie pour mi-mai est maintenant sûre à 99% pour la version ST. La version Amiga suivra de peu.

FALCON: MISSION DISKS

SPECTRUM HOLOBYTE
Système: Amiga / ST / PC
Sortie prévue: rentrée

Lors du test de Falcon, nous vous avons promis des disquettes de scénario, et voici que le premier est déjà annoncé. Ce disk comprendra 12 nouvelles missions qui se dérouleront dans un décor complètement différent. Il y aura des missions individuelles mais il sera aussi possible de jouer une bataille entière, composée de plusieurs scénarii. On nous promet plus de graphismes, des véhicules amphibies, des trains, et bien d'autres choses! Bref, ça s'annonce très bien, surtout au niveau des scénarii qui ont l'air beaucoup mieux. Il devrait y avoir un nouveau disk tous les trois mois.

VETTE!

SPECTRUM HOLOBYTE
Système: PC / ST / Amiga
Sortie prévue: été

Et voici le tout prochain programme des auteurs de Falcon. Tout ceux qui ont vu Bullit se souviennent certainement de la poursuite en voiture dans les rues de San Francisco. Eh bien, c'est cela que simule Vette. Vous conduisez une corvette dans la ville, représentée en 3D, et vous sautez par-dessus les bosses, évitez les piétons et vous vous engagez dans des poursuites folles. Il sera possible de voir de l'intérieur de la voiture, mais aussi d'avoir des vues extérieures ou encore du dessus.

La version PC que nous avons vue possédait une animation assez mauvaise, mais il paraît que la version finale sera beaucoup mieux. La version PC sortira durant l'été, et les versions ST et Amiga cet hiver.

STARBLAZE

LOGOTRON
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: juillet

Réalisé par les programmeurs du jeu Elite, Starblaze est un shoot'em'up entièrement en 3D. C'est le premier, en tout cas avec une telle fluidité dans les mouvements. Vous devez faire face à des hordes d'ennemis qui arrivent par vagues, et devez, à l'aide de votre soucoupe volante, les détruire tous. Les Aliens viennent du fond de l'écran de telle manière que l'on a l'impression que l'écran fait trois mètres de profondeur. Bref, ça semble vraiment super prenant!



QUI ETES-VOUS ? QUE PENSEZ-VOUS, QU'ATTENDEZ-VOUS DE NOUS ?

Ce questionnaire s'adresse à vous, qui aimez notre magazine et qui souhaitez participer à son amélioration. Nous vous demandons de répondre nombreux à nos interrogations pour que les résultats soient au plus près de vos attentes. Pour cet effort que nous vous prions avec insistance de faire, nous proposons en récompense à 20 d'entre vous, tirés au sort avant la sortie du numéro suivant (pressez-vous, donc!), de choisir, soit un abonnement d'un an à GENERATION 4, soit les 10 premiers numéros de notre magazine. Nous vous demandons également de réagir au boycott du journal dont nous parlons dans ces pages, car nous avons besoin de la force de votre appui pour réagir et faire changer les choses.

En cas de réponse proposée, cochez la case correspondant à la réponse choisie.

AGE:

PROFESSION:

- Libérale
- Cadre
- Employé
- Commerçant
- Artisan
- Etudiant
- Artistique
- Agricole
- Autre? (précisez)

REVENUS: (facultatif)

- moins de 6000 francs
- entre 6000 et 9000
- entre 9000 et 15000
- plus de 15000 francs

CONFIGURATION:

- Atari 520
- Atari 1040
- Atari Mega
- Amiga 500
- Amiga 1000
- Amiga 2000
- Autre

UTILISATION:

Quelle utilisation faites-vous de votre machine et quelle satisfaction en retirez-vous?

Mettez une croix, soit en loisir, soit en pro dans la discipline choisie et une note de 1 à 5.

loisir

- | pro | note | |
|--------------------------|--------------------------|------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Bureautique |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Musique |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Programmation |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Jeux |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Graphisme |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Emulation pc |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Emulation mac |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | P.A.O. |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Vertical |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Bidouille |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Télématique |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Autre (précisez) |

VOUS ACHETEZ GEN 4:

- tous les mois
- de temps en temps
- seulement lorsqu'un article vous intéresse

VOUS LE PROCUREZ-VOUS?

- facilement
 - difficilement
- Dans ce cas, donnez-nous les adresses des revendeurs mal approvisionnés.

COMBIEN ETES-VOUS EN MOYENNE A LIRE CHAQUE NUMERO DE GEN 4?

- 1 seul
- 2
- 3
- plus

ACHETEZ-VOUS UNE OU PLUSIEURS AUTRES REVUES CONSACREES AU ST OU A L'AMIGA?

- lesquelles?
- souvent?
 - de temps en temps?

QUELS AUTRES TITRES LISEZ VOUS?

- SVM
- Tilt
- Jeux & Stratégie
- Casus Belli
- Soft & Micro
- Micro-Systèmes
- Micro-Impression
- ST Magazine
- autre: (précisez)

LISEZ-VOUS DES TITRES ETRANGERS?

- lesquels?

VOUS AVEZ CONNU GEN 4?

- par des amis
- par un revendeur
- par le libraire
- par ST Magazine
- autre

COMBIEN DE NUMEROS DE GEN 4 POSSEDEZ-VOUS?

-

DEPUIS QUEL NUMERO LE LISEZ-VOUS?

-

CONSULTEZ VOUS LES ANCIENS NUMEROS?

- souvent
- de temps en temps
- jamais

COMBIEN DE LIVRES CONSACRES AU ST OU A L'AMIGA POSSEDEZ VOUS?

-

INDIQUEZ LA OU LES QUALITES DU MAGAZINE?

- (Entourez-les...)
- rigueur - honnêteté - objectivité
 - indépendance - cohérence - suivi
 - compétence - exhaustivité
 - rapidité d'information - équilibre
 - sérieux - humour - clarté
 - présentation - maquette
 - implantation pub - quantité pub

régularité - diversité - autres...

TANT QU'ON Y EST, VOS COMPLIMENTS?

QUELS SONT SES DEFAUTS, ET QUELS REPROCHES POURRIEZ-VOUS FAIRE A GEN 4?

QUELLES SONT LES RUBRIQUES QUE VOUS VOUDRIEZ VOIR PLUS DEVELOPPEES?

QUELLES RUBRIQUES VOUDRIEZ-VOUS VOIR MOINS DEVELOPPEES?

QUELLES RUBRIQUES ABSENTES SOUHAITERIEZ VOUS VOIR DEVELOPPEES?

NOS AVIS SUR LES MACHINES OU LES PROGRAMMES VOUS ONT-ILS INFLUENCE DANS L'ACQUISITION DE VOTRE MACHINE?

- oui
- non

AVIEZ-VOUS OU AVEZ-VOUS UNE AUTRE MACHINE QUE LE ST? laquelle?

QUEL EST VOTRE BUDGET MENSUEL CONSACRE A VOTRE MACHINE? (indépendamment de la configuration de base)

COMBIEN DE DISQUETTES POSSEDEZ-VOUS? disquettes vierges disquettes programmes (originaux, bien entendu)

A PROPOS DU PIRATAGE? (facultatif)

- contre
- plutôt contre
- plutôt pour
- pour

les arguments?

DEPUIS COMBIEN DE TEMPS VOUS INTERESSEZ-VOUS A L'INFORMATIQUE?

NOS AVIS SUR LES PROGRAMMES VOUS INFLUENCENT-ILS DANS VOS ACHATS DE SOFTS?

ET DANS L'ACHAT DE VOTRE MACHINE?

EN QUEL(S) LANGAGE(S) PROGRAMMEZ-VOUS, SI VOUS LE FAITES?

- GfA Basic ST Basic
Fast Basic Stac
Omikron Basic Stos
C Pascal
Assembleur Forth
Lisp
autre? (précisez)

LES RUBRIQUES

Notez les rubriques suivantes de 0 à 10. 10 étant le maximum. Si une rubrique ne vous intéresse pas, ne lui donnez pas pour autant une mauvaise note.

- Tests
Updates
Sous les Arcades
Bidouilleur Malade
Explorateur Branque
Jeux de Rôle
Compagnies Etrangères
Compagnies Françaises
Rubrique Amiga
Rubrique ST
Actualités
Interviews
Previews
Dossiers
Autres:

CONNAISSEZ-VOUS LES JEUX DE ROLE?

Y JOUEZ-VOUS SOUVENT?

VOUS LES AVEZ DECOUVERTS ?

- dans les magasins spécialisés
par les journaux de jeux
par des copains
grâce à GEN 4

VOUDRIEZ-VOUS PLUS DE PAGES CONSACREES A CE QUI N'EST PAS LE JEU SUR ST ATARI ?

- oui
non

si oui, de quelle sorte?

VOUDRIEZ-VOUS PLUS D'INFORMATIONS SUR L'AMIGA EN DEHORS DES JEUX ?

- oui
non
dans le domaine graphique seulement
d'une autre sorte
Laquelle?

VOUDRIEZ-VOUS UNE RUBRIQUE EN RAPPORT AVEC NOS JEUX? SUR LE CINEMA (EX: BATMAN, INDIANA JONES: THE LAST CRUSADE, WILLOW...)?

- oui
non

SUR LES LIVRES (AVENTURE, SCIENCE-FICTION)?

- oui
non

OU UNE RUBRIQUE SUR LA BD?

- oui
non

AVEZ-VOUS UN MINITEL?

- oui
non

VOUS ALLEZ DECOUVRIR LE NOUVEAU SERVEUR 3615 GEN4. CLASSEZ LES RUBRIQUES QUE VOUS VOUDRIEZ A TOUT PRIX VOIR Y FIGURER, PAR ORDRE D'IMPATIENCE.

- Bidouilleur Malade (trucs, vies infinies, cheat mode)
Boîtes aux Lettres (pour laisser des messages à quelqu'un)
Explorateur Branque (solutions et astuces de jeux d'aventure)
Forum (dialogue en direct avec d'autres personnes)
Guide des jeux (tous nos tests sur minitel, sous forme de base de données)
Téléchargement de logiciels (pour charger des softs chez soi)
Concours
Commande de produits
Pressimage
Service d'abonnement
Index de tous les articles parus dans Gen 4 et dans ST Mag
Autre

GENERATION 4 OUVRE SES COLONNES AUX JEUX DU PC; ETES-VOUS ?

- pour
contre
indifférent

AVEZ-VOUS DES REMARQUES OU SUGGESTIONS AUTRES QUE CELLES EVOQUEES PRECEDEMMENT ?

- oui
non

BOYCOTT DU JOURNAL PAR UN EDITEUR DE LOCICIELS

Génération 4 est aujourd'hui leader des magazines dédiés aux jeux du ST et de l'Amiga.

Que penser d'un éditeur distributeur qui méprise votre choix au point qu'il ne passe jamais aucune annonce publicitaire dans nos colonnes alors que nous chroniquons l'intégralité de ses produits en lui appliquant, bien sûr, la même rigueur qu'aux autres produits testés? Il paraît en effet normal qu'un éditeur fasse sa part de travail en faisant passer des annonces publicitaires dans les journaux leaders en contrepartie du travail et des sommes importantes que nous dépensons pour faire connaître ses productions au public.

Est-il normal que ce soit nous, dont le travail est normalement d'être seulement critique, qui devons également assurer la promotion et la publicité des produits à la place de l'éditeur distributeur défaillant?

Une attitude identique de la part d'autres éditeurs menacerait l'existence du magazine. En seriez-vous contents?

Que penser si le même éditeur distributeur fait son propre journal dans lequel il favorise outrageusement ses produits? Que penser et surtout que faire?

Vous pouvez donner votre avis en cochant une solution proposée ou en proposer une vous-même.

- boycotter à notre tour ses produits et ne plus en parler dans nos colonnes, en renonçant à l'exhaustivité que nous souhaitons pour le magazine.
n'en parler que succinctement
vous demander, à vous, lecteurs, de boycotter leurs produits à l'achat, même quand ils sont bons, pendant un certain temps.
accepter cette situation qui nous pénalise, vous pénalise et pénalise les autres éditeurs
autre solution

Si ma réponse est tirée au sort,

- Je souhaite recevoir les 10 premiers numéros de GEN 4.
Je souhaite un abonnement de 11 numéros à partir du numéro 13.

NOM:

PRENOM:

ADRESSE:

CODE POSTAL:
VILLE:

LES PREVIEWS

B.A.T.

UBI SOFT
Système: ST / Amiga
Sortie prévue: mai

On vous avait déjà présenté une preview dans le numéro 9, mais il fallait absolument qu'on en reparle. D'abord parce qu'on s'était planté vis à vis du nombre de voies de digitalisation. Ce ne

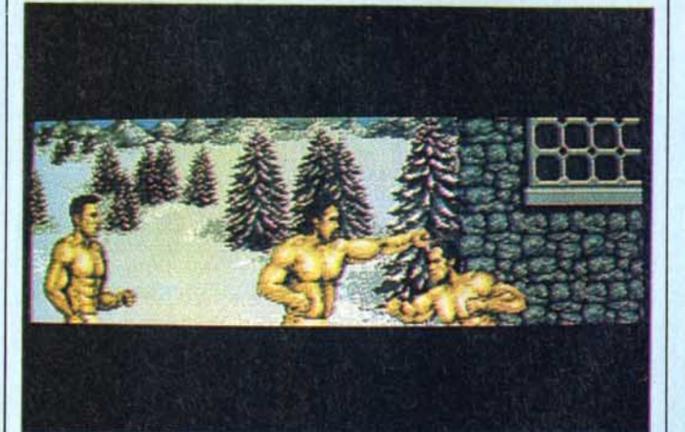


sont pas 8, mais 16 voies de digitalisation que la cartouche accompagnant le logiciel (sur ST) peut rejouer, ce qui est encore plus incroyable (deux fois plus incroyable exactement) que ce que l'on pouvait déjà imaginer! Ensuite, nous avons vu de nouveaux tableaux, et notamment les scènes où l'on se trouve dans les souterrains et où l'on avance à la Dungeon Master... C'est toujours aussi bon, toujours aussi génial, et on l'attend vraiment impatiemment. Espérons qu'il sortira bien en mai, sur ST. La version Amiga est pour plus tard.

RED HEAT

OCEAN
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: mai

Basé sur le film Doublé détente, avec Belushi et Schwarzeneger, il s'agit d'un jeu d'arcade pur! Il est original, car présenté en "cinémascope", c'est-à-dire dans une portion assez petite de l'écran. D'autre part, les personnages sont pris au

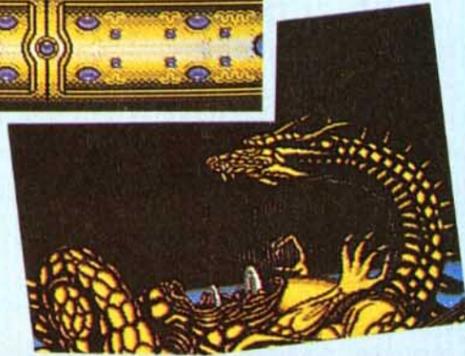


niveau du genou, ce qui accroît l'impression de regarder un film... Mais il n'en est rien, et il ne vaut mieux pas s'endormir si vous ne voulez pas mourir. Vous devez faire face à bon nombre d'ennemis en leur tirant dessus ou en les frappant violemment. Bref, on ne donne pas dans la poésie à l'état pur, mais le jeu s'annonce sympa. Il sera même très bien s'il y a tout plein de niveaux avec des décors différents. De toute manière, nous en saurons plus le mois prochain.

FORGOTTEN WORLDS

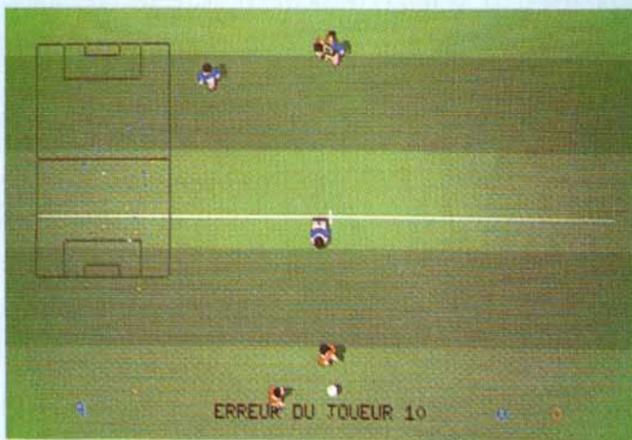
CAPCOM
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: mai

Et voici notre troisième previews de Forgotten Worlds, avec des bonnes et des mauvaises nouvelles. La bonne nouvelle, c'est qu'il y aura vraiment TOUS les tableaux du jeu d'arcade, et croyez-moi, c'est un véritable exploit, car c'est l'un des jeux avec le plus de niveaux et le plus de graphismes! La mauvaise, c'est qu'il n'y aura pas de scrolling différentiel sur ST. Par contre, le scrolling horizon-



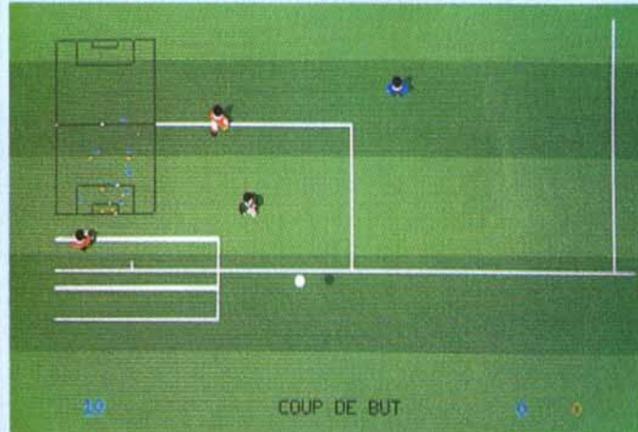
tal sera bien plein écran et aussi rapide et fluide que la version Amiga. Bon. Enfin (et c'est la raison pour laquelle nous vous présentons cette troisième preview), nous avons enfin vu un gros monstre et d'autres écrans. Maintenant, plus rien ne semble pouvoir arrêter Arc Creation, les programmeurs du jeu, pour faire de Forgotten World le meilleur Shoot'em'up pour le ST et l'Amiga. Alors, voici une photo de la boutique où l'on achète les armes, ainsi que le dragon de la fin du premier niveau, tous deux venant tout droit de la version ST. Vivement le mois prochain!

KICK OFF



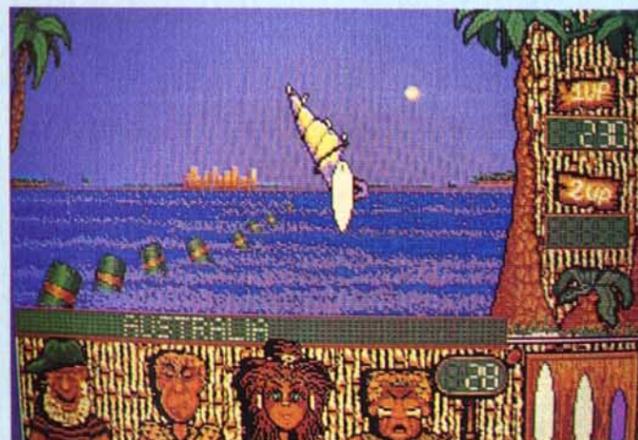
TITUS / ANCO
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: mai

Réalisé par Anco et distribué en France par Titus, Kick Off s'annonce comme étant le premier jeu de football valable pour ST et Amiga. Nous avons vu la version ST, qui est moyenne graphiquement mais particulièrement géniale à jouer. C'est rapide, très rapide même, il y a un scanner pour repérer les autres joueurs, et tout est possible. Cartons jaunes et rouges (c'est une première), coup-francs, penalties, tirs au but, poteaux, têtes et j'en passe!



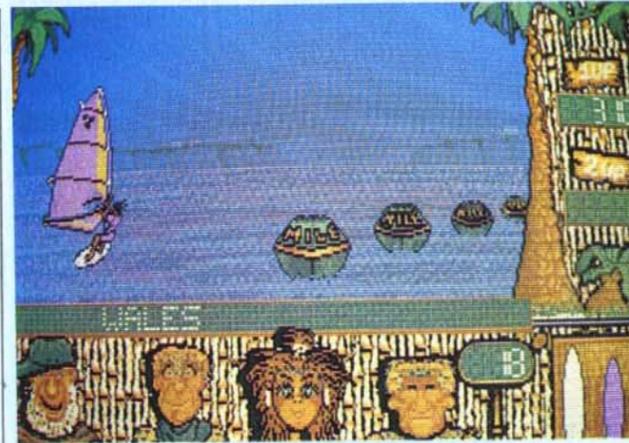
Il y aussi un peu de tactique, et il est possible de jouer à plusieurs niveaux contre l'ordinateur, et même à deux contre l'ordinateur. Bref, si vous aimez le foot, en attendant les nombreux autres produits qui sont annoncés, Kick Off sera le meilleur football pour ST puis Amiga.

WINDSURF WILLY



SILMARILS
Système: Amiga / ST / PC
Sortie prévue: mai

Windsurf Willy est une simulation de planche à voile. Dans ce jeu, vous êtes effectivement sur la mer, avec votre planche, et vous devez effectuer un parcours bien précis. Durant votre trajet, il



vous faut impressionner les juges en accomplissant des figures aussi difficiles que complexes, en évitant bien sûr de tomber. Avec des graphismes très sympas, une animation de bonne qualité et des décors variés, le jeu paraît bien divertissant. Notre avis final pour le mois prochain.

DANGER FREAK

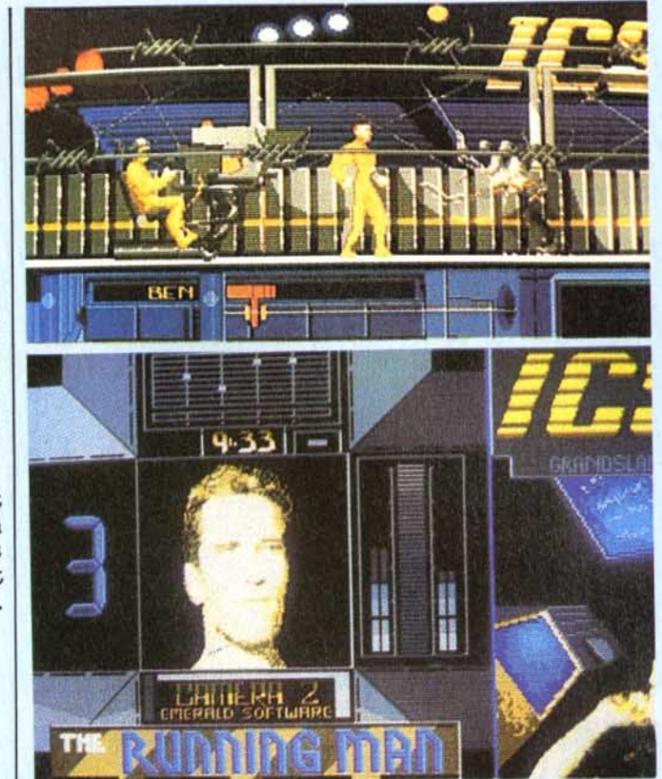
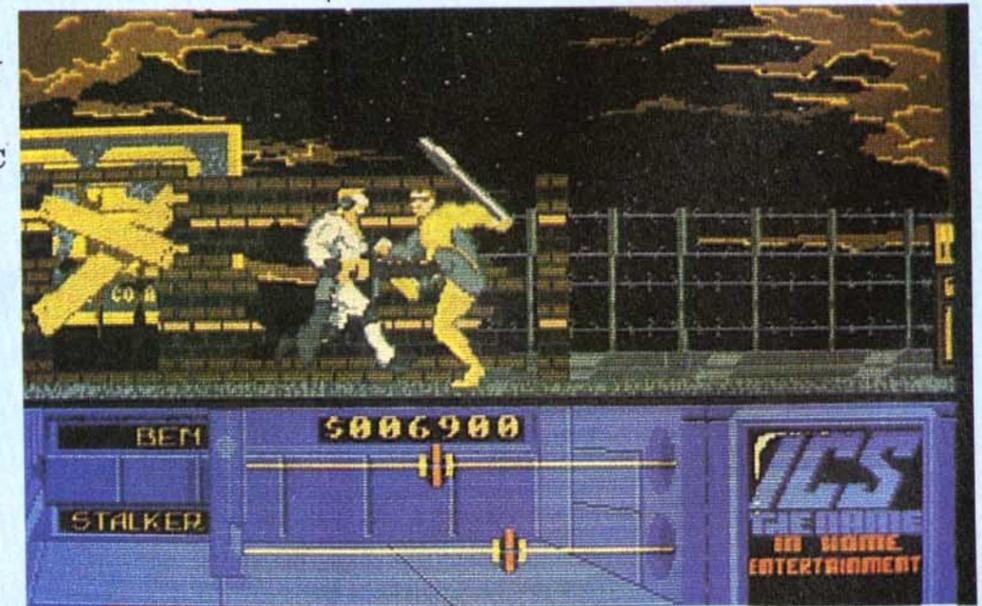
RAINBOW ARTS
Système: Amiga
Sortie prévue: mai

Et voici le nouveau logiciel de Rainbow Arts, déjà présenté dans les compagnies lors du dernier numéro. Dans ce jeu, vous jouez le rôle d'un cascadeur qui doit accomplir diverses prises de vue pour des films. Il faut réussir les prises de vue en question assez rapidement sans quoi le tournage devient trop cher, et vous êtes viré... Bref, Game Over. Il y a des cascades à moto, en voiture, en bateau et j'en passe. Bref, il y a de l'action, un beau scrolling horizontal et un graphisme agréable. Par contre, le jeu a l'air un peu dur, alors on espère que la version finale sera plus simple.

RUNNING MAN

GRANDSLAM
Système: Amiga / ST / PC
Sortie prévue: mai

Running Man, c'est l'adaptation du film basé sur une nouvelle de King. Dans ce jeu, un prisonnier accepte de participer à une émission de télévision, dont le prix de sa victoire est la liberté. Mais pour vaincre, il risquera de nombreuses fois sa vie,



dans un univers de violence où les combats seront choses courantes. Running Man, le jeu, n'est autre qu'un jeu de combat justement. Dans des décors très chouettes et bien délabrés, avec toujours une caméra pour suivre l'action, vous allez rencontrer et affronter divers personnages. Le combat sera le plus souvent déséquilibré, à votre désavantage, puisque la plupart de vos adversaires disposent d'armes ou d'un équipement (l'un d'entre-eux possède même une voiture). Bref, Running Man est un jeu de fureur et de bruit, qui, par contre, a l'air bien agréable à jouer. Test complet le mois prochain.

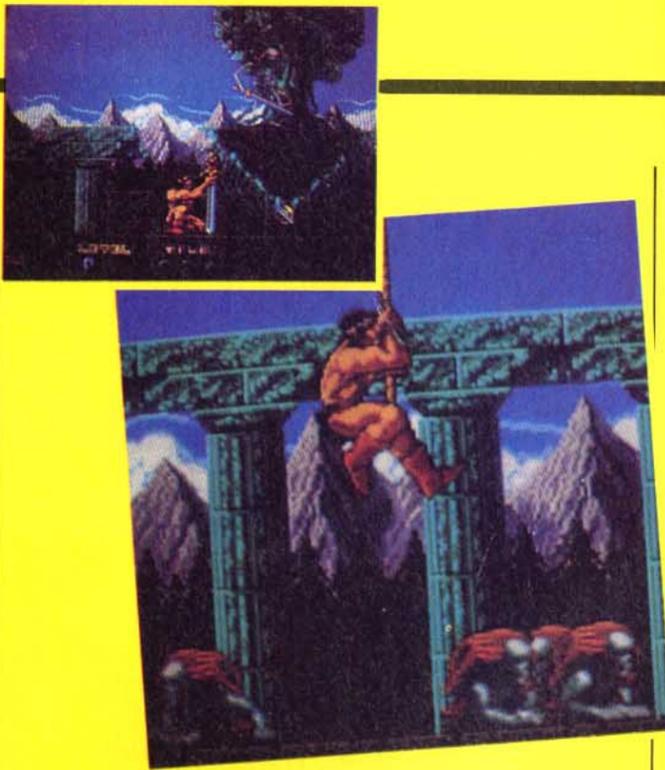
SOUS LES ARCADES

Et voici une nouvelle fois toutes les nouveautés du moment que l'on peut trouver dans les salles de jeux du monde entier. Certains jeux ne sont pas encore en France, mais étant déjà en Angleterre, ils ne tarderont pas à arriver!

NASTER WARRIOR

TAITO

Voici un jeu que Taito aurait très bien pu appeler Rastan 2. Au premier abord Naster Warrior ressemble beaucoup à son illustre prédécesseur. Vous incarnez un barbare très costaud, armé d'une épée, qui doit délivrer sa tribu de l'opresseur. Tout ceci est bien banal, et même le style des



graphismes s'approche beaucoup de Rastan Saga. C'est d'ailleurs certainement de la même équipe.

Le barbare que vous dirigez à l'écran est par contre beaucoup plus gros que celui de Rastan, et la grande innovation est que vous pouvez jouer à deux joueurs simultanément. Vous pouvez donc jouer en équipe et combattre les ennemis avec une tactique commune. Le gros problème ici provient du fait que l'aire de jeu est assez petite, et que lorsque vous jouez à deux simultanément, les actions des deux barbares se superposent et le jeu devient confus. Vous êtes attaqué tout au long de votre quête par une multitude d'ennemis tels que des lézards géants, des squelettes... bref, la routine! Comme dans Rastan, vous pouvez trouver des armes plus puissantes en cours de route. Naster Warrior n'apporte donc rien de bien nouveau à ce type de jeu et seul le mode 2 joueurs est une innovation, mais il se révèle être finalement un désavantage pour la jouabilité globale. Ce nouveau jeu de Taito ne restera certainement pas très longtemps dans ma mémoire. Si un bref instant vous avez la nostalgie de Conan, jouez....

NOTE: 6/10

TURBO OUTRUN

SEGA

Vous êtes des petits veinards, vous les lecteurs de GEN 4! Ce mois je vous présente en exclusivité, et parce que vous êtes de très fidèles lecteurs, une photo de la suite de la suite de la... Enfin, bref, une nouvelle version d'Outrun. Le jeu se nomme Turbo Outrun, ce qui n'est pas très original comme nom, mais par contre le jeu est génial!!! C'est encore mieux et plus rapide qu'Outrun. Si! Ssi! Je vous demande de me croire! J'ai eu le privilège de voir le jeu pendant quelques instants uniquement et j'ai même été obligé de prendre la photo à la sauvette, car les photos n'étaient pas autorisées. Je ne peux donc malheureusement pas vous en parler en long en large



et en travers. Tout ce que je peux vous dire, c'est que les graphismes sont très beaux, que cette fois-ci vous êtes au volant d'une F40 décapotable et non plus d'une Testarossa comme dans le premier épisode! Comme je vous l'ai dit le jeu est ultra rapide, et ça va décoiffer dans les salles! Je vous promets que, dans le prochain numéro, vous aurez droit à un test complet, alors, continuez à nous suivre... D'autre part, je peux vous dire que les 2 grandes compagnies anglaises, US Gold et Activision se livrent actuellement à une guerre sans merci pour obtenir la licence du jeu, et les enchères risquent de monter très haut. Enfin, pour finir, puisque je suis dans ma période de bonté, je vais vous annoncer une grande nouvelle. SEGA vient de terminer la suite D'Afterburner et bien entendu je vous en parlerai dans le prochain numéro.



GHOULS'N'GHOTS

CAPCOM

Lancelot est de retour! Notre petit héros, qui parcourait les écrans du monde entier, il y a trois ans, à la recherche de sa bien aimée, est de retour. La suite de Ghosts'n'Goblins est enfin arrivée. Vous dirigez toujours le même personnage, mais par contre l'environnement du jeu a changé. Capcom a développé un nouveau système graphique qui permet des graphismes inégalés. C'est



fantastique! De plus, pour aller de paire avec ce nouveau système graphique, le jeu se déroule sur un moniteur de grande taille, avec un scrolling multidirectionnel. Vous allez devoir faire face aux hordes de démons, qui veulent votre perte, seulement armé d'un javelot au début du jeu, mais vous pourrez heureusement ramasser de nouvelles armes en cours de route. Il y a au total 9 armes possibles, mais vous devez également ramasser tous les trésors que vous rencontrerez sur votre chemin, ceci afin de reconstituer l'armure magique. Comme dans Ghosts'n'Goblins, lorsque vous êtes touché pour la première fois par un monstre, vous perdez votre armure et vous vous retrouvez en caleçon d'époque! Lorsque vous êtes touché une deuxième fois, vous perdez une vie. La grande originalité par rapport à son prédécesseur est que vous évoluez parfois sur des pentes inclinées. Le héros épouse d'ailleurs parfaitement le relief du terrain. Dans Ghosts'n'Goblins, le terrain était toujours rectiligne. Ici, cela ajoute un plus au niveau de la jouabilité. D'habitude les suites sont moins réussies que les jeux originaux mais cette règle se révèle complètement fautive pour Ghosts'n'Ghosts. Le jeu est extrêmement prenant, les graphismes sont somptueux et les pièges sont beaucoup plus variés que dans Ghosts'n'Goblins, et ce nouveau Capcom est une complète réussite, qui s'inscrit avec The Strider, toujours de Capcom, dans une lignée exceptionnelle. Je vous conseille de courir y jouer.

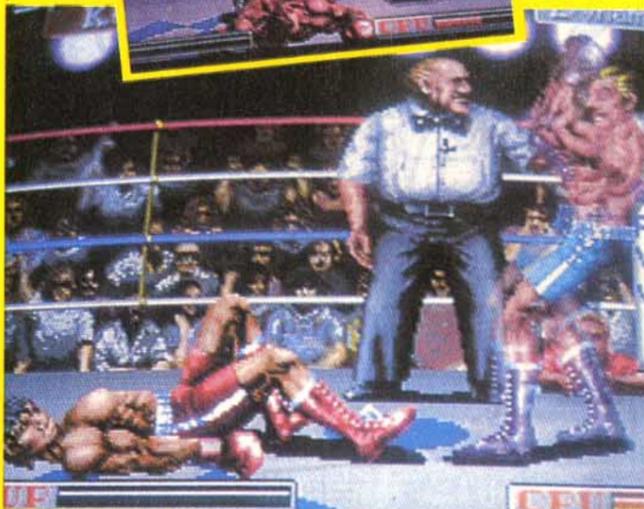
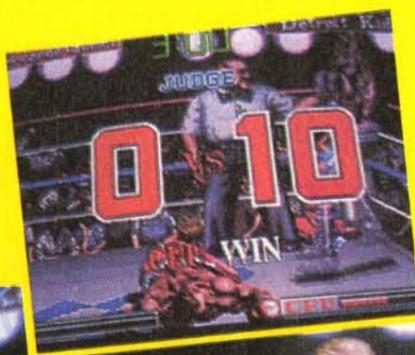
NOTE: 9/10



FINAL BLOW

TAITO

Si vous êtes un passionné de boxe, voilà le nouveau jeu de Taito qu'il ne faut absolument pas manquer. Jusqu'à présent ma référence en matière de jeu de boxe en arcade était Heavyweight Champion de Séga. Il était très original, surtout grâce à ses commandes en forme de gants de boxe. Dans Final Blow, pas de commandes extraordinaires, mais un bon vieux joystick accompagné de 3 boutons de tir différents. J'ai trouvé ça un peu déroutant au début, mais avec l'habitude, on comprend rapidement l'utilité de chaque bouton. En combinant le mouvement au joystick et une pression sur un des boutons, vous pouvez donner soit des directs, soit des uppercuts,



soit des jabs, et viser le visage ou le corps de votre adversaire. Le jeu est très intéressant car vous devez affronter 5 adversaires différents avant de devenir le champion, et comme chaque adversaire possède une façon de boxer qui lui est propre, ce ne sera pas une tâche facile. De plus les tailles, le poids, la puissance musculaire, l'allonge et le punch sont différents pour chacun des ennemis, ce qui vous obligera à employer une tactique appropriée à chaque boxeur. Du côté de la jouabilité, le jeu est donc très bien étudié! Mais que dire alors des graphismes? Les sprites sont gigantesques, ils occupent presque la totalité de l'écran et les graphismes sont magnifiques avec des animations très réussies! Final Blow est certainement le plus beau et le meilleur jeu de boxe qui existe. Un conseil, si vous débordez "d'aggressivité", allez vous défoulez sur ce jeu. Certains adversaires comme le Detroit Kid vous calmeront très rapidement.

NOTE: 8/10

SHADOW WARRIORS

TECMO

Shadow Warriors est le dernier jeu de Tecmo, société surtout connue pour avoir réalisé le fameux Rygar. Shadow Warriors va venir s'ajouter à la liste déjà très longue des jeux de combats se déroulant suivant un scrolling horizontal. Il ressemble beaucoup aux Shinobi, Dragon Ninja ou Vigilante et ne présente donc pas beaucoup d'originalité. Enfin, quand même, il se déroule sur



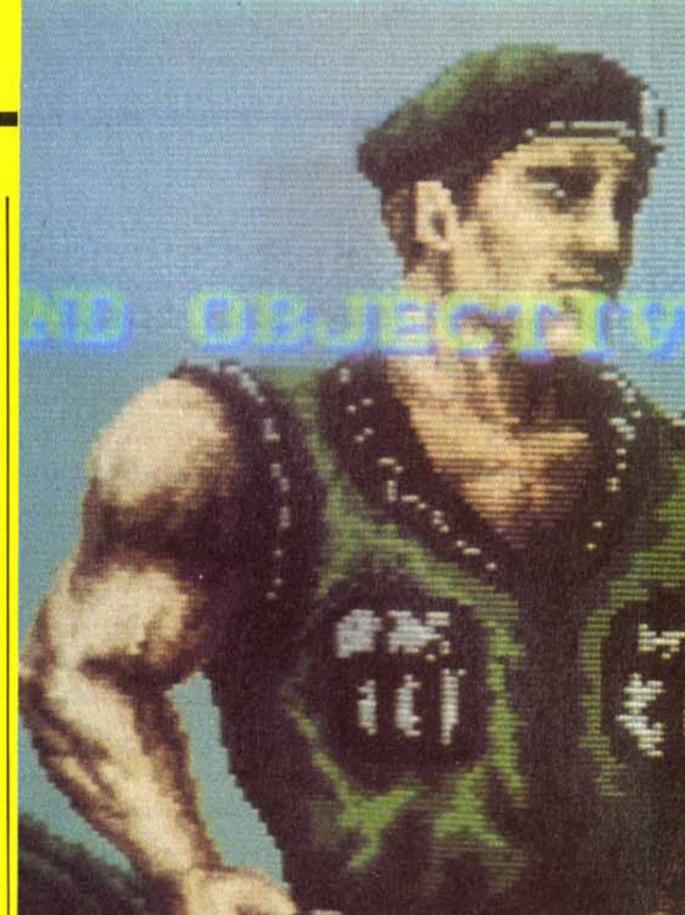
un écran de grande taille, ce qui est la première fois pour ce genre de jeu. Ce grand écran permet d'avoir une aire de jeu plus grande et des sprites plus importants à l'écran. Vous êtes un Ninja qui débarque à New York pour nettoyer la ville. Le jeu commence par une démo très impressionnante où l'on voit notre ninja arriver à New York sur un bateau. Après cet interlude on entre dans le vif du sujet. Vous vous retrouvez dans les rues de New York attaqué par une multitude de guerriers, qui ne vous veulent pas que du bien. J'ai remarqué un truc assez sympa que je n'avais jusqu'alors jamais vu dans un jeu de combat: vous pouvez à certains endroits vous servir du décor pour effectuer certains mouvements. Par exemple vous pouvez faire un saut périlleux vrillé en vous servant d'un réverbère. Graphiquement les sprites sont gros, beaux et très colorés. Malheureusement les animations ne sont pas toujours très réussies. Mais le gros défaut de Shadow Warriors réside dans sa jouabilité. La difficulté est mal dosée, car vous êtes attaqué par trop de combattants à la fois. Lorsque vous perdez une vie, vous avez à peine le temps de vous relever que vous êtes déjà assailli. Le jeu est donc trop difficile, ce qui est dommage car il y a quelques idées intéressantes. Shadow Warriors ne conviendra qu'aux durs des salles d'arcades qui ont une énorme expérience de ce genre de jeu.

NOTE: 6/10

MISSING IN ACTION

KONAMI

Apparemment, on manque un peu d'imagination chez les fabricants de jeux d'arcades ce mois-ci. Après Nastar Warrior qui est une sorte de remake de Rastan de Taito, testé dans ce numéro, me voilà devant Missing In Action qui n'est autre qu'une suite de Green Beret. On se croirait vraiment revenu quelques années en arrière. Les graphismes ont été un peu améliorés par rapport à Green Beret, mais un peu seulement. La qualité graphique est donc correcte mais cependant inférieure à ce qui se fait de mieux maintenant. Comme dans Green Beret, vous devez vous infiltrer dans les lignes ennemies, alors que vous êtes entouré d'ennemis hostiles et de pièges en tout genre. Vous êtes armé et vous pouvez trouver



de nouvelles armes en cours de route. Les ennemis sont constamment à vos trousses et vous laissent peu de temps pour respirer. Par exemple, au premier tableau, vous êtes au milieu de gros avions de transport et vous devez trouver le chemin qui mène au deuxième tableau. Vous devez prendre l'échelle qui monte vers le cockpit, ensuite traverser l'avion puis descendre en queue d'avion. Ceci est plus facile à écrire qu'à faire. Le deuxième tableau se déroule dans la jungle, et vous devez tirer sans arrêt sur vos ennemis si vous voulez vous en sortir. Missing In Action ne présente rien de nouveau par rapport à Green Beret, si ce n'est, heureusement encore, de nouveaux tableaux. Ce jeu aurait été certainement un gros hit il y a 2 ans, mais par rapport aux meilleurs jeux actuels il fait de la figuration. Cependant si vous êtes un fan de Green Beret, vous aurez du plaisir à y jouer.

NOTE: 6/10

SAINT DRAGON

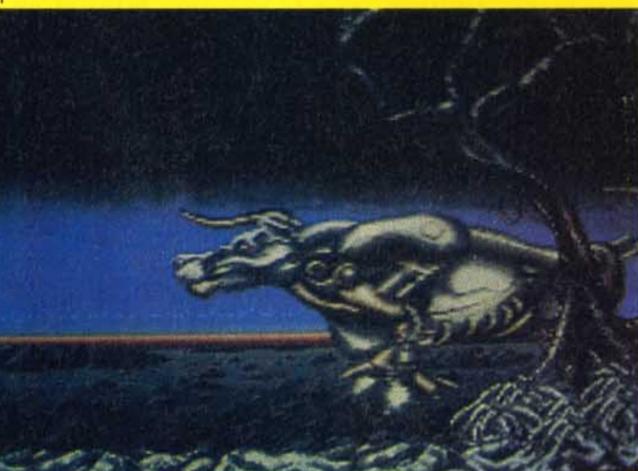
JALECO

Voici le tout dernier clone de R-Type. Saint Dragon est en effet fort ressemblant à R-Type, et vient compléter la déjà longue liste de shoot'em'up à scrolling horizontal. Il ne présente rien de bien nouveau, mais sa réalisation est irréprochable et



les graphismes sont somptueux. On rencontre des dragons gigantesques qui vont laisser rêveurs les possesseurs de micros que vous êtes. Comme dans R-Type, il y a un tas d'armes que vous pouvez récolter en cours de route et qui vont transformer votre vaisseau en une machine de guerre infernale. Vous n'avez qu'une chose à faire dans ce jeu: tirer, tirer et encore tirer. Cependant certains gros monstres demandent une tactique particulière. C'est avec la pratique que vous découvrirez la solution pour détruire ces gros monstres. Saint Dragon, même s'il n'est pas très original est parfaitement réalisé. Si vous aimez le genre, il ne faut pas le manquer.

NOTE: 8/10



LE BIDOUILLEUR MALADE

ATATRUCS

Malgré l'article explicatif paru dans le numéro 9 de Génération 4, vous êtes encore très nombreux à ne pas trouver le soft adéquat. Nous l'avons trouvé pour vous! C'est un soft du Domaine Public, vous avez donc le droit de le copier, pas de problème. Il s'appelle STDOCTOR, et c'est un accessoire. Tout ce que l'on vous présente ici, vous pourrez désormais le faire aussi bien qu'avec Mutil ou Diskdoctor, puisqu'il comporte les options "Edit File", "Edit Disk", et l'on peut rechercher des séquences de codes hexadécimaux. Voici l'ordre des opérations à effectuer pour repérer des octets: DISC EDITOR, TOOLBOX, SEARCH DISC (ou SEARCH FILE, selon ce que l'on vous dit), puis rentrez la chaîne à rechercher. Une petite contrainte cependant: pour chercher la séquence hexadécimale 123456 (c'est un exemple), il faut taper \$12\$34\$56. A part ça, cet accessoire permet aussi de définir le contenu des touches F1-F10, de travailler sur la RAM, et de désassembler des fichiers. Vous trouverez ce fabuleux petit outil en téléchargement sur le 3615 SM1*ST, dans la Banque Freeware, ou bien en Banque Pressimage (Jeux). En route!

Soyez invulnérables dans XEVIUS grâce à GL et à sa formule magique:
"A l'offset 53E", placez 4E75"!!!

ELITE vous passionne? FOFT ne vous a pas encore convaincu? GL non plus. Ce sont des choses qui arrivent. Un soir, c'était plus fort que lui, il a senti qu'il devait pianoter sur son clavier le listing suivant:

```
Open "u",1,"elite.img"
X=0 ! si ça ne marche pas avec votre version,
modifiez x
Data &52,&3D82,&804A,&D69A,&D7F2,&D818
Data &D83E,&D858,&50885088,&4EB90001
Data &2CDC50EE,&3AF64E75,&474C3A6D
Data &69737369,&6F6E206C,&6576656C
Data &20726169,&73656421
Seek 1,&10A70+X
Dpoke 300000,&002F
Bput 1,300000,2
Dpoke 300000,&6002
For I=0 to 7
Read N
Seek 1,X+N
Bput 1,300000,2
Next I
Seek 1,&12D78+X
For I=0 to 9
Read N
Lpoke 300000,N
Bput 1,300000,4
```

```
Next I
Lpoke 300000,&4E90526E
Dpoke 300004,&02D2
Seek 1,&12060+X
Bput 1,300000,6
Close 1
```

Tapez ce listing. Faites une copie de sauvegarde de votre soft, et lancez ensuite le programme GfA en ayant inséré votre copie dans le lecteur de disquette. Maintenant, laissons la parole à GL:

"Ce programme GfA va modifier ELITE: il corrige un bug (rang elite buggué) et il place une fonction parasite. Cette fonction s'appelle en essayant de mettre un 5eme laser sur le cobra. Elle met le jeu en cheat mode: si l'on appuie sur "*" on édite la partie en cours (cf GEN 4 no 9) et surtout, elle ajoute un à votre niveau de mission... Ce niveau est l'octet 94 de l'éditeur (débutant: 01->26, 10->0d et brutes: 18->87). Donc pour découvrir ce jeu fantastique, actionnez de temps en temps cette fonction... On vous enverra bientôt en mission!"

Dans HEROES OF THE LANCE, GL a trouvé qu'il fallait écrire 7FFF7FFF à l'offset D0 dans une partie de sauvegarde (D&DDL1.SAV, par exemple). Ca lui donnait 32767 charges pour le bâton de la prêtresse et du magicien.

Avant, c'était compliqué de gagner, dans R-TYPE. Désormais, avec l'atatruc de GL, on va où on veut, les actions de l'ennemi n'ont aucun impact (mise à part la première explosion) sur le vaisseau que l'on dirige. A nous les 8 tableaux!

Dans RTYPE.DAT, remplacez 13FC par 4E75.

SOLDIER OF LIGHT, c'est encore un jeu qui ne plaisait à GL. Alors il a cherché des vies infinies. Et il a trouvé. Dans "SOLDIEC4.OBJ", il faut remplacer 536E0EB0 par 60020EB0 (à l'offset 58A6, précise-t-il judicieusement). Mais ça n'élimine pas la difficulté du jeu. A vous de faire gaffe, on ne va pas vous mâcher le travail...

Encore PREDATOR! Encore GL! Dans "HELII.DAT", remplacez 3 fois la séquence 537900065BF0 par 600400065BF0 (offsets 4638, 4EC4 et 9676). et 4 fois 537900065BEE par 600400065BEE (offsets 464E, 4ECE, 7076 et 9694): vies infinies.

Merci GL!

Le TOUBAB, il n'est pas idiot. Si on le laissait faire, TOUBAB ne s'arrêterait plus. La preuve, il vous donne un Atatruc pour TITAN, qui va vous permettre d'avoir 200 vies. Sur Diskdoctor (de Microdeal, ce soft n'est pas Freeware), en mode hexa, éditez le disk et remplacez E63D7C0009FFEC par E63D7C00C8FFEC. Précisons que normalement, vous trouverez cette séquence en ligne 390 du secteur 118.

J'ai un truc à vous proposer pour LAST DUEL, et si vous n'êtes pas heureux, c'est le même prix. Pour le deuxième joueur, cherchez sur le disk (en secteur 82) la séquence B4323D7C0005 et remplacez 0005 par FFFF. Première devinette: à quoi ça sert? Première réponse à la première devinette: le deuxième joueur a 65530 vies sup-

plémentaires. Pour le premier joueur, il faut chercher, juste derrière, la séquence 3D7C0005, et remplacer 0005 par FFFF. Deuxième devinette: à quoi sert-ce? Si vous ne savez pas, nous ne pouvons plus rien pour vous. Dernière devinette: qui nous a proposé cet Atatruc? C'est TOUBAB, encore lui!

Dans HUMAN KILLING MACHINE, TOUBAB trouvait quelque chose de triste dans la séquence 546500001633FC000500. Artiste qu'il était, il a remplacé le 05 par 0B. Et ça lui a donné 6 vies supplémentaires. Ce qui en fait 11 au total. Il vous conseille aussi de rechercher 33FC0003 (elle doit être très proche de la précédente) et de remplacer le 03 par 01, ce qui réduit le nombre de vies des ennemis. On peut encore chercher la séquence 33FC0004 et remplacer 04 par 01. Voilà un atatruc qu'il est bonnard: il facilite le jeu sans en éliminer l'intérêt principal. TOUBAB, tout en s'élevant contre les pompeurs de la rubrique Atatrucs du 3615 SM1*ST, vous conseille de donner des coups de pieds en étant accroupi (au joystick, ça donne une diagonale droite + fire).

C'est un type, il s'appelle KEZLER, et il a trouvé que l'on pouvait récupérer sans trop se fatiguer jusqu'à 255 pièces d'or dans GALDREGON'S DOMAIN. Vous voulez savoir comment? Vraiment? Vous me donnez quoi? Mhhh, mais c'est un bon atatruc, ça, hein? Allez, il faut éditer le fichier de sauvegarde, pour peu que vous ayez sauvegardé une partie, évidemment. Avec Diskdoctor, au secteur 0, en ligne 120, colonne 17, écrire FF.

C'est Severine CATANANTE qui nous a envoyé un super truc pour TEENAGE QUEEN: toutes les images sont récupérables sous Degas Elite. A vous les quatorze étapes, sans coup férir... Et ce n'est pas tout, puisque vous pouvez faire la même chose pour STREET FIGHTER: libre à vous de changer la morphologie de vos personnages. Imaginez: vous dessinez l'être que vous détestez le plus au monde (au choix: votre prof de maths, un animateur de télé qui présente des émissions débiles pour les ados, ou bien votre rédacteur en chef), et vous vous défoulez!

Si, comme Séverine, vous aimez remplacer quatre fois la séquence 522E024B par 60024A48, vous n'avez qu'à le faire pour le soft BATMAN. Mais il faudra aussi rechercher la chaîne 582E024B et la remplacer par 60024A48, puis chercher 542E024B pour la changer rapidement en un joli 60024A48.

Cela fait maintenant exactement un an et deux mois que les Ataristes peuvent découvrir des Atatrucs sur le serveur 3615 SM1*ST (et sapristi! Très bientôt sur le 3615 GEN4!). Pour remercier les Atatrucistes courageux, je leur ai composé ce petit poème:

"Ce que vous faites à l'intérieur,
Se voit à l'extérieur."

Envoyez vos Atatrucs à:

GENERATION 4 (Atatrucs)
210 rue du Faubourg Saint Martin
75010 PARIS.

IMAGINA, L'ANNEE DE TOUTES LES IMAGES

Imagina, rendez-vous européen de l'image de synthèse, est sûrement l'un des plus prestigieux événements du genre.

Cette année, en embarquant une "caméra volante" à bord d'un hélicoptère radiocommandé ou en présentant les effets spéciaux de Roger Rabbit et Terminator, cette 8ème édition du Forum International des Nouvelles Images se met délibérément sous la bannière du 7ème art.

ARTS, ANIMATIONS ET SIMULATIONS

L'une des vedettes de ces quatre jours aura été le peintre Matta. Ses oeuvres, réalisées sur palette graphique, annoncent peut-être une nouvelle approche de la création.

Autres personnalités aux démarches originales: le japonais Taku Kimura qui nous présentera le premier abécédaire de synthèse sur système Links. Parlons aussi de William Latham, du Research Center d'IBM, en Grande-Bretagne. A partir de modèles mathématiques récurrents, sa machine génère des sculptures dont les formes biologiques rappellent aussi bien des escargots



marins que des herbacés multicornes, issus d'un monde à la limite du cauchemard.

Toujours dans le style "Thriller", mais avec une touche de poésie, John Lasseter, de Pixar, est venu en personne présenter son dernier bébé: Tin Toy, une animation dont les qualités techniques entrent dans la lignée de Luxo Junior (prix de l'animation 3D, Imagina 87) ou Red's Dream (prix du réalisme, Imagina 88). Une innovation, malgré tout, puisque Pixar introduisait, pour la première fois, un personnage humain dans ses animations.

Et comme chez Pixar on ne se déplace jamais seul, Robert Debrin en a profité pour exposer ses méthodes révolutionnaires de rendu volumique, où l'objet est



décrit par sa matière interne (thème également abordé au colloque Communication et Image Médicale de Nice - CIME 88).

Révolutionnaires, également, les modèles à particules de Karl Sims, de la société Optomystic. Ce nouveau concept de représentation d'objet permet de simuler une tempête de neige ou une chute d'eau avec un réalisme impressionnant.

LES HUMANOIDES SYNTHETIQUES ARRIVENT!

Si la crédibilité visuelle augmente dans la modélisation d'objets, la description et la représentation 3D du corps humain deviennent, à elles seules, un domaine d'étude de l'image de synthèse.

Pixar s'est lancé dans l'aventure avec Tin Toy et grâce aux recherches poussées de Robert Debrin. Jerry Weil, d'Optomystic, a orienté sa matière grise dans l'habillage de tels acteurs synthétiques: études sur les cheveux, la peau, les os.

Depuis quelques années, Nadia Magnetat-Thalman (épaulée de son mari Daniel Magnetat-Thalman) travaille sur les déformations faciales et musculaires ainsi que sur le comportement (démarches, interactions au contexte environnant) de leurs personnages.

Ces hommes virtuels, reconstitués à partir de techniques d'Intelligence Artificielle deviennent capables d'évoluer dans leur propre monde synthétique, indépendamment de leur concepteur.

Preuve en a été faite avec "Rendez-vous à Montréal" qui mettait en scène une Marilyn ressuscitée et un Bogart pimpant.



Avec "Galaxy Sweet Heart", leur dernière production, un pas est franchi dans le comportement naturel et émotionnel de chacun des acteurs.

TRUCAGES & BIDOUILLAGES

Images complexes, images hyperréalistes, images trompeuses. Il ne restait plus qu'à truquer pour mieux jouer avec l'oeil. Les grands animateurs de la côte ouest des U.S.A., les sorciers des effets spéciaux, nous ont dévoilé les secrets du trucage.

Ken Ralston, d'ILM, orchestre les incrustations graphiques de "Roger Rabbit" alors que George Joblove



métamorphose une tortue en sorcière, en passant par la chèvre, l'autruche et le léopard, dans la fantastique histoire de "Willow".

Joël Hynek après une longue séquence de "Terminator" commentera les techniques de transparence et de thermovision de ses personnages. L'image truquée sort des sentiers battus, par son contenu, ou sa manière d'être filmée.

Yves Tulli d'ACME Film, recherche les prises de vue chocs, renversantes grâce à ses caméras par ordinateur. Emmanuel Préviaire, lui, préfère les monter sur des hélicoptères radio-commandés.

A ces sessions, consacrées en grande part aux nouvelles technologies de l'image et au cinéma, les images composites de Zbigniew Rybczynski abordent les thèmes de la vidéo "haute et très haute définition".

ET SI NOUS PARLIONS DES PRIX

Comme chaque année, les prix Pixel/INA récompensent les meilleures images de synthèse des douze derniers mois.

Et, comme chaque année, les regards se sont tournés du côté de Pixar qui ramène aux U.S.A. le prix le plus convoité: l'animation 3D, avec "Tin Toy".



Mais citons aussi "Technological Threat" de Bill Koyer qui remporte le prix "fiction" dans des hurlements de rire.

La France est aussi à l'honneur grâce à Sio Bembor 2 de Fantome (Grand prix Pixel/INA), Saint-Thèse et ses Images, de Philippe Fertay (prix "école et université") qui a produit, sur palette, un travail plein d'humour.



Enfin, le grand prix de la critique, "Automappe", de Michel Bret, se démarque du lot par son originalité plastique. Une originalité que l'on retrouve peut-être chez Kawaguchi ou Latham, seuls créateurs de mondes virtuels relevant de l'outil informatique.

"L'ordinateur est en instance de mue; il va papillonner comme un organe" souligne René Berger, docteur ès lettres à la Sorbonne et seul critique d'art à s'interroger sur le devenir et l'évolution de l'art infographique.

IMAGES A VENDRE

Bien sûr, autour de ces créations, ces recherches et ces discussions, un marché de l'image de synthèse existe.

En restaurant le premier Marché Européen de l'Image de Synthèse, Imagina tenait à ce que concepteurs, utilisateurs et décideurs se rencontrent, s'informent.

Du côté concepteurs d'image, les plus grands n'ont pas raté le rendez-vous: Ex-Machina, BSCA, Fantome ou Mac Guff Ligne, pour la France; mais aussi Little Big One (Belgique), Imagique (Belgique) et Animatica (Espagne).

Derrière l'image se cachent matériels et logiciels représentés par Bull, Getris-Image, X-Com, TDI Systèmes, Métrologies...

Quoi! Pas le plus petit Amiga?

Pas l'ombre d'un Atari ST?

Eh bien NON!

Nous avons affaire à un marché européen, très exigeant en qualité technologique et professionnelle. Nous sommes entrés dans un lieu où la micro n'a pas sa place (pour l'instant, tout du moins!) pour des raisons de rapidité, de capacité mémoire, d'image de marque ou de business.

Rassurez-vous quand même. La micro-informatique existe et Imagina le sait.

Parmi les neuf catégories primant les meilleurs films, la catégorie micro-informatique a été remportée par Paillafrisson, d'IVAO (IBM PC/AT). Parallèlement, Ricard organisait un double concours: créer une image 2D ou 3D sur le thème du rock ou présenter un court-métrage infographique (le thème était libre).

Et croyez-moi, Atari ST et Amiga ont su tenir leurs engagements. Alors, si vous voulez recevoir une formation de haut niveau à l'INA ou simplement (!) être invité à Imagina 90, faites tourner vos processeurs graphiques et votre imagination créatrice, vous ne le regretterez pas!

F. Place - B. Selleron

L'ACTUALITE

ELECTRONIC ARTS: DU PETIT BUDGET!

Incroyable! Nous avons dû relire deux fois la dernière note de presse d'Electronic Arts tant elle est surprenante! Elle concerne l'édition d'une gamme des produits "classiques" de la compagnie. Ces produits, qui sont pour la plupart des vieux programmes, mais pour certains des nouveaux ou des softs d'excellente qualité, seront mis en vente au prix de 9.99£, soit un tout petit peu moins de 100 francs! Et tenez-vous, voici la liste pour les débuts de cette gamme:

- Bard's Tale (Amiga/ST/PC)
- Chessmaster 2000 (Amiga/ST/PC)
- Marble Madness (Amiga/ST/PC)
- Skyfox 2 (Amiga/ST/PC)
- World Tour Golf (Amiga/PC)
- Arcticfox (Amiga/ST/PC)
- Legacy of the Ancients (PC)
- Music Construction Set (ST)
- The Archon Collection (Amiga)

Alors, au cas où vous auriez envie d'acheter l'un de ces softs, ou si vous êtes fauché en ce moment, remerciez Electronic Arts! Bard's Tale à 100 francs, c'est tout de même très fort!



US GOLD EN BAISSÉ

Non, ce n'est pas de la compagnie dont nous parlons mais plutôt du prix de leurs jeux. Sur ST et Amiga, les récents et futurs produits ne coûtent que dans les 150 francs, à commencer par Human Killing Machine et Last Duel... Et il en sera de même pour Outrun Europa. Avec une telle baisse des prix, un nouveau pas est franchi vers l'anéantissement des 8 bits!

HYPERFORCE EST PARMIS NOUS!

Annoncé dans les compagnies étrangères, Hyperforce est le prochain jeu de Prism Leisure, réalisé

par Addictive. Au moment où la rubrique des compagnies était bouclée, nous n'avions pas encore de photo du jeu, mais on a enfin réussi à en avoir une. La voici.



REPORTAGE MICRO-NASE: LE PLUS GROS RESEAU PIRATE?

Nous avons, au cours d'une enquête longue et fastidieuse, trouvé ce qui semble être le plus gros réseau pirate en France; en regardant les photos



ci-dessous, vous verrez que c'est un véritable piratage professionnel que nous avons découvert.

Ce réseau n'hésite pas, en effet, à faire fabriquer des étiquettes et des boîtes semblables aux originaux pour les revendre à prix réduit! Et visiblement, le trafic marche bien quand on voit le matériel dont disposent les truands en question. Vous pouvez voir sur l'une des photos l'un des leaders en train d'imiter des originaux d'Explora 2. Nous avons interrogé les responsables d'Infomédia, qui nous ont déclaré que les individus en question étaient repérés, puisqu'un des pirates n'est que le sosie craché de l'un d'entre eux! Plus de détails un peu plus tard.

MAINTENANT VOUS SEREZ AU COURANT

La société Innelec diffuse des protecteurs de tensions qui permettent d'absorber de très grosses surtensions! Ce matériel de chez Bowthorpe peut équiper un simple micro jusqu'à un réseau complet, et coûte de 300 à 1400 francs selon la configuration! Vous ne perdrez plus, enfin, votre travail en cours au moment où les réseaux EDF font du délestage, ou le soir dans votre campagne si vous êtes en bout de ligne! Merci, Innelec.

NE REVEILLEZ PAS LES DIEUX QUI DORMENT!

Ce pourrait être un dicton bien de chez nous, mais ce n'est que la traduction d'un des prochains jeux que distribuera Titus. Nous vous présentons déjà Kick Off en previews, mais en dernière minute, nous avons réussi à obtenir, non sans mal, une photo et quelques renseignements sur *Let Sleeping Gods Lie*, un jeu de chez Empire, que Titus distribuera en France. Il s'agit d'un jeu d'aventure, de réflexion et d'arcade, dans lequel un dieu



(mauvais, bien sûr), a pris le dessus sur tous les autres dieux, et risque d'en finir avec votre peuple. Votre but est donc d'aller réveiller le seul dieu encore de ce monde, un dieu qui dort emprisonné dans une prison de glace, à l'autre bout du pays. Le scénario n'est pas trop mauvais, comme vous pouvez le constater, et la réalisation s'annonce bonne. A suivre...

MICRO-NASE: Y'A DU MENSONGE DANS L'AIR

Nous tenons à démentir l'information que vous auriez pu trouver plus haut concernant un réseau pirate dupliquant des Explora II! C'est totalement faux, et les photos sont tout simplement celles des responsables d'Infomédia qui, comme pour Explora, ont dupliqué pas mal des disquettes eux-mêmes! Comme quoi ils sont vraiment fous, et au lieu de perdre du temps à cela, ils feraient bien de se magner pour Explora 3. J'en connais qui l'attendent déjà impatientement.

CA COMPILE A MORT!

Océan vient d'éditer ce qui semble être la meilleure compilation de jeux disponible pour ST. En effet, on y trouve Arkanoid 2 (Imagine), Super Hang-On (Electric Dreams), l'Arche du Capitaine Blood (Exxos) et Xenon (Melbourne House)! Pas mal, non? A noter tout de même que la version de Blood parle anglais, ce qui peut être gênant pour certains. Au fait, ça s'appelle *Precious Metal*, et ça coûte presque rien...

LES RELIURES DE GENERATION 4 SONT ARRIVEES

Génération 4 sortant maintenant tous les mois ou presque, il était urgent de pouvoir rassembler tous les numéros de manière à n'en perdre ou abîmer aucun. C'est pourquoi toute la rédaction s'est mise à fabriquer des reliures pendant des semaines et des semaines... De ce fait, 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 pris de la reliure est de 65 francs, port compris. Il est conseillé d'avoir toute la collection pour mieux en profiter...



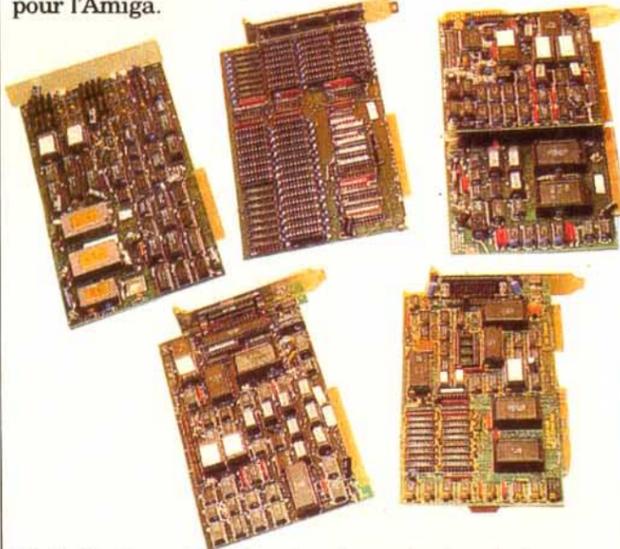
NOM :
 PRENOM :
 ADRESSE :

 CODE POSTAL :

AMIGA

1

Au 24ème étage du building de Pressimage, le rédacteur en chef reçoit un télex lui apprenant qu'au cours d'une exposition informatique, à Hanovre en Allemagne, il sera présenté de nouveaux matériels pour l'Amiga.



Mais l'information la plus importante, c'est que ce Salon n'est qu'une couverture: il y sera secrètement présenté la solution PAO de Commodore, celle que tous les possesseurs d'Amiga attendent depuis des années. Pas niais, le rédac'chef sait qu'il lui faut au moins une photo exclusive de cette petite merveille, convoitée par toutes les autres nations. Le jeu en valant la chandelle, il envoie son équipe de spécialistes chez les teutons.

Si vous souhaitez vous joindre à ces aventuriers, allez en case 2.
Sinon, allez en case 16.



Flo, maquettiste:
"Mais qu'est-ce qu'ils m'ont fait???"

2

Le groupe arrive à Roissy. Vos belles mamans vous embrassent sur les deux joues.

Allez en case 3.

Votre maman vous recommande de faire bien attention.



3



"La température au sol est de 12° C..."

Si vous aviez pris la porte d'embarcation 15 à Roissy, rendez-vous en case 5.

Si vous aviez choisi la porte 20, allez en case 4.

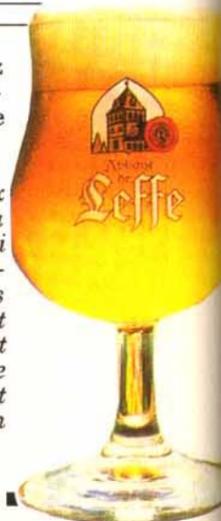
Si vous n'aviez pris aucune de ces portes, vous pouvez aller mourir.

4

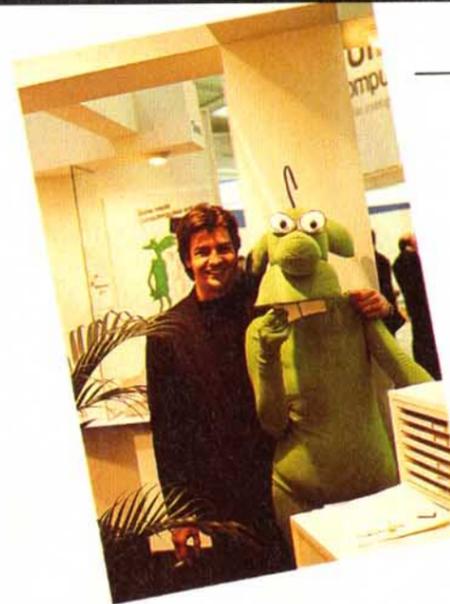
Arrivé sur place, vous vous remettez de ce long voyage en vous restaurant. Ce serait vraiment trop bête de ne pas respirer l'air du pays.

Si vous décidez d'aller voir un vieux sage local dont vous avez entendu parler, dirigez-vous vers la case 7. Si vous préférez approfondir vos connaissances et lire les premières notices des logiciels qui vous seront présentés, histoire de frimer devant les copains et de ne pas poser de questions idiotes et de frimer devant les copains, allez tout de suite en case 6.

"J'aime ce pays et ses coutumes"



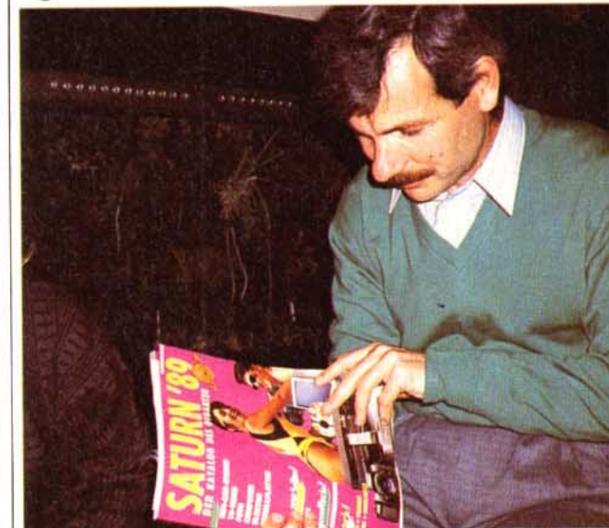
5



"Phone home..."

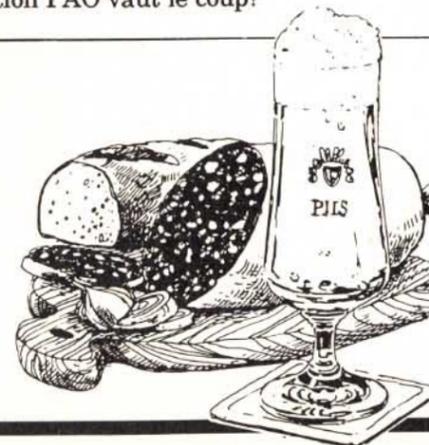
Vous avez pris la mauvaise porte. Vous êtes allés trop loin. Votre épopée s'arrête ici.

6



"Non, j'abandonne. Je préfère m'adonner aux joies de l'étude des coutumes locales."

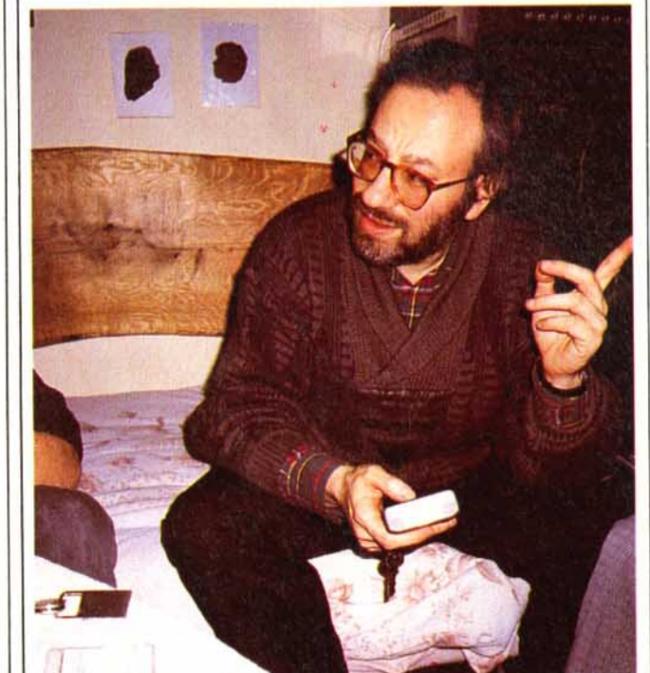
Boh, finalement, vous êtes vraiment certain que cette solution PAO vaut le coup?



7

Vous rencontrez le vieux sage, connu pour ses bons conseils. Il vous souhaite la bienvenue, et vous le questionnez à propos de cette sacrée solution PAO, parce que bon, le temps presse, et on aimerait bien rentrer chez nous. "Etrangers", vous dit-il, "pour découvrir ce que vous cherchez, il vous faudra faire un choix".

Si vous partez visiter la ville, allez en case 9.
Si vous vous rendez directement au Salon, précipitez-vous en case 8, et plus vite que ça, s'il vous plaît.



"Der advise cost 3\$, por favor. With American Express, bitte."

8

Vous arrivez dans l'enceinte du Parc des Expositions. D'importants moyens policiers ont été mis en place pour dissuader les étrangers un peu trop curieux.

Courez en case 10.

Hue! A dada!



9

Vous repassez à votre hôtel pour prendre vos guides touristiques. Mais dans le hall, des hommes masqués vous attendent et vous conduisent à une voiture qui démarre en trombe.

Allez en case 10.



Ce n'est pas ici que naquit le petit Johan Kommodor...

10

Rencontre franco-nippone. Les services secrets japonais vous accusent de vouloir les prendre de vitesse. C'est qu'ils ont une réputation à défendre, eux. Vous décidez de régler cette affaire entre hommes. Qui remportera cette inter-minable partie de bras de fer?

"Schnapp's better than Saké, hihhi!"



"Quand reverrons-nous notre petit liré?"

11

Il y a une foule pas croyable. Et dire que tout ce peuple ne se doute même pas de l'odieuse conspiration qui se trame dans les coulisses du Salon.

A propos de coulisse, si vous choisissez d'entrer par les accès du grand-public, allez en case 12. Si vous préférez ne pas vous mélanger à la plèbe et entrer par les accès réservés à la Presse, c'est en case 15 que nous vous attendons.



Ce n'est pas l'Opéra de la Bastille...

12

Le petit groupe de Pressimage décide de se scinder en deux équipes: "Comme ça, on ne se fera pas repérer". Vous aurez certainement plus de chances de trouver cette foutue solution PAO.

Vous vous joignez à l'équipe A, allez en case 13. Mais si vous rejoignez l'équipe B, c'est en case 14 qu'il faut aller.



Mais où est donc le stand Commodore?



13

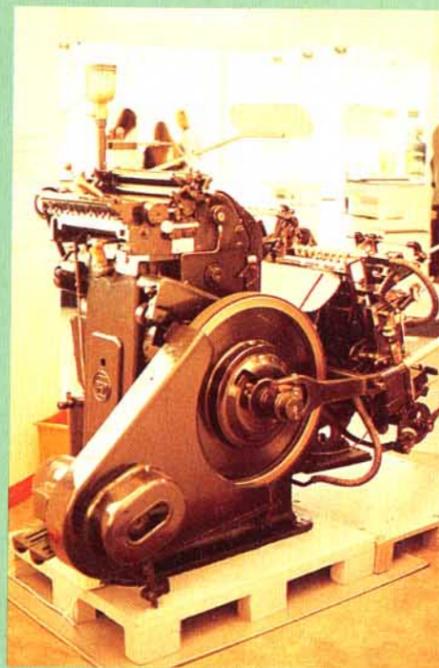
Les Suédois sont prêts à tout pour passer inaperçus. Ça a marché. Le tutu cachait un fusil-mitrailleur de type M16. Vous êtes définitivement raides.

"Yörel Skadei"



14

Ouai! Yeah! Vous avez gagné! Toute la rédaction de Génération 4 vous applaudit, vous avez résolu l'énigme! Vous êtes le héros de cette aventure dont vous êtes le héros! Vous pouvez être fier de vous, tiens.



"Tâte-moi ça! Et c'est du 300 dpi!"

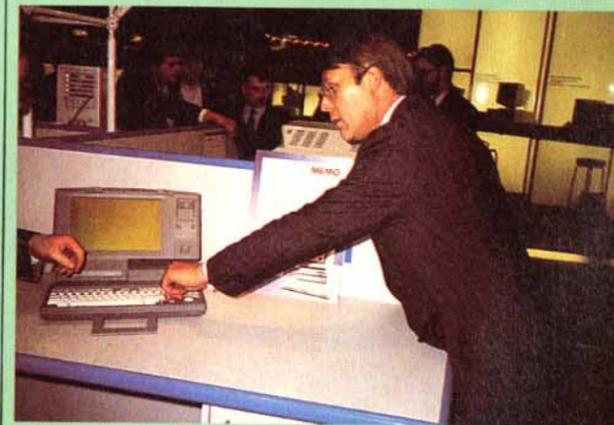
15

La visite vous mène jusqu'au stand Atari, où l'on vous présente le nouveau disque dur Atari et les lecteurs CD-ROM.



Le nouveau disque dur d'Atari

La petite troupe se remet en route. Mais en vous retournant pour jeter un dernier coup d'oeil sur le nouveau disque dur d'Atari, vous voyez un individu louche (Il est écrit "Stumpf" sur son badge, c'est pas un nom, ça, Stumpf!?) emportant le nouveau portable Atari. Se voyant repéré, il panique et vous loge une méchante petite balle dans le foie. Dead.



"Aber! Das ist meine liebe Stacy!"

16

Notre rédacteur en chef n'apprécie pas les petits gars dans votre genre. Quand lui être fâché, lui toujours faire ainsi.

"Tu es viré, fumiste!"



S.L

HANNOVER MESSE
CeBIT'89
Welt-Centrum Büro · Information · Telekommunikation
8. - 15. MÄRZ 1989

Sur les photos: Antoine Harmel, François Paupert, François Gabert, Laurent Katz, Daniel Fournier, Florence Nivelet.

Sur une idée originale de: François Paupert et Mic Dax.

Nous tenons à remercier les gouvernements de l'Allemagne, de la Suède et du Japon, ainsi que tous les avions du monde.

POUR UN MILLIARD DE DOLLARS

Tel est l'objectif financier pour 1989 que s'est fixé Commodore, et cela explique certainement l'étonnante agitation de la firme ces derniers temps. Une quantité de nouveaux produits, bien qu'annoncés depuis un certain temps, sont enfin disponibles, et, plus près de nous, nous assistons à une restructuration de la filiale française qui annonce la nouvelle politique tant sur le plan des produits que sur le plan commercial. La tendance est une professionnalisation de la gamme Amiga à partir du 2000: l'Amiga 2500, la carte 68030 (déjà disponible), des développements présentés à Hanovre, tels la carte transputer et une carte graphique haute résolution couleur (ne commencez pas à rêver, elle ne fonctionnera qu'avec les softs écrits spécifiquement à son attention). Commodore a aussi compris que l'utilisateur professionnel attend principalement une réponse à ses problèmes et, pour cela, propose plusieurs solutions complètes dont celles de P.A.O. et de Vidéo. Par ailleurs, la ligne des 500 s'est agrémentée d'un disque dur. Depuis le début de cette année, à ces intentions politiques s'ajoute une réelle action plus particulièrement visible lors de différents salons ou manifestations.

LA SOLUTION PAO

(Communiqué de presse)

COMMODORE apporte à sa clientèle une réponse professionnelle dans le domaine de la PAO en annonçant le lancement sur le marché français d'une solution packagée.

L'AMIGA 2000, l'imprimante laser PostScript NEC et les logiciels Professional Page et Professional Draw constituent la base de cette solution PAO.

Ce package se compose d'un AMIGA 2000 doté de 3 Mo de mémoire RAM, d'une unité de disquettes 3 pouces 1/2 de 880 Ko et d'un disque dur de 40 Mo Autoboot. Un moniteur Multisync haute résolution est fourni avec la carte "flicker-free" qui permet d'éliminer tout problème de scintillement à l'écran. La résolution obtenue est de 640 X 510 avec 16 couleurs parmi 4096.

L'impression des documents réalisés est assurée par l'imprimante laser PostScript NEC LC 890. Cette imprimante dispose d'une résolution de 300 dpi, d'une mémoire de 3 Mo et des interfaces série et parallèle. Permettant la sortie de 8 pages à la minute, elle offre 35 polices de caractère ADOBE en standard.

Professional Page version 1.2 est un outil de PAO très complet. Il supporte toutes les fontes PostScript avec une taille de 1 à 127 points. Professional Page autorise l'utilisation de méthodes de composition de textes

particulièrement sophistiquées telles que le crénage ou la séparation automatique des mots. L'espacement entre les lignes peut être spécifié et réalisé avec une précision allant jusqu'au centième de point.

Toute image au format IFF en provenance des logiciels graphiques de l'AMIGA ainsi que les graphiques vectoriels en provenance de produits tels que Professional Draw, Aegis Draw 2000 ou Design 3D peuvent être insérées dans le texte.

Professional Draw est un outil de création de dessins vectoriels. Compatible PostScript, il supporte également les 4096 couleurs de l'AMIGA.

Professional Draw vient compléter les possibilités du logiciel de PAO Professional Page dans le domaine du dessin.

Ces deux logiciels assurent la séparation des couleurs et la préparation des films en quadrichromie qui seront transmis directement à l'imprimeur.

Deux scanners à plats sont proposés en option : le scanner Noir et Blanc de Canon d'une résolution de 300 dpi, 16 niveaux de gris, ou le scanner couleur Sharp d'une résolution de 300 dpi avec 16 millions de couleurs. Un logiciel de pilotage du scanner est fourni permettant notamment d'obtenir directement des films avec 16 millions de couleurs.



68030 L'A590

Cette carte est destinée aux Amiga 2000, et est dotée, outre du processeur cadencé à 25 MHz (héhé, pas mal...), d'un 68882 de 64 Ko de ROM et de 2 ou 4 Mo de RAM 32 bits. Elle reste entièrement compatible

avec l'Amiga DOS et devrait apporter un gain de vitesse moyen d'environ 6 fois.

Ce n'est pas le nom du dernier Airbus, mais celui du disque dur qui vient enfin compléter la gamme des 500, pour un peu moins de 6000 F.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES :

Disque dur :	• 3,5 - 20 Mo (80 ms de temps d'accès)
Connecteurs :	• 1 DB25, SCSI compatible "MACINTOSH®"
Autoboot :	• Autoboot à la mise sous tension de l'unité centrale avec Kickstart 1.3
Extension mémoire :	• Jusqu'à 2 Mo de RAM, permettant de porter le système jusqu'à 3 Mo avec l'extension A 501
Interface :	• DMA

présentons quelques-uns de leurs aspects les plus révolutionnaires, ceux des RISC, des traitements parallèles et autres Transputers.

Mais pour mieux mesurer toute l'ingéniosité des concepteurs de ces nouvelles machines, revenons tout d'abord très rapidement sur la manière dont s'effectuent les "tâches" à l'intérieur d'un système conventionnel, tel que celui qui se trouve encore sur votre bureau. On peut schématiquement assimiler le mode opératoire mis en oeuvre par ce type d'ordinateur à celui qu'applique un artisan qui, par exemple, fabriquerait une chaise. Chaque élément de l'ensemble est fabriqué séparément (d'abord le dossier, l'assise, puis les pieds) puis le tout est assemblé convenablement. On parle alors de processus séquentiel.

Sur le plan informatique, l'exécution d'un tel processus ne réclame qu'un minimum d'éléments électroniques: une mémoire de données (les différentes pièces de bois nécessaires à fabriquer chaque partie de la chaise), une liste d'instruction à suivre scrupuleusement, elle aussi inscrite dans la mémoire de la machine, et enfin, comme le nombre d'instructions risque d'être important, un compteur qui permet de noter à quel endroit de la liste se

NOUVELLES ARCHITECTURES ET TRANSPUTER

A peine l'informatique individuelle "grand public" s'est-elle mise à l'heure des processeurs 16 bits ou 16/32 bits, tel le MC 68000 de Motorola (le "cœur" des Atari ST, des Amiga ou encore des Macintosh), que déjà se profile une nouvelle race de "puces", encore plus époustouflante dans ses performances et dont l'avènement dans les deux ou trois années à venir apportera sa nouvelle moisson d'applications étonnantes et révolutionnaires. Afin de soulever, pour nos lecteurs, un coin du voile qui dissimule encore les recherches menées dans ce secteur effervescent, nous

rattache l'opération en cours de réalisation, ou plus utilement le numéro de l'opération qui devra être accomplie lorsque la présente sera terminée. Les machines qui travaillent suivant cette méthode sont souvent désignées par le sigle SISD (en anglais: Single Instruction, Single Data stream). Ce type d'architecture présente de nombreux avantages (conceptualisation aisée par fractionnement de la tâche), logique électronique simplifiée, etc. Mais devant les exigences toujours plus pressantes de la technologie associée (comme par exemple celle du traitement de millions de points d'une image en haute-définition), le processeur n'arrive plus à suivre la cadence "infernale" qui lui est imposée pour réagir dans une limite de temps acceptable.

Une des premières innovations à laquelle les ingénieurs pensèrent, afin d'accélérer la vitesse de traitement, fut de substituer un groupe à l'unique opérateur de l'exemple précédent. C'est le principe même du travail "à la chaîne". Chaque ouvrier effectue une petite partie de la tâche, simultanément et en cadence avec ses compagnons. Il suffit de déterminer quelles sont les opérations qui peuvent être entreprises concurremment sans incohérence pour le résultat final. Le sigle de MISD (Multiple Instruction, Single Data stream) est, cette fois, employé pour caractériser ce type d'architecture. Une fois chaque opérateur en possession d'un élément de l'ensemble à réaliser (tous, sauf le premier, doivent au départ attendre que leur prédécesseur ait accompli sa part de besogne pour disposer de la "pièce" à fabriquer), la production peut atteindre un rendement supérieur de plusieurs ordres de grandeurs à celui de l'opérateur isolé. Des processeurs ont été tout spécialement conçus pour travailler suivant ce principe dit de "pipe-line". Ainsi certains peuvent décomposer leur traitement d'une donnée en de multiples opérations distinctes telles que:

- 1° - recherche en mémoire de l'instruction à exécuter;
- 2° - décodage de l'instruction;
- 3° - calcul de l'adresse effective de la donnée (l'opérande);
- 4° - recherche en mémoire de ladite opérande;
- 5° - exécution de l'opération (arithmétique ou logique);
- 6° - rangement en mémoire de la donnée traitée.

Cependant, un nouveau ralentissement se manifeste au niveau de l'acquisition, depuis son lieu de stockage (la mémoire), de chaque donnée, opération qui représente plus des trois-quarts du temps total de l'accomplissement de la tâche. Lorsque le flot de données à traiter est très important (et il l'est inmanquablement), la solution ultime consiste alors à construire une machine dans laquelle plusieurs "ateliers" travaillent de concert pour parvenir au résultat final. Nous aboutissons ainsi au véritable parallélisme du traitement de l'information. Ces structures à haut degré de parallélisme sont dites MIMD (Multiple Instruction, Multiple Data stream), car chaque processeur effectue un travail analogue à celui de ses concurrents, en accédant, par ses propres moyens, aux données dont il a besoin pour travailler. Mais c'est à cet instant précis que les choses se compliquent considérablement. Si chacun joue sa partition sans s'occuper des autres, c'est la cacophonie! Il faut par exemple régler les conflits qui surgissent lorsque deux processeurs tentent d'utiliser le contenu d'une case mémoire contenant une information que

chacun doit utiliser: à qui reviendra la priorité? D'autre part, si un processeur a pris du "retard" par rapport à un autre et qu'il n'a pas terminé son opération sur une donnée qu'un autre processeur doit utiliser à son tour, que faire?

Il n'existe pas à vrai dire de solution "miracle" à tous les problèmes qui peuvent surgir dès lors qu'il s'agit de gouverner un ensemble d'éléments, et la recherche pour découvrir des possibilités inédites ou améliorer celles déjà élaborées bat son plein. Certaines, pourtant, se révèlent dès maintenant particulièrement efficaces, et les plus dynamiques des constructeurs d'ordinateurs personnels nous promettent pour l'année en cours des machines spécifiquement développées sur ces nouveaux concepts de traitement. Elles ont en commun de proposer des systèmes modulaires construits autour d'un processeur aux capacités impressionnantes, le Transputer.

Ce processeur a été entièrement conçu par la firme britannique Inmos, qui, en moins d'une dizaine d'années, était déjà devenue une des productrices de pointe dans le domaine des mémoires statiques de hautes performances, et des processeurs de traitement d'image ou de signal. Les objectifs que la gamme des Transputers a cherché à atteindre se répartissent suivant cinq axes:

- 1° - décentralisation de la puissance de calcul;
- 2° - fractionnement de la mémoire en unités ultra-rapides;
- 3° - simultanéité des communications et des traitements;
- 4° - simplicité de mise en oeuvre matérielle;
- 5° - simplicité de développement logiciel au moyen de langages de haut-niveau.

Pour répondre à ces exigences, la "puce" d'un Transputer rassemble, à un très haut degré de miniaturisation, des composants qui se trouvent, la plupart du temps, dispersés sur plusieurs "puces" distinctes. Ainsi sont juxtaposés, sur le modèle haut-de-gamme (T800):

- une unité de traitement logique et arithmétique sur 32 bits;
- une unité de traitement en arithmétique flottante sur 64 bits;
- une RAM de 4 Ko à accès très rapide, qui minimise les échanges avec la mémoire centrale, beaucoup plus lente;
- une interface d'accès aux mémoires externes;
- deux timers de 32 bits incrémentés toutes les 1 microseconde ou 64 microsecondes, et un générateur d'horloge;
- quatre canaux d'accès direct mémoire (DMA) bidirectionnels, pouvant transmettre jusqu'à 20 mégabits/seconde (ce qui permet un échange avec les périphériques externes avoisinant les 10 millions d'octets par seconde !);
- un contrôleur d'accès mémoire (espace d'adressage de 4 gigabits: 4 milliards d'octets), travaillant à un taux de 40 mégabits/seconde;
- une logique micro-codée pour l'analyse de l'état du processeur (debugging);
- un ordonnanceur micro-codé pour la répartition des tâches concurrentes.

Actuellement, ce processeur travaille à une cadence d'horloge de 20 mégahertz (et très bientôt jusqu'à 30 mégahertz). Le T414, quant à lui, obtient des

performances comparables, sauf pour l'unité d'arithmétique flottante qui n'est pas intégrée, et la mémoire-cache qui est "réduite" à 2 Ko.

Ces performances qui, faut-il le souligner, laissent loin derrière les autres vedettes actuelles telles que le 80386 de Intel ou le MC68030 de Motorola, et cela pour des prix tout à fait comparables, ne concernent qu'un seul processeur. Or, ces processeurs sont dans leur conception même, destinés à travailler en groupe.

En effet, ce qui fait l'originalité de leur jeu d'instruction, c'est l'intégration des "primitives" et des mécanismes qui permettent à un réseau de Transputer de communiquer avec le maximum d'efficacité et d'utiliser à plein rendement les liens qui les réunissent. Dans pratiquement tous les programmes informatiques, un nombre restreint d'instructions est utilisé pour construire les opérations qui doivent s'y dérouler. En privilégiant l'exécution de ces instructions de façon à ce qu'elles puissent être effectuées le plus rapidement possible, le gain global peut être considérable. D'autre part, plutôt que construire le processeur, puis ensuite envisager la manière dont les applications réelles peuvent y être adaptées, la démarche inverse a été poursuivie. Après des études très approfondies sur la théorie des communications entre unités de traitement dans les architectures parallèles, un langage de programmation permettant de mettre en oeuvre ce travail partagé a été formalisé. Ainsi est né le langage Occam, dont les circuits des Transputers réalisent une implémentation micro-codée.

Grâce à lui, le développement d'applications est non seulement facilité et accéléré, mais le résultat obtenu est aussi beaucoup plus efficace qu'avec des langages plus conventionnels, tel que le langage C.

C'est donc de cette manière qu'un unique Transputer peut globalement atteindre des performances d'exécution de plusieurs centaines de fois supérieures au MC68000 des machines auxquelles nous sommes habitués. Or, lorsque plusieurs Transputers travaillent en parallèle, ils additionnent leur efficacité... C'est pour quoi les firmes Atari, puis Apple et maintenant Commodore ont développé des systèmes à base de Transputer. Typiquement, ceux-ci sont constitués d'une unité dans laquelle une carte de contrôle dirigée par un Transputer prend en charge l'interface avec l'ordinateur "hôte" (un Mega ST, un Amiga 2000, ou encore un Macintosh), qui sert alors de "périphérique" d'entrées/sorties collectant les informations que l'utilisateur fournit grâce aux dispositifs habituels, tels que clavier, souris, tablette graphique, etc. Cette même carte peut être reliée à l'intérieur de l'unité à une, deux ou trois cartes additionnelles regroupant chacune quatre Transputers interconnectés, et solidaires de chacun un méga octets de RAM. Le Transputer principal a pour mission, au travers de l'analyse du programme, de répartir équitablement le travail à effectuer entre les divers "ateliers". On parle alors de "fermes" de processeurs. On peut également connecter cette unité à d'autres systèmes équivalents reliés par les lignes d'un réseau tel que Transpac ou RNIS, et la puissance croissant ainsi avec chaque unité rajoutée, on peut facilement aboutir à des performances équivalentes ou supérieures à ceux des calculateurs géants les plus sophistiqués, pour des coûts de mise en oeuvre très inférieurs. Ainsi, dans le cadre du programme Européen ESPRIT, une société française a-t-elle construit une machine reliant jusqu'à plus de mille Transputers !

Sans être trop utopiste, on peut, dans cette perspective, concevoir que dans un proche avenir, des ordinateurs personnels construits sur ces bases permettront à tout un chacun d'utiliser des applications qui restent à l'heure actuelle l'apanage du secteur industriel, pour créer des images synthétiques de très haute définition, animées en temps réel, ou bien des musiques entièrement générées par synthèse algorithmique, des programmes éducatifs véritablement "intelligents", ou encore des bases de données permettant d'obtenir instantanément les informations souhaitées (sans recherche fastidieuses!) par dialogue oral, etc, et bien d'autres réalisations que nous sommes impatients de découvrir.

Daniel Fournier

IFF :

Commodore et Electronics Art ont eu l'ambition et l'intelligence de vouloir imposer un standard permettant l'utilisation d'un type de fichiers universel sur différents ordinateurs. Certains développeurs l'utilisent déjà sur le Macintosh II (légèrement modifiée, elle s'appelle maintenant la norme TIFF), et sur les différents PC (n'oublions pas que le fameux Deluxe Paint vient de sortir sur ce type de machine!). On trouvera aussi certains logiciels tournant sur Atari ST, permettant la récupération des images IFF: Degas, Spectrum 512... Il semblerait donc que dans un proche avenir un maximum de sociétés et de développeurs indépendants utilisent cette norme dans leur création.

Le gros problème qui apparaît lorsque l'on veut utiliser des images IFF, est la compréhension des divers paramètres qui entrent en jeu dans le codage des dessins. La documentation est d'ailleurs uniquement disponible en Anglais. On trouvera, certes, quelques renseignements dans le livre de chez micro-application "Le livre de l'Amigabasic" qui ne suffiront tout de même pas pour la création d'une routine simple et efficace de chargement.

En cherchant un peu, on remarquera la présence d'un utilitaire sur la disquette 'Extras' (livrée avec l'Amiga): Load ILBM - Save ACBM, et un autre programme livré avec le GFA Basic permettant de créer des bobs à partir d'images IFF. Ces routines bien qu'utilisables dans le cadre d'expériences, ne sont pas du tout recommandées pour des applications sérieuses, et surtout rapides. C'est pour cela que vous trouverez ci-dessous une routine écrite en Langage C qui, bien qu'incomplète, vous permettra de charger des images, de les décompacter, et de les afficher en utilisant leur palette de couleur. Cette routine est relativement rapide, n'hésitez pas à la modifier, à créer un slideshow, pourquoi pas ?

Quelques explications :

FORM : Tout fichier étant à la norme iff, commence par ces 4 caractères.

Les lettres suivantes indiqueront le type de fichier.

Type de fichier:

8SVX Son échantillonné 8 bits
 ANMB Fichier animation
 FNTR Jeu de caractères
 FNTV Jeu de caractères vectoriels
 FTXT Texte
 GSCR Musique
 ILBM Image plans entrelacés
 PDEF Page Deluxe Print
 PICS Images Macintosh
 UVOX Son format Macintosh
 SMUS Musique (Simple musical score)
 VDEO Animation (Deluxe vidéo animation)
 CRNG Cycle de couleurs
 BMHD Paramètres concernant le fichier image
 CMAP La palette de couleur
 BODY Début du fichier image proprement dit

Le programme suivant est un exemple permettant le chargement d'une image compressée au format IFF.

La compilation :

Il faut utiliser de préférence le Lattice V4.0 ou suivantes.

L'adaptation pour l'Aztec C ne devrait pas être trop difficile!

L'utilisation :

Il faudra avoir une image appelée : dessin dans le directory courant.


```
#include "stdio.h" /* Les entrées/sorties */
#include "dos.h" /* Le dos */
```

```
#include "exec/types.h" #include "exec/memory.h"
```

```
#include "intuition/intuition.h" /* Intuition */
#include "intuition/intuitionbase.h"
#include "graphics/gfxbase.h"
#include "graphics/gfxmacros.h"
```

```
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct GfxBase *GfxBase;
struct BitMap b;
```

```
struct NewScreen ns=(
    0, /* Coordonnée x ( toujours 0 ) */
    0, /* Coordonnée y */
    320, /* Résolution horizontale */
    256, /* Résolution verticale */
    5, /* Nombre de plans */
    0, /* Couleur d'écriture */
    0, /* Couleur de fond pour écriture */
    NULL, /* Pas de mode spécial
(sprite,hires,ham,halfbrite...)*
CUSTOMSCREEN | CUSTOMBITMAP,
/* écran normal + bitmap personnel */
    NULL, /* Jeu de caractère ROM par
défaut */
    NULL, /* Pas de titre */
    NULL, /* Pas de gadgets */
    &b); /* Pointe sur le bitmap */
```

```
struct Screen *screen; /* Pointeur écran */
char palette[100]; /* Tableau temporaire pour la
palette */
short ij;
main()
{
```

```
/* on ouvre la librairie graphique et la librairie
intuition */
```

```
IntuitionBase=(struct IntuitionBase
*)OpenLibrary("intuition.library",0);
GfxBase=(struct GfxBase
*)OpenLibrary("graphics.library",0);
```

```
/* on initialise le bitmap 320x256x5 */
```

```
InitBitMap(&b,5,320,256);
```

```
for(i=0;i<5;i++)b.Planes[i]=(PLANEPTR)AllocRaster(32
0,256);
```

```
/* on ouvre l'écran */
screen=(struct Screen *)OpenScreen(&ns);
```

```
/* on charge et on décompile le dessin */
deco("dessin");
```

```
/* boucle sans fin */
for(;;) {
```

```
/* fonction permettant la lecture de l'image */
deco(nom)
char nom[40];
{
    UBYTE *display;
    short rouge,vert,bleu,rr,plan,bcnt,incode,inbyte;
    FILE *in;
```

```
/* on ouvre le fichier */
in=fopen(&nom[0],"r");
```

```
/* on recherche l'entête de la palette de couleur */
```

```
r1:
if('C'!=getc(in))goto r1;
if('M'!=getc(in))goto r1;
if('A'!=getc(in))goto r1;
if('P'!=getc(in))goto r1;
for(i=0;i<4;i++)getc(in);
```

```
/* une fois trouvée, on récupère et affiche les couleurs
*/
```

```
for(i=0;i<32;i++)
{
    rouge=getc(in);
    vert=getc(in);
    bleu=getc(in);
    palette[i*3]=(rouge&240)/16;
    palette[i*3+1]=(vert&240)/16;
    palette[i*3+2]=(bleu&240)/16;
```

```
SetRGB4(&screen->ViewPort,i,palette[i*3],palette[i*3+
1],palette[i*3+2]);
}
```

```
/* on cherche maintenant le corps du dessin */
```

```
r2:
if('B'!=getc(in))goto r2;
if('O'!=getc(in))goto r2;
if('D'!=getc(in))goto r2;
if('Y'!=getc(in))goto r2;
```

```
for(i=0;i<4;i++)getc(in);
```

```
/* une fois trouvé on décompacte */
for(rr=0;rr<256;rr++) /* 256 lignes */
{
    for(plan=0;plan<5;plan++) /* 5 plans */
    {
        display=(char *)b.Planes[plan]+(rr*40); /* 40
octets par ligne */
        bcnt=0;
        while(bcnt<40)
        {
            incode=getc(in);
            if(incode<128) /* si incode < 128 on ne
décompacte pas */
            {
```

```
for(i=0;i<incode+1;i++)*(display+bcnt+i)=getc(in);
            bcnt=bcnt+incode+1;
            goto onyva;
        }
```

```
if(incode > 128) /* si incode > 128 on
décompacte */
{
    inbyte=getc(in);
```

```
for(i=bcnt;i<bcnt+258-incode;i++)*(display+i)=inbyte;
            bcnt=bcnt+257-incode;
        }
```

```
onyva:
```

```
}
}
fclose(in); /* on ferme le fichier */
return(0);
}
```

SUPER MENUS

Jusqu'à aujourd'hui, les programmes que nous vous avons donnés étaient simplement des "démonstrations" sans possibilité pour l'utilisateur d'intervenir sur le déroulement des choses. Nous allons donc ici nous attarder sur l'un des liens entre l'utilisateur et l'Amiga: la souris.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, la gestion de la souris est des plus simples car il n'y a absolument aucune initialisation à faire avant de lire les données fournies par ce sympathique rongeur. La souris fournit 5 informations: sa position en X, sa position en Y et la position de chacun de ses trois boutons (car l'Amiga peut accepter des souris à trois boutons!).

Les coordonnées X et Y sont comprises entre 0 et 255 et le problème est donc de savoir comment le système fait pour pouvoir gérer les déplacements de la souris sur plus de 255 points (par exemple horizontalement, il y a 320 points ou plus)... Le principe utilisé est très simple, en effet, le système convertit les coordonnées absolues (fournies par la souris) en coordonnées relatives à partir desquelles il calcule la nouvelle position à l'écran. Pour faire cela, il suffit de noter la dernière position absolue de la souris et de la soustraire à la nouvelle pour obtenir un déplacement relatif. On ajoute ensuite ce déplacement relatif aux précédentes coordonnées utilisées par le système (et qui sont absolues) pour avoir les nouvelles coordonnées

de la souris (pour le système). Les coordonnées que l'on obtient sont donc purement artificielles mais le principe fonctionne à merveille (le léger défaut est que ce principe ne permet pas de faire un déplacement de plus de 127 points entre deux calculs de coordonnées, essayez donc de déplacer votre souris très rapidement, elle fait n'importe quoi).

Pour lire les coordonnées absolues (comprises entre 0 et 255), il suffit de lire l'adresse JOY0DAT pour le port 0 et JOY1DAT pour le port 1, on récupère ainsi X dans l'octet de poids faible et Y dans l'octet de poids fort. Pour ce qui est des boutons: le bouton de gauche est représenté par le bit 6 de CIA (\$bfe001) pour le port 0 et par le bit 7 pour le port 1. Pour le bouton droit du port 0, c'est le bit 10 de POTGOR (\$dff016) et pour le bouton fantôme c'est le bit 8; pour le port 1, ce sont les bits 14 et 12. Voici un petit tableau récapitulatif:

PORT 0

X	Bits 0-7 de JOY0DAT \$DFF00A
Y	Bits 8-15 de JOY0DAT \$DFF00A
Bouton gauche	Bit 6 de CIA \$BFE001 (1=OFF 0=ON)
Bouton droit	Bit 10 de POTGOR \$DFF016 (1=OFF 0=ON)
Bouton fantôme	Bit 8 de POTGOR \$DFF016 (1=OFF 0=ON)

PORT 1

X	Bits 0-7 de JOY1DAT \$DFF00C
Y	Bits 8-15 de JOY1DAT \$DFF00C
Bouton gauche	Bit 7 de CIA \$BFE001 (1=OFF 0=ON)
Bouton droit	Bit 14 de POTGOR \$DFF016 (1=OFF 0=ON)
Bouton fantôme	Bit 12 de POTGOR \$DFF016 (1=OFF 0=ON)

Comme programme illustrant ce qui précède (il faut toujours illustrer, ça aide...) je vous donne un sélecteur de menu qui vous permettra de placer des choix dans vos démos. Ce sélecteur permet de faire un choix parmi 16 menus différents. Il affiche tout d'abord une image iff 320*256 monochrome non-compactée qui contient ces 16 choix (chacun se trouvant dans une boîte de 16 lignes de hauteur) ensuite, en fonction de la position de la souris, il change la couleur du fond sous le menu ainsi désigné. On peut sélectionner un menu en cliquant dessus. Dans ce cas-là, sa couleur change définitivement. Un deuxième clic annule la sélection. Le programme gère 4 types de menus:

- Les menus non-sélectionnables
- Les menus sélectionnables
- Les menus non-sélectionnables qui font quitter
- Les menus sélectionnables qui font quitter

Le type de chacune des lignes est donné dans deux mots:

TYPE_WORD qui contient la 'sélectionnabilité' (mais si, ça doit bien exister!) d'un menu. Par exemple, si le bit 0 est à 1 cela signifie que l'on peut sélectionner le menu le plus en haut de l'écran.

QUIT_WORD qui indique si le clic sur un menu fait quitter la routine. Si le bit 5 est à 1, cela signifie que le menu N° 5 (le sixième en partant du haut) est un menu 'EXIT'.

On récupère ensuite les menus sélectionnés dans

SELECT_WORD dont chaque bit correspond à un menu...

Techniquement, c'est bête à pleurer, on construit au début une copper-list qui contient un dégradé de couleur. Ce dégradé est pris dans une table appelée DEGRADE (c'est bien trouvé comme nom, non ?) dont on fait une copie au début dans la table COULEURS. Durant l'IRQ, on remet les couleurs de la table COULEURS dans la copper-list puis on place du vert dans la bande désignée par la souris. Lorsque l'on clique, si le menu était déjà sélectionné, on remet la couleur de la table DEGRADE dans la table COULEURS (pour effacer la sélection) sinon, on rajoute du vert dans la couleur de COULEURS afin de signaler que ce choix a été sélectionné. Si le menu choisi est un EXIT, on met le flag QUIT_FLAG à \$FF afin que la routine d'attente (hors interruption) soit prévenue du changement et arrête de boucler. C'est tout...

Bien évidemment, cette routine ne sert à rien lorsqu'elle est toute seule, il faut l'insérer dans un autre programme pour que son intérêt apparaisse. Pour l'inclure dans un autre programme, il faut supprimer les routines SAVE_ALL et RESTORE_ALL et ne pas oublier de remettre les initialisations de l'autre programme (celui dans laquelle la routine se trouve) lorsqu'on la quitte.

; Choix de menus avec la souris
;
; F.FLEURET 1989

main:
bsr save_all
move.l #irq,\$6c; Vecteur IRQ
lea \$dff000,a6; Base des registres
move.w #\$3ff,\$9a(a6); INTENA (vire tout)
move.w #\$c010,\$9a(a6); INTENA (remet copper)
move.w #\$3ff,\$96(a6); DMACON (vire tout)
move.w #\$83c0,\$96(a6); DMACON (remet copper)
move.w #\$1200,\$100(a6); 1 plan de bit et couleur
move.l #308130c1,\$dff08e; Fenêtre d'affichage
320*256
move.l #003800d0,\$dff092; Valeurs normales
clr.l \$102(a6); Pas de modulus
move.l #copper_list,\$80(a6); Adresse de la copper-list
clr.w \$88(a6); Valide la copper-list
move.w #bbb,\$182(a6); Couleur grise claire pour le
texte

; Cette routine construit une copper-list avec un
dégradé (une ;couleur tous les 16 points) Cette
copper-list commence au label
;COPPER_LIST_TRAVAIL qui se trouve après la
copper-list qui remet ;les pointeurs bitplan.

lea copper_list_travail,a0
lea degrade,a1; Table du dégradé (mots)
lea couleurs,a2; Copie de la table du dégradé
move.w #16,d0; 17 couleurs (1 de plus pour le
bas)
prepare_copper_list:
move.w #16,d1; Calcule du Y du WAIT
sub.w d0,d1
and.w #15,d1
lsl.w #4,d1
add.w #2f,d1
move.b d1,(a0)+
move.b #e1,(a0)+; X=\$E1 pour la ligne 255
move.w #fff,(a0)+; Masque

move.w #180,(a0)+; MOVE xxx,\$DFF180
move.w (a1),(a0)+; Couleur prise dans la table
move.w (a1)+(a2)+; Et la copie
dbra d0,prepare_copper_list
move.l #fffff,(a0)+;WAIT de la fin de la copper-list

bloque;; Attend le flag

tst.w quit_flag
beq bloque
bsr restore_all
moveq #0,d0
rts

menu:

; Efface la dernière position en remplaçant toutes les
couleurs

lea copper_list_travail+6,a0
lea couleurs(pc),a1
move.w #15,d0
clear_colors:
move.w (a1)+(a0)
addq #8,a0
dbra d0,clear_colors

move.w \$dff00a,d1
lsl.w #8,d1; Calcul de l'adresse de la couleur
and.w #78,d1; dans la copper-list
lea copper_list_travail,a0
add.w d1,a0
move.w #0f0,6(a0); Bande verte

btst #6,\$bfe001; Teste l'appui
bne pas_button
tst.w button; Si on appuyait déjà à la dernière IRQ
bne fin_button

lsl.w #3,d1; Sinon...

; Dans ce qui suit, on regarde TYPE_WORD et
SELECT_WORD pour ;savoir ce que l'on doit faire
avec la couleur du menu où l'on est

move.w type_word,d2
move.w select_word,d3
eor.w d2,d3
moveq #0,d4
bset d1,d4

move.w d1,d2
lsl.w #1,d2
lea couleurs,a2
add.w d2,a2

btst d1,d3
beq no_select

select;; On sélectionne
or.w #0f0,(a2)
or.w d4,select_word
bra apres_select

no_select;; On "Désélectionne"
not.w d4
and.w d4,select_word
move.w degrade(pc,d2.w),(a2)

apres_select;; Est-ce un EXIT ?
move.w quit_word,d2
btst d1,d2

beq fin_button; non...
move.w #ffff,quit_flag
fin_button:
move.w #ffff,button

rts

pas_button:
clr.w button
rts

couleurs:
blk.w 16

degrade:
dc.w
\$0f,\$10e,\$20d,\$30c,\$40b,\$50a,\$609,\$708,\$807,\$906,\$
a05,\$b04
dc.w \$c03,\$d02,\$e01,\$f00,0
irq;; Une petit IRQ
movem.l d0/d1/d2/a0/a1/a2,-(sp)
move.w \$dff01e,d0
and.w #dff01c,d0
btst #4,d0
beq fin_irq
bsr menu
move.l #bitplan,\$dff0e0
move.w #10,\$dff09c
fin_irq:
movem.l (sp)+,d0/d1/d2/a0/a1/a2
rte

save_all:
move.b #10000111,\$bfd100
move.l 4,a6
jsr -132(a6)
move.l \$6c,save_vecteur_irq
move.w \$dff01c,save_intena
or.w #8100,save_intena
move.w \$dff002,save_dmacon
or.w #c000,save_dmacon
rts

restore_all:
move.l save_vecteur_irq,\$6c
move.w #7ff,\$dff09a
move.w save_intena,\$dff09a
move.w #7ff,\$dff096
move.w save_dmacon,\$dff096
move.l 4,a6
lea name_glib,a1
moveq #0,d0
jsr -552(a6)
move.l d0,a0
move.l 38(a0),\$dff080
clr.w \$dff088
jsr -138(a6)
move.l d0,a1
jsr -414(a6)
rts

save_intena:dc.w 0
save_dmacon:dc.w 0
save_vecteur_irq:dc.l 0
name_glib:dc.b "graphics.library",0
even

quit_word:dc.w \$024d
type_word:dc.w \$77fd
select_word:dc.w 0
button:dc.w 0

quit_flag:dc.w 0
copper_list:
dc.l \$009c8010
dc.l \$01800000
copper_list_travail:
blk.l 1024

image:
blk.b 138
bitplan:
blk.l 2560

Comme toujours, ce programme a été réalisé avec le
petit Kseka mais peut être adapté sans gros problèmes
aux autres assembleurs.

Pour le DEVPACK, il faut remplacer les BLK par des
DS et remplacer les 4 dernières lignes par

image:
incbin "image.iff"; Remplace le RI du seka
bitplan=image+138

Voilà, c'est tout pour les menus...

SCROLLING "THE BIG"

Pour continuer notre grande série "The Scrollings are
better on Amiga", nous allons programmer dans cet
article un déplacement sur écran géant tel que celui de
la démo de "The Young Ones". Bien que cet effet
paraisse étonnant vu de l'extérieur, sa réalisation est
fort simple car le merveilleux processeur vidéo de
l'Amiga permet de gérer un playfield plus grand que la
partie visible sur l'écran.

Dans notre programme, nous allons afficher une
petite image de 320*256 points (que nous appellerons
la fenêtre) qui sera en réalité une portion d'une grande
image de 640*512 points. Cette image sera
monochrome pour simplifier le programme bien qu'il
soit fort simple de gérer une image de plusieurs
bitplans avec la même méthode. Pour réaliser cet
"affichage partiel", on utilise le modulo des playfields,
registre magique qui permet de définir des lignes plus
larges que celles visibles à l'écran. Le principe du
modulo consiste à rajouter une valeur au pointeur
bitplan lorsqu'il arrive en fin de ligne pour "sauter"
une portion d'image. Dans notre cas, l'image affichée a
320 points sur chaque ligne et l'image en mémoire en a
640, il faut donc passer 320 points par ligne d'où un
modulo de 40 octets (40*8=320 points). C'est simple
non ?

De plus, pour faire déplacer notre fenêtre sur l'image,
on fait varier la valeur de départ du pointeur au début
de la VBL. On calcule cette adresse avec CX et CY qui
sont les coordonnées horizontale et verticale de la
fenêtre sur la grande image. Malheureusement le
pointeur bitplan ne permet pas d'avoir une précision
horizontale supérieure à 16 points, il faut donc, pour
avoir un mouvement fluide, utiliser le registre de
décalage des playfields (BPLCON1 \$DFF102). Mais ce
décalage est visible sur le bord gauche de l'image, il
faut donc cacher les 16 points à gauche. Pour cela on
retrécit l'image horizontalement en modifiant
la taille de la fenêtre sans changer DDFSTRT et
DDFSTOP.

Afin de compliquer un peu ce programme (qui serait trop simple, avouons-le), il y a en plus une copper-list qui suit le déplacement pour afficher un dégradé qui bouge avec la coordonnée CY. Pour faire cela, on construit une grosse copper-list au début dont on modifie les MOVEs à chaque VBL (comme pour les barres qui rebondissent). Les WAITs se font à l'abscisse \$e1 pour qu'il n'y ait pas de problème à la ligne 255. Car lorsque le WAIT se produit à cette abscisse, la durée du MOVE qui est après fait passer le balayage à la ligne suivante, donc, dans le cas de la ligne 255, à la ligne 0 de la deuxième partie de l'écran, et donc quand le copper lira le WAIT suivant (celui de la ligne 0 de la deuxième partie de l'écran), il ne croira pas qu'il a déjà passé cette position. Si vous voulez mieux comprendre, essayez donc de faire des copper list qui fonctionnent bien à la ligne 255 et vous verrez le problème...

Pour ce qui est de la trajectoire de la fenêtre sur l'image, on fait un rebond vertical avec une accélération vers le bas et un déplacement uniforme horizontalement (sans accélération) mais avec également un rebond sur les bords.

Déplacements sur grand écran

```
main:
  bsr save_all;          Sauve tous les registres

  lea copper_list_couleurs,a0; Routine qui crée la
  copper-list
  moveq #1,d0
  cree_copper_list:
  move.b d0,d1
  add.b #$2c,d1
  move.b d1,(a0)+;      WAIT à la bonne ordonnée
  move.b #$e1,(a0)+
  move.w #$ffe,(a0)+
  move.l #$01820000,(a0)+; MOVE xxx,$DFF182
  addq.w #1,d0
  cmp.w #256,d0
  bne cree_copper_list
  lea table_degrade,a0; Duplique le petit dégradé de
  64
  lea 128(a0),a1;      lignes pour faire une table de
  512
  move.w #223,d0;      lignes
  construit_degrade:
  move.l (a0)+,(a1)+
  cmp.l #table_degrade+128,a0
  bmi suite_construit_degrade
  lea table_degrade,a0
  suite_construit_degrade:
  dbra d0,construit_degrade

  lea $dff000,a6;      Allons-y pour les
  initialisations
  move.w #$3fff,$9a(a6); INTENA
  move.w #$c010,$9a(a6)
  move.w #$3fff,$96(a6); DMACON
  move.w #$83c0,$96(a6)
  move.l #$2c812cb1,$8e(a6); DIWSTRT et DIWSTOP
  move.w #$1200,$100(a6); BPLCON0
  clr.l $102(a6);      BPLCON1 et BPLCON2
  move.w #40,$108(a6); BPLMOD
  clr.w $10a(a6);      BPL2MOD
  move.l #$003000c8,$92(a6); DDFSTRT et DDFSTOP
  move.l #copper_list,$80(a6); COPL1C
  clr.w $88(a6);      COPJMP1
  move.l #irq,$6c
```

```
attent:btst #6,$bfe001; Attend qu'on frappe le rat
  bne attent
  bsr restore_all
  moveq #0,d0
```

rts

```
deplacements:
  add.l #$2000,vy;      Accélère vers le bas
  move.l vx,d0;        Vitesse horizontale
  add.l d0,cx;          On l'ajoute à l'abscisse
  cmp.l #$10000,cx;    On touche à gauche ?
  bmi rebond_x;        Si oui...
  cmp.l #319*$10000,cx; On touche à droite ?
  bpl rebond_x;        Si oui...
  apres_rebond_x;      Sinon
  move.l vy,d0;        Vitesse verticale
  add.l d0,cy;          On l'ajoute à l'ordonnée
  cmp.l #255*$10000,cy; On touche en bas
  bmi pas_rebond_y;    Si non...
  neg.l vy;            On rebondit
  move.l vy,d0;        Et on remonte un peu
  add.l d0,cy
  pas_rebond_y:
  move.w cx,d0;        Mot de poids fort de CX
  move.w d0,d1
  move.w cy,d2;        Mot de poids fort de CY
  not.w d1
  and.w #$f,d1;        Calcule du décalage à 15 pts
  près
  move.w d1,$dff102;    Dans BPLCON2
  lsr.w #3,d0;          Calcule de l'adresse du
  pointeur
  and.w #$ffe,d0;      ((CX/8) and $ffe)+CY*80
  lsl.w #4,d2;          Les LSL sont plus rapides que
  MULU
  move.w d2,d1;        On fait donc CY*64+CY*16
  lsl.w #2,d2
  add.w d2,d1
  add.w d0,d1
  and.l #$fff,d1
```

```
add.l #bitplan,d1;    Ajout de l'adresse de l'image
  move.l d1,$dff0e0;    Dans pointeur bitplan
```

```
move.w cy,d0;        Construit le dégradé dans la
  lsl.w #1,d0;        copper-list
  and.l #$fff,d0
```

```
add.l #table_degrade,d0
  move.l d0,a0
  move.w #254,d0
  lea copper_list_couleurs+6(pc),a1
```

```
modifie_copper_list:
  move.w (a0)+,(a1)
  add.l #8,a1
  dbra d0,modifie_copper_list
  rts
```

```
rebond_x:
  neg.l vx
  bra apres_rebond_x
```

```
irq;;      Et toujours l'inévitable IRQ
  movem.l d0-d7/a0-a6,-(sp)
  move.w $dff01c,d0
  and.w $dff01e,d0
  btst #4,d0
  beq fin_irq
```

bsr deplacements

```
move.w #$10,$dff09c
  fin_irq:
  movem.l (sp)+,d0-d7/a0-a6
  rte
```

*** Placez ici les routines SAVE_ALL et RESTORE_ALL du N° 10 ***

```
cx:dc.l 0
  cy:dc.l 0
  vx:dc.l $20000
  vy:dc.l 0
```

```
copper_list:
  dc.l $009c8010
  copper_list_couleurs:
  blk.l 255*2,$ffffffe
  dc.l $ffffffe
  table_degrade:
  dc.w $f0,$f10,$f20,$f30,$f40,$f50,$f60,$f70
  dc.w $f80,$f90,$fa0,$fb0,$fc0,$fd0,$fe0,$ff0
  dc.w $ff0,$ef0,$df0,$cf0,$bf0,$af0,$9f0,$8f0
  dc.w $7f0,$6f0,$5f0,$4f0,$3f0,$2f0,$1f0,$0f0
  dc.w $0f0,$1f0,$2f0,$3f0,$4f0,$5f0,$6f0,$7f0
  dc.w $8f0,$9f0,$af0,$bf0,$cf0,$df0,$ef0,$ff0
  dc.w $ff0,$fe0,$fd0,$fc0,$fb0,$fa0,$f90,$f80
  dc.w $f70,$f60,$f50,$f40,$f30,$f20,$f10,$f00
  blk.w 500
```

```
image:
  blk.b 138
  bitplan:
  blk.l 10240
```

L'image doit être placée dans le code objet avec un RI [ret] nom_image.iff [ret] IMAGE [ret] [ret]. Elle doit être décompactée monochrome et avoir une taille de 640*512 points.

Et voilà, vous savez maintenant comment on fait des grands-écrans sur Amiga, cette possibilité n'a pas de défaut majeur et permet beaucoup (mais alors beaucoup) de choses tout en ne prenant que très peu de temps dans la VBL. De plus, vous pouvez sans problème rajouter un scrolling fait avec le blitter dans la grande image. A vos claviers...

LE COPPER PRATIQUE (suite)

Dans bon nombre de démos, les programmeurs usent et abusent de "barres qui rebondissent" car cet élément graphique, relativement esthétique, est très simple à programmer. Cela permet de s'initier sans trop de problèmes aux techniques copperiennes.

Ce petit programme fait rebondir 16 barres colorées sur l'écran et modifiant la couleur du fond. Pour simplifier le travail, on prépare au début du programme une grosse copper-list qui fait un MOVE 0,\$dff180 à chaque ligne. On modifie ensuite les 0 pendant l'IRQ pour placer les couleurs nécessaires à l'animation.

; Animation de barres avec le copper

h=\$10000

```
main:
  bsr save_all;      Toujours la même routine
  bsr prepare_copper_list; Routine qui construit la
  copper-list
```

```
lea $dff000,a6;      Base des registres
  move.w #$3fff,$9a(a6); INTENA
  move.w #$c010,$9a(a6)
  move.w #$3fff,$96(a6); DMACON
  move.w #$83c0,$96(a6)
  move.w #$0200,$100(a6); BPLCON0
  clr.l $102(a6);      BPLCON1 et BPLCON2
  move.l #irq,$6c;    Vecteur IRQ
```

```
move.l #copper_list,$80(a6)
  clr.w $88(a6)
```

```
bloque:
  btst #6,$bfe001;    Attend un appui sur la souris
  bne bloque
  bsr restore_all
  moveq #0,d0;        Code de retour
  rts
```

```
prepare_copper_list:
  lea copper_list_travail,a0; Emplacement de la
  copper-list
  moveq #0,d1;        Compteur d'ordonnée
  construit:
  move.b d0,(a0)+;    Y du wait
  move.b #1,(a0)+;    X du wait
  move.w #$ffe,(a0)+; Masque du wait
  move.l #$01800000,(a0)+; MOVE 0,$DFF180
  addq #1,d0;         Incrémente l'ordonnée
  cmp.w #255,d0;      Fin ?
  bne construit;     Sinon on boucle
  rts
```

```
barres;;      Routine de l'animation
  move.w #15,d0;    Nombre de barres
  lea y_barres,a0;  Ordonnées
  lea copper_list_travail,a3; Adresses où commencent
  les modifs
  boucle_efface_barres:
  move.l (a0)+,d1;   Calcul de l'adresse des
  MOVEs
```

```
swap d1;      dans la copper-list
  lsl.w #3,d1; Met du noir dans le MOVEs
```

```
clr.w 6(a3,d1.w)
  clr.w 14(a3,d1.w)
  clr.w 22(a3,d1.w)
  clr.w 30(a3,d1.w)
  clr.w 38(a3,d1.w)
  clr.w 46(a3,d1.w)
  clr.w 54(a3,d1.w)
  clr.w 62(a3,d1.w)
```

```
clr.w 70(a3,d1.w)
  clr.w 78(a3,d1.w)
  clr.w 86(a3,d1.w)
  clr.w 94(a3,d1.w)
  clr.w 102(a3,d1.w)
  clr.w 110(a3,d1.w)
  clr.w 118(a3,d1.w)
  clr.w 126(a3,d1.w)
```

dbra d0,boucle_efface_barres

```
move.w #15,d0
  lea y_barres,a0;      Table des ordonnées
```

```

lea v_barres,a1;      Table des vitesses
lea c_barres,a2;      Table des adresses des
dégradés
lea copper_list_travail,a3; Début de la copper-list
boucle_affiche_barres:
move.l (a0),d1;      Prend l'ordonnée
add.l (a1),d1;      Ajoute la vitesse
cmp.l #0,d1;         Arrive en bas ?
bmi pas_rebond
neg.l (a1);          Si oui, on inverse la vitesse
add.l (a1),d1;      Et on remonte un peu
pas_rebond:
move.l d1,(a0)+;     Sauve la nouvelle ordonnée
swap d1;             Prend le mot de poids fort
add.l #200,(a1)+;   Accélère la vitesse vers la
bas
lsl.w #3,d1;        Multiplie D0 par 8
move.l (a2)+,a4;    Table du dégradé
move.w (a4)+,6(a3,d1.w); Modifs de la copper-list
move.w (a4)+,14(a3,d1.w)
move.w (a4)+,22(a3,d1.w)
move.w (a4)+,30(a3,d1.w)
move.w (a4)+,38(a3,d1.w)
move.w (a4)+,46(a3,d1.w)
move.w (a4)+,54(a3,d1.w)
move.w (a4)+,62(a3,d1.w)

move.w (a4)+,70(a3,d1.w)
move.w (a4)+,78(a3,d1.w)
move.w (a4)+,86(a3,d1.w)
move.w (a4)+,94(a3,d1.w)
move.w (a4)+,102(a3,d1.w)
move.w (a4)+,110(a3,d1.w)
move.w (a4)+,118(a3,d1.w)
move.w (a4)+,126(a3,d1.w)

dbra d0,boucle_affiche_barres
rts

irq;;               Toujours une stupide IRQ
movem.l d0/d1/d2/a0/a1/a2,-(sp)
move.w $dff01e,d0
and.w #0,d0
btst #4,d0
beq fin_irq
bsr barres

move.w #10,$dff09c
fin_irq:
movem.l (sp)+,d0/d1/d2/a0/a1/a2
rte

*** Placez ici les routines SAVE_ALL et
RESTORE_ALL du N° 10 ***

y_barres:dc.l
0,12*h,24*h,26*h,38*h,50*h,62*h,74*h,86*h
dc.l 98*h,110*h,122*h,134*h,146*h,158*h,170*h
v_barres:blk.l 16,0
degrader:
dc.w $100,$200,$400,$600,$800,$a00,$d00,$f00
dc.w $f00,$d00,$a00,$800,$600,$400,$200,$100
degradev:
dc.w $010,$020,$040,$060,$080,$0a0,$0d0,$0f0
dc.w $0f0,$0d0,$0a0,$080,$060,$040,$020,$010
degradeb:
dc.w $001,$002,$004,$006,$008,$00a,$00d,$00f
dc.w $00f,$00d,$00a,$008,$006,$004,$002,$001
degradej:
dc.w $110,$220,$440,$660,$880,$aa0,$dd0,$ff0
dc.w $ff0,$dd0,$aa0,$880,$660,$440,$220,$110

```

```

c_barres:
dc.l degrader,degradeb,degradev,degradej
dc.l degrader,degradeb,degradev,degradej
dc.l degrader,degradeb,degradev,degradej
dc.l degrader,degradeb,degradev,degradej
copper_list:
dc.l $009c8010
copper_list_travail:
blk.l 1024

```

Encore une petite routine que vous pouvez rajouter dans vos démos, c'est simple et c'est beau. Comme toujours, il y a un défaut à ce programme (personne n'est parfait), qui est que la copper-list préparée au début place un WAIT à chaque ligne et empêche donc de rajouter d'autres effets par dessus sans apporter de grosses modifications au programme (comme dans le programme de tracé de boîtes avec le copper du numéro précédent, la méthode qu'il faudrait utiliser serait de placer des zones vides dans la copper-list pour pouvoir ensuite rajouter des WAITs et des MOVEs, il faudrait dans ce cas modifier les calculs des adresses dans la partie EFFACE_BARRES et AFFICHE_BARRES.)

F.FLEURET

EHI RAT HOME...

Quelques personnes à l'esprit un peu simple ayant fait des remarques désagréables, je profite de cet erratum pour signaler que TOUS les codes sources (assembleur ou basic) que nous donnons dans ces colonnes sont originaux et écrits par nous-mêmes; en AUCUN cas ils ne proviennent d'un désassemblage ou d'un code source "détourné" (non mais, pour qui nous prend-on ?) même si les effets réalisés ressemblent à ceux de démos déjà existantes.

Pour en revenir à nos articles, il nous faut signaler que deux petites erreurs s'étaient glissées dans les numéros 9 et 10.

Dans le numéro 9, trois lignes ont disparu à la mise en page: dans le listing, après la ligne MOVE.W #10,\$DFF09C il faut rajouter:

```

FIN_IRQ:
MOVE.L (SP)+,D0
RTE

```

Sans cela, le programme ne peut pas fonctionner (il manquait le retour d'interruption, c'était quand même gênant...).

Dans l'article du numéro 10 sur le scrolling qui ondule, la description des opérations logiques du blitter (page 80) a souffert de la mise en page car les tirets représentant l'opération NOT étaient décalés par rapport aux lettres. Je vous les redonne donc aujourd'hui avec les lettres en minuscules pour représenter le NOT:

```

D=(A*c)+(B*c)
D=(A*c)*(B+b)+(B*c)*(A+a)
D=A*B*c+A*b*c+A*b*c+a*b*c
D=ABc+Abc+Abc+abc

```

Voilà, c'est pas plus compliqué que ça...

SLEEPING GODS LIE

IL EST DES HISTOIRES QU'IL NE VAUT MIEUX PAS REMUER, MAIS, SI VOUS N'AVEZ PAS FROID AUX YEUX, SI L'AVENTURE NE VOUS EFFRAIE PAS, SI VOUS NE CRAIGNEZ NI L'ACTION NI LES COMBATS ACHARNES,

ALORS N'HESEZ PAS...

PARTEZ POUR UN LONG VOYAGE DANS LE MONDE INFERNAL ET MYSTERIEUX DE SLEEPING GODS LIE...

AMIGA
ATARI ST
PC



TITUS

AVENTURE 3D EN TEMPS REEL, 64 NIVEAUX, 4 MEGABYTES
D'UN SAVANT MELANGE DE GRAPHISMES DESSINES ET
CALCULES, UNE PERFORMANCE D'OXFORD DIGITAL.

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





EN 1977, VOYAGER II FUT LANCÉ –
INVITANT TOUTES LES FORMES
DE VIE DE L'UNIVERS À VISITER NOTRE PLANÈTE
PRÉPAREZ VOUS – NOUS AVONS DE LA VISITE!

Luke Snayles – de retour sur la terre après une mission d'exploration de 50 ans – n'est pas l'homme que vous aimeriez rencontrer. Après, un demi-siècle de solitude, il s'ennuie et il est affamé.

A M I G A

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615
MICROMANIA REVENDEURS POUR
CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU 93427145

Sur terre, des intrus sont sur le point d'arriver – Ce sont des ROXIZ, mais Snayles a un autre point de vue: Personne, absolument personne ne gâchera la fête qu'il a prévu pour son retour!

ATARI ST

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

ocean