

NOUVEAU

GUIDE de TOUS les JEUX VIDEO

de

Generation

GENERATION 4 :

Le magazine des
nouvelles
machines

AMIGA ATARI ST NINTENDO SEGA

UNE CONSOLE...
OU UN ORDINATEUR ?

PLUS DE
250 JEUX
AU CRIBLE



M 4681 - 1 S. 35,00 F



3794681035006 00016

SPECIAL - N° 1 - 35 FR\$

ATARI

AMIGA

NINTENDO

SEGA

AMIGA 500. POUR DÉLIRER

9608 AUTOMNE
STAND 1 DC 1280/1285

LE PHÉNOMÈNE!

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

Une unité centrale puissante

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

3 circuits spécifiques pour délirer en images et en musique

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

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

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



Commodore

UNE TECHNOLOGIE POUR
LES PROFESSIONNELS

16 32 DIFFUSION

5/5, RUE DE SOLFERINO
92100 BOULOGNE

TELEPHONE
(1) 48 21 56 15

**POUR VOS VENTES
DE FIN D'ANNEE**

sur ATARI ST et AMIGA

**LES GRANDS NOMS SONT
CHEZ LE SPECIALISTE
DES MICRO ORDINATEURS
16/32 BITS**



EIDERSOFT
UPGRADE
HYBRID ARTS
LORICIELS
META COMCO
MIGRAPH
GST

ANTIC SOFTWARE
KUMA
EPYX
U.S. GOI
RAINBIH
FTL
S.S.I

PSYGNOSIS
DATABYTE
KHILKHORE
AEGIS
ACTIVISION
DITEK
CUMANA

ELECTRONIC ARTS
CRODEAL
ERRA ON LINE
BLOGIC
CROPROSE
ODERBUND
NDSCAPE

EDITORIAL

Les jeux vidéo sont destinés à rester une composante fondamentale des loisirs personnels dans les années à venir. Leur explosion soudaine au début des années 80 les a propulsés sur le devant de l'actualité et une industrie est née et a grossi sur un rythme que peu d'autres secteurs peuvent se vanter d'avoir connu. Trop vite, peut-être, puisqu'après la vague, le reflux est arrivé, laissant sur le carreau un certain nombre de sociétés, quelques fois prestigieuses. Les Cassandres ont eu tôt fait de prédire la mort de cette activité. Mais ceux qui, comme nous, travaillent dans ce secteur depuis ses débuts savent que même les plus mauvaises années, il se vend plus de deux millions de consoles de jeux et autant de micro-ordinateurs.

La rentrée 1987 promet d'être la saison la plus excitante depuis longtemps. L'arrivée de deux nouveaux compétiteurs prestigieux, SEGA et NINTENDO, sur le marché des consoles et l'accroissement considérable du nombre de jeux disponibles sur l'AMIGA et l'ATARI ST font que le choix, pour l'amateur de jeux sophistiqués, va être plus difficile que jamais.

CE GUIDE A ETE REALISE POUR VOUS AIDER A FAIRE CE CHOIX.

Tous les jeux importants des quatre meilleures machines du moment ont été analysés, photos à l'appui, pour vous permettre de choisir votre machine en fonction de vos goûts. Un dossier spécial vous explique également les autres activités auxquelles vous pouvez vous livrer avec un micro-ordinateur. Alors cet hiver, pour jouer, MICRO ou CONSOLE de JEU ?

ATARI ou AMIGA, NINTENDO ou SEGA ?

La réponse, si nous avons atteint notre but, est dans les pages qui suivent.

JEUX D'ACTION Page 6



JEUX DE SPORTS Page 28



JEUX DE SIMULATION Page 86



CONSOLE ou ORDINATEUR Page 48

La Console NINTENDO
Page 62

L'ordinateur ATARI ST
Page 68

JEUX D' AVENTURE Page 94



JEUX EDUCATIFS Page 114



JEUX DE SOCIETE Page 122

CONVENTIONS

Afin d'éviter des redites fastidieuses, nous avons volontairement abrégé un certain nombre de mots ou titres qui apparaissent dans l'analyse de chaque jeu.

Les indications qui suivent doivent vous permettre de vous y retrouver.

A côté des titres et sous les photos des jeux, l'on a indiqué la(les) machine(s) sur la(les)quelle(s) ils fonctionnent, leurs éditeurs, et le nombre de joueurs possibles. Notre longue période de mise en vente implique que certains d'entre eux, disponibles sur une seule machine à l'heure ou nous écrivons, pourront l'être sur plusieurs au moment où vous nous lirez. Nous vous tiendrons informés de ces évolutions dans les prochains numéros de GENERATION 4. Ne les manquez pas!

Les notes qui suivent les textes sont toutes portées sur un maximum de 100 et sont suivies, en rappel, de l'abréviation de la ou des machines concernées. GRAPHISME inclut l'animation; SONORITE mélange musique et bruitage; INTERET donne une valeur globale à l'ensemble. Pour les jeux d'aventure, des notions différentes, en plus, font apparaître les valeurs du SCENARIO (qualité de l'histoire mise en scène), et des COMMANDES mises à votre disposition pour jouer. Valeurs, elles aussi, notées sur 100. Enfin la difficulté, primordiale dans le jeu d'aventure a été notée en 3 catégories: F pour facile, M pour moyen, D pour difficile.

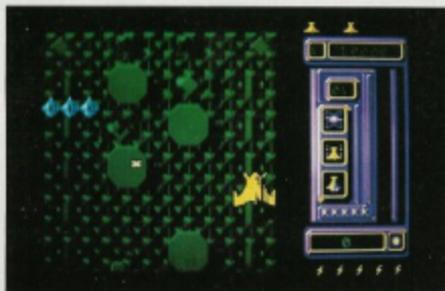
Directeur de la publication et rédacteur en chef: Godofroy GIUDICELLI; Ont collaboré à ce numéro: Nicole Lambert, Florence Nivelet, Yann Melet, Stéphane Lavoizard, Robert Franchi, Betty Franchi, Marc Djan, Michael Sportouch.
Le logo de Génération 4 a été réalisé sur STAD pour ATARI et terminé et mis en couleur sur DIGIPAIN pour AMIGA par J.C. Berthet et Marc Djan.
Les illustrations couleurs, titres de rubriques, sont de Bruno Bellamy. L'ordinateur au travail est de Laurent Cardon. Les dessins sont de Bruno Bellamy et CLAVAUT. La photo de couverture est issue d'un jeu qui s'appelle TESTDRIVE attendu, non sans impatience, pour la fin de l'année.
GENERATION 4 est éditée par PRESSIMAGE: BAILL de presse au capital de 2000 francs. 210, rue du Faubourg Saint-Martin 75010 PARIS. Dépot légal 4ème trimestre 1987. Tarif de fabrication 250 francs (11 numéros) pour la France et l'Europe.
Par avion: 310 francs pour l'Europe et 350 francs pour les DOM TOM et le reste du monde.
Toute reproduction de textes ou de documents, même partielle, est interdite sans autorisation. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Aucun document ne sera retourné. Imprimé en France. Facoms - SNIL - Auinay sous bois. Photogravure S.O.S. - 75019. Expression graphique - Robin - 75010. Photogravure et transeodage: Incidences - 75019.
Publicité: Antoine "Boum-Boum" Harmel: (1) 42 49 56 29.



ACTION

An illustration featuring a video game controller and a joystick on the left. A rocket ship is flying over a green and blue landscape at the bottom. Three yellow smiley faces with different expressions are scattered in the orange and red background. The text is positioned in the upper right quadrant.

La catégorie reine ! Celle qui de la console au micro attire le plus de joueurs. Partie de Space Invaders, il y a maintenant plus de 5 ans, elle a engendré des thèmes aussi différents que Pacman ou Donkey Kong donnant ainsi naissance à de nombreuses sous-familles. Au fur et à mesure de la sophistication du matériel, de la rapidité de l'animation et de l'accroissement de la résolution couleur disponible, les jeux d'action se rapprochent des jeux de simulation et on peut imaginer qu'à terme, ces deux familles n'en feront plus qu'une. La catégorie est marquée actuellement par un regain d'intérêt de tous les éditeurs de logiciels sur les jeux d'arcade, c'est-à-dire ceux que l'on voit dans les cafés et les salles de jeux. Une tendance se dessine nettement qui privilégie la reprise d'un succès d'arcade, plutôt que la création ex nihilo d'un nouveau thème ou d'un nouveau scénario. C'est ainsi qu'Activision, une des sociétés qui a apporté au jeu vidéo le plus de concepts originaux (Little Computer People, Hacker, Portal...) se tourne désormais résolument vers la transcription de succès d'Arcade. Mais, allons-nous nous en plaindre ?



GOLDRUNNER

Vici un soft très très original. C'est encore un jeu du type XÉVIUS, du style je tire sur tout ce qui bouge. Le but du jeu est comme vous voyez archiconnu. Mais ce jeu est parfaitement réalisé. Les décors que votre vaisseau survole sont d'une finesse époustoufflante et que dire de la rapidité du scrolling : ça DECOFFE !!!

Accrochez vous à votre joystick.

Ce jeu est à la fois magnifique

et difficile, trop difficile. Je

remettrai un prix d'adresse à

celui ou celle (???) qui finira

90am 90st :GRAPHISME
82am 82st :SONORITE
85am 85st :INTERET

Amiga / ST SYSTEME
Microdeale EDITEUR
1/2 JOUEURS ST
Loricels 1/2

tous les tableaux. Le but est de détruire la base, les ennemis, et de préserver votre vaisseau en état de marche. Mais tout ceci se révèle bien ardu. Les bases sont constituées d'une multitude d'éléments (BLOCKAUS, CRANES, TETES). Les vagues de vaisseaux ennemis sont extrêmement agressives. Méfiez vous aussi des crashes contre les blockaus indestructibles. La musique et la synthèse vocale confèrent à ce jeu son ambiance totalement ARCADE. C'est un Must pour tous les fans d'ACTION avec un grand A.



QUASAR

lité, les vaisseaux auraient fait les beaux jours de la console VCS, l'animation est fluide mais les vagues ennemies semblent se déplacer sans se préoccuper de notre présence.

Le son est indigne du ST. Ce jeu n'a rien apporté au ST, ni aux programmeurs (qui avaient déjà fait un programme ressemblant), ni à l'éditeur (vu le succès remporté par ce produit). Peut il apporter quelque chose au joueur ? J'en doute !

GRAPHISME: 40st
SONORITE: 20st
INTERET: 20st

A bord de votre starfighter, vous devez détruire le Q. G. Ennemi. Pour atteindre votre but, il vous faudra d'abord détruire l'armada adverse ainsi que les bases de lancement. Dans la série « Da Galaga à Xévius », voici QUASAR ; et dans la série « J'amortis mes routines », voici Messieur Decroix et Garofalo (les créateurs de Quasar, mais aussi de Triffide et d'Altair). Que dire d'un tel jeu : qu'il en existe pas moins d'une quinzaine dans ce style, et que celui-ci est parmi les plus mauvais. Les fonds (copiés d'un jeu d'arcade) sont de bonne qua-



ALTAIR

AlTAIR fait partie de la catégorie des jeux d'espaces à scrolling vertical déjà très nombreux sur ST. Le jeu débute par une assez bonne page de présentation agrémentée d'une musique mal digitalisée qui devient assourdissante à la longue. Le jeu ne se déroule pas sur l'écran entier mais dans un cadre. Cela n'est pas gênant mis à part le fait que les contours du cadre sont occupés par des écritures de mauvaise qualité.

Vous dirigez un petit vaisseau devant détruire toutes les bases

68st :GRAPHISME
36st :SONORITE
70st :INTERET

ST SYSTEME Amiga
Ere Informatique EDITEUR Anco
1/2 JOUEURS 1/2

au sol et éviter les tirs ennemis. Le scrolling est fluide même s'il n'est pas extrêmement rapide. En revanche, les bruitages sont stressants et abrutissants. En particulier le bruit du moteur qui est affreux. Coté graphismes, les bases et ses composantes possèdent un certain relief mais ne sont pourtant pas au niveau des bases de GOLDRUNNER. Notons le caractère narcissique des programmeurs qui ont incrusté leur initiales sur le sol de certaines bases. Le jeu est un assez bon jeu de tir. Il est toutefois très difficile d'accéder aux niveaux supérieurs.

Je le conseille donc tout particulièrement aux cracks possédant de bons réflexes.



SWOOPER

Si Swooper est un remake du bon vieux « Space Invaders », son auteur a su lui ajouter quelques originalités. Le premier niveau commence par la célèbre invasion d'Aliens, mais

dès qu'un monstre est touché, il se transforme en mur ; donc, plus question de tirer comme un forcené, car ça fait boomerang ! Une fois l'écran vidé, on passe à la phase Bonus, où il faut se faufiler entre d'énormes météorites pour secourir des astronautes en perdition.

Le jeu se poursuit avec des tableaux de difficulté croissante (boules de feu, crosses mortelles...).

On verra sans doute mieux sur Amiga, mais Swooper fera patiemment les fanatiques du genre.

GRAPHISME: 63am
SONORITE: 73am
INTERET: 60am





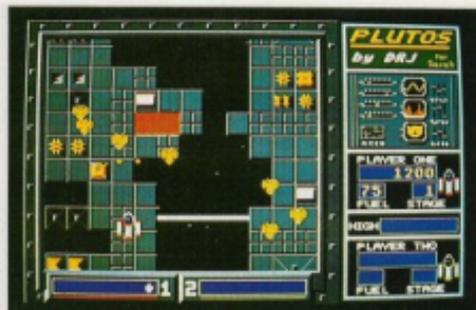
MILLIPEDE

Votre jardin est pris d'assaut par des mille-pattes géants, accompagnés de nuées d'insectes. Votre mission est de défendre votre territoire contre ces insectes nuisibles. Pour arriver à vos fins, une seule solution, tirer à vue. Encore un jeu magique dont on ne se lasse pas. Très bien réalisé par les programmeurs du groupe Hongrois

75st :GRAPHISME
65st :SONORITE
80st :INTERET

ST SYSTEM ST
Atari EDITEUR Microvalue
1/2 JOUEURS 1

Androméda, nous bénéficions ici de la meilleure version de ce jeu. Les insectes dégingolent à une vitesse vertigineuse du haut de l'écran. Dans votre zone de combat située à l'opposé vous devez vous déplacer vite et tirer. Aucun temps mort n'est permis. Tout ce qui bouge doit être détruit, et croyez moi ça grouille de tous côtés. Les animations sont parfaites, les couleurs bien choisies, les sons vous installent dans un climat proche de celui des salles d'arcades. Vous aimez tirer ? Inutile de vous en priver, cet excellent jeu de tir n'a pas pris une ride.



PLUTOS

sont quelconques, mais n'affectent cependant pas le côté distrayant du jeu. Le prix n'est pas très élevé, alors si vous aimez l'espace et l'action, achetez ce logiciel.

GRAPHISME: 68st
SONORITE: 50st
INTERET: 68st



Plutos est un jeu très banal dans sa conception. Il vient grossir les rangs déjà surpeuplés des jeux spatiaux à scrolling vertical sur ST. Des hordes de kamikazes ennemis se ruent sur votre vaisseau. Vos seules armes sont un laser et votre adresse. N'oubliez pas de reprendre du fuel de temps en temps, sinon le jeu se terminera rapidement. Les pièges qui vous attendent sont nombreux, variés et cruels. Les graphismes des vaisseaux ainsi que les décors sont dans l'ensemble réussis. L'action est rapide, le scrolling de bonne qualité. Les bruitages



XEVIIOUS

XEVIIOUS, jeu d'arcade de type space invaders à scrolling vertical a engendré une multitude de jeux similaires. Sur le ST, on peut dire que ce genre de jeu ne manque vraiment pas. Xevious le vrai est venu s'ajouter à ceux déjà existants. Il n'apporte malheureusement pour lui rien de bien nouveau. On espère en chargeant le jeu que l'on va retrouver les mêmes sensations qu'avec l'arcade. Mais on s'aperçoit bien vite que la rapidité n'est pas à la hauteur de nos espérances. C'est tout à fait

66st :GRAPHISME
66st :SONORITE
62st :INTERET

ST SYSTEM ST
US Gold EDITEUR Paradox
1/2 JOUEURS 1/2

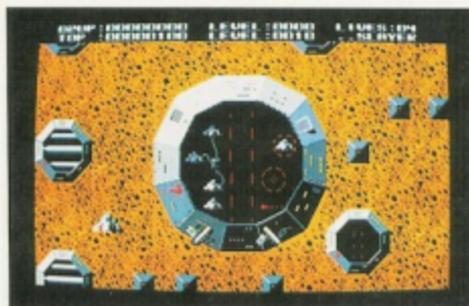
regrettable d'autant que le jeu est plutôt assez réussi graphiquement. Nous dirons plutôt que les vaisseaux et autres sprites qui vous attaquent sont très fidèles à l'arcade. Les paysages manquent de relief et ne présentent pas assez de changements. On retrouve, trop souvent le même type de décor à peu de choses près. XEVIIOUS aurait pu, avec une maniabilité et une rapidité plus grande, surclasser ses concurrents. Il n'en est pourtant rien. Les programmeurs auraient pu -auraient du prévoir une option de jeu à la souris. Les bruitages sont moyens. Le jeu plaira néanmoins aux amoureux de l'action.



FIREBLASTER

et forment des compositions spécialement étudiées pour vous vaincre. Soyez rapide, et surtout ne manquez pas le double tir quand il se présente à vous. Il sera par moment indispensable. Les bruitages sont très moyens. En revanche si vous branchez votre ST à un synthé par la prise midi vous serez agréablement surpris. FIREBLASTER est donc un jeu de TAC-TAC BOUM-BOUM qui vient augmenter la ludothèque du ST déjà bien fournie dans le domaine.

GRAPHISME: 53st
SONORITE: 58st
INTERET: 55st



HADES NEBULA

Les jeux de l'espace à scrolling vertical sont monnaie courante sur l'Atari ST. HADES NEBULA ne surpasse pas ses petits frères dans le domaine de l'originalité. Vous survolez une planète ennemie qu'il vous faut détruire. Des engins au sol vous bombardent et compliquent votre tâche au maximum. Le scrolling vertical est fluide. Les

79st : GRAPHISME
70st : SONORITE
78st : INTERET

ST Amiga
Nexus Kingsoft
1 1
SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

planètes, les vaisseaux ennemis, et les engins au sol sont très beaux. La qualité générale est bonne malgré une grande difficulté pour atteindre le but tant espéré : détruire le vaisseau amiral. Il est surprenant pour un tel jeu de ne pas entendre de bruitage mais une musique continue. Fort heureusement elle n'est pas désagréable.

Après avoir détruit une planète vous devez franchir un champ de météorites. Je vous souhaite à ce sujet beaucoup de plaisir. Ce jeu est un bon jeu de l'espace, qui plaira aux aficionados de galaxien et autres XEVIIOUS.



PHALANX

d'entraînement ! Vous avez cinq vaisseaux au départ, et si vous vous débrouillez bien, vous en obtiendrez d'autres en cours de partie.

Phalanx[®] bénéficie de bons bruitages. Les 23 niveaux proposés sont assez répétitifs. Un bon point pour les High-scores qui s'enregistrent, ce qui donne envie de mieux faire.

Jeu proche des Space Invaders, réservé aux fans du tir.

GRAPHISME: 67am
SONORITE: 78am
INTERET: 58am



SKY FIGHTER

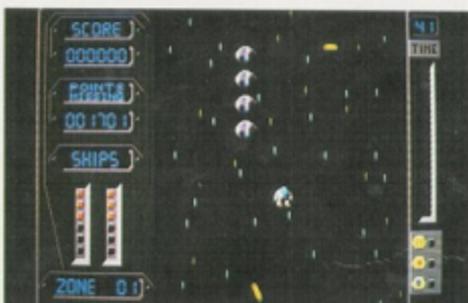
Les logiciels en provenance d'Allemagne commencent à se multiplier.

SKY FIGHTER est un jeu de tir spatial qui ressemble à XEVIIOUS. Nos voisins teutons n'ont décidément pas beaucoup d'idées en matière de jeu. Le nombre de softs de ce genre sur ST est incroyable et pour s'imposer il faut proposer au consommateur la qualité arcade. Ce n'est pas du tout le cas de ce jeu. Le début est pourtant pro-

45am 45st : GRAPHISME
48am 48st : SONORITE
46am 46st : INTERET

Amiga / ST SYSTEME Amiga / ST
Rainbow Arts EDITEUR Gremlin
1 1/2
JOUEURS

mettre avec une superbe musique digitalisée. On replonge malheureusement bien vite dans la banalité. Vous pilotez un vaisseau grâce à votre joystick et vous devez comme d'habitude détruire les envahisseurs. Le scrolling vertical est lent et très saccadé. Les graphismes sont moyens et les couleurs mal choisies. La musique et les bruitages sont éternants à la longue. Finalement seule la digitalisation du début sauve ce jeu de la plus grande nullité. Il est nettement inférieur à beaucoup de jeux possédant du même scénario sur la machine (GOLDRUNNER, JUPITER PROBE...)



TYPHOON

favorables (lettres) qui vous donneront soit du bonus soit un nouvel armement. Les graphismes des décors sont passables. C'est dommage car votre vaisseau et les ennemis sont assez jolis.

La sonorisation, mis à part la digitalisation, n'est pas extraordinaire.

Que dire de plus sinon que le jeu manque d'originalité. Il conviendra toutefois aux fans du genre.

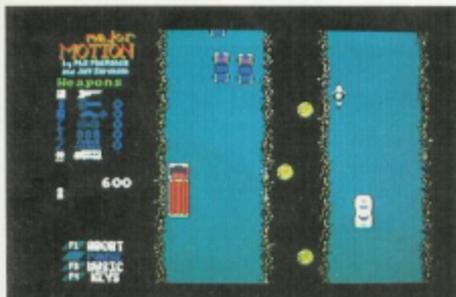
GRAPHISME: 67am 67j
SONORITE: 68am 68st
INTERET: 68am 68st



JUPITER PROBE

Aux commandes de votre vaisseau, vous devez découvrir les informations sur un peuple hostile programmé pour tuer. Votre stratégie est simple : survivre pour découvrir plus. Encore un jeu du type je fonce et je tire mais ici on sent la patte du maître STEVE BAK (créateur

GRAPHISME: 80st
SONORITE: 70st
INTERET: 50st



MAJOR MOTION

Major Motion est un remake du célèbre jeu de café, SPY HUNTER. Ce jeu fut adapté sur quasiment tous les micros. Le ST possède sa propre version. C'est la meilleure et la plus rapide. Vous êtes l'agent triple zéro au volant de votre bolide sur une route parsemée d'embûches. La route devient parfois impraticable et l'on vous somme alors d'embrayer une déviation par le fleuve. Major motion se déroule suivant un scrolling vertical de très bonne qualité, d'autant qu'il fut le premier sur ST. Beaucoup d'autres ont suivi. La

60st :GRAPHISME
57st :SONORITE
65st :INTERET

ST SYSTEME
Microdeal EDITEUR
1 JOUEURS

de Gold Runner). Les graphismes sont séduisants, l'animation parfaite, la musique un peu casse-tête mais il est possible de la supprimer. Quels sont les plus ? Un double laser, des charges d'ultra-sons qui détruisent tout ce qui vous entoure. Les vaisseaux adverses ont des formes variées. La difficulté est progressive. Ceci est-il suffisant pour vous combler ? Si oui, vous savez ce qui vous reste à faire. Un des meilleurs jeux dans ce genre pour ST.



ACTION FIGHTER

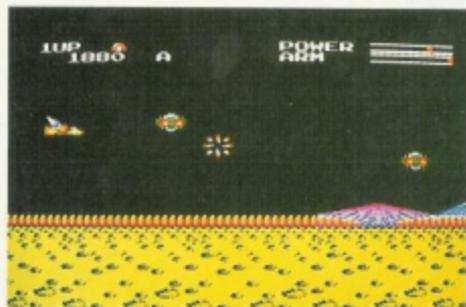
ST SYSTEME
Microdeal Editeur
1 JOUEURS

Sega
Sega
1/2

camions vous fournissent des gadgets toujours très utiles dans les moments chauds : les bidons d'huile, les nuages de fumée, les torpilles anti hélicoptères, le turbo accélérateur. Les graphismes sont simples mais mignons. On apprécie au passage la musique très entraînante de MISSION IMPOSSIBLE, en revanche les bruitages (explosions, tirs...) sont stridents et désagréables. Un jeu d'action captivant qui n'a pas beaucoup vieilli en un an,

ACTION FIGHTER se rapproche énormément d'un jeu célèbre nommé SPY HUNTER. L'idée générale est la même que son grand frère des cafés. Vous êtes SUPER RIDER un espion au service de votre président qui ne manque d'ailleurs pas de faire appel à vous. Il vous charge de récupérer des documents volés par des espions qui circulent sur les autoroutes. Le jeu est vu de haut avec un scrolling vertical très fluide et très rapide. Vous opérez à tra-

vers 5 tableaux. Vous devez lutter contre le chrono. Si les 999 unités de temps qui vous sont données s'écoulent, cela signifie que vous avez échoué et la partie est terminée. Vous devez récolter les lettres qui traînent sur la route. Elles sont indispensables pour obtenir une nouvelle arme après de votre camion. Une grande variété d'ennemis vous joueraient de sales tours. Vous devez récolter des hélicoptères, des tanks, des jets, des voitures très rapides. Le jeu se déroule sur terre et dans les airs. Ce jeu est un assez bon jeu d'action mais il est trop répétitif. Les graphismes sont honorables et la sonorisation lassante, ce qui est rare sur SEGA. GRAPHISME: 70se
SONORITE: 55se
INTERET: 69se



TRANSBOT

TRANSBOT est un jeu de tir à scrolling horizontal qui nous rappelle le bon vieux DEFENDER. Le scrolling est d'une fluidité excellente. Il y a même un scrolling différentiel entre le premier plan et les paysages.

Vous guidez un très joli vaisseau spatial sur des planètes étrangement peuplées. Des comités d'accueil très spéciaux vous

70se :GRAPHISME
69se :SONORITE
69se :INTERET

Sega SYSTEME
Sega EDITEUR
1/2 JOUEURS

guettent et sont prêts pour le combat. Les ennemis sont colorés et proposent de nombreuses dispositions d'attaque. Des petits chars apparaissent de temps à autre au bas de l'écran. Tirez leur dessus car il transforme votre vaisseau traditionnel en un foudre de guerre. La maniabilité est très bonne, les graphismes sympas. Les bruitages sont corrects sans plus. TRANSBOT se révèle répétitif mais il devrait combler les fines gachettes.



FANTASY ZONE

Pour accéder au tableau suivant il vous faut tirer sur toutes les bases immobiles. Chaque base que détruisez se transforme en pièce d'or que vous devez récolter. Il vous faudra aussi éviter les vagues ennemies très intelligentes. Les musiques et les bruitages sont fabuleux. En conclusion FANTASY ZONE est un super jeu d'action qui exploite à merveille un thème connu. C'est un des meilleurs jeux pour la SEGA.

GRAPHISME: 88se
SONORITE: 90se
INTERET: 88se



CHOPLIFTER

Bien connu des utilisateurs d'APPLE et du C-64, CHOPLIFTER est maintenant édité pour la console SEGA. C'est l'adaptation du jeu d'arcade, lui aussi fabriqué par SEGA. Vous êtes Super-john le héros de toute l'AMERIQUE. On vous appelle pour une mission de la plus grande importance. Vous devez sauver des otages retenus prisonniers par l'ennemi. Ces pauvres malheureux sont enfermés dans des blockhaus, des portes à lions et des cabanes. Le jeu se déroule selon 3 tableaux :

- La montagne
- La mer
- Les grottes

90se :GRAPHISME
89se :SONORITE
89se :INTERET

Les paysages sont très colorés et splendides.

Pour mener à bien votre mission,

Sega SYSTEME
Sega EDITEUR
1/2 JOUEURS

l'armée U. S vous a fourni un hélicoptère de tout premier ordre. Vous devez détruire les endroits où sont situés les otages. Ensuite il faudra poser l'hélicoptère afin de récupérer vos camarades.

Après cela il faut retourner à la base. Lors de ces allées et venues, toutes sortes d'ennemis vous attaqueront. Le plus cruel est sans aucun doute le crash avec les otages à bord. Le scrolling horizontal est excellent. Il y a même un scrolling différentiel entre le sol et l'arrière plan. Tant au niveau graphique que sonore on retrouve la qualité de l'arcade. Choplifter est un des jeux les mieux réalisés existant pour la SEGA.



DELTA PATROL

et alors vos réservoirs se rechargeront. Les graphismes sont peu colorés, les ennemis varient rarement.

Ce logiciel de tir spatial est globalement une catastrophe. Pour corser le tout les bruitages sont infames. Le ST possède bon nombre de jeux de tir supérieurs à celui là, alors oubliez ce soft bien vite.

GRAPHISME: 08st
SONORITE: 08st
INTERET: 09st

Le ST regorge de possibilités mais malheureusement les développeurs ne font pas toujours bon usage de celles-ci. C'est le cas dans DELTA PATROL. Ce jeu est une variante de CHOPLIFTER qui se déroule selon un scrolling latéral d'assez bonne facture. Vous êtes le seul espoir d'une planète à l'agonie. Détruisez tout ce qui bouge et surtout ravitaillez vous en énergie. Pour ce faire, des stations essence caractérisées par une pancarte FUEL sont disposées en bas de l'écran au milieu du décor de la planète. Posez votre hélicoptère à côté et appuyez sur le bouton droit de votre sou-



TIME BLAST

Micro Value est une société spécialisée dans l'édition de logiciels à bas prix. L'intention est certes excellente, mais pour ce qui est de la réalisation c'est un désastre. Time Blast manque déjà à la base d'originalité. En effet c'est une variante de Scramble avec une touche de DEFENDER. Le principal problème de ce logiciel ne provient pas néanmoins de cela. Le jeu utilise un scrolling horizontal d'une lenteur incroyable. Ce

10st :GRAPHISME
09st :SONORITE
09st :INTERET

ST	SYSTEME	ST
Micro Value	EDITEUR	Kingsoft
1	JOUEURS	1/2/3/4/5/6/7/8

scrolling est en plus horriblement saccadé. Les graphismes sont désastreux et les couleurs très mal choisies. Il vaut mieux ne pas parler des bruitages qui se résument à un ronronnement du vaisseau à vous donner mal à la tête. Time Blast n'a absolument aucune qualité en sa faveur. Même à un petit prix, le ST possède dans cette catégorie des logiciels bien plus performants. C'est un des plus mauvais jeux pour ST.



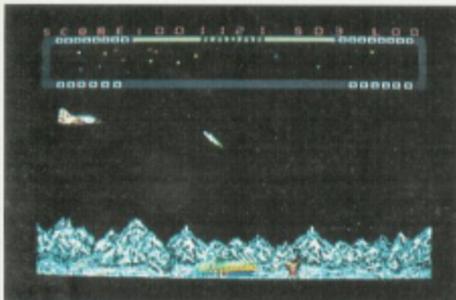
A bord de votre vaisseau spatial, vous survolez un

SPACE PILOT

et classement par rapport aux 50 meilleurs. Le graphisme des paysages est correct, par contre celui du vaisseau aurait pu être amélioré. Le scrolling multidirectionnel, bien qu'un peu saccadé, est satisfaisant.

GRAPHISME: 65st
SONORITE: 72st
INTERET: 70st

paysage futuriste. Votre objectif : détruire tout ce qui se présente autour de vous et survivre à tout prix. Moyennant quoi, votre score augmente, et vous accédez au bout d'un moment au niveau supérieur. Il s'agit d'un jeu de tir, simple par excellence, où pourront s'affronter jusqu'à 8 joueurs. L'auteur a su en accroître l'intérêt, par l'affichage permanent de la progression du pilote : score, pourcentage d'ennemis abattus



ST PROTECTOR

Ce logiciel est basé sur un thème très classique, voire rebaché. La planète a été attaquée par des extra-terrestres très cruels, et le seul espoir de ces malheureux humains C'EST VOUS ! ! ! J'ai la nette impression que le feuilleton LES ENVAHISSEURS a traumatisé les programmeurs. Vous dirigez un vaisseau inter galactique qui tire sur tout ce qui bouge afin de préserver la planète indépendante.

La page de présentation est assez colorée. La musique de

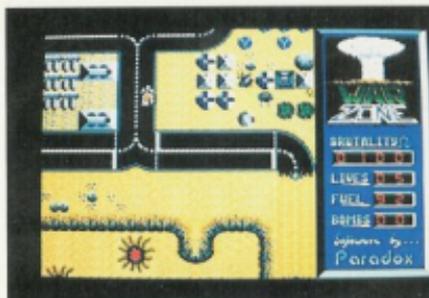
55st :GRAPHISME
40st 90stmidi :SONORITE
35st :INTERET

ST	SYSTEME
Paradox	EDITEUR
1	JOUEURS

chargement, que l'on retrouve d'ailleurs pendant le jeu n'est pas des plus mélodiques. Par ailleurs il vous est possible de brancher votre ST sur un synthé par la prise MIDI et la musique devient géniale.

Les graphismes des planètes que vous survolez sont assez moyens. Le scrolling horizontal est rapide mais d'une fluidité douteuse. Il donne par instants mal aux yeux. ST PROTECTOR ne s'adresse qu'aux mordus des jeux spatiaux en espérant que ces derniers n'attachent pas d'importance à la qualité. ST PROTECTOR est trop répétitif et mal réalisé pour convenir aux spécialistes des jeux d'arcades.





WARZONE

WAR ZONE est un des premiers titres sortis dans la série **PARADOX**.

C'est un jeu de tir à scrolling vertical. Vous dirigez cette fois-ci un petit tank qui doit tout détruire sur sa route afin de survivre.

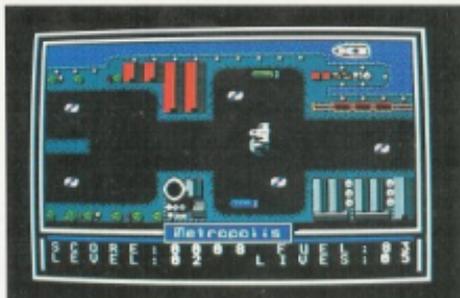
Des chars ennemis, des hélicos, des mines des blockhaus tentent de vous abattre. Ne cherchez pas toujours le combat et

59st :GRAPHISME
55st 90stmid :SONORITE
56st :INTERET

ST SYSTEME ST
Paradox EDITEUR Paradox
1 JOUEURS 1/2

pensez fuir parfois. Ainsi vous économiserez des vies. La musique est agaçante, mais si vous possédez un synthé alors je vous conseille d'y connecter votre ST et là la musique est démente. C'est une particularité des softs **PARADOX**. A part cela, les graphismes sont médiocres, les animations sont faibles et le scrolling très LENT.

WAR ZONE est démodé actuellement car il n'utilise que très peu des possibilités de l'ATARI ST. C'est un jeu très moyen et répétitif.



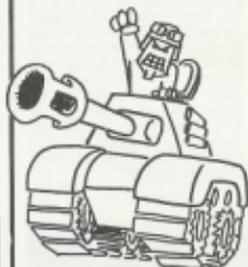
METROPOLIS

Votre cité est envahie par des extra-terrestres. Vous êtes le pilote du dernier avion de combat encore en état. Votre mission tient en trois mots ; libé-

rez la ville ! Vous dirigez un avion sur une ville vue de dessus... Est-ce bien raisonnable de risquer du temps et de l'argent dans un tel jeu ? Comment peut-on avoir aussi peu d'imagination ? Car ce n'est malheureusement qu'un problème d'imagination. Les graphismes montrent des qualités certaines la programmation est réussie, mais ce jeu est niais, complètement niais.

Alors... Alors, pour le bien de chacun je termine ce test par un point. C'est tout.

GRAPHISME: 70st
SONORITE: 60st
INTERET: 30st



PROHIBITION

A l'époque de la prohibition vous êtes un incorruptible. Vous tirez sur tous les hommes de mains de la mafia en évitant bien sûr les innocents. Ne bénéficiez pas des zipper et autre light phaser, un viseur à l'écran remplace votre arme, une flèche vous indique l'agresseur ou votre tueur ; vous devez le repérer et l'abattre avant que le temps nécessaire à votre ennemi pour vous mettre en joue ne soit écoulé. Le son digitalisé est de bonne qualité. Le scrolling est très fluide, ce qui est une bonne performance pour un déplacement multi-

45st :GRAPHISME
70st :SONORITE
80st :INTERET

directionnel sur ST. Les choses se gâtent côté graphisme surtout si, comme moi, vous êtes un FAN du jeu d'arcade Empirecity 1931. En fait **PROHIBITION** n'en

ST SYSTEME Sega
Infogrames EDITEUR Sega
1/2 JOUEURS 1/2

est qu'une vulgaire copie. Que

tre couleurs sur ST, c'est pauvre quand on en dispose de 16.

« Et les sprites Monsieur vous pouviez pas les faire un peu plus gros ? »

« AH non Monsieur, après on va dire que l'on a copié l'arcade. »

« Vous ne pouviez pas racheter les droits ? »

« AH non Monsieur, vous savez nous pauvres français... »

« Et vous voulez qu'on vous l'achète votre jeu ? »

« AH OUI MONSIEUR ? ? ? ? »

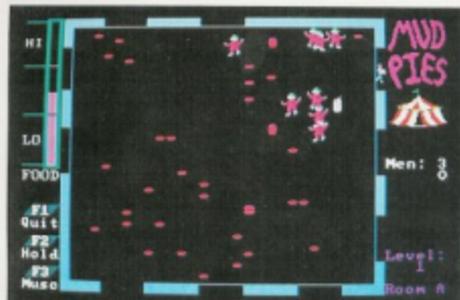


BANK PANIC

vous de jouer. Tirer vite ou s'abstenir tel est le dilemme.

Le scrolling est propre, les graphismes de bonne qualité les sons convenables. Les principaux reproches que l'on puisse faire à ce jeu sont tout d'abord l'étonnante facilité des trois premiers niveaux et son aspect répétitif. Ce jeu peut pourtant séduire les fous de la gachette.

GRAPHISME: 70se
SONORITE: 50se
INTERET: 65se



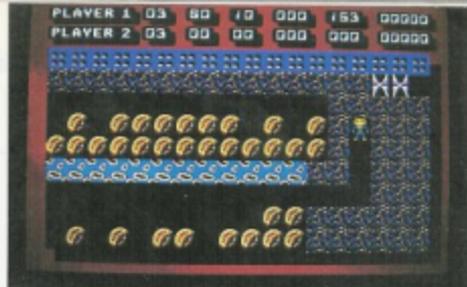
MUDPIES

Vous êtes Arnold. Sur une piste de cirque, des clowns sans humour vous poursuivent. Pour leur échapper, vous devez ramasser des tartes et les leur lancer. Encore un jeu à rendre jaloux mon V. C. S. qui aurait, lui aussi, voulu bénéficier d'un beau moniteur et d'un 68000. Une des premières réalisations

08st :GRAPHISME
09st :SONORITE
25st :INTERET

ST SYSTEME ST
Microdeal EDITEUR Databyte
1/2 JOUEURS 1/2

sur ST (et ça se voit) de l'éditeur Anglais Microdeal. Malgré un sujet plein d'humour (hi, hi, hi), ce jeu est effroyablement nul. Il a coûté au moins 5 mn de travail au dessinateur qui entre parenthèses a dû sauter la page du manuel d'utilisation indiquant que le ST bénéficie de 16 couleurs en basse résolution. A voir absolument (pour embêter le revendeur) et à n'utiliser que comme disquette vierge.



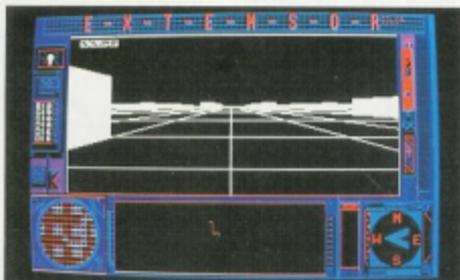
BOULDER DASH CONSTRUCTION KIT

possibilité de composer vos propres tableaux. Heureusement, car le programme en lui-même sent le rechauffé, et les quelques nouveaux éléments comme les murs grandissants et les Slimes ajoutent plus de difficulté que d'intérêt.

Si l'adaptation en salle d'Arcade fait rêver, celle-ci est plutôt « tristounette », on en vient presque à regretter les premières versions sur 8 bits !

GRAPHISME: 47st
SONORITE: 45st
INTERET: 60st

Connaissiez-vous Rockford Riot ? Mais si ! C'est cet infatigable petit personnage qui hante les caves à la recherche de diamants. Le revoilé sur ST, parmi ses rochers, ses pavillons, ses murs enchantés... Les 15 tableaux proposés sont plutôt ardu, et pour les résoudre, il vous faudra creuser autant votre cervelle que les galeries. Si vous n'arrivez pas au bout de vos peines, il vous restera encore la



EXTENSOR

Les peuplades les plus vaines de la voie lactée, qui entrent en compétition chaque année sur Mars, ont admis à leur programme une nouvelle discipline Olympique encore plus meurtrière que les autres : Extensor. Le concurrent (c'est vous) est à bord de son vidéodrome ; cet engin atteint plusieurs fois la vitesse du son, et laisse derrière lui un mur d'énergie pure qui se transforme en matière solide, devenant ainsi un obstacle infranchissable.

Il affronte plusieurs adversaires (de 1 à 6, représentés par le ST) qui disposent du même véhicule. Pour gagner il tentera de les encercler au plus vite et ainsi de réduire leur espace vital.

58st :GRAPHISME
74st :SONORITE
48st :INTERET

ST SYSTEME ST
Golden Games 1 EDITEUR Atari
1 JOUEURS 1/2

Celui qui s'écrasera dans un des murs sera éliminé.

Autour de l'écran principal en 3D, le tableau de bord du vidéodrome vous permet de consulter un compas indiquant la direction, un compteur de vitesse, un radar signalant la présence de murs, ainsi qu'un plan du jeu en 2D.

Des variantes sont possibles en modifiant le degré de difficulté, le nombre de vidéodromes adverses, la vitesse, et la forme des obstacles.

Extensor essaie de combiner l'arcade et la stratégie, mais nous laisse un peu sur notre faim : car la stratégie est minime, et l'action trop bridée pour permettre le défolement qu'on attend d'un bon jeu d'arcade.

Une version est attendue pour Amiga.

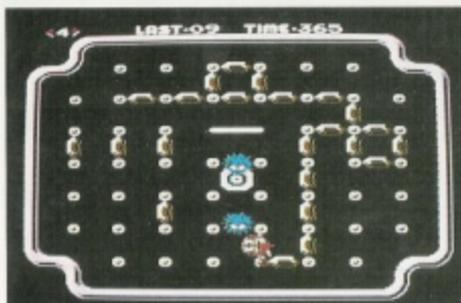


CRYSTAL CASTLE

est constitué de 37 châteaux différents.

Des passages secrets s'ouvrent parfois afin de vous transporter à des niveaux supérieurs. Crystal castles est un dérivé de PAC MAN en perspective. Le jeu est tout à fait démoniaque. Vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin ce qui le rend aussi très accrochant. A chaque château correspond une tactique précise alors faites marcher votre cerveau tout autant que votre manette. Des sorcières, boule magique, arbres et vilains ours-sons veulent votre perte, je compte sur vous pour les décevoir. Les bruitages sont de bonne qualité.

GRAPHISME: 87st
SONORITE: 75st
INTERET: 85st



CLU LAND

Le diabolique Sea Urchin, l'oursin des mers, a caché des lingots d'or dans le labyrinthe de Clu Land. Pour mieux les retrouver, il les a disposés selon diverses formes d'objets. Vous devez retrouver l'or avant un temps limite, sous peine de perdre l'une de vos six vies. Mais attention aux puits, aux murs élastiques, et bien sûr à Sea Urchin qui fera tout pour vous en empêcher. L'étrange

68ni :GRAPHISME
77ni :SONORITE
78ni :INTERET

Nintendo
Nintendo
1/2

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Sega
Sega
1/2

pouvoir qui règne dans Clu Land ne vous permet pas de vous déplacer librement ; pour changer de direction, il vous faudra vous aider des poteaux qui parsèment le labyrinthe ou rebondir contre les cloisons. Seul ou aidé d'un partenaire, vous déterrez les lingots d'or au fur et à mesure de vos déplacements et la forme selon laquelle ils ont été disposés apparaîtra.

Jeu simple et original qui mêle avec bonheur le réflexe et la stratégie, accompagné d'une musique agréable. Détente assurée.



SPACE HARRIER

originales et surtout effrayantes. Il y a le dragon à 2 têtes, le mamouth cyclope, les robots téléguidés ainsi que des obstacles naturels (arbres, buissons...). Space harrier est un jeu formidable, rapide et graphiquement superbe. Les musiques sont très variées et les bruitages excellents. Un jeu FOU, FOU, FOU ! ! ! Une seule question : survivrez-vous ?

GRAPHISME: 92se
SONORITE: 85se
INTERET: 89se

Vous êtes Harrier le valeureux combattant de l'espace. Il vous faut sauver le territoire des dragons. SPACE HARRIER est la conversion pour la Sega du jeu d'arcade (EN 3D) du même nom. La version arcade étale des possibilités ahurissantes. L'adaptation sur Sega était loin d'être une chose aisée, et pourtant c'est une réussite. Tous les monstres (ou presque) du jeu d'arcade sont présents. L'action est renversante. Les territoires sont hostiles, les monstres changent à chaque niveau. Les créatures qui s'attaquent à vous sont très



MARBLE MADNESS

Marble Madness fut l'un des tous premiers jeux sur l'Amiga et sa qualité incita beaucoup d'utilisateurs à acheter la machine.

Marble est la conversion du jeu d'arcade du même nom. Un jeu qui voilà deux ans connut un succès incomparable.

L'adaptation sur amiga réjouira tous les adeptes de ce jeu, elle est la copie parfaite du jeu de café. Les graphismes, les animations, les bruitages et autres musiques sont très fidèles à l'original. L'intérêt est immense. On a envie encore et encore de

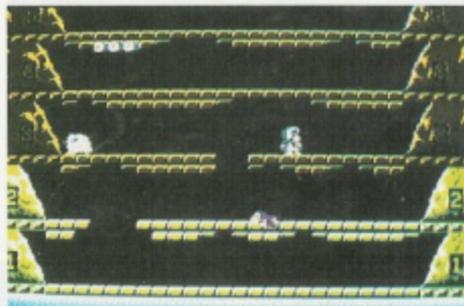
90am :GRAPHISME
90am :SONORITE
90am :INTERET

Amiga
Electronic Arts
1/2

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Nintendo
Nintendo
1/2

faire rouler la boule magique le long des rampes fantastiques. Vous la dirigez à l'aide de votre souris jusqu'à la ligne d'arrivée. Vous devez lutter contre le chrono et les adorables monstres qui gênent votre évolution. La boule des ténèbres noire et agressive tente de vous expulser hors de la pente et de vous briser. Les « slurps » rebondissent afin de vous dévorer. Gare aussi aux flaquas d'acide et autres aspirateurs et marteaux.... etc. Ce jeu est entraînant et vous mène dans un univers loufoque et fantastique. Marble Madness est un jeu grandiose qui n'a aucun égal sur les autres machines. Les graphismes sont géniaux et les sons éclatants. Roulez jeunesse ! ! !



ICE CLIMBER

contre de grimper sur un nuage ou sur le dos du condor pour atteindre plus rapidement les cimes. Faites attention où vous posez les pieds, car même les roches vous sont hostiles : certaines roulent sur elles-mêmes et vous y avancez à reculons, d'autres sont de vraies patinoires et ralentissent votre progression.

32 montagnes vous sont proposées, escaladez celle de votre choix, accompagné éventuellement d'un co-équipier. Jeu bien sympathique, avec toujours la petite note d'humour fidèle à Nintendo.

GRAPHISME: 66ni
SONORITE: 60 ni
INTERET: 74 ni

Atteindrez-vous le sommet de la montagne arctique ? Armé de votre seul piolet, vous devez vous frayer un chemin dans les blocs de glace et gravir huit niveaux pour arriver au but. Naturellement, vous allez déranger les habitants de ce monde qui n'aiment pas les intrus et vont vite vous le faire comprendre. Le Topi se fera un plaisir de reboucher les trous que vous aurez eu tant de mal à creuser. Ne le touchez pas, car son contact est mortel. Cherchez-le à coups de piolet. Evitez également l'oiseau des glaces, une collision vous ferait tomber dans le vide. Quant à l'ours polaire, il suffit qu'il arrive pour que tout s'écroule, alors ne traînez pas trop. Essayez par



MGT

Amstrad, Thomson, Spectrum, C-64 possèdent une belle collection de jeux arcade aventure en perspective. Le ST commence à enrichir lui aussi sa ludothèque dans cette catégorie de jeu, dont M. G. T fait partie. Ce jeu vous entraîne à l'intérieur d'une base spatiale. Vous pilotez le magnétotank d'où le nom MGT. Le but est de vous frayer un passage à travers les multiples salles afin de sauver votre vie.

Les graphismes sont très moyens, les couleurs sont fades. Les 16 couleurs du ST

55st :GRAPHISME
30st :SONORITE
57st :INTERET

ST SYSTEME Sega
Loricels EDITEUR Sega
1 JOUEURS 1/2

disponibles en basse résolution ne sont même pas utilisées. Il semble que ce jeu ait été directement transféré de l'AMSTRAD vers le ST avec un nombre limité si ce n'est inexistant d'améliorations. Cette habitude à bacier les conversions est une mauvaise chose pour le ST. On ne louera donc pas LORICELS pour son souci de perfectionisme sur ce soft. MGT est une déception d'autant que la maniabilité est agaçante par son manque de précision. Cela est grave pour ce genre de jeu. La sonorisation ne vole pas plus haut que le reste du jeu. En conclusion nous sommes en droit d'attendre mieux de la part de LORICELS.



SPY VS. SPY

possédait pas le sac contenant les objets déjà trouvés. Enfin, le gagnant s'envolera en ricanant dans un avion mis à sa disposition.

Spy vs Spy est avant tout un jeu de stratégie où la ruse tient une bonne place. Si vous voulez l'apprécier pleinement, choisissez vous un bon adversaire.

GRAPHISME: 68se
SONORITE: 74se
INTERET: 75se

Black et White, les frères ennemis du célèbre Mad Magazine, s'affrontent dans une ambassade étrangère à la recherche de plans confidentiels et autres objets précieux. La lutte est acharnée et chacun, en bon espion, possède une malette contenant des armes et des pièges ainsi qu'une carte des lieux.

Tout en gardant un œil sur son adversaire, chacun va d'une pièce à l'autre, fouillant les meubles, et déposant discrètement quelques traquenards.

Quand nos ennemis se rencontrent, c'est la bagarre ! La mort de l'un permettra peut être à l'autre de récupérer (s'il ne le



TRAIL BLAZER

Sur une route à damiers, vous dirigez un ballon de Football. Votre but est de terminer le parcours dans les temps. Vous serez qualifié ainsi pour la course suivante.

Après le grand succès de la Balle de Tennis de Boulder sur C. 64, Gremlins remet ça avec le ballon cher au cœur de Maradona (1000 excuses, au cœur de Platini). Cette fois le parcours est présenté en trois dimensions. Il est recouvert d'un damier de

70st :GRAPHISME
65st :SONORITE
70st :INTERET

ST SYSTEME Nintendo
Gremlin EDITEUR Nintendo
1/2 JOUEURS 1/2

sept couleurs différentes. Vous dirigez la balle de case en case, en évitant les vertes qui vous ralentissent, les bleues qui inversent vos rebonds et les roses qui vous renvoient en arrière. Tout va très vite et il est nécessaire de bien connaître les parcours pour espérer éviter les pièges et se qualifier. Un jeu de bonne qualité, dans la lignée des réalisations Gremlins. Les graphismes sont simples et très propres, la musique et les sons bien choisis. Si vous aimez les jeux de parcours vous ne prendrez aucun risque en achetant ce logiciel.

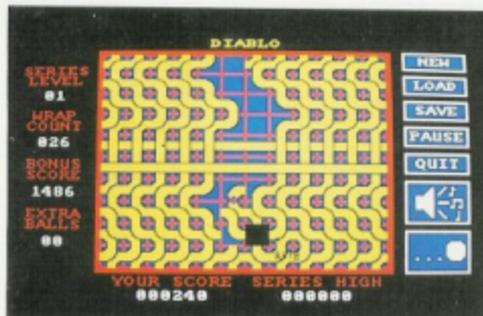


BALLOON FIGHT

formidables à Balloon Fight... C'est un remake du célèbre Joust, me diriez-vous ? Oui, mais encore amélioré, ce qui n'est pas peu dire !

Vous pourriez y jouer à deux, en partenaires ou... en ennemis, si vous trouvez que ceux-ci ne sont pas assez nombreux ! Une dernière option, totalement différente des deux premières, vous invitera à slalomer entre des obstacles pour récupérer des ballons. Un très bon jeu.

GRAPHISME: 72ni
SONORITE: 79ni
INTERET: 79ni



DIABLO

Amiga / ST SYSTEME
Classic Image 1 JOUEURS

Dablo est une bestiole qui avance son petit bonhomme de chemin tout en dévorant la route. Si elle ne trouve plus à se nourrir, elle meurt. Le but du jeu est de maintenir Diablo en vie.

Des morceaux de route enchevêtrés sont dessinés sur un damier de 10x12 dont les cases sont amovibles ; à vous de positionner rapidement la case adé-

quate pour que le chemin se prolonge le plus longtemps possible sans interruption.

Le jeu propose 2 options :

-soit une série de parcours déterminés que l'on retrouve à chaque nouvelle partie. A force d'habitude vous les négocierez de mieux en mieux.

-soit des parcours aléatoires.

Diablo requiert beaucoup de sens tactique et une grande vivacité d'esprit ; ça passionne ou ça énerve, mais ça ne laisse pas indifférent.



WERNER GAMES

malheureux, Werner sera délesté de sa chère Bibine.

-affronter aux dés d'autres joueurs, aussi tricheurs que lui, avec comme enjeu... des packs de bière, Naturalmente !

Le graphisme des pages de présentation est assez sympa, mais à part ça, le jeu ne vole vraiment pas haut...

GRAPHISME: 60st
SONORITE: 20st
INTERET: 30st

60am 60st:GRAPHISME
78am 78st :SONORITE
80am 80st :INTERET



BOB WINNER

ST SYSTEME Amiga / ST
Loricels 1 JOUEURS Psygnosis

Vous dirigez votre héros voyageur, BOB WINNER, à la recherche d'une civilisation perdue. C'est un jeu d'adresse et de combat qui se déroule dans plusieurs capitales du monde. Le scénario est tout à

fait banal, ce qui n'est pas le cas des différents mouvements et coups que vous pouvez effectuer. Ce logiciel propose un nombre incroyable de coups possibles au joystick, et il vous faudra un temps d'adaptation afin de mieux maîtriser toutes ces possibilités. Suivant l'objet que vous trouverez, il vous sera possible de faire de la savate, de la boxe ou bien de tirer sur vos ennemis. D'où la grande complication des commandes. L'animation des combattants manque de finesse. Les couleurs sont austères et les sons répétitifs. Seuls l'originalité et la multiplicité des mouvements sauvent le jeu de la banalité.

65st :GRAPHISME
63st :SONORITE
63st :INTERET

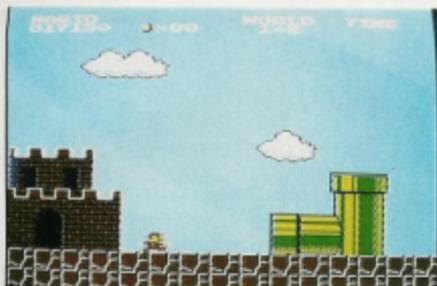


BARBARIA

Vous êtes HEGOR le Barbare. Vous devez détruire le Monde souterrain de DURGAN, dirigé par le sorcier NECRON. La source de ses pouvoirs se cache dans une pierre « le CRISTAL ». Il vous faudra le retrouver et le jeter au cœur d'un volcan. Malheureusement, vous déclencherez ainsi le compte à rebours de son éruption. Votre temps est compté, il faut au plus vite retourner à la surface. PSYGNOSIS, c'est tout simplement la ROLLIS du jeu ST, AMIGA. Une fois de plus, ils ne nous ont pas déçus. Ce logiciel est un des meilleurs jamais réalisés. Encore une superbe performance du programmeur David Lawson (auteur de tous les titres Psygnosis 16/32 bits). Les graphismes sont superbes et rendent

très bien l'atmosphère de l'histoire. L'animation des personnages est très bien réalisée si ce n'est celle d'Hegor qui pêche par certaines erreurs de programmation, qui ne nuisent heureusement pas à l'intérêt du jeu. La musique est absente mais les sons approchent de la perfection. Ce jeu dégage un magnétisme qui peut faire passer de longues nuits blanches. La version Amiga bénéficie d'une superbe présentation et de couleurs plus harmonieuses. CE JEU DOIT A TOUT PRIX FAIRE PARTIE DE VOTRE LOGITHÈQUE !

GRAPHISME: 95am 8st
SONORITE: 85am 85st
INTERET: 95am 95st



SUPER MARIO BROS

Un jour, le paisible royaume du peuple Champignon fut envahi par les Koopa, une tribu de tortues célèbres pour leur magie noire. Les tranquilles Champignons furent changés en pierre et leur royaume tomba en ruine. Seule la princesse Toadstool, fille du roi Champignon, aurait pu lever l'enchantement ; malheureusement, elle était prisonnière du roi Koopa. Vous êtes Mario, le héros bien connu et vous ne restez pas insensible au sort de ces malheureux.

Pour arriver à temps et sauver la princesse, il faudra faire preuve

82ni :GRAPHISME
72ni :SONORITE
98ni :INTERET



GHOSTS 'N GOBLINS

La belle princesse a été kidnappée, et le valeureux chevalier que vous êtes volé à son secours. Protégé par une armure étincelante, il trouvera cinq armes différentes pour venir à bout de l'ennemi. Il devra parcourir huit niveaux de difficulté, où il affrontera démons, dragons, géants et

92ni :GRAPHISME
92ni :SONORITE
83ni :INTERET

Nintendo SYSTEME Sega
Nintendo EDITEUR Sega
1/2 JOUEURS 1/2

de beaucoup de rapidité et d'agilité ; vous profiterez de l'aide des champignons, fleurs et étoiles magiques qui vous transformeront en SUPER MARIO, ou même en invincible Mario.

Vous en aurez bien besoin pour affronter les terribles créatures envoyées par le méchant roi Koopa.

Vous devrez franchir des montagnes, traverser les mers, éviter les précipices, déjouer les pièges machiavéliques, combattre les tortues et autres dragons...

Ce jeu alerte et plein de finesse m'a réellement enthousiasmé ! Les tableaux sont variés, les graphismes et l'animation sont bons, et le joystick répond à merveille aux moindres sollicitations. Un MUST.

Nintendo SYSTEME ST
Capcom EDITEUR US Gold
1/2 JOUEURS 1/2

autres zombies. Il rencontrera également des personnages cachés, tantôt amis, tantôt ennemis. Tout cela dans une ambiance moyennageuse des plus sinistres.

Un jeu assez difficile où persévérance et agilité seront récompensés par les superbes graphismes, les décors originaux, une musique et des bruitages parfaitement adaptés.

Une option permet de reprendre le jeu là où l'on s'était fait tuer. Adaptation fidèle et particulièrement réussie du jeu d'arcade. Accrochez-vous !



WONDER BOY

Vous êtes TOM TOM. Votre petite fiancée TANYA a été enlevée par un méchant roi. Vous devez la retrouver et la libérer.

Ce jeu est la meilleure adaptation du jeu d'arcade bien connu. L'action se passe, à travers quinze lieux différents qui défilent horizontalement sur l'écran. Vous pouvez choisir votre zone de départ mais pour libérer TANYA, il faut absolument récupérer 36 poupées dispersées dans les tableaux. Votre route est pleine d'obstacles et le danger peut survenir à tout instant. Il vous faudra beaucoup de vigilance, d'intelligence, de dextérité et même de chance pour arriver à vos fins. Mais que ne ferait-on pas pour l'amour. Il est impossible de ne pas succomber

au charme de TOM TOM, ce petit blondinet aux grands yeux. Inutile de vous préciser que j'ai été conquis par ce jeu merveilleux. Tout y est : les bons et les méchants, les beaux et les vilains, les bonus et les pièges. Les graphismes sont hors du commun et l'on aimerait voir beaucoup d'autres logiciels comme celui-ci. A NE PAS MANQUER.

GRAPHISME: 95se
SONORITE: 90se
INTERET: 95se



METROCROSS

Métro cross est un jeu d'arcade qui a été adapté sur ST. Son scénario est simple : il vous faut parcourir une station de métro en un temps record tout en évitant les multiples pièges qui vous retardent. Le jeu se passe selon un scrolling horizontal de très bonne qualité et finement réalisé. Vous dirigez un petit bonhomme ultra pressé qui court comme un fou sur un damier pour rejoindre l'arrivée. Gare aux carrés verts qui vous font perdre un temps précieux. Vous trouverez aussi sur votre chemin des tremplins, et des

skateboards qui vous seront bien utiles si vous êtes en retard. N'oubliez pas d'écraser les cannettes de coca cela arrête le chrono. Ce jeu est amusant et propose des obstacles très variés : CUBES, BARRIERES, ROUES.... Les graphismes sont moyens et bien loin du niveau actuel sur ST mais cela passe au second plan tellement l'action est rapide et passionnante. La musique d'accompagnement est bien rythmée et entraînante.

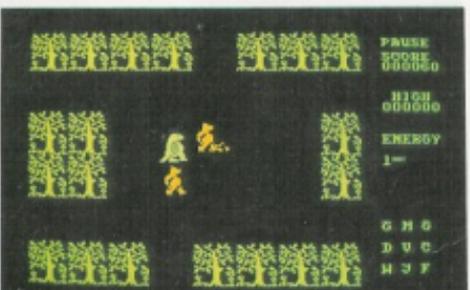
GRAPHISME: 64st
SONORITE: 70st
INTERET: 69st



ROAD RUNNER

Après le fabuleux GAUNTLET, U. S. GOLD continue à fond dans la voie ST. ROAD RUNNER est un jeu d'arcade inspiré du très populaire dessin animé : BEEP BEEP ET WILE LE COYOTE. Voici l'adaptation du jeu d'arcade pour ST. On retrouve les célèbres protagonistes BEEP BEEP et le coyote. Vous dirigez beep beep et l'ordinateur gère les déplacements du coyote qui est à votre poursuite. C'est un jeu à scrolling horizontal qui reproduit bien l'atmosphère hilarante du dessin animé. On remarque une grande nouveauté technique sur la ST : c'est le scrolling horizontal différentiel entre le premier plan et

85st :GRAPHISME
67st :SONORITE
85st :INTERET



LANDS OF HAVOC

L'étrange créature que vous êtes, mi-homme, mi-reptile, doit sauver le pays des mains du Seigneur Ténébreux. Vous démarrez dans la forêt, aidé dans votre aventure de 9 cartes fournies avec le jeu, et que vous devez disposer dans un ordre donné.

07st GRAPHISME
38st :SONORITE
28st :INTERET

ST SYSTEME ST
US Gold EDITEUR Microdeal
1/2 JOUEURS 1/2

l'horizon. Bravo messieurs les programmeurs. Les graphismes sont de type B. D. Ils sont identiques à ceux de la version arcade. La musique est marante. Le but est de ramasser des petits tas de graines éparpillés sur votre chemin. Mais WILE le coyote vous harcèle, il est en permanence à vos trousses. Il utilise des pièges très sournois. WILE monte sur une fusée au premier tableau et tente de vous carboniser. Dans les derniers tableaux il est suspendu dans les airs à l'aide d'une hélice en vous jetant de la dynamite. Vous pouvez heureusement emprunter le passage secret pour avancer dans les tableaux.

Je ne ferai qu'un seul petit reproche à cet excellent jeu : l'écran de jeu trop petit. A part cela ROAD RUNNER possède tous les éléments pour faire un tabac sur ST.



TIME BANDIT

Vous menez un combat à travers le Temps contre le Gardien du Mal afin de retrouver le « Grand Artifice ». Cette quête vous conduira à travers seize différentes époques entre l'Antienne Egypte et l'Ere de l'espace. Ce jeu date de 1986, et il n'a pas pris une ride. Dans un décor représentant le temps vous déplacez le héros d'époque en époque. Il en existe vingt, chacune d'entre elle a quinze niveaux. Ce qui est extraordinaire dans ce logiciel, c'est la variété incroyable de jeux que l'on y découvre. Chaque époque est unique et requiert une stratégie différente. Dans la « Ville des fantômes », il faut trouver des combinaisons afin d'ouvrir les portes, on peut aussi y dis-

cuter avec des personnes. La « Cité des Ombres » renferme un superbe PacMan. Certain lieux sont en fait de terribles labyrinthes dont on ne peut sortir qu'avec beaucoup d'expérience. L'Ere Spatiale renferme, en fait, un jeu d'aventure plein d'humour, dans une navette interstellaire occupée par des robots. Ceci n'est qu'un léger aperçu de ce jeu merveilleux aux graphismes splendides, à l'animation parfaite et duquel j'ai eu beaucoup de mal à m'arracher pour écrire cet article. A acheter sans délai quelque soient vos goûts ludiques. N'hésitez pas.

GRAPHISME: 95st
SONORITE: 80st
INTERET: 97st



QUARTET

ST SYSTEME Sega
Microdeal EDITEUR Sega
1 JOUEURS 1/2

Vous allez battre la campagne à la recherche de différents objets : livre, coffre, clés, etc., tout en gardant un doigt sur la gachette de votre pistolet-laser, car la lande grouille d'ennemis-pompeurs-d'énergie. Ce jeu, d'un graphisme très pauvre (les labyrinthes monochromes se ressemblent tous), a pour seul mérite d'être le premier sur ST (pas dans l'intérêt, mais dans la chronologie).

La colonie de l'espace numéro 19 a été envahie par des Aliens féroces qui se sont emparés du cercueil de la défunte reine Cynthia. Seuls la célèbre Mary et son compagnon Edgar ont assez de pouvoirs pour chasser les intrus et récupérer le cercueil.

Nos deux personnages sautent de plate-forme en plate-forme et détruisent le maximum d'ennemis jusqu'au chef Alien qui

détient la clé conduisant au tableau suivant. Le score progresse de façon originale : vous commencez avec 10.000 points et ceux-ci augmentent quand vous récupérez des balles-points, ou diminuent quand l'ennemi vous touche. Si la marque descend à zéro, vous perdez une de vos trois vies. Quartet est une bonne adaptation du jeu d'arcade, et le fait de pouvoir jouer à deux simultanément en relève encore l'intérêt. Une « astuce », donnée dans le mode d'emploi, permet de choisir le tableau de départ.

GRAPHISME: 93se
SONORITE: 80se
INTERET: 90se



GHOST HOUSE

Bonne nouvelle pour Mick ! Son grand-père vient de lui léguer une collection de pierres précieuses. Hélas, ces bijoux sont cachés depuis des années dans les cinq cercueils du manoir de Dracula, et les retrouver n'est pas une mince affaire !

89se :GRAPHISME
77se :SONORITE
80se :INTERET



AIRBALL

l'écran. Elle vous renseigne sur l'état de gonflement de la bulle.

Airball est un jeu qu'il faut complimenter car il montre très bien le fossé énorme existant entre les 8 bits et les 16 bits. En effet les jeux d'arcade-aventure en perspective sont monnaie courante sur les AMSTRAD et SPECTRUM mais leur qualité graphique et sonore n'est souvent pas à la hauteur de leur intérêt. Airball réunit lui tous les ingrédients du grand jeu. Il y a au début une superbe présentation accompagnée d'une non moins superbe musique. Vous dirigez une bulle d'air à la recherche d'un livre magique. Vous devez en permanence surveiller une jauge en bas de

92st :GRAPHISME
87st :SONORITE
90st :INTERET

Sega SYSTEME ST
Sega EDITEUR US Gold
1/2 JOUEURS 1/2/3/4

Le manoir est hanté par de redoutables monstres (mummies, cracheurs de feu, chauves-souris, etc.), et Mick doit se frayer un chemin à coups de poings pour trouver la clé qui ouvrira les cercueils. Mais, dès que notre héros en soulève le couvercle, Dracula surgit et attaque. Si Mick est vainqueur il gagnera une pierre précieuse, sinon, à bout d'énergie, il perdra une de ses 3 vies.

N'ayez pas peur, il ne s'agit pas d'un film d'horreur, les personnages de Ghost House sont plus drôles que terrifiants.

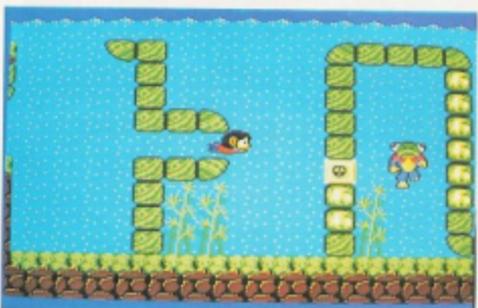


GAUNTLET

Voici enfin l'adaptation sur ST du jeu d'arcade GAUNTLET. Le jeu consiste à explorer de nombreux donjons peuplés de mystérieuses créatures. Vous pouvez jouer à 2 simultanément à l'écran en choisissant vos personnages parmi 4 disponibles. Chaque personnage possède des qualités particulières. Par exemple, ELF est un fin archer, le magicien a des pouvoirs surnaturels. Chacun des joueurs possède au départ une certaine quantité d'énergie qu'il se devra de conserver. Le joueur rencontrera en chemin de nombreux objets (clés, fioles, nourriture). Les monstres qui vous

attaquent sont nombreux et de différentes difficultés. Les fantômes sont très vulnérables mais les mages en robe noire sont quasiment invincibles. Lorsque vous les rencontrez il est préférable de fuir plutôt que d'essayer de combattre. Le scrolling multidirectionnel est de qualité assez moyenne ; toutefois, il n'y a pas lieu de s'en plaindre. Le jeu est très captivant et procure les mêmes sensations que l'original d'arcade. Les graphismes sont d'enfer et d'une finesse rare. Les brutaiges sont super. Que demander de plus. Gauntlet est le meilleur jeu d'arcade sur ST.

GRAPHISME :93st
SONORITE:85st
INTERET: 94st



ALEX KID IN MIRACLE WORLD

boule de télépathie, poudre téléportante, canne de vol... L'or surtout est très important, car il permet d'acheter des objets magiques, une moto, un hélicoptère, un bateau, et même des vies supplémentaires ! Qui n'a pas vu Alex Kidd ne peut se targuer de connaître un VRAI jeu d'Arcade-Aventure ! Oserais-je dire qu'il est parfait ?

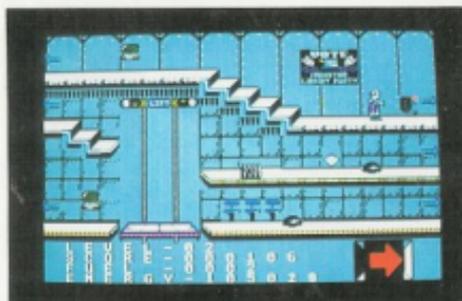
GRAPHISME: 96se
SONORITE: 85se
INTERET: 99se

ST SYSTEME Sega
Microdeal EDITEUR Sega
1 JOUEURS 1

S'il est insuffisant, trouvez une pompe à plus vite. Dans le cas contraire, gare à l'éclatement. Vous guidez votre bulle à travers les superbes salles d'un château. Vous devrez ramasser des objets qui ont tous une utilisation propre. Évitez les pointes et autres obstacles. Surtout ne paniquez pas si l'écran devient tout noir.

Cela signifie que vous êtes dans une salle sans lumière. La torche est alors nécessaire. AIRBALL est jeu fabuleux qui allie d'excellents graphismes à un intérêt immense. Si vous ne possédez pas ce soft c'est une erreur grossière qu'il vous faut réparer au plus vite.

Comment Alex Kidd, le briseur de rochers, peut-il sauver la planète Radactian avec pour seul point de départ un morceau de carte et un médaillon de pierre ? Il va parcourir le pays à la recherche de 5 objets magiques pour chasser l'oppressur : Janken Le Grand, en la battant, lui et ses courtisans, au jeu du Janken (la pierre, la feuille et le ciseau, ça vous rappelle quelque chose ?). Le Monde du Miracle est vaste (monts, lacs, île, château, etc.), et, s'il est peuplé d'ennemis, Alex peut toutefois compter sur sa famille et sur les découvertes qu'il fera en chemin : or, boîtes, capsules et bracelets magiques,



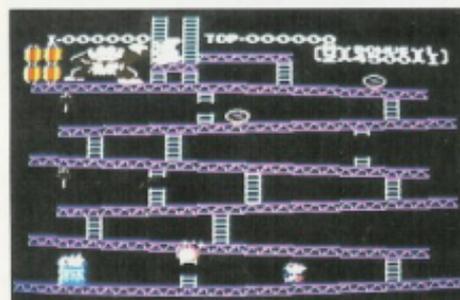
SPACE STATION

La base spatiale Alpha 3 a été envahie. Vous devez la débarrasser des intrus, récupérer une disquette contenant le programme d'antabaissement, et rechercher l'ordinateur central

70st :GRAPHISME
45st :SONORITE
48st :INTERET

ST SYSTEME ST
Paradox EDITEUR Atari
1 JOUEURS 1/2

capable de la lire. En chemin, vous devez vous procurer des cristaux de lithium qui serviront de carburant à votre vaisseau, pour vous échapper avant le feu d'artifice final. Space Station est un des rares jeux de plateaux sur ST. Le graphisme est assez bon et coloré. Il y a de très nombreux tableaux, malheureusement tous sont faits dans le même "moule". La musique ressemble beaucoup à celle des autres jeux de Paradox, et on aimerait bien entendre autre chose... Un jeu moyen, assez lassant.



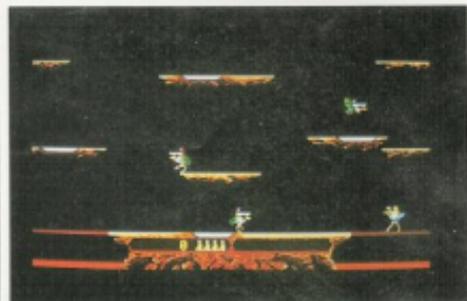
DONKEY KONG

DONKEY KONG est un grand classique du jeu informatique. Il a engendré des suites, et un véritable vent de folie. La version Nintendo est la réplique exacte de l'original d'arcade. Mais avec les ans ce jeu a beaucoup vieilli. Vous contrôlez le courageux MARIO qui doit délivrer sa fiancée, retenue prison-

55ni :GRAPHISME
55ni :SONORITE
58ni :INTERET

Nintendo SYSTEME Nintendo
Nintendo EDITEUR Nintendo
1/2 JOUEURS 1/2

nière par un gorille. Ce dernier use de tous les artifices pour vous éloigner de votre bien aimée. Vous devez éviter des gâteaux, des tonneaux, des flammes... Les graphismes sont similaires à l'arcade, qui date tout de même de 1982. Ce n'est donc pas vraiment une référence. DONKEY KONG se révèle assez répétitif mais il est distrayant. Il représente une véritable pièce de musée. Je le conseille plus particulièrement aux jeunes enfants, ou aux conditionnels de la série.



JOUST

jeu d'action où la stratégie joue un rôle non négligeable. Il vous est possible d'attendre sur les plate-formes lorsque vous êtes attaqués de toutes parts. A vous d'établir le schéma à adopter pour gagner la lutte. Dans les niveaux plus élevés il faudra que votre attention redouble car des dragons apparaissent et se précipitent pour vous dévorer. JOUST est un jeu détonnant aux graphismes fins et d'une grande maniabilité. Les bruitages sont réduits à leur plus simple expression. JOUST est aussi un jeu fantastique lorsqu'il est joué à deux joueurs.

GRAPHISME: 79st
SONORITE: 30st
INTERET: 80st



DONKEY KONG 3

pent, dont le venin est mortel, vous barrera le passage à la première occasion pour défendre ses acolytes. Si vous arrivez à récupérer le Super Insecticide gardé par Donkey Kong, les coups portés à l'adversaire seront d'autant plus violents. Jeu simple et gai, qui devrait corvéter aux plus jeunes. Il vous faudra pulvériser à outrance. Pour réaliser de bons scores, nous ne saurions trop vous recommander un joystick à tir automatique.

GRAPHISME: 65ni
SONORITE: 80ni
INTERET: 60ni

Donkey Kong est de retour ! Cette fois-ci, il menace votre jardin accompagné d'une tribu d'abeilles dévastatrices et autres animaux rampants. Armé de votre pulvérisateur, vous devez anéantir ces bestioles et faire fuir l'affreux plantigrade. La tâche n'est pas facile, d'autant qu'il ne faudra pas écraser les superbes fleurs qui font l'admiration du voisinage. Vos ennemis, quant à eux, ne sont pas désarmés : ils vous balanceront noix de coco et dards empoisonnés, et Creepy le ser-



MONKEY BUSINESS

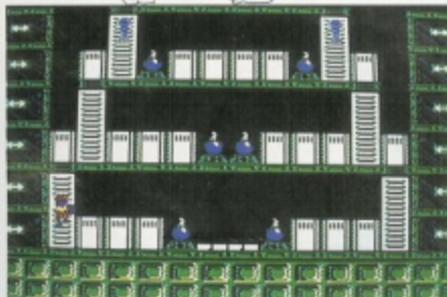
15st :GRAPHISME
08st :SONORITE

38st :INTERET



ST SYSTEM Nintendo
The Other Valley EDITEUR Nintendo
1 JOUEURS 1/2

Cette pâle réplique du célèbre Donkey Kong, où vous devez délivrer la malheureuse prisonnière du grand singe, est très loin des possibilités du ST. A ne prendre que si on vous l'offre !



WRECKING CREW

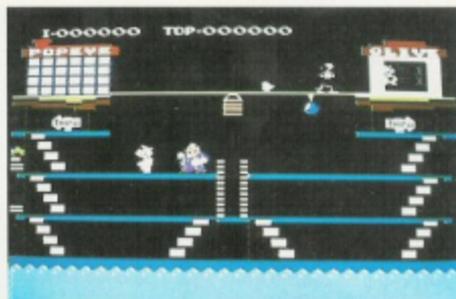
Gare aussi à ne pas trainer à l'étage que la boule de feu traverse à toute vitesse. Fuyez ! Heureusement, pour échapper à vos ennemis, vous avez plus

d'un tour dans votre sac : vous sautez d'un tonneau à l'autre, et vous grimpez aux échelles comme personne. On vous a aussi laissé quelques charges de dynamite qui vous permettent, tout en augmentant votre cadence, de vous débarrasser momentanément de vos adversaires. Vous pouvez également, en ouvrant certaines portes, entraîner vos poursuivants vers l'autre bout du bâtiment, ou les immobiliser en les coiffant d'un tonneau, ou encore les coincer entre deux murs.

Ce jeu est un mélange très réussi de rapidité et de stratégie, qui n'est pas sans rappeler le célèbre Loderunner. Les nombreux tableaux vous permettront de passer d'agréables moments.

74ni :GRAPHISME
70ni :SONORITE
85ni :INTERET

Nintendo SYSTEM Amiga / ST
Nintendo EDITEUR Nintendo
1 JOUEURS 1/2



POPEYE

Popeye et Brutus, comme toujours, se disputent les faveurs de Olive Oyl. Au premier tableau Popeye essaie d'attraper les cœurs que lui lance Olive pour en tapisser sa maison. Puis il doit remplir une portée de notes de musique et enfin, il devra collecter les lettres du mot HELP que lui envoie une Olive désespérée, perchée en haut d'un bateau.

Pendant ce temps, Brutus, Bernard le vauteur et Seahag la sorcière font tout pour le faire échouer, en lui balançant des

cloues, des bouteilles et des crânes. Heureusement, les boîtes d'épinards qui apparaissent par moment permettent à notre héros de reprendre le dessus. Le graphisme et l'animation sont bons et le rendu des personnages est fidèle au dessin animé. On regrettera seulement qu'il n'y ait que trois tableaux. Jeu simple et distrayant qui ne manque pas d'humour.

GRAPHISME: 73ni
SONORITE: 83ni
INTERET: 67ni

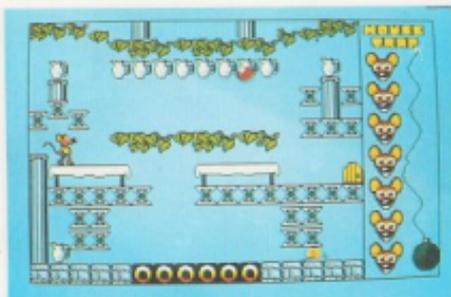


MISSION ELEVATOR

objets que vous observez à l'écran. Ce jeu est un savant mélange d'arcade et de recherche. Vous devez tout d'abord ramasser les clés partout où vous en trouvez. Évitez de mettre vos doigts dans les prises de courant, ou de tirer sur les lustres. La durée de vie est grande, celle grâce à la variété des actions. De plus les graphismes sont très jolis. Les étages sont moyens mais pas désagréables.

C'est un super jeu d'arcade avec une petite pointe de recherche.

GRAPHISME: 91am 87st
SONORITE: 60am 60st
INTERET: 85am 85st



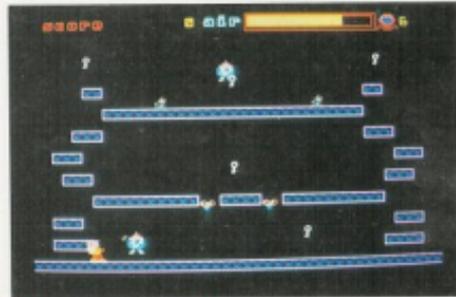
MOUSE TRAP

Il s'agit d'un des premiers jeux de plates-formes sur ST. Le scénario tout d'abord, puisqu'il en faut un : Marvin le rat a été délaissé par sa compagne Meryl. Pour regagner ses faveurs, il a décidé de faire fortune en amassant les nombreuses richesses (fromages, fruits et objets divers) disséminés

ST SYSTEME ST
Micro Value EDITEUR Solar Software
1 JOUEURS 1

dans une quarantaine de caves. Les pièges sont variés et les ennemis nombreux, mais notre valeureux rongeur ne doit pas s'arrêter en chemin car le temps lui est compté. Les graphismes sont gais, colorés, rappelant les dessins animés. La musique, entraînante, ressemble à celle de « Histoires sans Paroles » à la télé, et s'adapte bien au style du jeu. Les tableaux du début sont assez simples et permettant de se faire la main. Après, il faudra un peu d'astuce pour se frayer un chemin entre les obstacles.

78am 78st :GRAPHISME
65am 65st :SONORITE
74am 74st :INTERET



TERRESTRIAL ENCOUNTER

souvent bicolore, est d'une pauvreté sans nom. Les bruitages se limitent aux déplacements de notre bonhomme, les collisions sont muettes, aucune musique. L'intéret, évidemment s'en ressent ! Pour tout vous dire, le jeu est rangé définitivement au fond d'un tiroir ; à moins que je ne l'offre un jour... à ma belle-mère.

GRAPHISME: 18st
SONORITE: 08st
INTERET: 15st



T. N. T

Vous êtes un soldat, seul au cœur des lignes ennemies. Vous devez combattre et libérer la base de KHE SANH. Les commandos de programmeurs français passent à l'attaque. Et PAN pour L'Angleterre... Voilà une bien jolie réalisation française. Des défauts, certes, mais un bon jeu tout de même. Un hélicoptère vous dépose au cœur des lignes ennemies (Tiens on a déjà vu ça quelque part, dans Commando). Ça ne fait rien, nous au moins, on est armés jusqu'aux dents : fusil, mitrailleuse, grenades, couteau, lance flamme, tout y est (je me

ST SYSTEME Sega
Infogrames EDITEUR Sega
1/2 JOUEURS 1/2

sens fatigué avec tout ça sur le dos). Mais seul dans ces beaux marécages les forces ennemies agissent vite, trop vite, souvent à peine arrivées. J'aurais quand même dû écouter les programmeurs et ne pas partir seul. (Sylvester aurait été si content de m'accompagner). Passons aux décors, ils sont superbes même si dans « la forêt tropicale de nuit » (le deuxième tableau), les lunettes infrarouges me manquent cruellement. Cette guerre, aux rythmes d'une musique très cadencée, est en fait bien sympa. Mais mon cœur de voyageur aurait aimé rencontrer autre chose que des colonnes de fantassins et quelques tentes.

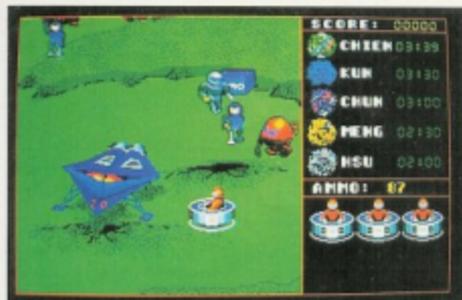
85st :GRAPHISME
85st :SONORITE
70st :INTERET



SECRET COMMAND

moins de onze ennemis différents comme les tireurs de bazooka ou les artilleurs. Le paysage n'est pas en reste : la jungle, la forêt, les marais où l'on s'enfonce jusqu'à la taille, et encore le désert, la ville etc. Tout ceci fait de ce jeu la meilleure réalisation du genre sur micro ordinateur et croyez moi on n'est vraiment pas loin de l'écado. La musique est un peu décevante pour un jeu Sega.

GRAPHISME: 90se
SONORITE: 70se
INTERET: 80se



MICRO VALUE le spécialiste des jeux à bas prix nous propose cette fois ci une sorte de réplique de COMMANDO. Du point de vue du principe de jeu uniquement car la réalisation est elle largement inférieure à ce célèbre jeu d'arcade. Vous dirigez un bonhomme entouré d'une courroie métallique très large. Vous devez libérer des prisonniers cachés dans une forteresse.

Pour mener à bien votre mission il vous faudra tuer tous les objets et les ennemis sur votre passage. Que de violence inutile

57st :GRAPHISME
 45st :SONORITE
 56st :INTERET

LIBERATOR

ST SYSTEME Sega
 Micro Value EDITEUR Sega
 1 JOUEURS 1

pour un jeu aux graphismes pauvres, aux couleurs criardes, qui manque par dessus tout d'originalité. Le scrolling vertical est très lent. La sonorisation est désagréable. Je dirais pour conclure que les programmeurs semblent ne pas maîtriser les immenses capacités du ST. C'est dommage. Liberator est un petit jeu. Fort heureusement pour lui son prix est à la hauteur de sa qualité.

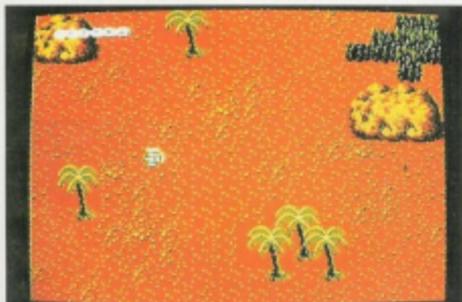


THE NINJA

samourais ainsi que des animaux...

Un grand nombre de décors différents et jolis est proposé. La musique est bien rythmée et convient bien à ce type de jeu. The Ninja est un d'action intéressant qui permet au combattant de lutter à travers bon nombre de beaux paysages. La durée de vie n'en est que plus grande. A vos sabres, et bonne chance ! ! ! !

GRAPHISME: 77se
 SONORITE: 78se
 INTERET: 79se



COMMANDO

Vous êtes Super Joe, l'agent spécial commando chargé de délivrer les otages et de percer les défenses ennemies jusqu'à la forteresse où se situe leur quartier général.

Un hélicoptère vous dépose aux avant-postes et vous laissez seul contre tous. Ça ne va pas être une partie de plaisir !

Pour mener à bien votre tâche, vos seules armes sont un pistolet mitrailleur (avec munitions illimitées) et quelques grenades. Les soldats ennemis vous ont repéré et se précipitent sur vous. Il vous faut tirer vite, éviter leurs balles, éviter leurs pièges, ramasser gilets pare-balles, radios, or, médailles, grenades, découvrir les échelles cachées qui mènent aux souterrains secrets dans lesquels se trou-

84ni :GRAPHISME
 75ni :SONORITE
 86ni :INTERET

vent essences, décorations, otages... Ouf !

Recueillez le maximum d'objets pour un score d'enfer.

Ne vous laissez pas griser par l'action et ne forcez pas tête baissée. Zigaguez pour ne pas

Nintendo SYSTEME
 Capcom EDITEUR
 1/2 JOUEURS

être touché, contournez les postes renforcés et attaquez-les par derrière. Utilisez vos grenades parcimonieusement, elles vous permettront d'éliminer plusieurs ennemis d'un seul coup.

Un jeu d'action époustouflant qui ne vous laissera aucun répit. Une option intéressante permet de reprendre une partie au niveau où vous aviez été tué précédemment.

Un bon joystick sera nécessaire, si possible avec tir automatique, pour espérer arriver au bout de votre mission.

Une superbe adaptation du jeu d'arcade





PINBALL FACTORY

Flipper redéfinissable. Vous créez et jouez à votre propre flipper. Un des descendants du fameux PINBALL CONSTRUCTION SET (Electronic Arts). Le spécialiste des logiciels ST, MICRODEAL, nous propose ici une réalisation décevante. Mais, en 1986, lorsque le jeu est sorti, cette firme avait le mérite d'être pratiquement la seule à éditer autant de logiciels ST. Le pro-

50st : GRAPHISME
20st : SONORITE
50st : INTERET

ST SYSTEME ST
Microdeal EDITEUR Ere Informatique
1/2/3/4 JOUEURS 1/2/3/4

gramme est lent. Les graphismes sont pauvres, comparativement aux possibilités du ST, mais d'une qualité nettement supérieure aux logiciels semblables sur 8 bits. Il est possible de redessiner le tableau de marque du flipper ainsi que la zone de jeu. On joue avec la souris, et la boule est lancée à partir du clavier.

On peut renouer le flipper ; tous les joueurs de « Flip » vous confirmeront que cela est indispensable, et même « tilter ». Si vous êtes un fan de billard Electronique vous devrez acheter les deux existant sur ST, et celui là en fait partie.



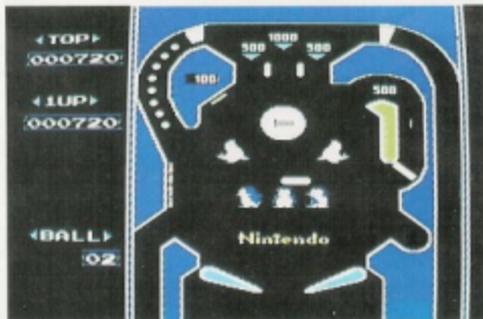
MACADAM BUMPER

Flipper redéfinissable et paramétrable.

Pour un premier jeu ST, la société Française ERE Informatique réussit un coup de maître. Cette réalisation est proche de la perfection. Elle a fait pâllir les américains et a certainement permis de redonner confiance à la Programmation Française, bien mal jugée à l'étranger. L'utilisation de la souris est optimale. Tous les paramétrages ainsi que les transformations graphiques sont réalisées avec ce petit rongeur si pratique. Il est possible de redéfinir plus de dix paramètres techniques, comme la vitesse de la boule, l'inclinaison

du flipper, les combinaisons du « spécial » ou de l'extra-ball. La partie « logiciel de dessin » est aussi de bonne qualité. Sa présentation le rend extrêmement convivial. Le flipper créé, on peut maintenant jouer, deux choix sont possibles : le clavier ou la souris. Ma préférence va au clavier, car la position de jeu est très proche de la réalité. Vous aimez le « Flip » vous avez ici ce que l'on fait de mieux dans le genre. Alors... Alors... félicitation au programmeur Remy Herbulot.

GRAPHISME: 85st
SONORITE: 70st
INTERET: 85st



SYSTEME Nintendo
EDITEUR Nintendo
JOUEURS 1/2

Il s'agit d'un Flipper, et comme pour tout flipper, il faut accumuler un maximum de points pour battre votre adversaire ou votre record personnel. Contrairement à ce qui se fait déjà sur d'autres appareils, Nintendo ne vous permet pas de modifier les paramètres de la machine (élasticité, rapidité, pente...), ni de la secouer et de faire TILT. La richesse du jeu est due en fait aux nombreuses combinaisons et bonus possibles : cibles tournantes où il faut aligner trois dessins semblables, cartes à découvrir, œufs à faire éclater, etc.

PINBALL

La balle voyage sur deux écrans, et l'on peut même, en visant bien, accéder à un troisième tableau où l'on retrouvera le célèbre Mario qui devra, une fois encore, délivrer sa bien-aimée. Les flippers répondent au quart de tour, les rebonds et la vitesse de balle sont bien dosés, et rendent ce jeu attrayant et accessible même aux plus jeunes.

GRAPHISME: 70ni
SONORITE: 77ni
INTERET: 85ni



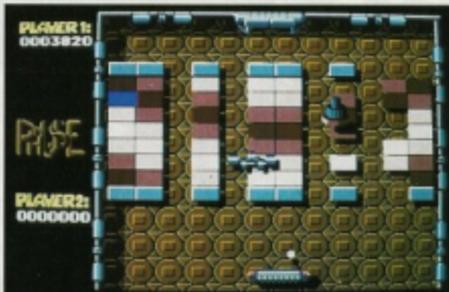
ARKANOID

Quelque part dans l'inconnu votre vaisseau mère ARKANOID est détruit. Votre navette de combat VAUS s'éjecte. Vous êtes prisonnier d'une force inconnue. Votre mission : détruire les 33 murs de briques spatiales qui vous séparent de la liberté. Sous un sujet pompeux, cette excellente adaptation du succès d'arcade créé par TAITO cache en fait un casse-briques remodelé au goût du jour. C'est TAITO le responsable. C'est lui l'éditeur génial qui a eu l'idée de jouer avec notre Nostalgie en créant ce super casse-briques.

60st :GRAPHISME
45st :SONORITE
90st :INTERET

Il tente d'ailleurs la passe de deux avec « SUPER QIX », seul l'avenir nous dira si le pari est réussi... Arkanoid ST garde les mêmes proportions que la version arcade. Sur nos moniteurs, le tout paraît un peu mesquin mais avec un écran de 51 cm vous aurez presque envie de sortir 10F de votre poche. Les graphismes sont de qualité moyenne, mais ils ne sont pas mieux en Arcade. L'animation est parfaite, les sons auraient pu être mieux travaillés. Le miracle de ce logiciel est justement là : des graphismes presque pauvres, un sujet vieux de dix ans auquel on ajoute quelques pilules, quelques monstres et voilà un jeu calme, reposant mais qui dégage un magnétisme à la fois magique et diabolique.

ST SYSTEME ST
Imagine EDITEUR D3m
1/2 JOUEURS 1/2



TONIC TILE

Vous êtes face à un mur de briques, armé d'une raquette inter-galactique et d'une balle cyrénique, votre mission est de détruire un maximum de murs ainsi que votre abominable geolier le « DRAGON ». D3m présente ici certainement la plus belle réalisation française en matière de jeu. TONIC TILE est le seul jeu pourrait, sans retouche graphique et sonore être transféré sur une machine d'arcade. De beaux fonds, de gros sprites, des monstres incomparables, des sons, une musique digitalisée, et un dragon qui lance des gouttes d'acide désintégrant. Tous les ingrédients d'une super production sont là. Le temps de jeu par tableau est court, les grands rallies sont rares et se terminent

généralement mal pour le joueur. Il est indispensable d'utiliser au mieux les pilules et la balle. Il faut surtout être EXTREMEMENT concentré. La difficulté diabolique de TONIC vient de la trop courte distance séparant la raquette des briques et surtout d'un placement de gestion dans le déplacement de la raquette. Chaque tableau a son secret, il est nécessaire de le percer avant de lancer la balle, sans quoi... la sanction est immédiate. Un éditeur vous permet de créer vos propres tableaux. A vous de jouer.

GRAPHISME: 90st
SONORITE: 90st
INTERET: 75st

AMIGA - SEGA
CONTACT'EURO
BP 937... 27009 EYREUX Cédex
TEL. 32.28.9139

MINITEL. 32.28.19.79.

AMIGA UTILITAIRES

ARCIS ANIMATOR V/TRACES	943 F
ART GALLERY II	210 F
ACTYR HANK C COMMERCIAL	3499 F
CAMBRIDGE LISP	904 F
CDMAN	829 F
DELUXE PAINT II	945 F
DELUXE PAINT I	548 F
DELUXE PAINT	557 F
DIGIVIEW II	2540 F
INSTANT MUSIC	250 F
LOGISTIX	1051 F
MUSIC STUDIO	280 F
PUBLISHER	1402 F
SONIX	560 F
SUPERRASE	702 F
T V TEXT	701 F
TEVE BASIC	1051 F
V.I.F. PROFESSIONAL	1445 F
VIDEO MEGAS	255 F
VIDEOSCOPE	1402 F

JEUX

ARCHON	238 F
ARENA	241 F
BALANCE OF POWER	350 F
BARBARIANS	208 F
BRATACCAS	300 F
CHALLENGER	103 F
CHAMPIONSHIP GOLF	214 F

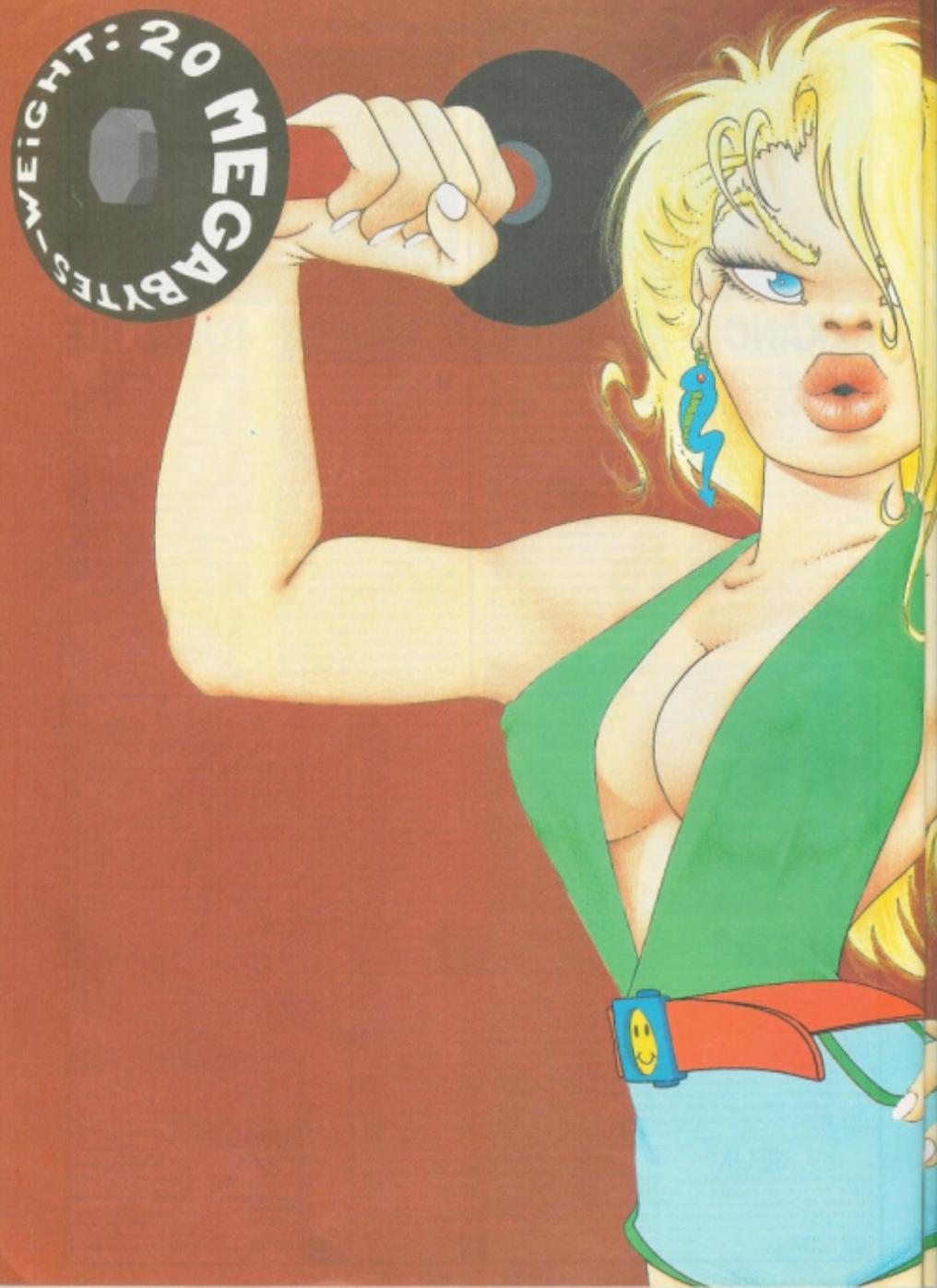
CHESSTMASER 2000	313 F
CRENCHER FACTORY	103 F
DEEP SPACE	255 F
DEFENDER OF THE CROWN	301 F
DEJA VU	350 F
DEMOLITION	103 F
EARL WEAVER BASEBALL	261 F
FAERY TALE ADVENTURE	350 F
FLIGHT SIMULATOR II	365 F
GRAND SLAM TENNIS	350 F
GUILD OF THIEVES	201 F
RACKER	193 F
HALLEY PROJECT	315 F
HOLLYWOOD HIJINK	280 F
KARATE	175 F
KARATE KID II	212 F
KING QUEST III	350 F
KING QUEST II	361 F
KNIGHT ORC	162 F
LEADERBOARD	223 F
LEADERBOARD TOURNAMENT	102 F
MARBLE MADNESS	238 F
METACROWD	193 F
ONE ON ONE	107 F
YSALANX	103 F
PHANTASIE	237 F
PORTAL	297 F
RACER	301 F
ROADWAR 2000	279 F
ROGUE	252 F
S. D. I.	301 F
SCENERY DISK 7 FL W/2 DC	189 F
SEVEN CITIES OF GOLD	230 F
SHANGAI	193 F
SILENT SERVICE	219 F
SINBAD	345 F
SKYDIVER	230 F
SPACE BATTLE	103 F
STARGLIDER	203 F
SUPER HUEY	260 F
THE PAWN	229 F
ULTIMA III	212 F
UNLIMITED	309 F
WINTER GAMES	216 F
WORLD GAMES	216 F

SEGA

ACTION FIGHTER	180 F
ALEX KIDD	195 F
ASTRO WARRIOR	186 F
BLACK BELT	196 F
CHOPFLIFTER	186 F
F18 FIGHTER	143 F
GHOST HOUSE	143 F
HY HERO	143 F
PIO WRESTLING	196 F
QUARTZ	196 F
SHOOTING GALLERY	186 F
SPACE HARRIER	227 F
SUPER TERRIS	143 F
TEDDY BOY	143 F
THE NINJA	186 F
TRANSDOT	143 F
WONDER BOY	186 F
WORLD GRAND PRIX	186 F
WORLD SOCCER	186 F
ZILLION	196 F
ENDURO RACER	124 F
OUT RUN	227 F

A REVISER A CONTACT'EURO BP 937... 27009 EYREUX Cedex

TITRES	PRIX
SEGA TRUC UP Pratiquons les Jeux de Paul et d'Eric	+20F
<input type="checkbox"/> Carte Remboursement	215
<input type="checkbox"/> Carte Blanc	TOTAL
<input type="checkbox"/> Monnaie	
<input type="checkbox"/> Contact	
NOM, Prénoms _____	
ADRESSE _____	
CODE POSTAL _____	
VILLE _____	



SPORT

Le sport inspire tant les créateurs de jeux qu'il mérite une place à part, bien que la plupart des jeux testés dans cette catégorie puissent être rangés soit dans les jeux d'action, soit dans les simulations. La richesse de cette famille, qui de plus, fournit la plupart des jeux en version "deux joueurs", ce qui permet affrontement et compétition, lui donne une place à part dans ce guide.

Des sports mécaniques aux sports de combat, en passant par l'athlétisme et tous les sports d'équipe, les micro-ordinateurs et les consoles ont toujours eu leur lot de jeux de sport. Mais ces jeux nécessitent plus que d'autres une technologie avancée et seules les nouvelles machines vont pouvoir nous apporter une réelle satisfaction dans ce domaine.





HANG ON

Vous chevauchez une moto de course à travers cinq circuits aux paysages différents. Votre engin fonce à près de 300 km/h. Vous bénéficiez de 3 vitesses. Vous pouvez aussi accélérer et freiner. Votre but est de terminer premier de la course, et ce, dans un temps minimum. Hang On est l'adaptation du jeu d'arcade de même nom. Cet excellent logiciel n'est en fait qu'un « remake » de la célèbre course de voiture, POLE POSITION, version moto. L'ef-

70se :GRAPHISME
50se :SONORITE
75se :INTERET

fet de vitesse est bien rendu, les décors sont dépourvus, mais le graphisme est de très bonne qualité, il est même supérieur aux logiciels concurrents testés dans ce magazine. Le son, sans égaler celui de la plupart des jeux SEGA, reste très réaliste. HANG ON, comme SUPER CYCLE sur Atari, apparaît plus comme un très bon jeu d'arcade plutôt qu'une stricte simulation sportive.

Sega SYSTEM ST
Sega EDITEUR Epyx
1 JOUEURS 1



SUPER CYCLE

Vous êtes en course sur une 750 cc. Votre but est d'arriver premier dans une course de 9 étapes, semées d'embûches. Vous courez jour et nuit parmi les flaques d'eau, d'huiles et de verglas sur des routes souvent encombrées par des travaux. Encore une adaptation bâclée, décidément on n'a pas de chance avec les motos sur ST. Le graphisme même si il est nettement meilleur que 500cc, n'est pas encore à la hauteur des possibilités du ST. La musique et les sons sont du même niveau. Les animations manquant un peu de réalisme, on ne sent, par exemple, presque pas

la force centrifuge dans les virages. On peut, sans risque, pousser les concurrents plus lents. En fait, on ressent une volonté nettement ludique dans ce logiciel. Tous les trois parcours, on a le droit à une course aux bonus. On doit, comme dans le jeu d'arcade BUGGY BOY attraper un maximum de drapeaux disposés sur la route. Au huitième parcours on a le droit à l'orage et aux flaques d'eau. En fait on s'amuse énormément dans ce jeu.

GRAPHISME: 50st
SONORITE: 40st
INTERET: 60st



GRAND PRIX 500 CC.

Simulation de championnat du monde de moto 500 centimètres-cube. Votre engin a quatre rapports, un accélérateur et un frein. Vous pouvez vous entraîner ou disputer la plupart des grands prix du monde. Les courses ont lieu sur neuf tours contre l'ordinateur ou entre amis.

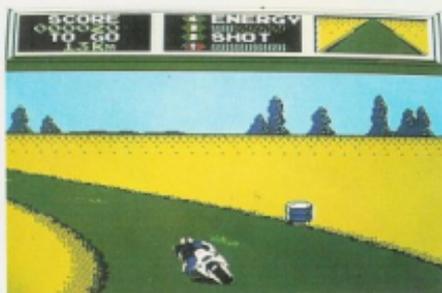
GRAND PRIX 500 cc. est le logiciel le plus porté sur l'aspect simulation. Les mouvements du deux roues et l'impression de vitesse sont très réalistes et demandent un bon entraînement. La présentation simultanée de deux écrans de jeu permet une visualisation très précise des situations de course, surtout en tête à tête. Les bruitages sont eux aussi, de

20st :GRAPHISME
50st :SONORITE
60st :INTERET

bonne qualité. Malheureusement le tableau se gâte lorsqu'on se penche sur le graphisme. Outre les dessins indigènes du ST, on se demande

ST SYSTEM Nintendo
Microids EDITEUR Nintendo
1/1 contre 1 JOUEURS 1/2

pourquoi il a été utilisé 8 couleurs au lieu de 16 possibles. Les conséquences ? Certaines parties de l'écran sont illisibles, par exemple le numéro du rapport, en bleu clair sur fond bleu très clair. La convivialité est un mot à la mode en informatique, mais il ne faut pas moins de quatre pages de texte avant de commencer à jouer, le programmeur aurait-il oublié que l'Atari bénéficie d'un GEM et d'une souris ? Certainement pas... GRAND PRIX 500 ST est tout simplement une adaptation à moindres frais d'un programme prévu pour un autre ordinateur. Ceci prouve de la part de l'éditeur et du créateur un profond mépris du JOUEUR... DOMMAGE.



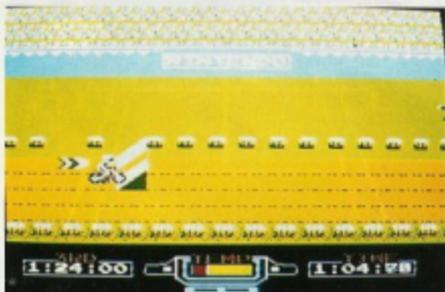
MACH RIDER

Vous êtes aux commandes d'une moto du futur, munie de quatre vitesses, d'un rétroviseur et d'un laser. Vous foncez à plus de 500 km/h. Votre mission est de défendre la terre contre de démoniaques envahisseurs. Dans ce but, vous devez vous entraîner sur des routes dépourvues d'ennemis. Des cibles placées en bord de route permettent d'éprouver votre précision de tir. Le téléphone sonne... « allo, tu as une course de moto à tester sur Nintendo ? » ; encore un Hang-on au Enduro ? « répondis-je d'une voix blasée. « Mais non, tu verras, c'est autre chose ! » me dit-on au téléphone. En effet, je ne fus pas

deçu... Au volant de ma moto de l'an 2000, je fonce, les yeux rivés sur la route truffée de pierres, de flaques d'huiles, de verglas, de clous et même de mines explosives. Un coup d'œil sur le rétroviseur, ATTENTION ! des ennemis ! je rétrograde 4, 3, 2, 1, je freine, ils me doublent, PAN PAN, je les désintègre de mon puissant laser. La simulation est rapide, vive, alerte, les animations sont très réalistes. On s'amuse énormément. Un seul regret, les graphismes sont assez décevants et les couleurs sont ternes : Dommage.

GRAPHISME: 60ni
SONORITE: 55ni
INTERET: 80ni

Génération 4



EXCITE BIKE

EXCITE BIKE est un jeu de motocross à scrolling latéral. Vous devez compléter différents parcours dans un temps minimum. Il propose 2 possibilités de jeu :

-GAME A : course d'entraînement où vous apprendrez à maîtriser les diverses bosses et obstacles.

-GAME B : compétition contre les autres motocrossmen. Ce jeu est rapide mais les graphismes sont d'une qualité très

56ni :GRAPHISME
55ni :SONORITE
58ni :INTERET



WORLD GRAND PRIX

Au volant d'une formule 1, vous courez sur douze Grands Prix différents. Un jeu superbe qui rappelle le bon vieux temps de POLE POSITION. Le challenge est simple : terminer dans les temps afin de se qualifier pour la course suivante, et croyez moi ce n'est pas facile. Même les 1, 22 à faire pour la première course sont difficiles à réaliser. Votre monoplacement à deux vitesses et peut atteindre 300 km/h. Sur la partie supérieure de l'écran un compteur, un compteur de vitesse, un chronomètre et un plan du parcours vous donnent toutes les informations nécessaires. Les

89se :GRAPHISME
90se :SONORITE
85se :INTERET



ENDURO RACER

la perfection de la version du café. La course a lieu dans plusieurs paysages tels que la forêt, le désert... Tout au long des parcours, vous serez confrontés à des bosses qui vous font perdre de l'altitude et perdre de la vitesse. Vos adversaires sont des motocrossmen, voitures de dragster, etc.

Évitez aussi la collision avec les obstacles naturels (rochers, cactus).

Ce jeu est décevant et répétitif malgré quelques moments agréables.

Un jeu que vous apprécierez peut-être si vous ne connaissez pas la version arcade, sinon passez-vous en.

GRAPHISME: 71se
SONORITE: 59se
INTERET: 59se

Nintendo SYSTEME Sega
Nintendo EDITEUR Sega
1 JOUEURS 1

moyenne, tout comme les bruitages. On se passionne néanmoins sans problèmes pour la course et la lutte contre les adversaires. Les sauts de bosses sont grisants. N'oubliez jamais de surveiller la température de vos pneus, sous peine d'éclatement. C'est un jeu rapide qui, comme beaucoup sur Nintendo, nécessite de bons réflexes. On peut aussi construire ses propres tableaux avec l'option DESIGN. En définitive, un jeu moyen qui procure quelques moments de plaisir.

Ce jeu est censé être l'adaptation du jeu d'arcade ENDURO RACER. Oh surprise lorsque le jeu apparaît à l'écran, la vue n'est pas en 3D comme en arcade. Votre moto roule selon un scrolling diagonal de type ZAXXON. C'est une énorme déception. Une fois remis de cette émotion à vous décrocher le cœur, le jeu est cependant correct. Les graphismes sont assez jolis, les animations convenables. Les paysages que vous traversez sont beaux mais loin, très loin, de

Sega SYSTEME ST
Sega EDITEUR Gazoline Soft
1 JOUEURS 1/2

graphismes sont très beaux, surtout les paysages et le choix des couleurs. À la fin de chaque course lorsque vous terminez dans les quatre premiers vous gagnez des points. Ceux-ci vous permettent d'optimiser le rendement de votre véhicule, avec un super accélérateur, des pneus anti-dérapants, ou un nouveau moteur. Les animations ne sont pas en reste. World Grand Prix est à mon avis la plus belle course de mono place sur console et micro. Son seul défaut provient d'un léger scintillement des sprites au moment des dépassements qui pourrait gêner les joueurs trop assidus devant leur écran. Les sons sont très réalistes, et la petite musique annonce vos victoires, adorable. A ne pas manquer.



TURBO GT

passerez de très bon moments entre amis si vous voulez jouer à plusieurs. Un conseil, restez sobre car les circuits des niveaux élevés ne pardonnent pas les erreurs. Il arrive parfois que votre véhicule reste bloqué dans les barrières de protection. Plus vous avancez dans le jeu plus l'état de la route se dégrade, se transformant à certains tableaux en véritable patinoire.

Malgré une grande simplicité graphique et musicale ce jeu est un très bon jeu de conduite, avec lequel vous prendrez un grand plaisir à jouer surtout si vous jouez à 2.

GRAPHISME:67st
SONORITE: 60st
INTERET: 81st



SUPER TENNIS

On attendait tous avec avec une grande impatience un tennis sur ST.

Il est arrivé, mais alors quelle déception. Graphiquement, on a la désagréable impression que le ST s'est transformé en un SPECTRUM tant les couleurs sont mal choisies. Les tennismen sont minuscules, mal animés et manquent complètement

39st :GRAPHISME
39st :SONORITE
46st :INTERET

de réalisme. Tout cela est très gênant pour un tennis, surtout lorsqu'on connaît les possibilités

du ST. On était en droit d'attendre beaucoup mieux. Heureusement, les coups du tennis sont assez bien respectés. Cela ne sauve pas pour autant le jeu d'une grande médiocrité. Si vous aimez vraiment le tennis, je vous conseille de comparer le tennis pour NINTENDO à celui-ci. C'est le jour et la nuit. J'attends, tout comme bon nombre d'utilisateurs un meilleur tennis sur ST.

ST	SYSTEME	Nintendo
FiL	EDITEUR	Nintendo
1/2	JOUEURS	1/2

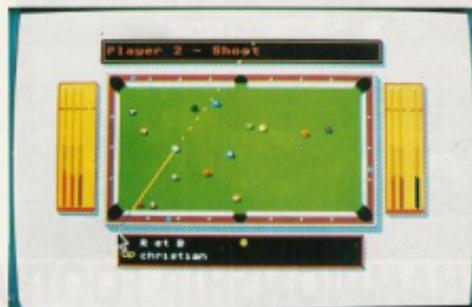


TENNIS NINTENDO

Pour les niveaux supérieurs c'est une autre paire de manches. Il va vous falloir programmer des entraînements intensifs. Les 2 boutons de la manette sont utilisés.

Un sert à renvoyer la balle normalement, l'autre à exécuter des lobs. Les gestes du vrai tennis sont parfaitement respectés et détaillés. Enfin les bruitages

Le tennis sur nintendo recrée parfaitement les sensations que l'on éprouve sur le court. Les graphismes ne sont pas exceptionnels, mais les petits bonhommes rondelets sont adorables. Les joueurs ont une allure très sympa. De même que les arbitres, ce qui n'est pas chose commune. Le jeu est quant à lui passionnant, prenant. On ne veut plus lâcher la console, c'est une véritable drogue. 5 niveaux de difficulté vous sont p



EIGHT BALL

Vous jouez sur un billard américain vu en plan.

Ce billard américain est un des nombreux jeux réalisés par l'éditeur Microdeal sur ST. Les graphismes sont bons, notamment la représentation des boules. Les sons ne manquent pas non plus de qualité. Cinq options vous permettent de choisir votre mode de jeu et le niveau de réalisme désiré. Ainsi vous pouvez décider si les boules peuvent ou non sortir de la table. À l'aide de la souris, vous dirigez un vecteur

60st :GRAPHISME
40st :SONORITE
50st :INTERET

ST SYSTEME ST
Microdeal EDITEUR Shelbourne Soft
1/2 JOUEURS 1/2

dont l'origine se trouve sur la boule à frapper. Celui-ci permet de choisir la direction et la force du coup. Le maniement de la queue est simple mais ne permet aucun effet dans la frappe. L'animation n'est pas, non plus très réaliste. Les boules ne glissent pas assez, et s'arrêtent trop brusquement. Leur animation est saccadée dès que plusieurs d'entre elles se déplacent en même temps. Ne pouvant combler les spécialistes de l'effet, Eight ball est un billard simple à utiliser qui s'adresse plutôt aux débutants. Ce billard est utilisable sur un écran monochrome.

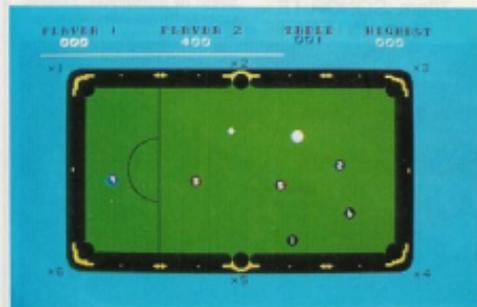
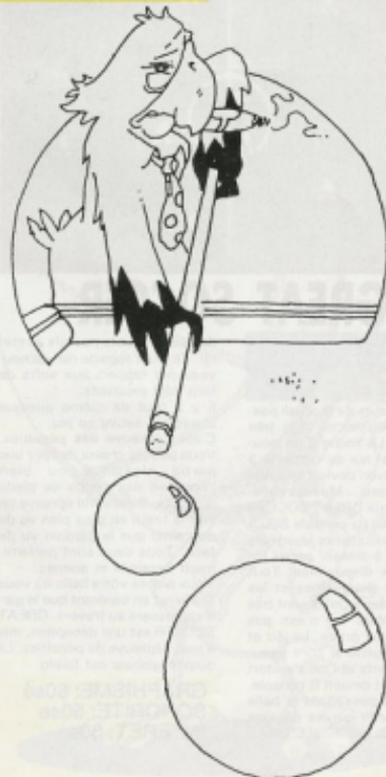


ST POOL

Billard américain vue en plan. Ce billard bénéficie de bons graphismes et d'une option intéressante qui permet de déterminer la zone de frappe et ainsi d'obtenir l'effet choisi. On peut taper n'importe quelle boule, mais le maniement de la queue n'est pas facile. En effet, à l'aide de la souris, on place son extrémité sur la boule choisie, puis on l'éloigne de celle-ci afin d'indiquer la puissance et enfin on

frappe la bille. Pendant cette manœuvre, le plus petit mouvement latéral change la direction du tir. L'animation des boules est assez réaliste et le son convenable. Ce billard sans être du niveau des meilleures simulations peut convenir à certains fanatiques de ce sport.

GRAPHISME: 60st
SONORITE: 30st
INTERET: 50st



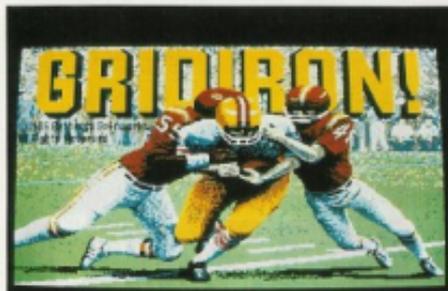
SYSTEME ST
EDITEUR Microdeal
JOUEURS 1/2

MICRODEAL est une des sociétés les plus prolifiques sur le ST. **ELECTRONIC POOL** est d'ailleurs un de leurs premiers jeux. Comme son nom l'indique, c'est une simulation de billard américain. La table de billard est vue de haut. Sur cette table sont posées six boules numérotées qui n'attendent que vous pour s'animer un peu. Vous devez rentrer ces balles dans six trous situés à différents endroits du tapis. A chaque trou correspond un coefficient qui permettra à la machine d'évaluer votre score. Les graphismes sont très simples et peu colorés. Les boules sont quant à elles mal animées. Le joueur n'a pas la sensation qu'elles roulent mais plutôt qu'elles glissent. Le jeu

ELECTRONIC POOL

est lui aussi très simplifié et comblera les personnes qui veulent découvrir ce loisir entre amis. Il se résume à positionner un curseur sur la boule que vous visez, ensuite vous cliquez à droite de la souris pour déterminer la force de votre coup, et enfin vous appuyez sur le bouton gauche pour que le coup parte. C'est facile. Les experts de billard seront par contre déçus par cette trop grande simplicité. Le réalisme du jeu n'est pas non plus parfait, cependant le jeu est amusant.

GRAPHISME: 30st
SONORITE: 25st
INTERET: 56st



GRIDIRON

Simulation de football américain.

Bien qu'en pleine expansion, le football américain est très peu connu en France. Aux Etats-Unis, c'est le sport national au même titre que le football au Brésil. Après une présentation superbe les menus apparaissent. On peut ainsi décider de la durée des quarts-temps, de jouer seul ou à deux. Le terrain est représenté en plan et les joueurs ont la forme de points. Ce sport étant surtout stratégique, la simulation est ainsi facile à comprendre. Toutes les manipula-

50am :GRAPHISME
70am :SONORITE
85am :INTERET



SOCCER

Qui a dit qu'il fallait absolument un stade et 22 joueurs pour faire un bon match de Football ? Nintendo vous prouve le contraire !

Vous voilà à la tête de votre équipe favorite (vous avez le choix entre 7 pays) et vous pouvez jouer contre l'ordinateur (5 niveaux de difficulté) ou contre un autre passionné.

Sélectionnez la durée du match et faites votre entrée sur le terrain. La foule en délire vous acclame, l'arbitre siffle... et c'est parti ! Vous contrôlez 1 de

84ni :GRAPHISME
70ni :SONORITE
90ni :INTERET

Amiga
Bethesda Soft
1/2

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Amiga / ST
Activision
1/2

tions se font à la souris sauf dans le cas d'une partie à deux. Pour chaque action, il faut choisir parmi 20 tactiques différentes en attaque ou en défense. Un éditeur permet de programmer chacun des joueurs sur le terrain et de créer ses propres tactiques, afin de les sauvegarder sur disques. Les bruitages sont réalistes. L'arbitre parle et annonce les fautes et les 'touch-down'. Bethesda Softworks a réussi avec ce logiciel, un très bon Football américain, où la plus grande part est réservée au sens tactique. Ce jeu verra un public de passionnés, il décevra vite les débutants.



CHAMPIONSHIP FOOTBALL

Le football américain est un sport méconnu en France qui commence toutefois à connaître un certain développement. Les compagnies de softs U. S. ont toujours produit des jeux ou des simulations se rapportant à leur sport national. A part quelques initiés, personne n'y comprend rien mais cela marchait bien aux U. S. ACTIVISION nous propose cette fois-ci une simulation qui régnera les non-connaisseurs. Pour la première fois, les joueurs sont représentés en gros plan et très colorés. Leur animation est

très réaliste, on se croirait sur le terrain. Vous devez parcourir 10 YARDS en 4 tentatives pour progresser et tenter d'avancer jusqu'au TOUCHDOWN ou essai. Vous avez comme dans toute simulation de foot américain des choix de stratégie à effectuer pour les offensives ou la défense. Une fois ces options maîtrisées, le jeu est très jouable et possède une durée de vie quasi illimitée. C'est le meilleur football américain, le plus beau et l'un des plus simples d'utilisation.

GRAPHISME: 83 am st
SONORITE: 55 am st
INTERET: 85 am st



GREAT SOCCER

Nintendo
Nintendo
1/2

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Sega
Sega
1/2

vous 6 joueurs à votre gré (5 joueurs de champs plus 1 gardien de but), dribblez, descendez le terrain, shootez, faites des passes, revenez en défense, gardez votre but, dégagez, faites des remises en touche... Attention au hors jeu... Bref, à part le jeu de tête, toute la panoplie du parfait Platini est présente.

Apres un certain temps d'adaptation, on arrive à contrôler parfaitement son équipe et le match n'en devient que plus plaisant. Ce jeu nous a enthousiasmé par son réalisme, sa gaïeté, ses charmantes danses de la mi-temps, les sauts de joie de l'équipe marquée et l'excellente animation des joueurs.

Les amateurs de football possédant un micro sont très nombreux. La sortie d'un nouveau logiciel qui se rapporte à leur sport favori devrait soulever l'enthousiasme. Malheureusement pour eux GREAT SOCCER est un fiasco. La console SEGA possède d'excellents jeux mais celui-ci est à classer parmi les moins bons disponibles. Tout d'abord les graphismes et les animations des joueurs sont très succints. Mais ce n'est pas encore le plus grave. Le jeu et l'action en général sont beaucoup trop lents et l'on s'endort pratiquement devant la console. Les joueurs possédant la balle ont une flèche qui les désigne au-dessus de leur tête. C'est un

des seuls points positifs à retenir. Ce jeu n'apporte rien de nouveau par rapport aux softs de foot déjà existants.

Il y a tout de même quelque chose qui sauve ce jeu. C'est l'épreuve des pénalités. Vous pouvez choisir de faire une partie classique ou bien l'épreuve des coups de pieds aux buts. Dans cette épreuve on voit le tueur en gros plan vu de dos ainsi que le gardien vu de face. Tous deux sont parfaitement dessinés et animés.

Vous placez votre balle où vous le désirez en espérant que le gardien passera au travers. GREAT SOCCER est une déception, mais à part l'épreuve de pénalités. La qualité globale est faible.

GRAPHISME: 60se
SONORITE: 50se
INTERET: 50se



TWO ON TWO

Voici un nouveau jeu de basket édité par Activision. Dans un stade archi-comble vous affrontez l'ordinateur ou un ami.

Les matches se déroulent à deux contre deux sur le terrain entier. Deux options vous sont proposées dès le départ : 1 OU 2 JOUEURS.

Dans le premier cas vous êtes opposé à la paire commandée par l'ordinateur. Mais vous ne dirigez qu'un seul joueur de votre paire, l'autre est géré par la machine. Avec l'option 2 joueurs il vous est possible de vous associer à un copain afin de défier l'ordinateur.

83am 83st :GRAPHISME
83am 75st :SONORITE
88am 88st :INTERET



Amiga / ST SYSTEME
Activision EDITEUR
1/2 JOUEURS

Il existe aussi une option un joueur contre un autre joueur. Dans tous les cas, l'ordinateur dirige au moins un joueur. Deux niveaux de difficulté sont proposés. Comme vous le constatez les variantes sont très nombreuses dans ce jeu. Il n'y a aucun reproche à formuler de ce point de vue. Les bruitages sont réalistes et parfaitement adéquats.

La version amiga de ce côté là possède un léger avantage sur la version ST. Les graphismes sont très détaillés de même que les animations. Le stade et la foule sont superbes. On aperçoit même les coachs se levant de leur chaise. Tous les coups du basket (ou presque) sont possibles.

C'est le meilleur basket à cette date. A ne manquer sous aucun prétexte.



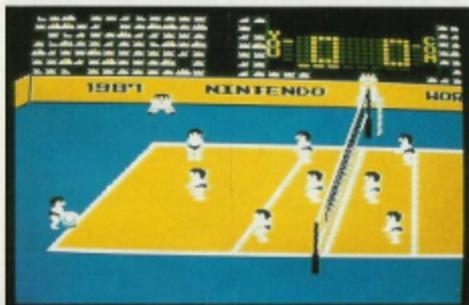
ONE ON ONE

même essouffant tant la version amiga est rapide. On oublie donc bien vite la déception graphique car la motivation et la concentration l'emportent. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur (4 niveaux) ou contre un copain. Un excellent basket qui respecte tous les mouvements des pros. A VOUS LA VICTOIRE ! ! !

GRAPHISME: 55am
SONORITE: 84am
INTERET: 83am

Le basket est un thème qui a toujours inspiré les créateurs de softs.

One-on-one voici deux ans, révolutionna les traditionnels logiciels traitant de ce sport en proposant un jeu à un contre un sur un seul panneau. La version pour les 8 bits connut un énorme succès. On peut donc se montrer déçu par la version amiga qui n'exploite pas, loin s'en faut, les capacités graphiques de la machine. En revanche les sons digitalisés ajoutent au jeu un réalisme saisissant. On se croirait au stade avec le speaker et les hurrahs de la foule. Le jeu est très intéressant, je dirais



SYSTEME Nintendo
EDITEUR Nintendo
JOUEURS 1/2

VOLLEY BALL

Simulation de Volley-Ball à six joueurs, vue de côté. Il existe plusieurs modes de jeu, Volley masculin ou féminin, tournoi ou entraînement. On peut smash, contrer seul ou à trois joueurs. Il est aussi possible de faire des passes avant et arrière dans toutes les directions.

J'ai tout simplement été ébahi par ce jeu. Il est, à mon avis, le meilleur sport d'équipe qu'il m'ait été donné de rencontrer sur une console. Même s'il demande une période d'adaptation, ce logiciel est simple à manipuler. L'action est très réa-

liste, vive, gaie, spectaculaire et garde cet aspect dessin animé si typique à Nintendo. Ce jeu demande la concentration nécessaire dans ce sport difficile. Il apporte aussi l'explosion de joie qui suit le gain d'un point disputé. Une cartouche plus qu'indispensable aux amoureux du sport et indispensable aux autres. S'il n'en fallait qu'une à ma logithèque Nintendo, ce serait celle-là.

GRAPHISME: 70ni
SONORITE: 65ni
INTERET: 99ni



WINTER GAMES

Il n'est de vous présenter le célèbre Winter Games qui fait désormais partie de la légende du jeu informatique. Vous participez aux Jeux Olympiques d'hiver. 7 épreuves sont au programme :

-Le HOT DOG ou saut de bosse : très Fun et surtout très acrobatique.

-Le saut à ski ou vol à ski : nécessite une parfaite coordination des mouvements.

86 am st :GRAPHISME
67 am st :SONORITE
87am st :INTERET

Amiga / ST
Epyx
1/2/3/4/5/6

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Amiga / ST
Epyx
1/2/3/4/5/6

-Le patinage artistique : il y a deux épreuves, les figures libres et les figures imposées.

-Le bobsleigh.

-Le biathlon : se déroule dans un paysage somptueux.

-Le patinage de vitesse.

Graphiquement Winter Games est certes très beau mais on peut regretter le peu d'améliorations qui ont été faites pour la version ST. Seul le biathlon a subi un lifting graphique et le résultat est probant. Le jeu demeure extrêmement intéressant car il propose des épreuves très différentes les unes des autres et vous permet de vous mesurer entre amis afin d'améliorer vos records. En conclusion : un grand classique des simulations sportives.



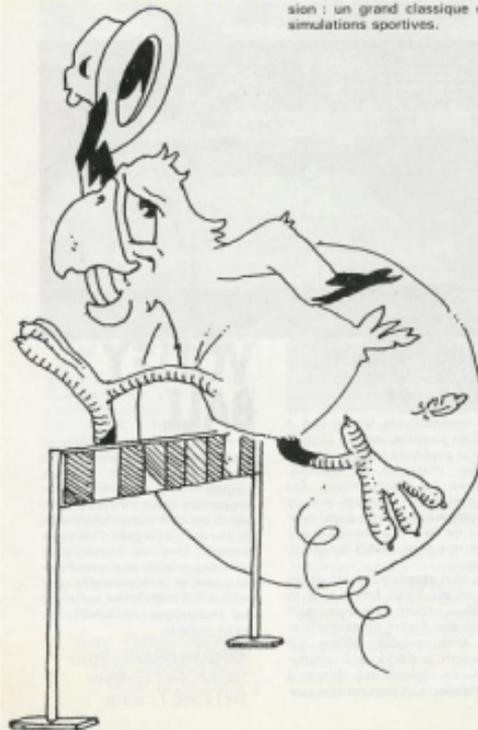
WORLD GAMES

-Le saut de tonneaux en patin à glace en ALLEMAGNE.

-Le duel sur tronç d'arbre flottant au CANADA.

Ce jeu propose des épreuves complètement originales voire inconnues à notre registre. Les graphismes sont beaux, variés et très détaillés. Les animations sont très amusantes. Un jeu très réussi et original ce qui n'était pas évident après SUMMER ET WINTER GAMES.

GRAPHISME: 89 am st
SONORITE: 78 am st
INTERET: 89 am st



SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Amiga / ST
Psynnosis
1/2/3/4/5/6

ARENA

Simulation sportive comprenant six épreuves d'athlétisme ; le cent mètres, les sauts en longueur, en hauteur, et à la perche, le lancer du poids, celui du javelot. Arena est la seule simulation d'athlétisme sur ST et Amiga. Cette réalisation est très soignée, elle utilise pleinement les possibilités graphiques de ces ordinateurs. A sa sortie, ce logiciel se jouait uniquement au clavier, et le jeu y perdait ainsi beaucoup de son attrait ludique, d'autant que les décors agréables mais froids, et les sons ne sont pas non plus très stimulants. Ceci est mainte-

nant corrigé. On peut jouer au joystick, et après trente secondes à « triporter » le « bâton de joystick » de droite à gauche, on est déjà bien chaud pour l'épreuve suivante. Une petite courbe située en haut de l'écran permet de mieux visualiser son saut, ou son lancer et ainsi de l'améliorer. Par moments un impertinent personnage apparaît et se moque de vous. Ceci ajoute une note humoristique à ce bon logiciel.

GRAPHISME: 95 am st
SONORITE: 30am st
INTERET: 70 am st



AMIGA KARATE

Ce jeu est le même que ST KARATE, mais en version AMIGA.

La société Heidersoft a créé ses premiers logiciels sur l'ordinateur QL, le premier Micro à bas prix utilisant un microprocesseur

65am :GRAPHISME
55am :SONORITE
60am :INTERET

Amiga SYSTEME ST
Paradox EDITEUR Paradox
1/2 JOUEURS 1/2

de la série 68000. Depuis, dès qu'un nouvel ordinateur employant le même processeur apparaît, Heider s'empresse d'adapter ses vieux programmes. Certains vieillissent très mal, c'est le cas d'AMIGA KARATE. Le logiciel est fidèle à la version atari, mais l'on note toutefois quelques différences : La musique de présentation est superbe ; celle des combats a disparu et de tendres « KYAY ! » la remplacent. L'animation des Karatekas paraît plus raide, ce qui rend les combats plus difficiles.



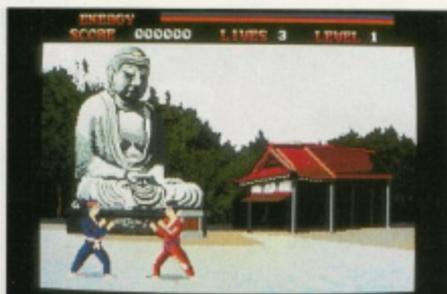
KARATE KING

Vous combattez sur sept tableaux différents, un adversaire et des objets ressemblant à des poteries ou des paniers. ILa qualité graphique du jeu ne permettant pas de préci-

25am 20st :GRAPHISME
15am 10st :SONORITE
25am 25st :INTERET

Amiga / ST SYSTEME Amiga / ST
Kingsoft EDITEUR Microdeal
1/2 JOUEURS 1/2

ser davantage) Karaté KING est présenté par KING SOFT, une marque de logiciels dont le but est de présenter, chaque mois, un grand nombre de jeux à bas prix. Mais, même dans ce but tout à fait louable, peut-on réellement se permettre d'éditer un logiciel aux graphismes indignes du ST, aux sons inexistantes et aux animations qui nous font confondre les personnages avec des ballons de baudruches ? La version AMIGA ne vaut guère mieux. A n'acheter qu'en cas d'erreur.



ST KARATE

Vous combattez un ou deux adversaires sur des tableaux représentant des paysages de l'empire du soleil levant. Tous les deux écra, vous devez détruire une série de poteries flottant mystérieusement en l'air. Ce jeu est le premier Karaté paru sur l'Atari. Il eut de ce fait, un grand succès à sa sortie. Malheureusement pour Paradox (l'éditeur), des logiciels comme International Karaté ou encore Karaté Kid II l'ont supplanté par des qualités graphiques et sonores supérieures. Dommage, car les décors

étaient, déjà, bien jolis et le scénario de bonne facture. Mais tout passe et ce qui était beau hier ne l'est plus forcément aujourd'hui. En informatique, tout va si vite.

GRAPHISME: 60st
SONORITE: 45st
INTERET: 60st



KARATE KID II

Ce jeu est tiré du célèbre film du même nom. Vous tenez donc le rôle de Daniel SAM, un jeune américain, adepte du Karaté. Accompagné de M. Miyagi, vous devez vaincre un expert des arts martiaux, le méchant CHOZEN. Pour cela, il vous faudra apprendre le secret du tambour, seul capable de vous aider à survivre dans L'ULTIME COMBAT. Certainement le meilleur jeu de ce genre sur ST et AMIGA. Le scénario est varié, il faut d'abord combattre Toshio et Taro pour s'entraîner. Vous devrez ensuite apprendre à vous concentrer en tentant d'attraper une mouche avec deux baguettes chinoises. Enfin vous décou-

vrirez le mystérieux secret du tambour. Les tableaux sont beaux, les animations rapides et réalistes. La musique est elle aussi agréable. On notera dans la version Amiga la présence d'un plus grand nombre de tableaux et de meilleures qualités graphiques. On félicite une fois de plus Steve Bak, auteur de GOLDRUNNER et JUPITER PROBE, pour la qualité de son logiciel.

GRAPHISME: 97am 85st
SONORITE: 80am 80st
INTERET: 80am 70st



INTERNATIONAL KARATE

Combats de karaté sur des tableaux représentant différentes capitales. Les intermissions vous permettront de tester votre force sur des planches de bois et votre rapidité d'esquive face à des couteaux et

95st :GRAPHISME
83st :SONORITE
52st :INTERET

ST SYSTEME Sega
System 3 EDITEUR Sega
V1 contre 1 JOUEURS 1/2

autres objets qui sont lancés sur vous. Lorsque International Karaté est paru, en décembre dernier, aucun jeu d'arcade sur aucun ordinateur n'avait montré de tels graphismes. De superbes décors, de magnifiques et énormes sprites (personnages), des sons de très bonne qualité, tous les ingrédients étaient présents pour nous faire pressentir le plus beau jeu de l'année. Malheureusement une faiblesse dans le scénario et surtout dans la programmation du combattant dirigé par l'Atari venait ternir ce tableau extrêmement prometteur. International karaté n'en reste pas moins l'un des meilleurs logiciels d'arts martiaux, surtout pour les combats entre amis.



BLACK BELT

par certains côtés, le célèbre jeu d'arcade « YE AR KUNG FU », avec un beau scrolling en prime.

La principale originalité du jeu réside dans les intermissions où les combats ont lieu en gros plan. Les graphismes sont variés. L'animation est rapide et demande au joueur une grande concentration. La musique, une spécialité Sega, reste égale à elle-même, c'est à dire superbe. Un logiciel qui devrait combler les fous du Kung Fu.

GRAPHISME: 75se
SONORITE: 85se
INTERET: 85se



SYSTEME Nintendo
EDITEUR Nintendo
JOUEURS 1/2

KUNG FU

Vous êtes Thomas, un expert en KUNG FU. Votre mission est de libérer Silvia, votre charmante fiancée, maintenant en captivité par le mystérieux « GANG X » à l'étage supérieur de leur repaire. Vous subirez les assauts d'une multitude d'ennemis de toutes tailles et de toutes formes, du vulgaire homme de main, au chef de gang « MR. X » en personne. Il vous faudra survivre à de nombreux pièges tels que les sacs de serpents, les dragons, les bourdons véné-

neux... Ce logiciel est la réplique exacte du jeu d'arcade « Kung Fu Master », et reste malgré son âge l'un des meilleurs de cette catégorie. Le scrolling est propre, les animations rapides et variées, ce demande de plus si ce n'est une musique moins répétitive.

GRAPHISME: 70ni
SONORITE: 45ni
INTERET: 80ni



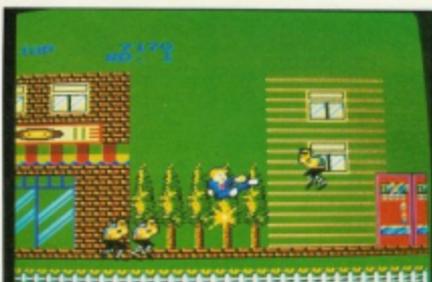
NINJA MISSION

Vous êtes un maître Ninja à l'assaut d'un temple ennemi. Les disciples de la secte vous attaquent seuls, ou par petits groupes de deux à quatre personnes. Heureusement, vous êtes un expert en karaté. Les couteaux, étoiles et sabres, trouvés lors de votre progres-

40st :GRAPHISME
30st :SONORITE
30st :INTERET

ST SYSTEME
Mastertronic EDITEUR
1 JOUEURS

sion vous seront aussi très utiles pour parvenir à vos fins. Voici le premier logiciel ST de la société Mastertronic. Cet éditeur anglais est spécialisé dans l'édition de programmes à bas prix. Il nous présente ici un jeu pauvre en son, aux graphismes quelconques et aux animations d'un réalisme douteux. Mais, fidèle à ses habitudes, Mastertronic nous offre une très belle page de présentation. C'est malheureusement la seule raison d'acheter un tel jeu où deux petits coups suffisent souvent à abattre l'adversaire.



MY HERO

ainsi l'importance du scénario quelque soit le type de jeu. Les décors restent simples, mais le logiciel n'en souffre pas. La musique, superbe, ajoute une note gaie et amusante à ce jeu fort plaisant.

GRAPHISME: 50se
SONORITE: 80se
INTERET: 60se

L'amour de votre vie est la prisonnière d'une bande de Punks. Ils sont nombreux et certains sont armés de couteaux, de bouteilles et même de bombes radio-commandées. Fort heureusement, vous êtes, devinez quoi ? vous avez gagné : un AS du Kung fu. Vous devez traverser la ville, combattre, sauter, viser/volet et encore combattre afin de libérer celle que vous aimez. Version Sega de « Urban Champion (Nintendo) », ce jeu présente une action plus rapide et plus variée que son concurrent cité plus haut. Il démontre



URBAN CHAMPION

La guerre des bandes est déclarée dans votre village : vous devez absolument faire « le coup de poing » avec le leader ennemi afin de le repousser vers la sortie de la ville. Vous deviendrez ainsi l'élu de ces minettes toujours fières de se pavaner au bras d'un costaud. Un jeu sympathique aux gra-

40ni :GRAPHISME
40ni :SONORITE
25ni :INTERET

Nintendo SYSTEME
Nintendo EDITEUR
1/2 JOUEURS

phismes simples, mais dont le scénario est un peu trop répétitif pour en espérer une longue durée de vie. On regrette aussi une animation trop lente et une panoplie de coups trop restreinte, seuls les coups de poings à la tête et au corps étant permis. Certainement le jeu le plus naïf de la série Nintendo. A n'acheter qu'en cas de manque pour les « accros » du joystick.



THAI BOXING

combat. Le combat... Voici le point noir de ce logiciel. Le dessin des protagonistes, trop petits, rend l'action totalement incompréhensible. Il est impossible de savoir qui donne les coups et qui les reçoit. Fort heureusement, les décors sont très biens réussis, une bien maigre consolation.

GRAPHISME: 65st
SONORITE: 20st
INTERET: 40st

Vous rencontrez des Boxeurs Thaïlandais, de plus en plus forts, dans six décors différents. Votre notoriété vous ouvrira-t-elle les portes de ces « sanctuaires », que sont les rings dans ce pays ? Ce Logiciel est le seul de cette série à être présenté en trois dimensions. La Boxe Thai est un sport où les coups de coudes et de genoux sont permis. Dans ce jeu, sept coups et deux esquives sont possibles, mais malheureusement pas ceux cités plus haut. L'écran de jeu est original. Le haut présente le visage des boxeurs au cours du combat, inutile de préciser dans quel état se trouve le perdant. Le bas est consacré au



PRO-WRESTLING NINTENDO

Bienvenue sur le ring de Nintendo, où vous allez combattre pour le titre de VWA (Video Wrestling Association). Six catcheurs vous sont proposés avec leurs mensurations et leurs prises favorites (celles-ci sont très variées et vont de la clé au bras à la morsure-piranha). Vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou à 2. Le répertoire de prises est assez exceptionnel puisque, outre vos coups per-

76ni :GRAPHISME
79ni :SONORITE
79ni :INTERET

Nintendo
Nintendo
1/2

SYSTEME ST
EDITEUR Epyx
JOUEURS 1/2

sonnels, une douzaine de mouvements de base sont possibles : courir, sauter de la corde supérieure sur votre adversaire, combattre hors du ring, etc. Pour vaincre, deux possibilités : bloquer votre opposant les épaules à terre pendant 3", ou le projeter hors du ring en l'empêchant de remonter durant 20". Il est difficile de gagner contre l'ordinateur tant qu'on ne possède pas les mouvements à fond. Par contre, à 2, ce jeu s'avère très amusant dès les premières confrontations.



PRO-WRESTLING SEGA

Quelle équipe allez-vous choisir pour vous représenter au prochain match de catch ? Les Combattants Fous, Orient Express, les Lutteurs Masqués ou les Frères Démolisseurs ? Ils ont tous leurs techniques personnelles, et poussent même le vice jusqu'à descendre du ring pour s'armer d'une chaise.

74se :GRAPHISME
85se :SONORITE
79se :INTERET

Sega
Sega
1/2

SYSTEME Sega
EDITEUR Sega
JOUEURS 1/2

Pour gagner il vous faut faire vos preuves durant 3 minutes, ou « tomber » l'adversaire par des coups répétés. Vous commencez votre carrière au niveau national, et quand vous aurez remporté 10 victoires, vous passerez au niveau américain, puis mondial. Bonne chance !



CHAMPIONSHIP WRESTLING

marqués et marqués. J'en ai même cauchemardé.

Epyx le spécialiste des simulations sportives nous offre le premier jeu de catch pour ST. Avec ce jeu ils font encore une fois honneur à leur réputation. Vous devez conquérir de haute lutte la ceinture de champion du monde. 8 adversaires, ou plutôt affreux jocos sont au menu. Cela promet une belle indigestion. Chaque adversaire possède des points faibles mais aussi des coups spéciaux, parfois des coups très mal placés (? ? ? ?) Avant le début de chaque combat il y a une présentation des combattants. On a droit à un magnifique gros plan sur les catcheurs choisis. Ces visages sont

marqués et marqués. J'en ai même cauchemardé.

Toutes ces brutes sont programmées pour vous démolir. Tous les coups du catch sont reproduits. Il y a 25 coups possibles ce qui est largement suffisant pour un jeu de catch. Les animations sont très détaillées et d'un réalisme sans reproche. Epyx a une nouvelle fois montré la voie sur le ST. Bravo pour ce jeu à la fois qui laissera sans aucun doute des séduites aux joueurs. Les bruitages sont moyens mais cela n'a pas grande importance tant les mouvements sont géniaux. On en redemande.

GRAPHISME: 90st
SONORITE: 69st
INTERET: 88st



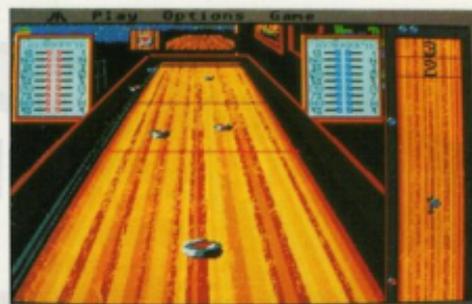
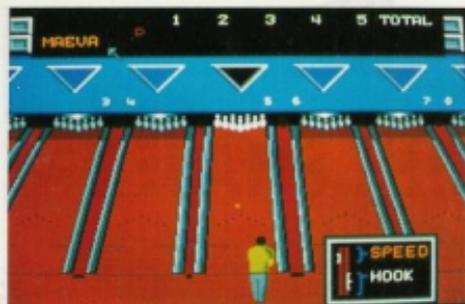
ROCKY

Sega
Sega
1/2

Vous êtes le célèbre boxeur, Rocky. Vous devez affronter Apollo, le champion du monde, Lang, alias Mister T et Drago le soviétique aux poings d'acier. Vous pouvez esquiver, frapper en direct, en uppercut et entraîner votre puissance et votre rapidité. De très beaux graphismes ornent ce beau logi-

ciel. Le jeu est sympathique à jouer et à regarder. Les intermissions aux changements de round et en cas de K. O. sont elles aussi superbes. Un regret, toutefois, que le jeu ne soit pas sorti après ROCKY 8. On aurait eu droit à huit adversaires au lieu de trois. Quoiqu'il en soit, ROCKY reste un superbe jeu qui vous réservera des combats mémorables avec vos « bons copains ».

GRAPHISME: 90se
SONORITE: 70se
INTERET: 80se



10th FRAME

ACCESS avait fait une entrée fracassante sur le marché du ST avec LEADER BOARD. Ils récidivent cette fois-ci avec une fabuleuse simulation de bowling. Le jeu débute par une superbe présentation accompagnée d'un effet sonore digitalisé remarquable. L'écran apparaît ensuite et vous vous retrouvez au milieu d'une salle de bowling. Ce qui frappe dans ce logiciel, c'est l'étonnante qualité des bruitages. Ces derniers rendent la simulation hyper réaliste. On s'y croirait. Tous les effets sonores sont extraordinaires. On entend le bruit de la boule qui

ST	SYSTEME	ST
Access	EDITEUR	Shelbourne Soft
1/2	JOUEURS	1/2

roule sur le parquet, le son des quilles renversées ainsi que les acclamations de la foule. Tout y est. L'animation du joueur qui lance la boule est irréprochable, on a l'impression de regarder un reportage T. V. Les graphismes sont jolis, et les options sont multiples. Vous pouvez jouer à plusieurs, et ensuite comparer vos scores. Vous pouvez à l'aide de la souris contrôler la force, l'effet et le point de chute de votre lancer. On retrouve d'ailleurs le même système de contrôle du joueur que dans LEADER BOARD.

10 TH FRAME est un jeu fabuleux, très simple d'utilisation pour les non initiés et follement captivant. C'est un MUST.

Jeu de shuffle board ou curling de table paramétrable en trois dimensions. Voilà bien la magie de l'informatique qui permet au monde de faire connaissance avec un jeu pratiqué depuis le quinzième siècle en Angleterre. Oublié depuis dans le royaume voisin, ce jeu reste très joué au Canada (15 000 tables) et surtout aux États Unis où 200 000 tables sont recensées. Des tables qui n'arriveront certainement jamais en France, mais pour les possesseurs de ST, plus de problème. Ils ont, eux aussi, la possibilité de s'adonner aux joies du SHUFFLE BOARD. Ce logiciel en est une parfaite simulation. Au bout d'une table en bois sur laquelle

SHUFFLE BOARD

sont repérées des lignes de points ou une cible, vous faites glisser quatre palets. Votre but est de marquer un maximum de points et d'éviter les zones hors jeu. Les graphismes sont excellents. Les options possibles permettent de choisir entre 5 jeux différents : à l'entraînement, contre l'ordinateur ou tout seul. Vous pouvez choisir une table et des palets plus ou moins glissants, etc. Un jeu superbe avec une documentation complète.

GRAPHISME: 85st
INTERET: 85st

89st :GRAPHISME
92st :SONORITE
93st :INTERET

ABONNEZ VOUS à GENERATION 4

Le seul magazine à couvrir l'AMIGA en France

Le seul magazine à analyser chaque mois
Tous les Jeux de l'Atari ST et de l'AMIGA

Le seul magazine qui va vous apprendre à créer
vous même un jeu vidéo sur les nouvelles machines

GENERATION 4 11 numéros par an 250 francs

Pour vous abonner, envoyez un chèque bancaire ou postal à l'ordre de Pressimage à l'adresse suivante: PRESSIMAGE 210, rue du faubourg Saint-Martin 75010 PARIS
N'oubliez pas de mentionner l'adresse à laquelle vous souhaitez recevoir le magazine

ZAPPER ET LIGHT PHASER

Après le Voice Master de Mattel, le module TURBO (volant + accélérateur) et le Super Contrôleur (gant de boxe) Coleco ou encore les lunettes Vectrex, voilà le ZAPPER (NINTENDO) et LE LIGHT PHASER (SEGA), ces armes redoutables inventées par les constructeurs de consoles japonais afin d'agréments leurs jeux. Ces ordinateurs vendent des périphériques, on comprend bien que SEGA et NINTENDO n'allaient pas nous vendre des imprimantes avec leurs jeux. Voilà le Japon, à qui on a interdit la construction d'armes en 1945, en train d'armer le monde de millions de ZAPPER (On va finir

par faire imposer nos moniteurs avec tout ça). En fait, pas de panique, ces armes ne font rien à part inoffensives si ce n'est pour votre travail, vos devoirs, ou votre sommeil. En effet, une fois armé, il est difficile d'abandonner son LIGHT PHASER. Analysons les différences : malgré leurs couleurs assorties à leurs machines, les deux armes se ressemblent étrangement. Le design du SEGA semble peut être plus moderne et plus éfilé. Les formes moins raides du pistolet NINTENDO donnent la possibilité d'une prise parfaitement dans l'axe, moins fatigante que celle de son concurrent. En appuyant sur la gâchette, on s'aperçoit que le ZAPPER est muni d'une réelle détente mécanique qui permet de sentir parfaitement le moment du tir alors que celle du LIGHT PHASER est plus sensible ; ceci peut être assez désagréable en cours de jeu et occasionner des tirs involontaires. Les impacts à l'écran n'apparaissent que dans la version SEGA. Il existe à peu près le même nombre de jeux sur les deux consoles 4 pour le ZAPPER et 3 pour le LIGHT PHASER.



MARKSMAN SHOOTING/ TRAP SHOOTING/ SAFARI HUNT

Cette cartouche combo comprend trois logiciels de tir. Dans le premier, vous êtes à l'entraînement dans un stand de tir du F. B. I. Six cibles de formes humaines apparaissent et se déplacent de façon aléatoire. Le second vous installe dans une fosse de BALL TRAP. Le jeu débute avec un canon à assiettes, puis les décors changent tous les cinq tableaux ; les canons sont alors au nombre de trois. Le dernier est une simulation de Safari. Vos cibles sont les dangereux animaux de la jungle, chers au cœur de TARZAN. Il existe trois décors différents. Dans les trois cas, vous devez en attendre le score de quali-

fication. Ce score est en pourcentage pour les deux premiers jeux. Dans le troisième vous avez un nombre limité de balles. Trois très bons jeux, mais qui

nécessitent tous les mêmes qualités : rapidité et précision. Bien voir, tirer vite et juste, telle est la recette pour améliorer votre score. Les graphismes et les sons frappent par leur qualité et leur réalisme. J'ai même surpris ma femme, qui entre parenthèses déteste tout ce qui touche à l'informatique, le zapper à la main « dégoûtant » les animaux de Safari Hunt... Mais chut ! Ne le répétez pas. Essayez, vous verrez ça peut marcher chez vous.



Sega	SYSTEME	Nintendo
Sega	EDITEUR	Nintendo
1	JOUEURS	1/2

GUMSHOE

bouteilles, des requins... Les graphismes sont du style dessin animé. Les personnages sont mignons et sympathiques. La musique est entraînante et accompagne le jeu à merveille. Le pistolet ajoute un intérêt supplémentaire car il nécessite une grande adresse. GUMSHOE est logiciel très divertissant qui plaira à coup sûr aux jeunes mais aussi aux joueurs confirmés.

GRAPHISME: 82nl
SONORITE: 80nl
INTERET: 80nl

85se :GRAPHISME
80se :SONORITE
90se :INTERET



DUCK HUNT

Encore une cartouche regroupant trois jeux de tir, les deux premiers vous initient à la chasse aux canards sauvages et le troisième au Ball Trap. Dans les trois cas, le jeu se termine lorsque dix cibles ont été ratées.

81ni :GRAPHISME
72ni :SONORITE
60ni :INTERET

Nintendo SYSTEM Nintendo
Nintendo EDITEURS Nintendo
1 JOUEURS 1/2

DUCK HUNT regroupe trois logiciels dans lesquels il est inutile de réfléchir. On tire sur tout ce qui bouge. Le but paraît simple et un peu répétitif mais les scénarios ont beaucoup d'humour. Si par malheur vous ratez un canard, votre traître de chien se permet de vous rire au visage. Ce qui est, vous le comprendrez, très désobligeant pour le fier chasseur que vous êtes. Le jeu de BALL TRAP est tout à fait classique. Les cibles sont lancées par deux, aléatoirement et disparaissent rapidement au loin. Votre rapidité et votre précision sont ainsi durement mises à l'épreuve.



HOGAN'S ALLEY

afin de les diriger vers des cibles. Le jeu se termine quand dix boîtes sont tombées à l'extérieur des cibles. Ce logiciel très agréable permet de tester votre précision au revolver, mais aussi votre rapidité de tir et vos réflexes visuels. La musique est presque inexistante, les sons restent convenables. Les graphismes sont simples, mais ne nuisent en rien à ces jeux qui feront l'unanimité dans votre entourage.

GRAPHISME:75ni
SONORITE: 60ni
INTERET: 90ni



SHOOTING GALLERY

Vous êtes dans un stand de tir de fête foraine « new look ». Face à vous une multitude de cibles se déplacent. Vous devez en détruire la moitié afin de vous qualifier pour le tableau suivant. Ce jeu est tout simplement superbe. Les graphismes sont très réussis, du plus petit canard au dernier des ballons en passant par les explo-

45se :GRAPHISME
70se :SONORITE
80se :INTERET

Sega SYSTEM Nintendo
Sega EDITEUR Nintendo
1 JOUEURS 1

sions et les fusées, tout est parfaitement réalisé. Les musiques et les sons approchent une fois de plus la perfection. Le jeu commence par deux tableaux d'oiseaux qui volent, virulent, accélèrent, ralentissent ; la moindre distraction est fatale. Ce sont les ballons de baudouche qui arrivent ensuite, puis les dirigeables, puis les boules dans des tuyauteries et enfin les vaisseaux spatiaux. Tout va très vite et même très très vite. L'intérêt de ce jeu vient justement du fait qu'il demande à la fois des qualités de réflexe, de précision et de concentration. Si vous aimez le tir, achetez-le sans attendre.



WILD GUNMAN

Ah, les autorités feront appel à vous pour mettre hors d'état de nuire le fameux gang qui pille la région. Il vous faudra abattre les dix bandits qui apparaissent alternativement aux fenêtres d'un saloon. Un jeu qui testera vos réflexes et enchâtera les plus jeunes. Le pistolet est agréable à manier. Les scènes sont pittoresques et vos victimes perdent souvent chapeaux et pantalons.

GRAPHISME: 82ni
SONORITE: 74ni
INTERET: 63ni

Arrivé de votre Colt, vous grands bandits du Far West. Tirez vite et bien, et vous empêcherez la prime. Tout d'abord, vous devez affronter Joe la Terreur. Dès qu'il cligne de l'œil et dit « FIRE », TIREZ ! Mais attention, pas trop tôt ! respectez les règles du duel, ni trop tard (évidemment...). Une fois vaincu ce redoutable adversaire, votre réputation dépassera les frontières, et vos ennemis se présenteront à deux pour vous faire face. Commencez par tuer le plus rapide, si vous voulez rester en vie.



GOLF

Réservé autrefois à quelques privilégiés, ce sport s'est aujourd'hui démocratisé, et pour notre plus grand plaisir, il envahit maintenant nos micros et consoles préférés.

Principales caractéristiques :
 -Un parcours de 18 trous (parfois plus) qui apparaissent schématisés sur l'écran, et où il est précisé la distance à parcourir pour chaque trou et le PAR (nombre de coups moyens pour réussir).

-Le choix entre plusieurs clubs : le driver et les bois (qui portent très loin), les fers, le pitchwedge

(pour les tirs rapprochés) et enfin le putter utilisé sur le green final).

-La possibilité de régler son swing (frapper la balle plus ou moins fort), de diriger le tir et de donner de l'effet.

-L'affichage du score après chaque trou, indiquant le nombre total de coups joués et la différence par rapport au PAR.

-Le vent, sa direction et parfois sa force, ainsi que la pente du terrain entrent en ligne de compte en fonction du niveau de jeu choisi.



GOLF NINTENDO

81ni :GRAPHISME
 30ni :SONORITE
 76ni :INTERET

Fidèle à sa tradition, Nintendo a choisi la simplicité. Un seul parcours de 18 trous est proposé. L'écran est divisé en deux : à gauche, un adorable golfeur dont l'animation est bien réalisée et à droite, une vue aérienne du trou (assez schématique). Ce golf est agréable à jouer ; on pourra toutefois regretter que la distance restant à parcourir ne soit pas indiquée après chaque tir, ce qui rend assez difficile le choix du club et le dosage de la force pour le coup suivant.

Nintendo SYSTEME Amiga / ST
 Nintendo EDITEUR Access
 1/2 JOUEURS 1/2/3/4

propose quatre parcours de 18 trous, trois niveaux de difficulté (novice, amateur, professionnel). On peut s'entraîner avant de commencer une partie.

Sur l'écran principal, apparaissent notre golfeur (très bien dessiné), et le paysage dans lequel il évolue. Le graphisme en 3D est varié (pelouses, arbres, montagnes, immeubles, lacs, etc.). Après chaque coup, on se retrouve là où la balle est tombée, et le paysage est modifié en conséquence.

Une bande à droite de l'écran contient les données techniques (n° du trou, PAR, nombre de coups joués, force et direction du vent, club choisi, distance qui reste à parcourir) ainsi qu'une jauge pour doser la force et l'effet du tir (un peu petite à mon goût pour permettre un réglage très « pointu »).

LEADER BOARD

La version Amiga offre en plus une vue schématique du trou avec échelle des distances. Les principes de base de ce jeu sont vite assimilés. L'animation est bonne et la succession des scènes, compte tenu de leur richesse graphique, est assez rapide.

GRAPHISME: 85am 85st
 SONORITE: 72am 72st
 INTERET: 83am 80st



MEAN 18

Réalisé dans le même esprit que Leader board, avec graphisme plein écran en 3D (peut-être un peu moins détaillé que celui de Leader Board, mais on a l'impression d'être vraiment sur les lieux), Mean 18 propose à peu près les mêmes options techniques avec, à mon avis, quelques améliorations notables :

-La jauge de réglage de la puissance et de l'effet est plus grande, ce qui permet une meilleure précision.

88am 82st :GRAPHISME
95am 37st :SONORITE
91am 80st :INTERET

Amiga / ST SYSTEME ST
Accolade EDITEUR Anco
1/2/3/4 JOUEURS 1/2

-Le golfeur peut pivoter sur lui-même à 360° et le paysage suit (Une performance !).

-A tout moment on peut quitter le jeu et sauvegarder la position sur disquette. On reprendra ainsi la partie là où on l'avait laissée. De même, à la fin, les high-scores sont enregistrés.

-Une possibilité « architecture » permet de construire son propre parcours.

Encore une excellente simulation de golf, très complète. La version Atari perd un peu de son intérêt en raison des temps morts lors des changements de scènes, et des brutages médiocres.



TEE-UP

offre, en dehors des possibilités de base, plusieurs options intéressantes : entraînement, choix du trou de départ, sauvegarde sur disquette d'une partie en cours, création de parcours. Malgré tout, ce jeu n'arrive pas à la cheville de ses principaux concurrents, ses défauts majeurs étant le manque de réalisme, un graphisme primaire (vue aérienne du trou) et des brutages médiocres.

GRAPHISME: 38st
SONORITE: 48st
INTERET: 43st



CHAMPIONSHIP GOLF

CHAMPIONSHIP GOLF Plus qu'un jeu de sport, c'est une véritable simulation de golf.

La plupart des commandes se font à partir du clavier. Après avoir choisi le club, et effectué le réglage de son angle d'attaque sur la balle et de la position des pieds, on arrive à la frappe. C'est là que le logiciel se distingue de ses concurrents ; une portée de tir optimum correspond à la bonne coordination de 3 phases : vitesse du bras,

Amiga SYSTEME Amiga
Gamestar EDITEUR
1/2/3/4 JOUEURS

mouvement du poignet et rotation du corps. Celles-ci sont fonction du « timing » avec lequel on pianote 3 touches du clavier. Une période d'adaptation est nécessaire (heureusement, une frappe « débutant » a été prévue).

Ce golf ne nous propose qu'un seul parcours, dont on peut avoir une vue totale ou partielle (schématique ou en 3D) sous différents angles. Les graphismes sont magnifiques, le golfeur parfaitement dessiné, on s'y croirait !

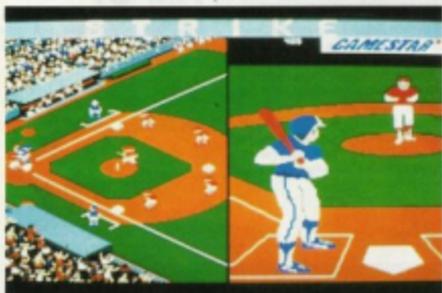
Il s'agit d'un logiciel sérieux ; ceux qui prendront la peine de s'y attarder ne le regretteront pas.



95am :GRAPHISME
65am :SONORITE
91am :INTERET



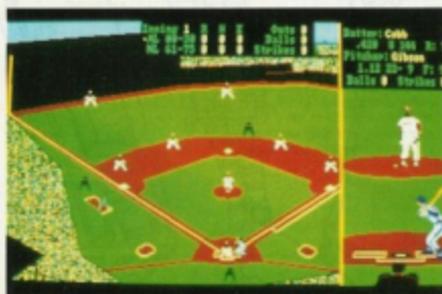
MICRO LEAGUE BASE BALL



CHAMPIONSHIP BASEBALL



HARD BALL



EARL WEAVER BASEBALL

Ce sport est l'un des plus populaires aux Etats Unis. Il est en pleine expansion en Europe, mais encore peu implanté en France. Pour vous aider à faire sa connaissance, je vais vous en rappeler les règles essentielles. Le terrain : il se compose d'un triangle dans lequel sont disposées quatre bases numérotées de 1 à 4. Le batteur se trouve sur la base n°1.

Le lanceur de l'équipe adverse, placé au centre des quatre bases, lance une balle en cuir vers la zone du batteur. Celui-ci doit renvoyer la balle le plus loin possible afin

MICRO LEAGUE BASEBALL

Édité par Microleague Association. Ce Logiciel laisse peu de place aux graphismes, un seul écran, en fait. Tous les textes sont en anglais. La majorité

des interventions se faisant au clavier, ce jeu devient totalement inaccessible aux joueurs non anglicistes, et à ceux qui ne connaissent rien à ce sport.



NOM	MICRO LEAGUE BASEBALL	CHAMPIONSHIP BASEBALL
SYSTEME	ATARI ST	ATARI ST AMIGA
GRAPHISME	50st	55 am st
SON	20st	45 am st
INTERET	40st	75 am st

d'avoir le temps de faire le tour des quatre bases et ainsi de marquer un point. Le batteur est éliminé si la balle arrive avant lui sur l'une des bases, ou s'il rate 3 fois sa frappe. Lorsqu'il a quitté la base 1, un autre batteur de son équipe entre en jeu et doit battre à son tour. L'équipe défendant les bases est composée de neuf joueurs, lanceur compris. Tous les trois batteurs, les équipes offensives et défensives inversent leurs positions. Le match se joue en dix rounds. Quatre logiciels de Base Ball sont testés ici, sur ATARI et AMIGA. Ils nous viennent tous des U. S. A.

CHAMPIONSHIP BASEBALL

Édité par Activision. Voici une simulation proche des sports d'arcades. On dispose de deux niveaux de jeu et de trois équipes. Après avoir sélectionné notre formation, on passe à l'écran de jeu. Le stade est vu de côté. Au moment du lancer, le batteur apparaît, de dos, sur la droite de l'écran. On peut ainsi intervenir sur les deux joueurs. Une bande d'informations est

placée en haut, toutes les indications nécessaires s'y trouvent. Un mode entraînement permet de travailler les différents coups comme le lancer, les passes, les courses, la frappe. Toutes les manipulations se font au joystick. Il est donc presque inutile de parler anglais. Ce logiciel représente, ainsi, la simulation la plus accessible aux débutants.

HARD BALL

Présenté par ACCOLADE. Ce jeu nous avait déjà surpris par ses graphismes sur le C. 64, mais la version ST est encore bien plus belle. Le jeu se passe sur quatre écrans dont trois graphiques. Ceux-ci nous montrent : la partie gauche du stade, la partie droite et une vue du lanceur avec le batteur de face. L'écran texte est consacré aux changements de joueurs ou de

tactiques, et au score. Ce BASEBALL est très complet et assez confortable à utiliser. Toutes les commandes se font à la souris ou au joystick. Il nécessite quand même une bonne connaissance de ce sport et de la langue anglaise. Il n'y a pas d'option « entraînement », ceci manque cruellement à ce logiciel.

EARLWEAVER BASEBALL

Édité par Electronic Art. Sans conteste le meilleur, et le plus complet des logiciels de Sports d'équipe jamais réalisés. Les options sont innombrables ; il n'en manque pas une. On peut jouer au joystick, au clavier et à

la souris. On peut s'entraîner et faire des matchs en version arcade ou simulation. Vingt équipes sont disponibles, il est possible de les manager seul ou avec l'aide du grand champion EARL WEAVER. Pour jouer, seize stades sont disponibles. On peut même racheter des joueurs et créer sa propre équipe dans son propre stade. Pendant la partie, les options sont là aussi incroyables. On peut non seulement choisir sa tactique, mais demander conseil à ses codéveloppeurs ou à son entraîneur. Il est même possible de crier après l'arbitre. Une voix annonce le nom de chaque nouveau batteur et ses qualités. Les cris de la foule sont d'un réalisme étourdissant. A tout instant, il est possible de revoir l'action au ralenti ou à vitesse réelle. SUPERBE, chacun peut choisir les options correspondant à son niveau et ainsi profiter au maximum de cette OEUVRE.

GENERATION 4

Le magazine des nouvelles machines

LE NUMERO 2

TOUTS LES JEUX DU MOIS SUR
AMIGA / ATARI ST / NINTENDO / SEGA

UNE REVUE DES 50 PLUS GROS
EDITEURS DE LOGICIELS:
Que vous préparent-ils pour la fin de l'année ?

DOSSIER SPECIAL
GRAPHISME SUR AMIGA

LES INITIATIONS:
3D en assembleur 68000
Les bases du Pascal
Faire une gestion de fichiers en Basic GFA

LOGICIELS DOMAINE PUBLIC
Une bibliothèque complète sur ST et Amiga

ST MAGAZINE

L'officiel des Atari ST

LE NUMERO 13

DOSSIER SPECIAL
Tous les langages de l'Atari
EXCLUSIF !
Les 100 prochains jeux du ST

SALON
Le Sicob: Un Atari Show ?

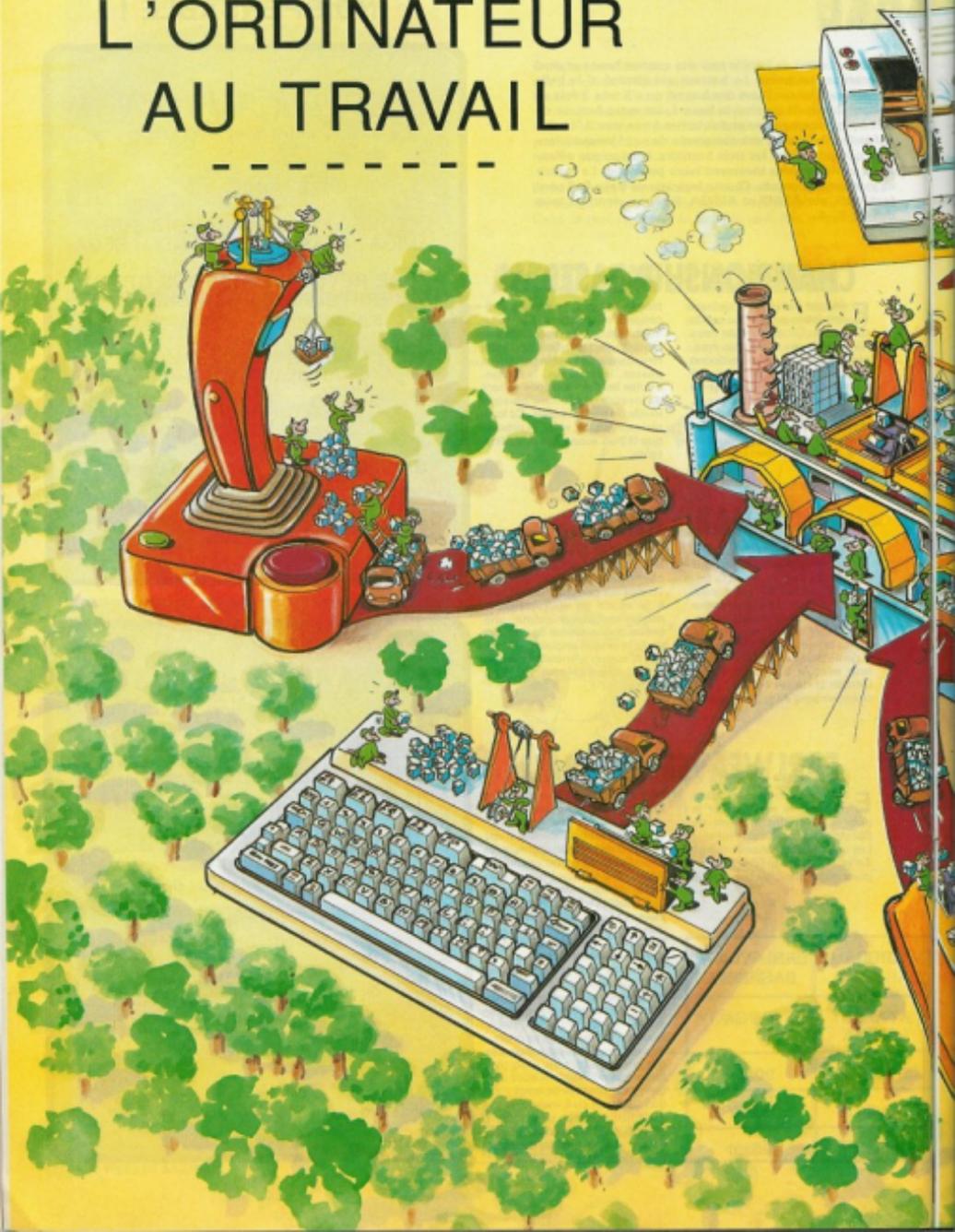
TOUT SUR:
1 st Word plus

UNE REVOLUTION
Le premier interprète C

INITIATION
La micro-édition

IP	HARDBALL	EARL WEAVER BASEBALL
	ATARI ST AMIGA	AMIGA
	90 am st	90am
	60 am st	98am
	80 am st	95am

L'ORDINATEUR AU TRAVAIL





Attention ! Mesdames et Messieurs, vous avez sous les yeux, un ordinateur au travail. Que ceux qui ne supportent pas la vue de l'Effort détournent le regard. Les autres pourront constater qu'un ordinateur ne chôme pas. Dois-je vous dire que la place de contremaître (l'utilisateur) est des plus douillettes !



AMIGA 2000. OUI, C'EST UN PC NON, CE N'EST PAS QU'UN PC

SICOR AUTOMNE
STAND 1 BK 1200/1245

L'AMIGA 2000 vous ouvre de nouveaux horizons; il possède les fonctions, les caractéristiques d'un PC liées aux qualités exceptionnelles de l'AMIGA.

C'est tout l'environnement MS/DOS que vous continuerez d'utiliser en protégeant votre investissement PC: logiciels, périphériques, formation, tout en développant de nouvelles applications (cartes d'extension AMIGA, PC, XT).

C'est l'ouverture sur le monde AMIGA DOS:

- Une unité centrale puissante (Motorola 68000).
- Une interface utilisateur soignée (souris, icônes, menus déroulants et multitâchage).
- De hautes qualités graphiques (4096 couleurs) et sonores (synthétiseur intégré) débouchant sur des applications Vidéo, PAO, etc...
- Des possibilités de calcul permettant des applications scientifiques.

C'est deux ordinateurs en un:

- Il permet l'échange de données et le transfert de fichiers d'un logiciel PC à un logiciel AMIGA et inversement.
- Vrai multitâche, il peut dérouler simultanément un travail sous MS/DOS et sous AMIGA DOS.

Alors, super PC ou super AMIGA?
Un vrai phénomène, en tout cas,
l'AMIGA 2000!



LE PHÉNOMÈNE!



Commodore

UNE TECHNOLOGIE POUR
LES PROFESSIONNELS

CONSOLE OU ORDINATEUR ?

Si le jeu constitue bien évidemment l'activité principale des utilisateurs de consoles, il en est de même, ce qui est plus surprenant, des utilisateurs de micros.

Alors, dans ce cas, pourquoi acheter un micro-ordinateur ?

Les arguments ne manquent, ni dans un sens, ni dans un autre, et c'est l'objet de ce dossier.

QU'EST CE QU'UNE CONSOLE ?

Le cœur d'une console de jeu est assez semblable à celui d'un micro-ordinateur. Un processeur puissant analyse les données d'un programme qui affiche des images, anime des objets et reçoit des instructions par le biais des manettes de jeux.

La console se branche donc sur le téléviseur qui va afficher les images des différents jeux, qui sont en général disponibles sur des cartouches. Vous voulez changer de jeu, vous changez de cartouche, ce n'est pas plus compliqué que cela.

Des accessoires viennent de temps à autre enrichir les possibilités. NINTENDO et SEGA ont chacun un pistolet qui leur permettent de proposer un nouveau concept dans le jeu de tir. NINTENDO a mis au point également un robot qui est le point de départ d'une série de jeux sou-





vent pédagogiques. La société japonaise BANDAI propose également un tapis qui permet de faire de la gymnastique en animant par sa propre course, ses propres sauts, un personnage à l'écran. Ce tapis se connecte à la Nintendo mais ne sera sans doute pas disponible cette année. Au Japon toujours, il est possible sur cette même console de dessiner un pull over ou une écharpe et ensuite de connecter une machine à tricoter qui exécutera le travail que vous avez créé.

Mais là on commence à se rapprocher de ce qui fait la force d'un ordinateur : ses innombrables possibilités de connexion au monde extérieur, qui induisent la question qui nous brûle les lèvres et qui est la suivante...

QU'EST CE QU'UN MICRO-ORDINATEUR ?

Pour donner des instructions à la machine, on ne dispose que de manettes de jeux sur une console. Pour visualiser l'exécution du programme, on ne dispose que du téléviseur.

Sur un micro-ordinateur les applications sont multiples parce que les périphériques susceptibles d'y être connectés sont vraiment nombreux (voir le dessin, page suivante).

Pour entrer les informations que l'on désire voir traiter par l'ordinateur, un des éléments essentiels est le clavier, qui permet de rentrer toutes sortes d'informations à base de texte. La souris ou la tablette graphique permettent d'entrer du dessin. Une caméra vidéo peut entrer de l'image et un micro, du son. Un clavier musical permet d'entrer des notes.

Bien sûr, manettes, souris et tracks-ball permettent comme sur les consoles, d'entrer des informations de direction et de déclenchement.

Une autre caractéristique du micro-ordinateur est la possibilité de sauvegarder vos propres informations. Que ce soit pour inscrire votre nom dans les meilleurs scores d'un jeu d'arcade ou pour emmagasiner des textes, des fiches, des dessins. Pour ce faire le micro autorise la connexion d'un lecteur de cassette et, de plus en plus, d'un lecteur de disquette ou d'un disque dur.

A noter qu'au Japon, un lecteur de disque est disponible pour la console NINTENDO.



Enfin l'ordinateur n'est pas limité pour sortir les informations à un écran vidéo.

On peut lui connecter des imprimantes, il peut commander un clavier musical MIDI ou un vidéo-disque. Il peut envoyer les informations par téléphone ou être interactif avec toutes sortes d'environnement (d'un train électrique à une centrale de sécurité). Tous ces périphériques multiplient les activités possibles sur micro, mais cela est au détriment de la facilité d'emploi et de mise en œuvre, et pour des budgets qui sont, bien sûr, considérablement plus lourds.



INFOMANIE



LE TEMPLE DE L'ATARI ST

3, RUE PERRAULT
75001 PARIS
TEL 40200120

METRO LOUVRE
LUN-SAM 9H/20H
PARKING

JEUX

221 BACER STREET	229	METROPOLIS	169
ATRAALL	229	MISSION ELEVATOR	219
ALTAIR	259	MONTVILLE MANOR	209
ALTERNATE REALITY	239	OGRE	349
ARSAOUD	139	PAWN	199
ARTIC FOX	299	PHANTASIE	269
BALANCE OF POWER	329	PHANTASIE 2	249
BARBARIAN	219	PHANTASIE 3	299
BASEBALL	249	PROHIBITION	229
BASKETBALL	159	ROAD RUNNER	219
BOB WINNER	229	ROAD WAR 2000	249
BOULDER DASH	199	SCENARY DISK H 11	219
CHESS PSION	219	SCENARY DISK H 7	219
CHESSMASTER 2000	299	SOL	329
CHIFFRES ET LETTRES	286	SEXTINEL	209
COLONIAL CONQUEST	349	SHANGAI	249
CRAFTON ET XINK	259	SILENT SERVICE	239
CRISTAL CASTLE	169	SKYFOX	329
FLIGHT SIMULATOR 2 (mono)	399	SPACE QUEST	279
FOOTBALL	299	ST WARE	169
GAUNTLET	219	STAR FLEET 1	399
GOLDEN PATH	389	STAR WALKERS	299
GOLDBURNER	219	STARGLIDER	199
GUILD OF THIEVES	229	STRIKE FORCE BARRIER	219
HARDBALL	299	SUNDOD	349
JUPITER PROBE	199	SUPER CYCLE	219
KARATE KID 2	199	SUPER HUEY	169
KING QUEST	339	SUPER TENNIS	219
KING QUEST 2	289	TAI PAN	189
KING QUEST 3	349	TASS TIME IN TONETOWN	249
LEADER BOARD	239	TEXTS FRAME	199
LEADER BOARD TOURN	129	TST	199
LITTLE COMPUTER PEOPLE	279	TOMIC TILE	209
MEASURE SET LABRY	399	TRACKER	229
MADAM BUMPER	239	TRAILBLAZER	229
MADON MOTION	145	ULTIMA 3	349
MASACKS	239	WINTER GAMES	229
HEAR 18	289	WORLD GAMES	219
HERCENARY	195	WRESTLING	149

520 STP	299	DRIVE SF 314	1990
520 STP MONOCH	499	CLAMPA 3 1/2	3650
520 STP COULEUR	3490	CLAMPA 5 1/4	2450
1040 MEGACROME	5990	MEGAM 510	3000
1040 COULEUR	7490	DD 38 14 5M 205	4990
MEGA 3 ST	14500H	DD CLAMPA 30 M	7990
MEGA 3 ST LASER	114500H	DD CLAMPA 60 M	12990
		ATARI EC	NC

IMPRIMANTES:		EXTENSION 512K	1190
STAR XL 10	1990	DISK 3 1/2 (X 1)	140
STAR NB 24/10	6990	TAPIS SCROLLS	139
STAR NB 24/15	8490	NOITE 40 DISK	149
MSX PC COULEUR	8990	HEXUSE TRANSPORT	339
LASER KYOCERAP1010	31900	HEXUSE MONITOR	449
LASER ATARI SIMERA4	114500H	HEXUSE PROTECTION 139	



Amiga 500	4725
Amiga 500 avec Mon. Couleur	7490
Drive 3 1/2	2090
Amiga 2000	11585
Amiga 2000 avec Mon. Couleur	15299

Amiga Animator	1190	Amiga	NC
Cao 3D fr	NC	Digitaliseur	
De Luxe Music CS	799	Digitalview	2290
De Luxe Paint 2	1050	Future Sound	1990
De Luxe Video	990	Extension 512k(500)	1095
Digipoint	700	Extension 2M (2000)	3545
Instant Music	290	Genlock	NC
Lattice 3.1	1190	Interface MIDI	590
Page Setter	1250	Polaroid Liquid	
Pro Write	1150	Superbase	34900
Superbase	990	Light	NC
Textcraft	750	Pro Midi Studio	NC
TV Test	1290	Tablette	
VIP	1690	Graphique CRP	NC



Alien Fire	299	King's Quest 3	345
Balance Of Power	390	Leaderboard 269	
Barbarian	235	Leaderboard tourn	139
Bard's Tale	375	Marble Madness	279
Chestermaster 2000	345	Roadwar 2000	315
Defender of the Crown	349	Scenary Disk 7	235
Déjà Vu	399	SDI	345
Pairy Tale	349	Silent Service	249
F15 Strike Hagc	NC	Starglider	239
Flight Simulator 2	405	Synbad	369
Gauntlet	249	Tenth Frame	NC
Goldrunner	229	Terrorpods	290
Grand Slan Tennis	399	The Pawn	240
Guild of Thieves	259	Ultima 3	339
Karate Kid 2	229	Uninvited	349
King of Chicago	NC	Winter Games	269
		Wrlid Games	269

ADVANCED ART STUDIO	290	K OORN 2	389
AGDIS ANIMATOR	369	K MINSTREL	299
ART DIRECTOR	499	K RESSOURCE	389
ATAGRO	169	K SWITCH	299
CAD 3D V2 (CYBERSTUDIO)	990	LATTICE C	990
DEGAS ELITE	490	HANK WILLIAMS C	1450
DEVSPACE	490	HASH 32M	220
DESDIRON	219	HASH 5/4	220
DIGITALISSEUR PRO	2950	MICRO TIME CLOCK	449
DIGITALISSEUR REALTIZER	1750	PAINT WORKS	299
EAST DRAW	659	PASCAL OSS	749
EMULCOM	850	PC DITTO	990
EZ TRACK	650	PRO 24	2450
FILM DIRECTOR	579	PROFIDAT	495
FIRST WORD PLUS	995	PUBLISHING PARTNER	1790
FONCTIONS ET COMPLEXES	220	ST REPLAY	799
FPROLOG	870	SUPER CONDUCTOR	559
GEOMETRIE	485	SUPERBASE	990
GFA BASIC	485	TABLETTE GRAPHIQUE CRP	4490
GFA DRAFT	850		

BON DE COMMANDE	Envoi sous 24 heures	DESIGNATION	PRIX
NOM.....			
PRENOM.....			
ADRESSE.....			
CODE.....VILLE.....			
ENVOYER A INFOMANIE, 3, rue Perrault, 75001 PARIS		frais de port (pour la France)	30 FR
		TOTAL	

JEUX ET HORS-JEUX, QUELLES SONT LES ACTIVITES POSSIBLES ?

Il est bien entendu que ce guide est dédié au jeu. Plus de 95% des pages y sont consacrées. Pour beaucoup d'entre vous, l'AMIGA 500 et le 520 ST peuvent constituer la machine de jeu idéale. Les ordinateurs étant beaucoup plus chers que les consoles, il nous a paru intéressant d'analyser brièvement les autres activités qu'ils rendent possibles. Mais commençons par le jeu.

LES JEUX DE REFLEXION

On annonce bien un « Monopoly » pour SEGA vers la fin de l'année, mais les jeux de réflexion et de société sont particulièrement rares sur les consoles. Par contre les ordinateurs, AMIGA comme ATARI ST, possèdent parmi les meilleurs programmes de jeux d'échecs qu'ils soit possible d'affronter actuellement sur une machine. En plus d'être, à votre gré, un partenaire plus ou moins fort, l'ordinateur devient volontiers pédagogue en vous montrant les coups permis et ceux qu'il aurait joué à votre place (Chessmaster 2000).

LES JEUX DE PISTOLET

Alors là, c'est une exclusivité des consoles de jeu. Si votre plaisir est de tirer au pistolet, seul SEGA et NINTENDO vous offre cette activité. Petit à petit, les jeux destinés au pistolet sortent de la traditionnelle chasse au canard (bien que celle-ci soit désopilante, par ailleurs) et vont jusqu'à jeu d'aventure (Gumshoe de NINTENDO).

LES JEUX DE SIMULATION

C'est plutôt une spécialité des ordinateurs avec le célèbre « Flight Simulator II » ou encore « Silent service ». Avec « Out Run », la console SEGA recrée une course d'auto avec un réalisme encore rarement atteint. Avec leurs nouvelles possibilités graphiques et l'extension de leur mémoire, les consoles sont capables de rivaliser avec les ordinateurs dans cette catégorie.

LES JEUX D'ACTION

C'est le domaine de prédilection des consoles de jeux. Peu ou prou, tous les grands jeux qui ont du succès dans les salles d'arcade sont adaptés aux consoles de jeux. Avec « Space Harrier », « Enduro Racer », « Rocky » la console SEGA marque son intérêt pour les hits récents des jeux de café.

Nintendo est un peu plus en retard avec des titres comme « Donkey Kong », « Mario Bros » ou « Popeye ». Mais d'autres marques, comme CAPCOM ou TAITO qui développent pour la console

LES JEUX DE SPORT

La aussi les consoles se déchainent que ce soit la Nintendo ou la Sega, la plupart des sports populaires ont leur adaptation vidéo. L'Amiga et l'ATARI ST sont un peu en retrait, car leur bibliothèque est un peu moins fournie. L'Index de fin de magazine vous donne les disponibilités pour chaque machine. Quant à la rubrique des jeux de sport, elle vous en dira plus sur les mérites respectifs de chaque version.

LES JEUX PEDAGOGIQUES

Parent pauvre de la famille, le jeu pédagogique est pour l'heure encore, essentiellement de langue anglaise. Ce qui n'est pas d'une importance extraordinaire sur le jeu d'action, mais qui devient franchement gênant dans la pédagogie. Ce n'est pas encore cette année que l'une de ces machines comblera les amateurs.

LES JEUX D'AVENTURE ET DE STRATEGIE

Là encore, les micros prennent l'avantage. Que ce soit les jeux d'aventure graphique, les jeux de rôle ou bien encore les wargames, le catalogue des consoles est presque vide. Par contre l'AMIGA, avec des jeux comme « Defender of the crown » ou « Bard's Tale », ouvre une ère nouvelle dans le jeu d'aventure graphique. Les pages d'écran qui accompagnent le scénario sont d'une beauté époustouflante, et le processeur sonore permet des illustrations sonores fantastiques. L'Atari ST suit de près, mais on a pas encore vu de programmes aussi réussis.

LA CREATION DE JEUX VIDEO

Jusqu'à présent et toujours par manque de puissance, la plupart des jeux d'arcade destinés aux micro-ordinateurs étaient développés sur de gros ordinateurs, puis transférés à la fin sur le micro auxquels ils étaient destinés. Aujourd'hui le ST et l'AMIGA offrent tous les outils de programmation (Compilateurs, assembleurs, debuggers), de création graphique (digitaliseurs) et sonore (samplers) pour la réalisation d'un jeu du début à la fin. Il est donc possible à des jeunes de rivaliser avec de grosses sociétés dans la création d'un jeu vidéo, car ils compensent souvent par leur imagination, leur enthousiasme et le temps qu'ils consacrent au développement, leur manque de moyens financiers.

A noter pour ceux qui penchent vers la console de jeu, la possibilité sur la console NINTENDO de modifier certains jeux à sa convenance, qui, sans entrer du tout dans la programmation, peut faire comprendre cependant les divers éléments constitutifs d'un jeu vidéo.

Nintendo, arrivent avec « 1942 », « Ghost'n Goblins », « Commando » et « Arkanoid ».

Malheureusement, ils ne seront sans doute pas disponible cette année en France.

L'AMIGA, lui, a défrayé la chronique avec son adaptation de « Marble madness », quant au ST, de plus en plus de grands titres d'Arcade sont adaptés pour lui : « Arkanoid », « Roadrunner », « Indiana Jones », ...



LA COMMUNICATION ET LE MINITEL

C'est l'un des domaines où, paradoxalement, la France a le plus de retard. Aux Etats-Unis, la communication entre micros par le biais d'un modem et d'un téléphone est une des activités les plus répandues parmi les utilisateurs d'ordinateurs personnels. En France, après des années de purgatoire, cette activité commence à se répandre par le biais du minitel. C'est ainsi que connecter un micro à un minitel vous permet non seulement d'économiser sur vos notes de téléphone en sauvegardant les pages qui vous intéressent pour consultation hors connexion, mais aussi d'échanger des programmes avec vos amis et même faire un serveur chez vous sur votre micro.

A noter pour les joueurs, les possibilités nouvelles apportées par la capacité de communication de l'ordinateur. Par exemple, si vous possédez un AMIGA vous pouvez jouer par téléphone avec un ami possédant un ST sur "Fight Simulator II". Chacun pilotant un avion sur sa machine, vous pouvez vous chercher et vous com-

battre. De même MIDI MAZE autorise 16 (oui, seize !) 520 ST à se connecter ensemble et 16 joueurs peuvent se tirer dessus dans les méandres d'un labyrinthe.

L'INITIATION A LA PROGRAMMATION

Les consoles, sans clavier, n'autorisent pas la programmation. Les micros, en particulier le ST et l'AMIGA, offrent pour la première fois, à un prix grand public, une puissance suffisante à l'utilisation de la majorité des langages informatiques. Sur les précédentes machines 8 bits (Atari 800 / Amstrad CPC / Commodore 64 / Thomson / MSX), seuls, le Basic et l'assembleur étaient envisageables sur la machine. Dans certains cas, le Pascal, le C ou le Forth étaient disponibles, mais dans des versions tellement amoindries qu'elles pouvaient à la rigueur servir à une petite initiation, mais en aucun cas de base de développement. Quant aux langages de l'intelligence artificielle (LISP, PROLOG), mieux valait ne pas y penser. Aujourd'hui ces nouvelles machines pos-

sèdent tous ces langages et des capacités de mémoire permettant de les exploiter à fond. Ce qui nous amène à notre prochaine rubrique : la création de jeux vidéos.

LA GESTION

En dehors des jeux et de la création, les micro-ordinateurs sont des fabuleux instruments de gestion. Pas la gestion familiale bête, mais plutôt le traitement de texte ou le tableur.

Avec leurs écrans 80 colonnes et la disponibilité d'imprimantes avec une qualité courrier à moins de 3000 francs, les étudiants et même les lycéens peuvent exploiter pendant leurs études des outils qui leurs deviendront indispensables lors de leur entrée dans la vie active. De même que la calculatrice est rentrée dans toutes les écoles, l'ordinateur en fera partie intégrante dans les années qui viennent. Mélanger le ludique et le sérieux, c'est ce que propose les micros de nouvelle génération à ceux que le mot "ordinateur" n'effraie pas.

LES SPECIALISTES DU ST

**ILS ECRASENT
LES PRIX !**

ATARI 520 STF: 2990 F

**ATARI 520 STF
+
Moniteur Couleur 4990 F**

**ATARI 1040 STF
+
Moniteur SM 125 5990 F**

**ATARI 1040 STF
+
Moniteur Couleur 7490 F**



**ILS VOUS FONT BENEFICIER
EN PRIORITE DES NOUVEAUTES**

MEGA 2 ST

MEGA 4 ST

IMPRIMANTE LASER ATARI

DISQUE DUR SH 205

- UNE EXPERIENCE
DE DEUX ANS**
- DES CONSEILS DE
PROFESSIONNEL**
- DES PRIX
GRAND PUBLIC**

EN PROVINCE

SORBONNE INFORMATIQUE 06000
Loisir: 40, rue Gioffredo NICE 93.85.17.55
Professionnel: 22, rue Massena NICE 93.88.31.32

ORDINATEUR DIFFUSION 13006
3, rue Laffont MARSEILLE 91.54.33.36

KEMPER INFORMATIQUE 29000
72-74, av. de la Liberation QUIMPER 98.53.31.48
5, rue Georges Sand BREST 98.46.43.73

LOGISOFT 31000
10, place Occitane TOULOUSE 61.22.61.41

CRAZY EDDIE 33000
24, rue Saint Remy BORDEAUX 56.44.40.12

MICRO VIDEO 37000
81, rue Michelet TOURS 47.05.78.50

MICRO AVENIR 38500
2, avenue Georges Frier VOIRON 76.65.72.55

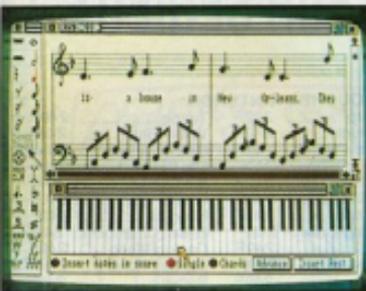
MICRONAUTE 44000
9, rue Urvoy de St Bedon NANTES 40.69.03.58

SERVICE COMPUTER 76100
52, avenue J.Cartier ROUEN 35.62.34.63

**A L'EST DE PARIS
MICRO VIDEO 75010**
Loisir: 8, rue de Valenciennes PARIS 42.01.83.66
Professionnel: 135 rue du Faubourg St Denis 42.39.09.21

**A L'OUEST DE PARIS
ELECTRON 75017**
117, avenue de Villiers PARIS 47.66.11.77
Bientot nouvelle adresse :Porte de Champerret

LES APPLICATIONS MUSICALES



Elles sont appelées à connaître un développement explosif. Le ST et l'AMIGA possèdent des 'chips' sonores sophistiqués. En particulier, l'AMIGA qui intègre un processeur spécifique avec des caractéristiques qu'on avait encore jamais vu sur un micro.

Connecté à une chaîne Hi-Fi, il génère des sons stéréos extraordinaires ; ce que se sont empressés d'exploiter les créateurs de jeux. Associé à un logiciel de composition et d'édition musicale, il représente un outil d'initiation à la musique remarquable. Moins bien pourvu en sonorités

internes, le ST reprend l'avantage pour tous ceux qui veulent connecter à l'ordinateur un appareil MIDI, en particulier un synthétiseur.

L'interface MIDI étant standard sur le ST, de nombreux logiciels (séquenceurs, éditeurs, gestionnaire de bibliothèques, échantillonneurs, utilitaires d'impression de partition) sont venus grossir une bibliothèque de choix pour le musicien professionnel. Pour ceux qui ne veulent pas trop investir en musique, l'AMIGA est le meilleur choix. Pour les pros (ou ceux qui veulent le devenir) c'est plutôt le ST.

LA MICRO-EDITION

En dehors des applications traditionnelles de bureautique que sont le traitement de texte, le tableur graphique et la gestion de fichiers, de nouvelles applications voient le jour. C'est le cas de la mise en page (micro édition, P. A. O) qui arrive avec l'AMIGA et le ST à des prix encore jamais vus. Par exemple un 520 ST et le logiciel de micro édition 'Publishing Partner' coûte 4780 francs TTC. Somme qui ne permet même pas d'acheter le logiciel sur Macintosh. En allant avec vos disquettes chez un revendeur équipé d'une imprimante Laser, vous pouvez créer vous même des documents professionnels (journaux d'école ou d'association, thèses et même un bouquin). Avec les applications musicales, c'est certainement une des révolutions les plus importantes apportées par les nouveaux micros.

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET LA ROBOTIQUE

Pour ceux d'entre vous qui s'intéressent à ces domaines, un champ d'exploration nouveau s'ouvre avec des capacités supérieures à un méga de mémoire vive. Les systèmes experts, ainsi que les langages de l'I. A. sont des gros consommateurs de mémoire. L'alternative est : soit des gros systèmes, soit les nouveaux micros à base de micro-processeur 68000 qui gèrent jusqu'à 16 Mégas Octets. A noter, en ce qui concerne la robotique, le charmant compagnon de la console NINTENDO qui peut vous aider un peu à défricher cette discipline, même si il est pour l'instant plutôt destiné à des jeux pédagogiques.

LES APPLICATIONS GRAPHIQUES



L'AMIGA a établi de nouveaux standards dans la qualité des images auxquelles on peut s'attendre sur un micro personnel. Que ce soit des dessins issus d'utilitaires graphiques ou des images digitalisées. Qui n'a jamais vu une image réalisée sur l'AMIGA n'imagine pas la qualité à laquelle on peut prétendre aujourd'hui. Cependant, les résolutions les plus hautes nécessitent l'acquisition d'un très bon moniteur qui peut gréver le budget d'un amateur. Par contre un AMIGA 2000, pourvu d'un digitaliseur et de bons logiciels de dessin et d'animation rivalise avec des palettes atteignant plusieurs fois son prix.

Le ST est capable de surprendre, et de nombreux graphistes ont réalisés des œuvres de bonne facture dans sa résolution la plus basse. Sur le graphisme, la situation est inversée par rapport à la musique : l'AMIGA a des qualités qui peuvent séduire les professionnels et des amateurs s'amuseront déjà beaucoup avec le ST.

Quelque soit celui que vous choisissiez, ces nouveaux appareils et les logiciels associés vont vous permettre de réaliser des dessins, des logos, des publicités, du dessin animé, du graphisme et de l'animation en trois dimensions, du plan et de l'architecture.

QUAND VOUS AVEZ ENVIE DE JOUER IL VOUS FAUT UN INTERLOCUTEUR SERIEUX !

MICRO VIDEO

vous présente les machines les plus folles de la rentrée.

POUR CHACUNE D'ENTRE ELLES

Les nouveautés
Le hit-parade
Les promotions

12 mois sur 12, nous nous occupons de micro-ordinateurs et de consoles de jeu. Allez vous de nouveau confier l'avenir de votre machine à une grande surface ???



CONSOLE SEGA
Livré avec 2 joysticks
et 2 jeux 990F
PISTOLET SEGA
Livré avec 3 jeux
..... 450F

CARTOUCHES 256K

My Hero 169F
Ghost House .. 169F
Teddy Boy 169F
Transbot 169F
Super Tennis .. 169F
F-16 Fighter 169F

CARTOUCHES 1Mo

Choplifter 219F
Black belt 219F
Action fighter ... 219F
Pro Wrestling ... 219F
Great Golf 219F
World Soccer .. 219F
The Ninja 219F
Alex Kid in M.W. 219F
Wonder Boy 219F
Shooting Gallery 219F
Quartet 219F
Gangster town . 219F

Zillion 219F
Enduro Racer ... 219F
World GP 219F
Astro Warrior ... 219F
CARTOUCHES 2Mo
Rocky 269F
Out Run 269F
Space Harrier ... 269F

**SUPER JOYSTICK
SEGA 169F**

CARTOUCHES NINTENDO

Stack up	249F	Tennis.....	249F
Duck hunt	249F	Volley Ball	249F
Hoogan's Halley	249F	Balloon fight	249F
Wild Gun man	249F	Clu Clu land	249F
Super Mario B.	249F	Ice Climber	249F
Exite Bike	249F	Pinball	249F
Match rider	249F	Kung fu	249F
Wrecking Crew	249F	Urban Champion	249F
Golf	249F	Donkey Kong	249F
Pro Wrestling	249F	Donkey Kong 3	249F
Football	249F	Popeye	249F
Slalom	249F		



CONSOLE NINTENDO
Livré avec 2 manettes
et un jeu 1190F
CONSOLE DE LUXE
+ robot + Pistolet
+ 2 jeux 1990F
ROBOT 390F
PISTOLET 249F

MICRO VIDEO

8, rue de Valenciennes
75010 PARIS
Métro: Gare du Nord

Téléphones
(1) 42.01.83.66
(1) 42.01.24.30

Conditions de vente:

Prix spéciaux pour associations, clubs, comités d'entreprise.

Plusieurs formules de crédit possible.

Pour votre sécurité, la maintenance des appareils est assurée dans nos ateliers, ce qui vous assure les réparations les plus rapides.

Pour tous les jeux AMIGA et ATARI ST, la liste est trop longue pour être fournie dans cette publicité. Nous recevons toutes les dernières nouveautés chaque semaine en direct du monde entier. Pour connaître les meilleurs titres, un numéro de téléphone: (1) 42.01.83.66



Pour tous les
périphériques
Consultez nous.

ATARI 520 STF 2990F
 ATARI 1040 STF 4990F
 ATARI 520 STF
 +moniteur couleur 4990F
 ATARI 1040 STF
 +moniteur couleur 6990F



AMIGA 500 4690F
 AMIGA 500
 + moniteur couleur 7490F

Pour tous les
périphériques
Consultez nous.

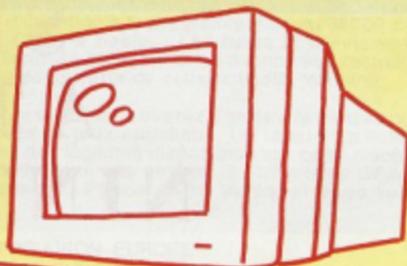
LE STUDIO MIDI

Exclusif ! Un studio musical pour les débutants.
 Des configurations adaptés à chaque niveau.

Exemple:

Synthé CASIO CZ230 + Music Studio + Editeur
 de sons + cables MIDI 2990F

Tous les logiciels et la librairie musicale



VENTE PAR CORRESPONDANCE

Si vous ne trouvez pas l'article que vous cherchez chez votre revendeur habituel, ou si vous souhaitez bénéficier du choix et des services MICRO VIDEO, appelez nous.

SERVICE CORRESPONDANCE: (1) 42.01.24.30

B de C Distribution

9/11 rue Georges ENESCO 94008 CRETEIL.

Tel: (1) 42.40.10.05

MATERIEL.

IMPRIMANTES LASER QMS,
BOITES DE DERIVATION,
IMPRIMANTES STAR,
ONDULEURS,
COMMODORE,
ATARI...

ACCESSOIRES.

SUPPORT IMPRIMANTES,
BOITES DE RANGEMENT,
MANETTES DE JEUX,
PAPIER LISTING,
DISQUETTES,
CABLES...

RENTREE 1987.

Seuls les plus performants
survivent.

REVENDEURS;

Gds COMPTES

B de C Distribution

apportera une solution

à toutes vos questions

SEGA
ATARI
NINTENDO

CONSOLES ET CARTOUCHES

Bon de Renseignements:

Société:.....

Adresse:.....

NOM:.....

Ville:.....

Tel:...../...../...../.....

Code Postal:.....

3615 code

SMI*ST

C'est le code qui vous permet d'accéder au serveur ST Mag. Salons, forums, infos, concours... Et le téléchargement, grâce auquel vous pouvez acquérir de nouveaux programmes en quelques minutes seulement!

SUR LES BOITES A LETTRES (BAL), VOUS POUVEZ COMMUNIQUER ENTRE VOUS, MAIS VOUS POUVEZ AUSSI NOUS POSER VOS QUESTIONS. REPOSE GARANTIE SOUS 24 HEURES (OU 48 HEURES LE WEEK-END). IL Y A UN SPECIALISTE POUR CHAQUE CATEGORIE!

BAL STMUSIQUE

Nos spécialistes répondent à toutes vos questions sur la Midi, les synthés, les séquenceurs, le standard, la registration de sons, etc, etc... En préparation: le téléchargement de sons pour la plupart des synths actuels!

BAL AVENFOU

L'Aventurier Fou est vraiment fou: non seulement il est sur les forums tous les soirs à partir de 10 heures, mais en plus il répond à toutes vos questions sur les jeux dans sa bal Avenfou. Solutions, trucs et astuces... Il est incollable (d'ailleurs, on l'appelle familièrement Oncle Bens).

BAL AMIGA

Enfin et pour la première fois, des spécialistes compétents répondent à vos questions sur l'Amiga! Tout est permis: les nouveautés, la technique, les astuces...

BAL STMAG

Toutes les questions techniques sur le ST. Les logiciels, la programmation, le hard, les dernières nouvelles, toute la rédaction de ST Magazine à votre service!

BULLETIN D'ABONNEMENT

GENERATION 4, le magazine des nouvelles machines et du 68000 vous rendra désormais compte des sorties de tous les jeux de l'AMIGA, l'ATARI ST, la NINTENDO et la SEGA. Le point de vue de plusieurs spécialistes pour les jeux les plus réussis ou les plus controversés. De façon que chacun puisse trouver un "testeur" qui lui ressemble. Un cahier d'initiation à la programmation du 68000 dans tous les langages où il excelle: Assembleur, Pascal, C, GFA basic... Les news et previews qui concernent ces machines pour vous tenir à la page de l'actualité et même ... en avance sur l'actualité. Enfin un cahier spécial AMIGA pour aller plus loin dans la découverte de cette nouvelle machine.

Le numéro 2 de GENERATION 4 analyse 60 nouveaux jeux. Vous trouverez également ce que nous préparons pour cette fin d'année les 50 plus gros éditeurs de jeux mondiaux. Un régal! Un dossier spécial graphisme sur l'AMIGA ainsi que la liste complète des logiciels disponibles sur cette machine, tous genres confondus. Le cahier de programmation débute avec une gestion de fichiers en GFA, un programme d'animation 3D en Assembleur et les bases du Pascal. A ne manquer sous aucun prétexte. Parution mi-novembre. Prix 25 francs.

ABONNEMENT 250 FR\$ FRANCE ET EUROPE 310 FR\$ AVION EUROPE
11 NUMEROS 350 FR\$ DOM TOM ET HORS EUROPE

LES NUMEROS 2 ET 3 A L'ESSAI (ACHEMINEMENT RAPIDE) : 70 FR\$
NOM: PRENOM:

ADRESSE DE LIVRAISON:

VILLE:

CODE:

Merci d'envoyer votre règlement à l'ordre de PRESSIMAGE 210 rue du FG ST-MARTIN 75010 PARIS - CCP ou Chèque bancaire - Etranger: Virement bancaire ou chèque encaissable S. P.

NINTENDO

Pendant que la console de jeu VCS d'ATARI poursuivait une vie tranquille et régulière, pendant que successivement MATTEL puis COLECO jetaient l'éponge au point que des soi disant 'experts' prédisaient la mort du jeu vidéo, très loin de nous une compagnie japonaise était à l'origine d'un phénomène de société.

NINTENDO a vendu plus de 10 millions de consoles de jeu dans les dernières années, donnant naissance à toute une industrie: cartouches compatibles, manettes de jeux, revues et même des livres spécialisés. Fort de son expérience, NINTENDO attaque maintenant l'Europe avec pour débiter, seulement une toute petite partie de l'arsenal qui a fait son succès.

POUR

TRES NOMBREUX JEUX
(Plus de 500 dans le monde)

QUALITE DES JEUX

PLUSIEURS EDITEURS DE JEUX attirés par un parc de machines important (Plus de 10 millions)

PRIX DE LA CONSOLE (Celui des cartouches reste raisonnable)

PISTOLET et ROBOTS VENDUS AVEC LA CONSOLE

NOMBREUX PERIPHERIQUES EN OPTION

NOTICES BIEN DETAILLEES

CHARGEMENT INSTANTANE

CONTRE

PRESENTATION AUSTERE

MANETTES (Maniement)

MANQUE DE JEUX D'AVENTURE

IMPOSSIBILITE DE SAUVEGARDER LES SCORES

JEUX EN ANGLAIS

ALIMENTATION EXTERIEURE



La NINTENDO PAR LES CHIFFRES

2 Microprocesseurs
de type Z80 / 8bits

Vidéo:

256 x 240

52 couleurs

64 sprites

4 couleurs par sprites

256 caractères

4 couleurs par caractères

Générateur sonore sophistiqué

Pas de Clavier
manette de jeu
Pistolet
Robot

Unité de disquette (Pas encore importé)

Interfaces:
Vidéo Composite
Cartouche
Connecteur d'extensions

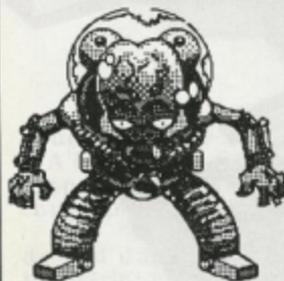


LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

117 Avenue de Villiers 75017 PARIS Tél: (1) 47 66 11 77 M^{Perle} Ouvert 7 jours sur 7 !! mardi/samedi 10h/20h, Dimanche 14h/18h, Lundi 14h/19h MINITEL pour commandes, concours, 3615 RIO

2 990FrS



GRATUIT
CREDIT

ATARI 520 STF comprenant 1 unité centrale 512k de mémoire vive, avec un lecteur 3,5 intégré de 500Ko, une souris, un câble péritel pour Télé couleur et 20 logiciels + surprise ELECTRON

LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT

520 STF *	2990 F
520 STF + Moniteur Couleur *	4790 F
1040STF *	4990 F
1040STF+ Moniteur SM125 Monochrome*	5390 F
1040STF+ Moniteur SG1224 Couleur*	7490 F
MEGA ST2+ Moniteur SM125 Monochrome*	9950 F HT
MEGA ST4+ Moniteur SM125 Monochrome*	12950 F HT
IMPRIMANTE LASER ATARI	11950 F HT
CONFIG MEGA ST2 LASER*	10950 F HT
CONFIG MEGA ST4 LASER*	22950 F HT
DISQUE DUR SH205 20M*	4990 F
DISQUE DUR KUMANA 40 ET 60 M*	NC
LECT DBLE FACE 1 M* KUMANA	1650 F
LECT SPLE FACE 500 K ATARI	850 F
IMPRIMANTE STAR NL 10 COMPLETE	2990 F
IMPRIMANTE CITIZEN 1200	1990 F

Pour l'ouverture de notre nouveau magasin (300 M2 à 150 M de l'actuel composé d'un département PRO, Loisirs, Studio Midi, Salle de Formation, Service après Vente au 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris même Téléphone) , Nous vous offrons 3 MOIS DE CREDIT GRATUIT SUR LA GAMME ST, UNE DEMI JOURNEE DE FORMATION SUR LA GAMME ST2, ST4

A VOS JOYSTICKS

Liste Jeux complète
3615 RIO

TERRORPODS

BARD'S TALE

MARBLE MADNESS

F15 STRIKE EAGLE

LES CONFIGURATIONS 2 ET 4 MEG SONT ENTOURÉES DE LOGICIELS PROFESSIONNELS EN DEMONSTRATION PERMANENTE VENDUES AVEC FORMATION EXTENSION DE GARANTIE, MAINTENANCE SUR SITE, UN ENVIRONNEMENT PRO POUR DES MACHINES PRO. DES DISQUES DURS DE 40 ET 60 MEGA LINE IMPRIMANTE LASER EN LIBRE SERVICE, LIVRAISON AVEC INSTALLATION SANS SUPPLEMENT SUR PARIS, HOT LINE SUR BERVEUR ST, OUVERT 7 JOURS SUR 7.

UTILITAIRES

1ST WORD PLUS

990 Frs

MASTERPLAN

990 Frs

VIP LOTUS 123

1990 Frs

SUPERBASE

990 Frs

PC DITTO (Emul PC)

NC

ALADIN (Emul Mac)

2200 Frs

TWIST (Switcher)

390 Frs

SOLUTION

Gestion Commerc.

1990 Frs ht



Désignation

Prix

Nom:.....

Prénom:.....

Adresse:.....

Ville:.....

Machine:.....

Age:.....

CP:.....

? Tel:.....

Port logiciels: 25 F Machine 50 f Pas de contre Rembt

ATARI ST

Revenant d'une situation très compromise, ATARI sous la direction de Jack Tramiel est maintenant un des acteurs les plus en vue de la scène informatique. De la console de jeu VCS au Mega ST, en passant par des compatibles PC, la gamme est aujourd'hui très complète.

La machine la plus populaire aujourd'hui, le 520 ST, est une très bonne machine d'initiation, possédant une large bibliothèque de jeux et pouvant également convenir pour un grand nombre d'autres tâches. Une certaine faiblesse du processeur sonore et une résolution couleur inférieure à celle de l'AMIGA l'empêche d'être le seul compétiteur dans le domaine du jeu dans les années à venir.

Son grand frère, le 1040 ST, bien que très doué pour le jeu, est plus à son affaire dans des applications professionnelles ou semi-professionnelles.

POUR

PRIX TRES INTERESSANT
MACHINE TRES CONVIVIALE
IMPORTANT PARC DE MACHINES et Réputation bien établie
NOMBREUX LOGICIELS EN FRANCAIS
et Bibliothèque assez complète en plusieurs langues
LOGITHEQUE COMPLETE, EVOLUTIVE, à Prix modérés
INTERFACE MIDI et PROGRAMMES MIDI performants
RAPPORT QUALITE/PRIX DES PERIPHERIQUES (ex:Imprimante laser)
DIGITALISATION AISEE (Son et Image)
AGREMENT D'UTILISATION EN MONOCHOME
UTILISABLE SUR TELEVISEUR
TRANSFORMATEUR INTEGRE

CONTRE

SON (COPROCESSEUR SON DEPASSE)
FIABILITE DU DRIVE
FIABILITE ALIMENTATION
DRIVE SIMPLE FACE (520 STF), à capacité réduite
EXTENSION MEMOIRE NON PREVUE PAR LE CONSTRUCTEUR
(mais qui reste néanmoins possible)
NOMBRE DE COULEURS EN HAUTE RESOLUTION (2 seulement)

INDEX DES JEUX ST

- 10 TH FRAME
 221 B BAKER STREET
 AESOP'S FABLES
 AIRBALL
 ALPHA BYTES
 ALTAIR
 ALTERNATE REALITY
 AMAZON
 ARCTICFOX
 ARENA
 ARKANOID
 AUTODUEL
 BALANCE OF POWER
 BARBARIAN
 BLACK CAULDRON
 BOB WINNER
 BORROWED TIME
 BOULDER DASH CONSTR. KIT
 BRATACCAS
 BRIDGE PLAYER 2000
 CARDS
 CHAMPIONSHIP BASEBALL
 CHAMPIONSHIP FOOTBALL
 CHAMPIONSHIP WRESTLING
 CHESS 3D
 CHESSMASTER 2000
 CHIFFRES ET LETTRES
 COLONIAL CONQUEST
 CRAFTON & XUNK
 CRIMSON CROWN
 CRYSTAL CASTLES
 DAMES 3D
 DAMES SCANNER
 DECIMAL DUNGEON
 DEEP SPACE
 DELTA PATROL
 DIABLO
 DONALD DUCK'S PLAYGROUND
 EDEN BLUES
 EIGHT BALL
 ELECTRONIC POOL
 EREBUS
 EXTENSOR
 FAHRENHEIT 451
 FANTASTIC FOUR
 FIRE BLASTER
 FIRST MATH
- ACCESS
 DATASOFT
 MICRODEAL
 ERE INFORMATIQUE
 DATASOFT
 TELARIUM
 ELECTRONIC ARTS
 PSYGNOSIS
 IMAGINE
 SSI
 MINDSCAPE
 PSYGNOSIS
 SIERRA ON LINE
 LORICIELS
 ACTIVISION
 DATATYPE
 PSYGNOSIS
 ARTWORX
 MICRODEAL
 ACTIVISION
 ACTIVISION
 EPYX
 PSION
 ELECTRONIC ARTS
 ATARI/NATHAN
 SSI
 ERE INFORMATIQUE
 POLARWARE
 ATARI
 COBRA SOFT
 PSYGNOSIS
 THE OTHER VALLEY
 CLASSIC IMAGE
 SIERRA ON LINE
 ERE INFORMATIQUE
 MICRODEAL
 MICRODEAL
 TITUS
 GOLDEN GAMES
 TELARIUM
 US GOLD
 PARADOX
- FIRST SHAPES
 FLIGHT SIMULATOR II
 FLIPSIDE
 FRACTION ACTION
 GATEWAY
 GATO
 GAUNTLET
 GOLDEN PATH (THE)
 GOLDRUNNER
 GRAND PRIX 500cc
 GREAT BATTLES
 GUILD OF THIEVES
 HACKER
 HACKER II
 HADES NEBULA
 HARD BALL
 HARRIER STRIKE MISSION
 HEX
 HIPPOACKGAMMON
 HITCH HIKERS GUIDE GALAXY
 HOLLYWOOD POKER
 INFOCOM
 INTERNATIONAL KARATE
 JEWELS OF DARKNESS,
 JOUST
 JUPITER PROBE
 KARATE KID II
 KARATE KING
 KINDERAMA,
 KING QUEST I
 KING QUEST II
 KING QUEST III
 LANDS OF HAVOC
 LEADER BOARD
 LEISURE SUIT LARRY
 LIBERATOR
 LITTLE COMP. PEOPLE,
 MACADAM BUMPER
 MAJOR MOTION
 MAINOIR DE MORTEVIELLE
 MASSACRE,
 MATH WIZARD
 MATH TALK
 MEAN IS
 MERCENARY
 METROCROSS
 METROPOLIS
- SUBLOGIC
 MICRODEAL
 SPECTRUM HOLOBYTE
 US GOLD
 FIREBIRD
 MICRODEAL
 MICROIDS
 RAINBIRD
 ACTIVISION
 ACTIVISION
 NEXUS
 ACCOLADE,
 MILES COMPUTING
 MARK O/T UNICORN
 HIPPOPOTAMUS
 GOLDEN GAMES
 SYSTEM 3'S
 RAINBIRD,
 ATARI
 MICRODEAL
 KING SOFT
 SIERRA ON LINE
 SIERRA ON LINE
 SIERRA ON LINE
 MICRODEAL
 ACCESS
 SIERRA ON LINE
 MICRO VALUE
 ACTIVISION
 ERE INFORMATIQUE
 MICRODEAL
 KYILKHOR
 LORICIEL
 ACCOLADE,
 NOVAGEN,
 US GOLD
 PARADOX EIDER

INDEX DES JEUX ST

MGT
 MICROLEAGUE BASEBALL
 MILLPEDE
 MINDSHADOW
 MISSION ELEVATOR
 MONKEY BUSINESS
 MOUSE TRAP
 MUDPIES
 NINE PRINCES IN AMBER
 NINJA MISSION
 OGRE
 OO TOPOS,
 PASSAGERS DU VENT
 PASSAGERS DU VENT II
 PAWN
 PEGGAMMON
 PERRY MASON
 PHANTASIE I
 PHANTASIE II
 PINBALL FACTORY
 PIRATES BARBARY COAST
 POOL
 PROHIBITION
 PUZZLE
 PYRAMINOS
 QUASAR,
 READ & RHYME
 RENEGADE,
 ROAD RUNNER,
 ROADWAR 2000
 ROGUE
 SCENERY DISK FL., SIM. II,
 SDI
 SHANGHAI
 SHUFFLE BOARD
 SILENT SERVICE,
 SILICON DREAM
 SKY FIGHTER
 SKYFOX
 SPACE PILOT
 SPACE QUEST
 SPACE SHUTTLE II
 SPACE STATION
 SPELLER BEE
 SPIDERMAN

LORICIELS
 ACTIVISION,
 THE OTHER VALLEY
 MICRO VALUE
 TELARIUM
 MASTERTRONIC
 ORIGIN SYSTEMS
 POLARWARE
 INFOFRAME
 INFOFRAME
 RAINBIRD
 ARTWORK
 TELARIUM
 SSI
 SSI
 MICRODEAL
 STARSOFT
 MICRO VALUE
 INFOFRAME
 LORICIEL
 MASTER TRONICS
 US GOLD
 SSI
 SSI
 MINDSCAPE
 EPIYX
 SHELBOURNE SOFT SYSTEM
 MICROPROSE
 RAINBIRD
 ELECTRONI ARTS
 KINGSOFT
 SIERRA ON LINE
 MICRO DEAL
 PARADOX
 US GOLD

ST KARATE
 ST PROTECTOR
 ST WARS
 STAR RAIDER
 STARKGLIDER
 STRIKE FORCE HARRIER
 STRIP POKER
 SUBBATTLE
 SUNDOG
 SUPER CYCLE
 SUPER TENNIS,
 TASS TIME IN TONETOWN
 TECHMATE
 TEE UP
 TERRESTRIAL ENCOUNTER
 TERRORPODS
 THAI BOXING
 TIME BANDIT
 TIME BLAST
 TNT
 TONIC TILE,
 TRAIL BLAZER
 TRANSYLVANIA
 TREASURE ISLAND
 TRIOLOGY OF APSHAI
 TURBO GT
 TWO ON TWO
 TYPHOON
 ULTIMA II
 ULTIMA III
 VEGAS CRAPS
 VEGAS GAMBLER
 WANDERER
 WAR ZONE
 WERNER GAMES
 WINNIE THE POOH
 WINTER GAMES
 WORLD GAMES
 X-CHESS
 X-VEIOUS

PARADOX/EIDER
 PARADOX
 ATARI
 RAINBIRD
 MIRRORSOFT
 ARTWORK
 EPIYX
 FTL
 EPIYX
 FIL SOFT
 ACTIVISION
 MICRODEAL
 ANCO
 SOLAR SOFT
 PSYGNOSIS
 ANCO
 MICRODEAL
 MICRO VALUE
 INFOFRAME
 D3M
 GREMLIN'S GRAPHIC
 POLARWARE
 SPINNAKER
 EPIYX
 GAZOLINE SOFT
 ACTIVISION
 GREMLIN
 ORIGIN SYSTEMS
 ORIGIN SYSTEMS
 CALIFORNIA DREAM
 CALIFORNIA DREAM
 PYRAMIDE
 PARADOX
 SIERRA ON LINE
 EPIYX
 EPIYX
 XFUN
 US GOLD

SEGA

Plus récemment entré dans la compétition, SEGA est d'origine japonaise comme NINTENDO et est connu en France pour un grand nombre de succès d'arcade disponibles dans les cafés et salles de jeu.

Cette entrée récente fait à la fois la force et la faiblesse de la position de SEGA. Force, car cela lui a permis de construire une console de technologie plus moderne et à priori plus puissante. Force encore, avec sa bibliothèque de jeux qui proposent des hits plus récents que ceux de NINTENDO. Par contre le retard pris par SEGA sur les marchés japonais et américains fait que sa position commerciale et financière est beaucoup plus fragile.

De la capacité de SÉGA à tenir bon face au bulldozer NINTENDO, dépendra dans les années qui viennent l'approvisionnement en nouveaux titres pour les utilisateurs de cette console. Et quant on connaît la richesse du catalogue de SEGA !

POUR

GRAPHISMES ET COULEURS
SON DE HAUTE QUALITE
QUALITE DES JEUX

PRIX DE LA CONSOLE (Celui des cartouches reste raisonnable)
NOTICES BIEN DÉTAILLEES ET EN FRANCAIS
PERIPHERIQUES EN OPTION
CHARGEMENT INSTANTANE

CONTRE

NOMBRE DE LOGICIELS encore restreint
MANETTES (Maniement)
MANQUE DE JEUX D'AVENTURE
IMPOSSIBILITE DE SAUVEGARDER LES SCORES
JEUX EN ANGLAIS
ALIMENTATION EXTERIEURE



La SEGA PAR LES CHIFFRES

2 Microprocesseurs

Mémoire morte: 16K
Mémoire vive: 16K

Vidéo:

256 x 192
64 couleurs
256 sprites
16 couleurs par sprites
448 caractères
16 couleurs par caractères

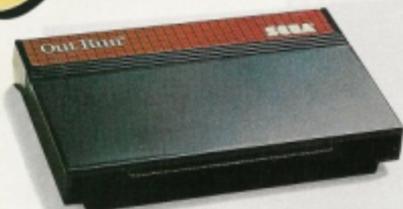
Générateur sonore
3 voies / 4 Octaves

Pas de Clavier
manette de jeu
Pistolet
Tablette graphique

Interfaces:
Vidéo
Cartouche

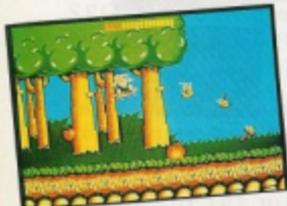
Out Run™

SEGA



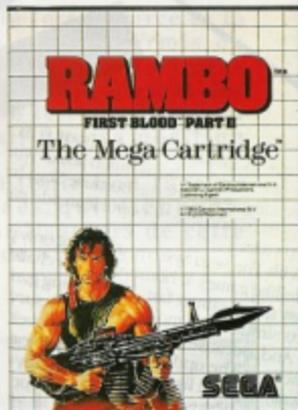
Après les jeux analysés dans ce numéro, voici quelques uns des titres dont vous pourrez nourrir votre machine dans les prochaines semaines. Beaucoup de simulations sportives, Hockey, Basket ball, Tennis, Football américain, Golf. Mais le clou sera bien sur le hit d'Arcade 'Out Run' qui est à ce jour la plus belle simulation de course automobile jamais réalisée sur jeu vidéo. Mais là ne s'arrête pas les réjouissances, puisque les Mega Cartouches vont se succéder avec des super-titres et en particulier 'Rambo'. Restez branchés sur

Génération 4 qui vous tiendra informé de tous ces développements.



SEGA®

© 1986 SEGA OF AMERICA, INC.



INDEX DES JEUX SEGA

ACTION FIGHTER	SEGA
ALEX KIDD MIRACLE WORLD	SEGA
BANK PANIC	SEGA
BLACK BELT	SEGA
CHOPLIFTER	SEGA
ENDURO RACER	SEGA
FANTASY ZONE	SEGA
GHOST HOUSE	SEGA
GREAT SOCCER	SEGA
HANG ON	SEGA
MARKSMAN SHOOTING	SEGA
MY HERO	SEGA
NINJA	SEGA
PROWRESTLING	SEGA
QUARTET	SEGA
ROCKY	SEGA
SECRET COMMAND	SEGA
SHOOTING GALLERY	SEGA
SPACE HARRIER	SEGA
SPY VS SPY	SEGA
TRANSBOT	SEGA
WONDER BOY	SEGA
WORLD GRAND PRIX	SEGA



VIDEOSHOP

VIDEO SHOP L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS!!!

REPRISE
Console de jeux ou micro-ordinateur
pour tout achat.

Prix garanti le plus bas du marché

Crédit : mensualités fixes 400 F par mois

S.A.V. : assuré sur place - crédit à 90 jours (1)

Expédition SERNAM EXPRESS 48 H



Prix garanti le plus bas du marché. Crédit : mensualités fixes 400 F par mois. S.A.V. : assuré sur place. Crédit à 90 jours. Expédition Sernam Express 48 h.

AMIGA 500

- Un graphisme idéal
- L'outil parfait pour le graphisme, la programmation, la digitalisation

Démonstrations permanentes, création, graphisme, digitalisation.

AMIGA 2000

- L'outil professionnel par excellence!!!
- Un graphisme incomparable
- La comptabilité MS DOS en plus
- Compatibilité UNIX



CONSOLE SEGA

- La nouvelle génération de console de jeux
- Un graphisme jusque là inégalé!!!



Plus de 1 000 jeux, utilitaires en stock permanent!!! **Crédit, facilités de paiement vente par correspondance**

VIDEOSHOP

**l'espace
le plus micro de Paris**

Du Lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
55, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42 96 90 95 - Mét. : Palais Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43 21 54 45 - Mét. : Raspail

DEMANDE DE DOCUMENTATION à adresser à VIDEO SHOP, Département VPC, BP 105 75749 Paris Cedex 15

Je désire recevoir une documentation sur :

- La gamme AMIGA
 La gamme complète de micro-ordinateurs
 Les consoles de jeux

Je possède un micro-ordinateur marque _____
une console de jeux marque _____

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____





L'AMIGA 500 PAR LES CHIFFRES

Microprocesseur 68000, 16/32 bits
Fréquence 7.14 MHz

Mémoire morte: 256K
Mémoire vive: 512 K standard extensible 1 Mo interne, 8 Mo externe

3 coprocesseurs spécifiques:

Daphné - Graphique animation
Agnès - Gestion vidéo / contrôle de 8 'sprites'
Portia - Contrôle d'entrées / sorties

Résolution vidéo:

320 x 256 (32 couleurs parmi 4096)
320 x 512 (32 couleurs parmi 4096)
640 x 256 (16 couleurs parmi 4096)
640 x 512 (16 couleurs parmi 4096)

Chip sonore:

4 voies / sortie stéréo
9 octaves

Clavier 94 touches

Souris / manette de jeu

Unité de disquette 3'5 de 880K / 3 lecteurs connectables

Interfaces:

Parrallèle, série, RGB, Vidéo monochrome

AMIGA

Après le triomphe mondial qu'il a rencontré avec le 64 et le 128, COMMODORE nous propose aujourd'hui ce qui pourrait bien être le micro-ordinateur personnel des années 85/90. Car si l'AMIGA 1000 était un peu cher pour jouer ce rôle, l'AMIGA 500, qui est doté de tous les raffinements de son aîné et même d'une mémoire plus conséquente, est disponible dès maintenant à moins de 5000 francs.

Pour toutes applications ludiques, graphiques et sonores, aucune machine ne s'approche de ses performances, même à des prix nettement plus élevés.

A noter également l'AMIGA 2000, encore plus puissant, orienté vers des applications professionnelles, notamment grâce à sa compatibilité IBM PC.

POUR

QUALITES GRAPHIQUES EXCEPTIONNELLES
COPROCESSEUR SON TRES PERFORMANT
PRIX ATTRACTIF, compte tenu des possibilités
LOGITHEQUE DE QUALITE, qui gagne en quantité
MULTITACHE

MEMOIRE EXTENSIBLE PREVUE (jusqu'à 8 Megas externes)
DIGITALISATION AISEE (Son et Image)
UTILISABLE SUR TELEVISEUR

BRANCHEMENT SUR AMPLIFICATEUR permettant la sortie du SON en STEREO
DOS PERFORMANT

CONTRE

NOTIONS D'ANGLAIS OBLIGATOIRES, très peu de logiciels et de littérature francisés
LOGITHEQUE IMPORTEE ENCORE INSUFFISANTE (en amélioration)
LOGICIELS ASSEZ COUTEUX (Bien que le prix soit parfois justifié)
LENTEUR RELATIVE DU DRIVE
ALIMENTATION EXTERIEURE et ACCES A L'INTERRUPTEUR Marche-Arrêt
FIABILITE A PROUVER (Appareil encore récent)

INDEX DES JEUX AMIGA

ACCESS
 ACTIVISION
 ELEC.ARTS

 ACCOLADE
 ACTIVISION

 MICRO VALUE
 ELECTRONIC ARTS,
 MASTERTRONIC
 ORIGIN SYSTEMS
 ELEC.ARTS
 POLARWARE
 RAINBIRD

 KINGSOFT
 SSI
 MICRO VALUE

 SSI
 EPYX

 MINDSCAPE
 ELEC.ARTS
 EPYX
 MICROPROSE
 RAINBIRD
 MINDSCAPE

 ELECTRONIC ARTS
 SIERRA ON LINE

 RAINBIRD
 ARTWORK

 ANCO

 ACTIVISION
 PSYGNOSIS
 POLARWARE
 EPYX
 ACTIVISION
 GREMLIN
 ORIGIN SYSTEMS
 SIERRA ON LINE
 EPYX

LEADER BOARD
 LITTLE COMP PEOPLE,
 MARBLE MADNESS
 MATH WIZARD
 MATH TALK
 MEAN 18
 MINDSHADOW
 MISSION ELEVATOR
 MOUSE TRAP
 NEW TECHNOLOGY COL. BOOK
 NINJA MISSION
 OGRE
 ONE ON ONE
 OO TOPOS
 PAWN
 PERFECT SCORE
 PHALANX
 PHANTASIE II
 PLUTOS
 QUINTEtte
 ROADWAR 2000
 ROGUE
 SCENERY DISK FL. SIM. II
 SDI
 SEVEN CITIES OF GOLD
 SHANGHAI
 SILENT SERVICE
 SILICON DREAM
 SINBAD THRONE FALCON
 SKY FIGHTER
 SKY FOX
 SPACE QUEST
 SPELLER BEE
 STARGLIDER
 STRIP POKER
 SURGEON
 SWOOPER
 TALKING COLORING BOOK
 T AS TIME IN TONETOWN
 TERRORFODS
 TRANSYLVANIA
 TRILOGY OF AFSHAI
 TWO ON TWO
 TYPHOON
 ULTIMA III
 WINNIE THE POOH
 WINTER GAMES
 WORLD GAMES

PARADOX/EIDER
 ELEC.ARTS
 ELECTRONIC ARTS
 PSYGNOSIS,
 MINDSCAPE
 PSYGNOSIS
 ELEC.ARTS
 ACTIVISION
 PSYGNOSIS
 ACTIVISION
 ACTIVISION
 ACTIVISION
 POLARWARE
 PSYGNOSIS
 MINDSCAPE
 CLASSIC IMAGE
 MICRO ILLUSION
 SIERRA ON LINE
 ELECTRONIC ART
 GOLDEN GAMES
 MICRO ILLUSION

 SUBLOGIC

 MICRODEAL
 INFINITY

 RAINBIRD
 ACTIVISION
 ACTIVISION
 MINDSCAPE
 ACCOLADE
 MARK O'UT UNICORN
 INFOCOM
 GOLDEN GAMES
 RAINBIRD
 SSI
 MICRODEAL
 KING SOFT

 SIERRA ON LINE
 SIERRA ON LINE
 SIERRA ON LINE

AESSOP'S FABLES
 ALIEN'S FIRES
 AMIGA KARATE
 ARCHON
 ARCHON II
 ARCTICFOX
 ARENA
 BALANCE OF POWER
 BARBARIAN
 BARD'S TALE
 BORROWED TIME
 BRATACCAS
 CHAMPIONSHIP BASEBALL
 CHAMPIONSHIP FOOTBALL
 CHAMPIONSHIP GOLF
 CHESSMASTER 2000
 CRIMSON CROWN
 DECIMAL DUNGEON
 DEEP SPACE
 DEFENDER OF THE CROWN
 DIABLO
 DISCOVERY KIT
 DONALD DUCK'S PLAYGROUND
 EARL WAVER BASEBALL
 EXTENSOR
 FAERY TALE ADVENTURE
 FIRST SHAPES
 FLIGHT SIMULATOR II
 FRACTION ACTION
 GOLDRUNNER
 GRAND SLAM
 GRIDIRION,
 GUILD OF THIEVES
 HACKER
 HACKER II
 HALLEY PROJECT
 HARDBALL
 HED
 HITCH HIKERS GUIDE GALAXY
 HOLLY WOOD POKER
 JEWELS OF DARKNESS
 KAMPFGRUPPE
 KARATE KID II
 KARATE KING
 KEYBOARD CADET
 KINDERAMA
 KING QUEST I
 KING QUEST II
 KING QUEST III,S



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

117 Av de Villiers Paris 17^e M^oPereire Tél: 47 66 11 77 de 10 à 20h du Mardi au Samedi, Lundi 14 à 19h, Dimanche de 14 à 18h. Nouvelle adresse au 17 Octobre: 12 Place de la Porte Champperret 17^e Tél: 47 66 11 77

AMIGA 500

4700Frs

DRIVE SUP 1680F

AMIGA 500

+Mon Coul

6490 F

LOGICIELS AMIGA

TENNIS GRAND SLAM	249F
ALIEN FIRE	229F
DELUXE VIDEO	950F
DELUXE PAINT2	1290F
DIGIPAIN2	1790F
TERRORPODS	249F
GAUNTLET	249F
KARATE KID 2	229F
S D I	350F
DEFENDER OF THE CROWN	350F
FLIGHT SIMULATOR II	450F
ULTIMA 3	249F
INSTANT MUSIC	390F
GOLDRUNNER	229F
SINBAD	NC
ATAZORK TOMB	350F
VIDEOSCAPE 3D	1790F
BARBARIAN	250F

PACK THOMSON

MICROSOFT

Flight Simulator

Multiplan Jr

Word Jr

990 Frs

Disquettes

3,5 SF DD

par 50

650Frs

Tapis de

Souris

79 Frs

THOMSON PC

TO 16 PC Monochrome

512K Ram Dos Manager, Gw Basic de Microsoft, Lect 5,25 intégré, Slots d'extension, Turbo 4,77mhz et 9,54mhz Moniteur monochrome Thomson 233G pour

4990 Frs ht

LOGICIELS PC ET COMPATIBLES

SUMMER GAMES II	249F	WINTER GAMES	249F
TRILOGY APSHAJ	249F	WORD GAMES	249F
SILENT SERVICE	240F	KARATEKA	350F
ALTERNATE REALITY	249F	JET	450F
STAR FLIGHT	290F	GATO	390F
BATTLE ANTIETAM	490F	ORBITER	390F
BALANCE OF POWER	450F	TASS TIME	390F
FLIGHT SIMULATOR	570F	PITSTOP II	249F
WORD KARATE	249F	NEWSROOM	690F
NEWSROOM PRO	1290F	SPACE QUEST	390F
CHESSMASTER 2000	390F	BRIDGE	390F

LIBRAIRIE

LIVRE LECT DE DISQUETTE ST
 CLEFS POUR ST (1)
 CLEFS POUR ST (GEM)
 102 PROGRAMMES ATARI ST
 C SUR ATARI ST
 CLEFS POUR LOTUS 1,2,3.
 DU BASIC AU C ST
 GEM MICRO APP ST
 LANGAGE MACHINE ST
 LA BIBLE ST
 GRAPHISMES 3 D ST
 CLEFS POUR AMIGA
 LIVRE DU MSDOS 3,1
 CLEFS DBASE II ET III
 PEEK ET POKES ST
 LANGUAGE MEMSOFT
 LIVRE DU BASIC GFA
 LIVRE DE L'IA

P
R
O
M
O
T
I
O
N
S

CONSOLES DE JEUX SEGA/NITENDO

VENEZ VOIR ET COMMANDER DES A PRESENT VOTRE CONSOLE, SES ACCESSOIRES ET DIZAINES DE CARTOUCHES DE JEU AUX GRAPHISMES D'ENFER

AMIGA 2000

PUISSANCE GRAPHISMES
 SONS COMPATIBLE AT XT

SPECIAL NOEL

GENERATION 4 ETANT DISPONIBLE 3 MOIS,

Nous n'avons pas connaissance aujourd'hui des promotions et prix que nous pratiquerons pour les fêtes de Noël. Aussi consultez nous avant tout achat au 47 66 11 77 tous les jours. A bientôt !!! ...

Pour tout ce que vous
 cherchez, pour le service
 nouveautés, tapez
**36 15 RIO ET
 ELECTRON**

LIVRAISON PARIS
 GRATUITE POUR
 3000F D'ACHAT

PORT LOGICIELS: 25Frs
 PORT MACHINE: 50Frs
 PAIEMENT PAR CHEQUE OU CB

LIVRAISON PROVINCE
 GRATUITE POUR
 5000F D'ACHAT

REPRISE DE VOTRE 520 OU
 1040STF POUR L'ACHAT
 D'UN MEGA ST2 OU ST4

Kanal Computer

CENTRE PILOTE  ATARI®

DEMONSTRATION PERMANENTE DU MATERIEL ET DES LOGICIELS

ATARI 520 STF	2990 F
ATARI 520 STF - SM 125	4480 F
ATARI 520 STF - SC 1224	5990 F
ATARI 520 STF - SC 1425	5490 F
ATARI 1040 STF - SM 125	5990 F
ATARI 1040 STF - SC 1224	7490 F
ATARI 1040 STF - SC 1425	6990 F
MONITEUR MONOCHROME SM 125	1490 F
MONITEUR COULEUR SC 1224	2990 F
MONITEUR COULEUR 1425 PHILIPS	2490 F
DISK DRIVE CUMANA DOUBLE FACE	1600 F
DISK DRIVE CUMANA 5 1/4	2300 F
EXTENSION MEMOIRE 512 K	1000 F
DISKETTES VIERGES DF PAR 100	1300 F
DISKETTES VIERGES DF PAR 10	150 F
2 MEGAS ST - SM 125	9450 F HT
4 MEGAS ST - SM 125	12450 F HT
2 MEGAS ST - LASER ATARI	19950 F HT
4 MEGAS ST - LASER ATARI	22950 F HT
IMPRIMANTE LASER ATARI	11500 F HT
DISQUE DUR 20 MEGAS SH 205	4990 F
DISQUE DUR 40 & 60 MEGAS	NC
PC ATARI	NC

IMPRIMANTES

IMPRIMANTE MP 480 (480 cps 4 têtes)	5000 F
IMPRIMANTE MP 201 (200 cps, 136 cols)	5500 F
IMPRIMANTE MP 165 (165 cps)	3300 F
IMPRIMANTE MP 135 (135 cps)	2500 F
IMPRIMANTE STAR NL10	2980 F
IMPRIMANTE PANASONIC KX-P 1081	2300 F
IMPRIMANTE CITIZEN LSP-10	2100 F
IMPRIMANTE CITIZEN 120 D	1900 F
IMPRIMANTE JUKI 6100 MARGUERITE	4500 F
IMPRIMANTE CANON PJ 1080A COULEUR	5990 F
IMPRIMANTE XEROX 4020 COULEUR	NC
IMPRIMANTE OKIMATE COULEUR	NC
IMPRIMANTES LASER	NC

* CONFIGURATIONS 2 & 4 MEGAS, MAINTENANCE SUR SITE
LIVRAISON & INSTALLATION GRATUITES
* GARANTIE 2 ANS PIECES & MAIN D'OEUVRE
SUR TOUTE LA GAMME ATARI
* POUR TOUT ACHAT D'UNE CONFIGURATION, NOUS
VOUS OFFRONS UNE DEMI-JOURNEE DE FORMATION
* 30 PROGRAMMES GRATUITS



POSSESSEURS DE 520 STF ... CHANGEZ VOTRE DRIVE SIMPLE FACE ...
POUR UN DRIVE DOUBLE FACE 1 MEGA INTEGRE ... 14.00 Frs.

*Tous les logiciels Atari aux meilleurs prix ...
Importation directe des USA, UK ...
Promotions permanentes ...*

POUR PETER L'OUVERTURE EN SEPTEMBRE DE SON DEUXIEME CENTRE
PILOTE A PARIS, KANAL COMPUTER VOUS OFFRE DES REMISES
EXCEPTIONNELLES SUR TOUS SES PRODUITS.

LOGICIELS DOMAINE PUBLIC
GRATUITS

CONSOLES DE JEUX SEGA & NITENDO !!!
ACCESSOIRES & CARTOUCHES DE JEUX

KANAL COMPUTER * GIF *
CENTRE COMMERCIAL * LES ARCADES *
CHEVRY II - 91190 GIF SUR YVETTE
TEL : 60 12 33 57 - 60 12 33 96

Horaires d'ouverture :

LUNDI : 15h/19h30
MARDI au VENDREDI : 10h30/12h30 - 15h/19h30
SAMEDI : 10h30/19h30

CREDIT
FACILITES



KANAL COMPUTER *PARIS*
158 Avenue d'Italie
75013 PARIS
TEL : 45 65 04 40 +

Horaires d'ouverture :

LUNDI au SAMEDI : 10h / 19h

Kanal Computer

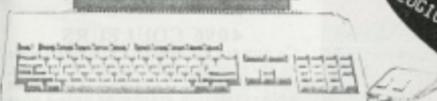
adresse au
CLUB

The Amiga Connection

Amiga 500



→ Unite Centrale 512 K Ram, Souris, Lecteur 3 1/2 double face + 1 joystick + Programme.....	4680 F
→ Unite Centrale + Moniteur Couleur Haute Resolution Amiga 1081.....	7490 F
→ Unite Centrale + Moniteur Couleur Philips.....	6980 F
→ Lecteur de Disquettes Double Face 3 1/2 Externe A 1010.....	2250 F
→ Lecteur de Disquettes Double Face 5 1/4 Externe A 1020.....	NC
→ Extension Memoire 512 K + Horloge Integree.....	1095 F
→ Disque Dur 20 & 40 Megas.....	NC
→ Imprimante Couleur Okimate 20.....	2490 F



**LOGICIELS DOMAINE PUBLIC
GRATUITS**

Deux

Graphisme, Video, Musique

DELUXE PAINT II	1150 F	GENLOCK	NC
DELUXE VIDEO	890 F	TABLETTES GRAPHIQUES	NC
DIGIVIEW	1990 F	FRAMEGRABBER	NC
AEGIS ANIMATOR	1390 F	AEGIS SONIX	690 F
AEGIS DRAW	1690 F	DELUXE MUSIC	750 F
AEGIS IMAGE	590 F	INSTANT MUSIC	290 F
DELUXE PRINT	790 F	DIGIT FUTUR SOUND	2250 F
VIDEOSCAPE 3D	1690 F	PRO MIDI STUDIO	NC

DEFENDER OF THE CROWN	350 F
MARBLE MADNESSE	290 F
FAERY TALE	390 F
SINBAD	350 F
TERRORPODS	290 F
FLIGHT SIMULATOR II	450 F
GAUNTLET	250 F
GOLDRUNNER	220 F
BARBARIAN	240 F
SDI	350 F
ALIEN FIRE	220 F
KARATE KID II	220 F
CHESS MASTER 2000	340 F
LEADER BOARD	290 F
ARAZOK'S TOMB	330 F
THE GUILD OF THIEVES	230 F

Bureautique, P.A.O., Langages

MAXIPLAN	1450 F	SUPER BASE	990 F
MI AMIGA FILE II	1150 F	LATTICE C	1390 F
VIP	1890 F	AZTEC C MAN'X	3850 F
PUBLISHER 1000	1590 F	TDI MODULA II	790 F
PAGE SETTER	1190 F	TRUE BASIC	1490 F
SCRIBBLE	950 F	AC/FORTRAN	1990 F
PRO WRITE	1100 F	LISP METACOMCO	1710 F
DE MAN	1190 F	MACRO ASSEMBLEUR	830 F

Amiga 2000

* Unite Centrale (1 Mega, Lecteur de Disquettes 3 1/2 DF, Clavier).....	9770 F	HT
• U.C + Moniteur Couleur Haute Resolution.....	12900 F	HT
• U.C + Moniteur + Disque Dur 20 Megas.....	18100 F	HT
• U.C + Moniteur + Disque Dur + Carte XT + Floppy 5 1/4.....	22890 F	HT
• U.C + Moniteur + Disque Dur + Carte AT + Floppy 5 1/4.....	24590 F	HT
• Extension Memoire.....	NC	



Kanal Computer

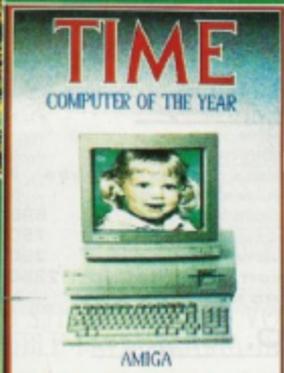
NOM _____
 ADRESSE _____
 CODE POSTAL _____ VILLE _____

ARTICLE	QTE	PRIX

PORT : MACHINE + 50 F - LOGICIEL + 20 F
 ENVOI CONTRE - REMBOURSEMENT + 30 F.

PORT.....
 MONTANT REGLEMENT.....

AMIGA



LE GRAPHISME DE L'AMIGA

Cette machine représente une mini révolution dans la création sur micro, nous ne résistons pas au plaisir de vous reparler de ses capacités graphiques.

4096 COULEURS

Ce numéro est consacré principalement au jeu et nous savons que bien souvent, vous privilégiez la qualité de l'animation et la résolution graphique quand vous choisissez un jeu.

Vous serez donc sensibles à l'incroyable qualité des images présentées ici et qui sont maintenant à la portée de presque chacun d'entre nous.

Les images de cette page ont été réalisées avec DIGIPAINT, un des outils graphiques les plus sophistiqués aujourd'hui disponible sur l'AMIGA.

Il permet d'utiliser sur le même écran les 4096 couleurs de la palette de l'AMIGA.

LA DIGITALISATION

Beaucoup de ces images sont digitalisées, avec une technique qui est également à la portée des amateurs, même si l'équipement nécessaire vient quelque peu gréver leurs budgets.

Mais cela à l'avantage de faire gagner un temps appréciable et de permettre à ceux dont le coup de crayon (ou plutôt de souris !!!) est un peu hésitant de se lancer malgré tout dans le monde fascinant de la création graphique sur ordinateur.

LE JEU VIDEO

Désormais un grand nombre des artistes responsables des écrans de jeu vidéo se servent de l'AMIGA pour réaliser leur travail. Mais attention ! si l'aventure vous tente, le graphisme est très gourmand en mémoire, il vous faudra prévoir d'acquiescer un AMIGA 2000 ou au moins accroître la mémoire standard de l'AMIGA 500.

Nous reviendrons sur ce sujet en consacrant un dossier spécial sur les outils graphiques de l'Amiga dans un prochain numéro de Génération 4.

**NE MANQUEZ PAS LES PROCHAINS NUMEROS DE GENERATION 4 !
LE GRAPHISME ET L'AMIGA Y AURONT UNE PLACE DE CHOIX.**

GENERATION 4 EST DISPONIBLE DANS LES KIOSQUES ET MAISONS DE LA PRESSE
SI vous craignez de ne pas le trouver, un bulletin d'abonnement est inclus dans ce numéro.

STANDARD
ATARI
ST

N°13/25F

ST
MAGAZINE

OCTOBRE 1987

SPECIAL
LANGAGES

VILLAGE
ATARI

SICOB :
ATARI MET LE PAQUET !



LES 100 PROCHAINS JEUX DU ST
INTERPRETEUR C
FIRST WORD PLUS

M 2907 - 13 - 25,00 F



3792907025008 00130

Belgique : 220 FB - Canada : 6 \$C - Suisse : 10 FS

ST MAGAZINE, LA REFERENCE SUR ATARI ST

Chaque mois, toute l'actualité de votre micro-ordinateur favori

**PLUTOT
QUE DE POURSUIVRE
VOS ENNEMIS
DANS LES BARS
ACHETEZ
LE CERVEAU
DE LA BANDE.**

Fanas des jeux-vidéo, ne fréquentez plus les bars. Branchée sur votre télé, la console de jeux Sega vous permet pour 990 F d'inviter vos ennemis préférés chez vous. Une définition de véritable jeux d'arcades, une bibliothèque de jeux sans cesse renouvelée, la console de jeux-vidéo Sega ne vous laissera jamais.

Tant mieux, la partie est toujours gratuite.

Pistolet interactif livré avec 3 jeux : 449 F

ARCADES

JEUX



SEGA®

LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

vente: AUCHAN - BHV - BOULANGER - CARREFOUR - CASINO - CONFORAMA - CONTINENT - CORA - EUROMARCHÉ - FNAC -
HYPERALLYE - MAJUSCULE - MAMMOUTH - PLEIN CIEL, et chez votre vendeur habituel.

DISTRIBUTION EXCLUSIVE :

MASTER GAMES SYSTEME FRANCE SA 55, avenue Jean-Jaurès 75019 PARIS - Tél. (1) 42.03.37.37



SIMULATION

C'est à notre avis la catégorie de jeux destinée au plus grand avenir. Comme elle est liée à une technologie avancée, elle n'a pris que peu à peu sa place dans la grande famille du jeu vidéo. Qui dit simulation, dit rapprochement du jeu à la réalité, auquel les petits bonhommes en marche d'escalier des jeux les plus anciens pouvaient difficilement prétendre.

La simulation de vol a marqué le début du genre, car ce que voit un pilote dans son cockpit peut se résumer à peu de choses. Une moitié bleue en haut pour le ciel, une moitié verte en bas pour le sol. Au fur et à mesure de l'avance technologique, des paysages plus riches sont venus agrémenter les simulations (sous-marins, courses de Formule1...). On verra dans les prochaines années de nouveaux thèmes arriver simultanément aux progrès de l'animation qui les rendront possibles. Jusqu'à ce que, un jour, Action, Aventure et Simulation ne fassent plus qu'un.





SILENT SERVICE

Silent Service fut la première simulation de sous-marin disponible sur le ST et l'AMIGA, mais ne semble pas avoir vieilli beaucoup. Les premières choses à noter sur ce logiciel sont les graphismes (pas plus beaux parmi toutes les simulations de sous-marin, et encore plus sur l'AMIGA), et la facilité d'utilisation, bien aidée par une représentation très bien faite des différentes actions possibles. On

82am 77st GRAPHISME
75am 70st SONORITE
89am 89st COMMANDES
92am 87st INTERET

Amiga / ST
Microprose

SYSTEME
EDITEUR
1 JOUEURS

ST
Spectrum

peut, en effet, mis à part la navigation, tirer des torpilles, tirer à la mitrailleuse, examiner les machines, l'état du sous-marin, mais aussi arrêter les moteurs, larguer des débris, etc. L'action se déroule dans le Pacifique, et le premier problème vient du fait qu'il n'y a pas vraiment de scénario, comme dans les autres simulations du style. De plus, les seuls ennemis que l'on ait sont les bateaux, et il est à regretter l'absence d'avions et d'autres sous-marins. Cependant, par sa facilité d'utilisation, ses graphismes et son son parfois impressionnants (quand un bateau passe au-dessus de vous alors qu'il vous cherche...), Silent Service reste un bon jeu, auquel il manque tout de même quelques options... A noter qu'il possède plusieurs niveaux de difficulté.



GATO

Gato est une adaptation d'un programme PC, et ce se voit. Le graphisme n'a pas été réadapté, les couleurs ne sont pas très gaies (les tons de gris du PC quoi !), et le jeu est lent, surtout pour ce qui est des changements d'angles de vue. Cependant, le jeu possède quelque intérêt, comme celui de proposer des missions, se déroulant toutes dans les archipels de la région imaginaire du jeu, et qui, pour les besoins de la simulation apparaissent en même temps que la version morte. De nombreuses options

GRAPHISME 47st
SONORITE 35st
COMMANDES 61st
INTERET 39st

SUB BATTLE SIMULATOR

combats sont assez réalistes, et outre les bateaux ennemis, patrouillent des avions ce qui accroît l'intérêt du jeu. Le graphisme est correct, en moyenne résolution. Sub Battle Simulator me semble être la meilleure simulation disponible actuellement, car elle a su concilier la simplicité de Silent Service avec la diversité de GATO, tout en rajoutant des détails comme les avions ennemis, deux radars, un indicateur de profondeur, etc. Si vous n'avez pas encore de simulation du genre, procurez vous celle-ci.

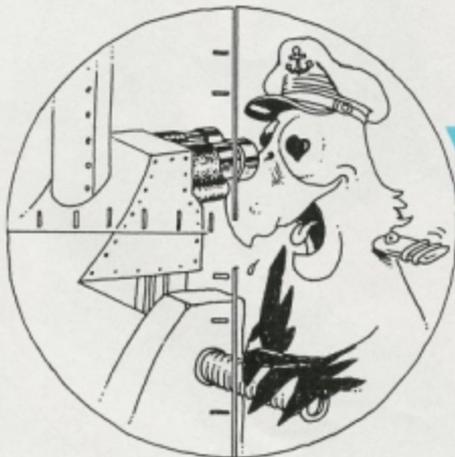
SCENARIO 92st
GRAPHISME 62st
SONORITE 68st
INTERET 96st



SYSTEME
EDITEUR
1 JOUEURS

ST
Epyx

Après Silent Service et Gato, voici une nouvelle simulation de sous-marin qui nous est proposée par Epyx. L'action se déroule dans l'Atlantique ou le Pacifique, selon que vous ayez choisi d'être Allemand ou Américain. L'année de guerre déterminera les missions à accomplir. Celles-ci sont très variées et souvent intéressantes, ce qui donne au jeu une durée de vie importante. L'utilisation de la souris rend les manœuvres très simples : ainsi, pour changer de direction, on clique sur le cadran et le sous-marin s'oriente seul et sans erreur. De même pour se servir du périscope, il suffit de cliquer l'angle de vue. L'équipement du sous-marin est très complet. Les





FLIGHT SIMULATOR II

Flight Simulator II fut le programme à s'imposer le plus vite comme l'un des meilleurs sur toutes les machines, et les versions ST et Amiga sont les meilleures parmi toutes. Le simulateur permet de voler en Cessna ou en Jet, et de décoller d'un des nombreux aéroports des Etats-Unis. Un scénario de guerre entre des coucous de 14-18 est également inclus dans le programme. Le principal avantage vient de l'utilisation intensive de la souris qui rend la conduite de l'avion très facile, mais aussi de l'exactitude de tout le côté simulation. Outre le tableau de bord qui est très complet,

85am 85st GRAPHISME
95am 96st SONORITE
100am 100st COMMANDES
100am 100st INTERET

c'est surtout le nombre d'options qui est incroyable. Entre les différentes vues et les

zooms, les nombreuses régions, les conditions climatiques, l'heure et la saison, la fiabilité de l'avion, le pilotage aux instruments et encore plein d'autres options, c'est autant dire que ce programme qui dispose d'un bon graphisme possède une durée de vie quasiment illimitée. Enfin, il faut noter que l'on peut jouer en réseau avec ce programme, non seulement avec quelqu'un ayant votre ordinateur, mais aussi un autre (par exemple entre un ST et un AMIGA). En fait, c'est réellement le programme parfait !



DEEP SPACE

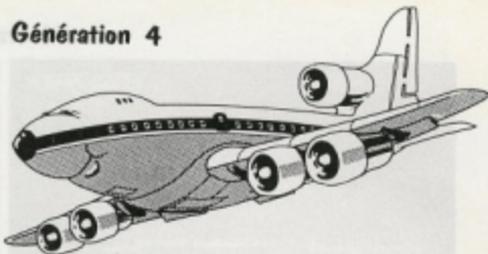
Deep Space se détache de toutes les autres simulations par son originalité de style. Hors la simulation de vol dans l'espace, tout le côté gestion de votre vaisseau, argent, et autres données rendent le jeu très intéressant. Cependant, c'est la phase de simulation de vol, et surtout de combat qui occupe la plus grande partie du jeu. Le tableau de bord, superbe et très détaillé permet de manœuvrer le vaisseau et d'utiliser tout l'équipement qu'il comprend (radar,

laser, écrans, missiles, etc.). Cependant, ce n'est qu'après beaucoup de temps que le joueur commencera à bien manœuvrer le vaisseau, et

pourra peut-être gagner son premier combat. L'argent se gagne en capturant un ennemi quand celui-ci est éjecté dans l'espace après explosion de son vaisseau, ou en prenant à bord toutes sortes d'objets. Après cela, vous devrez les ramener dans l'une des nombreuses bases de la demi-douzaine de systèmes solitaires que comprend le jeu. Gigantesque et difficile mais très beau et assez réussi côté son. Deep Space est un bon programme, mais pas toujours accessible à tous.

85am 85st SCENARIO
76am 76st GRAPHISME
24am 24st SONORITE
66am 66st INTERET

Génération 4



SCENERY DISK 7

de cette région, quatre chapitres correspondant aux régions de Washington, Charlotte, Jacksonville et Miami vous donnent les plans de tous les aéroports, ainsi que leurs coordonnées.

Je vous conseille particulièrement la visite de Washington, où l'on peut voir le Lincoln Memorial, le Washington Monument, le Capitole, la Maison Blanche et le Pentagone, de Jacksonville et de ses tours, de Cap Canaveral d'où l'on peut voir une navette sur le point d'être lancée et beaucoup d'équipements, ainsi que Miami et ses deux méga-aéroports, et une petite visite aux Bahamas ! Pour les fous de Flight Simulator II, voici une disquette sur laquelle je vous conseille de sauter, car elle étend énormément les possibilités du programme, et vous permet de visiter d'autres régions que celles d'origine.

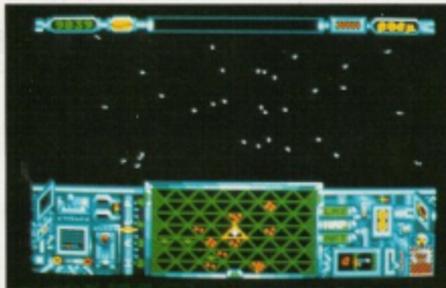
Voici le premier complément disponible pour Flight Simulator II. Cette disquette comprend toutes les données vous permettant de voler à travers une nouvelle région des Etats Unis, comprenant toute la côte est, de Philadelphie à la pointe de la Floride, soit plus de 1000 km. De ce fait, le nouveau territoire à découvrir étant presque aussi grand qu'une demie France, ce complément renouvelle complètement le jeu. Avec la disquette de données, se trouvent quatre cartes des régions, indiquant les principales villes, les aéroports et les monuments importants, ainsi que les coordonnées des stations pour les VOR. Le guide explique brièvement les intérêts



SKYFOX

per une cible à la mitrailleuse, les missiles (en nombre limité) touchent toujours. Le son quand à lui n'est pas trop mauvais, mais le problème vient de ce que le jeu n'est pas intéressant. Si le seul intérêt vient de la rapidité sur la version Amiga, Electronic Arts avait réellement mal adapté ce logiciel sur ST, cette dernière version est vraiment mauvaise. Encore un programme très moyen dont le succès ne fut dû qu'à la bonne critique de certains journaux qui visiblement ne savent pas ce qu'est un bon jeu.

SCENARIO: 65am 65st
GRAPHISME: 67am 67st
SONORITE: 71am 61st
INTERET: 43am 43st



STAR RAIDERS

Le jeu autrefois sur la console Atari, puis sur la gamme 8 bits a été adapté au ST au sens pur du terme. En effet, le graphisme est réellement superbe, le son très bon et le jeu est plus rapide. Le but du jeu est de surveiller une zone de l'espace où se trouvent plusieurs de vos bases, qui seront très vite la proie des affreux Zyglons qui veulent coloniser votre galaxie.

81st -SCENARIO
85st -GRAPHISME
81st -SONORITE
87st -INTERET

ST SYSTEME ST
Atari EDITEUR Mastertronic
1 JOUEURS 1

A vous d'anticiper sur les mouvements de ceux-ci et de les détruire avant qu'ils n'entourent une de vos bases, qui serait bientôt réduite à néant. Le jeu donc demande non seulement de l'adresse mais aussi de la stratégie. Le côté simulation ne vient presque que du fait que l'on doit surveiller son fuel, ses écrans protecteurs et autres engins radars qui tombent en panne très rapidement, mais ça reste surtout un jeu d'arcade. Un tableau de bord très beau et des graphismes superbes, plus des sons assez bons, voilà qui fait de Star Raiders un jeu simple mais très honnête. Ah, si toutes les adaptations étaient comme celle-ci !



OUTCAST

Outcast n'est qu'une énigmatique copie de Star Raiders, mais il présente quand même quelque intérêt : la musique qui accompagne constamment le jeu est de bonne facture, le graphisme est en formes plénières, et l'animation est rapide. Le scénario... défendre vos bases d'une attaque de l'ennemi. Quand une base est cernée, il faut vous dépêcher de détruire les vaisseaux qui l'attaquent, sans quoi elle sera anéantie, et comme vous avez besoin de ces bases pour réparer, faire le plein, etc. il vaut mieux que cela n'ar-

rive pas. Maniable, rapide et gardant tout de même quelques aspects de simulation (manipulation des radars, réparations, etc.). Outcast est un bon produit, pour son prix.

SCENARIO: 25st
GRAPHISME: 84st
SONORITE: 81st
INTERET: 76st



TERRORPODS

L'Empire, le créateur des super TERRORPODS occupe Collan. Sur cet astéroïde vivaient dix colonies minières exploitant des gisements de minerais précieux. La Fédération vous envoie en mission. Vous êtes muni d'une carte incomplète des lieux et accompagné de votre robot. A bord d'un DSV (véhicule stratégique de défense), vous traitez avec les

98st :GRAPHISME
90st :SONORITE
98st :INTERET

Amiga / ST SYSTEME Amiga / ST
Psychosis EDITEUR Rainbird
1 JOUEURS 1

mineurs amis et vous combattez l'envahisseur. Votre but : échapper à l'ennemi et découvrir le secret des TerrorPods. Ce jeu en trois dimensions, et entièrement français unit l'action forte et la stratégie ; il faut négocier et combattre, choisir la bonne arme, économiser énergie et munitions. Les graphismes sont proches de la perfection. L'animation bénéficie d'un superbe scrolling multidirectionnel. Les bruitages donnent un réalisme étonnant à ce jeu fantastique. Encore une OEUVRE éblouissante de l'équipe Psychosis. A ne manquer sous aucun prétexte.

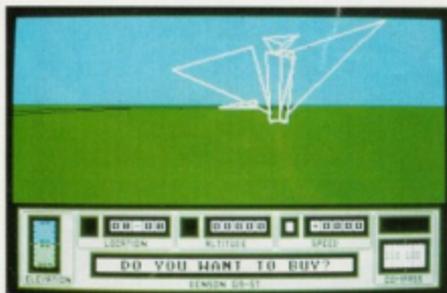


STARGLIDER

StarGlider avait marqué lors de sa sortie puisqu'il s'agissait d'un des premiers programmes à utiliser vraiment les possibilités de la nouvelle génération d'ordinateurs. Le but du jeu est simple puisque vous devez, à bord de votre vaisseau, le StarGlider, détruire tous les ennemis qui attaquent votre planète ; mais surtout le principal protagoniste de cette attaque qui survole la planète dans un avion très puissant. Les graphismes sont en 3D fil de fer assez beaux et très colorés, et l'animation particulièrement rapide est excellente. Si l'on rajoute à cela les éléments de simulation, c'est

à dire la gestion des lasers, des écrans, des missiles (que l'on guide très facilement), la maniabilité due au jeu à la souris ainsi qu'une superbe présentation employant une très bonne musique digitalisée, et vous comprenez que l'on a à faire à un des très bons jeux disponibles sur ces machines, et qui malgré sa relative jeunesse reste un jeu fantastique.

SCENARIO: 70st
GRAPHISME: 84st
SONORITE: 81st
INTERET: 85st



MERCENARY

Mercenary est le seul jeu à regrouper la simulation de vol et l'aventure. Vous vous êtes écrasé sur une planète inconnue où sont en lutte deux races d'extra-terrestres, et bien évidemment vous ne savez à laquelle vous fier. Votre but est de repartir au plus vite de ce monde, mais pour cela, il va vous falloir accomplir certaines missions, jusqu'à ce que vous découvriez le vaisseau permettant de rejoindre la station spatiale d'où...

84am 84st SCENARIO
74am 69st GRAPHISME
73am 73st SONORITE
d DIFFICULTE

Amiga / ST SYSTEME
Novagen EDITEUR
1 JOUEURS

Mais d'abord, vous devrez explorer les bases de la planète, et c'est là qu'intervient le jeu d'aventure. Vous dirigez en temps réel votre personnage dans des caves en 3D (avec une vue comme si on y était !), et vous devez trouver de nombreux objets permettant d'améliorer les divers engins qui peuplent la planète, mais aussi d'exécuter vos missions. Ce mélange de deux genres pourrait sembler incompatible, mais ce qu'il en ressort est tout à fait agréable. Le programme s'il n'est pas riche en bruitages, possède des graphismes 3D en "fil de fer" assez honnêtes, et son intérêt est grand. Le jeu est bon et original.

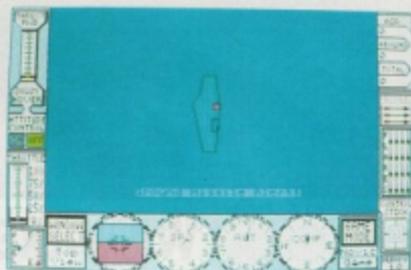


ARCTICFOX

Dans Arcticfox, vous prenez les commandes d'un tank ultra-sophistiqué, dont les nombreux gadgets le rendent très puissant. L'action se déroule sur la banquise en terres ennemies. Le but du jeu est de détruire bien évidemment tout ce qui appartient à l'ennemi, et surtout sa base principale. Si la banquise est assez plane, certaines buttes compliquent et ralentissent votre progression, qui ne semble pas très rapide puisque l'étendue de glace semble infinie. Le terrain de jeu est en effet particulièrement grand, et vous avez intérêt à bien vous repérer car après les combats, vous risquez bien de revenir en arrière sans vous en rendre compte. Les combats ? En effet, l'ennemi dès qu'il vous repère

envoie à vos troupes chars et avions qui n'arrêteront plus de vous tirer dessus, jusqu'à ce que votre canon les réduise en poussières. Des crevasses et surtout le climat rude (les tempêtes de neige sont très bien rendues !) compliquent le jeu, malgré les diverses options comme le largage de mines, le tir de missiles guidés ou le camouflage. Hélas, le jeu est décidément trop lent et pas assez varié pour être intéressant pour ce qui est de la version Amiga, et encore pire sur la version ST plus lente et moins belle, conversion vraiment bâclée comme souvent chez Electronic Arts.

SCENARIO: 52am 52st
GRAPHISME: 64am 56st
SONORITE: 27am 27st
INTERET: 28am 23st



HARRIER STRIKE MISSION

Harrier Strike Mission fut l'un des premiers simulateurs de vol disponibles sur ST, et on s'en rend compte rapidement. Tout d'abord, étant l'adaptation

24st GRAPHISME
26st SONORITE
41st COMMANDES
12st INTERET

ST SYSTEME
US Gold EDITEUR
1 JOUEURS

d'un programme Macintosh, le jeu n'est pas très riche en couleurs, mais passons... Le scénario : vous décollez d'un porte-avions pour aller détruire les bases d'une île ennemie proche de votre navire. Si les nombreuses vues possibles apportent un plus, la lenteur de l'action et l'animation saccadée rendent ce programme vraiment jouable, surtout lorsque l'on sait que la gestion de la souris est très mauvaise... Il n'y a réellement rien de bon dans ce logiciel.



STRIKE FORCE HARRIER

démo suffit à vous convaincre de la qualité du produit, et seule le graphisme moyen et le nombre de commandes au clavier empêchent ce logiciel d'être vraiment fantastique... Mais c'est tout de même le meilleur pour ce qui est des combats.

GRAPHISME: 74st
SONORITE: 68st
COMMANDES: 91st
INTERET: 90st

ST WARS

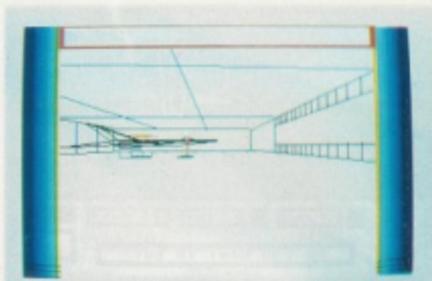
ST SYSTEME
Mirrorsoft EDITEUR
1 JOUEURS

St Wars est la version pour ordinateur du jeu d'arcade Star Wars, basé sur le film « la guerre des étoiles ». Cependant, la version pour St possède un côté simulation plus poussé que le jeu de café.

Après une présentation à base de musique digitalisée, l'important menu des options s'affiche. Vous disposez de trois niveaux de difficulté, vous avez la possibilité entre avoir des formes pleines ou en « fil de fer » (ce qui est beaucoup plus intéressant car plus rapide), le choix parmi plusieurs viseurs, etc.

Le jeu comporte plusieurs parties : après la montée à bord de l'engin, le décollage vous voit retrouver dans un champ d'astéroïdes, avant de passer en hyperspace vers vos ennemis. Durant tout le vol, vous pouvez augmenter ou diminuer votre vitesse, ce qui vous permet d'économiser votre énergie.

Ensuite, vous devez combattre de nombreux vaisseaux, après quoi, la sinistre étoile noire se profilera à l'horizon, et en quelques secondes, vous serez dessus ! Il vous faut alors combattre en surface, c'est à dire détruire les bases de missiles ainsi que les tours de défense qui parsèment l'étoile. Ceci fait, vous devrez trouver le canyon dans lequel il vous faudra rentrer (ce qui est très impressionnant), et au bout duquel vous devrez atteindre une petite bouche d'aération, ce qui vous donne un bonus. Pour cela, vous disposez de missiles guidés, tout à fait dignes de Starfighter. Mais ce n'est pas fini, vous devez alors refaire le plein d'énergie, puis replonger dans un nouveau canyon, d'où vous pénétrez dans un tunnel où se trouve le générateur. Un tir sur celui-ci, et il vous faudra alors quitter l'étoile au plus vite avant qu'elle



n'explose, reprendre le chemin du retour, après quoi vous aurez gagné ! Domage que le jeu soit si facile.

SCENARIO: 77st
GRAPHISME: 83st
SONORITE: 72st
INTERET: 80st

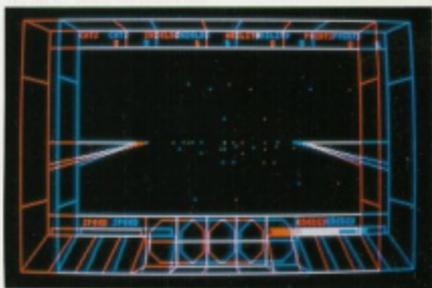


SDI c'est avant tout le projet de défense futur, plus communément appelé Star Wars depuis cette dénomination de Reagan. En gros, il s'agit de protéger les Etats-Unis de toute attaque nucléaire par des satellites couvrant tout le territoire. Le Strategic Defense Initiative proposé par Minscape est un peu plus romancé. En URSS, des militants ont renversé le pouvoir et lancent une attaque contre les Etats-Unis. A vous de rétablir l'ordre. Vous devrez tout d'abord sortir de votre base, défendre les satellites des attaques des vaisseaux russes, réparer les vaisseaux russes (tout ceci dans un style Star Raiders), puis de temps en temps rentrer et contrer une attaque de missiles nucléaires lors d'un jeu

SDI

Amiga / ST SYSTEME
Minscape EDITEUR
1 JOUEURS 1

style Missal Command. Enfin, votre fiancée russe (mais du côté des bons russes évidemment !), vous appellera à l'aide car sa station est attaquée, et vous devrez après vous être armé à la base russe, traverser les couloirs d'où sortent des ennemis très souvent, au cours d'un jeu superbe, pour rejoindre votre fiancée. Enfin, après avoir contré les rebelles, vous pourrez établir des accords de paix avec l'URSS. Le jeu possède de nombreux tableaux mais une action incessante, des graphismes superbes et des sons et musiques très bons... Beaucoup critiqué, ce jeu reste tout de même selon moi un très bon jeu d'arcade !



WANDERER

On a volé des chats, et c'est à vous de les retrouver... ce scénario plutôt loufoque ne ressemble en rien à un scénario de S. F., et pourtant c'est bien à ce genre de jeu auquel on a à faire. Après avoir sélectionné la destination de votre vaisseau et une fois le voyage accompli, vous devez détruire vos ennemis, le tout dans une présentation du style de Star Raiders. Lorsque vous arrivez sur une planète, c'est à une véritable armada que vous devrez faire face, après quoi s'engagera la partie stratégique du jeu. Il faut en effet pour aller en certains endroits (pour récupérer les chats), avoir des combinaisons de cartes. Ainsi, de planète en planète, vous

pourrez échanger une ou deux de vos cartes, le but étant d'avoir finalement une combinaison, un peu comme au Poker. Le principal intérêt du jeu vient du fait que la version actuellement disponible est en relief, et utilise des lunettes vertes et rouges, ce qui pour un jeu du style, est très impressionnant, et comme le son n'est pas mal non plus, on a donc à faire à un assez bon programme. A noter que la prochaine version sera équipée des lunettes à cristaux liquides, qui permettront une meilleure vision du relief !

SCENARIO: 39st
GRAPHISME: 88st
SONORITE: 50st
INTERET: 90st

78am 78st SCENARIO
99am 92st GRAPHISME
72am 72st SONORITE
90am 87st INTERET



SPACE SHUTTLE

Space Shuttle est une des simulations les plus étranges qui existent... en effet, les options demandées au début du jeu ne semblent pas utiles et influencer le cours du jeu, sauf le niveau de difficulté... enfin, passons. Le but du jeu comme dans toutes les simulations du genre est de récupérer un satellite, de le réparer et de revenir sur Terre. La phase de décollage ne demande rien au joueur, mais le trajet de la Terre à l'orbite, lui,

74st : SCENARIO
65st : GRAPHISME
58st : SONORITE
54st : INTERET

ST SYSTEME Amiga
Microdeal EDEITEUR Mindscope
1 JOUEURS 1

n'est pas aisé. En influant sur les moteurs, l'inclinaison et l'angle de la navette, vous devez suivre au plus près la trajectoire prétable, tout en manœuvrant bien, c'est à dire en larguant ce qu'il faut au bon moment, etc. (sauf au niveau le plus facile où tout ce qui est largage est automatique). Après cela, il vous faut naviguer jusqu'au satellite, le prendre (pas si facile), et le relancer avant de redescendre sur Terre pour l'atterrissage dont je ne vous parle pas (car je n'y suis jamais arrivé !). Le graphique qui n'est pas fantastique au départ s'améliore au cours du jeu, et le son n'est pas trop mal. Au total, un bon jeu mais qui n'accroche pas assez le joueur.



THE HALLEY PROJECT

Les astronomes du monde entier se sont mobilisés lors du passage en mars 86 de la comète d'Halley tout près de notre planète.

L'étude de la taille, la composition et la température du noyau permet en effet de tirer des informations sur la nature du nuage interstellaire qui a donné naissance au système solaire. Vous avez été recruté parmi plusieurs astronautes pour mener à bien une délicate mission dans le cadre du projet « Halley ». Vous devez d'abord faire vos preuves sur 10 parcours de « reconnaissance » au cours desquels vous partirez d'une base située sur la comète vers l'objectif qui vous a été fixé. Un radar vous permet de vous repérer dans l'espace, et le cockpit de votre vaisseau, qui

tourne sur lui-même à 360°, vous montre les étoiles.

A tout moment vous pouvez connaître votre éloignement par rapport au soleil. Au delà de 300.000 km/s, votre vitesse atteint l'hyperespace qui vous rapprochera du but à une allure vertigineuse. Alors, une musique vous indique que la victoire est proche et l'objectif grossit devant vous. La séquence d'atterrissage peut commencer !

Cette simulation est assez réussie ; bien qu'elle puisse paraître un peu simpliste aux habitués, elle permettra par contre aux néophytes de découvrir un monde passionnant.

Quoi qu'il en soit, l'univers ne leur laisse pas le choix, le prochain passage de la comète est dans 75 ans !

GRAPHISME: 76am
SONORITE: 65am
INTERET: 82am

LA BOUTIQUE DE PRESSIMAGE

TOUT CE QUE VOUS NE TROUVEZ PAS
DANS LA DISTRIBUTION CLASSIQUE

DES DIZAINES DE LOGICIELS DANS LE DOMAINE PUBLIC

Pour l'Atari ST et maintenant pour l'Amiga
Des jeux, des utilitaires, des images.

DES LOGICIELS INEDITS ECRITS PAR CERTAINS D'ENTRE VOUS

Si vous avez un logiciel original sur Atari ST ou AMIGA, vous pouvez être édité dans la Boutique de Pressimage.

Vous gagnerez 35% de royalties sur chaque logiciel vendu.

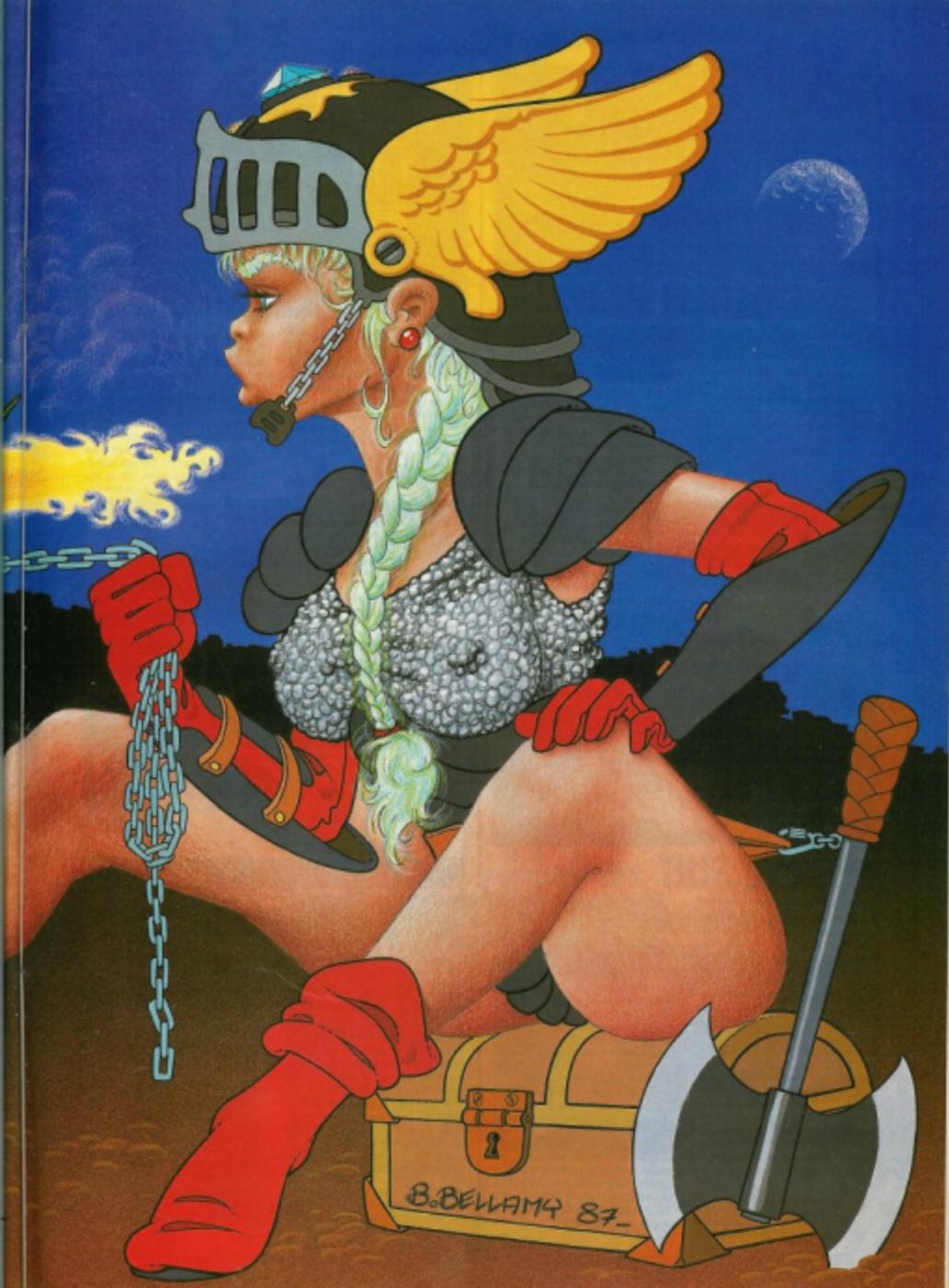
LA BOUTIQUE DE PRESSIMAGE, c'est chaque mois dans:

ST MAGAZINE
et
GENERATION 4

AVENTURE

L'aventure n'ayant pas besoin de graphismes sophistiqués pour pouvoir être vécue, c'est elle qui, historiquement, a précédé toutes les autres formes de jeu vidéo. Sur de gros ordinateurs, dans de grosses sociétés, de grands gamins détournaient la puissance de leur machine pour parcourir de vastes espaces interstellaires. Il n'y avait pas d'images, seuls chiffres et lettres venaient informer le joueur de la progression de son aventure. Et c'est là une des grandes forces du jeu d'aventure. Il peut être à la fois le plus riche ou le plus pauvre des jeux puisqu'il fait appel à l'imagination du joueur. Suivant la richesse de son imaginaire, des textes seuls peuvent l'emmener dans un autre monde où il va vivre le temps nécessaire à la quête qui lui est proposée. Parmi les jeux les plus populaires aux Etats-Unis figurent les jeux d'INFOCOM qui pourtant ne comportent que du texte. Les capacités d'animation et la haute résolution graphique des nouvelles machines font cependant évoluer cette famille dans de nouvelles directions. Le temps n'est plus loin où une vue tridimensionnelle des lieux visités donnera au joueur l'impression de se trouver réellement au coeur de l'aventure. Et ce jour-là, le clan des joueurs de jeux d'aventure, aujourd'hui bien moins nombreux que celui des fans d'action, verra le nombre de ses membres s'élargir à tout va.







GOLDEN PATH

Golden Path est un jeu d'aventure dans lequel le héros peut se déplacer sur l'écran, comme dans King's Quest, mais il lui faut suivre les différents chemins se présentant. Le but est de retrouver la Voie d'Or à l'aide du parchemin et de l'anneau que votre père vous a légués. En cours de voyage, vous pouvez porter jusqu'à quatre objets. Un livre vous décrit si vous le désirez l'endroit où vous êtes, ainsi que les objets et personnages présents. Vous pouvez combattre

85st .SCENARIO
91st .GRAPHISME
92st .COMMANDES
M.st .DIFFICULTE



LEISURE SUIT

LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARD

Dernier jeu écrit par la société spécialiste de ce style de programme, Leisure Suit Larry (etc.) reprend bien évidemment le même système de jeu que les King Quest... mais c'est ici le thème qui est différent, et certes original. Le jeu est en effet soi-disant classé X, et vous oblige même à justifier votre âge en vous posant des questions de culture générale (américaine on plus) pour commencer à jouer. On pourrait se demander si ce genre de programme n'est pas complètement nul, mais au contraire, c'est un des plus intéressants et des plus drôles de la série. Non pas que je sois un complet obsédé let puis il n'y a aucune scène Hard de toute façon, tout ce qui pourrait cho-

95st .SCENARIO
72st .GRAPHISME
95st .COMMANDES
F.st .DIFFICULTE

Génération 4



BRATACCAS

Vous êtes Kyré, un savant renommé, mais vos idées ne plaisent pas à tout le monde. La preuve, on vous a exilé sur une planète lointaine pour un meurtre que vous n'avez pas commis. Le but du jeu est bien évidemment de trouver ou d'obtenir la preuve de votre innocence, ce qui vous permettra de quitter cette planète. Le personnage se déplace à la souris, et les différentes combinaisons de mouvements font qu'on a bien du mal à se diriger pendant les premières parties. Vous promenez donc votre personnage dans

un univers de salles et de couloirs style 1984. Lorsque vous rencontrez des personnages, vous devez choisir l'action que vous désirez accomplir au moment où celle-ci apparaît dans la bulle style BD qui apparaît lors des discours. Si le jeu semble complexe à première vue, il n'en est rien et peut se terminer assez rapidement. Un beau programme, original, mais pas si difficile.

SCENARIO: 92 am st
GRAPHISME: 69 am st
COMMANDES: 50 am st
DIFFICULTE: M am st



SPACE QUEST

Space Quest est un jeu d'aventure animée selon le même système que la série des King Quest, c'est à dire que vous déplacez le personnage où vous le désirez, dans des décors en perspective assez colorés. Le scénario est par contre beaucoup plus complexe que ceux des King Quest et comporte de nombreux rebondissements. Le scénario ressemble beaucoup à celui de la Guerre Des Étoiles, mais il s'agit plus d'une parodie du film que d'une adaptation, et c'est là l'avantage du programme, puisqu'il est assez

drôle. Que ce soit la complexité, l'originalité et l'humour du scénario ou le système de jeu et les graphismes, tout dans ce logiciel fait de lui l'un des meilleurs de la série de Sierra-online. A posséder absolument !

SCENARIO: 99 am st
GRAPHISME: 74 am st
COMMANDES: 95 am st
DIFFICULTE: F am st

ST	SYSTEME	Amiga / ST
Firebird	EDITEUR	Psygnosis
1	JOUEURS	1

vous êtes un champion de Karaté), et prendre, laisser, lancer ou utiliser un objet. Le jeu se résume à une découverte de différents objets, et surtout de leur utilisation. Des monstres, animaux et démons se présenteront devant vous. Vous devrez explorer chutes d'eau, caves, châteaux et temple, et si l'aventure peut paraître simple au tout début, il n'en est rien. Basé sur des graphismes superbes, façon The Pawn, et des sons digitalisés bien dosés, ce jeu devrait combler les amateurs du genre.

ST	SYSTEME	Amiga / ST
Sierra On line	EDITEUR	Sierra On line
1	JOUEURS	1

quer les prudes américains est recouvert d'un carré marqué "Censuré", mais les gags sont vraiment excellents. Le but réel du jeu est de sibiipr trois des plus belles filles du quartier. Hélas pour vous, le quartier est mal famé, et vous devrez traîner dans les bars les plus infâmes et les discothèques les plus ringardes, ainsi qu'au Casino et à l'hôtel pour réussir votre mission. Réussir graphiquement et surtout du scénario, c'est un des meilleurs de la série, et surtout des plus drôles. Et puis c'est finalement le premier jeu du style sur ordinateur (Après Softporn Adventure dont c'est d'ailleurs une totale adaptation). En un mot, c'est bitipit.

Génération 4 KING'S QUEST 1

Amiga / ST
Sierra On line
1 JOUEURS
SYSTEME
EDITEUR

King Quest 1 est le premier volet de la série des King Quest, qui comporte trois parties à ce jour. Le principe de jeu est le même pour tous les jeux de ce style chez Sierra-on-line, c'est à dire que vous dirigez au joystick votre personnage parmi de nombreux écrans, et que vous devez taper au clavier les instructions à prendre. On arrive donc devant un véritable dessin animé d'aventure. Le scénario est assez simple : le roi de la région vous demande de retrouver et de ramener les trois objets magiques qui lui ont été dérobés, ce qui a plongé la région

dans la misère. Vous devrez explorer toute la région, affronter de nombreux monstres et aller du monde des nuages au fond d'un puits en passant par une île difficile à accéder. Si le scénario n'est pas très complexe et résume le jeu à un ramassage d'objet, il constitue après Black Cauldron l'un des jeux du genre parmi les plus simples, et est donc un bon moyen de commencer les jeux d'aventures animés. Le graphisme n'est pas exceptionnel, mais quel plaisir de voir son personnage aller où l'on veut !



SCENARIO: 45 am st
GRAPHISME: 71 am st
COMMANDES: 95 am st
DIFFICULTE: F am st

KING'S QUEST 2

SYSTEME Amiga / ST
EDITEUR Sierra On line
JOUEURS 1



64 am st SCENARIO
70 am st GRAPHISME
95 am st COMMANDES
M am st DIFFICULTE

Premier programme de la série sur le ST, cette seconde partie est vite devenue un classique du genre. L'histoire

se passe quelques années après la fin du premier épisode...

Le roi étant mort, vous avez pris sa place. Vous avez maintenant décidé de trouver une fiancée, mais hélas pour vous, celle que vous désirez se trouve enfermée dans une tour, sur une île lointaine. À vous de la libérer. Après avoir été dans le royaume de possédon, vous devrez ouvrir plusieurs portes, qui vous mèneront sur une colline entourée de nuages, sur une île maudite, puis sur une île violette, et enfin vous pourrez rejoindre votre bien aimée et vous marier avec elle. Mais cela ne se fera pas sans

mal, car du magicien à la sorcière en passant par le lion et le vampire, de nombreux personnages vont s'opposer à vous. Si le graphisme n'a pas changé et est toujours joli, très coloré mais un peu simpliste, le scénario lui est déjà plus complexe que le premier épisode, et demandera parfois assez d'imagination et de réflexion au joueur pour que celui-ci s'en sorte bien. Mais le jeu se limite toujours à ramasser des objets et à les utiliser au bon moment, comme dans la première partie. Le système de jeu quant à lui est toujours aussi agréable et original. Un bon jeu.

KING'S QUEST 3

Amiga / ST
Sierra On line
1 JOUEURS
SYSTEME
EDITEUR

Dernier épisode de la série paru à ce jour, King Quest III a créé l'événement en renouvelant totalement le jeu. Vous êtes l'esclave de Manannan, un sorcier qui vit seul en haut d'une montagne, et vous aimeriez bien vous échapper de son emprise. Après avoir exploré la maison et la région voisine, vous en saurez plus sur votre identité, et vous découvrirez aussi la magie. Grâce à cette magie, vous pourrez finalement vous débarrasser du méchant sorcier. Mais l'aventure ne s'arrêtera pas là, puisqu'il vous faudra traverser l'océan en bateau, après avoir été capturé par des pirates, puis une fois sur

une île voisine, escalader une montagne très haute, échapper à l'abominable homme des neiges, arriver dans un pays nouveau, libérer votre sœur prisonnière d'un dragon multicéphale, pour enfin retrouver vos parents, et votre personnalité. La nouveauté du jeu vient tout d'abord de la possibilité de lancer des sorts, ce qui donne une nouvelle dimension au jeu, mais le complique par là même. Le programme tient sur trois disquettes simple face, ce qui montre la longueur du scénario. Mais contrairement aux deux premiers épisodes, celui-ci est très difficile. Le graphisme est un



peu plus beau, et les scènes se succèdent par de superbes fonds enchaînés. Voilà donc un excellent programme, pour aventuriers émérites.

SCENARIO: 97 am st
GRAPHISME: 75 am st
COMMANDES: 95 am st
DIFFICULTE: D am st



BLACK CAULDRON

Black Cauldron, c'est l'adaptation du scénario de 'Taram et le chaudron magique' au système de jeu de King Quest. Vous dirigez votre personnage dans de nombreux tableaux, et vous pouvez le faire aller là où vous le désirez, ce qui

84st SCENARIO
71st GRAPHISME
99st COMMANDES
F st DIFFICULTE



SPIDER-MAN, I want you to
OK I go EAST.
SPIDER-MAN, I want you to

SPIDERMAN

Deuxième épisode de cette série de jeux d'aventure sur les super-héros, celui-ci met en jeu Spiderman, l'homme arai-

11st SCENARIO
31st GRAPHISME
12st COMMANDES
M st DIFFICULTE

gné. Dans les dédales d'un immeuble, il doit affronter ses divers ennemis habituels pour leur reprendre des gemmes ! Il n'y a pas vraiment de scénario, et le graphisme très moyen n'améliore pas l'intérêt. Quand on ajoute que le programme n'accepte que des ordres de deux mots, du type verbe plus complément, vous aurez compris que ce jeu est réellement anachronique sur le ST. De plus, on ne peut pas vraiment dire qu'il soit facile, ce qui fait qu'il n'intéressera que peu de monde.



North
West East
South
Take Drop playground quit

WINNIE THE POOH

ST SYSTEME ST
Sierra On line EDITEUR Sierra On line
1 JOUEURS 1

est très agréable. Le scénario s'il n'est pas trop complexe est très long, et même si le vocabulaire se résume à trois mots (ce qui met ce jeu à la portée de tous !), il faut prévoir de longues heures de jeu pour parvenir au bout. Si le graphisme n'est pas exceptionnel, il est très coloré et accompagné souvent de musique, et le système de jeu rend ce programme très agréable. A noter que l'Anglais employé est très simple, et que même un mini-dictionnaire doit suffire à tout comprendre.

Tous les habitants de la Forêt des Révis bleus sont en émoi : une tempête a éparpillé leurs affaires aux quatre coins de la contrée. Le héros qui retrouvera et rapportera ces objets à leurs propriétaires sera invité à une réception avec musique et gâteaux à volonté. Quand vous rencontrerez un personnage, vous aurez un indice sur ce qu'il cherche, et Maître Hibou, qui est très bavard, vous donnera facilement des conseils si vous allez lui porter une de vos trouvailles. Il y a aussi des aléas ! Tigrou, s'il vous attrape, vous emportera d'un bond dans un endroit au

hasard. Si la tempête revient, elle disséminera à nouveau tous les objets qui traînent...

C'est un jeu d'aventure en anglais, très simple, vous avez juste à choisir, à l'aide de la souris, une des phrases proposées ou une direction. D'autre part, les objets changent d'une partie à l'autre, si bien que l'on peut rejouer sans répétition.

Winnie the Pooh est plus particulièrement destiné aux enfants (et même aux plus jeunes s'ils sont aidés d'un adulte), qui retrouveront avec délice leurs personnages préférés évoluant dans les décors du dessin animé.

GRAPHISME: 60am 60st
SONORITE: 60am 46st
INTERET: 80am 80st



BOON a castle. I see exits to the south, and west.

HUMAN TORCH, I want you to

THE FOUR FANTASTICS PART 1

ST SYSTEME ST
Adventure Int. EDITEUR Adventure Int.
1 JOUEURS 1

Ce troisième volet de la série est sûrement le plus intéressant de tous grâce à ses originalités. Le programme vous fait jouer non pas un personnage, mais deux héros parmi ceux des Quatre Fantastiques. A tout moment, on peut passer d'un personnage à l'autre, et ceci très facilement. Quel en est l'intérêt me direz-vous ? Et bien simplement que de temps en temps, seule l'action combinée des deux personnages permet de se sortir d'une situation. Hormis ceci qui est non seulement ori-

ginal mais intéressant, le programme n'a pas d'autre intérêt : le scénario est mauvais (toujours un ramassage d'objets), le graphisme assez horrible et l'interprète toujours aussi limité. Cependant, le fait de jouer deux personnages est une expérience intéressante qu'il est assez agréable de tenter, mais évidemment, le jeu en est beaucoup plus complexe que d'habitude !

SCENARIO: 23st
GRAPHISME: 32st
COMMANDES: 56st
DIFFICULTE: M st

LES PASSAGERS DU VENT 1

ST SYSTEME
Infogrames EDITEUR
1 JOUEURS

Basé sur la célèbre B. D. de F. Bourgeon, les passagers du vent est un jeu d'un nouveau genre. Si il s'agit évidemment d'un jeu d'aventure, le système fait plus penser aux jeux de rôle. Le programme est présenté dans une superbe boîte, laquelle contient comme règle du jeu un petit feuillet, mais aussi le premier volume de la B. D. de F. Bourgeon. Le scénario débute en effet là où le premier volume se termine, et sa lecture sera d'une extrême importance pour la compréhension de l'histoire, qui est assez simple : une aventurière et un marin breton parcourent le monde, elle pour retrouver son honneur. Mais ils vont traverser des pays étrangers peuplés d'animaux dangereux et d'hommes sans scrupules.

Reste maintenant la réalisation : l'écran est divisé en plusieurs parties. La première est une image représentant le lieu principal. En cliquant sur cette

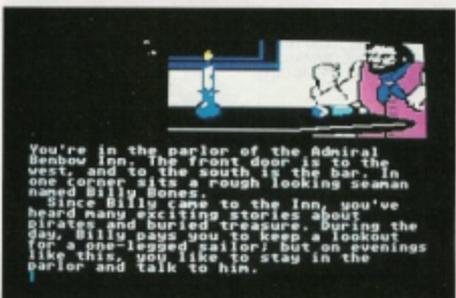
image, apparaissent dans un petit cadre les personnages jouant un rôle. Si vous cliquez sur un personnage, ses pensées ou ses paroles s'affichent. Pour jouer, il suffit de faire intervenir les personnages dans le bon ordre et au bon moment. De temps en temps, un personnage peut avoir le choix entre deux ou trois actions. Il vous faut alors cliquer sur le choix que vous trouvez le plus judicieux pour continuer l'aventure. Ce qui change de n'importe quel jeu, c'est donc non seulement le fait qu'on n'ait rien à taper au clavier, mais aussi que l'on joue tous les personnages, qu'ils soient bons ou mauvais. Chaque action est représentée par un ou plusieurs dessins qui viennent s'afficher sur l'écran général, ce qui donne une véritable impression de B. D. Chaque scène est ponctuée de musiques qui sont très originales et bien réalisées, ce qui est un atout important, surtout qu'elles sont assez lon-



gues pour ne pas laisser le jeu mourir.

Le seul défaut notable (mis à part un ou deux bugs dans le texte) est très certainement le fait que de par la simplicité du jeu, le programme possède une durée de vie très courte. En effet, qui ne l'a pas terminé en moins d'une heure ? Un bon programme, agréable, mais vraiment trop facile pour être valable.

SCENARIO: 92st
GRAPHISME: 85st
COMMANDES: 85st
DIFFICULTE: F st

LES
PASSAGERS
DU VENT 2

ST SYSTEME
Infogrames EDITEUR
1 JOUEURS 1 WYNDHAM

qualité. Parfois, une succession rapide d'images donne une impression d'animation. Contrairement à la première partie qui était très facile, celle-ci est plus ardue. Le problème est que l'on ne sait jamais si l'on est sur la bonne voie ou non, jusqu'au dénouement final, où la mort des personnages vous indique que vous avez dû échouer quelque part. Les musiques sont encore très belles et originales, et le scénario suivant la BD est toujours aussi palpitant. Malheureusement, comme la première fois, on peut trouver que le jeu est court (bien moins que le premier, mais pas encore assez long). En attendant la troisième et dernière partie...

TREASURE
ISLAND

aussi peu travaillées mettent en plus un temps très long à charger. Mais enfin, elles sont assez nombreuses car le scénario du programme, à l'image de celui du roman est très long. Un soft moyen.

SCENARIO: 86st
GRAPHISME: 48st
COMMANDES: 55st
DIFFICULTE: M st

84st-SCENARIO
87st-GRAPHISME
67st-COMMANDES
M st-DIFFICULTE

EXAMINE JURY

The jurors seem ambivalent.

LIEUTENANT TRAGG, RECALIBRATE YOUR MIND.

The lieutenant replies slowly and deliberately like an experienced witness. We discovered Victor Kapp dead—hot in the back—sprawled over an overturned statue. Laura Kapp lay 26 feet from the corpse, on the steps by the front door. She was delicious. A gun was found about 6 inches from her right hand.



PERRY MASON

ST SYSTEME ST
Telarium EDITEUR Khyllkor Creat.
1 JOUEURS 1

Perry Mason est un jeu d'aventure original à bien des égards. C'est tout d'abord un jeu policier, dans lequel vous tenez le rôle d'un avocat, et ceci est très rare. Vous défendez une jeune femme que tout dénonce. Celle-ci est en effet déclarée coupable du meurtre de son mari, un riche restaurateur. La veille du crime, elle était venue vous voir, et vous avait dit qu'elle était prête à n'importe quoi si celui-ci ne l'aimait plus. Et voilà que le lendemain, on la retrouve pleurante, allongée le long du corps de son mari, le revolver ayant servi au crime encore dans ses mains. Après avoir enquêté sur les lieux du crime et avoir vu Laura en prison, le procès, principal moment du jeu, va avoir lieu. Vous pouvez donner des ordres à vos

subordonnés ; ainsi, vous pouvez envoyer Paul enquêter sur le sujet de votre choix. Si vous êtes logique, vous pourrez commencer à vous douter du fin mot de l'histoire. Le procès est un véritable combat oratoire, d'où l'intérêt de bien connaître l'anglais et les lois qui sont données dans le manuel, comme celles qui permettent de faire objection. Le graphisme n'a pas été repris depuis la version Apple, ce qui fait que celui-ci semble bien primaire sur ST, mais les musiques qui accompagnent le jeu viennent relever ceci. Incroyable de réalisme, passionnant et difficile, Perry Mason est un excellent jeu d'aventure, mais qui demande vraiment des connaissances en anglais importantes.

96st SCENARIO
57st GRAPHISME
80st COMMANDES
D et DIFFICULTE



LE MANOIR DE MORTEVEILLE

Premier programme d'une série que l'on espère longue, le manoir de morteveille est un jeu d'aventure en français, le premier disponible pour ST. Les programmeurs y ont inclus une routine de synthèse vocale, ce qui fait que tous les témoins que vous interrogez vous répondent réellement, de vive voix. Le scénario se déroule durant les années 50. Vous êtes détective privé et vous venez de recevoir une lettre d'une amie d'enfance, maintenant malade. Lorsque vous arrivez au manoir, celle-ci est morte. A vous d'enquêter, d'interroger les proches et de fouiller la maison pour découvrir la vérité. Si l'on pense qu'au départ il s'agit d'une intrigue

policrière, la lecture de parchemins mystérieux plonge le joueur dans une indétermination rare. En effet, on croit souvent que le jeu va basculer dans le fantastique, et la découverte de passages secrets accentue les choses. Tout se fait à la souris grâce à des menus déroulants comprenant le vocabulaire disponible, et il suffit de cliquer sur l'écran pour effectuer une action. Les graphismes sont assez beaux, le jeu est digitalisé et les voix synthétisées : fantastiques ! Voilà certainement l'un des meilleurs jeux d'aventure en français disponible sur ST, qui apporte au joueur un réel plaisir, possède un rapport qualité/prix excellent et une durée de vie assez longue... Un must à posséder absolument.

SCENARIO: 100st
GRAPHISME: 84st
COMMANDES: 97st
DIFFICULTE: M st



August 9, 2067. You have made your way across the country to New York, now hiding in its shadows, you join the Underground in its most daring plot! to free the country from ignorance and fear.

FARENHEIT 451

ST SYSTEME Amiga / ST
Telarium EDITEUR Activision
1 JOUEURS 1

Fahrenheit 451, c'est l'adaptation en jeu d'aventure du célèbre livre de Ray Bradbury, également adapté par Truffaut pour le cinéma. L'ambiance 1984 du roman est très bien retranscrite ici, par toutes les personnes qui vous recherchent. Une fois le début passé, il vous faut vous organiser, et surtout ne pas vous faire prendre. Les graphismes ont été repris de

l'Apple II, sans être modifiés, ce qui est tout à fait dommage. Cependant, ils sont corrects et illustrent bien le scénario. L'interprète est assez bon, et des musiques viennent agréablement s'ajouter au graphisme de temps à autre. Il faut cependant noter que le jeu n'est pas très facile, et qu'il vaut mieux avoir lu le livre pour l'apprécier dans son ensemble. A noter que c'est le seul jeu d'aventure où l'on gagne en mourant !

95st SCENARIO
57st GRAPHISME
54st COMMANDES
D et DIFFICULTE



You're seated in your office. Your punkon shoe heels add a few more scuff marks to the oak desk in front of you. Command > HELLO MARC I don't know how to 'hello'?

BORROWED TIME

Borrowed Time est un jeu qui vous place dans la peau d'un détective privé des années 50. Dans la petite ville où se déroule le jeu, vous devez tout d'abord échapper aux tueurs qui vous poursuivent, puis délivrer votre fiancée, puis la servir, et enfin rassembler assez de preuves contre le Boss de la ville, un dénommé Farnham, pour le faire emprisonner. Les graphismes sont beaux et parfois animés, ce qui apporte un

plus au jeu. Pour prendre un objet visible à l'écran, il suffit de cliquer dessus. Le vocabulaire le plus utilisé est aussi à l'écran, et vous pouvez donc cliquer sur un mot au lieu de le taper au clavier. Le jeu, s'il n'est pas vraiment très complexe demande au joueur une bonne organisation, car beaucoup de lieux et de personnes sont inutiles, et risquent de vous dévier du droit chemin. L'ambiance rendue par le programme est tout à fait réussie, et le jeu est donc un bon polar.

SCENARIO: 91 am st
GRAPHISME: 82 am st
COMMANDES: 77 am st
DIFFICULTE: F am st



Lead north, south and west.
You see:
a menacing werewolf!

TRANSYLVANIA

Transylvania est certainement l'un des jeux d'aventure les plus universels. On le trouve en effet sur la plupart des machines, preuve de sa qualité. Si le scénario de ce programme n'est pas réellement intéressant (retrouver une princesse capturée par un vampire), c'est plus par le fait de son niveau qu'il est intéressant. En effet, c'est un jeu simple, dont la difficulté croît lentement avec l'avancée du joueur, et qui en

34 am st SCENARIO
21 am st GRAPHISME
53 am st COMMANDES
F am st DIFFICULTE

Amiga / ST SYSTEME
Polarware 1 EDEITEUR
1 JOUEURS

plus présente tous les aspects les plus classiques des jeux d'aventure. Donc ce programme est l'un des meilleurs pour constituer une initiation aux jeux d'aventure. De plus, ses graphismes simples mais pas laids rajoutent un intérêt non négligeable. Très bien pour les débutants mais aussi indispensable au palmarès d'un aventurier expert, ce programme est presque indispensable !



You are in a subterranean crypt before two iron doors. Passages go west and east.
HELLO, FRANK!

CRIMSON CROWN

Amiga / ST SYSTEME
Polarware 1 EDEITEUR
1 JOUEURS

Crimson Crown est la suite du célèbre Transylvania. Dans cette nouvelle partie, vous revenez dans le pays de vos premières aventures pour à jamais détruire le vampire qui hante la région, mais pas seul car tout au cours de votre aventure, deux personnages vous accompagnent et vous aident. Le jeu contient tous les éléments classiques d'un jeu d'aventure, des passages secrets aux zom-

bie horribles, des caves du château aux énigmes d'une sorte de Sphinx. Hélas, même si l'interprète n'est pas trop mauvais et si l'anglais employé n'est pas complexe, les graphismes sont vraiment trop horribles pour rendre le jeu attrayant. De plus, les images mettent un temps fou à se dessiner, et quand on voit le résultat...

Crimson Crown est un bon jeu pour les débutants, mais possède réellement un graphisme repoussant et un scénario très très classique...

SCENARIO: 16 am st
GRAPHISME: 21 am st
COMMANDES: 53 am st
DIFFICULTE: M am st



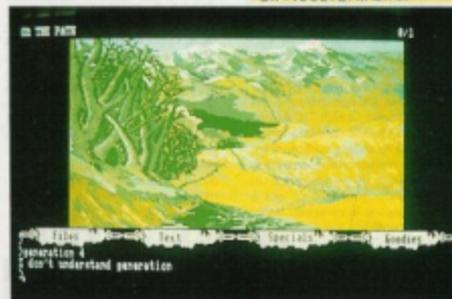
GUILD OF THIEVES

Guild of Thieves est le dernier jeu d'aventure de l'équipe qui a réalisé The Pawn, et est un jeu presque parfait. Le scénario se déroule toujours dans la province de Kerovnia, et est relativement simple. Pour entrer à la Guide Des Voleurs, il vous faut ramener tous les objets précieux de la région du jeu. Le graphisme est toujours aussi superbe, et certains écrans sont parmi les plus beaux jamais vus sur ST. Si il n'y a pas de page graphique

92 am st SCENARIO
99 am st GRAPHISME
98 am st COMMANDES
D st DIFFICULTE

Amiga / ST SYSTEME
Rainbird 1 EDEITEUR
1 JOUEURS

pour chaque lieu, les descriptions très détaillées font que l'on s'imagine tout à fait bien les pièces. Mais le plus impressionnant reste l'analyseur syntaxique, parmi les meilleurs du moment. Si il comprend bien évidemment des phrases complexes, il est possible de retourner à un lieu déjà visité sans avoir à retaper les directions à prendre. Il suffit de taper GO puis le nom de l'endroit, ce qui est en plus d'être agréable est tout à fait réaliste. Le même système est disponible pour retrouver un objet perdu. La documentation fournie avec le jeu donne même des codes qui permettent d'avoir de l'aide face aux difficultés du jeu. Malgré ceci, le jeu est quand même assez complexe.



THE PAWN

fait que l'on ne sait pas vraiment quel est le but du jeu. Faut-il retourner chez soi ? Faut-il retirer le bracelet ? A ces questions vont se rajouter toutes celles qui vont venir se greffer durant votre avancée dans le scénario. Il ne faut jamais oublier que The Pawn signifie Le Pion en français. Si les quelques 3D images sont superbes, si le système des menus déroulants à l'image de parchemins est pratique et original et l'interprète de syntaxe performant, le scénario est vraiment trop tordu, les actions à faire trop complexes à trouver, voir souvent illogiques pour que The Pawn puisse être appelé un bon jeu d'aventure. Une renommée vraiment trop surfaite.

SCENARIO: 43 am st
GRAPHISME: 97 am st
COMMANDES: 96 am st
DIFFICULTE: D am st

JEWELS OF DARKNESS

ST SYSTEME
Rainbird EDITEUR
1 JOUEURS

Jewels of Darkness est une compilation de trois aventures médiévales fantastiques. Les scénari sont bien pauvres et trop classiques pour être réellement intéressants. Les trois aventures se suivent mais peuvent être jouées dans n'importe quel ordre. La première, Colossal Adventure vous propose d'explorer un immense donjon afin de secourir les elfes qui y sont emprisonnés.

La seconde, Adventure Quest vous met dans la peau d'un apprenti sorcier, qui doit lutter contre le Seigneur des Démones... tout un programme. Enfin, dans la troisième et dernière aventure, Dungeon Adven-

ture, vous profitez de la disparition du Seigneur pour chercher fortune dans son donjon, où de nombreux monstres et pièges vous attendent.

Le graphisme de ce jeu est assez mauvais, mais ceci s'explique par le fait qu'il y a plus de 600 lieux... L'interpréteur est assez bon, comme toujours chez Rainbird, et possède ses originalités comme l'option OOPS, qui permet de revenir au coup précédent et qui est bien pratique quand on se trompe !

Finalement, Jewels Of Darkness n'est pas un mauvais jeu, mais il est dommage que les scénari soient aussi classiques.



Return to Dungeon Adventure, the last of the Jewels of Darkness, copyright © 1986 Level 1 Computing.
(This version allows you to use RAINBIRD and RAINBIRD to save a position in towers, and help to "take back" lost towers.)
You are on a wide stone bridge which stretches north-south across the placid waters of a deep river. At the north end, the bridge towers a pale stone arch in the cliff, below which is a narrow road-way.
What next?

SCENARIO: 76 et
GRAPHISME: 25 et
COMMANDES: 87 et
DIFFICULTE: M et

Amiga / ST SYSTEME
Rainbird EDITEUR
1 JOUEURS

Après Jewels of Darkness qui vous proposait trois aventures médiévales assez classiques, Rainbird récidive avec la science fiction. Silicon Dreams est un recueil de trois jeux dont les scénarios se suivent mais peuvent être joués de façon indépendante.

La première aventure, « SNOWBALL » a un début qui rappelle sérieusement celui d'Alien. Vous êtes réveillé de votre hibernation par le vaisseau colonisateur vous transportant, ainsi que deux millions de passagers a un problème de guidage. C'est à vous de sauver le vaisseau, mais faites attention, les robots de surveillance, qui ne sont pas au courant de votre récent risque de vous poser bien des problèmes.

La seconde aventure, « RETURN TO EDEN » se

déroule dès la fin de la première. Vous avez sauvé le vaisseau, mais on vous a hélas pris pour un saboteur, et vous êtes condamné à mort, ce qui vous oblige à vous éjecter sur la planète Eden avant que le verdict ne soit exécuté. La planète fourmille de dangers, et trouver la cité des robots ne sera pas de tout repos.

La dernière aventure, « WORM IN THE PARADISE » se déroule près de cent ans plus tard. Vous devez gagner de l'argent et monter en estime au gouvernement, de manière à sauver le monde.

Ces trois aventures sont particulièrement originales, non seulement par les énigmes proposées (qui ne sont pas des plus faciles) et aussi par l'originalité de l'histoire. L'interpréteur est excellent et permet de faire de très lon-

SILICON DREAMS



You are inside the nest beds of flowers, just packed perfect, which line the west wall. Exits are north, east and south.
What next?
You are in a meandering path following the brick wall round the southeast corner of the garden. Exits are north and east.
A path is filled by overhead.
What next?
You are in a fragrant forest lane beside the garden wall. Exits are north, east and west.
What next?
You are amongst greenwood trees in the southeast corner of the garden. Exits are north and west.
What next? Eat tree and flowers

gues phrases avec mots de liaisons et pronoms. Le seul point faible de ce programme est, comme pour Jewels Of Darkness, la faiblesse des graphismes. Cependant, ceux-ci étant au nombre de 800, on peut pardonner Rainbird d'un graphisme aussi moyen.

En fait, Silicon Dreams est un bon programme qui possède une durée de vie assez grande.

SCENARIO: 76 am et
GRAPHISME: 25 am et
COMMANDES: 87 am et
DIFFICULTE: M et

... QU'EST-CE QUE
DE VOUS SERS ?.

... UN 3615
SM1*ST.

LA BAL DE L'AVENTURIER
FOU SUR MINTEL:
AVENFOU! IL REPOND A
TOUTES LES QUESTIONS
SUR TOUS LES JEUX!



MINDSHADOW

Mindshadow vous place dans la peau d'un amnésique... Vous vous réveillez sur une île déserte, avec une énorme bosse derrière la tête. Qui êtes-vous ? Que faites-vous là ? Ce sont les questions auxquelles il vous faudra répondre pour comprendre le pourquoi et le comment de l'histoire. Il vous faudra tout d'abord quitter cette île déserte, prendre le bateau, aller à Londres, puis à Luxem-

92 am st : SCENARIO
82 am st : GRAPHISME
77 am st : COMMANDES
F am st : DIFFICULTE

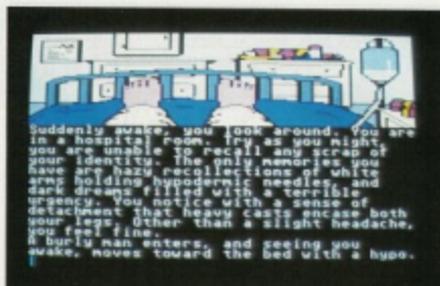


bourg, et enfin, repartir pour Londres. Les graphismes sont assez beaux et soignés. Pour prendre un objet, il vous suffit de cliquer sur celui-ci à l'écran, ce qui simplifie le jeu, surtout que le vocabulaire le plus utile est à l'écran, et que l'on peut cliquer dessus au lieu de taper le mot.

Mindshadow est un jeu simple, dont la progression est ni trop facile ni trop difficile et qui conviendra donc à tout débutant en jeux d'aventures car le plupart des énigmes ne demandent que de la logique pour être résolues. Le vocabulaire employé est très simple et est donc à la portée de quelqu'un ayant peu de connaissances en Anglais, ou un petit dictionnaire.

Un bon scénario... une bonne réalisation... un bon jeu.

Amiga / ST SYSTEME ST
Activision 1 EDEITEUR Telarium
1 JOUEURS 1



NINE PRINCES IN AMBER

Ce programme est une adaptation de la saga d'Amber du génial écrivain Zelazny. Le scénario s'il semble simple au départ est en fait particulièrement complexe. Vous vous réveillez avec une jambe dans le plâtre, dans un lit d'hôpital, alors que vous ne vous souvenez plus de rien. Il va vous falloir retrouver votre identité, grâce à la "Marelle d'Amber", par laquelle Amber et ses princes existent. Une fois votre identité retrouvée, vous devrez lutter pour votre cité et la défendre des attaques de vos frères et sœurs. C'est un jeu d'aventures, d'illusions et de trahisons. Si le programme suit de beaucoup le roman, ce s'en détache parfois, perdant le joueur qui connaît le roman, ce qui fait que le jeu n'est pas une bête adaptation du

livre. De plus, Zelazny a collaboré lui-même à l'élaboration du programme ce qui engarantit la qualité. Il y a un nombre incroyable de mots (près de 40000), ce qui permet des options de dialogue très précises, et également pour ce qui est des combats. Quand à la traversée de la "Marelle" c'est un véritable autre jeu, qui demande de la stratégie et un peu de réflexion. Le graphisme n'est pas fantastique, puisqu'il n'a pas été repris depuis la version Apple, mais les musiques qui ponctuent le jeu le rendent agréable.

En un mot, Nine Princes in Amber est un jeu fantastique, mais particulièrement complexe, et donc à réserver aux aventuriers émérites et possédant un bon dictionnaire.

SCENARIO: 99 am st
GRAPHISME: 57 am st
COMMANDES: 89 am st
DIFFICULTE: D am st

TASS TIMES IN TONE TOWN

Amiga / St SYSTEME
Activision 1 EDEITEUR
1 JOUEURS

Voici très certainement l'un des jeux d'aventure les plus fous.

Votre grand-père a disparu de sa maison et son chien reste seul. En fouillant le laboratoire, vous découvrez un étrange cercle et vous passez dedans. Vous voilà maintenant dans un monde où les animaux parlent et où il vous faut très vite être à la mode, ce qui vous obligera à acheter de l'anneau fluorescent à la combinaison spéciale, sans oublier de vous faire teindre les cheveux. Mais dans ce monde de fous, il vous faut faire très attention car on n'y aime pas les touristes et un dénommé Franklin Snarl, un Crocogator lentre l'attagier, le cochon et le faucon) risque bien de vous manger quelquefois avant que vous ne trouviez comment être le plus "in" possible pour passer inaperçu. Le but du

jeu est évidemment de trouver et de délivrer votre grand-père puis de mettre fin à la tyrannie du (ou des ?) Crocogators. Pour vous aider, le chien Ernio vous suit constamment. Certains indices ne sont disponibles que dans le TASS TIMES, journal fourni avec la boîte de jeu ce qui est une bonne idée et permet de mieux comprendre le monde de TASSTIMES (De plus le journal est très humoristique).

Le graphisme est superbe et souvent quelque peu animé. Ce n'est plus comme dans Mindshadow le vocabulaire qui est affiché à l'écran, mais des icônes à cliquer pour les actions les plus utilisées. De même, pour regarder un objet, plus besoin de taper "LOOK objet", il vous suffit de cliquer à l'image pour l'inspecter. Pour le prendre, il

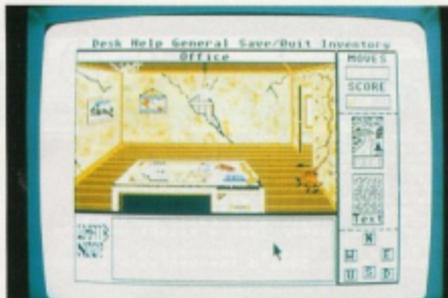


vous suffira de double-cliquer dessus.

Tass times in Tonetown est donc un très bon programme qui brille par son originalité, son humour, son graphisme et sa facilité d'utilisation. La durée de vie de ce programme est bien évidemment liée à votre capacité à en résoudre l'énigme, et

comme l'aventure n'est pas vraiment facile, vous risquez d'y jouer longtemps.

SCENARIO: 95 am st
GRAPHISME: 87 am st
COMMANDES: 87 am st
DIFFICULTE: F am st



GATEWAY

Gateway est un jeu d'aventure graphique au scénario assez original. Vous venez d'hériter de la maison de votre grand-père et vous découvrez que celui-ci n'était pas l'homme que vous pensiez. Dans sa maison, après une exploration assez complète vous trouverez effectivement une sorte de porte spatio-temporelle qui vous emmènera dans divers mondes !

81st SCENARIO
74st GRAPHISME
63st COMMANDES
D st DIFFICULTE

ST PRIORITY Soft
1
SYSTEME EDITEUR
1
Amiga / ST
Polarware
1

Le graphisme des salles est assez bon et d'un style particulier mais agréable et novateur, et, aspect important, il suffit de cliquer sur les objets visibles à l'écran pour avoir leur description ! Le programme qui existait déjà sur l'Apple II a été optimisé sur le ST, et grâce à un analyste syntaxique assez bon, le jeu est non seulement intéressant mais en plus progressif. En fait, Gateway est un des bons logiciels disponibles sur le ST, et qui est pourtant trop peu connu.



ALIEN FIRES

ALIEN FIRES est le premier volet d'une série d'aventures graphiques pour l'AMIGA. En guise d'introduction apparaît une superbe page de présentation, agrémentée d'une envoi-tante musique, qui donne immédiatement l'ambiance. Vous êtes dans un lointain futur sur une planète au fin fond de la galaxie. Votre mission est de retrouver un savant mystérieux et vaniteux nommé SAMUEL KURTZ, et de détruire toutes traces de ses recherches sur les voyages dans le temps. Si vous accomplissez votre tâche à merveille, vous gagnerez toute la reconnaissance des Seigneurs du Temps. Ces derniers sont les défenseurs immortels chargés de préserver l'ordre dans l'univers. Le conseil des anciens se réunit souvent au cours d'une partie et joue vos faits et gestes.

75am :GRAPHISME
30am :SONORITE
72am :INTERET

Amiga JAGHWARE Inc.
1
SYSTEME EDITEUR
1
ST Tolarium
1

Lorsqu'une partie débute, vous pouvez créer un personnage ou utiliser un personnage existant. Vous choisissez les points faibles et les points forts dans les domaines suivants : combat, diplomatie, compréhension, rapidité... Notons que ce jeu possède une synthèse vocale de qualité moyenne (mais très désagréable si vous ne maîtrisez pas l'anglais). A part cela les graphismes sont beaux, surtout les personnages que vous rencontrez. Vous dialoguez avec le clavier et vous vous dirigez à l'aide des flèches de direction. ALIEN FIRES est finalement un assez bon compromis entre l'aventure et le jeu de rôle, qui devrait plaire à tous les aventuriers fous.

OO TOPOS

Oo Topos est un jeu d'aventure de science fiction. A cause d'une collision entre un vaisseau et un météore, un dangereux produit risque de tuer toute vie sur la Terre. Vous êtes le seul à pouvoir agir pour sauver la planète à temps, mais après avoir décollé avec votre vaisseau, des aliens ont abordé votre engin, et vous avez vite été transporté sur la planète Oo Topos, où vous êtes maintenant enfermé. Il vous faudra tout d'abord vous échapper, détruire le robot qui garde le centre, et enfin retrouver les éléments de votre vaisseau et cer-

tains trésors afin de les ramener à votre vaisseau, pour enfin pouvoir repartir et sauver la Terre. Oo Topos est un jeu assez intéressant, de par son scénario original, son interprète assez bon et des graphismes honnêtes. Le jeu en plus est assez simple, et la progression est facile et logique. C'est donc un jeu que l'on peut conseiller aux débutants, bien qu'il leur faudra tout de même un bon dictionnaire.

SCENARIO: 64 am st
GRAPHISME: 64 am st
COMMANDES: 72 am st
DIFFICULTE: D st



AMAZON

Amazon, c'est l'adaptation au jeu d'aventure du célèbre livre CONGO de Michael Crichton. Vous devez aller en Amazonie pour découvrir ce qui a décimé l'expédition de la société pour laquelle vous travaillez. Des guérillas aux inondations, des indigènes aux éruptions volcaniques, vous finirez par découvrir une cité disparue, où tout le mystère de cette affaire s'éclaircira. Le jeu possède trois niveaux de difficulté, le plus facile vous apportant

même de l'aide quand vous ne savez pas quoi faire. Les graphismes ont été repris du jeu de l'Apple II, et ne sont donc pas à la hauteur du ST. Cependant, grâce à un scénario bien adapté, le jeu est assez agréable et la progression est assez naturelle et aisée. Un bon jeu.

SCENARIO: 82 st
GRAPHISME: 41 st
COMMANDES: 63 st
DIFFICULTE: M st

INFOCOM

Non, Infocom n'est pas le nom d'un jeu, mais d'une série de jeux.

Cette société qui dépend d'Activision ne produit que des aventures textuelles et en anglais. Voilà donc qui ne devrait pas avoir beaucoup d'intérêt ; mais les scénarios et la qualité de ces aventures font qu'elles comptent parmi les plus vendues aux Etats-Unis. En France, il en va tout autrement puisque l'on considère qu'un jeu en anglais sans graphisme n'est pas un vrai jeu. Mais certaines boutiques en importent directement, et comme ces programmes ont tout de même leurs adorateurs, il était normal qu'on leur consacre une place dans ce numéro spécial. Nous allons donc vous donner la liste complète de ces jeux ainsi que les thèmes qu'ils abordent, et nous en testerons un, The Hitch-Hiker's Guide to the Galaxy.

-BALLYHOO : policier
-BRIMSTONE : aventure
-BUREAUCRACY : humour

-CUTTHROATS : aventure
-DEADLINE : policier
-DESSEX : aventure
-THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY : science-fiction/humour
-HOLLYWOOD HI-JINX : aventure
-INFIDEL : héroïque-fantaisie
-THE LEATHER GODESSES OF PHOBOS : science-fiction/humour/érotique
-LURKING HORROR : horreur
-MIND FOREVER VOYAGING : science-fiction
-MINDWHEEL : aventure
-PLANETFALL : science-fiction
-SEASTALKER : science-fiction
-SORCERER : héroïque-fantaisie
-SPELLBREAKER : héroïque-fantaisie
-STARCROSS : science fiction
-STATIONFALL : science-fiction
-SUSPENDED : policier
-TRINITY : science fiction
-WISHBRINGER : héroïque-fantaisie
-WITNESS : policier
-ZORK : héroïque-fantaisie
-ZORK II : héroïque fantasy
-ZORK III : héroïque fantasy



THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

Derrière ce titre bizarre, beaucoup de spécialistes de la science fiction reconnaîtront le nom d'un des livres les plus drôles du genre. Ce jeu est en effet tiré de la série du 'Guide du routard galactique' de Douglas Adams, et l'auteur lui-même a participé à l'élaboration du programme. Votre maison va être détruite pour laisser la place à une autoroute juste au moment où la terre va être détruite par les terribles Vogons, pour laisser la place à une autoroute spatiale. Vous allez découvrir que votre

meilleur ami n'était qu'un extraterrestre, et vous allez commencer un périple qui vous emmènera au fin fond de la galaxie. Le jeu est intéressant, et est en plus très très drôle, de par les notes de l'auteur, dans lesquelles on retrouve son style si particulier. Un des seuls jeux d'aventure à mourir de rire ! A posséder absolument.

SCENARIO: 100 st
GRAPHISME: - st
COMMANDES: 96 st
DIFFICULTE: D st

LITTLE COMPUTER PEOPLE

Amiga / ST
Activision
1
SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Le saviez-vous ? Des petits êtres vivants habitent votre ordinateur ! Vous ne me croyez pas ? Alors achetez donc Little Computer People (LCP) et vous en serez convaincus. Mais attention, l'essayer c'est l'adopter ! Vous ferez connaissance d'un personnage qui, comme vous, a ses habitudes et ses besoins, et avec lequel vous allez communiquer.

Le décor dans lequel il vit avec son chien est assez sympathique, style pavillon grand confort : entrée, cuisine, chambre, salle de bain, bureau, salon et grenier (Où ont-ils pu nicher tout ça dans mon ordinateur ?).

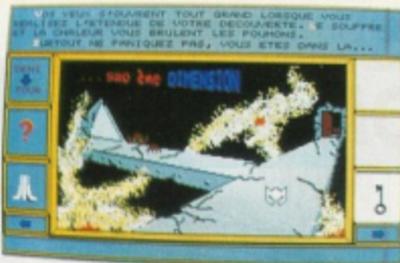
Les présentations sont faites (mon LCP s'appelle Richard). Bien que de nature assez indépendante, il a besoin d'aide dans certains domaines : pour qu'il reste en bonne santé, veillez à ce qu'il ait toujours à boire et à manger, de même que le ventre-à-pattes qui l'accompagne.

Richard est également sensible aux marques d'affection que je lui témoigne (caresses, cadeaux, coups de téléphone, etc.) et il affiche une mine réjouie en guise de remerciements. Petit à petit, il devient mon compagnon et je peux lui demander de jouer du piano (c'est un excellent musicien), ou de faire une partie de cartes.

Malheureusement, comme tous ses congénères, il ne parle que l'anglais, ce qui rend le dialogue difficile avec les plus jeunes d'entre nous. A quand une version francisée qui augmenterait singulièrement l'intérêt de ce jeu ?

GRAPHISME: 83 am st
SONORITE: 81 am st
INTERET: 70 am st





MASSACRE

Si vous aimez les films d'horreur, voilà un jeu d'aventure qui peut vous intéresser. Massacre est le premier jeu du genre disponible sur ST. Comme dans les films "Gore", il possède des graphismes réellement sangulants et répugnants, et le scénario est lamentable : vous êtes à la fête foraine, et vous y restez jusqu'à la fermeture. Vous êtes alors attiré par un bati-

05st SCENARIO
68st GRAPHISME
50st COMMANDES
F et DIFFICULTE

ment... Vous y entrez et la porte se referme derrière vous... Vous voilà prisonnier de la 520ème dimension. Le système de jeu est simple : pour prendre un

objet il vous suffit de cliquer dessus, et pour aller quelque part, vous cliquez sur les sorties ou sur les flèches à gauche ou à droite de l'écran.

Si l'on fait abstraction d'un bug de programmation (qui permet de gagner très rapidement), Massacre bénéficie de bons graphismes et mérite la mention assez bien.



EDEN BLUES

Vous êtes le seul homme ayant survécu à une attaque extra-terrestre, et votre but est, non seulement de vous échapper de la prison où vous vous trouvez, mais aussi de retrouver la seule femme restant sur terre pour refonder la race humaine.

La belle page d'introduction sert aussi à la création de votre personnage. Vous devez répartir vos points parmi trois caractéristiques : la force, le courage et la vigueur. Une fois ceci fait, le jeu commence alors.

Vous vous trouvez enfermé dans une prison, et vous devez tout d'abord sortir de votre cellule. Si les actions simples se font facilement avec le bouton gauche, pour le déplacement, c'est tout autre chose : il faut appuyer sur le second bouton de la souris tout en faisant rouler dans la direction voulue : voilà qui n'est vraiment pas pra-

51st SCENARIO
34st GRAPHISME
10st COMMANDES
09st INTERET

tique, surtout que chaque choc contre un mur vous retire des points de vie précieux.

Un compteur indique les heures et la période de la journée, ce qui

permet de repérer où et quand on rencontre des ennemis. Parfois, il s'agit d'objets volants indétectables (par leur laideur !), parfois de sortes de champignons aux allures ridicules. Lors de la rencontre de certains de ces ennemis, vos points de vie chutent très rapidement sans raison, comme si la vue même de ceux-ci pouvait vous tuer. Etrange !

Eden Blues est un jeu difficile, pas vraiment maniable, et sa durée de vie est très limitée. En effet, les graphismes moyens, les sons primaires et surtout le fait qu'on ne se repère pas bien dans le dédale font que l'on se désintéresse vite de l'avenir de ce pauvre homme.

Génération 4



EREBUS

sonst peu nombreux, et les dangers abondent, à commencer par la température de votre corps qui diminue dangereusement sur la banquise. En fait, on se rend très vite compte qu'il s'agit plus d'un jeu de labyrinthe que d'un jeu d'aventure. Le jeu en plus est très long, et comme il n'est pas possible d'effectuer de sauvagerie, il devient vite injouable et inintéressant.

SCENARIO: 12 st
GRAPHISME: 28 st
COMMANDES: 11 st
DIFFICULTE: D st

Vous êtes un vulcanologue de renom et vous étudiez le volcan Erebus, situé en plein Antarctique lorsque votre avion s'est malencontreusement écrasé sur la banquise. Votre but est bien évidemment de retourner à la civilisation. Pas d'interpréter dans le jeu, les seules commandes étant les directions et l'utilisation des quelques objets trouvés ça et là, ce qui se fait à la souris. Aucune logique donc dans ce jeu, où il faut faire un plan si l'on veut s'y retrouver. Les objets utilisables



CRAFTON & XUNK

che (robots, bouteilles...), CRAFTON est un jeu de recherche qui n'est pas près de vous lasser et qui m'a impressionné. C'est une des grandes réussites françaises. Vous pouvez jouer au clavier, à la souris ou au joystick. Bravo aux créateurs qui ont fait preuve d'une grande originalité même dans la notice qui est faite sous forme de B. D.. CRAFTON est un logiciel que les adeptes de l'aventure-action se doivent de posséder.

GRAPHISME: 87st
SONORITE: 65st
INTERET: 86st

ST SYSTEME ST
Ere Informatiq. EDITEUR Ere Informatiq.
1 JOUEURS 1

Les Français c'est bien connu, n'ont pas de pétrole mais ils ont des idées. Crafton est un logiciel très original d'aventure action en perspective. Le but du jeu est de sauver la planète CRAFTON. Pour cela il vous faudra retrouver 8 éléments d'un code secret que seuls plusieurs scientifiques connaissent. A vous de leur faire avouer. Les graphismes sont très fins, très colorés, et d'une grande diversité.

Vous vous baladez à travers un dédale de salles. Dans chaque salle vous avez des actions à effectuer. Par exemple, vous devrez ramasser des seringues et autres objets. Des petits monstres gênent votre recher-



PIRATES OF THE BARBARY COAST

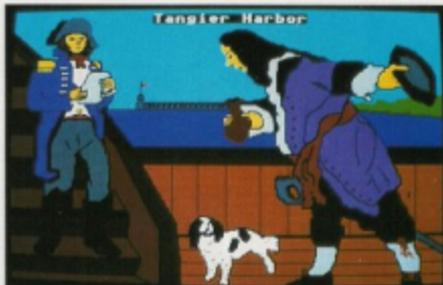
Vous voilà au 18^e siècle sur la côte de Barbarie, capitaine de la frégate American Star.

Tandis que vous faites escale à Casablanca, une bande de brigands pille votre bateau et enlève votre fille, ne vous laissant que le plan énigmatique d'une île au trésor et les 5.000 pièces d'or que vous aviez cachées en lieu sûr. Leur chef, le cruel Gorge Sanglante exige une rançon de 50.000 pièces d'or, si vous ne voulez pas que Catherine finisse au marché aux esclaves.

52 st :GRAPHISME
64 st :SONORITE
68 st :INTERET

ST SYSTEME Amiga
EDITEUR Cinemaware
1 JOUEURS 1

C'est le point de départ d'une histoire très « angéliquenne ». De port en port, vous tentez de faire fructifier votre capital en faisant du commerce, en attaquant et pillant d'autres navires pirates. Vous apprenez à connaître les cours de chaque denrée et à marchander, comme il se doit dans cette région. Peut-être découvrirez-vous l'île au trésor et prendrez-vous votre revanche sur le maudit Gorge Sanglante ? Mi-aventure, mi-simulation économique, ce jeu s'appuie sur un scénario assez original. La musique est bien choisie ; on aurait souhaité une animation, et des graphismes plus travaillés.



SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON

ST SYSTEME Amiga
EDITEUR Cinemaware
1 JOUEURS 1

Comme tous les matins, la princesse Sylphani vient saluer son père le calife dans sa chambre ; Horreur ! Celui-ci n'a plus forme humaine, il a été changé en faucon ! Les plus grands savants du royaume sont réunis : le calife a probablement été victime d'un sortilège de son ennemi, le Prince Noir. Seul le Shaman pourrait le guérir, si toutefois on lui apporte 3 pierres précieuses et un objet qui lui tient à cœur. Le temps presse ! Sylphani fait appel à vous, Sinbad, le marin légendaire, pour lui venir en aide. Le sort du royaume est entre vos mains. Ce jeu, très original, réunit trois genres : l'Aventure : vous parcourez les océans à la rencontre des prin-

cipaux personnages en tentant d'en tirer un maximum de renseignements. Faites preuve de beaucoup de diplomatie, car ils sont particulièrement susceptibles.

« La Stratégie : vous assurez le déplacement des troupes du calife pour défendre le palais contre les armées du Prince Noir ; vous devez aussi « gérer » votre équipage (recrutement et défense du bateau).

l'Arcade : nombreux duels, maniement de la fronde, conduite du bateau entre les récifs, escalade de rochers...

SINBAD nous a enthousiasmé par la richesse de son scénario, la variété des personnages et des situations, la qualité graphique et musicale, et enfin l'ambiance fascinante qui en résulte.

GRAPHISME: 95am
SONORITE: 97am
INTERET: 97am

GRANDE BRADERIE

DES PRIX JAMAIS VUS !

DES DIZAINES DE LOGICIELS A DES PRIX JAMAIS VUS
DES PROMOTIONS SUR LES DERNIERES NOUVEAUTES

MATERIEL A PARTIR DE 150 Francs
LOGICIELS A PARTIR DE 15 Francs

Quelques exemples:
Le rarissime DE RE ATARI: 50 francs.
La tablette tactile: 295 francs
Initiation au Basic: 15 francs

POUR TOUS LES UTILISATEURS DE LA SERIE ATARI
400 / 600 XL / 800 / 800 XL / 1200 XL / 65 XE / 130 XE

MICRO VIDEO 8, rue de Valenciennes 75010 PARIS ☎ (1) 42.01.83.66
METRO: GARE DU NORD



THE FAERY TALE ADVENTURE

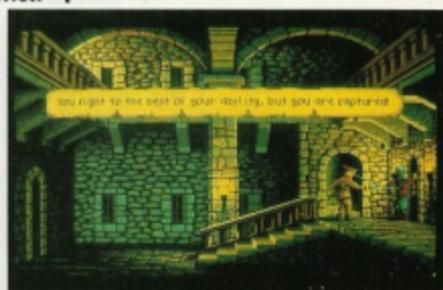
Le pays de Holm, qui vivait jusque là en paix, est brusquement ravagé par des goblins, mort-vivants et autres monstres venus du Nord. Les trois fils du maître d'arme d'un petit village nommé Tambyr décident de mettre fin à cette invasion en tuant le magicien responsable de tous ces maux et en retrouvant le talisman qui libérera le pays. Le fils aîné, le plus fort, partira le premier ; s'il échoue, ses frères prendront la relève. Le pays de Holm est immense (17000

94am :GRAPHISME
89am :SONORITE
94am :INTERET

Amiga
Micro Illusion
1

écrans) et l'aventurier qui s'y engage découvrira des paysages féériques : châteaux, montagnes, déserts, marais, lacs, et même des îles qui ne peuvent être atteintes qu'à dos de tortue de mer, à condition bien sûr de savoir l'apprivoiser...

Ce jeu de Rôle se déroule comme un film. Le personnage que vous dirigez marche, nage, se bat, peut entrer dans des habitations pour manger, se reposer, y discuter, etc. Faery Tale, le premier du genre, concilie la beauté d'un jeu d'arcade et la richesse d'un jeu de Rôle. Un des meilleurs actuellement sur Amiga.



DEFENDER OF THE CROWN

Amiga
Cinemaware
1

Le roi est mort ! L'Angleterre médiévale est aux mains des Normands. Lequel des quatre nobles chevaliers Saxons choisirez-vous pour reconquérir le pays : Wilfred de Ivanhoe, Cedric of Rotherwood, Geoffrey Longsword ou Welfric the Wild ?

Chacun tentera d'agrandir son territoire au dépens des autres, suivant ses aptitudes au commandement ou ses exploits guerriers, au tournoi ou à l'épée. Au hasard de ses conquêtes, votre chevalier délivrera peut-être l'élu de son cœur, emprisonné dans un cachot humide. Vous attaquerez les châteaux

ennemis à la catapulte, en prenant garde aux voleurs qui surgissent de temps à autre et sabotent votre matériel ou volent votre or.

Enfin, si vous parvenez à vaincre 3 lords Normands et à vous emparer de leur fief, la couronne d'Angleterre sera vôtre.

Avec des graphismes à faire craquer les plus blasés, Defender of the Crown est vraiment digne de l'Amiga !

GRAPHISME: 98am
SONORITE: 91am
INTERET: 92am

SI VOUS ETES EN PROVINCE, VOUS POUVEZ
EGALEMENT PROFITER DU SERVICE

MICRO VIDEO

Téléphone: (1) 42.01.83.66

8, rue de Valenciennes 75010 PARIS

Vous pouvez bénéficier des nouveautés, des prix et du S.A.V du spécialiste du ST sur PARIS.

JE COMMANDE:

520 STF	<input type="checkbox"/>	2990 F
520 STF + Moniteur Couleur	<input type="checkbox"/>	4950 F
1040 STF	<input type="checkbox"/>	4990 F
1040 STF+ Moniteur Monochrome	<input type="checkbox"/>	5990 F
1040 STF+ Moniteur Couleur	<input type="checkbox"/>	6990 F
1040 STF+ Monit. Coul 1224	<input type="checkbox"/>	7490 F
Imprimante ATARI SM804	<input type="checkbox"/>	1990 F
STAR NL 10 (avec interf. et cordon)	<input type="checkbox"/>	2990 F
DISQUE DUR 20 MEGAS	<input type="checkbox"/>	4990 F
DISQUE DUR 40 MEGAS	<input type="checkbox"/>	8990 F

MEGA ST2 (Avec moniteur SM 125)	<input type="checkbox"/>	1190 F
MEGA ST4 (Avec moniteur SM 125)	<input type="checkbox"/>	14750 F

LES MEGA ST SONT ARRIVES

Commutateur video (Monochr/Coul.)	<input type="checkbox"/>	295 F
Combi: Trackball/Joystick/souris	<input type="checkbox"/>	395 F
Carouche BACK PACK	<input type="checkbox"/>	495 F
Carte mémoire 500K (STF)	<input type="checkbox"/>	1150 F
Digitaliseur sonore ST REPLAY	<input type="checkbox"/>	800 F
Digitaliseur sonore PRO SOUND	<input type="checkbox"/>	690 F

PUBLISHING PARTNER (Français)	<input type="checkbox"/>	1780 F
SOLUTION (gestion commerciale)	<input type="checkbox"/>	2375 F

F15 STIKE EAGLE	<input type="checkbox"/>	295 F
BARD'S TALE	<input type="checkbox"/>	390 F
TERRORPODS	<input type="checkbox"/>	249 F

Cable Midi (2m)	<input type="checkbox"/>	59 F	(5m)	<input type="checkbox"/>	90 F
Cable Imprimante	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	195 F

Veillez me livrer les articles que j'ai coché à l'adresse suivante:

NOM: _____ PRENOM: _____
 ADRESSE: _____
 CODE POSTAL: _____ VILLE: _____

Je joins mon règlement d'un montant de en chèque C.C.P. J'ai bien noté que le port est gratuit.



SEVEN CITIES OF GOLD

Me voici explorateur au 16^e siècle. La couronne d'Espagne a accepté de financer mon expédition vers le nouveau monde : quatre bateaux, un équipage, des vivres et des marchandises à échanger.

Après quelques semaines de voyage, la terre est en vue. Il s'agit maintenant de composer l'équipe qui m'accompagnera en reconnaissance. Première découverte : une mine d'or ! Hélas, les hommes sont trop chargés. Demi-tour vers le bateau où je reprends une trentaine de gros bras. Bientôt, les cales sont pleines d'or. Mais l'équipage a faim ! J'emène quelques hommes et un peu d'argent en direction du village voisin, en quête de nourriture.

Aie ! l'accueil est plutôt hostile, et avant d'avoir pu trouver la hutte du chef, seul habilité à faire du commerce, nous avons échoué dans la marraite des indigènes...

Cette adaptation d'un jeu vidéo de trois ans n'a pas perdu de son intérêt, mais on attendait quelque chose de plus soigné. Les capacités graphiques de l'Amiga sont loin d'être exploitées.

40am :GRAPHISME
60am :SONORITE
64am :INTERET



HACKER

Un manuel des plus succincts... Visiblement l'auteur d'Hacker a voulu laisser libre cours à l'imaginaire du joueur.

Que se passe-t-il sur votre écran ? Un texte bizarre apparaît... vous voulez d'entrer par hasard dans un dialogue qui ne vous concerne pas. On vous demande un mot de passe... ça va sans doute « couper »... ? Eh bien non, cette fois-ci le système de sécurité n'a pas

Amiga / ST
Electronic Arts / SYSTEME
1 / EDITEUR
1 / JOUEURS

fonctionné ! Il est difficile de freiner votre curiosité : comprendre le fonctionnement des robots n'est pour vous qu'un jeu d'enfant.

Aussitôt, vous voilà responsable de l'opération MAGMA : récupérer avant qu'il ne parvienne à l'ennemi un document de toute première importance. Déjà celui-ci a fait son chemin et plusieurs espions se le partagent aux quatre coins du monde.

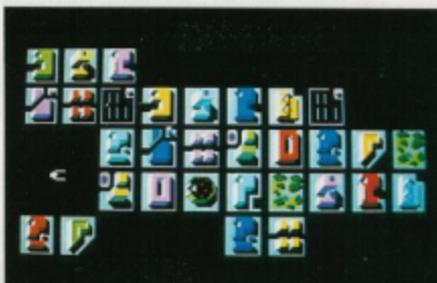
A vous de diriger les négociations. Imagination et méthode sont les clés qui vous permettront de mener à bien cette aventure originale.

Amiga / ST
Activision / SYSTEME
1 / EDITEUR
1 / JOUEURS

fonctionné ! Il est difficile de freiner votre curiosité : comprendre le fonctionnement des robots n'est pour vous qu'un jeu d'enfant.

Aussitôt, vous voilà responsable de l'opération MAGMA : récupérer avant qu'il ne parvienne à l'ennemi un document de toute première importance. Déjà celui-ci a fait son chemin et plusieurs espions se le partagent aux quatre coins du monde.

A vous de diriger les négociations. Imagination et méthode sont les clés qui vous permettront de mener à bien cette aventure originale.



SUNDOG

Sundog fut l'une des premières simulations disponibles sur ST, et l'adaptation du programme original de l'Apple II a été parfaitement réalisée, les auteurs ayant su profiter des excellentes possibilités graphiques du ST. Le scénario lui-même est simple. Vous jouez le rôle d'un déboutant dans le commerce galactique, et vous devez découvrir une colonie et l'équiper. 18 planètes, 50 villes et en plus un vaisseau assez com-

plexe à manœuvrer, de nombreux petits jeux à l'intérieur rendent ce programme passionnant : Un Must !

SCENARIO : 94 st
GRAPHISME : 67 st
COMMANDES : 88 st
DIFFICULTE : D st



HACKER II

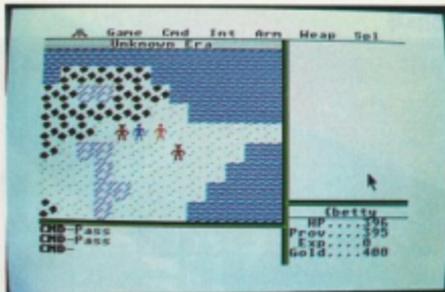
le gouvernement américain fait appel à vos services. A l'aide de votre ordinateur, relayé par satellite, vous contrôlez le système de caméras pour repérer les lieux et les rondes de surveillance, et vous dirigez les robots à la recherche des documents.

Il vous faudra faire un plan et noter les heures de passage des gardiens, si vous ne voulez pas que vos robots soient réduits en bouillie.

Hacker II est assez difficile ; vous progresserez par étapes, la première étant d'assimiler parfaitement les commandes. Après, le jeu devient très prenant et particulièrement réaliste.

GRAPHISME : 83am 81st
SONORITE : 85am 75st
INTERET : 78am 77st

81am 71st :GRAPHISME
84am 74am :SONORITE
74am 74st :INTERET



ULTIMA 2

Ultima II est le premier jeu de la série disponible pour le ST. Dans la première partie, le sorcier Mondain avait été tué, mais son acolyte, la sorcière Minax commence à faire parler d'elle. A vous de la retrouver. Vous créez votre personnage selon de nombreuses caractéristiques, et ensuite vous vous lancez à l'aventure. Le jeu comprend de multiples tours et donjons, villages, cinq périodes temporelles et près de dix planètes, auxquelles viennent s'ajouter les villes et châteaux. La ver-

79st SCENARIO
17st GRAPHISME
88st COMMANDES
D st DIFFICULTE

ST SYSTEME Amiga / ST
Sierra On line EDITEUR Origin System
1 JOUEURS 1

sion ST est optimisée par l'utilisation de la souris, ce qui est très agréable. Le personnage se promène sur le monde et doit combattre de nombreuses sortes de monstres. Quand il rentre dans un bâtiment, il y a un zoom et une ville représentée par un carré sur la carte se transforme en une ville complète, avec ses boutiques, ses habitants, etc. Il vous faudra utiliser des chevaux, bateaux, avions, fusées et portes temporelles pour finalement détruire Minax. Le graphisme s'il n'est pas adapté au ST est assez clair, et malgré le son presque inexistant, Ultima II reste un bon jeu.



ULTIMA 3

Ultima III fait une nouvelle fois rebondir le scénario de la série. Mondain (Ultima I) et Minax (Ultima II) avaient eu un enfant. Un enfant ou une chose, personne ne le sait. Le but du jeu est de débarrasser le monde de cet infâme chose nommée Exodus. L'originalité de ce troisième épisode vient très certainement du fait que ce n'est plus un seul personnage que vous contrôlez, mais une équipe de quatre, ce qui vous permet d'avoir des personnages combattants, et d'autres magiciens. Il n'y a plus plusieurs espaces temporels, mais

le monde est beaucoup plus grand que celui d'Ultima II. Les monstres sont plus variés, et les caractéristiques des personnages aussi, puisqu'il y a un plus grand choix parmi les classes. Le jeu est assez difficile et demande vraiment beaucoup de temps. Le graphisme haut en couleur et parsemé d'animation ainsi que les très belles musiques qui accompagnent constamment le jeu ajoutent encore un plus à ce superbe programme. Un must !

SCENARIO: 83 am st
GRAPHISME: 69 am st
COMMANDES: 89 am st
DIFFICULTE: D st



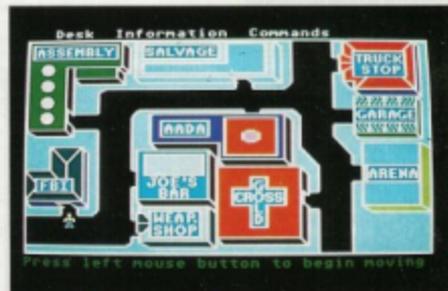
ROADWAR 2000

Un virus a été introduit aux États-Unis par des fanatiques, et une partie de la population a été décimée. La situation n'est pas brillante, et d'autant plus que le pays doit subir les bombardements d'engins atomiques. Les radiations ont provoqué des mutations de la population, et de dangereux mutants sont apparus, se joignant aux envahisseurs dans l'anarchie la plus complète. Pour mettre de l'ordre, le gouvernement a besoin d'un homme, et cet homme, c'est vous ! Vous dirigez votre gang, voyageant de

89 am st SCENARIO
74 am st GRAPHISME
64 am st COMMANDES
F am st DIFFICULTE

Amiga / ST SYSTEME ST
SSI EDITEUR Origin System
1 JOUEURS 1

villes en ville à travers les États-Unis. Vous partez à la recherche d'équipements divers et d'un véhicule, et entrez en contact avec la population locale pour recruter de nouveaux membres afin de renforcer votre gang. Toutes ces actions sont ponctuelles de combats contre les gangs ennemis, les mutants, les envahisseurs et les canibales. L'utilisation de la souris permet de déplacer aisément votre gang sur les routes des États-Unis et rend le jeu agréable. Pour les combats, vous choisissez entre l'option rapide ou stratégique (assez complexe). ROADWAR 2000 est un très bon jeu de rôle et de stratégie, facile à manœuvrer, bénéficiant de bons graphismes, de musiques et de bruitages bien adaptés.



AUTODUEL

Autoduel est l'adaptation du célèbre jeu de plateau 'Car Wars'. Celle-ci est très bonne puisque, partant d'un jeu simple, les auteurs ont rajouté un scénario intéressant et surprenant, ainsi que les plaisirs apportés par l'arcade. L'époque, c'est le futur, et l'action se déroule sur les routes. Dans cette ambiance à la 'Mad Max', vous créez votre personnage puis votre voiture. Ensuite, à vous de faire des combats dans les arènes et de les gagner, d'accomplir des petits jobs, pour finalement vous faire remarquer par le FBI et réaliser la quête principale. Si le scénario n'a pas été revu pour ST, puisqu'il descend tout droit de la version Apple, l'intérêt est tel que l'on ne peut s'empêcher de jouer énormément à Auto-

duel. On peut voyager sur toute la côte est des États-Unis, et le trajet de ville en ville se fait presque en temps réel (il faut bien dix minutes de conduite pour aller d'une ville à une autre), toutes les routes sont représentées en détail, et vous devez être constamment sur vos gardes car les pirates de la route sont partout. Heureusement, vous pouvez équiper votre voiture de mitrailleuses, lance-flammes, roquettes, largeur d'huile, de clous ou de mines, et de bien d'autres armes. Par sa diversité de styles (Rôle-Arcade-Automobile), ce jeu plaira à de nombreuses personnes !

SCENARIO: 90 st
GRAPHISME: 39 st
COMMANDES: 89 st
DIFFICULTE: D st

PHANTASIE 1

ST SYSTEME
SSI EDITEUR
1 JOUEURS

Phantasie est un jeu de rôle d'heroic fantasy classique, au scénario aussi classique qu'idiot. Vous formez une équipe de six aventuriers. Vous choisissez leur métier parmi 7, leur race, parmi 5 races humaines et 10 races humanoides. C'est en effet une des originalités de Phantasie puisque l'on peut jouer des montres.

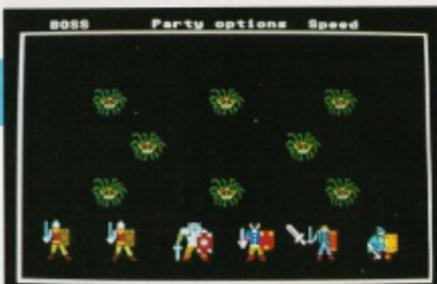
Une fois l'équipe créée, l'aventure commence. Dans chaque ville, vous pouvez avoir accès à la banque, à l'oracle, à l'armurier, à l'auberge et enfin à la guilde des aventuriers. Dès que l'on sort d'une ville, une image représentant la région où vous vous trouvez apparaît. On peut y voir les villes, auberges et donjons ainsi que les montagnes, les forêts, les lacs et la mer.

Vous déplacez votre groupe d'écran en écran, tout en combattant les nombreux monstres qui vous attaquent. Le mode combat est tout à fait original et

très réussi. Vos personnages choisissent leurs attaques parmi trois possibilités. Quand tous les personnages ont sélectionné leur action, tout ce qui a été demandé se déroule sous forme d'une animation. Pendant quelques secondes, les personnages et les joueurs se frappent, lancent des sorts, tout ceci en couleur ce qui est très agréable. Le joueur peut ne pas attaquer et fuir, ou encore parler avec les monstres.

L'exploration des donjons se révèle passionnante et se rapproche beaucoup des vrais jeux de rôle, l'ordinateur donnant des descriptions sommaires de chaque pièce, ce qui crée une ambiance dans ce mode au graphisme peu jolis. En effet, on y voit simplement un plan se dessiner au fur et à mesure de l'exploration.

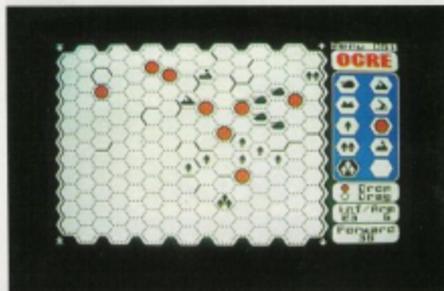
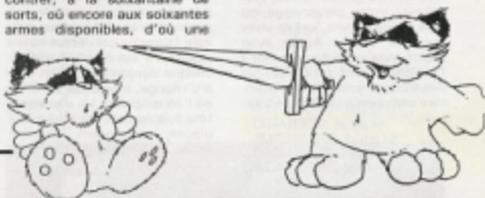
Après quelques heures de recherche, l'histoire se complique et vous avez très vite plusieurs missions. Phantasie est



un jeu très complet et se rapproche bien des vrais jeux du genre. Il innove dans certains points tels que la création des personnages ou les combats, mais ceci le rend original. De plus, Phantasie fait partie de ces programmes immenses où l'on a jamais l'impression de se répéter. Ceci peut-être grâce à 80 monstres différents que l'on peut rencontrer, à la soixantaine de sorts, ou encore aux soixantes armes disponibles, d'où une

durée de vie très importante. Un bon programme malgré un scénario lamentable, pour ceux qui ont du temps de libre, ou pour les nocturnes...

SCENARIO: 64 st
GRAPHISME: 64 st
COMMANDES: 91 st
DIFFICULTE: M st



PHANTASIE 2

Amiga / ST SYSTEME
SSI EDITEUR
1 JOUEURS

Amiga / ST
Origin System
1/2

Ferronrah, une île de grande beauté et magique, se trouve juste au sud de l'île de Gélor où se déroulait phantasie 1. Depuis maintenant 40 ans, un nuage surplombe l'île, et on n'a plus aucune nouvelle de ses habitants. Selon certains, ce serait l'œuvre de Nikademus, le terrible sorcier. Vous voilà donc reparti pour une nouvelle aventure. Vous pouvez reprendre les personnages que vous aviez conduits dans Phantasie 1 : le

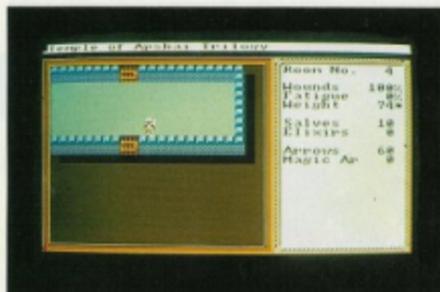
68 am st SCENARIO
64 am st GRAPHISME
91 am st COMMANDES
M am st DIFFICULTE

transfert leur fait perdre leur expérience, leurs sorts non divins, et la plupart des objets magiques. Le système de jeu est identique à Phantasie 1, si ce n'est qu'en combat, vous aurez désormais la possibilité de lancer des pierres à l'adversaire. On est déçu de ne voir aucune nouvelle classe de personnages, pas de nouveaux sorts et pour ainsi dire aucun autre monstre. Le scénario vous oblige toujours à remplir une multitude de missions pour réussir. Sachez qu'il, il vous faudra trouver des amulettes et une arce enchantée. Plus mortel et plus difficile que son prédécesseur, Phantasie II reste un bon jeu de rôle.

OGRE

rise, mais vous aurez toujours peu de chance de gagner la bataille. Le facteur chance n'intervient jamais et il faut donc user de stratégie pure. Il vaut mieux élaborer une tactique bien précise, et prévoir plusieurs coups à l'avance. OGRE est un bon programme, très agréable à jouer, la souris permettant d'obtenir toutes les actions différentes très facilement. Le jeu alterne phase de tir et phase de déplacement comme dans un wargame classique.

GRAPHISME: 84 am st
SONORITE: 61 am st
INTERET: 50 am st



TRIOLOGY OF APSHAI

Triology of Apschai n'est autre que la compilation des trois programmes de la série Apschai, qui furent certainement parmi les premiers jeux de rôle sur ordinateur. Votre personnage est créé aléatoirement, lors de votre première partie. Après avoir marchandé votre équipement à l'auberge, vous choisissez un des trois donjons. Alors, l'aventure commence. A chaque tour,

14 am st :SCENARIO
51 am st :GRAPHISME
21 am st :COMMANDES
F am st :DIFFICULTE

Amiga / ST SYSTEME
Epyx EDITEUR
1 JOUEURS

vous pouvez soit avancer, soit chercher des trappes ou passages, soit combattre ou encore utiliser un objet. Les différents monstres sont assez nombreux pour que l'exploration soit intéressante. Le graphisme n'est pas trop mauvais, mais le son par contre est lui presque ridicule ! Le principal défaut du jeu reste qu'il est limité. En effet, chaque donjon est fixé et rien n'y change, même pas l'endroit où l'on rencontre les monstres. Une fois repérés les principaux pièges, ça devient vraiment facile, et la durée de vie du jeu s'en ressent.

Amiga / ST SYSTEME
Electronic Arts EDITEUR
1 JOUEURS

La ville de Sheraz Brée est aux mains de Mangar, un sorcier maléfisant qui traîne derrière lui une bande de monstres aussi laide que méchants. A l'auberge du village, les langues vont bon train... et, un soir, six personnages s'unissent et décident de vaincre Mangar. A vous de les conduire à la victoire, en tenant compte de leurs talents et de leurs faiblesses. Quand vos aventuriers auront quelque argent, essayez de les équiper d'armes efficaces, et si l'un d'eux est gravement blessé, des moines pourront le soigner (moyennant finances, bien

THE BARD'S TALE

sûr !). n'attendez pas qu'il meure car les résurrections sont hors de prix !

Bard's Tale est un jeu de rôle étonnant ! Les graphismes font vraiment honneur à l'Amiga, les personnages vivent et la musique du barde est un envoiement à elle seule.

GRAPHISME: 93am
SONORITE: 92am
INTERET: 94am



ALTERNATE REALITY

Ce programme est une adaptation pour le ST d'un programme déjà connu sur les 8 bits. Vous êtes dans une ville médiévale, que vous devez explorer de fond en comble. Le programme vous montre exactement ce que voit votre personnage, c'est à dire une vue en trois dimensions qui nécessite une certaine habitude pour les

64 am st :SCENARIO
77 am st :GRAPHISME
89 am st :COMMANDES
D am st :DIFFICULTE

ST SYSTEME
Datasoft EDITEUR
1 JOUEURS

déplacements au joystick ou à la souris. Nombreux personnages et monstres se dresseront contre vous dans cette ville où votre personnage évoluera en caractéristique, mais aussi en alignement. Un plan très précis à compléter est livré avec la boîte du jeu, ce qui permet de pouvoir explorer la ville de manière ordonnée.

Six autres disquettes viendront s'ajouter à celle-ci et vous permettront de continuer à jouer votre personnage, ce qui donne au jeu une durée de vie très importante, qu'il possède déjà sans ces additifs ! Un excellent jeu de rôle !!!



ROGUE

Bienvenue dans le donjon du destin, à la recherche de la fameuse amulette de Yendor ! Les 26 souterrains différents à chaque partie) que vous devez traverser, vont mettre à l'épreuve vos talents de Voleur. Des monstres de plus en plus terrifiants menacent votre vie, votre argent et vos armures. Les objets disséminés dans les galeries (parchemins, potions, anneaux, etc.) tantôt vous aideront, tantôt entraveront votre quête.

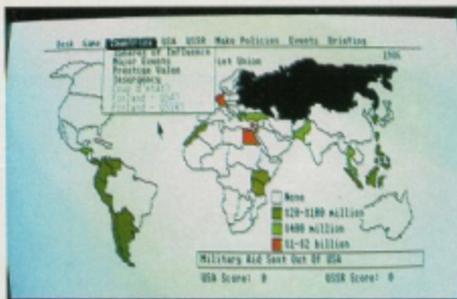
Cet excellent jeu de rôle est moins simple qu'il n'y paraît à première vue (j'ai sur la conscience un cimetière plein à ras

bord d'aventuriers malchanceux !), et seule l'expérience acquise au fil des jours permet d'arriver au but.

Heureusement, les meilleurs scores inscrits sur la disquette vous poussent à de nouveaux exploits.

Quel dommage qu'il n'y ait pas de bruitage ! A quand la prochaine version, M. EPYX ? La version Amiga est assez décevante : graphisme confus et lourdeur de maniement.

GRAPHISME: 45am 80st
INTERET: 68am 85 st



BALANCE OF POWER

Vous dirigez la plus puissante nation du monde, au choix les États-Unis ou l'URSS. Votre but : étendre votre influence politique sans pour autant déclencher la guerre. Balance of Power est une simulation de Diplomatie qui vaut le détour. Vous jouez contre l'ordinateur après avoir déterminé le niveau de difficulté. La carte du monde s'affiche devant vous. Pour chaque pays, on vous donne des renseignements précieux : orientation politique, capitale, puissance militaire, révoltes... reflétant l'état du monde en 1986. Vous devez définir une stratégie : intervenir politique-

Amiga / ST SYSTEME
MindscapE EDITEUR
1/2 JOUEURS

ment ou militairement à l'étranger, fournir une aide, destabiliser... tout en ne perdant pas de vue le menace d'une troisième guerre mondiale. L'ordinateur vous répond, en précisant si vous le désirez, les raisons de son choix. Ce jeu recrée bien les difficultés rencontrées par les dirigeants en matière politique : un savant dosage est nécessaire entre les manœuvres diplomatiques et militaires, ceci dans un contexte intérieur, extérieur, historique, géographique, économique...

Un des meilleurs jeux dans sa catégorie.

90am 90st :GRAPHISME
99am 99st :SONORITE
100am 100st :INTERET



COLONIAL CONQUEST

Colonial Conquest est un wargame, où 6 grandes puissances s'affrontent entre 1880 et 1914 dans le contexte de la colonisation des pays du tiers monde. Trois scénarios sont proposés :
-Un 'standard', où chaque concurrent régit une grande puissance.
-1880', où les colonies entrent en jeu.
-1914', simulation de la Première guerre mondiale, où le Royaume Uni, la France et la Russie luttent contre l'Allemagne.

ST SYSTEME ST
SSI EDITEUR SSI
1/2/3/4/5/6 JOUEURS 1/2

Quand il y a moins de 6 joueurs, l'ordinateur gère les nations restantes (avec un niveau de difficulté de 1 à 9) et leur interaction. Les tours de jeu sont déterminés par trimestres. Il faudra tout d'abord créer des armées, une flotte, renforcer un pays allié, espionner les bases ennemies, destabiliser etc. Ensuite, une phase de mouvement des armées et des flottes conduira à la construction de l'empire. A la fin de chaque tour, un décompte des points perdus ou gagnés est établi. Colonial Conquest est un jeu dur et l'intérêt va grandissant au fur et à mesure de la partie. Les habitués de 'Wargames de Table' ne seront pas déçus.

93st :GRAPHISME
99st :SONORITE
100st :INTERET



KAMPFGRUPPE

Amiga / ST SYSTEME
MindscapE EDITEUR
1/2 JOUEURS

Vous scrutez l'horizon avec attention. Soudain vous percevez un bruit mécanique... Les voilà ! Du haut de votre char, vous devez évaluer l'attaque ennemie et prendre les bonnes décisions. Kampfgruppe est un wargame tactique de très haut niveau s'adressant aux experts en simulation militaire. Il retrace dans les moindres détails les combats opposant les blindés allemands et soviétiques de 1941 à 1945. Tous les arme-

ments utilisés durant cette période sont pris en compte. Pour une simulation aussi complète, la facilité d'emploi est surprenante (par exemple, il est possible de matérialiser à l'écran le champ de vision de l'unité). En plus des quatre scénarios historiques fournis, il est aisé de créer ses propres situations. Le programme permet de jouer à 2 ou seul contre l'ordinateur qui contrôle l'un ou l'autre camp. Un must pour les amateurs de wargames !

GRAPHISME: 60am
INTERET: 88am



GREAT BATTLES

ST SYSTEME ST
SSI EDITEUR SSI
1/2 JOUEURS 1/2

Great battles est un wargame à multi-scénario reprenant les grandes batailles du passé, Waterloo et Austerlitz ainsi que la guerre de sécession. (On en a pour son argent !) Au point de vue de la présentation écran, le plateau de jeu semble assez ingrat, car on aurait pu s'attendre à mieux. Mais n'oublions pas qu'il s'agit d'un wargame et non d'un jeu d'arcade. La carte est découpée en hexagones afin de mieux visualiser le déroulement stratégique. Des couleurs très précises sont utilisées pour définir chaque décor, les cours d'eau, les régions boisées, les routes praticables, les reliefs géographiques et enfin les infrastructures humaines. En

un mot, tout est fait pour que le jeu soit réaliste et prenne en compte tous les aléas extérieurs. Les pions représentant des armées sont définis, marqués d'une croix pour l'infanterie, d'un carré pour l'artillerie, d'un aigle pour les leaders et enfin d'un drapeau pour le Général. Le drapeau est le but de toutes les batailles, et sa prise de sonne la fin d'un combat. Les options ainsi que les contrôles parlent d'eux-mêmes. En conclusion, Great Battles est le type même du wargame sur ordinateur. C'est un adversaire redoutable, sans pitié et calculateur, très complet. Un jeu pour tous les fanatiques de charges héroïques.

GRAPHISME: 78st
SONORITE: 87st
INTERET: 89st

P

ord de



école
=
caaboudin

la mètre
↓
en maia
de bain



PEDAGOGIE

du Participe Passé

Le besoin ou la nécessité d'apprendre sont plus que jamais à l'ordre du jour.

Des programmes réellement dédiés à la pédagogie à ceux qui le sont accidentellement (jeux d'aventure en anglais qui obligent à travailler cette langue), les capacités pédagogiques des machines électroniques ne peuvent être niées. Alors pourquoi cette catégorie reste-t-elle si pauvre en nombre de programmes disponibles, ou si pauvre en qualité quand le nombre de programmes s'accroît (Cf. logithèque pédagogique sur Thomson). Le casse-tête de l'oeuf et de la poule trouve ici une évidente illustration. Qui saurait dire si on trouve peu de programmes pédagogiques parce que le marché est trop petit, ou si le marché est petit parce que les jeux pédagogiques sont d'une pauvreté affligeante. Maintenant que le Plan Informatique pour Tous n'existe plus, toutes les machines se retrouvent à la case départ. Avec celles que nous vous proposons dans ce numéro on part quand même de plus haut.



ROCKET
RACCOON
EST UN
FAÇOT!

B. BELLAMY 89-

THE TALKING COLORING BOOK

Amiga SYSTEME
JMH Soft EDITEUR
1 JOUEURS

Voici un logiciel très simple qui permet de dessiner ou de colorier des images déjà enregistrées. Les 9 couleurs proposées sont un peu faibles comparées au 4096 possibles, mais les jeunes enfants ne se perdront pas dans un dédale d'options.

30am :GRAPHISME
50am :SONORITE
35am :INTERET

Une touche éducative est donnée par le synthétiseur de voix qui nomme les couleurs pour permettre à l'enfant de les distinguer. Mais la langue employée étant l'anglais, ce petit plus n'apportera rien à nos rejets.



SPELLER BEE

SYSTEME Amiga / ST
EDITEUR First Byte
JOUEURS 1

Une gentille abeille, Speller Bee, vous présente des jeux de lettres : dictée, pendu, anagrammes, mots cachés dans une grille.

Vous pouvez établir des listes de mots et apprendre à Speller Bee comment les prononcer en lui indiquant la phonétique. Cet éducatif parlant permettra aux parents d'aider leurs enfants

en orthographe (anglaise ou française).
Un très bon logiciel.

GRAPHISME: 83am 83st
SONORITE: 75am 75st
INTERET: 80am 80st

READ & RHYME

ST SYSTEME
Unicorn Soft EDITEUR
1/2 JOUEURS

Dans un environnement d'astres et de fusées, Read & Rhyme est en fait un logiciel de vocabulaire contenant 4 exercices différents :

-Rhyming Rockets : 3 mots sont affichés, lequel ne rime pas avec les autres ?

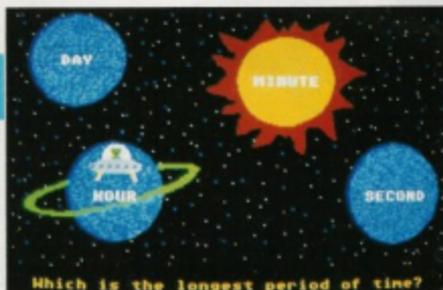
-Flying Saucer : choisir le mot qui complète une phrase donnée.

-Alpha Blast : classer 10 mots par ordre alphabétique.

-Rhyming Challenge : trouver un maximum de mots rimaient avec celui qui est proposé.

Bien qu'intéressant avant tout des enfants d'Outre-Manche, ce programme peut convenir à des jeunes lycéens qui apprennent l'anglais.

73st :GRAPHISME
25st :SONORITE
60st :INTERET



KEYBOARD CADET

SYSTEME Amiga
EDITEUR Mindscape
JOUEURS 1

Dans un ciel étoilé, votre première leçon de dactylographie va commencer. Le tableau de bord de votre fusée est un clavier Qwerty ou Dvorak au choix, l'emplacement de vos mains y est dessiné et la lettre ou le mot qui apparaît dans l'espace doit être tapé le plus rapidement possible, avant qu'il n'explode dans votre cockpit.

Les exercices sont très progressifs : repérage de lettres dans une rangée, puis de mots, phrases et paragraphes utilisant tout le clavier.

Les scores sont gardés en mémoire et la vitesse de frappe peut être choisie.

Un logiciel de qualité comme Mindscape sait en produire.

GRAPHISME: 82am
SONORITE: 38am
INTERET: 80am



FRACTION ACTION

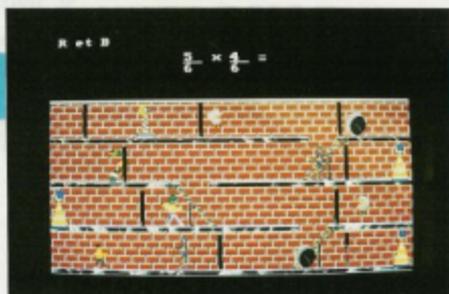
Amiga / ST
Unicorn Soft
1/2
SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Vous avez été enlevé par un méchant professeur. Vous vous traînez en ce moment dans la cave de son château et pour sortir, vous devez répondre aux opérations posées par les garde-barrières. Si vous vous trompez, un spectre vous renverra en arrière.

Cet éducatif de math teste vos connaissances sur les additions, soustractions, multiplications et divisions de fractions. Les déplacements se font au clavier et le rappel des règles est hélas en anglais.



35am 35st :GRAPHISME
08am 08st :SONORITE
50am 50st :INTERET



FIRST MATH

Voici une manière agréable d'apprendre à compter. Tout d'abord les parents fixent le niveau des opérations (celles-ci restent très simples avec des nombres de 2 chiffres au maximum), puis l'enfant choisit son jeu (basé uniquement sur les additions et les soustractions) entre les options suivantes :
-simples opérations où les chiffres sont représentés par des objets.
-construction d'une scène où chaque bonne réponse ajoute un élément au dessin.

SYSTEME ST
EDITEUR Nighthawk
JOUEURS 1

-chargement d'un « camion-opération » à l'aide d'une grue qui doit choisir la caisse contenant le bon résultat.
First Math est le style d'éducatif qui plaît aux enfants, les chiffres sont gros et colorés, et les dessins amusants.

GRAPHISME: 55st
SONORITE: 07st
INTERET: 65st

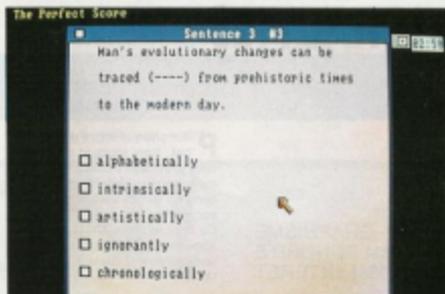
THE PERFECT SCORES

ST SYSTEME
Mindscape EDITEUR
1 JOUEURS

The Perfect Score comprend des séries de tests préparatoires à des examens (le SAT et le TSWE en Angleterre). 10 séries de 10 questions sont posées, en vocabulaire et en mathématiques :
-trouver le contraire d'un mot
-chercher l'analogie d'un mot (ex. : chicken/egg)
-chercher le mot manquant dans

une phrase
-choisir la phrase qui décrit le mieux un texte
-résoudre des problèmes d'arithmétique (style robinet qui fuit et trains qui se croisent), d'algèbre et de géométrie.
Pour chaque question, 5 réponses sont données, à vous de choisir la bonne. Vous avez 3 essais, mais la note finale en tient compte.
Ce programme s'adresse à ceux qui ont déjà de bonnes notions d'anglais (à partir du niveau classe de 3^e).

10st :GRAPHISME
65st :INTERET



FIRST SHAPES

Teddy Bear vous propose de jouer à reconnaître les formes : carré, rectangle, triangle, ovale et rond.
Vous pouvez construire des jouets (de la poupée à la locomotive). Pour chaque partie du jouet, Teddy Bear vous demandera quelle forme choisir, et il bâtitra l'objet en conséquence. Les plus belles réalisations pourront être sauvegardées.
Deux autres jeux sont également proposés :
-trouver des paires de dessins

SYSTEME Amiga / ST
EDITEUR First Byte
JOUEURS 1/2

dans une grille de 10 à 32 cartes.
-choisir entre 3 formes celle qui correspond à la définition qu'en donne Teddy Bear.
First Shapes amusera les jeunes de 4 à 10 ans. Toutefois, le dernier jeu nécessitera la présence d'un « grand » pour traduire les définitions (l'anglais utilisé est très simple).

GRAPHISME: 60am 60st
SONORITE: 55am 55st
INTERET: 63am 63st

KINDERAMA

ST SYSTEME
Unicorn Soft EDITEUR
1 JOUEURS

Des gentils robots vont aider les tous petits à faire leurs premiers pas en calcul et en lecture.

Ils découvriront les chiffres de 0 à 9, devront résoudre des pro-

83st :GRAPHISME
25st :SONORITE
77st :INTERET

blèmes simples et faire des additions. Sur le clavier, il leur faudra retrouver les lettres de l'alphabet (minuscules et majuscules).

Après, ce sera la récréation, et ils pourront se distraire en construisant le robot de leurs rêves. Destiné aux enfants de 3 à 6 ans, Kinderama est attrayant et bien conçu.



ALPHABYTES

ST SYSTEME
Mission Soft EDITEUR
1 JOUEURS

Pour chaque lettre de l'alphabet, trois mots et un dessin sont proposés ; il faut trouver le mot correspondant au dessin dans un temps variant de 5 à 20 secondes.

Ce logiciel, très limité, ne peut apporter que quelques mots de vocabulaire anglais à un débutant.

15st :GRAPHISME
08st :SONORITE
18st :INTERET

MATH WIZARD

SYSTEME ST
EDITEUR Unicorn Soft
JOUEURS 1/2

Quatre nouveaux professeurs vont vous enseigner le calcul : le mage qui fait apparaître des opérations, l'elfe pêcheur de nombres, le dragon-athlète, et le troll qui distribue des cadeaux aux enfants studieux.

Ce programme est bien présenté mais se borne à des séries d'opérations à 1 ou 2 chiffres :

additions, soustractions, multiplications, divisions.

GRAPHISME: 70st
SONORITE: 06st
INTERET: 30st



NEW TECHNOLOGY C. BOOK

SYSTEME Amiga
EDITEUR Soft Tollworks
JOUEURS 1

Voici un « livre » de 26 images électroniques, prêtes à être colorisées. Elles se rapportent toutes à des technologies nouvelles : messages interstellaires, thermographie, lasers, cerveau, etc. Pour chacune, vous avez accès

à une explication sur l'image elle-même et sur la technologie qu'elle représente. Intéressant, mais réservé aux anglophones.

GRAPHISME: 30am
INTERET: 40am



DISCOVERY KIT

Amiga SYSTEME
Micro Illusions EDITEUR
1 JOUEURS

Le vaisseau spatial « Discovery », transportant une cargaison d'animaux extraordinaires, s'est écrasé, et vous êtes le seul rescapé. Vous pourrez le réparer et gagner la partie en collectant 12 cristaux de fuel. Mais les créatures extraordinaires se sont échappées de leur container et se promènent en liberté, menaçant votre vie. Cette entrée en matière cache un superbe jeu éducatif. En effet, le vaisseau est truffé de portes de contrôle qui ne s'ouvrent qu'en répondant correctement à une question posée. Au départ du jeu vous choisirez

entre 3 types d'exercices :
- Maths (19 niveaux d'opérations)

- Spelling : l'ordinateur dit un mot qu'il faut taper au clavier (14 niveaux)

- Trivia : vous devez trouver la bonne réponse parmi 4 propositions (8 niveaux).

Le personnage qui vous représente sur l'écran peut être un garçon : Scott, une fille : Katy, un robot : Mek, ou un martien : Lotar.

Discovery Kit est d'un graphisme soigné et « parle » l'anglais de façon intelligible. On aimerait avoir des éducateurs français de cette qualité !



85am :GRAPHISME
83am :SONORITE
85am :INTERET

MATH TALK

SYSTEME Amiga / ST
EDITEUR First Byte
JOUEURS 1



Mathtalk propose aux enfants qui commencent à compter des séries d'opérations élémentaires. Un professeur leur parle d'une voix douce (en anglais). Des exercices peuvent être créés, sauvegardés sur la disquette (à l'écran, ils réapparaîtront dans un cahier), et même imprimés. On peut ainsi adapter la difficulté au niveau de l'enfant, et l'augmenter progressivement. Une option demande de résoudre plusieurs opéra-

tions, ou de trouver le chiffre qui manque dans un temps limite, ce qui fait faire de gros progrès en calcul rapide.

Une présentation sobre mais très soignée fait de Mathtalk un logiciel de qualité.

GRAPHISME: 78am 78st
SONORITE: 75am 75st
INTERET: 70am 70st

LYON!

CLEMENT INFORMATIQUE
216 RUE DE CREQUI
69003 LYON

VOTRE REVENDEUR: ATARI 520 ST / 1040 ST
AMIGA 500 / 2000

UNE SELECTION DES MEILLEURS OUVRAGES
UNE SELECTION DES MEILLEURS LOGICIELS

Venez nous rendre visite, nous ferons le reste...

TEL: 72 61 84 28

DONALD DUCK'S PLAYGROUND

Amiga / ST SYSTEME
Sierra On line EDITEUR
1 JOUEURS

Donald est dans ses bons jours ! Il a décidé de construire un parc d'attractions à ses neveux. Pour cela, il doit travailler jusqu'à ce qu'il ait récolté l'argent nécessaire.

La rue principale de Donaldville est séparée en deux : à droite se trouvent les employés ; c'est donc par là que Donald commence. Plusieurs jobs lui sont proposés : aiguiller un train, décharger et trier des fruits, ranger des jouets, charger des caisses.

Ensuite, Donald traverse la rue où se trouvent trois magasins (tenus par Minnie, Mickey et Dingo). Il pourra y acheter de quoi composer son aire de jeux. Le parc, une fois terminé, est superbe (il comprend 4 écrans) et l'on peut y conduire Riri, Fifi ou Loulou pour essayer chaque divertissement.

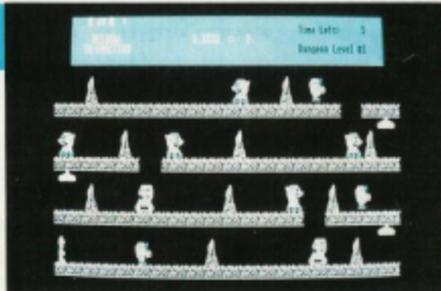
Ce jeu, à tendance éducative, offre 3 niveaux de difficultés. Il est à conseiller aux enfants de 6 à 12 ans.



75am 75st :GRAPHISME
70am 70st :SONORITE
75am 75st :INTERET

DECIMAL DUNGEON

SYSTEME Amiga / ST
EDITEUR Unicorn Soft
JOUEURS 1/2



Vous êtes enfermé dans les caves cristallines du donjon. La seule manière de vous échapper est de répondre correctement aux opérations qui vous sont posées. Les créatures qui hantent les cavernes désintègrent les stalagmites bloquant votre passage quand vous répondez bien, mais dans le cas contraire, une chauve-souris vous poussera dans une trappe. Une fois toutes les stalagmites

passées, vous pourrez attraper la chauve-souris et sortir.

Ce programme éducatif est joliment déguisé en jeu de « plates-formes », mais les déplacements au clavier sont archaïques. Les nombreuses options sur des nombres décimaux sont intéressantes.

Seul « point noir », les règles qui s'affichent en cas d'erreur sont en anglais... of course. Pour enfants de 11 à 15 ans.

GRAPHISME: 50am 35st
SONORITE: 05am 05 st
INTERET: 30 am 30 st

AESOP'S FABLES

Amiga / ST SYSTEME
Unicorn Soft EDITEUR
1/2 JOUEURS

Jouez avec les fables de La Fontaine !

Plusieurs exercices vous sont proposés :

- après avoir lu une des douze fables, il s'agit de répondre à des questions de compréhension du texte lex : où est perché le corbeau ? sur une bûche, sur un arbre ou dans un nid ?) ou de vocabulaire (trouver des contraires, classer des mots...)

- écrire le nom d'un objet représenté.

- regrouper par paires des images, des mots, des verbes conjugués et leur contraction, etc.

- une liste de mots est affichée ; il faut les recopier après les avoir regardés rapidement. Il est possible de créer sa propre liste.

Aesop's Fables nous prouve qu'éducatif n'est pas synonyme de morosité. L'anglais, ici, n'est pas un handicap, car les fables sont simples à comprendre et pour la plupart déjà connues. La traduction est donc facilitée. Le logiciel conviendra aux enfants à partir de 10 ans, et aura une double vocation : celle de faire connaître les fables de La Fontaine, et celle d'enrichir son anglais.



90am 90st :GRAPHISME
05am 05st :SONORITE
85am 85st :INTERET

THE SURGEON

Amiga SYSTEME
ISM EDITEUR
1 JOUEURS

Les passionnés de chirurgie éprouvent bien des difficultés à trouver une âme généreuse qui veuille leur servir de sujet d'entraînement... Heureusement, the Surgeon est là pour les aider. Vous voilà dans la peau d'un chirurgien. Votre premier patient est un certain Thomas Jones, 65 ans, avec des antécédents cardiaques. Un diagnostic rapide : l'opération s'impose. Vous disposez du parfait nécessaire de l'homme en blanc : scalpels, ciseaux, pinces, forceps, éponges, sutures, prothèses, diverses injections et solutions, antiseptiques, compresses stériles...

A vous de jouer ! Surveillez bien l'électrocardiogramme, ne vous trompez pas de piqûre, coupez au bon endroit mais pas trop profond, comptez les éponges et n'en oubliez pas dans le ventre du malade, nettoyez bien tout ça, recousez, faites vite, et c'est gagné !

Sinon, vous entendrez un cri de souffrance déchirant et votre patient ressortira les pieds devant. Prévenez vos avocats ! En ce qui me concerne, j'ai de nombreux morts sur la conscience, mais maintenant tout va très bien. J'opère sur rendez-vous. N'hésitez pas à téléphoner à la rédaction si vous avez des problèmes de santé !



45am :GRAPHISME
45am :SONORITE
70am :INTERET

GYROMITE

R. O. B (Robotic Operating Buddy) est un petit robot livré

avec la console Nintendo. 2 jeux lui sont déjà consacrés :

SYSTEME Nintendo
EDITEUR Nintendo
JOUEURS 1/2

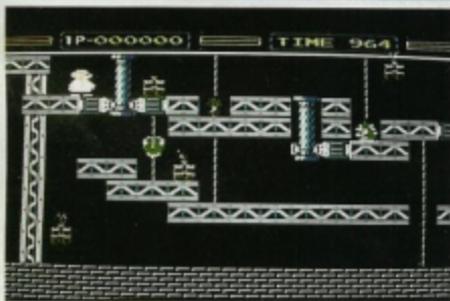
Des saboteurs ont déposé dans le laboratoire du professeur Hector des charges de dynamite. Celui-ci, affolé, va devoir désamorcer tous les explosifs avant l'heure H. Heureusement R. O. B. est là pour ouvrir, à l'aide de 2 gyroscopes, les portes bleues ou rouges qui barrent la route. Le professeur doit se méfier de Smick -le sale oiseau- qui cherche à le mordre. Mais Smick est très gourmand, et il suffit de lui jeter quelques navets pour avoir le champ libre.

A moins que le malin R. O. B. ne l'écrase sous une porte...

Après avoir déminé 40 niveaux, le professeur peut enfin se reposer. Mais, chose curieuse, il est somnambule et parcourt son laboratoire, inconscient des dangers. Si R. O. B. n'était pas là pour lui ouvrir la route, notre professeur aurait depuis longtemps succombé aux morsures de Smick.

Gyromite est un bon petit jeu de « plates-formes », où le robot est utilisé de façon intelligente.

GRAPHISME: 80 ni
SONORITE: 88i
INTERET: 75ni



STACK UP

SYSTEME Nintendo
EDITEUR Nintendo
JOUEURS 1/2

Stack Up est composé de 3 jeux, mettant en scène R. O. B. entouré de 5 disques de couleur (rouge, vert, blanc, bleu, jaune).

Le professeur Hector (que vous dirigez) saute sur des cases représentant différentes commandes : tourner à gauche ou à droite, baisser ou lever les bras, fermer ou ouvrir les mains.

1er jeu : R. O. B. doit exécuter toutes les manœuvres indiquées, au fur et à mesure, jusqu'à ce que les disques soient correctement remplis.

2* jeu : le professeur Hector inscrit des ordres. Une fois le « programme » terminé, R. O. B. passe à l'action.

3* jeu : le professeur, seul ou aidé d'un adjoint, colore une rangée de touches-commande, poursuivi par les Bugs : Flipper et Spike qui essaient de le faire échouer.

A mi-chemin entre l'éducatif et la stratégie, Stack Up s'adresse plus particulièrement aux enfants de 6 à 12 ans. Tout en les faisant jouer, ce logiciel contribuera à leur éveil.

GRAPHISME: 75ni
SONORITE: 70ni
INTERET: 70ni



SOCIE

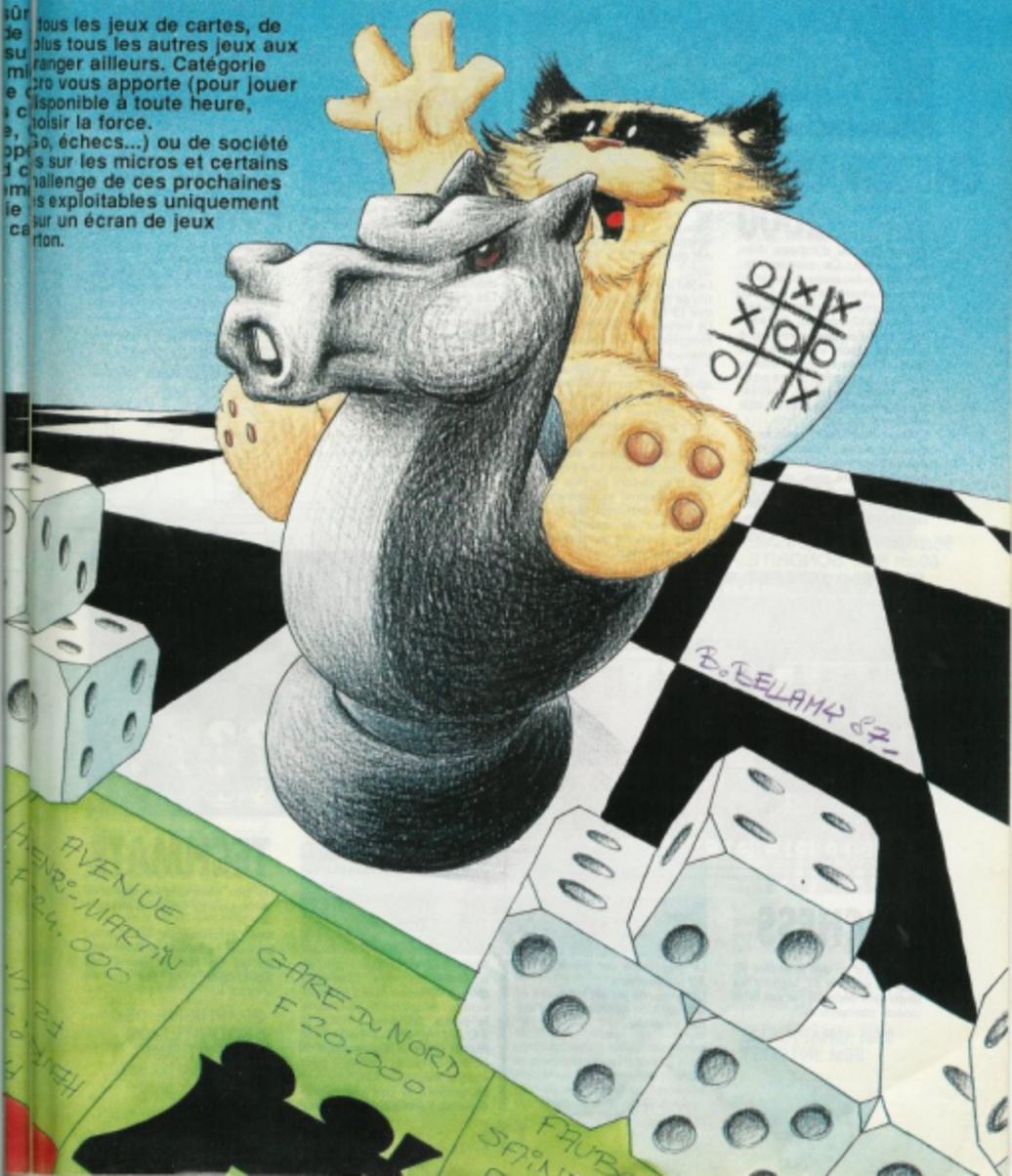
Catégorie disparate qui comprend bien sûr le hasard et de société divers. Elle recueille de nombreux thèmes un peu bizarres que l'on a pas sur console importante cependant, ou la console ou le jeu (aux échecs par exemple) un partenaire et dont vous pouvez en plus.

La plupart des jeux classiques (Bridge, Monopoly, Risk...) sont ou seront développés sur consoles de jeux. Mais le plus grand changement de l'année sera l'apparition de nouveaux thèmes sur ordinateur plutôt que la recopie des jeux existants déjà sur console.



ETE

tous les jeux de cartes, de plus tous les autres jeux aux règles simples. Catégorie 2000 vous apporte (pour jouer disponible à toute heure, choisir la force. Go, échecs...) ou de société sur les micros et certains jeux de société. Le challenge de ces prochaines semaines est d'exploiter uniquement sur un écran de jeux de cartes.



AVENUE
HENRI-MARTIN
F 24.000

GARE DU NORD
F 20.000

FAUBOURG
SAINT...



CHESSMASTER 2000

Superbe jeu d'échecs, très complet. Ce programme, bien entendu, respecte strictement les règles de la F. I. D. E. Il propose de nombreuses options : 12 niveaux de difficulté (que l'on peut combiner à un mode « facile »), reprise d'un coup, changement de camp, horloge, évaluation d'une position, coups suggérés, impression ou sauvegarde d'une partie en cours, etc.

Chessmaster 2000 peut servir d'arbitre ou de professeur, jouer contre lui-même et résoudre des problèmes. De plus, une centaine de rencontres « type » ont été sélectionnées pour être rejouées et analysées.

95am 95st :GRAPHISME
60am 80st :SONORITE
90am 90st :INTERET

Amiga / ST SYSTEME ST
Electronic Arts EDITEUR Psion
1/2 JOUEURS 1/2

On regrette l'absence d'une « pause », ainsi que le mauvais fonctionnement de la pendule (1 mn correspond à 72 sec. réelles).

Le jeu est représenté soit à plat (vu de dessus), soit en perspective (3 D).

La version ST est parlante, et fonctionne en couleurs ou monochrome.

Côté graphisme, les pièces sont splendides, très travaillées ; leur couleur ainsi que celle de l'échiquier peuvent être adaptées à votre goût, et ces modifications mémorisées sur la disquette.

Côté performances, elles sont excellentes (avec une bibliothèque d'ouverture de plus de 71 000 positionales) et conviennent autant au débutant, qui aura un professeur de qualité, qu'au joueur confirmé qui trouvera le partenaire idéal.



CHESS 3D PSION

L'échiquier, pourtant très pratique au débutant. C'est le plus rapide et certainement le plus performant des jeux d'échecs que nous ayons testés.

GRAPHISME: 78st
SONORITE: 10st
INTERET: 92st



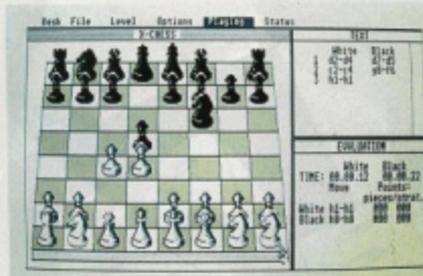
Techmate mise avant tout sur la simplicité : très peu d'options, pas de gadget, en face de vous il y a un adversaire et c'est tout.

TECHMATE

très très neutre, dans des tons bleutés qui ne fatiguent pas trop la vue.

Les performances sont assez bonnes. Techmate réfléchit vite, ce qui en fait un redoutable adversaire pour les parties « éclair ».

GRAPHISME: 85st
SONORITE: 40st
INTERET: 60st



XCHESS

Il s'agit d'un des premiers du genre sorti sur ST, aujourd'hui largement dépassé par ses principaux concurrents.

35st :GRAPHISME
25st :INTERET

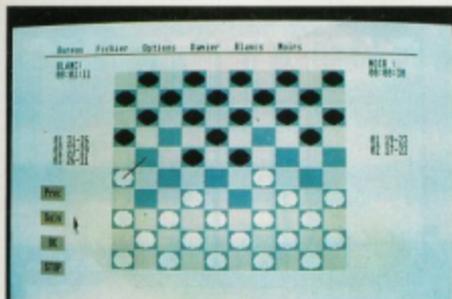
ST SYSTEME ST
Xfun EDITEUR Microdeal
1/2 JOUEURS 1

Le graphisme est primaire, en 3D uniquement.

Le niveau de jeu est médiocre et la résolution de problèmes n'est pas possible.

Vous pouvez choisir entre les blancs et les noirs, fixer pour chacun le niveau de jeu en imposant un temps limite pour toute la partie (un peu comme le « BLITZ »), et éventuellement revenir un ou plusieurs coups en arrière, ce qui est pratique pour étudier des variantes.

Le graphisme des pièces est superbe, l'échiquier est par con-



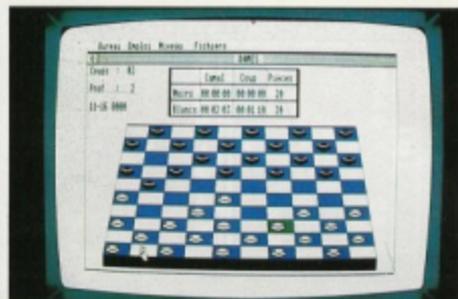
DAMES SCANNER

Dames Scanner est un jeu de dames en français, comportant de nombreuses options de jeu. Son principal intérêt vient de son graphisme, pas excellent mais qui permet cependant une bonne visualisation du jeu. On peut avoir le plateau de jeu en

45st : GRAPHISME
15st : COMMANDES
75st : NIVEAU

ST SYSTEME ST
Chip EDITEUR Cobrasoft
1/2 JOUEURS 1/2

deux ou trois dimensions, ce qui est également agréable. Hélas, le maniement des pièces n'a rien d'évident. Au lieu de prendre la pièce à jouer et de la placer sur la case destination, il faut faire tourner le curseur jusqu'à ce qu'il soit sur votre pièce, et dans la direction où il faut jouer... voilà un moyen bien peu pratique. Et comme en plus l'ordinateur est assez long à jouer et que son niveau est à peine moyen, Dames Scanner n'a de bon que son graphisme.



DAMES 3D

Dames 3D est l'un des derniers programmes de dames sortis pour l'Atari ST. Ce qui frappe à première vue, c'est son graphisme vraiment mauvais, en noir et blanc rappelant de beaucoup l'Armstead. De plus, le maniement est vraiment des plus mauvais, car il allie la souris et le clavier ce qui est une erreur monumentale !!! Pour sélectionner une pièce, vous devez cliquer sur le bouton de la souris jusqu'à ce que le curseur soit sur votre pièce, puis presser Return, puis cliquez sur le bouton à nouveau jusqu'à ce que le curseur soit sur la case de destination et pressez Return. Voilà le soft le plus inconfortable du monde ! Heureusement pour lui, c'est également le meilleur

du monde, son algorithme de réflexion étant vraiment très bon, et le temps qu'il met à jouer étant très court, le programme est donc particulièrement performant, et bat sans contestation possible tous les autres programmes du genre. Mais quel dommage quand on a le meilleur programme de dames du monde de lui assigner un graphisme aussi peu clair et aussi laid !

GRAPHISME: 19st
COMMANDES: 15st
NIVEAU: 99st



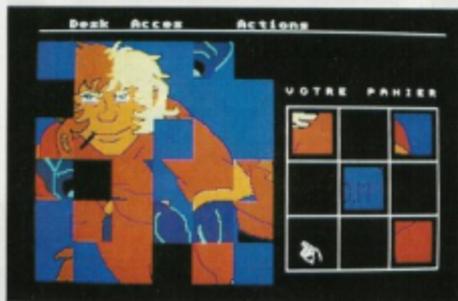
DES CHIFFRES ET DES LETTRES

Ce logiciel est tiré de l'émission télévisée bien connue, il permet de jouer et de s'entraîner à ce jeu. On peut aussi jouer au pendu. Un jeu intéressant qui permet de travailler ses connaissances en vocabulaire et en calcul : malheureusement la réalisation ne suit pas. La présentation est celle d'un utilitaire. La séquence Chiffres est très lourde, il faut taper les opérations mais donner aussi chaque résultat intermédiaire. De plus, et c'est fort dommage, aucune vérification n'est faite sur les mots trouvés par le joueur : vous pouvez donc dire 8 lettres

05st : GRAPHISME
35st : INTERET

ST SYSTEME ST
Atari EDITEUR Pressimage
1 JOUEURS 1

à chaque fois ou encore inventer des mots ou faire des fautes d'orthographe sans que l'ordinateur ne vous corrige. A moins de tricher, il est presque impossible de gagner aux Chiffres et aux Lettres. Par contre, il est pratiquement impossible de perdre au Pendu. En conclusion, si vous êtes très fort en français et que vous préparez le championnat de France, ce jeu vous permettra un bon entraînement ; dans tous les autres cas ...

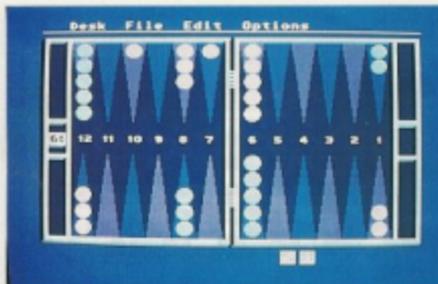


PUZZLE

Puzzle est un jeu qui bien évidemment vous propose de reconstituer une image à partir d'un nombre variable de pièces, selon le niveau de difficulté choisi. Le maniement entièrement à la souris facilite énormément le jeu, dont la difficulté vient directement de l'image choisie... celles présentées avec le programme sont assez simples (mais restent belles tout de même), mais rien ne vous interdit, et c'est là l'intérêt du pro-

gramme de créer votre propre puzzle puisque le jeu découpe en fait des images Méo. Si l'on rajoute que ce programme est très loin d'être excessif en prix, vous comprenez qu'il s'agit d'un bon petit jeu.

GRAPHISME: 80st
INTERET: 82st



HIPPO BACKGAMMON

Pour ceux qui ne connaissent pas le Backgammon - ou son homologue français le Jaquet, je précise qu'il se joue sur une « table » scindée en deux, où sont dessinés 24 triangles. Les adversaires possèdent chacun

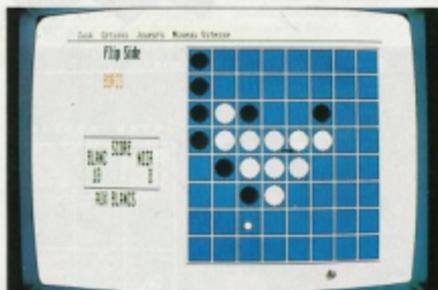
66st :GRAPHISME
72st :INTERET

ST SYSTEME ST
Hippopotamus EDITEUR Artworks
1 JOUEURS 1/2

15 palets qu'ils déplacent en fonction de leurs coups de dés. Hippobackgammon vous permet de jouer contre des « Robots » qui varieront leur tactique au fur et à mesure des parties que vous aurez sauvegardées sur la disquette.

Il y a beaucoup d'options : retour en arrière, statistiques, création de nouveaux robots, mise en place d'une position donnée, etc.

Hippobackgammon est à notre connaissance l'un des plus complets qui soit sur micro-ordinateur.



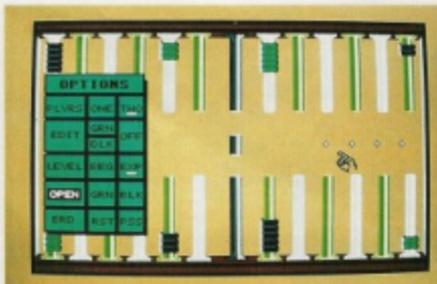
FLIPSIDE

Othello-reversi classique vu de dessus. Voici un des nombreux logiciels présentés sur Atari par Microdeal. Ce jeu est d'une réalisation très propre. Il possède un grand nombre d'options précieuses pour les personnes voulant s'améliorer. Vous avez le choix entre 6 niveaux. En cas de difficultés, deux options vous permettent d'obtenir un conseil ou de visualiser toutes les possibilités de jeu. Vous pouvez aussi à tout moment, prendre la place de l'ordinateur, ce qui permet de créer et de résoudre de nombreux problèmes d'Othello. Comme vous pouvez le constater ce jeu est très complet. Mais un joueur de bon niveau le battra assez facilement même au niveau 6. Sachant que le meilleur joueur du monde se fait battre aisément par les meilleurs logiciels de ce genre, vous comprendrez que FLIP SIDE s'adresse plutôt à des joueurs débutants.

50st :GRAPHISME
70st :INTERET

ST SYSTEME Amiga
Microdeal EDITEUR
1/2 JOUEURS 1/2

à quoi pensez-vous ? AU MORPION ! C'est ça, vous y êtes ! C'est bien du Morpion qu'il s'agit, mais revu et corrigé pour Amiga. La feuille de papier est en fait un superbe plateau de bois, quadrillé, et les croix sont devenues des boules dont on peut choisir la couleur. Tout l'intérêt de ce programme réside dans une variante, « QUINTETTE », qui ne diffère que par une règle supplémentaire : si un joueur parvient à prendre en « tenaille » 2 boules de son adversaire n'y voyez aucun symbole !) celles-ci



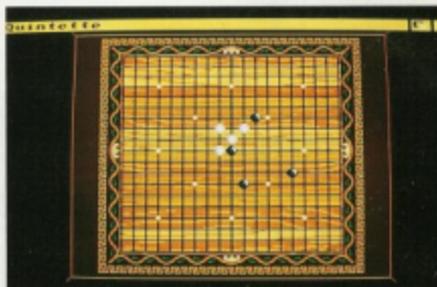
PEGGAMMON

Comme son nom le laisse présager, il s'agit d'un Backgammon qui a subit un léger « lifting ». Les pions ont été percés en leur milieu, et sont enfilés sur des tiges, qui remplacent les triangles de la version officielle.

Cela ne modifie en rien l'intérêt du jeu, mais agrémente le côté graphique.

Peggammon est moins complet que son concurrent Hippobackgammon, mais plus agréable à jouer.

GRAPHISME: 65st
SONORITE: 20st
INTERET: 69st



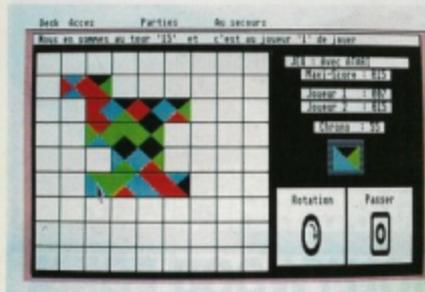
Si je vous dis que le but de ce jeu est d'aligner sur une feuille de papier 5 croix consécutives avant votre adversaire,

QUINETTE

explosent et disparaissent de la grille. Pour gagner, il faut réussir cinq fois cette manœuvre ou bien aligner 5 boules.

On joue contre l'ordinateur, après avoir sélectionné son niveau de réflexion (entre quelques secondes et plusieurs heures). On peut également faire une partie entre « humains ». Quintette est un jeu de stratégie agréable, très bien présenté et agrémenté de bons effets sonores. Dès les premiers niveaux, l'ordinateur se montre à la hauteur et donnera du fil à retordre, même aux plus entraînés.

GRAPHISME: 83am
SONORITE: 82am
INTERET: 84am



PYRAMINOS

Pyrminos est un jeu dont la première qualité est d'être original. C'est bien évidemment une sorte de dominos, mais d'un genre tout à fait nouveau. Chaque domino est un carré dont chaque côté peut être d'une couleur différente (il y a quatre couleurs possibles). Le but du jeu est de faire le maximum de points en plaçant la pièce que vous donne l'ordinateur. Le nombre de points dépend du

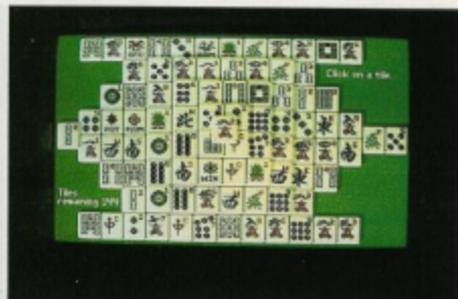
75st : GRAPHISME
91st : INTERET

ST Pressimage
1/2

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Amiga / ST
Activision
1/2

nombre de pièces que touche celle que vous placez. Il est en effet plus facile de faire correspondre votre pièce à une seule autre qu'à quatre ! On peut bien évidemment faire tourner sa pièce si son orientation ne vous convient pas. Le temps de réflexion est limité, et vous devez donc vite trouver où caser votre pièce, sans quoi ce sera au second joueur de jouer, ou à l'ordinateur si vous jouez seul. Le graphisme est bon et agréable bien ce jeu de très bonne qualité.



SHANGHAI

Le jeu propose plusieurs variantes et permet de sauvegarder une partie en cours. Shanghai est très simple à comprendre et plaira à tous, de 4 à 99 ans (même aux « anti-ordinateurs »).

La version Amiga est nettement supérieure du point de vue graphique et restitue parfaitement le relief de la pyramide.

GRAPHISME: 97am 65st
SONORITE: 20am 00st
INTERET: 92am 89st



ARCHON

Archon est jeu de stratégie et de combat, où les forces de la lumière s'opposent, sur un échiquier 9x9, à celles de l'obscurité.

Pour vaincre, les forces d'un des camps doivent éliminer les autres, ou contrôler 5 cases maîtresses clignotantes.

Lorsque deux pièces convoitent une même case, elles doivent s'affronter en combat singulier

80am : GRAPHISME
93am : SONORITE
90am : INTERET

Amiga Electronic Arts
1/2

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Amiga Electronic Arts
1/2

dans une arène. Elles peuvent marcher, voler et se téléporter, et elles ont une puissance différente, qui varie selon la couleur de la case occupée. Les assaillants luttent à coups de gourdins, d'épées (pour les plus faibles) ou lancent des rochers, du feu et même des sortilèges.

Ce jeu a été magnifiquement bien adapté sur Amiga, l'animation et le bruitage sont bien réussis et contribuent à l'ambiance fantastico-médiévale du jeu.

Vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou contre un humain et attribuer à vous-même ou à votre adversaire un handicap, ce qui permet de s'entraîner ou d'affronter un débutant sans s'ennuyer.



ARCHON 2 ADEPT

J'ai relevé un gros défaut dans Archon II adept, c'est le sort Apocalypse, qui permet à n'importe quel moment, de mettre en jeu l'issue de la partie sur une seule bataille, ce qui avantage bien entendu le joueur qui est en mauvaise posture. On peut bien sûr, si l'on joue entre « humains », faire abstraction d'un commun accord de ce sort. Plus complexe que le premier Archon, Archon II exige beaucoup d'entraînement pour gagner contre l'ordinateur, même en sélectionnant l'handicap maximum à celui-ci. A conseiller pour 2 joueurs.

GRAPHISME: 85am
SONORITE: 93am
INTERET: 73am

Dans ce « tome II » d'Archon, le maître de l'Ordre affronte la maîtresse du Chaos (ma femme aurait préféré le contraire) dans un écran composé de 4 zones : le feu, l'air, l'eau et la terre.

Le but du jeu est sensiblement le même : éliminer l'ennemi ou contrôler les six zones clignotantes. Ici, chaque camp est dirigé par 4 « adept » qui peuvent lancer des sorts dont le principal est d'appeler à la bataille toute une batterie de monstres ayant chacun un élément préférentiel et des armes assez spectaculaires, comme le sirène qui chante pour affaiblir l'ennemi, ou le Gorgon (genre Cyclope) qui paralyse son assaillant du regard.

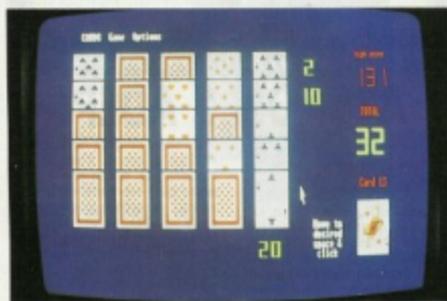


STRIP POKER

Les amateurs de cartes et les amateurs de nanas ne peuvent pas manquer ça ! Artworx leur propose de déshabiller Suzy ou Mélissa tout en pratiquant leur jeu favori.

Votre adversaire (ou si vous préférez, votre partenaire) est allongé devant vous. (Comment peut-on jouer sérieusement dans une telle posture ?) Elle est jolie,

72am 70st :GRAPHISME
60am 20st :SONORITE
68am 66st :INTERET



CARDS

5 jeux de cartes : 3 jeux d'Argent : Black Jack, Poker Carré, et Cribbage, et 2 Réussites : Solitaire et Klondike.

47st :GRAPHISME
53st :INTERET

Amiga / ST SYSTEME
Artworks EDITEUR
1 JOUEURS

mais ne vous laissez pas distraire par ses charmes, la partie ne fait que commencer. Surveillez plutôt vos cartes qui apparaissent également à l'écran. Au poker, la psychologie compte souvent plus que la chance, alors si vous avez une bonne main, n'effrayez pas la belle par une trop forte mise, elle se dégonflerait. Un petit coup de bluff de temps à autre peut rapporter gros.

À chaque fois qu'elle perd 100 Fr, votre adversaire se découvre d'un vêtement et recouvre à nouveau son capital. En ce qui vous concerne, vous êtes soumis aux mêmes règles (libre à vous de tricher !). Les graphismes sont bons et les enchères faciles à diriger. La version Amiga est parlante, et vous constaterez que ces demoiselles ne sont pas toujours très fair-play quand il s'agit de se déshabiller.



HOLLYWOOD POKER

Amiga / ST SYSTEME
Golden Games EDITEUR
1 JOUEURS

Choisissez votre adversaire pour une partie de Strip Poker. Isabell, Lorence, Denise ou Stéphanie, elles sont toutes charmantes mais ne montrent pas facilement leurs « attraits ». Vous commencez le jeu avec 100 Fr en poche, et la mise initiale est de 5 Fr. Attention, dès que vous perdez votre capital, la partie est terminée. Par contre, si la chance est avec vous ou si

vous êtes un bon bluffeur, vous gagnerez un par un tous les vêtements de votre adversaire (de quoi habiller votre petite amie de pied en cap !).

Les photos et musiques digitalisées sont de bonne facture et contribuent beaucoup à l'intérêt du jeu. (Dommage que la version ST nous propose de déshabiller des Peaux-Rouges !). Pousses la chaudière et servez les cocktails, la partie commence !

GRAPHISME: 80am 40st
SONORITE: 78am 85st
INTERET: 72am 66st



BRIDGE PLAYER 2000

Nous savions déjà que nous n'étions pas à la veille de voir paraître sur le marché un bon programme de bridge (les deux meilleurs existant actuellement sont du niveau 3^e série trèfle). BRIDGE PLAYER 2000 joue le système ACOL (avec option pour le sans-atout 16-18), ce qui est déjà un handicap en France où la majeure cinquième

Un autre exemple : vous ouvrez en sud en 4^e position de 1 trèfle avec 18 points 4-3-3-3, l'ordinateur répond en nord 1 cœur, vous rebidez à 1 pique, votre majeure quatrème, et il passe avec :

P D983
C 10642
K R98
T D7

Bien sûr il ne connaît pas les enchères de contrôle, et il passe allègrement sur les cue-bids. Bref : l'expert rigole, le joueur moyen reformate le disque au bout de huit donnes, quant au débutant il faut surtout lui INTERDIRE d'acheter ce logiciel, il prendrait de trop mauvaises habitudes ! Rajoutons à cela le graphisme réellement affreux de ce soft, et vous voyez le tableau.

GRAPHISME: 07
COMMANDES: 54st
NIVEAU: 05st

ST SYSTEME ST
Microdeal EDITEUR CP Software
1 JOUEURS 1

L'ordinateur décidément n'en rate pas une ! Et après les Echecs, les Dames et le Backgammon, le voilà qui s'attaque au bon vieux jeu de cartes. L'ambiance y perd un peu, et certains n'aiment pas. En ce qui me concerne, je me laisse faire de temps en temps, ça détend bien.

est le système de référence. Si ce n'était que ça, on pourrait encore s'en accommoder, mais malheureusement ce logiciel est nul au jeu de la carte, nul en défense et nul en annonces ! Un exemple, il ne connaît pas le 2 fort non forçant de manche : vous ouvrez de 2 cœurs et il passe avec 8 points et le fit.



VEGAS GAMBLER

Vegas Gambler est une compilation de quatre jeux d'argent bien connus : - La machine à sous. A l'aide de la souris vous introduisez vos pièces dans la fente (vous pouvez jouer de une à cinq lignes), vous tirez la manette et c'est parti ! Il existe 12 combinaisons gagnantes. Le graphisme des cartes est assez beau et les symboles sont bien détaillés.

- Le Blackjack, jeu de cartes également appelé "21". Vous avez deux cartes au départ, dont vous additionnez la valeur. Vous pouvez en demander une ou plusieurs autres au "banquier", afin de vous rapprocher de la valeur 21, mais sans la dépasser. Après vous, c'est au banquier

de jouer. S'il a autant que vous ou plus, sans toutefois dépasser 21, c'est lui qui ramasse la mise, sinon c'est vous. Le graphisme des cartes est superbe, et le jeu est assez intéressant, tout en restant simple.

ST SYSTEME ST
LDW EDITEUR LDW
1/2/3/4 JOUEURS 1/2/3/4

- Le Poker. L'ordinateur vous donne cinq cartes. Vous choisissez celles que vous désirez garder, puis l'ordinateur vous change les autres. Si vous avez une combinaison gagnante (paire, brelan, full...), vous êtes payés en conséquence.

- La Roulette. A l'aide de la souris, vous placez sur le tapis vos jetons pour parier. Toutes les possibilités de mises sont présentes. La simulation est très bien réalisée.

Les jeux proposés par Vegas Gambler sont simples et bénéficient de bons graphismes. Pour les "flambeurs" ruinés ou tous les amateurs de jeux de hasard.

60st :GRAPHISME
71st :INTERET

Génération 4



VEGAS CRAPS

régles, mais il vous faudra les relire plusieurs fois avant de tout assimiler. Une fois que l'on a compris le système, le jeu se révèle il est vrai, assez excitant.

GRAPHISME: 52st
INTERET: 61st

Le craps est un jeu assez complexe, pratiqué dans les salles de casino aux Etats Unis et au Canada. Il est basé sur le lancé de deux dés sur une table... Tous les joueurs parient contre la banque, et l'on peut jouer soit pour, soit contre le lanceur des dés. Du fait des différents paris et de leur complexité, il faut parfois lancer les dés plusieurs fois pour avoir le résultat d'une mise... Le graphisme est bon. Les 30 pages de documentation expliquent clairement les



HEX

Dans une arène de 19 pavés hexagonaux, vous entrez en compétition avec 12 grands maîtres pour acquérir votre titre de magicien.

Le sommet de chaque pavé change de couleur dès que vous -ou un adversaire- vous positionnez dessus, et ce toujours selon la même séquence : vert, rouge, violet, bleu, puis de nouveau vert. Quand plusieurs hexagones contigus sont d'une même couleur, ils sont considérés comme liés, et le groupe ainsi formé ne pourra être modifié que si l'on passe sur tous les pavés qui le composent. Pour gagner une manche, vous devez faire triompher votre couleur, le vert, alors

Amiga / ST SYSTEME ST
Mark of Unicorn EDITEUR LDW
1 JOUEURS 1/2/3/4

que votre adversaire tente d'imposer la sienne, le violet. Ce jeu se déroule en 120 manches. Après chaque victoire, un pouvoir magique vous est proposé. Vous pouvez éventuellement l'accepter et ainsi lutter à armes égales contre vos adversaires qui ne manquent pas d'imagination. Les sortilèges sont très nombreux (plus de 100), mais vous n'en retiendrez que 5 en même temps ; alors soyez sélectifs ! La partie peut être sauvegardée et les meilleurs magiciens apparaissent au tableau d'honneur. Hex est un jeu de stratégie original, où la progression dans la difficulté est bien étagée.



221 BAKER STREET

Il s'agit de l'adaptation sur micro d'un jeu de société basé sur l'enquête policière. Jusqu'à quatre joueurs peuvent confronter leur perspicacité et tenter de résoudre une difficile énigme, choisie parmi une trentaine possibles. Une brève description de l'affaire est exposée dans le mode d'emploi. Vous voilà dans la peau de l'un de vos héros favoris de littérature policière. Sur l'écran apparaît la ville de Londres, où l'action se déroule. (221 Baker Street est l'adresse du célèbre Sherlock Holmes). Chaque joueur, à tour de rôle lance un dé et se déplace dans la capitale en fonction du résultat. Il peut visiter plusieurs bâti-

ments afin d'y recueillir des indices. Afin que les autres joueurs n'en prennent pas connaissance et ne soient pas obligés de tourner sans cesse le dos à l'écran, un système de code peut être utilisé. Le graphisme est joli, le jeu se déroule sans lourdeur, et les 30 énigmes devraient vous occuper agréablement un bon moment. Datasoft a prévu d'ici quelques temps d'autres disquettes avec de nouvelles situations.

scenario: 92st
graphisme: 85st
commandes: 75st
difficulté: d

72am 72st :GRAPHISME
65am 65st :SONORITE
80am 80st :INTERET

ST MAGAZINE A FAIT SES PREUVES ABONNEZ VOUS !



Retrouvez chaque mois dans le magazine, tout, tout, tout, vraiment tout sur le ST. Visitez avec nous les salons internationaux, Découvrez tous les produits nouveaux, en avant-première, ou en banc d'essai complet.

Initiez vous aux saines joies de la programmation dans tous les langages. Ne ratez pas les astuces et les bidouilles qui vous font profiter au maximum de votre machine.

Connaissez tous les domaines que le ST révolutionne, de l'intelligence artificielle à

la musique en passant par le graphisme, la communication... et tout le reste.

Apprenez GEM et le 68000.

Collectionnez les fiches cartonnées.

N'ignorez plus rien des petits problèmes du ST avec le courrier des lecteurs.

Tapez et conservez les listings.

Passer vos petites annonces.

Faites découvrir votre club.

Alimentez votre machine avec les produits de la Boutique de Pressimage

VIVEZ LE ST AVEC ST MAGAZINE.

TOUT SUR LE ST

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMEROS DE ST MAGAZINE

ST MAGAZINE No 9

Dossier: Micro-édition
VIP sous GEM
Comment commencer un jeu d'aventure.
AEGIS Animator
Digitaliseur Realizer
Gérer les ressources en GFA
DX Android. Salons musicaux
Intelligence artificielle sur ST
Shiraz SHIVI: l'interview.

ST MAGAZINE No 10

Solution: une gestion commerciale sur ST.
GFA draft / GFA Vector
Créer un jeu en GFA
d8man: dBase 3 ?
Superbase
Calcomat contre K-Spread II
Tablette tactile
Digitaliseur Pro
Pro 24 Version 2.0

ST MAGAZINE No 11

ST Replay
Aladin: l'émulation Mac
Becker text
Initiation au vidéotexte
Téléchargement
Tous les jeux d'aventure ST
Lattice C 3.04
Les interruptions
Safebase: utilitaire disque dur
L'aventurier fou

ST MAGAZINE No 12

Le vrai faux catalogue d'Atari
Profimat: assembleur
Pro Sound Designer
Faites vos cartouches vous-même.
Dossier musique: 32 pages
Comparatif de tous les logiciels musicaux sur ST.
Initiation au LISP
Bidouille: un prolongateur.

PRIX: 25F par numéro. 5 numéros: 110 francs 10 numéros: 200 francs. Les numéros 1 et 2 sont épuisés.

Je commande les numéros 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Je paie par chèque bancaire chèque postal

Je désire recevoir les magazines à l'adresse suivante:

NOM:

PRENOM:

ADRESSE:

CODE POSTAL:

VILLE:

Carte 256 K



F-16 Fighter

Vous êtes aux commandes d'un avion de combat Falcon F-16. Dans cette simulation fidèle, le but de votre mission est de trouver et de détruire l'avion ennemi tout en restant en vol le plus longtemps possible.

Cartouche 1048 K



World soccer

Faites des passes, des corners, etc... dribblez, touchez. Traversez la défense adverse, logez la balle dans le but dans le dos du gardien. Permet aussi des penalties pour départager un match nul.



Enduro Racer

Volez au dessus des obstacles, coupez les virages en épingle à cheveux... dans une course contre la montre du plus haut niveau.

Control Stick

Manette de commande performante pour joueurs exigeants



SEGA®

LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

SEGA, UN CERVEAU QUI A SU BIEN S'ENTOURER

Cartouche 2096 K



Out Run

Une superbe simulation de conduite. Sapez-vous maîtriser ce bolide sur des parcours variés où accélération, dérapage, freinage s'enchaînent rapidement.



Space Harrier

Sur une planète lointaine, de paisibles petits dragons vivent en paix, jusqu'à ce qu'ils soient menacés par des créatures cruelles. Vous êtes leur dernier espoir.

Pistolet « Light Phaser »



Gangster town

Agent du FBI, vous recherchez un gang. Après vous être entraîné au tir, visez les ennemis dans des courses poursuites, en ville, dans des bars et des night-clubs.



Light Phaser

PISTOLET INTER ACTIF
LIVRE AVEC 3 JEUX

