

Génération

9

mensuel - Février Mars 1989

ATARI ST
AMIGA
SEGA

JEUX D'ARCADE
ET ADAPTATIONS

PREVIEWS

Fright night
Vindicator
Robocop
B.A.T.
et les autres...

AMIGA news

Guide complet
de DUNGEON
MASTER

Plus de 100
trucs, astuces
(plus infinies)
ST et Amiga

M 4681 - 9 - 25,00 F



3794681025007 00090



Knight
force

ENFIN !

ATARI ST
AMIGA

EXPLORA II



Une nouvelle quête effrénée
à travers le temps.

EXPLORA II :

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



Une mer bleue s'étend autour de vous et à perte de vue, mais pourtant vous semblez distinguer au loin des côtes rocailleuses. Le pont du navire sur lequel vous avez été propulsé semble bien étrange, des chants irrésistibles se mêlent aux bruits des vagues et des monstres marins surgissent des flots pour ensevelir votre embarcation. Vite, vous jetez dans le surgénérateur les quelques pièces de monnaie qu'il restait dans votre poche et vous vous retrouvez dans la cour d'un somptueux palais. Que sont ces

DISPONIBLE



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

Plus de 2 millions
d'octets de logiciel.

Des graphismes époustouffants
Des sons hyper-réalistes

Du jamais vu ni jamais entendu...
Des voix à vous couper
le souffle !

EXPLORA II

Après maintes péripéties et au prix d'une course effrénée dans un univers spatio-temporel, vous avez enfin retrouvé le meurtrier de votre père et vous vous apprêtez à revenir dans votre cher château familial en 1922.

EXPLORA est toujours là, cette merveille technologique créée par le vieux savant au tout début du XX^e siècle va-t-elle avoir assez de combustible pour vous ramener à vos origines ?

Hélas, la phase de translation est perturbée par un incident majeur : un dérèglement des turbines temporelles a entraîné une surchauffe de l'engin et une surconsommation de métal indispensable à l'alimentation du surgénératueur.

A nouveau propulsé dans un monde inconnu, vous allez devoir user de toute votre intelligence pour venir à bout de nouvelles épreuves. Votre principale préoccupation sera la quête du métal cher à EXPLORA...



INFOMEDIA

8 AVENUE DE GRANDE-BRETAGNE
66000 PERPIGNAN

16 32 DIFFUSION

82 RUE CURIAL, 75019 PARIS
TEL. 40 37 06 37

cliquetis ? Seraient-ce des mousquetaires qui aiguisent leurs fleurets. Un fer à cheval qui traînait par là alimentera une fois de plus le surgénératueur qui semble donc accepter toute forme de métal. A peine remis de ce nouveau voyage vous rencontrez une superbe créature, une fille de légende semblable aux magiciennes de l'antiquité, et ne voilà-t-il pas qu'elle vous appelle ULYSSE ! et qu'elle s'appête à vous offrir sa couche à l'issue d'un dialogue des plus corsés...

L'ENCYCLOPEDIE DES JEUX

GENERATION 4 vous propose la critique de l'intégralité des jeux ATARI ST et AMIGA.
Des tas d'exclusivités, des torrents de photos, des cascades de couleurs. Un monument !

LES JEUX ST ET AMIGA ONT DEJA UNE BIBLE: CONSERVEZ LA.

Génération 4 n°1
GUIDE DE TOUS LES JEUX
EDITES EN 1987 ST ET AMIGA
Action, sports, simulation,
aventure, éducatifs, société.
Plus de 250 jeux
à la moulinette

Génération 4 n°2
77 nouveaux jeux- Les projets
de 48 éditeurs- Tous les
logiciels AMIGA- Listing basic
AMIGA- Le top Gen- Le poster
Obliterator- Eclusifs- Petits
budgets- Matos...

Génération 4 n°3
Plus de 100 pages de tests
implacables- 50 projets
infernaux - l'interview de Steve
BAK- Photos exclusives de
Predator, Iron lord, Buggy boy.
Impossible mission 2-
Obliterator- 164 pages couleur

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

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

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

Génération 4 N° 7
Jeux d'arcades - Interview
de Loisel - Opération Wolf -
Previews: Les portes du
temps, Vroom, Maupiti
Island, Crazy Cars II,
Barbarian II, Explora II..

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

L'ENCYCLOPEDIE DU ST

ST MAG 1 et ST MAG 2 sont épuisés. Pas de réédition en vue pour le moment. Le numéro 3 sera bientôt épuisé.
Pour les autres, on n'en manque pas. Faute de place, nous n'avons pas mentionné l'existence
des n° 3 à 10 d' ST Magazine, mais ces derniers sont toujours disponibles à la Boutique de Pressimage.

LE ST A DEJA UNE HISTOIRE: CONSERVEZ LA.

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

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

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

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

ST MAG 15
Signum - Comdex - ZZ 2D -
Twist - Scanner Canon
- Gfa Objet - Athena II -
Création Musicale -
Les jeux de l'année -
7 Traitements
de textes à la loupe.

ST MAG 16
Premiers pas sur ST -
Nouvelles ROM - Animation
en C et GFA - ZZ Rought -
Calcomat II - GFA Artist -
X Alyzer pour DX 7 -
L'arche du Captain Blood.

ST MAG 17
50 Réponses aux débutants -
Spectrum 512 - Induction
Pannes et garanties -
Scandale sur PC Ditto -
Séquenceurs : Masterpiece
et studio 24 - Les polices
Publishing Partner -
35 couleurs en GFA.

ST MAG 18
Le catalogue de la boutique :
32 pages - Le sida du ST -
La garantie Atari -
La compte Jaguar -
La famille PAO s'agrandit -
La protection des logiciels -
Emulation PC -
Créer un son en Gfa.

ST MAG 19
Superbase Pro -
Hanovre Pro 24 3.0 -
Les genlocks Athena ST -
Mortevielle - Le transputeur
- Imperatel - MT 32 Designer
- Les technobandits -
Stad - Gfa ou Omikron ?

ST MAG 20
Index ST MAG : 3 ans
d'histoire du ST - Sicob 88 -
GFA 3.0 - Signum II -
La mémoire du ST
en fiches - Tous les plans
de Dungeon Master -
Les jeux de l'été.

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

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

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

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

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

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

ST MAGAZINE: Un numéro vous coûte 25 francs. 5 numéros: 110 frs au lieu de 125 frs. 10 numéros: 200 frs au lieu de 250 frs.
15 numéros et au delà: 17 frs par numéro. Un coffret ou une reliure au sigle de ST MAG (qui contiennent environ 10 numéros):
65 frs l'unité. Coffret ou reliure + 5 numéros: 160 frs + 10 numéros: 250 frs. Le port est gratuit. Cochez les numéros choisis.

Bon de commande à découper le plus soigneusement possible et à retourner à:
PRESSIMAGE, 210 rue du Faubourg Saint Martin, 75010 PARIS.

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

ST MAGAZINE: Je commande le(s) numéros suivant(s): 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐
11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐
Je commande 5 numéros ☐ 10 numéros ☐ un coffret ☐ une reliure ☐ +5 numéros ☐ +10 numéros ☐
N'oubliez pas de cocher les numéros choisis dans tous les cas de figure.

GENERATION 4: Je commande le(s) numéro(s) suivant(s): 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐
4 numéros ☐ Le port est gratuit.

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

EDITO

Lentement, mais sûrement, avec quelques hoquets, mais inexorablement, avec quelques doutes même, mais de façon déterminée, Génération 4 s'achemine vers son numéro 10.

Le prochain numéro de GEN 4 sera le numéro de transition vers l'âge adulte que se doit d'atteindre tout magazine. C'est notre souhait et nous y travaillons.

Dans cet esprit, nous vous annonçons, dès ce numéro, la date de sortie et l'essentiel du sommaire du suivant. L'actualité importante et le nombre de previews nous font une nouvelle fois différer la rubrique du ST et celle des jeux de rôle. La rubrique "sous les arcades" est incluse dans le dossier CAPCOM.

Le numéro de mars vous proposera plusieurs concours ainsi qu'un nouveau moyen pour vous, lecteurs, d'être en liaison plus facilement avec le magazine (il ne s'agit pas d'un GEN 4 bis, je m'empresse de le dire pour les plus curieux d'entre vous).

Traditionnellement, les éditeurs mettent un frein à leurs productions en début d'année après les débauches de Noël. Nous ne l'avons vraiment pas remarqué cette année, mais qui songerait à s'en plaindre?

Février / Mars

SOMMAIRE

COURRIER	6
PETITES ANNONCES	7
NOUVELLES VERSIONS	8
INDEX DES TESTS	9
TESTS:	
JEUX D'ARCADE	10
JEUX DE SPORT	32
SIMULATIONS	36
JEUX D'AVENTURE	38
JEUX DE REFLEXION	46
PEDAGOS	50
DOSSIER CAPCOM	54
EXPLORATEUR BRANQUE:	62
BIDOUILLEUR MALADE	74
COMPAGNIES ETRANGERES	84
COMPAGNIES FRANCAISES	94
RUBRIQUE AMIGA	98
SONDAGE	114
ACTUALITE	116
PREVIEWS	120

REDACTION

Directeur de la publication: Godefroy Guidicelli.
Rédacteur en chef: Stéphane Lavoisard.
Comité de rédaction: Mic Dax, Jean Delaite, Betty Franchi, Robert Franchi, Franck Ladoire, Didier Latil, François Paupert, Philippe Querleux.
Illustrateur et concepteur du logo: Bruno Bellamy.
Maquette et fabrication: Florence Nivelet.
Aides maquettistes: Thierry Thibouret, Francine Eguienta.
Corrections: Monique Bellamy, Mic Dax.
Service télématique: Mic Dax
Assistant télématique: Watsit.

Photogravure: Expression Graphique
Impression: Berger-Levrault (Touls)

ADMINISTRATION

Secrétariat & abonnements: Nicole Lambert et Pascale Garnotel. Tel: 42.49.56.29.

Génération 4 est éditée par Pressimage, SARL au capital de 2000 francs, 210 rue du faubourg Saint-Martin, 75010 Paris. Dépot légal: 1er trimestre 1989.
Publicité: Antoine Harmel, Barbara Pompignoli (42.49.56.29.).

Toute reproduction de textes ou de documents, même partielle, est interdite. L'envoi de textes ou de documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Aucun document ne sera retourné.

Génération 4, membre inscrit OJD. Commission paritaire: 69731. ISSN 0987-870X

LE COURRIER DES LECTEURS

Nous avons eu le droit à une avalanche de lettres ce mois-ci, encore pire que tout ce que nous avons eu jusqu'à ce jour. De ce fait, première remarque: nous ne pouvons répondre à tout le monde... pour le moment. En effet, si vous êtes attentif, vous trouverez dans ce numéro l'annonce d'un service qui nous permettra de répondre à toutes vos questions! En attendant, je vous redonne les coordonnées où vous devez envoyer vos lettres, que vous lisons attentivement, croyez-moi!

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

Voilà pour aujourd'hui. N'oubliez pas, si vous nous écrivez, d'envoyer en même temps la réponse au sondage qui doit se trouver vers la fin du journal! Voilà. Merci.

CON...COURS.

Nous vous avions proposé (NDLR: pas du tout nous, en fait! Ce concours n'était dû qu'à l'initiative de Mic Dax) dans le dernier numéro, page 71, un petit concours débile, où il fallait trouver l'élément non comestible parmi une liste de 5 mots. Il fallait bien évidemment répondre "3615 SM*ST", et vous avez tous donné la bonne réponse. Exactement comme chez Jacques Martin, le dimanche après-midi, à part le fait qu'il n'y a qu'un seul gagnant: c'est l'expéditeur de la centième bonne réponse. Et là, nous avons été surpris par un petit rusé qui nous a envoyé cent bulletins photocopiés, rusé qu'il était. C'est donc Frédéric Sannier dit "La grosse ruse d'enfer", de Villeneuve d'Ascq, qui gagne un abonnement à Génération 4.

42 OU LA LEGENDE DU CHIFFRE MYSTERIEUX!

Alors? Après notre concours du mois dernier, concours on ne peut plus élitiste, car ne s'adressant pas à la majorité de nos lecteurs (honte à nous!), quelle ne fut pas notre surprise en recevant des tonnes de réponses à ce concours bien étrange. Je rappelle que le but était d'expliquer la présence répétée du nombre 42 dans Génération 4...

Côté réponses, nous en avons eu 90 dont 44 exactes! Pour ce qui est des fausses réponses, c'est le délire le plus complet. Pour certains, 42 vient du fait que c'est le premier nombre de notre numéro de téléphone, alors que d'autres y voient un rapport avec le groupe pirate 42-Crew, et j'en passe... Alors, quelle est la bonne réponse???

42 est la réponse aux questions de la vie, de l'univers et du reste, tel que la donne Douglas Adams dans une série de bouquins de science-fiction (je vous avais dit que c'était élitiste!). Comme au journal, nous sommes nombreux à être des fans de la série, il est devenu une coutume de placer ce nombre dès que l'occasion s'en présente.

Bon, je commence par vous donner les gagnants. Les? Oui, il ne devait y en avoir qu'un mais il y en a finalement quatre!

Le premier est celui dont la réponse est arrivée le plus vite, soit le lendemain de la sortie du journal, et il s'appelle Guillaume Le Penec! On l'applaudit bien fort!

Le second gagnant s'appelle Arnaud Deschamps, et il gagnera son abonnement s'il nous répond à la question qu'il pose dans sa lettre.

Il est vrai qu'il nous a collé! Nous attendons donc sa réponse impatientement!

Le troisième est Lionel-Franck Depeux, qui nous a cité les passages d'Alice au pays des merveilles où il est fait référence (donc avant Douglas Adams) au chiffre 42. Nous savions bien que le chiffre venait de là, mais nous n'avions pas encore pris la peine de chercher... Merci à lui.

Enfin, le dernier est un chanceux puisqu'il est le 42ème et qu'il mérite bien de gagner et il s'agit de Serge Acker, qui est en plus un habitué de notre serveur 3615 SM*ST.

A moi maintenant d'en apprendre à tous ceux qui ont participé au concours. Déjà, voici les coordonnées des livres de Douglas Adams, livres que je vous conseille de lire rapidement tellement ils sont géniaux:

Le guide du routard galactique (Denoël)

Le dernier restaurant avant la fin du monde (Denoël)

La vie, l'univers et le reste (Denoël)

Pour ceux qui ne le sauraient pas, la compagnie Infocom avait adapté sur ST un jeu d'aventure basé sur le guide du routard galactique. Ce jeu se nomme Hitch-Hiker's Guide To The Galaxy.

Enfin, comme visiblement 99% des personnes ayant répondu juste n'étaient pas au courant de l'existence d'un quatrième volume de cette fabuleuse série, laissez-moi leur apprendre ce qu'il en est.

Ce dernier volume, non traduit en français, est disponible dans toutes les bonnes librairies anglaises, et se nomme "So long, and thanks for all the fish". Il n'a jamais été traduit en français et ne le sera visiblement jamais, ce qui est vraiment dommage! Enfin, c'est tout pour aujourd'hui. A bientôt.

APRES DUNGEON MASTER...

Alexandre Pallini

"La source de mes soucis, de mes nuits blanches, de mes frustrations, (de mon suicide peut-être proche), j'en passe et des meilleures, se nomme Explora. Aidez-moi!"

Pas de panique (In large friendly letters... Oups, pardon!). L'Explorateur Branque se remet à peine de sa solution de Dungeon Master du présent numéro, mais il m'a promis que dans le prochain, vous auriez le droit à celle d'Explora. Cependant, si vous êtes très pressé, cette solution est consultable sur le serveur minitel de notre voisin ST Magazine (3615 SM1*ST), en rubrique Avenfou.

VOUS VOULEZ DE LA PROGRAMMATION?

Laurent Boutet

"Quand aurons-nous le droit à des listings et à de la programmation dans Génération 4. Je n'en veux pas beaucoup, mais juste un petit peu..."

Vous voulez de la programmation... Vous allez en avoir. Nous sommes en train de vous préparer un concours basé sur la programmation, mais aussi le jeu, car nous sommes tout de même un canard de jeu! Bon, je n'en dit pas trop, si ce n'est que ce sera à la portée de tous, et que cela constituera un véritable concours de programmeurs... Pour en savoir plus, rendez-vous dans le prochain numéro.

LES PETITES ANNONCES

Vends Atari 520 ST + Drive Cumana double face + Prise péritel avec cordons pour ampli + moniteur couleur philips CM8801. Le tout: 4300F. Pascal Geille: 48.89.68.60.

Vends Atari 1040 + écran monochrome, état neuf, nombreux logiciels avec la configuration, tapis mousse, etc...

Prix: 4800F (à débattre).

Tel: 46.02.52.63 (pers.)

47.25.18.00 (bureau)

Demandez Eric Vandepoorter

Echange Atari 520 STF T.B.E. (DF, Nouv Rom), ss garantie (23/03/88) + GFA Basic 3.0 + 800 F + 15 jeux (Starray, Space Harrier, 944 Turbo Cup, etc...) contre Amiga 500 (bon état) + péritel + jeux ou vends le tout à 2800F. Contacter: Thao Nguyen, 162 rue Gabriel Peri, Esc 21, 94250 Gentilly. Tél: 45.46.10.92. (mercredi et samedi après-midi et dimanche toute la journée).

Vends pour Atari ST, drive 5 pouces 1/4, état neuf, 1400F port compris.

Vends console Séga (neuve, déc.88) + Light Phaser + 4 jeux, 1000F port compris. Tél: 91.51.55.89.

Vends Atari 520 STF (double face) + souris neuve + joystick + câble péritel + câble alimentation + nombreux jeux. Le tout 2600 francs, en excellent état. Duvauchelle D, 28 rue Allou, 80450 Camon.

Vends 1040 ST + moniteur couleur + nombreux programmes, 6000 francs. Tél: (1).43.06.44.88. Demandez Michel.

Vends Atari 520 ST + câbles + 20 jeux originaux + joystick. Prix à débattre. Tél: 46.06.78.61. après 20H.

Vends pour ST originaux d'Arkanoid 2 et Eco pour 120F chaque, ou échange ces deux softs contre le livre "voler avec F.S.2 (Charles Gulick). F. Marin, 120 R. Joliot Curie, 02230 Fresnoy le GD. Tél: 23.09.11.21. (le soir).

Vends 20 jeux originaux pour Atari ST, 120F pièce ou 500F par 5. Advanced D&D, Wargame Construction Set, Ultima III et IV, Warship, Roadwar 2000, Rings Of Zilfin, Ogre, Terrapods, Carrier Command, Balance Of Power, etc... A Paris, 45.79.69.05. répondeur ou après 20H.

Vends Amiga 500, TB état, plus livres et disquettes vierges: 3500F. Joignez-moi en bal Watsit sur 3615 SM1*ST ou écrivez à la rédaction de Génération 4 (Watsit).

Vends Amiga 200 + moniteur 1084 + Carte PC-XT + 2ème Drive Interne A2010, neuf, sous garantie, prix: 16000F. Tél: 64.97.91.01.

Vends Amiga 500: 3500F, drive ext: 900F, Ext A501: 800F, Moniteur 1084: 2000F. Le tout est neuf et sous garantie. Disks DF.DD: 7F + port. Appelez Fabrice au 43.88.09.01. 25 avenue des Chèvre-feuilles, 93220 Gagny.

A vendre Amiga 1000 + écran couleur 1080 + Kikstart 1.3 et de nombreux logiciels: 6000F. Tél: 45.26.43.88.

Vends Amiga 500 sous garantie 3200F, moniteur stéréo 1700F, mémoire 800F, drive 800F.

Vends Atari 1040 ST + moniteur + drive + mémoire etc... le tout bradé. Tél: 43.88.24.13.

Vends Amiga 500 (512 Ko) + moniteur couleur + 20 logiciels + 2 joysticks + souris (acheté en janvier 88). Valeur totale: 12000F Prix intéressant. Tél: 61.44.00.85. (HR.)

Les Amigatistes de Nantes diffusent des programmes du domaine public et des démos (sonix data, slide show, etc...). Réponse assurée (si possible mettre un timbre pour la réponse). Morin Erwan, 4 bis rue de Feltre, 44000 Nantes.

Vends originaux pour Amiga 500 (Explora, Capone, P.O.W., Starglider, Off Shore Warrior, etc...), liste sur demande. Vandebussche Patrick, 75 avenue de Verdun, 94200 Ivry. Tél: 46.58.95.98.

Vends pour Amiga 500 Strike Force Harrier, Winter Games, World Games: 100F. Contacter Mr. Honnorat Cyril au 78.35.65.93. après 17 heure. Cherche aussi contacts sur Amiga 500 pour échanger des jeux, si possible sur la région lyonnaise.

Vends imprimante Star Lc10, matricielle, 9 aiguilles, Ruban neuf et manuel. Acheté fin aout 88, garanti 1 an: vendu 2000F. Appelez Florent (après 18h): 34.24.09.13.

Cherche jeux pour console SEGA, pour environ 80 francs. Michael: 43.66.93.96 (Salut Jérôme).

Vends C64 + 1541 + LK7 + Moniteur Mono + 2 Joysticks + cartouche Power + Prise péritel + près de 30 jeux + livres: 4500F.

Vends 1330XE + LK7 + jeux + livres: 900F Philippe (1)34.68.77.15. Louvres (Val d'oise)

Vends C64 + 1541 + Joystick + cartouche "freeze machine" + nombreux logiciels + livres + cordons: 2000F seulement. Demandez Fabien au 39.74.11.44. Ville: Maurecourt. Département: Yvelines (78).

Vends ordinateur Thomson + lecteur de cassette, joysticks et de nombreux jeux (arkanoïd, Green Beret...), le tout pour 1300F. Tél: 39.93.27.68. Prix à débattre.

Vends ordinateur Thomson TO8 + lecteur de disk + manette + crayon optique + 30 jeux, état neuf. Prix: 3000F. Tél: (1).48.05.05.36. après 19H.

Achète pas cher numéros 1, 2, 3, 4 de Génération 4. Mr. Laurent Boulanger, Les Vallées, 76930 Octeville/Mer. Tél: 35.46.31.52.

NOUVELLES VERSIONS

ADAPTATIONS POUR AMIGA

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD (ERE)

Voir GEN 4 numéro 3

L'Arche du Captain Blood est sans doute l'une des meilleures aventures intergalactiques, soutenue par une musique de J.M. Jarre de toute beauté. Vous visitez des planètes, discutez (à l'aide de symboles) avec des êtres étranges. Peut-être y rencontrerez-vous E.T.?

Note: 100%

HEROES OF THE LANCE (SSI)

Voir GEN 4 numéro 7

Tiré du livre d'héroïc-fantasy 'Dragon Lance', on retrouve ici tous les héros de l'histoire. De l'adorable Lunedor à l'énigmatique Raistlin, toute l'équipe d'aventuriers est représentée. Un jeu mi-rôle, mi-action, avec son cortège de monstres et de sortilèges.

Note: 96%

HOT SHOT (ADDICTIVE)

Voir GEN 4 numéro 6

Hot Shot est une simulation de sports futuristes, qui se joue à deux ou seul contre l'ordinateur, inspirée du casse-briques et du flipper. On s'y amuse plus à deux, car les chances sont plus égales que contre l'ordinateur. La version Amiga a bénéficié d'un effort graphique.

Note: 68%

MICKY MOUSE (GREMLIN)

Voir GEN 4 numéro 5

Mickey lutte pour retrouver la baguette magique de Merlin. Il grimpe de plate-forme en plate-forme dans un donjon, et doit franchir des portes où l'attendent de terribles épreuves.

Note: 83%

OPERATION JUPITER (INFOGRAMMES)

Voir GEN 4 numéro 6

Opération Jupiter est un grand jeu de stratégie et d'action. Commandant la brigade d'intervention (le G.I.G.N.), vous devez placer et diriger des tireurs d'élites pour qu'ils descendent un groupe de terroristes et délivrent les otages retenus prisonniers dans une ambassade. Superbe et passionnant.

Note: 89%

OUTRUN (US GOLD)

Voir GEN 4 numéro 5

Considéré comme un des plus beaux jeux d'arcade, Out Run est une course de voiture, dans laquelle vous pilotez une Ferrari. La version ST n'était pas mal, la version Amiga est encore plus jolie, (bien qu'on soit assez loin de l'original d'arcade).

SOLDIER OF LIGHT (TAITO)

Voir GEN 4 numéro 8

Ce petit soldat casqué, qui part en guerre sur des planètes ennemies, est beaucoup plus souple à diriger sur Amiga que

sur ST. a lui redonne l'intérêt qu'il suscite en salle d'arcade, même si le scénario reste très banal.

Note: 65%

SORCERY + (MASTERTRONIC)

Voir GEN 4 numéro 6

Un sorcier qui se balade en échangeant des objets magiques et des armes dans le but de délivrer ses amis. Sorcery + est enfin adapté sur Amiga, après avoir été édité sur quasiment toutes les machines. Les fans de ce jeu ne se comptent plus, bien que peu d'entre eux aient réussi à en voir la fin.

Note: 72%

THUNDERBLADE (US GOLD)

Voir GEN 4 numéro 7

Ce magnifique jeu d'arcade est arrivé sur Amiga. A bord d'un hélicoptère, vous devez éviter ou dégommer des ennemis, qu'ils soient au sol ou en l'air. Suivant les tableaux, vous traversez des paysages vus du ciel, ou de face. Thunderblade est un très beau jeu d'action.

Note: 89%

VIVRE ET LAISSER MOURIR (DOMARK)

Voir GEN 4 numéro 7

James Bond 007 conduit son dernier véhicule-gadget: un super hors-bord. Il doit démanteler le trafic de drogue installé par son ennemi Mr Big. Cette course sur l'eau est un peu dans le style Buggy Boy; sur Amiga, le jeu est enrichi d'un décor plein-écran. Une superbe impression de vitesse!

Note 91%

WHIRLIGIG (FIREBIRD)

Voir GEN 4 numéro 6

Whirligig vous entraîne dans une exploration du cosmos. Vous devez éviter des engins volants et passer dans les 'trous noirs' qui conduisent aux autres univers. Un jeu très grand, mais un peu lassant.

Note: 39%

XOR (LOGOTRON)

Voir GEN 4 numéro 6

XOR est un jeu de stratégie. Deux personnages, dont les mouvements sont complémentaires, doivent ramasser tous les masques éparpillés dans des labyrinthes. Tous les défauts de la version ST, notamment l'affreux graphisme, ont été corrigés. Ce qui nous donne maintenant un jeu fantastique.

Note: 90%

ADAPTATIONS POUR ST

CENTERFOLD SQUARES (Mc FARLAND)

Centerfold Squares est à mi-chemin entre le strip poker et l'othello. Il s'agit en effet de déshabiller de charmantes jeunes femmes digitalisées en remportant des parties d'un jeu de pions très proche de l'othello (ou Reversi).

Note: 83%

REALM AT THE TROLLS (RAINBOW ARTS)

Voir GEN 4 numéro 6

Un brave guerrier elfe descend dans des mines pour récupérer les trésors entassés par les nains. Cela donne lieu à une

course poursuite sur des plates-formes et des échelles. Les nombreux niveaux, plus l'éditeur de tableaux, en font un jeu très complet.

Note: 75%

JINKS (RAINBOW ARTS)

Voir GEN 4 numéro 4

Jinks est une variante de casse-briques. S'il est original dans sa conception (la balle et la raquette se déplacent à l'horizontale sur plusieurs écrans), il est d'un intérêt très moyen. Les décors du jeu sur ST sont totalement différents de ceux sur Amiga, mais sont assez bien réussis.

Note: 43%

ADAPTATIONS POUR SEGA

OUT RUN 3 D (SEGA)

Voir GEN 4 numéro 2

Une nouvelle version de cette superbe course de voiture vient d'être éditée chez Sega pour ceux qui possèdent les 3D glasses. Out Run en relief, ça décoiffe encore plus!

Note: 85%

Signalons encore la sortie depuis déjà quelques mois de:

- Hellbent (voir GEN 4 numéro8), sur Amiga
- Legend of the Sword (voir GEN 4 numéro5), sur Amiga
- Luxor (voir GEN 4 numéro6), sur Amiga
- No excuses (voir GEN 4 numéro7), sur Amiga
- Quadralien (voir GEN 4 numéro5), sur Amiga
- Side Arms (voir GEN 4 numéro5), sur Amiga
- Sinbad (voir GEN 4 Numéro1), sur ST
- Summer Olympiad (voir GEN 4 numéro6), sur Amiga
- Tracker (voir GEN 4 numéro2), sur Amiga
- Vétéran (voir GEN 4 numéro6), sur Amiga
- Virus (voir GEN 4 numéro5), sur Amiga
- Visa pour Hyde Park (voir GEN 4 numéro2), sur Amiga

VIDEOSHOP

50, rue de Richelieu
75001 PARIS

VIDEOSHOP

offre une imprimante Laser Atari
sur le serveur 3615 SM1*ST.

VIDEOSHOP

mérite votre confiance.

NOM	AMIGA	ST	SEGA	NINTENDO	PAGE
JEUX D'ARCADE					
BATMAN	X	X			24
BIO-CHALLENGE		X			30
CAPTAIN FIZZ...		X			20
CHUCKIE EGG	X	X			16
CYBORG HUNTER			X		11
DOUBLE DRAGON			X		12
G-NIUS		X			22
HUEY	X				15
LORD OF THE SWORD			X		12
MOTOR MASSACRE		X			20
MUNSTERS	X	X			28
NIGHT HUNTER		X			19
OSWALD	X				27
PHANTOM FIGHTER	X				21
R-TYPE			X		16
SUPERMAN	X	X			24
SWORD OF SODAN	X				10
TECHNOCOP	X	X			14
TTAN	X				29
TRANSPUTOR	X	X			18
ZANY GOLF		X			26
JEUX DE SPORT					
BILLIARD SIMULATOR	X				34
ICE BALL	X				33
MINI GOLF +	X				32
TURBO TRAX	X				32
SIMULATION					
FALCON		X			36
JEUX D'AVEVENTURE					
DREAM ZONE	X				41
EXPLORA 2		X			42
LEISURE SUIT LARRY IS...		X			44
MANHUNTER		X			40
PRESIDENT IS MISSING	X	X			44
QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	X	X			38
JEUX DE REFLEXION					
ESPIONAGE	X	X			46
FIRE ZONE		X			46
FOOTBALL MANAGER 2		X			48
KIKUGI	X				47
PEDAGOS:					
BAMBINO FAIT UN PUZZLE		X			50
CODAUTO		X			50
FRANCAIS-SONS		X			50
MIRELA		X			50
MELODIK		X			50

SWORD OF SODAN

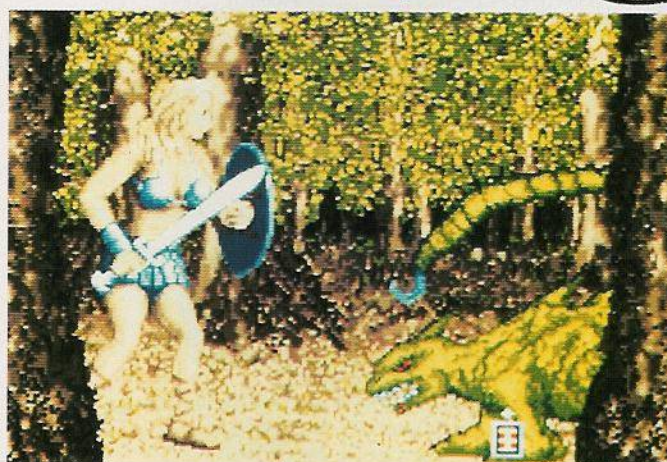
DISCOVERY SOFTWARE env.350F 1 joueur
Système: Amiga



Événementiel! Il s'agit d'un programme événementiel!

Les jeux d'arcades en salles débarquent à la maison. Jugez donc: des graphismes exceptionnels à vous couper le souffle, une musique fantastique, des bruitages nombreux et complètement fous, le tout avec une animation très correcte. D'ailleurs, dès le chargement du soft, le ton est donné. La présentation est à elle seule, avec ses déformations et enchaînements d'images, un véritable spectacle. A voir absolument! Le nombre élevé de tableaux et leur difficulté (bien dosée) en font un logiciel d'une grande richesse. C'est sans aucun doute l'un des meilleurs jeux disponibles sur Amiga et pour moi le meilleur dans sa catégorie. Il ne vous reste plus qu'à vous précipiter chez votre revendeur et à l'acheter, c'est un ordre!

Devinez quoi? Eh bien, dans ce jeu, vous êtes le gentil (ou la gentille bien sûr), et vous devez libérer votre peuple de l'emprise du magicien, mais aussi délivrer votre fiancée des griffes du méchant. En chemin, vous rencontrerez comme il se doit des ennemis qui vont du soldat armé de lances au magicien en personne. Vous aurez aussi à affronter des géants et d'horribles créatures envoyées par le vilain sorcier. Vous avez deux alliés: un grand monstre qui pourra vous aider dans un moment difficile et surtout votre fidèle épée que vous devrez manier avec précision. Du grand art, même si le scénario n'est pas nouveau.



Trois disquettes double face pour un seul jeu, ça promettait d'être grandiose, et Sword of Sodan tient ses promesses! De superbes graphismes, des pages de présentation originales, des personnages gigantesques qui se déplacent somme toute sans lourdeur, voilà une grande réalisation qui a dû demander pas mal d'heures de travail. La douzaine de niveaux (à peu près) qui vous permettront d'atteindre le sorcier final vous donneront pas mal de fil à retordre, avec leurs différents ennemis, pièges et astuces. Sans conteste, Sword of Sodan fait partie de la catégorie des plus beaux jeux jamais réalisés sur micro.



CYBORG HUNTER

SEGA env.250F 1joueur
Système: Sega



Il est superbe ce jeu, il a tout pour plaire à tout le monde:

les personnages sont immenses, le son est très bon, l'animation est bonne, compte tenu de la taille des personnages. Alors, me direz-vous, pourquoi cette tête? En bien! Parce que je dis ce que je veux, non mais des fois! Et ensuite, si l'on regarde plus loin, on ne fait pas grand chose dans ce jeu, à part donner des coups d'épée à tout va. Pas ou très peu de réflexion, et à part sauter des trappes, vous ne faites que taper et taper avec votre épée. En plus, celui qui ne possède qu'un lecteur de disques risque de changer assez souvent de disque. Remarquez que l'on ne fait pas tenir 3 Mo d'informations sur une seule disquette. Un conseil: gardez des boucliers pour la fin, cela vous sera très utile, car le sorcier est un dur à cuire.

Nous sommes en 2242. Vous êtes Paladin, le défenseur de la galaxie. De monstrueux Cyborgs essaient de contrôler l'univers sous l'égide de Vipron. Votre mission est de neutraliser Vipron. Une fois entré dans la forteresse des Cyborgs, vous devez traverser 7 bâtiments de chacun 5 étages, lesquels sont accessibles par des ascenseurs. Au fur et à mesure de votre progression, vous ramasserez des équipements qui renforceront votre résistance, ainsi que des cartes magnétiques qui vous serviront pour poursuivre le jeu. Vous êtes relié en permanence à Adina, votre contact du Quartier Général, qui vous aidera de ses précieux conseils.



Cyborg Hunter n'est pas sans rappeler Zillion de Sega, ou encore Mission Impossible d'Epyx. Là aussi, il y a des couloirs, des ascenseurs, des mines et des monstres, avec toutefois moins d'astuces que dans les précédents. Certains objets sont indispensables pour changer de niveau, exemple: le bouclier antilaser, pour commencer le deuxième labyrinthe. Pour obtenir des bonus d'armes, et autres gadgets, il faut souvent combattre, mais la fuite est parfois préférable, car elle coûte moins cher en niveau de vie. Bien que Cyborg Hunter soit un bon programme, dans la gamme Sega, ce n'est pas l'un de mes préférés.



Pas très original, ce Cyborg Hunter: ni dans l'idée, ni

dans la conception. Les décors sont très ressemblants d'un niveau à l'autre, de même que les adversaires. On retrouve d'une partie à la suivante les objets à la même place, ce qui aide beaucoup: on évite ainsi d'affronter certains adversaires en les contournant par un autre couloir, et quand on a repéré le bonus Life qui remonte le niveau de vie, on ne se gêne surtout pas pour y revenir dès que la situation devient grave. Bref, un rien d'inspiration aurait été le bienvenu pour que ce jeu sorti de la moyenne.



SWORD OF SODAN

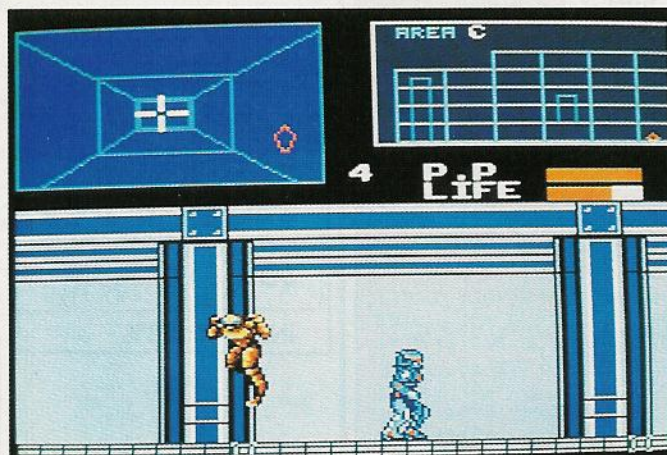
GRAPHISME: 95%

ANIMATION: 92%

SON: 90%

INTERET: 86%

Pas de version ST prévue pour le moment.



CYBORG HUNTER

GRAPHISME: 73%

ANIMATION: 80%

SON: 76%

INTERET: 74%



DOUBLE DRAGON

SEGA env.300F 1 ou 2 joueurs
Système: Sega



Double Dragon est un jeu de bagarre superbe. Les armes

mises à la disposition du joueur sont amusantes, notamment la caisse contenant des produits Sega! Les décors sont variés, et le copain d'Arnold Schwarzenegger, qui traverse un mur de briques à la fin du premier niveau, est très impressionnant. Les combattants, quand ils se superposent à l'écran, sont par contre très confus; cela donne un mélange de couleurs clignotantes du plus vilain effet, où il est bien difficile de réfléchir à une tactique de combat!

Les Guerriers Noirs lancent un défi à nos fameux champions de Kung Fu: Billy et Jimmy Lee. Le coup d'envoi est donné, quand ce gang de mauvais garçons capture Mary Ann, la petite amie de Billy. Billy et Jimmy vont devoir traverser les bas quartiers, les usines et le jardin public pour arriver au Quartier Général où Mary Ann est retenue prisonnière. Nos héros connaissent 8 coups de combat très efficaces pour allonger leurs ennemis, mais en plus, ils peuvent ramasser les objets qui traînent (baril, caisse, pierre, fouet, batte, couteau, dynamite) pour venir plus facilement à bout de leurs adversaires; notamment des malabars qui débarquent à la fin de chaque niveau. Les 3 premières missions peuvent être jouées d'affilée, grâce à l'option "continue". Après, c'est à vous de faire vos preuves avec les 3 vies qui vous sont accordées.



Décidément, je n'ai pas plus apprécié ce Double Dragon-

là que celui sur ST (testé le mois dernier): les combats sont fouillis, et l'option "continue" permet de parcourir les 3 premiers niveaux trop rapidement. Après, il ne reste plus grand chose à découvrir. Ce jeu s'est fait un nom dans les salles d'arcades parce qu'il est, c'est vrai, assez beau, et que le Kung Fu est très en vogue. Mais, chez soi, on doit s'en lasser assez vite, trop vite compte tenu de son prix! Au mieux, Double Dragon pourrait convenir aux jeunes enfants.



DOUBLE DRAGON

GRAPHISME: 85%

ANIMATION: 45%

SON: 63%

INTERET: 58%

LORD OF

SEGA env.250F 1 joueur
Système: SEGA

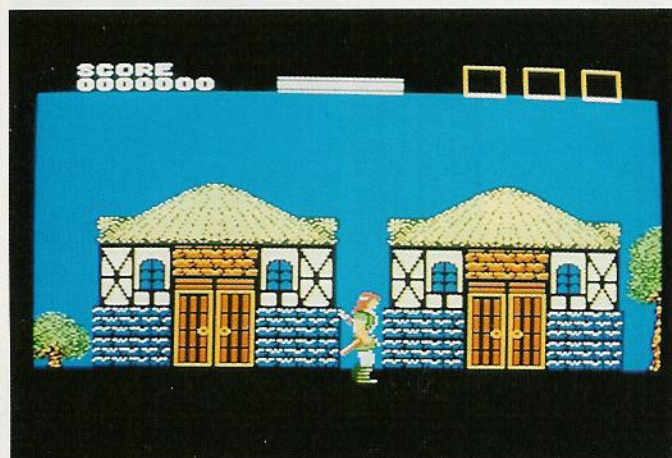
Le pays de Baljinya vit des temps troubles: les forces du mal ont petit à petit envahi le pays, semant la terreur et la désolation... Mais Landau, un courageux guerrier, a été désigné par les habitants du royaume pour rétablir la paix. Sa tâche est divisée en trois missions: trouver l'arbre de Marill (symbole du souverain), tuer une bande de gobelins, et détruire l'idole de pierre des ennemis. Landau est armé d'un arc et d'une épée. En chemin, il aura à choisir entre plusieurs routes, et des villageois lui fourniront des renseignements sur sa quête, ou lui confieront d'autres missions. Une carte du pays est à sa disposition, bien qu'elle n'indique pas la position de notre héros...



Ce n'est pas l'un des meilleurs jeux d'aventure-

arcade de Sega. Le graphisme est bon, mais les décors sont un peu répétitifs, et si le scénario est sympa (sans être très original), le jeu manque un peu de variété. Le seul intérêt est de redessiner la carte, en cochant les endroits stratégiques, et de tracer sa progression. Mais le trop grand nombre de monstres est énervant, et comme ils vous arrivent dessus sans crier gare, on n'a pas le temps de les tirer à l'arc.

THE SWORD



Lord of the Sword est un beau jeu, mais je ne l'ai pas trouvé très accrochant. Cela vient peut-être du fait qu'il y a trop de monstres qui vous attaquent: ça devient vite lassant de s'appliquer à les tuer. Alors, au bout d'un moment, on poursuit son chemin sans s'occuper des ennemis, et quand l'énergie arrive à zéro, on repart en pleine santé, grâce à l'option 'continue', et ainsi de suite...



LORD OF THE SWORD

GRAPHISME: 87%

ANIMATION: 55%

SON: 70%

INTERET: 43%

SUPER BAISSÉ DE PRIX !!!

FLOOPY

Le Premier Magazine Digital

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

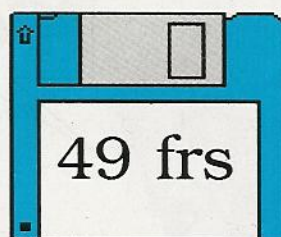
Au sommaire tous les deux mois :

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

PARTICIPEZ A FLOOPY

Les jeux, les utilitaires et les dessins publiés seront rémunérés.

NOUVEAU PRIX !!!



LE NUMERO

Et encore moins cher sur abonnement...

TARIFS D'ABONNEMENTS.

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

Tarif étranger nous consulter.

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

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



TECHNOCOP

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

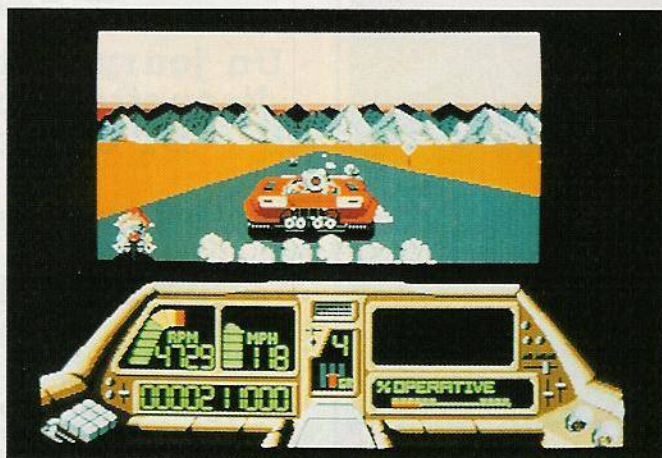


Un logiciel complet, bien conçu, alliant 3 genres qui

plaisent à nombre d'entre nous: la course de voiture, la bagarre et la recherche. Sur la route, l'impression de vitesse et l'animation du bolide sont excellentes, de même que l'intérêt de la conduite. Sur les lieux du crime, on retrouve un peu l'ambiance de Rolling Thunder. Le personnage est un peu lent mais reste agréable à diriger. En revanche, le scrolling des couloirs est plutôt mauvais (surtout sur ST). Au fur et à mesure que l'on progresse dans le jeu, la stratégie et la technique augmentent (un conseil: faites des plans des immeubles!). Aucun temps mort en dehors des accès disque, une difficulté progressive, la possibilité de sauvegarder une partie en cours, l'enregistrement des meilleurs scores, une réalisation soignée dans son ensemble: sans être un 'monument', Technocop est quand même un très bon divertissement.

Vous êtes un Technocop, membre de la brigade anti-gang. Votre mission: capturer des criminels. Pour cela, vous êtes muni du tout dernier équipement contre le crime. D'abord une voiture armée d'un canon. Une route qui défile à la manière d'Outrun... votre temps est compté; au plus vite vous devez vous rendre sur les lieux du crime. Votre bolide sera amélioré avec vos promotions, et si tout se passe bien, après les turbos et béliers à roue, vous aurez en fin de partie une bombe atomique pour vous débarrasser des gêneurs.

Lorsque vous êtes arrivé sur les lieux du crime, votre micro ordinateur vous montre le visage du bandit qu'il faut capturer ou détruire. Un radar-



Si le criminel parvient à s'enfuir, vous vous contenterez de récupérer au passage quelques objets volés. Ensuite, en route pour la prochaine mission!

localisateur incorporé dans votre bracelet-montre vous aide à vous diriger dans les dédales de l'immeuble. Vos armes: un revolver à filet et un pistolet 88 Magnum.

POLICE!

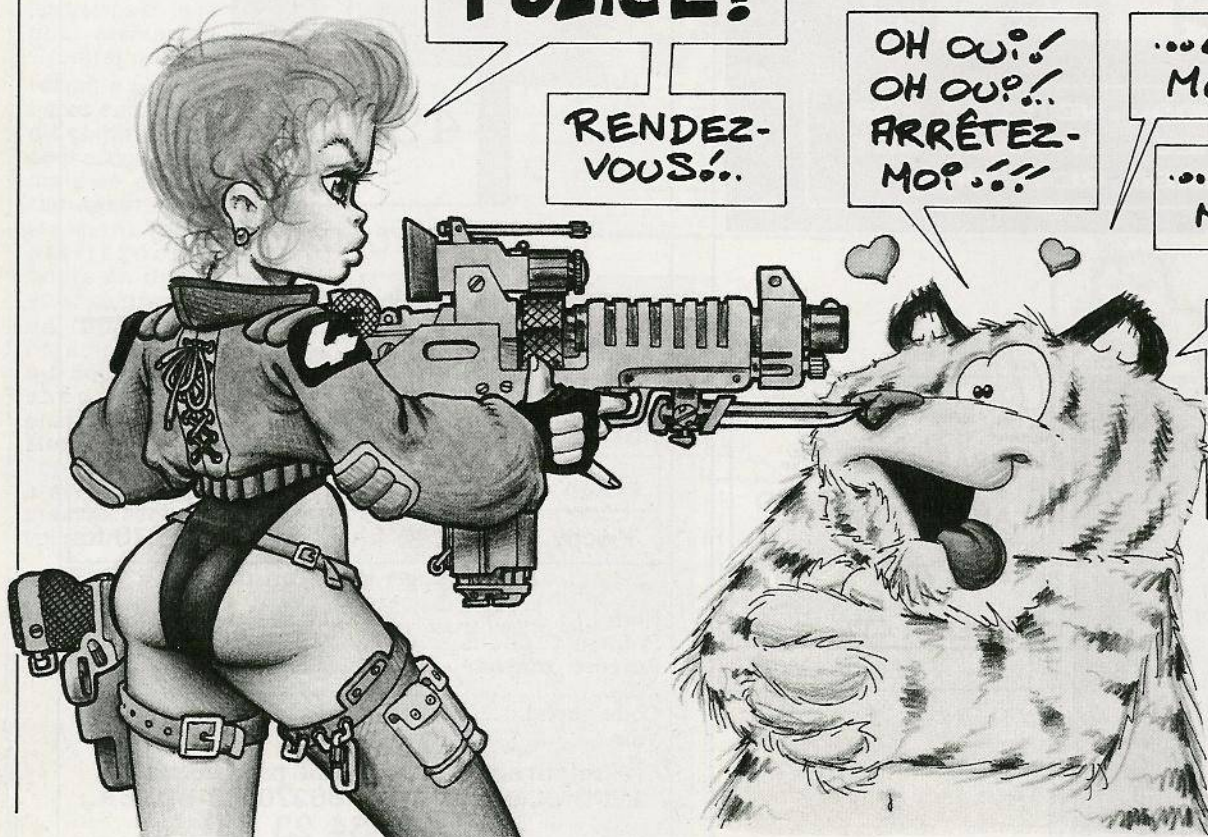
RENDEZ-VOUS!..

OH OUI!
OH OUI!
ARRÊTEZ-MOI!..!!

...LIGOTEZ-MOI!..

...FRAPPEZ-MOI!..

OBLIGEZ-MOI À LIRE LA RUBRIQUE DES JEUX DE RÔLE!..



© B. BELLAMY 83



HUEY

1 joueur
Système: Amiga



Xième remake de Xevious, Huey n'a vraiment pas grand

chose pour faire un grand jeu. Les décors sont relativement bien faits, mais combien avons-nous vu défiler de jeux qui ressemblent à celui-là? Très peu de choses nouvelles dans Huey, les tirs sont très peu précis, et vous êtes touché alors que le missile passe à côté de vous. De même, vous touchez la cible alors que vous avez tiré largement à côté... A moins que vous n'ayez des bombes très très puissantes?

Le but de Huey: aller toujours plus loin. Vous dirigez un hélicoptère et devez tirer sur tout ce qui se présente devant vous. Vous tirez sur les ennemis volants, et larguez des bombes sur les ennemis au sol. Quand vous détruisez des avions, des lettres apparaissent et si vous passez dessus, votre armement est augmenté ainsi que votre vitesse, et cela jusqu'au niveau suivant. Certaines bases vous envoient des missiles télécommandés qui vous suivent. En fait, Huey est un jeu du genre de Xevious mais en moins joli.



Technocop est le genre d'idée que je me fais du jeu sur ordinateur, c'est à dire plusieurs sortes de jeux dans un seul. Là, tantôt vous conduisez une voiture, tantôt vous dirigez un personnage. C'est bien plus amusant. La conduite, si elle est facile aux premiers niveaux, devient assez difficile dans les suivants, et c'est souvent que l'ordinateur marquera "GAME OVER", du fait que vous aurez endommagé votre véhicule en étant poussé hors de la route par des chauffards sans pitié. Une fois hors de votre voiture, tout va encore plus mal, et l'on doit tirer sur presque tout ce qui bouge. Mais on a envie de recommencer une partie, pour voir la suite du jeu.



Voici le tout nouveau jeu de chez Gremlin. En attendant

Foft, je passe mon temps à Technocop. Il est vrai qu'avec deux jeux en un, il serait difficile de ne pas aimer Technocop. Surtout que le premier jeu, la course de voiture à la "Overlander" est particulièrement bien fait, surtout au niveau des sons, mais que par rapport au second, ce n'est rien. Le second me rappelle "Rolling Thunder", en plus gore ici puisque dès que vous touchez quelqu'un, ce dernier éclate littéralement et s'écroule, en bougeant encore. Très violent mais très divertissant. Bien joué aussi le coup des gros méchants, toujours avec des armes originales!

HUEY

GRAPHISME: 55%

ANIMATION: 45%

SON: 35%

INTERET: 40%

Pas de version ST prévue.

**L'ACTUALITE
DES JEUX.**

(Sapristi, bientôt
3615 GEN4)



TECHNOCOP

GRAPHISME: 75%

ANIMATION: 74%

SON: 69%

INTERET: 84%

Peu de différences entre les versions ST et Amiga; si ce n'est une animation plus fluide sur Amiga.



CHUCKIE EGG

PICK & CHOOSE env.200F 1 à 4 joueurs
Système: Amiga / ST

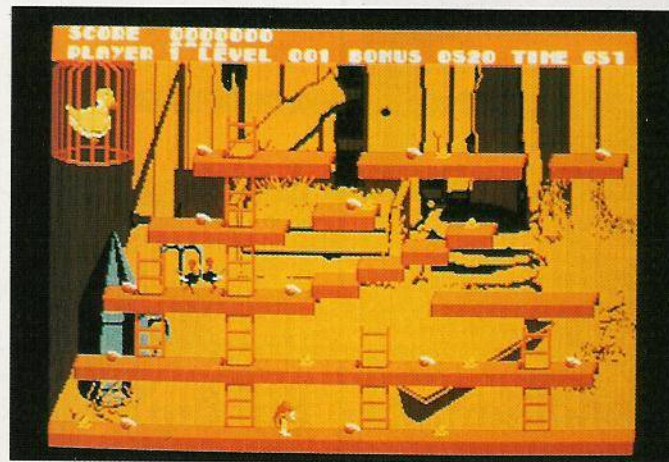
La vie à la campagne n'est pas toujours de tout repos. Et pour vous en rendre compte, vous allez remplacer le fermier chargé de collecter les oeufs et le maïs, tout en évitant les ennemis qui menacent votre vie et votre récolte, sans parler du canard fou qui, une fois sorti de sa cage, est une véritable plaie. Vous devez donc ramasser tous les oeufs, nichés sur des plates-formes, avant de passer à l'écran suivant.

Chuckie Egg évolue sur 32 niveaux de difficulté progressive, mais si, par miracle, vous arrivez au bout, le jeu reprendra, encore plus rapide.



Voilà un jeu amusant, mais très difficile. Une très grande

précision est obligatoire pour les sauts. Personnellement, je vous conseille un vieux joystick à quatre directions du type des premiers Atari, car sans cela, il est très difficile de quitter une échelle au niveau désiré, et il arrive souvent que l'on attrape une crise de nerfs à force de monter trop haut et de rencontrer une poule ou tout autre ennemi. Les images de fond sont très belles, et ce jeu m'en rappelle un autre sur Amiga nommé Mike the Magic.



Le stress à la ferme, ça existe! Gagneons qu'au

bout d'une demi-heure, vous serez aussi fou que le vilain petit canard du poulaillet, surtout quand votre fermier se sera bloqué plusieurs fois sur une échelle, alors que l'ennemi est à vos trousses. Eh oui, l'animation de Chuckie Egg n'est pas à la hauteur des adorables dessins. C'est dommage, car cette adaptation d'un vieux tube des 8 bits avait, sinon, tout pour séduire. C'est un bien joli jeu, tout de même.



CHUCKIE EGG

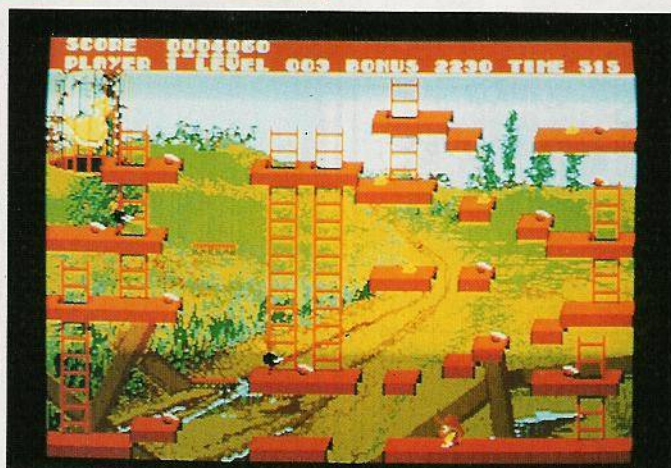
GRAPHISME: 83%

ANIMATION: 38%

SON: 46%

INTERET: 61%

Pas de version Amiga prévue pour le moment.



R-TYPE

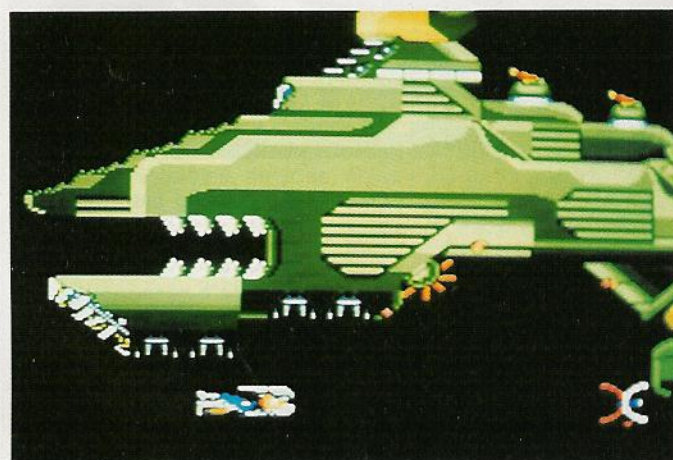
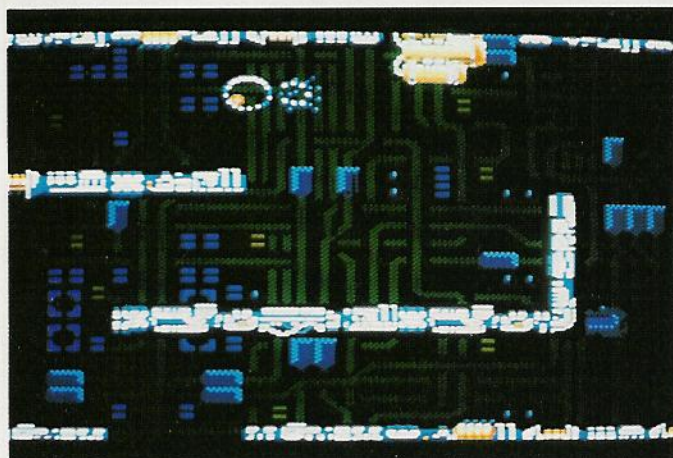
SEGA env.300F 1 joueur
Système: Sega

Les possesseurs d'une console Sega peuvent se réjouir, ce grand hit, adulé dans les salles d'arcades, arrive sur leur écran. Votre vaisseau doit se faufiler, en suivant un scrolling horizontal, parmi des vagues d'engins ennemis, en dégommant le maximum de choses, et en ramassant les bijoux-bonus qui améliorent leur arme et leur chance de survie. A la fin de chaque niveau, un monstre géant vous attend, crachant de son ventre des rafales meurtrières. En cas de décès, une commande 'continue' peut être actionnée, mais elle n'est pas inépuisable...



A part Fantasy Zone, les amateurs de jeux de tir horizontal

(dont, vous le savez, je fais partie) n'avaient rien à se mettre sous le joystick de leur chère console. Voilà un oubli réparé, et de quelle manière! Graphiquement, c'est presque aussi beau que sur ST (bien qu'un peu moins coloré), et du point de vue de la maniabilité, c'est excellent. Toutes les scènes de la version d'arcade ont été reprises dans cette adaptation, et seule la rapidité du jeu s'en ressent, ce qui n'est pas un mal, car autant en arcade que sur ST, il fallait être un expert pour passer les niveaux. Ceci étant, ça reste très coriace.



Cette adaptation de R-Type sur Sega n'a pas à rougir de celle réalisée sur ST (testée le mois dernier): le décor et les monstres sont superbes. Le jeu est en revanche assez difficile, et risque de décevoir les 'moins-de-10ans'. Un joystick plus élaboré que celui d'origine est à prévoir, si vous voulez terminer le premier niveau! La puissance de tir réglable, et la diversité des armes-bonus, donnent à R-Type une dimension supérieure à celle des autres jeux de ce type.

R-TYPE

GRAPHISME: 83%

ANIMATION: 90%

SON: 81%

INTERET: 89%

HELP

Informatique

DEPARTEMENT MEDICAL ET PARAMEDICAL

Vous êtes médecin, kinésithérapeute, orthophoniste, infirmière. Votre gestion de cabinet ne vous satisfait pas totalement. Votre comptabilité non plus.

NOUS AVONS LA SOLUTION À VOTRE PROBLEME.

EN EXCLUSIVITÉ

RHONE-ALPES

HIPPOCRATE *Gestion cabinet médical*

KIROS *Gestion cabinet kinésithérapeute*

PHONIA *Gestion cabinet orthophoniste*

FIRMA *Gestion cabinet infirmière*

SYSTEME COMPLET

" CLES EN MAINS "

- 1 ORDINATEUR ATARI 1040 STF
- 1 ECRAN MONOCHROME ATARI
- 1 DISQUE DUR 30 Mo ATARI
- 1 IMPRIMANTE EPSON LX 800
- 1 LOGICIEL SPECIFIQUE
- 1 FORMATION
- 1 CONTRAT DE MAINTENANCE MATERIEL
- 1 CONTRAT DE MAINTENANCE LOGICIEL
- 1 ASSISTANCE TELEPHONIQUE

PRIX: 26000 frs TTC

Magasins sur 2 niveaux : 7 rue de Strasbourg 38000 GRENOBLE

Tel : 76.51.66.66 (+)

VPC : BP 281 38009 GRENOBLE CEDEX

SAV : ZI des GLAIRONS 38400 ST Martin d'heres

Centre de formation : 20 rue BARNAVE 38400 St Martin d'heres

TRANSPUTOR

ACTUAL SCREENSHOTS env.200F 1joueur
Système: Amiga / ST

Une nouvelle forme de casse-briques fait son apparition sur les micros: le casse-briques en 3D. La raquette se déplace au bord d'un plateau, et renvoie une grosse balle dans des briques empilées à l'autre bout du terrain. Au départ, vous disposez de 10 vies et 10 missiles, mais vous en obtiendrez d'autres en jouant. En effet, il n'existe pas moins de 32 blocs différents, dont certains sont très agressifs, et d'autres, génèrent points ou bonus. Les 32 niveaux de Transputor sont accessibles par groupes de 4, ce qui veut dire, en clair, que vous pouvez commencer au tableau 1, ou 4, ou 8, etc...



Encore un casse-briques, mais en 3D cette fois-ci. Et comme tous les jeux en 3D, il faut une certaine habitude pour pouvoir apprécier les trajectoires de la boule, ce qui est loin d'être évident durant les premières minutes de jeu. Transputor est le meilleur jeu de ce genre sur Amiga, et sans doute sur ST aussi. Les couleurs sont agréables, tout en étant assez étranges, la raquette répond très bien à la manette. Aux touches, elle semble moins précise, mais plus rapide à déplacer.



Transputor est totalement original, il renouvelle complètement le style casse-briques. Toutefois, je l'ai trouvé un peu trop difficile: quand la boule part se perdre derrière les murs de briques, il est impossible de prévoir où elle va ressortir, et le 3D en biais ne facilite pas la tâche! Idem, quand la balle commence à délier d'un bout à l'autre du plateau, c'est vraiment le coup de bol si on la rattrape! En fait, les 10 vies données au départ ne sont pas trop nombreuses.



TRANSPUTOR

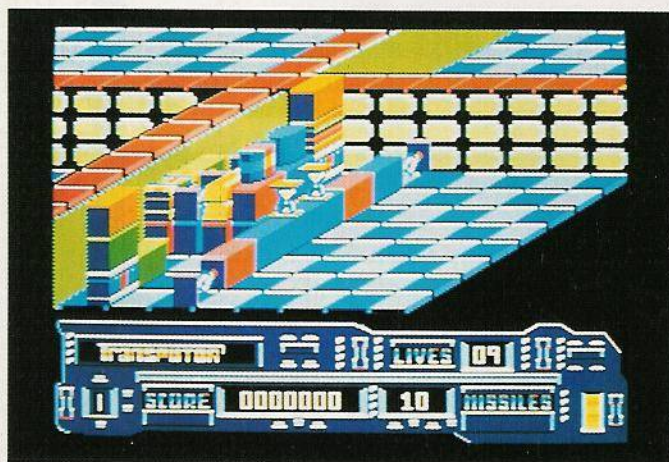
GRAPHISME: 67%

ANIMATION: 65%

SON: 43%

INTERET: 58%

Aucune différence entre les deux versions de ce jeu.



JEU!

IL SUFFIT DE REPONDRE AUX 5 QUESTIONS SUIVANTES POUR GAGNER L'UN DES 10 AMIC

NIGHT HUNTER

UBI SOFT env.200F 1 joueur
Système: ST

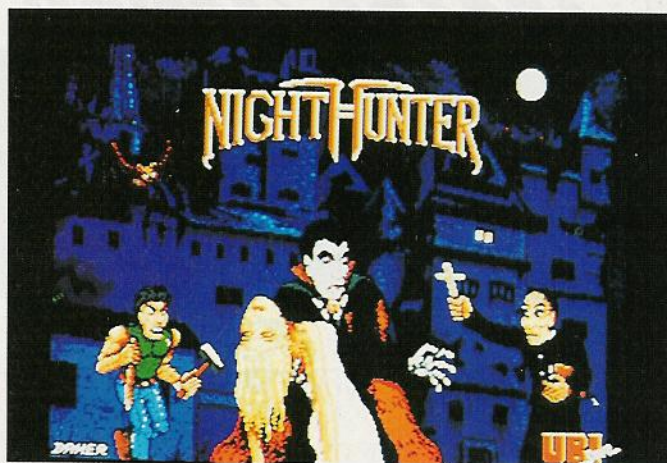
Vous êtes à peine sorti de votre cercueil que la chasse commence. En effet, le professeur Van Helsing, valeureux chasseur de vampires, trouve que vous avez les dents un peu longues, et il a dépêché des tueurs armés d'eau bénite, de pieux, de balles d'argent et de flèches, pour vous renvoyer définitivement dans votre caveau!

Pour sauver votre peau, vous pouvez mordre les adversaires, et éviter ceux qui sont invincibles, en vous transformant en loup-garou ou en chauve-souris. Toutefois, en changeant d'aspect, vous ne pourrez plus ramasser d'objets, ni pénétrer dans les maisons.

Votre but est de franchir des tableaux, en récupérant les médailles précieuses cachés en ville. Pour passer d'un niveau à l'autre, Dracula doit ramasser 8 objets et trouver la porte magique. Certaines portes s'ouvrent facilement, d'autres nécessitent une clef, mais les issues barrées d'un crucifix sont infranchissables.



On pouvait penser que le sujet était épuisé, et que les vampires avaient été mis à toutes les sauces, mais il n'en est rien, et Ubi Soft le prouve. Pour une fois, j'ai incarné le méchant, et ça me plaît. Du reste, j'adore Dracula. Le maniement de la manette pour les transformations m'a un peu dérouté, et je me changeais en chauve-souris puis en vampire sans le vouloir, mais après quelques minutes de jeu, j'ai bien attrapé le coup, et ça allait tout seul. Le petit bruit de succion quand vous attrapez un ennemi est bien rigolo, mais les sorcières ont retourné leur veste et luttent contre vous... Pourquoi tant de haine ? Night Hunter est un jeu bien amusant, et très difficile. Moi, j'en redemande et je vais de ce pas refaire une petite partie. Mais "Dieu! Que la nuit passe vite lorsqu'on est noctambule!"



Si vous voulez passer une véritable nuit d'horreur, allez au cinéma ou faites donc une partie de Night Hunter. Ce logiciel bénéficie d'une très bonne réalisation. Graphiquement c'est correct, l'animation est assez fluide et les bruitages, digitalisés, sont sinistres à souhait. Avouez que l'occasion d'incarner un vampire ne se présente pas tous les jours. Bien, ce n'est pas que je m'ennuie mais c'est soir de pleine lune et j'ai à faire. Pour tous les insomniaques... et les autres.



Avec Night Hunter, on entre vraiment dans l'atmosphère frémissante de l'épouvante. Le graphisme est soigné, et l'on prend un certain plaisir à faire évoluer son Dracula dans le château, le cimetière, ou les cryptes. Quelle expérience originale que de se métamorphoser en loup-garou ou en chauve-souris! Quelle joie de saisir un ennemi et dans une aspiration bruyante le vider de son sang! Le bruitage ajoute également une note sinistre (hululement de chouette, ricanement de sorcière, etc...) Les clés et les parchemins à retrouver sont dissimulés dans le décor, et lorsque l'on recommence une partie, ces objets ne se trouvent plus au même endroit. Une astuce: quand votre vampire est accroupi, il ne craint rien de ses adversaires. Malgré tous ces aspects attrayants, Night Hunter reste excessivement difficile. Les ennemis sont très, voire trop nombreux, et certains sont redoutables; il vous faudra beaucoup de persévérance.



NIGHT HUNTER

GRAPHISME: 78%

ANIMATION: 67%

SON: 71%

INTERET: 74%

La version Amiga ne devrait plus trop tarder.

CAPTAIN FIZZ MEETS THE BLASTEROIDS

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

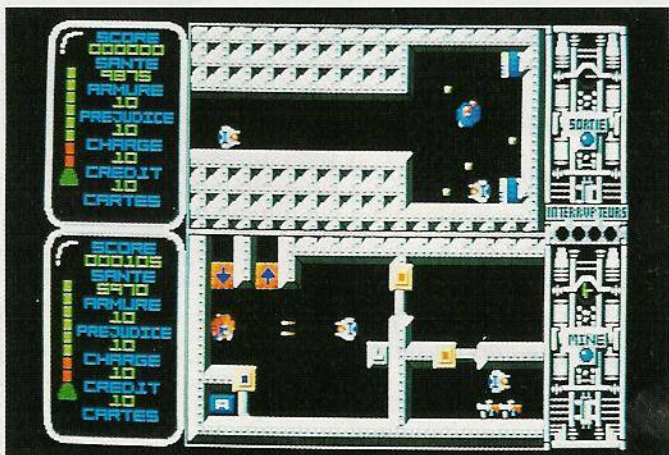


Décidément je n'arrive vraiment pas à accrocher à ce jeu de chez Psynapse (Psygnosis), c'est peut-être dû au fait que Captain Fizz est surtout destiné à être joué par deux joueurs. Je dois quand même avouer que le jeu est original (résoudre des énigmes afin d'activer des mécanismes) mais un peu aberrant (imaginez un vaisseau qui puisse détruire une galaxie en explosant...). Le scrolling est inexistant et remplacé par un "bête" changement de tableau (dommage), quant à la musique, elle m'a tellement marqué que je suis incapable de vous dire s'il y en a une (profond soupir). En bref, je pense que Psynapse aurait pu faire un grand jeu de Captain Fizz mais ils sont un peu passés à côté de la plaque. J'espère les retrouver une autre fois avec un grand jeu comme ils savent les faire.



CAPTAIN FIZZ est un savant mélange de réflexion, de réflexes et d'entraide. Les graphismes sont assez moyens, ce qui n'enlève rien au charme de ce jeu, d'autant plus qu'il est plutôt rapide. Le jeu à deux demande assez vite une coopération totale ou presque (une ou deux petites trahisseries de votre partenaire mettant un peu de piquant dans la partie), certains niveaux nécessitent impérativement deux joueurs. Pour ceux qui penseraient que cela manque d'action, je les rassure. Les nombreux ennemis qui occupent certaines pièces vous obligeront à user un peu plus encore votre bouton de tir.

Vous vous trouvez dans un immense vaisseau intergalactique incontrôlé, ou, plutôt, dirigé par un ordinateur fou. Votre but est de détruire cette bécane diabolique avant que le vaisseau ne s'approche trop près du soleil, auquel cas votre vaisseau risque d'exploser en emportant avec lui toute la galaxie (vous êtes sur un petit pétard, quoi!). Votre tâche n'est pas simple car plusieurs niveaux vous séparent de l'ordinateur principal. Pour y accéder, vous devez combattre des centaines de robots générés et dirigés par l'ordinateur du vaisseau, mais vous devrez aussi résoudre quelques énigmes pour changer de niveau. Il vous faudra appuyer sur différents boutons dans le bon ordre (rassurez-vous, des voyants s'allument lorsque vous trouvez le bon bouton). Vous pouvez jouer seul à Captain Fizz, mais un certaines astuces demandent à ce que vous jouiez à deux.



MOTOR MA

GREMLIN env.200F 1 joueur
Système: ST

Après une grande guerre bactériologique, un docteur sadique profite de la pénurie de nourriture pour devenir le maître d'une des dernières villes existant encore en vendant une substance verte: le Slu. Hélas, cette dernière transforme ceux qui la mangent en de véritables légumes mutants... Go légumes go! En tant que survivant de l'Apocalypse, vous devez trouver de la nourriture autre que du Slu, et aussi affronter tous les mutants qui ont envahi les bâtiments. Dans les rues, vous serez à bord de votre voiture et vous devrez combattre les autres véhicules... La voie vers d'autres villes se trouve dans l'arène, un lieu de combats automobiles où pendant quelques instants, vous comprendrez ce qu'est l'Enfer. Le jeu, qui est en fait une version arcade/aventure du jeu de plateau Car Wars mêle des phases de conduite et de combat dans les rues avec des phases de recherche et de combat dans les bâtiments. Vous pouvez également entrer dans des stations-service pour réparer votre voiture ou acheter diverses choses.



Si les débuts de jeu ne sont pas faciles, tout va déjà beaucoup mieux lorsque vous obtenez le radar, dans le premier bâtiment. En effet, il vous permet de mieux repérer les routes, mais surtout les centres ennemis et les stations service. J'ai eu l'occasion d'entrevoir une seule fois l'arène pour vous dire que c'est mortel, mais le jeu est si agréable que l'on y retourne vite pour tenter de passer à la seconde ville! Graphismes et son agréables, scrolling multidirectionnel correct: toutes les caractéristiques d'un bon jeu.

CAPTAIN FIZZ MEETS THE...

GRAPHISME: 44%

ANIMATION: 12%

SON: 31%

INTERET: 67%

Pas de version Amiga prévue pour le moment.

MASSACRE



C'est la série de chez Gremlin! Après Technocop, voici encore un jeu de voiture et d'arcade où tout baigne dans la douceur et la poésie. Les mutants gluants qui se désagrègent sont assez chouettes, et le jeu en lui-même mêle intelligemment arcade et aventure. En effet, le jeu n'est qu'une version arcade d'une partie de Car Wars, et le joueur devra rechercher des gadgets à rajouter à sa voiture, s'il veut survivre dans l'arène. J'ai beaucoup aimé le maniement aisé de la voiture, ainsi que la réalisation en général. Bref, un excellent jeu de chez Gremlin, presque aussi bien que Technocop.



Moitié arcade, moitié aventure, Road Raider est un bon logiciel. Les graphismes et les sons ne révolutionneront pas le monde du ST mais le jeu en lui-même n'est pas mal. Le fait que l'action se déroule parfois dans les bâtiments, parfois dans la rue, et la dernière partie dans l'arène, rend le jeu prenant. Le combat dans l'arène est particulièrement meurtrier, et j'avoue ne pas y avoir survécu jusqu'à maintenant. Une maîtrise totale du joystick (et de vos nerfs) semble nécessaire pour finir ce jeu. Alors vous qui admirez Mad Max, essayez de survivre dans cette ville peuplée de mutants!



MOTOR MASSACRE

GRAPHISME: 82%
ANIMATION: 79%
SON: 70%
INTERET: 82%

PHANTOM FIGHTER

MARTECH env.200F 1 joueur
Système: Amiga



Phantom Fighter est dans la plus pure tradition des shoot'

Je ne vous étonnerai certainement pas si je vous dis que le but de ce logiciel, c'est d'arriver sain et sauf au bout des cinq niveaux proposés. Une fois l'histoire succinctement décrite et ce scénario (très élaboré... Si, si, il ne faut pas croire) posé, parlons des moyens dont vous disposez pour y parvenir et de votre environnement. D'abord chaque niveau est différent, c'est-à-dire que le premier, le troisième et le cinquième ont un scrolling horizontal alors que le deuxième et le quatrième ont un scrolling vertical. A bord de votre vaisseau, vous êtes opposé à différentes vagues d'Aliens qui vous attaquent de toutes parts et que vous devez repousser à l'aide de votre seule arme (du moins au début): votre canon. Comme celui-ci s'avère rapidement inefficace, vous avez la possibilité de ramasser des petites pastilles, contenant une lettre, qui augmenteront votre puissance de feu. Ces pastilles apparaissent à la suite d'une destruction totale d'une, deux ou trois vagues d'ennemis.

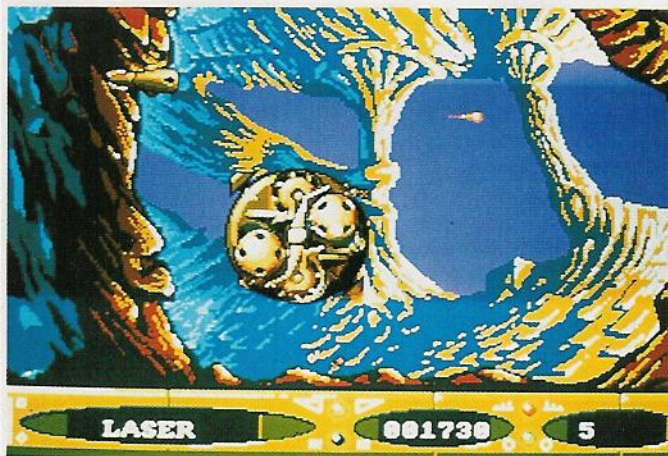
em up et le digne successeur des standards du genre tels Xenon ou R-Type. Un must en somme. Tout y est: le graphisme, de la page de présentation à l'image finale en passant par les décors réellement somptueux, l'animation, très fluide, l'intérêt et la difficulté, parfaitement graduée. Dans l'ensemble, un jeu très prenant. Seule la musique, bien réalisée mais un rien répétitive à mon goût peut s'avérer lassante. Typiquement un logiciel d'arcade pure et dure qui établit une nouvelle norme dans cette catégorie pourtant déjà riche en production de qualité.



PHANTOM FIGHTER

GRAPHISME: 83%
ANIMATION: 84%
SON: 77%
INTERET: 79%

La version ST, prévue au tout début, ne sortira pas!



G-NIUS

LANKHOR env.200F 1 ou 2 Joueurs
Système: ST

L'ordinateur de bord de votre vaisseau spatial est subitement devenu fou, et vous vous écrasez sur une planète voisine. Au plus vite vous devez rejoindre la sortie du vaisseau avant qu'il ne se désintègre. Pour cela, il faut:

- trouver des passages, car des éboulements ont obstrué certaines portes de communication, -utiliser les Robots-ascenseurs après les avoir partiellement détruits,

- éviter les Robots-entretien qui semblent totalement déréglés... ou mieux, les détruire pour récupérer des armes ou de l'énergie.

Pour accéder à un étage supérieur, il faut éteindre les bornes lumineuses qui s'y trouvent, ce qui déclenchera l'arrivée des ascenseurs.

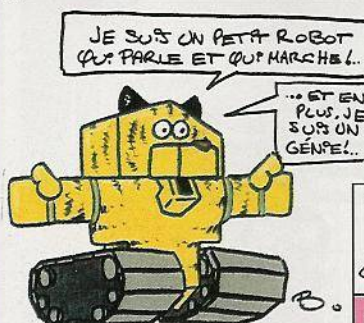
A chaque partie, la disposition des salles est différente (ne perdez pas de temps à faire des plans, à moins de sauvegarder d'abord votre partie) et on peut changer la difficulté en modifiant certains paramètres.



S.L



Depuis le temps que je l'attendais celui-là, je suis bien content de pouvoir enfin y jouer. Maintenant que je l'ai, je ne fais plus qu'y jouer tellement il est prenant. Graphiquement, c'est très original et ça reste très beau (un peu dans le style BD). Côté son, ça sent Lankhor à plein nez, avec une abondance de bruits digitalisés farfelus, rigolos et du meilleur effet. Côté jeu, c'est de l'arcade avec un soupçon d'aventure, et c'est très très prenant. Ce qui me plaît le plus, c'est que le jeu est très progressif et qu'on va toujours plus loin, tout en découvrant toujours et encore de nouvelles ruses, mais aussi de nouveaux ennemis ou pièges. Un jeu Lankhorien génial (cela devient presque redondant), avec une durée de vie infinie, puisque les plans changent à chaque fois (mais il est possible de sauver une configuration!).

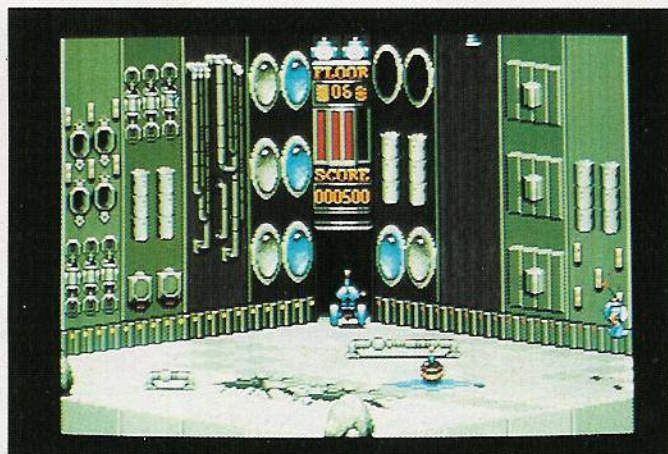


Première chose à faire: vous procurer un bouclier, sinon

c'est la mort à brève échéance. Ensuite, c'est une question d'entraînement et de réflexe. Car tout compte fait, on se retrouve assez bien dans ce dédale de salles, et on prend l'habitude de s'y diriger sans se faire éjecter ou tomber dans le vide. La difficulté augmente progressivement et à partir du niveau 4, ça n'est pas triste... Un bon jeu d'action, les graphismes et bruitages sont particulièrement soignés (c'est signé Lankhor!) et la maniabilité excellente; ainsi le déplacement en 3D ne pose pratiquement pas de problème d'adaptation.



J'ai toujours un problème quand je dois tester ce genre de jeux, car je n'aime pas trop cette façon de jouer. Mais ce que je note dans G.NIUS, c'est surtout la qualité du jeu, les bruitages amusants et comme très souvent chez Lankhor, un souci du détail. Un peu complexe du fait que l'on joue en même temps au joystick qu'au clavier. Le personnage est mignon et le jeu est plein d'humour. Mais le jeu ne m'a pas branché. Chacun ses goûts...



G-NIUS

GRAPHISME: 83%

ANIMATION: 82%

SON: 82%

INTERET: 79%

Pas de version Amiga annoncée pour le moment!

SOUS LA SURFACE CALME D'UNE MER BLANCHIE PAR LE SOLEIL, UNE MENACE SOUTERRAINE MASSE SES TROUPES

On ne sait jamais ce qui se tapit sous la surface, aux aguêts, prêt à attaquer... D'une seconde à l'autre, l'assaut sous-marin va vous prendre au dépourvu. Vous aurez besoin d'être précis à la seconde près comme vous laissez tomber vos grenades sous-marines – vos seules armes – pour répondre aux attaques des sous-marins ennemis et détruire leurs torpilles thermiques, mines flottantes et missiles de croisière.

THE DEEP™



LICENSED BY CREAM CORPORATION



CBM 64/128 cassette et disquette
SPECTRUM cassette et disquette
AMSTRAD cassette et disquette
AMIGA disquette
ATARI ST disquette
IBM PC disquette

**UN TORRENT DE DESTRUCTION
MONTE DES PROFONDEURS!**

U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P. 3 Zac de Mousquette, 06740 Châteaufort de Grasse.



SUPERMAN

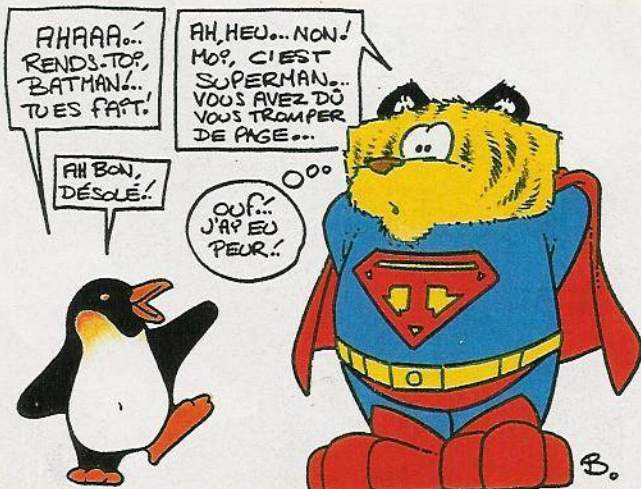
TYNESOFT env.200F 1joueur
Système: Amiga / ST



Il trace dans le ciel un sillon bicolore, il est le défenseur de l'univers, il est... Superman! Le voici confronté à différents ennemis envoyés par l'affreux Darkseid. Pour se défendre, Superman utilise ses super-pouvoirs: vol, vision thermique et télescopique, super-coup de poing, super-coup de pied, super-souffle. Au début de chaque mission (8 au total), on lui attribue une partie de ses pouvoirs; à vous de jongler avec chacun d'eux de la façon la plus efficace. Par exemple, quand le nombre d'ennemis est trop grand, le super-souffle les éloignera, pendant que vous récupérerez votre énergie. Dès que vous aurez repris vos forces, vous pourrez de nouveau taper dans le tas. Les meilleurs scores seront récompensés par une sauvegarde dans la tableau d'honneur.



Superman est une reprise du jeu sorti en 1986 sur micro 8 bits. Si le scénario est resté le même, l'action et les graphismes, eux, n'ont plus rien de commun avec la version d'origine: autant comparer un vieux Space Invaders avec Space Harrier. Certaines séquences de Superman sont d'ailleurs fortement inspirées de Space Harrier... La possibilité de changer d'arme apporte un peu de tactique à ce jeu, qui pourrait n'être que du tir bête et méchant. Seul problème: la trop grande difficulté.



Etre un super-héros, c'est agréable mais pas toujours facile; Superman nous le démontre clairement.

Après avoir dégommé une vingtaine de monstres sans atteindre le niveau 2, je me suis dit qu'il y avait sûrement un truc (aucune aide dans le manuel du parfait Surhomme, naturellement!)... Donc, il faut déjà trouver la bonne tactique afin de détruire tous les para-démons de Darkseid. Etant moi-même un Super-joueur, j'ai vite pigé l'astuce:

- 1) Souffler sur les ennemis pour les éloigner.
- 2) Détruire en priorité, à l'aide de la vision laser les démons armés de l'appareil à secousses.
- 3) Donner un coup de poing à un des ennemis et souffler à nouveau avant que Darkseid n'envoie d'autres para-démons. En continuant ainsi, on parvient à finir cette première épreuve. Ce Superman est maniable, le graphisme est fort bien réussi, mais une chose me dérange: si l'on échoue dans un des niveaux supérieurs (même s'il reste 1 ou 2 vies), il faut reprendre le jeu depuis le début. C'est vraiment crispant!



SUPERMAN

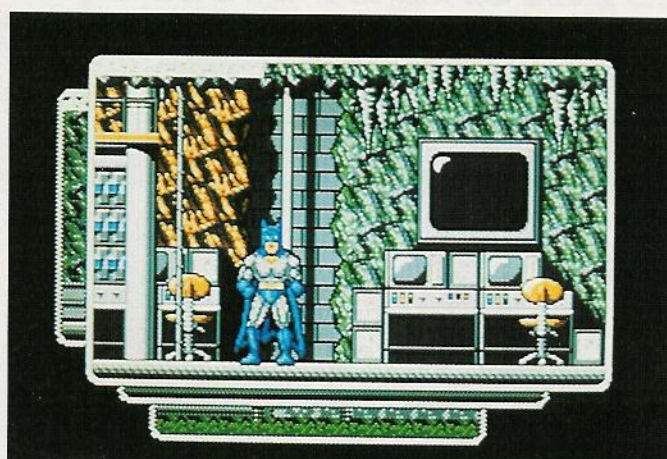
GRAPHISME: 81%
ANIMATION: 82%
SON: 81%
INTERET: 71%

BATMAN

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

Ce sont deux jeux à part entière qui nous sont proposés dans la même boîte, chacun tenant sur une disquette. Dans la première aventure, vous devez combattre The Penguin et ses troupes qui projette de régner, dans un premier temps sur Gotham City, et ensuite sur le monde. Dans la seconde aventure, c'est votre fidèle complice Robin qui a été capturé par le Joker que vous devez libérer. Le maniement du personnage se fait par l'intermédiaire du joystick et il faut ramasser des objets qui sont disséminés un peu partout.

Attention, chacun d'eux a une fonction propre et ils doivent être utilisés de la bonne manière. Comment? A vous de le trouver. Pour entraver le bon déroulement de votre mission, The Penguin a envoyé ses hommes bien décidés à vous abattre. Pour se défendre, plusieurs possibilités. Tout d'abord le combat à mains nues, mais ce n'est pas très efficace. Sinon servez-vous des différentes armes récupérées en chemin. L'action se déroule aussi bien dans votre repaire que dans la ville. En tout cas, le nombre de lieux à découvrir est impressionnant et leur exploration doit être des plus méthodiques. Faire des plans ne serait pas inutile mais le plus important, c'est de ne pas s'emmêler les mains dans sa cape...



S.L

Batman est la dernière production signée Ocean,

et est vraiment impressionnante! Je passerai sur les graphismes et l'animation qui sont très bons pour vous parler de ce que je préfère dans le jeu: le système. En effet, au lieu de nous faire un bête jeu d'arcade basé sur un super-héros, comme certains font (cherchez bien, vous trouverez de qui je veux parler très près d'ici), les programmeurs d'Ocean ont fait un excellent jeu d'arcade/aventure, où les actions à accomplir sont relativement logiques! De plus, la présence de deux jeux est une excellente chose ainsi que le coup de faire du dos de la documentation un poster! Un excellent jeu avec un très bon rapport qualité/prix!



F.L

Décidément, les héros de BD semblent inspirer les

éditeurs! C'est au tour de Batman d'être adapté, et il ne s'agit pas de la moins réussie des adaptations, bien au contraire! Même si cette fois-ci elle est plus basée sur l'arcade, le graphisme est néanmoins splendide: rien à dire. Côté son, la musique assez répétitive qui accompagne l'action devient vite stressante. Mieux vaut la couper! Le maniement du personnage s'avère aisé et l'animation très bonne. Le principe d'affichage des écrans, sous forme de petites fenêtres qui se superposent, ne plaira peut-être pas à tout le monde, mais ça a l'avantage de permettre de visualiser les lieux déjà parcourus d'un (presque) simple coup d'oeil. Très bien réalisé dans l'ensemble, Batman sera sans doute un futur hit.



D.L

Ouah! C'est comme la BD! OCEAN a encore frappé fort. En plus, deux jeux pour le prix d'un, ça c'est sympa. La qualité des graphismes et de l'animation est excellente, ainsi que l'ensemble du soft. Ce jeu d'aventure-arcade est réellement intéressant, et cette adaptation aurait pu devenir un 'hit' si la difficulté avait été moins grande. En effet, l'espérance de vie de votre héros est beaucoup trop faible pour qu'un joueur moyen espère aller loin. Quoi qu'il en soit, il est bon de retrouver les protagonistes de cette célèbre BD qui avait donné lieu à une série TV complètement désopilante. Souvenirs, souvenirs.



BATMAN

GRAPHISME: 76%

ANIMATION: 83%

SON: 50%

INTERET: 87%

La version Amiga arrivera très bientôt.

**UN GEN4
SANS
SERVEUR,
CE N'EST
PAS UN
VRAI GEN4.**

(Sapristi, bientôt
3615 GEN4)

ARGH... UN PENGOUIN
KAMIKAZE DE PAUL-
ÉMALE VECTOR.

PAS DU TOUT...
JE SUIS UN MANCHOT
ASSASSIN ENVOYÉ
PAR LE COMMANDANT
CASTEAU.



ZANY GOLF

ELECTRONIC ARTS env.200F 1 à 4 Joueurs
Système: ST

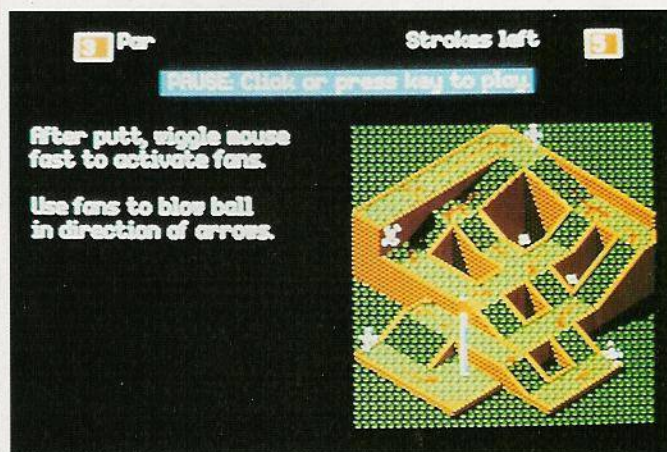
Voici encore un mini-golf, mais cette fois-ci, il est totalement délirant. De un à quatre joueurs peuvent s'affronter sur un parcours de neuf trous, en jouant simplement à la souris. Les joueurs disposent de cinq coups pour passer du premier au second niveau, mais ils peuvent ramasser des bonus sur certains parcours. Si jamais leur nombre de coups tombe à zéro, c'est le Game Over.

Après un premier coup très classique, on arrive vite dans le délire le plus complet. Le second trou est bouché par un Hamburger qu'il faudra faire sauter, après avoir tapé un tube de Ketchup, pour libérer le passage. Le troisième trou commence par une partie de flipper où il faut faire tomber la balle dans un trou pour pouvoir continuer...

Vous l'avez compris, ce mini-golf est totalement délirant, jusqu'au dernier tableau, très électronique, avec des téléporteurs et autres engins étranges.



Les jeux, favorisant l'esprit de compétition entre plusieurs personnes, sont tellement rares, qu'il faut encourager de telles initiatives. Cette fois-ci, vos adversaires devront vous battre sur un terrain de mini-golf, assez original. Cette fois-ci, rien à voir avec la rigueur de MINI-GOLF (cf GEN4 N° 8), puisque c'est vraiment le délire total. Les graphismes sont impressionnants, et l'animation n'est en rien critiquable. Seul reproche à émettre, le nombre limité de trous (9 seulement), bien que cet inconvénient soit globalement comblé par la qualité même du jeu. Espérons que ce sport suscitera autant de bons logiciels que son grand-frère, le golf, sans pour autant être bêtement plagié.



Voici encore un Electronic Arts réussi sur ST!
Après Power-

drome, c'est le second que la société sorte sur cette machine et qui ne soit pas trop raté! Il est vrai que depuis que c'est un jeu venu de la filiale anglaise, et que là-bas, ils connaissent aussi bien le ST que l'Amiga. En attendant, Zany Golf est un jeu éclatant, superbe, le must des mini-golfs, avec une bonne dose de délire en plus. Hamburger, trous qui bougent, lasers, téléporteurs, tout y est mêlé dans un graphisme et une animation superbe. Seul reproche: il n'y a que neuf trous, et quand on commence à les connaître, cela devient moins drôle d'y jouer seul... Par contre, si vous pouvez y jouer à plusieurs, vous y reviendrez souvent!





Enfin le mini-golf que j'espérais! Ceux qu'on avait eu l'occasion de tester jusqu'à présent étaient beaucoup trop austères. Le golf est pourtant un thème qui peut laisser libre cours à la fantaisie la plus totale. Ce Zany Golf, comme son nom l'indique, est un jeu complètement loufoque. On ne peut pas dire que cette fois-ci Electronic Arts ait fait dans le réalisme; ils y sont même allés de bon cœur côté imagination! Avez-vous déjà vu, sur un parcours de golf, un hamburger bondir comme un ressort? Un tube de ketchup gicler sur la pelouse? Ou encore, une balle se perdre dans un flipper que vous pouvez commander? J'en passe et des meilleures... Alors, la perfection? Pas tout à fait. Deux ombres au tableau: la difficulté d'apprécier la trajectoire en 3 D, et la feuille de marque qui laisse à désirer. Pour une fois, chez Electronic Arts, c'est l'originalité qui prime sur le sérieux.

OSWALD

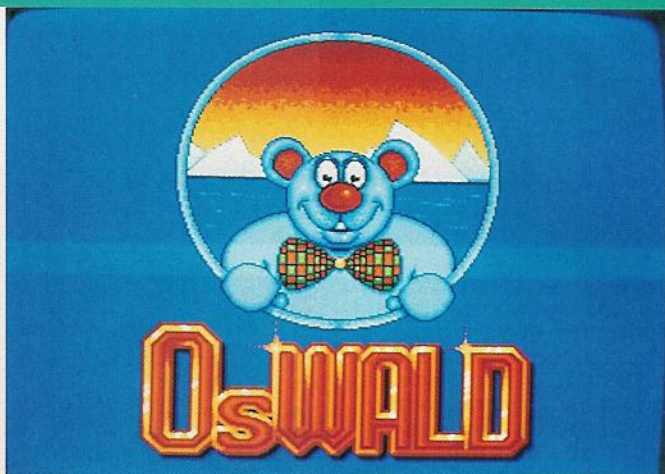
STARVISION Prix NC 1 joueur
Système: Amiga

Oswald est un logiciel qui nous vient du froid! Un petit ours perdu sur la banquise doit sauter sur des blocs de glace mouvants ou sur le dos des baleines pour ramasser ses cadeaux de Noël. Bien sûr, il a des ennemis (sinon tout serait si fade!): l'esquimaux à l'air renfrogné, armé d'une pique, et l'oiseau brailard au bec accéré. Si notre ours, qui gambade d'un côté à l'autre de l'écran, se retrouve bloqué, sans îlot pour avancer, alors que son dernier point de chute sort de l'aire de jeu, il plonge et perd une de ses 3 vies. Triste fin pour cet adorable plantigrade.



Oswald est un jeu simple, amusant et beau graphiquement.

Le petit ours répond bien à la manette, quoique dans certains cas, on saute sur le côté alors qu'on voulait sauter en biais et c'est très gênant, surtout si l'esquimaux vous attend sur le morceau de glace où vous allez bondir. Bref, ce jeu demande beaucoup de calme et de lucidité pour que vous puissiez faire un bon score. Personnellement, j'ai réussi à attraper quatorze cadeaux. Je ne doute pas qu'on puisse faire mieux, mais essayez, et vous verrez que ce n'est pas vraiment évident.



Oswald est un ourson bien sympathique, même s'il s'adresse à moi dans sa langue maternelle, qui m'est plus qu'étrangère (du danois peut-être?). Et le jeu? Pour résumer ma pensée, je dirais: bon graphisme, bon bruitage, mais intérêt complètement absent! Les blocs de glaces et les baleines défilent d'une manière aléatoire (contrairement au vieux Frogger, dont ce jeu reprend un peu le principe), aucune stratégie n'est permise; si vous êtes chanceux, vous avancerez dans le jeu, sinon vous n'aurez qu'à admirer les plongeurs d'Oswald. Slut!



ZANY GOLF

GRAPHISME: 84%

ANIMATION: 79%

SON: 72%

INTERET: 88%

Une version Amiga sera sortie à l'heure où vous lirez ce test.



OSWALD

GRAPHISME: 76%

ANIMATION: 45%

SON: 80%

INTERET: 23%

Pas de version ST prévue.



MUNSTERS

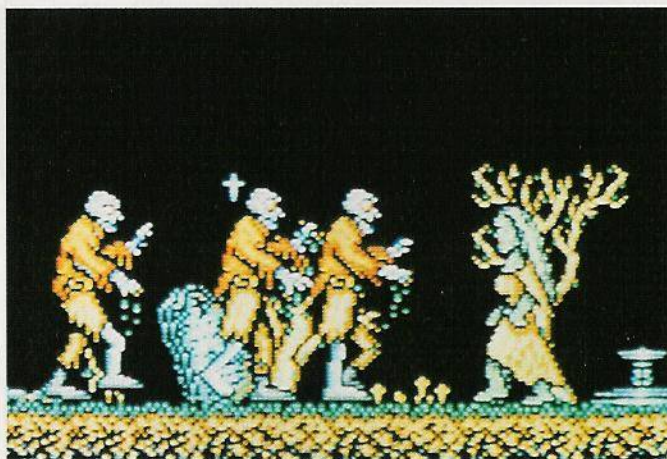
AGAIN AGAIN env.250F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Si vous n'avez pas la chance d'être abonné à Canal+, ou la chance de vivre aux USA, il est fort probable que vous ne connaissiez pas la famille Monstre. Elle est composée de Herman Monstre, aux allures de la créature du Professeur Frankenstein, de sa charmante épouse (que vous incarnez dans la première partie de ce jeu), de Grand Pa, Eddy le fils prodige, et enfin de la charmante Marylin, la fille d'Herman.

Marylin a disparu, enlevée par des créatures d'outre-tombe qui viennent envahir la surface de la terre. Heureusement, vos connaissances de la magie vont vous permettre de lutter contre les indésirables et de libérer votre fille. Pour cela, vous devrez aller ramasser des objets qui vous permettent de jeter des sorts aux créatures. Mais attention, les sorts ne sont pas les mêmes pour tout le monde, ce qui complique énormément la tâche.



J'ai adoré le feuilleton, et j'adore ce jeu. La musique est super, et les personnages très ressemblants. Mais quel dommage que la doc ne vous dise rien sur la façon d'affronter les monstres. Pour ma part, cela fait une semaine que j'essais en vain de libérer Marylin, et que je me fais tuer dès les premières minutes de jeu. C'est un peu au hasard que je vais ramasser les objets, et que je tire sur les ennemis, sans savoir si mes projectiles seront efficaces. Mais le jeu reste amusant, même s'il est difficile. J'ai quand même réussi une fois à terminer la première partie du jeu, et à faire bouger Grand Pa et Herman, mais je ne suis pas allé beaucoup plus loin.



Décevant, ce jeu. Graphiquement, c'est moche, plutôt sale. La musique est jolie, mais répétitive; je l'ai coupée au bout d'une demi-heure. Mais le plus triste, c'est l'action, trop limitée: on déplace son personnage et on tire de temps en temps, ça ne va pas bien loin. Dans le même style d'ambiance, je lui préfère nettement Night Hunter qui, s'il est difficile, fait preuve de beaucoup plus d'originalité. Je n'ai pas vu le feuilleton anglais The Munsters, mais je ne pense pas que ce logiciel éloignera nos amis anglais de leur téléviseur au profit du jeu vidéo.



MUNSTERS

GRAPHISME: 60%

ANIMATION: 60%

SON: 65%

INTERET: 75%

Très peu de différence entre les versions Amiga et ST, si ce n'est pour le son bien sûr!



UNE
SLM 804
OFFERTE
PAR
VIDEOSHOP
SUR LE
3615 SM1*ST.

(Sapristi, bientôt
3615 GEN4)

TITAN

TITUS env.200F 1joueur
Système: Amiga

itan est le premier casse-brique de la troisième génération! Dans 80 niveaux, vous devez diriger votre raquette magnétique à facettes pour contrôler les rebonds de la boule de puissance. Tout d'abord, il faut dire que chaque tableau est beaucoup plus grand qu'un écran, et que le tout scrolle dans tous les sens très rapidement. Pour finir un tableau, vous devez soit détruire toutes les briques, soit envoyer la boule vers une brique EXIT. La boule rebondit sur tous les côtés de la raquette puisque l'on dirige celle-ci sur tout l'écran, et qu'il est donc possible de la lancer d'un côté, de la rattraper pour la relancer de l'autre... Bref, vous êtes libre d'aller partout sur le niveau. Lorsque vous passez sur la boule, vous inversez son sens, mais si vous vous arrêtez dessus, elle sera stoppée pendant quelques instants. Tout ne serait qu'assez simple s'il n'y avait pas des briques spéciales. Certaines vous font perdre une vie si votre boule les touche, d'autres si votre raquette les touche! Il y a des champs de force qui empêchent la boule de la boule de traverser les passages rouges mais pas les verts, et inversement pour la raquette. Une brique très spéciale échange les positions de la boule et de la raquette, ce qui est parfois des plus désagréables!

Il y a aussi des briques indestructibles mais que l'on peut bouger en les poussant, de l'huile qui empêche votre raquette de changer de direction tant qu'elle passe dessus, des briques émergentes qui montent au fur et à mesure que la raquette passe dessus, jusqu'à devenir infranchissables. D'autres briques ne sont destructibles que par la raquette! Bref, vous l'avez compris, Titan est encore un jeu qui renouvelle les casses-briques, en apportant des tableaux qui font parfois plus de huit écrans!



S.L

Je suis enfin remis de ma partie de Titan et si je peux me permettre de vous donner un conseil, essayez-vous avant de jouer car l'écran scrolle si rapidement qu'on a tendance à avoir la tête qui tourne très vite! Titan a beau être un casse-brique, il est tellement innovateur dans le genre qu'il est en lui seul un genre. En effet, si les éléments classiques du casse-brique sont de la partie dans Titan, le jeu ressemble aussi un peu à Gauntlet pour le déplacement sur le niveau! C'est beau, très bien fait et en plus c'est original... Que demander de plus à Titus? Rien, en fait, à part sortir beaucoup de jeux de cette qualité. Avec Crazy Cars 2 et maintenant Titan, Titus atteint le niveau des meilleurs éditeurs français!



Après le Choc des Titans, voici le choc de Titan! Si vous

pensez qu'Arkanoïd 2 était le dernier casse-brique que vous deviez d'acheter, vous faites erreur, car désormais Titan se doit de faire partie de votre ludothèque. En effet, ce dernier est une véritable révolution dans le genre, rien que par le fait d'être affiché sur l'écran entier! Avec ça, sa réalisation est des plus belles, avec un scrolling multidirectionnel overscan comme on a jamais vu sur Amiga! Bref, achetez Titan si vous êtes un fan de ce type de jeu, vous ne serez pas déçu!



TITAN

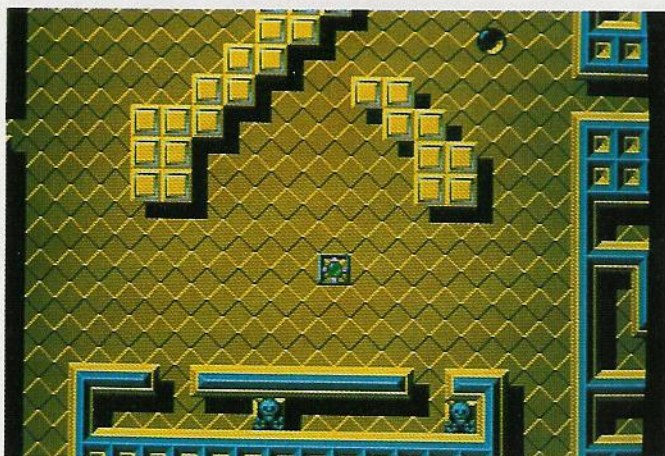
GRAPHISME: 89%

ANIMATION: 93%

SON: 82%

INTERET: 96%

La version ST est en cours d'adaptation. La différence viendra du scrolling qui ne sera plus plein écran!



**DE LA
FUREUR,
DES JEUX
ET DU
ROCK'N
ROLL!**

(Sapristi, bientôt
3615 GEN4)

BIO-CHALLENGE

DELPHINE SOFTWARE env.200F 1 joueur
Système: ST

Et voici enfin le premier jeu de chez Delphine Software, que nous vous présentons en préviews depuis quelques numéros. Bio-Challenge est un jeu dans lequel vous dirigez un robot dont le but est d'assembler, à chaque niveau, un talisman. Une fois le talisman reconstitué, il faut combattre le gardien du niveau pour accéder au suivant. Chaque tableau varie en longueur et scrolle latéralement selon les mouvements du robot. Des monstres divers mais toujours étranges peuplent les niveaux et vous font perdre de l'énergie lorsque vous les touchez, ainsi que les vagues continuelles de petits vaisseaux! Votre but est dans un premier temps de survivre, donc de détruire ces derniers ou d'éviter tout contact avec eux. Pour cela, votre robot, qui n'est pas armé, ne dispose que d'une possibilité: faire la toupie sur lui-même et à la rigueur, combiner cette figure avec un saut, ce qui détruit tous les vaisseaux qui viendraient le toucher pendant ce temps. Dans un second



temps, il vous faut récupérer les morceaux du talisman et pour cela, tuer des monstres! Là, ça se complique. Vous devez sauter sur les plaques qui parsèment le tableau. Chaque plaque est plus ou moins résistante, selon le nombre de tirets qu'il y a dessus. Il faut faire des bonds sur la plaque autant de fois qu'il y a de tirets pour la faire tomber. Si en tombant vous écrasez un

monstre, ce dernier meurt et laisse avec sa carcasse un morceau du talisman. Il est aussi possible de faire tomber les plaques en sautant et en faisant une toupie à côté de celle-ci, ce qui la fait tomber tout en la translatant, et permet d'avoir plus de chances de toucher un monstre. Rajoutons qu'il est possible de reprendre de l'énergie en certains endroits du tableau, qu'il vaut mieux ne pas



Il faudrait être fou pour ne pas adorer ce soft où tout est parfait et où tout dépasse même largement ce qui se fait actuellement dans le genre. Si les autres éditeurs ne se réveillent pas rapidement, Delphine décrochera un grand nombre de 4 d'Or à la fin de l'année!

Personnellement, c'est l'animation qui m'a le plus frappé, sans parler des graphismes. Lorsque le robot fait une toupie, on a vraiment l'impression de regarder un dessin animé à la télévision... mais il n'en est rien, et il est même conseillé de se reprendre car le jeu demande beaucoup de concentration. Les monstres que l'on doit affronter à chaque fin de tableau sont terrifiants, mais qu'est-ce qu'ils sont bien faits! Bref, Bio-Challenge est le jeu d'arcade à acheter ce mois-ci, en tout cas si vous ne devez en acheter qu'un!



BIO-CHALLENGE

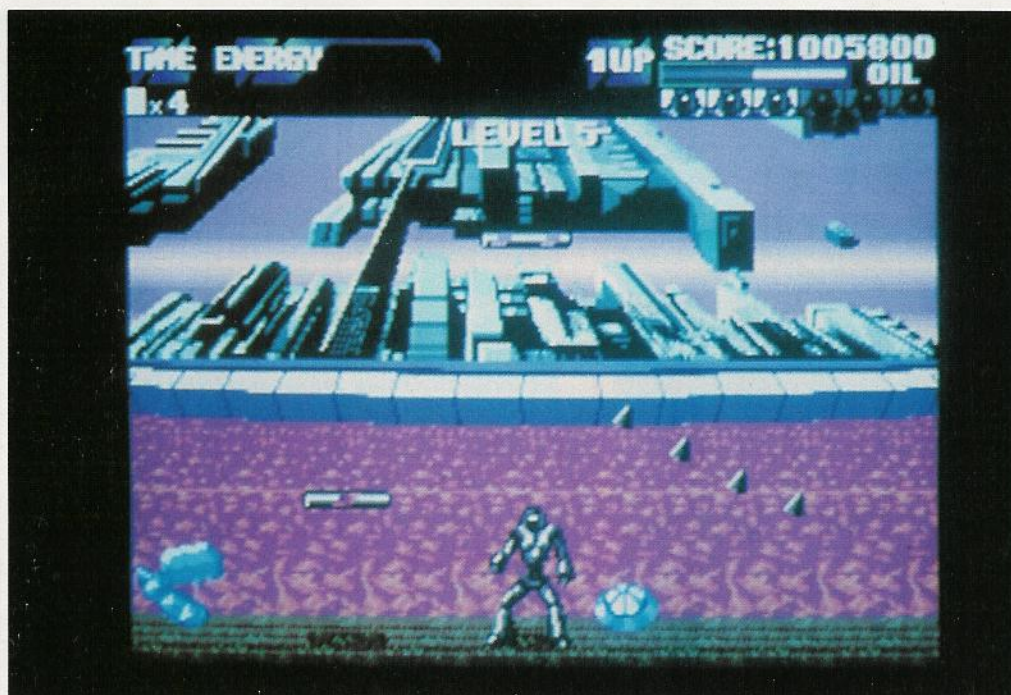
GRAPHISME: 98%

ANIMATION: 99%

SON: 99%

INTERET: 97%

La version Amiga comportera des musiques encore meilleures et de plus beaux graphismes!



Difficile d'écrire après avoir joué à Bio Challenge... 160 couleurs superbes, un scrolling différentiel sur beaucoup de plans, des sprites variés et dont l'animation s'approche des dessins animés: Bio Challenge est le jeu le mieux réalisé que j'ai pu voir sur ST. Côté son, c'est également excellent, au-dessus de tout ce que l'on fait d'habitude, au point que l'on dirait presque de la digitalisation. J'ai beaucoup aimé la phase de présentation de chaque niveau, où une tête robotique en fil-de-fer se remplit de tonnes de couleurs par pan, pendant que la tête annonce "Welcome to level X": c'est comme dans les salles d'arcades! En plus d'être de qualité, les musiques (elles sont l'oeuvre du compositeur de Clayderman, s'il vous plaît) sont nombreuses et variées. Bon, j'allais oublier de vous parler du jeu en lui-même. Il n'est pas écrasé par la réalisation puisqu'il est aussi génial. Simple mais original, il ravira tous ceux qui aiment les jeux d'action à la Mario Bros, mais plaira aussi aux autres. Allez, je le dis: "Bio Challenge est le meilleur jeu d'arcade disponible pour ST". La version Amiga sera encore meilleure nous promet-on! Nous attendons donc impatiemment sa sortie.

tomber dans les crevasses qui parsèment le sol, qu'il y a des univers parallèles à chaque niveau (les couleurs changent dans ces univers, mais pas les décors!), et qu'enfin des super-armes sont parfois accessibles, comme les super-bottes qui permettent de faire tomber plus facilement les plaques! Enfin, lorsque vous avez réuni tous les éléments du talisman, vous pouvez vous diriger jusqu'au bout du tableau, et affronter le monstre final.

Ces gros monstres varient, bien sûr, selon les niveaux. Dans cette partie du jeu, votre robot est au sol alors que le monstre en question se déplace à l'extrême droite de l'écran. Lorsque vous sautez, le robot se transforme en pistolet et peut alors tirer. Il vaut mieux viser la tête du monstre, mais je vous conseille tout de même d'éviter également les tirs de ce dernier, qui sont mortels.

Une fois le monstre touché plusieurs fois, on peut passer au niveau suivant. J'allais oublier de dire que des scènes animées de présentation sont présentes avant le jeu, entre chaque niveau et à la fin si vous y arrivez...



Bio Challenge est un jeu qui va marquer le monde du jeu. Passé le côté technique, déjà époustouflant, on se retrouve face à un jeu d'arcade complètement génial, ce qui n'est -hélas!- pas toujours le cas de tous les jeux très bien réalisés. Mais ici, le jeu est à la fois original et très prenant... Les niveaux sont variés, les monstres qui marquent la

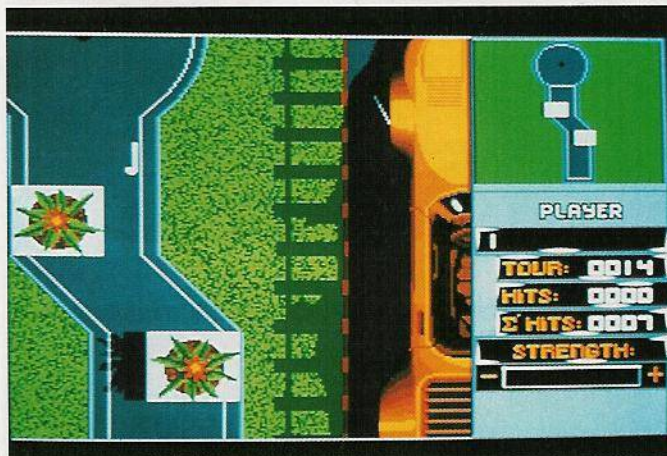
fin de chaque niveau sont géniaux, et on a vraiment l'impression de jouer à un vrai jeu de café! Ça rappelle un peu les jeux japonais type Mario Bros, et c'est complètement fou! Rien ne déteint dans Bio Challenge, tout y est synonyme de perfection. Alors, n'hésitez pas, quelque soit le prix, à acheter le meilleur jeu du moment, et qui sera certainement parmi les meilleurs de l'année!



MINI GOLF +

STARBYTE env.250F 1 à 9 joueurs
Système: Amiga

Le minigolf, comme son nom l'indique, est un petit golf (ça, vous le saviez sûrement). Vous devez envoyer votre balle dans un trou à l'aide d'un club. Donc, si vous êtes comme moi et que vous n'avez pas pris de vacances l'été dernier, voici le moyen de retrouver les joies d'un jeu pratiqué très souvent pendant vos moments de loisirs. Vous pouvez y jouer jusqu'à neuf, si toutefois vous avez la patience d'attendre votre tour. Vous avez droit à six coups pour franchir l'obstacle, car passé ces six tentatives, vous allez directement au trou suivant, et cela pendant dix-huit trous.



Quelques améliorations par rapport au Mini Golf, mais on ne peut pas vraiment dire que celui-ci nous en donne beaucoup plus. Même si la représentation graphique des trous est convenable, ça manque de punch, d'originalité. Un peu d'imagination, SVP, Messieurs les développeurs! Une bonne idée, quand même, que celle de permettre de voir le trou dans ses détails en faisant scroller l'image. En revanche, le positionnement de la canne est discutable, de même que le dosage de la force de frappe. La musique est pour le moins pénible. Enfin, il y a un gros bug de programmation: quand on joue à plusieurs, le score cumulé affiché est celui du joueur précédent. Pas sérieux, ça...



Encore un minigolf, et bientôt un troisième, dès que les gens de chez Electronic Arts auront sorti le leur. Moi, j'adore le minigolf, et chaque année, j'écrase mes adversaires à ce jeu. Vous allez me dire que le minigolf c'est un jeu que l'on pratique au grand air, pendant lequel on peut respirer à pleins poumons l'air des montagnes ou de la mer, ou encore celui de Chantilly, suivant l'endroit où on le pratique, mais quand il pleut? Là, pas d'intempéries, ni d'attente ou de piste en mauvais état. En plus, il y a même de l'herbe, des fleurs et toutes sortes de petits animaux qui viennent agrémenter le décor.

TURBO TRA

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

Une nouvelle course de voitures ce mois-ci, mais celle-là, elle est spéciale. En effet, c'est une course de circuit 24. Je pense que tout le monde connaît les circuits 24, ces super-jeux que les parents achètent pour les enfants et dont les grands se servent plus souvent que les petits. Dans ce jeu, vous pouvez jouer à deux, seul contre l'ordinateur, ou encore seul pour vous exercer. Il ne s'agit pas pour accélérer de presser le bouton, mais de maintenir le manche du joystick dans le sens des rails, et ce n'est pas évident, surtout dans les virages. Le jeu est accompagné d'un grand choix d'options, qui va du circuit à la couleur de votre véhicule en passant par l'état de la route (sèche ou mouillée). Si vous jouez à deux, chacun pourra voir son véhicule dans sa propre partie de l'écran, ce qui est bien plus pratique pour jouer.



Je dois saluer l'idée qui est originale, quoique déjà vue puisqu'il existe une course de petites voitures sur C64 qui se nomme Scalextrix, mais rien de ce genre n'existait sur Amiga. Le mal est réparé. Le jeu est assez mignon, mais je n'aime pas trop la façon de diriger le véhicule. J'aurais préféré une conduite plus près de celle des vraies voitures de circuit 24, et non pas cette façon de balancer le joystick dans le sens du virage. C'est encore un jeu qui est très amusant quand on est plusieurs à jouer mais un peu ennuyeux lorsqu'on joue tout seul.



MINI GOLF +

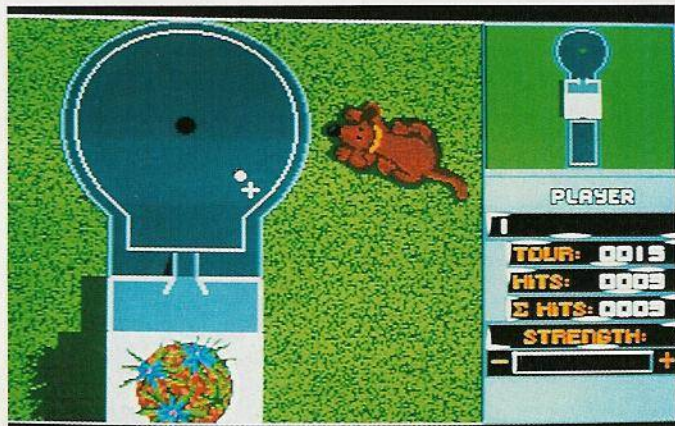
GRAPHISME: 83%

ANIMATION: 71%

SON: 65%

INTERET: 62%

Pas de version ST prévue.



FAX

u 2 joueurs



Dire que l'on retrouve avec Turbo trax l'ambiance du Circuit 24 serait pour le moins exagéré. C'est vrai que cette simulation est bonne et complète. Elle reprend tous les ingrédients de ce jeu: construction du circuit avec ses morceaux de piste à assembler, choix de la voiture, et un joystick en guise de télécommande, freinages, dérapages. Elle y ajoute des paramètres liés aux possibilités de l'ordinateur: usure des pneus, sauvegarde des meilleurs temps, etc... La manière de conduire est similaire. Alors? Alors il manque un petit quelque chose: la voiture! Je veux parler d'une vraie voiture miniature, ce joujou qui passe à toute vitesse devant vos yeux, que l'on

graisse de temps en temps avec un coton tige, et qui tombe parfois en panne... Turbo trax est bien réalisé, mais il n'a pas le charme d'un vrai circuit 24.



TURBO TRAX

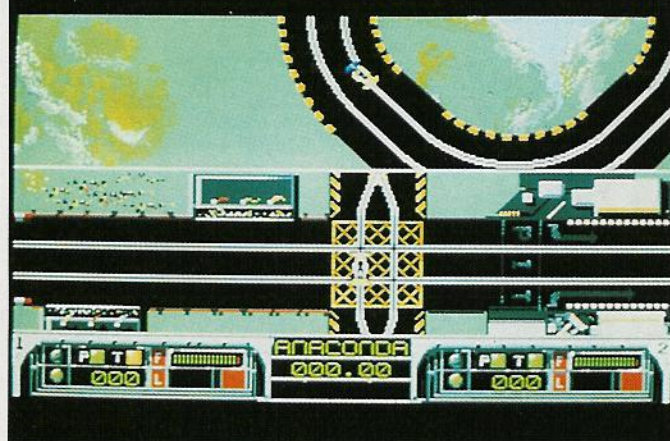
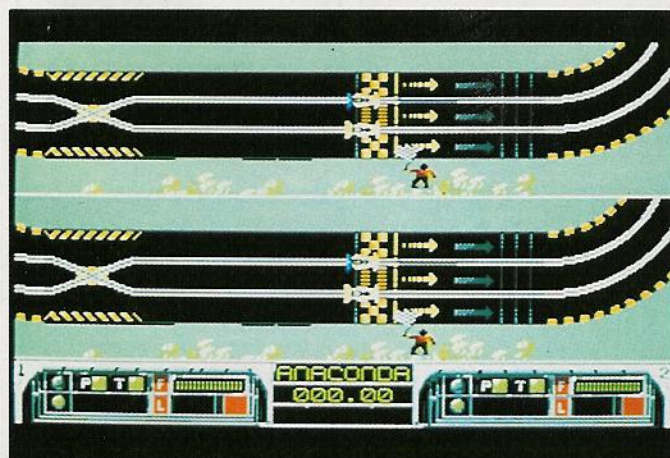
GRAPHISME: 57%

ANIMATION: 51%

SON: 52%

INTERET: 42%

Pas de version ST annoncée pour le moment.



ICE BALL

TURTLE BYTE env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga

Dans le château de glace, une malheureuse balle est prisonnière. Pour se sortir de là, elle devra traverser un labyrinthe de 50 pièces. Cette boule peut sauter sur des plates-formes glacées, en ramassant émeraudes et rubis, et en évitant les ennemis volants et les rayons laser qui lui barrent le passage. Au fur et à mesure qu'elle progresse, notre balle se dégonfle, et doit rejoindre la pompe à air nécessaire à sa survie. Ice Ball peut être joué seul, ou à 2 simultanément; chacun essayant d'amasser le plus de bijoux possibles.



Ice Ball est un petit jeu, au graphisme assez primaire.

l'aurait pu être sympa, s'il n'était pas si agaçant à manoeuvrer: la balle doit avoir un coeur de plomb, pour être aussi lourde. Je vous avoue tout de suite que je n'ai pas eu la patience de vérifier s'il y avait bien 50 niveaux! Le seul point positif est la musique, qui est bien rythmée.



On pardonne parfois à certains jeux de plates-formes leurs graphismes primaires, à condition toutefois que la maniabilité soit excellente. Iceball de ce point de vue a tout faux, car le saut en diagonale, même avec l'habitude, est difficile. Il faut non seulement être très bien positionné au départ, mais en plus avoir la dextérité; c'est malheureusement assez éternant, et l'auteur du programme aurait dû trouver un système plus facile. C'est dommage, car le jeu n'est pas inintéressant et demande même une certaine stratégie dès que l'on dépasse les tout premiers niveaux.



ICE BALL

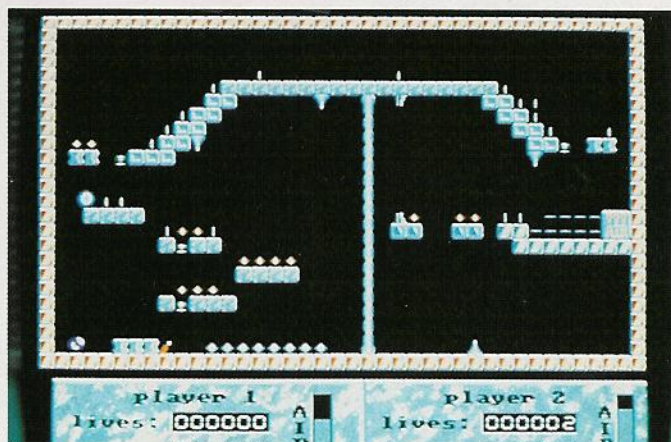
GRAPHISME: 25%

ANIMATION: 20%

SON: 82%

INTERET: 30%

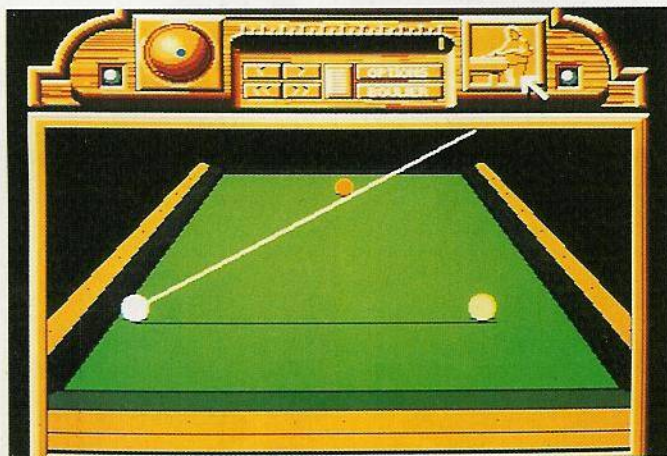
Pas de version ST prévue.



**SPORT**

BILLIARD SIMULATOR

ERE INFORMATIQUE env.250F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga



Je vais sûrement parler dans le vide, car je pense que la plupart des gens connaissent les règles du billard français. Mais je me dois quand même vous la rappeler au cas où un lecteur ou une lectrice ne serait pas au courant de la pratique de ce sport. Vous avez une table et trois boules. Une blanche, une jaune et une rouge. Il suffit de frapper votre boule à l'aide d'une queue de billard de telle sorte que cette boule aille toucher les deux autres. Chaque fois que vous y parvenez, vous pouvez recommencer jusqu'à ce que vous manquiez votre coup. Pour cela, vous devez frapper la bille de certaines façons, en calculant l'angle, et en donnant de l'effet à votre boule. Dans ce jeu signé ERE INFORMATIQUE, tout est permis, le rétro et tout autre coup technique. La représentation du billard est au choix en 2D ou 3D. Il y a même une option qui vous permet de jouer sur une autre planète ce qui fait varier la pesanteur des boules.



Il m'arrive parfois de faire une partie de billard au troquet du coin, mais mon truc à moi, c'est surtout le baby-foot ou le flipper. Si vous voulez une démonstration, regardez plutôt la démo de Billiards Simulator ou bien Paul Newman dans l'Arnaqueur. Cette simulation est à mon goût un peu trop technique. Je sais, le billard... c'est pas du billard! et l'adresse des joueurs est souvent le reflet de leurs heures d'entraînement. Alors, pour le moment, j'ai bien du mal à réaliser des séries correctes, et il m'est difficile de vous dire si ce jeu est techniquement au point; mais il semble que tout ait été prévu pour qu'il le soit.



Encore un billard me direz-vous? Oui mais cette fois-ci, il s'agit du nec plus ultra en la matière. En premier lieu il est français, les puristes apprécieront. Ensuite c'est le seul soft du genre qui mérite véritablement l'appellation de simulation. Tous les aspects du jeu ont été respectés. Comme de surcroît l'animation est correcte et le graphisme est très bon, même s'il est vrai que le sujet en demande peu, ce logiciel mérite toute votre attention. Le seul point noir réside dans le mode "démo"; une fois lancé, on reste béat d'admiration devant les coups réalisés et surtout on ressent, lorsque l'on est comme moi un joueur dit moyen, un profond sentiment de découragement et l'on devient vite complètement démoralisé. Enfin, l'espoir fait vivre...



Il est splendide ce billard, très réaliste et de loin le meilleur que nous ayons sur micro. Tout est très clair, et tout est modifiable. On peut même déchirer le tapis en donnant trop d'effet à la boule. Mais je ne me souvenais pas que c'était si difficile de caramboler ces boules. Je ne suis pas un champion de ce sport, mais pendant les vacances, quand je jouais dans les salles, il m'arrivait plus souvent de marquer des points. C'est une très bonne réalisation et l'on doit reconnaître que les français se débrouillent de mieux en mieux en programmation et n'ont plus rien à envier aux étrangers.

**BILLIARD SIMULATOR****GRAPHISME: 70%****ANIMATION: 50%****SON: 65%****INTERET: 75%**

Une version ST devrait voir le jour très bientôt, sans aucune différence notable.





**RAID
BUDES**

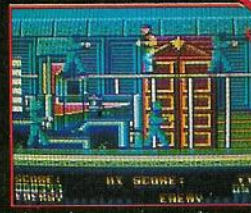
VS.

DRAGONNINJA

T.M.



**DATA
EAST**



Dans votre lutte pour la suprématie, vos adversaires se trouvent être quatre types d'assassins Ninja maléfiques, des lanceurs d'étoiles dont les talents sont variés et dangereux. Egalement, des Lutteuses acrobatiques et des

Chiens de garde vicieux, un Obèse Souffleur de feu, un Géant portant une Armure, et le Géant Ninja, vert et horrible - qui a l'habitude déconcertante de se multiplier en armée sont décidés à gâcher votre journée.

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU 93427145

ZAC DE MOUSQUETTE, 06 740
CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL: 93 42 7145



FALCON

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



Et voici le simulateur de vol dernier cri, FALCON, dans lequel vous pilotez un F-16. Vous êtes en train de vous dire que ce n'est pas le premier, mais vous vous trompez car FALCON est le plus complet de tous les simulateurs et je vais vous le prouver:

Pour commencer, vous entrez votre nom dans le Dusty Roster (tableau de service) ensuite vous choisissez votre grade qui va de Premier Lieutenant à celui de Colonel. Si vous sélectionnez le plus faible, vous entrez en mode d'entraînement (pas de tirs ennemis, pas d'atterrissages ratés). Puis vous choisissez une mission parmi toutes celles qui vous sont proposées et enfin, vous sélectionnez les armes utiles pour cette mission. Jusqu'ici tout est simple!

Vient ensuite le moment du décollage. Si votre avion est trop chargé (je parle aux Rambos) ce sera une rude épreuve où vous serez obligés de faire appel à l'Afterburner. Et enfin direction la cible ennemie...

En vol vous pouvez faire appel à différentes vues: avant, arrière, droite, gauche, vers le haut (dans le cockpit), extérieure avec rotation sur un axe. Devant vous se trouve un superbe tableau de bord qui continue des deux côtés du cockpit. Ce dernier occupe tout l'écran et se divise en une partie vitrée en haut et des instruments en bas. Sur la vitre se trouvent les

indicateurs de gravité, de trajectoire de vol, d'altitude, de cap, de tirs et les armes employées. Sur la console se trouvent un radar de combat, un radar de vol et de visée, un contrôle des armes, le compte-tours et un tas d'autres boutons et de voyants. Le tout fort bien détaillé dans le mode d'emploi où l'on vous explique comment décoller, atterrir, descendre un Mig, bombarder un pont et j'en passe...

Missions mises à part, vous avez aussi la possibilité de vous entraîner aux bombardements, d'échapper à des missiles, de poursuivre des Migs mais vous pouvez aussi apprendre à effectuer

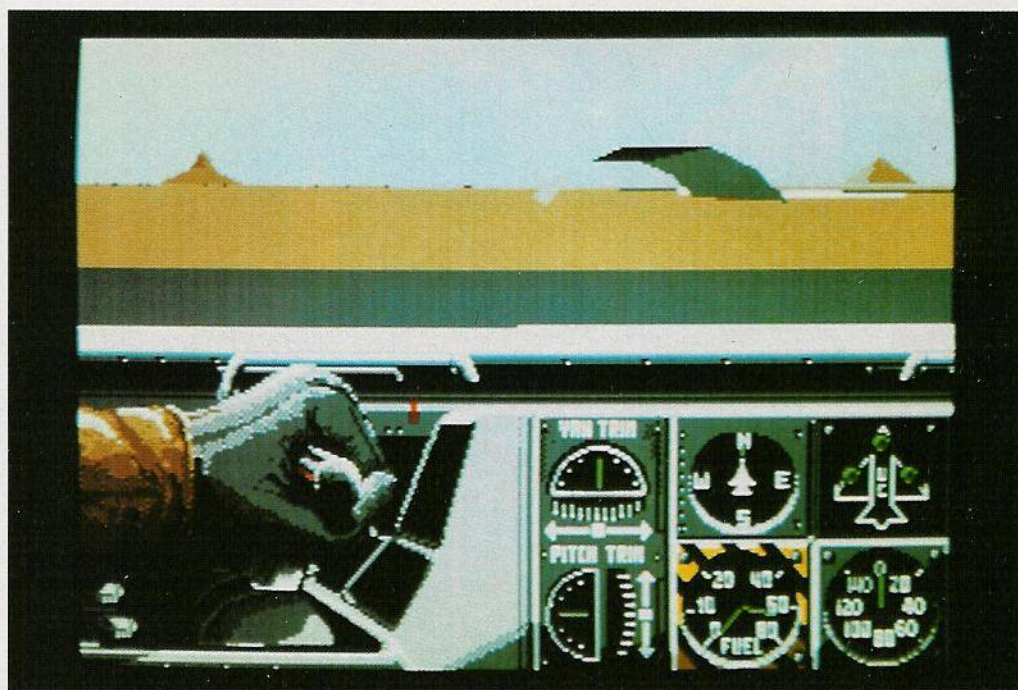
des figures afin de mieux maîtriser votre avion en combat.

Reste enfin le moment le plus dur: l'atterrissage. Au premier niveau vous ne courez aucun risque, mais à partir du grade de Capitaine vous pouvez vous scratcher très facilement (ce qui vous coûtera la cour martiale). Si votre mission a été un succès, vous gagnerez des points d'honneur qui vous permettront de récolter des médailles et autres distinctions.

J'oubliais le plus important: vous pouvez jouer à plusieurs, soit par liaison directe avec un autre ST, soit par l'intermédiaire d'un modem. Sympa non?



Au début il y eut Flight Simulator 2, puis arriva Gunship suivi enfin d'Interceptor. Désormais, il n'y en aura plus qu'un, le meilleur, le plus beau, le plus intéressant: FALCON. La progression dans les simulations de pilotages d'avions (et d'hélicoptère) était régulière, et ce soit en est l'aboutissement logique. Mais où vont-ils s'arrêter, telle est la question aujourd'hui. La qualité des graphismes est déjà fortement supérieure à ses prédécesseurs, tout comme les capacités sonores d'ailleurs. En plus la documentation (très épaisse) est géniale, claire et relativement simple, permettant ainsi d'assimiler rapidement les nombreuses options de ce simulateur très puissant. a plane pour moi.

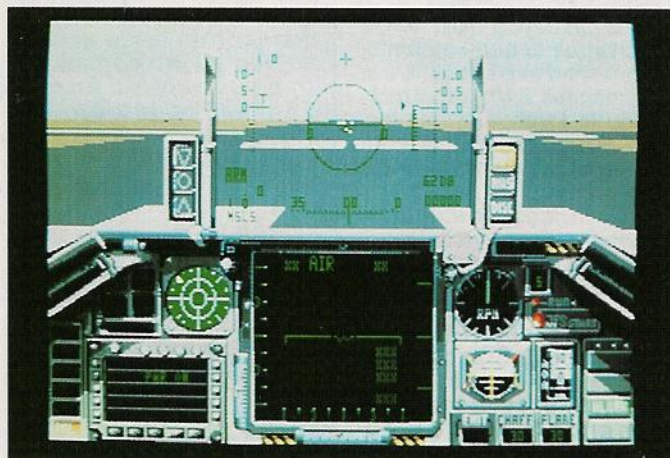




Depuis le temps que je prie le dieu du ST pour qu'il m'envoie un bon simulateur de vol, ma prière est enfin exaucée. FALCON est arrivé! C'est le nec plus ultra des simulateurs de vol sur tous les points. En effet, le paysage est représenté par un graphisme fabuleux et ce n'est rien comparé aux vues intérieures de l'avion. La fluidité du décor m'a coupé le souffle. Si vous saviez la façon dont les commandes du F-16 répondent, je suis sûr que vous vous précipiteriez chez votre revendeur le plus proche afin de vous procurer ce bijou créé par une société que je bénis: Mirrorsoft. Falcon m'a tellement subjugué que je suis encore sous le choc et incapable de vous en parler plus longtemps. De plus, il est temps pour le Lieutenant-Colonel Jean de reprendre du service! See you in Hell Guys!



Une documentation impressionnante, des graphismes époustouflants, des bruitages digitalisés très bons, une animation incroyable, un réalisme hors du commun: c'est Falcon! Tous ces ingrédients en font "the must of the must" des simulations aériennes. Comme en plus un nombre conséquent de missions est proposé et que des scénari disks sont prévus, l'intérêt du jeu est immense. Mais le fin du fin, c'est la possibilité de jouer en réseau aussi bien sur ST, Amiga ou Mac. Le seul reproche, mais il est inhérent à la qualité de la réalisation du soft, c'est sa complexité. La prise en main est donc assez longue, mais elle vaut vraiment le coup. Avis aux amateurs!



FALCON

GRAPHISME: 92%

ANIMATION: 99%

SON: 94%

REALISME: 98%

INTERET: 99%

La seule différence entre les deux versions vient des effets sonores, meilleurs sur Amiga.



AVENTURE

LA QUÊTE DE L'OISEAU DU TEMPS

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



Tout droit tirée de la célèbre bande dessinée de Loisel et Letendre, LA QUÊTE DE L'OISEAU DU TEMPS sort enfin sur ST. Tout se déroule dans le monde d'Akbar où la magie règne en maître, où les Boraks (monstres méchants) dévorent tout ce qui traîne. Vous incarnez les personnages principaux de l'histoire, c'est à dire Pelisse, fille de Mara la sorcière, le Chevalier (retraité) Bragon et, par la suite, Bulrog (un être bizarre) ainsi que l'Inconnu (un inconnu). Les commandes se font toutes à la souris en cliquant sur les lieux où vous désirez aller et sur les personnages si vous voulez les faire parler, attaquer, manger et même charmer.

L'histoire débute alors que Pelisse et son Fourreau (petit animal de compagnie qui vous surprendra) arrivent chez Bragon avec un message de la sorcière Mara. Cette dernière demande à Bragon de

Les produits Infogrames étaient de mieux en mieux, et on pouvait penser qu'ils avaient atteint le Top Niveau avec Opération Jupiter. Eh bien pas du tout, puisque le soft de la Quête de l'Oiseau du Temps est encore plus réussi. Les graphismes sont somptueux, la musique originale qui accompagne le jeu, ainsi que les sons d'ambiance donnent un style et une finition au jeu comme on en a rarement vu. En plus de cela, le jeu en lui-même est particulièrement bon, en proposant non seulement une amélioration du système des Passagers du Vent, mais aussi de nombreuses trouvailles qui en font un succès. Que l'on connaisse ou non la bande dessinée, on se doit d'avoir chez soit la Quête de l'Oiseau du Temps...et la BD aussi finalement.



Si la version ST est déjà superbe, que dire de la version

Amiga sinon qu'elle est démente. Sur celle-ci les programmeurs ont réalisé, au niveau musical, de véritables prouesses. Un vrai régal! Si on ajoute à cela des graphismes somptueux on tient à coup sûr la meilleure adaptation BD jamais réalisée à ce jour sur micro. Comme de coutume chez Infogrames, le jeu se déroule entièrement à la souris avec un subtil mélange de phases statiques et animées du plus bel effet. Remercions la société Infogrames pour la qualité exceptionnelle (je me répète mais je craque totalement pour la version Amiga) de ce programme et prions le dieu Tatou de nous en faire beaucoup d'autres de la même veine très rapidement.

mener une quête afin de trouver des objets qui lui permettront de détruire à jamais un grand sorcier maléfique nommé Ramor. Pour la réussite de votre Quête vous devrez visiter les différentes Marches où vous rencontrerez des personnages plus bizarres les uns que les autres... Il est conseillé de laisser le volume de votre bécane ouvert car LA QUÊTE DE L'OISEAU DES TEMPS bénéficie de musiques digitalisées exceptionnelles, qui vont sortir en 45 tours (ce qui est une première). Pour la première fois dans un jeu d'aventure, vous trouverez dans la documentation, la solution de votre passage dans la Marche Des Mille Vents ainsi que celle de la Marche Des Lèvres De Sable, mais bien entendu, ce n'est qu'une petite partie de l'aventure puisque cette dernière peut être menée de diverses façons.





Etant un fan de la BD de Loisel et Letendre, je me suis lancé dans la Quête. Ma première impression fut la surprise, car le jeu ne suit pas l'histoire que j'avais lue. En effet, vous pouvez réaliser votre quête dans n'importe quel sens, ce qui est étonnant. De plus, je me demande si les graphismes ne sont pas plus beaux que ceux des livres dont ils sont tirés; mais attention, Loisel et Infogrames ne se sont pas contentés de digitaliser la BD, et ils ont créé de nouveaux graphismes spécialement pour le logiciel. La musique est fantastique, et si vous possédez un Amiga branchez-vous en stéréo et vous verrez la différence. En bref, LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS est le plus beau soft que j'aie jamais vu, un des plus intéressants; c'est bien simple, si vous l'achetez, je suis sûr que dans la semaine qui vient, vous courrez chez votre libraire afin de vous procurer la BD si vous ne l'avez pas déjà. Merci Infogrames. Merci Loisel. Merci Letendre.



LES SOLUCES DE L'AVENTURIER FOU SUR LE SERVEUR 3615 SM1*ST SONT:

Bard's Tale
Borrowed Time
Explora
King Quest II
Leisure Suit Larry
Mindshadow
Police Quest

Bill Palmer
Déjà Vu
Hacker
King Quest III
Massacre
The Pawn
Qin

Black Cauldron
Dungeon Master
Hitch Hiker's Guide
Knight Orc
MGT
Phantaisie III
Shadowgate



LA QUETE DE L'OISEAU...

SCENARIO: 97%

GRAPHISME: 96%

COMMANDE: 97%

INTERET: 95%

DIFFICULTE:

-débutant: 60%

-confirmé: 45%

-expert: 25%

Les musiques sont encore plus superbes sur Amiga, mais c'est la seule différence.



AVENTURE

MANHUNTER

SIERRA-ON LINE env.250F 1 joueur
Système: ST

Manhunter a beau être un jeu de chez Sierra-On-Line, il n'est pas du tout du style des habituels King Quest et autres du même genre. Ici, le système de jeu est vraiment simplifié puisqu'il s'agit plus d'un jeu d'aventure normal, se jouant à la souris ou au joystick, les entrées au clavier étant limitées. Au 21ème siècle, des extra-terrestres nommés les Orbs, et ressemblant vaguement à de gros yeux, ont envahi New-York. Ils ont rapidement installé sur les humains des émetteurs qui permettent de les traquer en surface, dans toute la ville. Hélas pour eux, ces derniers ne sont pas personnalisés, et la seule chose qu'ils peuvent suivre est un signal, pas un nom. Pour enquêter et trouver les personnes qui agissent contre eux, ils ont choisi parmi la population des Manhunters. Ces gens chassent les humains selon les ordres des Orbs... et vous êtes un Manhunter. En gros donc, vous êtes un collaborateur et vous allez devoir enquêter sur la disparition de certains de vos confrères. Pour vous aider, vous disposez d'un système permettant de traquer les gens dans toute la ville, ainsi que d'une importante base de don-

nées! Durant le jeu, vous pourrez choisir la rébellion ou continuer de collaborer avec les Orbs... à vous de voir.

Le jeu mêle aventure et arcade puisque le jeu est ponctué de nombreux jeux d'arcades très simples mais obligatoires car résultant souvent de renseignements primordiaux, et demande beaucoup d'observation pour comprendre les relations entre certaines choses!



Manhunter a beau être très laid, voire même pire que ça, je reste quand même admiratif devant lui. Il est vrai que dans le genre fan des jeux de chez Sierra-On-Line, on ne fait pas mieux que moi... Ici, tout est vraiment très laid, et le système de jeu entièrement différent des autres jeux de la société. Plus simple d'utilisation, le jeu n'en demeure pas moins complexe grâce à un scénario très bien pensé, où vous devrez examiner attentivement tous les écrans pour comprendre ce qu'il faut faire. Bref, c'est le genre de jeu que j'adore, mais je comprendrais tout à fait que d'autres n'aiment pas... Pour les fans seulement!



Press C to close MAD.

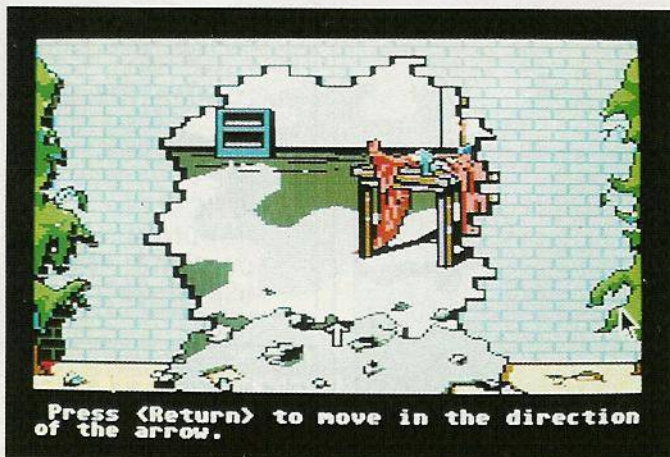


Un nom plus approprié aurait été: 'MANHUNTER' ou comment réussir à sauver un jeu d'aventure nul par un bon scénario!'. Je préfère ne pas m'abaisser à parler des graphismes, des enfants pouvant être choqués par les gros mots que j'aurais été obligé d'écrire. Le système de jeu n'est pas trop mal et il faut dire surtout un grand merci à l'histoire qui, elle, est digne de nos machines. Pour une fois, on joue le rôle du 'méchant', bien que cette situation puisse être modifiée au cours du jeu, selon votre bon plaisir. Quel gachis! Avec de bons graphismes et un système de jeu légèrement meilleur, nous aurions assisté à la naissance d'un hit.



L'idée de faire un jeu regroupant aussi bien de l'arcade, de

l'aventure que de la réflexion est bonne. L'histoire a l'air d'être très riche et de tenir la route. Mais il faut bien avouer que la réalisation pêche par sa médiocrité: on se croirait revenu à l'ère des 8 bits. Graphiquement, c'est très laid et les couleurs sont particulièrement mal choisies. Idem pour le son. Il y a de quoi rebuter plus d'un joueur, même un fanatique. Enfin il porte le label Sierra-On-Line, ô combien prestigieux dans le monde de l'aventure, preuve que ce soft ne doit pas être mauvais. C'est gagné, encore une fois un jeu sauvé par le scénario, génialement élaboré.



Press (Return) to move in the direction of the arrow.



MANHUNTER

SCENARIO: 96%

GRAPHISME: 21%

COMMANDE: 94%

INTERET: 89%

DIFFICULTE:

-débutant: 80%

-confirmé: 70%

-expert: 60%

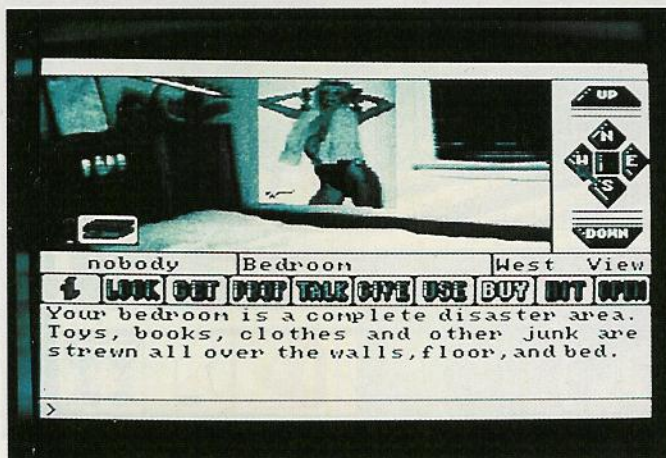
Pas de version Amiga prévue pour le moment.

DREAM ZONE

BAUDVILLE env.200F 1joueur
Système: Amiga

Comme tous les soirs vous vous apprêtez à vous glisser dans votre petit lit douillet aspirant à une bonne nuit de sommeil bien méritée après une dure journée de labeur. Après que votre maman bien

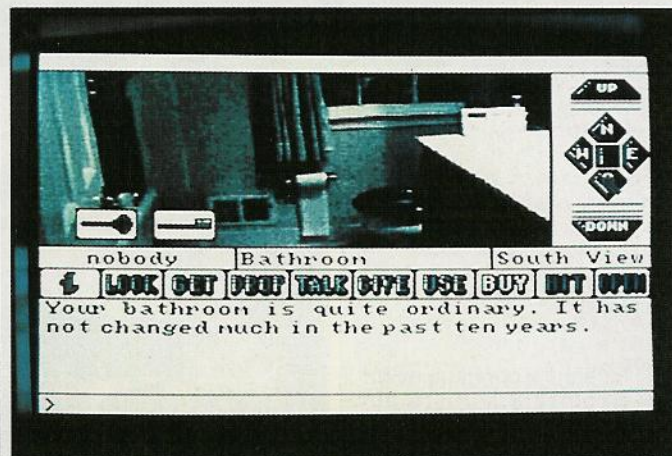
encore, armez-vous de patience devant la maladresse et l'incompétence de la bureaucratie du département de l'information. En fait, préparez-vous au plus incroyable rêve de votre vie.



aimée soit venue vous embrasser et vous souhaiter de beaux rêves, vous éteignez la lumière et vous vous abandonnez aux bras de Morphée. Seulement voilà, cette nuit, votre rêve ne ressemblera à aucun autre. L'élixir d'un savant fou transforme celui-ci en une réalité bien présente. Vous êtes prisonnier de votre propre rêve. Seule issue: s'en échapper sinon vous n'aurez plus l'occasion de voir une nouvelle fois le soleil se lever. Pour y parvenir, votre sens de la logique, votre obstination et votre sens de l'humour vous seront d'une grande utilité. Sachez récolter les indices même si certains vous paraissent étranges. Souvenez-vous, avant de rencontrer Sushi le rat oriental ou d'esquiver Bonzo le "videur", aucune créature n'est jamais trop bizarre. Attendez-vous à voir les choses les plus folles (un château flottant dans les nuages par exemple), à affronter les situations les plus saugrenues, ou bien



J'aurais dû me méfier à l'instant même où Stéphane m'a donné ce logiciel à tester! C'est complètement fou: on débute avec des images digitalisées en noir et blanc et dès que la couleur arrive, c'est le choc! Nullissime, le graphisme est nullissime! Si seulement la musique était bien, mais même pas: elle est complètement speedée et inaudible. Bien sûr, le jeu se déroule à la souris (encore que le clavier soit parfois nécessaire) mais ça ne suffit pas. J'ai gardé le meilleur pour la fin: le scénario. Il est complètement tordu, j'ai très vite laissé tomber. En résumé, un soft auquel je n'ai pas compris grand chose et qui en plus est très mal fait. Qui pourrait acheter ça? A moins que dans les asiles, ils aient des Amigas...



C'est laid, pas beau et ça n'apporte rien. C'est DREAM-ZONE. Ce jeu vous démontrera que l'Amiga peut émuler l'Apple 2 et croyez moi, ça surprend. Les graphismes sont lamentables, le système de jeu n'est pas très puissant, cumul de défauts qui rendent ce jeu réellement glauque. En fait de rêve, les auteurs auraient du parler de cauchemars, en pensant aux malheureux utilisateurs. Ce produit est dangereux, ne le laissez pas à porter des humains. Même les créatures peuplant la 'TWILIGHT ZONE' seraient effrayées par tant de laideur.



DREAM ZONE

SCENARIO: 84%

GRAPHISME: 31%

COMMANDE: 64%

INTERET: 28%

DIFFICULTE:

-débutant: 75%

-confirmé: 60%

-expert: 35%

Une version ST devrait être rapidement disponible.





AVENTURE

EXPLORA 2

INFOMEDIA env.250F 1 joueur
Système: ST



L'aventure continue avec Explora 2... Juste au moment où vous vous apprêtez à revenir en 1922, la machine se dérègle et vous voilà projeté vers une époque inconnue: vous vous apercevrez rapidement que vous êtes dans le monde des légendes, en pleine Ilyade! Explora fonctionne désormais avec des morceaux de métal, et ce sera donc votre quête principale. Cependant, selon la teneur en métal de l'objet que vous introduirez dans le réservoir d'Explora, vous voyagerez plus ou moins loin dans le temps, et une seule combinaison dans le passage des époques permet d'arriver à la solution. Cette fois-ci, vous aurez aussi besoin de dialoguer, lors de vos rencontres avec de hauts-personnages! Le jeu se joue toujours entièrement à la souris, grâce à des icônes d'actions (regarder, prendre, poser, utiliser) et en cliquant directement sur les images pour agir! Le jeu possède 32 couleurs, des sons et musiques et les dialogues sont prononcés par des voix digitalisées selon les personnages que vous rencontrez. Au fait, cette fois-ci, vous irez un peu à toutes les époques, rencontrerez Jésus-Christ et les mousquetaires, Circé ou Eole, et j'en passe!



Je ne me suis toujours pas remis de ma rencontre avec Milady... Il faut dire que la belle est bien charmante, encore que Circé ne soit pas mal non plus. En attendant, Explora 2 m'a bien surpris, parce que tout en étant la suite d'un jeu à succès, ce programme propose un nouveau système, des performances encore plus élevées et un scénario meilleur. Disons-le, Explora 2 est le jeu d'aventure du moment, en français qui plus est... Et puis, passer de 16 à 32 couleurs sur ST, ça n'est pas mal du tout, et on espère que les auteurs nous préparent un Explora 3 en 64 couleurs! Vous savez ce qu'il vous reste à faire!





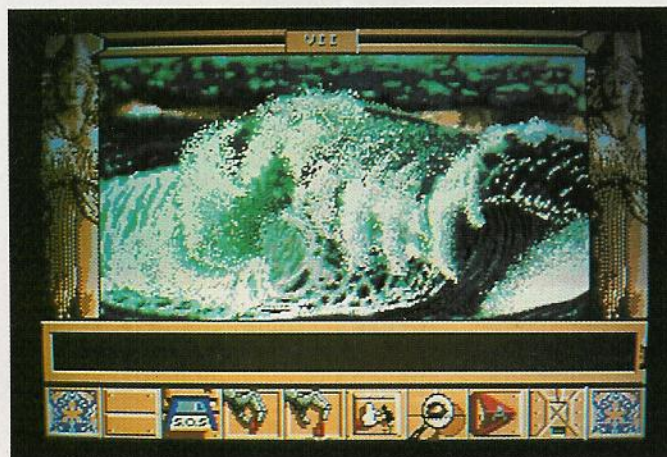
Voici déjà la suite d'Explora, et je ne peux m'empêcher de

dire qu'elle est deux fois mieux que le premier, ce qui est peut être en fait. Un scénario moins linéaire, plus de graphismes, et en 32 couleurs s'il vous plaît, du son, des musiques, et, histoire de dire qu'il ne manque rien, des voix digitalisées pour les discours que l'on trouve dans le jeu. En effet, le seul reproche que l'on pouvait faire à Explora était de ne croiser peu ou presque pas de personnes. Ici, il y en a plein, et ces rencontres sont même primordiales. Bref, si vous devez acheter un jeu d'aventure, il me semble qu'Explora 2 est celui qu'il vous faut. En français, entièrement à la souris donc pour tout le monde, superbement réalisé, ses six disquettes vous emmèneront aux confins de l'histoire... Et puis en cette année 1989, il est bien agréable de trouver un soft qui nous parle d'Histoire sans nous parler de ces "tristes événements de 1789", comme diraient certains...



Whaoooo les graphismes! Il paraît que c'est la même gra-

phiste que pour le premier, eh bien, il devait être malade quand il les avait fait, parce que si ces derniers étaient très beaux, ceux d'Explora 2 sont vraiment superbes, et en 32 couleurs en plus. J'ai bien aimé les icônes animées et plus lisibles que dans le premier, ainsi que le fait que l'on puisse discuter et entendre ce que dit votre interlocuteur grâce à des digitalisations très réussies. Enfin, j'ai bien aimé le scénario, moins linéaire que dans le premier, ce qui permet de voir plein d'endroits même si l'on se débrouille mal... Bon, je me dépêche de le finir avant Explora 3, parce qu'à l'allure à laquelle ils les sortent...



EH BEN
DPS. DONC!
C'EST, ELLE
A PAS LE
SENS DE
L'HONNEUR!!

LES FANAS D'EXPLORA SE
RETROUVENT TOUS SUR LE
SERVEUR 3615 SM1*ST.

TAPEZ 'EXP' SUR LE MENU
GENERAL.

(Sapristi, bientôt 3615 GEN4)



EXPLORA 2

SCENARIO: 94%

GRAPHISME: 97%

COMMANDE: 97%

INTERET: 95%

DIFFICULTE:
-débutant: 75%
-confirmé: 70%
-expert: 60%

La version Amiga sortira
d'ici un mois et demi.



AVENTURE

PRESIDENT IS MISSING

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

Le géant de la simulation à encore frappé. Le nom du soft: The President is Missing (ça tombe mal, il vient à peine de commencer son mandat!). Sa définition: une simulation interactive d'intrigue et de mystère. En ce 6 juin de l'année 1996, le président des USA ainsi que de nombreux chefs d'états européens viennent d'être enlevés dans de mystérieuses conditions. Votre mission, puisque vous l'avez acceptée, est de retrouver les terroristes et leurs otages. Pour cela, vous aurez accès à de nombreux dossiers et documents qu'il vous faudra étudier avec soin pour y trouver des indices. Vous pourrez en outre, envoyer huit espions à travers le monde, pour obtenir des renseignements complémentaires. Tout le jeu se déroule par le biais de la souris et du clavier et grâce à de nombreux menus. Aucun détail d'une enquête de cette envergure n'a été omis. Ainsi, pour les renseignements incompréhensibles, vous disposez d'un service spécialisé dans le déchiffrement des messages codés. Le nombre d'options et de renseignements accessibles est très important, et il vous faudra des heures entières pour trouver les coupables et celui qui a commandité le kidnapping. Un bon conseil:

achetez un cahier pour prendre des notes et regardez tout, chaque mot a son importance. Mon accréditation ne me permet pas de vous en dire plus sous peine d'exécution immédiate. Ce soft est classé comme Top Secret.



Si vous aimez les complots, les histoires louches ou si vous avez l'âme d'un détective, ce logiciel est pour vous. Pour arriver au bout, il faudra vous servir de la massive documentation qui est à votre disposition et procéder par comparaisons et recoupements. La pratique de l'anglais est obligatoire et la patience comme l'obstination seront vos principales vertus. Dans ce logiciel, l'ordinateur ne sert que de support, mission qu'il remplit à merveille, le maniement étant très facile. Mais les graphismes et le son n'apportent rien ou pas grand chose. Personnellement je n'accroche pas du tout. A conseiller donc plutôt aux initiés.



Superbe originalité, avec une fabuleuse enquête policière à mener. Enfin un jeu où intuition et observation sont sollicitées à fond. Mais il faut avant tout posséder une qualité rare et appréciable: la patience. Les indices à trouver sont vraiment bien dissimulés et il faudra utiliser au maximum les capacités du jeu pour commencer à en voir le bout. Le système de jeu est assez pratique, et surtout puissant, ce qui semble indispensable quand vous verrez le nombre de possibilités qui vont sont offertes. Essayez de devenir le Columbo des services secrets américains, ou plus sûrement un enquêteur de 42ème classe.



PRESIDENT IS MISSING

SCENARIO: 78%

GRAPHISME: 29%

COMMANDE: 47%

INTERET: 75%

DIFFICULTE:

-débutant: 85%

-confirmé: 83%

-expert: 80%

Aucune différence entre les deux versions.



RAGOUL SAGHIR SHAMAL
ASSASSIN

Height: 6'2
Weight: 165 lb
Birth: Dec. 18, 1961
Hana, Syria

Facial and body scars. Commander of foreign operations unit of Saika, Syrian guerilla force. The unit is an assassination squad under the direct command of Anaf, head of the secret service. Ragoul joined the army in 1978 and served in Lebanon during the Syrian intervention, 1980-81. Attached to Saika 1982. Sent to the terrorist training centre, Karlovi Uary, in

LEISURE SUIT

GOES LOOKING FOR LIVE

SIERRA-ON-LINE env.250F 1 joueur
Système: ST

Larry est de retour dans une aventure encore plus drôle et encore plus captivante que Leisure Suit Larry In The Land of The Lounge Lizards. Cette fois-ci, le jeu est plus une parodie des James Bond qu'une partie de drague, et est par rapport à ces films ce qu'avait été Space Quest par rapport à Star Wars! Tout commence tranquillement, dans une

ville bien triste de Californie. Vous allez gagner une somme folle et une croisière dans les îles. Hélas, en tentant de draguer une vendeuse dans un magasin de musique, vous allez prononcer des phrases secrètes et la vendeuse vous remettra des micro-films ultra-secrets, sans que vous vous en aperceviez. A partir de ce moment-là, méchants et membres du KGB seront à votre poursuite, et votre vie deviendra un enfer, que ce soit dans le bateau de votre croisière ou sur l'île où vous échouerez, dans l'aéroport ou l'avion, pour arriver finalement à la confrontation contre un terrible docteur... Et l'amour dans tout cela? Vous le trouverez tout à la fin, juste avant l'annonce d'un Leisure Suit Larry 3? Le jeu utilise la souris et le clavier pour entrer les ordres en anglais. Il s'agit bien sûr d'un jeu d'aventure animé dans la lignée des King Quest, Space Quest ou Police Quest!



SUIT LARRY

ONE IN SEVERAL WRONG PLACES

Jeux



J'avais beaucoup aimé le premier, mais là je suis carrément tombé amoureux du second. C'est le premier jeu de chez Sierra-On-Line à utiliser leurs nouveaux systèmes, et il faut avouer que l'amélioration est de taille... Tout a presque changé, des graphismes qui sont maintenant beaux aux sons qui sont réussis, où à l'analyseur syntaxique qui est bien meilleur! Une seule chose reste, et fort heureusement d'ailleurs, c'est le délire du scénario, encore plus fou et plus fouillé que tous les jeux précédents, toujours bourré d'humour et de gags, sans être plus complexe que les précédents. Ceux qui adoraient vont en faire un jeu culte et ceux qui n'aimaient pas vont devoir repenser leur jugement. Vivement Space Quest 3, Police Quest 2 et King Quest 4!

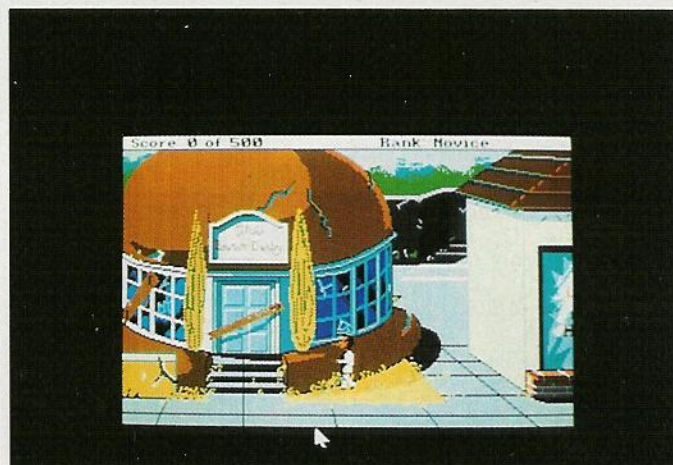


Quelle joie de retrouver ce cher Larry LAFFER, toujours aussi maladroit avec les femmes. Les graphismes sont devenus vraiment superbes, de nombreuses scènes animées rendant ce jeu totalement passionnant. Construit autour d'un scénario original, vous devrez mener cet anti-héros (à mi-chemin entre James Bond et Gaston Lagaffe), et lui faire trouver l'amour de sa vie (ce qui est, vous vous en doutez, extrêmement difficile). Le système de jeu est toujours aussi pratique, et encore une fois ce jeu vous démontrera que le chemin le plus court pour aller d'un point à un autre, n'est pas, mais absolument pas la ligne droite. With love.



De plus en plus fou, de plus en plus génial, c'est Leisure Suit Larry 2. Cette fois-ci, ce sont les femmes qui vous courent après! Certains vont phantasmer comme des fous, d'ailleurs ce jeu plaît énormément à Stéphane, notre rédacteur, allez donc savoir pourquoi? A propos du jeu, c'est le changement dans la continuité: son principe, toujours identique, s'accompagne de décors beaucoup plus travaillés. Il en va de même pour le scénario, complètement génial, parfaitement dosé dans sa difficulté et bourré d'humour: on sent que certaines situations relèvent d'histoires vécues! Dans l'ensemble, c'est un soft qui met vraiment de bonne humeur et que tous les fans des Sierra-On-Line apprécieront.

La version Amiga sortira d'ici quelques mois...



BONJOUR MADEMOISELLE: JE SUIS À LA RECHERCHE DE L'AMOUR DANS TOUT UN TAS DE MAUVAIS ENDROITS...

DÉSOLÉ, MON GROS MÏNET, RIEN C'EST JUSTEMENT LE BON ENDROIT...

AH-BON, BEN TANT PÏS, AU REVÖIR...



Score: 0 of 500 Bank Robbery



LEISURE SUIT LARRY GOES...

SCENARIO: 95%

GRAPHISME: 85%

COMMANDE: 92%

INTERET: 94%

DIFFICULTE:

-débutant: 60%

-confirmé: 40%

-expert: 15%

**REFLEXION**

ESPIONAGE

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

Espionnage est l'adaptation à l'écran d'un jeu de société. Un à quatre participants vont s'affronter pour devenir LE super-espion, c'est-à-dire celui qui ramènera à sa base un maximum de micro-films, et éliminera le plus d'adversaires.

Chaque joueur commence avec 12 espions: 6 messagers qui se déplacent en diagonale, 4 agents secrets qui ont toute liberté de mouvements, et 2 surveillants qui se meuvent horizontalement et verticalement. A chaque tour, les joueurs avancent leurs pions du nombre de cases voulues, et peuvent éliminer les adversaires (non protégés par un mur) se trouvant sur leur chemin. Des échanges peuvent également se produire au sein d'un groupe, ce qui modifie souvent le cours du jeu.

Au début de la partie, on peut définir une limite de temps (1 à 99 heures), et lorsque la minuterie s'arrêtera, le joueur le plus riche sera proclamé vainqueur (car les hommes, comme les micro-films, ont une valeur propre). De plus, un temps maximum par coup peut être sélectionné, pour éviter les traînants! D'autres options viennent pimenter le jeu, dont certaines sont utiles aux débutants (conseils de l'ordinateur, rappel du dernier coup joué, etc...).



Au premier abord, je croyais avoir affaire à un super Cluedo, mais c'était une erreur. J'ai honte de l'avouer, mais je n'ai rien compris au film. Il faut dire que ce n'est pas le genre de jeu que j'affectionne. Heureusement, c'est très bien réalisé, et une musique bien entraînante accompagne le déroulement de la partie, musique que l'on peut supprimer lorsqu'elle devient énervante.

**ESPIONAGE****GRAPHISME: 55%****SON: 63%****INTERET: 76%**

NIVEAU: jeu simple à apprendre mais complexe à pratiquer!

La version Amiga sera disponible très bientôt, et sera semblable à la version ST!



FIRE ZONE

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



C'est une petite révolution qui arrive dans le monde des wargames avec ce soft très sympathique! D'utilisation très simple, ce jeu de simulation vous propose des scénarii ultracourts (certains durent moins de 20 minutes), ainsi qu'un éditeur fort pratique. Les graphismes sont pour une fois agréables, et l'ensemble du logiciel est bien réalisé. Il est surprenant de trouver un wargame aussi simple d'utilisation, et il devrait permettre aux débutants dans ce type de jeu d'assimiler les principes de base de la stratégie. Les mordus de wargames risquent en revanche de trouver ce logiciel vraiment trop incomplet et d'une facilité exaspérante.



Il a l'avantage d'être clair, très facile à utiliser et en français; en gros, voici résumés les points forts du jeu. A noter tout de même des graphismes assez plaisants, parmi les meilleurs qui soient sur ST pour un wargame. Au niveau son, il n'y en aurait pas que ce serait pareil, mais sur ST cela devient une habitude. Quant à l'action, elle se traduit par un nombre restreint de scénarios. Toutefois, ceux-ci incluent des unités à pied, blindées ou aériennes et sans être d'une grande qualité, Fire Zone conviendra parfaitement à tous ceux qui veulent s'initier à l'art de la guerre.



A première vue, Firezone ressemblerait à un wargame plutôt classique. Faux! Proposé avec son propre éditeur de scénarii, il offre ainsi une option désormais indispensable pour ce type de jeu: la création de batailles suivant l'imagination du joueur. En outre, et nonobstant le nom, c'est un wargame en français. Les possibilités de jeu habituelles sont présentes: jouer à deux ou seul contre l'ordinateur, avec dissimulation des troupes ennemies ou non, vous pouvez jouer n'importe quel camp, etc... Le terrain comporte lui aussi de nombreux éléments tels que marais, ruines, bois, villes, et autres éléments de décor, chacun modifiant les caractéristiques du jeu et des troupes qui s'y trouvent. En plus, en ce 21ème siècle, les troupes sont assez bizarres (allant des simples fantassins, aux chars lourds en passant par des hélicoptères), et certaines unités pouvant traverser le terrain en 3 tours de jeu. Ajoutez à cela un champ de bataille aux dimensions restreintes et vous obtiendrez des combats qui durent moins de deux heures. C'est une chose qui devrait satisfaire, justement, ceux qui trouvaient jusqu'alors les jeux de simulations de bataille barbaques et trop longs.



FIRE ZONE

GRAPHISME: 82%

SON: 75%

INTERET: 84%

NIVEAU: plutôt pour les débutants.

Une version Amiga ne devrait pas tarder.

KIKUGI

IMAGE TECH env.250F 1 à 2 joueurs
Système: Amiga

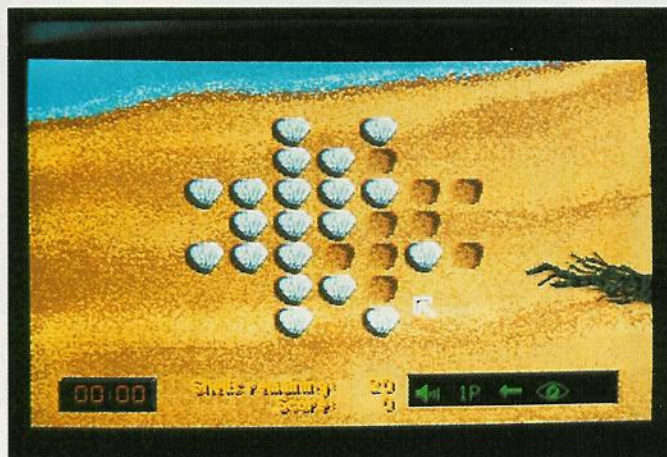
Voilà encore un nouveau plaisir solitaire sur Amiga. Kikugi est un jeu connu sous plusieurs autres noms. Il s'agit en fait de débarrasser un plateau du plus possible de pions, l'idéal étant de n'en laisser qu'un seul. Pour ce faire, vous jouez comme aux dames, et pouvez passer par dessus un pion si la case derrière celui-ci est vide. Plusieurs variantes sont offertes dans ce jeu, telles que la compétition entre deux joueurs, le jeu contre la montre, et surtout la possibilité de choisir entre plusieurs plateaux différents qui vous proposent de 19 à 332 pièces. Inutile de vous dire que si vous réfléchissez entre chaque déplacement, vous risquez de passer un très long moment avant de terminer une partie. Heureusement, vous pouvez sauvegarder une partie pour la reprendre plus tard.



Avec cette compilation de 15 solitaires, on ne se sent plus seul! Les décors et le nombre de pièces sont très variés, et c'est une bonne chose que d'avoir réalisé ce jeu sur micro. Dommage que les concepteurs n'aient pas prévu, comme dans Solitaire Royale (qui est une compilation de réussites), des tournois sur l'ensemble des parties, avec une sauvegarde des meilleurs scores réalisés; cela aurait grandement relevé l'intérêt de Kikugi.



Si vous possédez un ordinateur, vous ne possédez pas forcément un ami dévoué au point de venir faire une petite partie de jeu avec vous et à n'importe quelle heure. Et vous pouvez aimer l'ordinateur sans toutefois aimer tirer sur tout ce qui bouge sur votre écran, c'est pour cela qu'il est bon de temps en temps de trouver un jeu de pure réflexion, qui fasse travailler les méninges et non les avant-bras. Kikugi fait partie de ces jeux, qui se jouent au calme, avec en plus de beaux graphismes et des sons comme l'Amiga sait si bien les faire. Une chose est regrettable toutefois, il n'y a pas de sauvegarde des scores.



KIKUGI

GRAPHISME: 70%

SON: 70%

INTERET: 70%

NIVEAU: assez simple.

**REFLEXION**

FOOTBALL MANAGER

2

ADDICTIVE GAMES env.200F 1 Joueur
Système: Amiga / ST

Football Manager 2 vous initie à la délicate fonction de directeur sportif d'une équipe. Cette nouvelle version, encore plus réaliste que la précédente, va vous permettre de concevoir votre propre technique, par votre méthode de gestion, ainsi que par votre choix du style et de la formation de vos joueurs. Pour mener votre équipe au plus haut niveau, vous devrez sélectionner les footballeurs, les placer stratégiquement d'après leur habileté, leur condition physique, et leurs adversaires. L'option entraînement vous donnera la possibilité de modifier la hauteur et la longueur des passes. Avant d'entamer un match, vous pourrez si vous le désirez, accepter des commandes publicitaires. Ensuite, Football Manager 2 vous offre le spectacle d'une rencontre que votre équipe, suivant vos directives, va tenter de remporter. Vous assisterez aux phases techniques, aux fautes, aux lobs, aux plonges des goals, etc... Entre chaque match, vous pourrez vendre ou acheter des joueurs, et remodeler votre équipe. Quand vous aurez acquis une certaine expérience, vous n'aurez plus qu'à tenter de remporter le championnat.



Quand on me dit Football, ma première idée c'est que l'on me parle d'un XIème Jeu de foot ou de foot américain. Quand on ajoute Manager, pas de décalé. Mais quand on charge Football Manager 2, là, on comprend vite qu'il n'est pas question une seule seconde de jouer au foot, et ce jeu n'est passionnant que si l'on aime tout ce qui se rapporte à ce jeu, surtout derrière les coulisses.

Car gérer une équipe, ça n'est pas amusant tous les jours. Un jeu très réaliste, que j'ai apprécié, même si je n'aime pas le foot; je préfère le rugby. En plus, vous ne risquez pas d'abîmer votre manette, car vous n'êtes que spectateur pendant les matchs, votre boulot n'étant que de remplacer certains joueurs au cours des mi-temps, et aussi d'entraîner vos joueurs. Mais c'est quand même très réaliste.



Football Manager 2 est un simulateur de gestion sportive particulièrement approfondi. Tous les paramètres déterminant le succès ou l'infortune d'une équipe ont été pris en compte lors de la conception du logiciel. Le rôle de l'utilisateur se limite à effectuer des sélections (équipe, style de jeu, gestion), ce qui pourrait être lassant si la représentation du match n'était pas prévue. Or, cette nouvelle version de Football Manager est pourvue d'une animation soignée: les techniques de jeux sont très bien reproduites et les buts marqués sont immédiatement revus sous un autre angle. Certains passionnés de foot se complaisent à étudier les classements de championnat, connaissent tous les joueurs professionnels et font des pronostics au loto sportif; ceux-là, sans doute, seront ravis. En revanche, les actifs du ballon rond, ceux qui mouillent leur tricot sur les stades, le trouveront peut-être un peu passif. Moi, j'ai beaucoup aimé!



FOOTBALL MANAGER
2

GRAPHISME 72%

SON 80%

INTERET 88%

NIVEAU: différents niveaux permettent à tout le monde d'y jouer.

A noter qu'un autre jeu du style, Football Director 2, ne devrait pas tarder.



ELECTRON

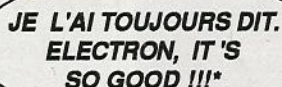
12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92,83
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

INDOOR SPORT	100 F	ZOOM	100 F
ATTAX	100 F	INTER.SOCCER	120 F
ARENA	100 F	LEATHERNECK	120 F
BARBARIAN	100 F	MAJOR MOTION	120 F
TERRORPODS	100 F	MENACE	120 F
OBLITERATOR	100 F	TURBO TRACK	120 F

PROMOTION LOGICIELS ATARI

PROMOTION LOGICIELS AMIGA

LAS VEGAS	100 F	QUADRALIEN	100 F
INDOOR SPORTS	100 F	TETRAQUEST	100 F
ATTAX	100 F	BARBARIAN	100 F
GROWTH	100 F	TERRORPODS	100 F
BETTER DEAD	100 F	OBLITERATOR	100 F
SUBBATTLE	100 F	DEEP SPACE	100 F
SPY VS SPY	100 F	MENACE	120 F
BOULDER DASH	100 F	AIRBALL	120 F
CHUBY GRISTLES	100 F	HIT DISK (4J.)	150 F



OU PAR MINITEL
36 15 CODE :
ELECTRON

**OUVERT
7 JOURS SUR 7.**

**ET TOUTES LES
NOUVEAUTÉS IMPORT**

**Offre 1: 520 STF
+ écran couleur
+ 3 jeux + trackball
4990 F**

Offre 2: 1040 STF
+ écran couleur
+ 3 jeux + trackball
6490 F

A PARTIR DE 1000 FR\$
D'ACHAT EN LOGICIELS
ELECTRON VOUS OFFRE
UN TRACKBALL
POUR ATARI ST

Offre 3: Amiga 500
+ écran couleur
+ 5 jeux au choix *

6490 F

TEL: 16 (1) 42 27 16 00 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CREG, CETELEM - CREDIT GRATUIT EN 4 FOIS

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM.....PRENOM.....

ADRESSE.....

C.P.VILLE.....

CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CARTE BLEUE ☐

N° | | | | | | | | | | | | | | DATE EXP. | | | |

* LOGICIELS AMIGA A CHOISIR PARMI LES PROMOTIONS

* C'EST SI BON !!!

OFFRE N°

LOGICIEL _____ ST ☐ AMIGA ☐ = _____

LOGICIEL _ _ _ _ _ ST ☐ AMIGA ☐ = _____

LOGICIEL _____ ST ☐ AMIGA ☐ = _____

LOGICIEL _____ ST ☐ AMIGA ☐ = _____

LOGICIEL _ _ _ _ _ ST ☐ AMIGA ☐ =

FRAIS DE PORT LOGICIEL	+	25 F
------------------------	---	------

FRAIS DE PORT LOGICIEL

FRAIS DE PORT MACHINE

TOTAL TTC

OU + 25 F

OU + 50 F

OU + 50 F

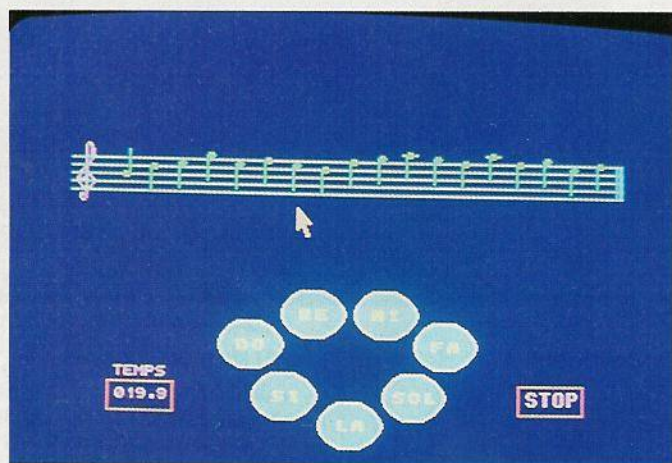
MIRELA

JERIKO env.200F

Miréla est un programme d'entraînement au solfège, qui permet d'entendre et de placer les notes sur une portée, et d'apprendre progressivement les notes dans les sept clés. Il se joue seul, ou à plusieurs. Le nombre d'erreurs est

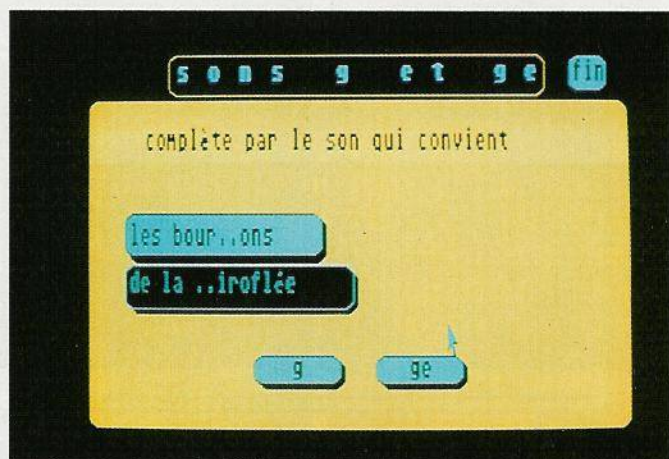
comptabilisé, ainsi que le temps mis pour résoudre chaque exercice. Miréla est assez dépouillé graphiquement, mais efficace et complet du point de vue pédagogique.

Note: 14/20



FRANCAIS-SONS

MICRO-C env.200F



Enfin un logiciel d'orthographe destiné aux CP, CE1, CE2. On commence par sélectionner un exercice:

- compléter des mots,
- compléter des phrases,
- rechercher et trier des mots.

Puis, on choisit le groupe de lettres ou de sons sur lequel on va travailler, parmi les 26 proposés (g et gu, n et m, ph et f, ain et lan, ill et y, etc...).

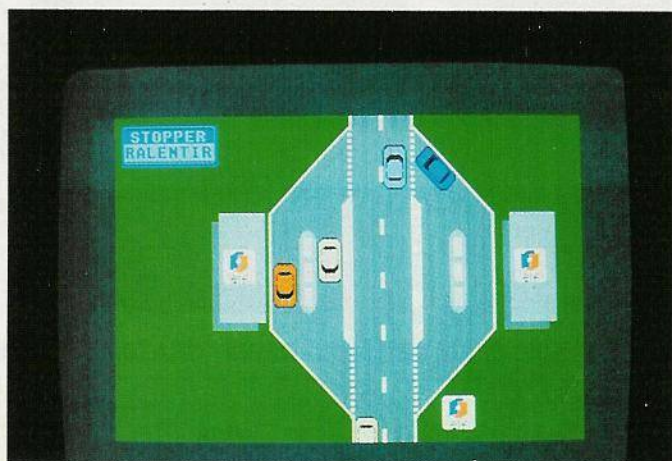
Ces groupes de sons ont été particulièrement choisis pour que l'enfant apprenne à ne plus les confondre.

Bien qu'il soit un peu austère dans sa présentation, Français-sons améliorera le niveau des élèves de primaire en orthographe et en vocabulaire, c'est certain.

Note: 14/20

COLLECTION CODOROUTE

ECOLAUTO env.250F chaque module



Pour ceux qui sont en instance de passer leur permis de conduire, Ecoauto a édité des modules d'apprentissage:

- CIRCUIT: l'utilisateur dispose d'une voiture avançant selon un trajet prédéfini. S'il fait une erreur de pilotage, le parcours s'interrompt et une question est posée, avec un choix de réponses et une note.

- PANNEAUX: ce logiciel permet d'acquérir la logique

des panneaux du code de la route. Des images de la route se présentent à vous, et il faut découvrir et interpréter la signification du panneau nécessaire: sa forme, sa couleur et son symbole.

Ces deux programmes sont très bien élaborés. Un seul défaut:

leur prix; presque 500F pour les 2 modules, c'est un peu cher!

Note: 12/20

SAPERLIPOPETTE!

(Sapristi, bientôt 3615 GEN4)

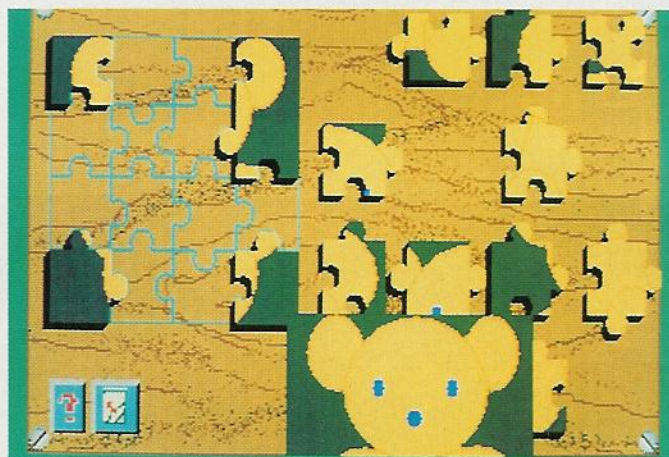
BAMBINO FAIT UN PUZZLE

CARRAZ EDITION env.200F

Il est bien mignon cet ourson avec ses puzzles. Aujourd'hui, il vous propose de reformer, un à un, les 25 dessins découpés en morceaux de 8, 9, 12 ou 16 pièces. Et si la mémoire vous fait défaut, une aide permet de revoir l'image dans son ensemble. La bibliothèque de puzzles peut être enrichie d'autres dessins faits à partir de Néochrome ou de Degas Elite. Alors, si les parents se sentent la patience de créer d'autres images pour leurs

enfants, Bambino sera un bon achat, sinon... Contrairement à ce qui est indiqué dans la notice, Bambino s'adresse à des enfants de 3 à 6 ans; pas plus! Car le nombre de pièces est trop limité pour que cela intéresse de plus grands. Il est à noter que d'autres logiciels de la série Bambino sont prévus: Bambino fait la cuisine, et Bambino joue du piano.

Note: 11/20



MELODIK

JERIKO env.200F

Du programme: 21 chansons, séparées en trois niveaux de difficulté; huit ballons colorés, représentant les notes, vont jouer la mélodie choisie. A vous, ensuite, de la reconstituer, phase par phase, jusqu'à ce que vous puissiez la répéter entièrement. Mais si vous faites trois erreurs consécutives, vous reviendrez au début de la chanson. Ce logiciel de reconnais-

sance des sons, très simple d'accès, sera apprécié des enfants (de 7 à 10 ans), qui, comme chacun le sait, adorent jouer de la musique. Je regrette tout de même que Mélodik soit si limité: le nom des notes n'apparaît pas à l'écran, et on ne peut jouer autre chose que les chansons prévues dans le programme.

Note: 8/20



1989, JE ME FAIS PLAISIR!

Abonnement d'un an (10 numéros)

France:	200 francs	☐
Europe:	260 francs	☐
Le reste du monde:	300 francs	☐

Anciens numéros

Numéro 1	35 francs	☐
Numéros de 2 à 7	20 francs pièce	☐
Les 7 premiers numéros	150 francs	☐

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

Accessoires

Reliure GEN4 (12 numéros)	65 francs	☐
Tapis souris GEN4	65 francs	☐

Attention!

La reliure & les 7 numéros	200 francs	☐
----------------------------	------------	--------------------------

Frais de port compris.

Adressez vos commandes à:

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

PRESSIMAGE
210 rue du Faubourg Saint-Martin
75010 PARIS

NOM:

Prénom:

Adresse:

Code Postal: Ville:

Règlement:

- ☐ Chèque bancaire
☐ CCP

Signature:

(des parents pour les mineurs)

"PUISSANCE DE MAC A



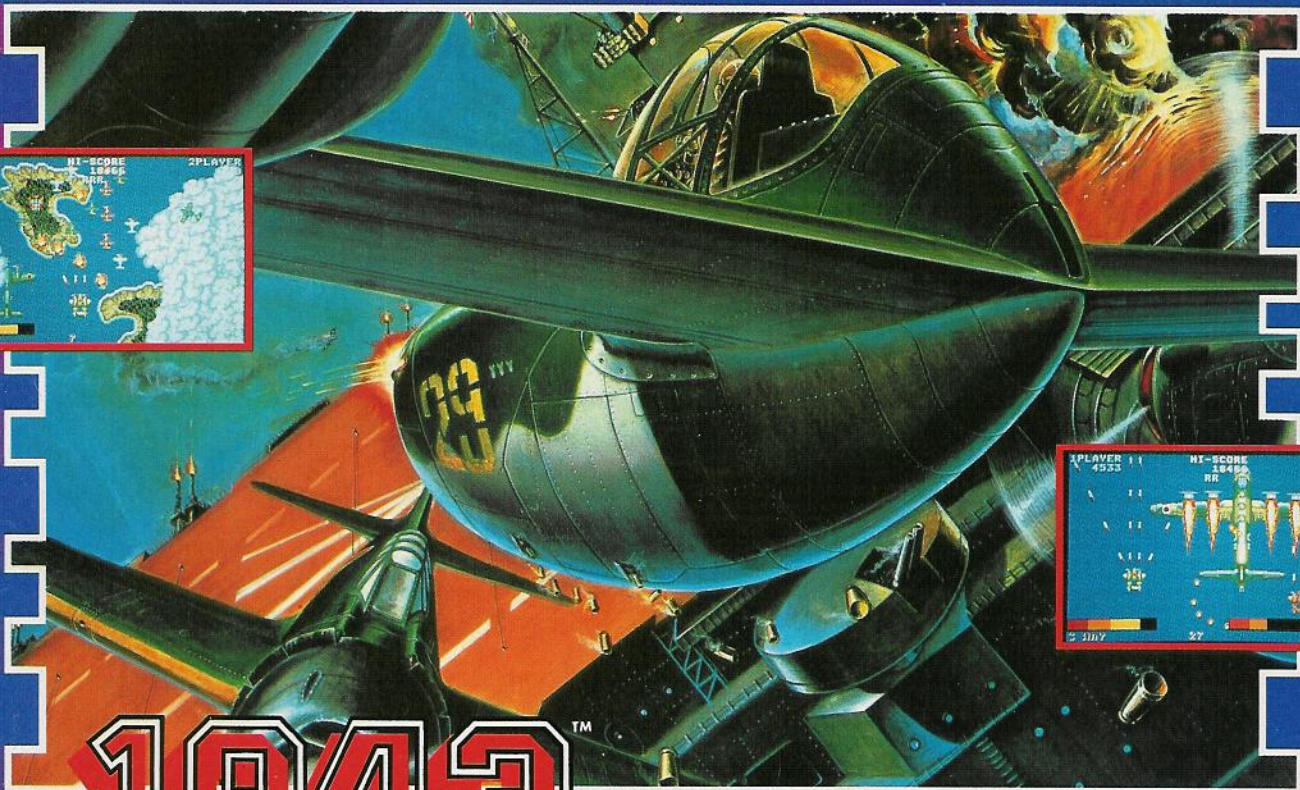
LED STORM™

LAZER ENHANCED DESTRUCTION

LED STORM Foncez sur les routes du ciel, loin des chauffards et des piétons. Devant vous s'étendent uniquement les virages d'une autoroute divine. Ce ne sont pas les anges, cependant, qui vous tiennent compagnie; des adversaires kamikazes vous barrent le chemin et des terroristes pirates lancent des vides incessants sur votre voie céleste. Le combat n'est pas à sens unique - les turbos à laser vous donnent une accélération prodigieuse et vous permettent de voler, alors que vos commandes à fusion vous permettent de vous frayer un chemin à travers l'opposition la plus dévastatrice. La route se rétrécit, l'espace est étroit - il est temps de vous transformer à la vitesse de la lumière en moto à réaction nucléaire. Entrez dans un show aérien extravagant d'habileté à la course de pilotage insensé et de guerres routières intépides, à travers neuf paysages entièrement distincts.

CBM 64/128 cassette et disquette Spectrum cassette et disquette Atari ST disquette Amstrad cassette et disquette Amiga disquette.

C HINE A SOUS ABSOLUE"



1943

1943 Enfin une chance de participer à la bataille de Midway. Cette fabuleuse conversion d'arcade dans la pure tradition des shoot 'em up vous met aux commandes d'un avion de combat américain. Votre mission est de détruire le porte-avions japonaise Yamato.

TIGER ROAD™ Une légende ancienne de Chine... lieu où sont nées les disciplines des arts martiaux. Vous êtes Lee Wong et vous devez mettre un terme à la sauvagerie de l'impitoyable Ryu Ken Oh en venant à bout de guerriers volants Ninja, de terribles dragons et de lutteurs de Sumo acrobatiques, pour n'en citer que quelques-uns. Vous aurez besoin de toute votre compétence dans les arts martiaux et de votre habileté à la lance, aux chaînes et à la faucille pour trouver et défaire dans une bataille furieuse et sanglante, le fléau de l'Orient, Ryu Ken Oh.



TIGER ROAD

CAPCOM™

Écrans tirés de versions différentes.

GEANTS DE L'INDUSTRIE DES JEUX VIDEO

© 1988 CAPCOM CO. LTD. Fabriqué sous licence de Capcom Co. Ltd., Japon. LED Storm™ et CAPCOM™ sont des marques de Capcom Co. Ltd. Sous licence de GO! Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

CAPCOM: LES SECRETS D'UN GEANT DU JEU VIDEO

Notre dossier de ce mois-ci est consacré à la compagnie japonaise Capcom, connue pour ses jeux d'arcade dont la plupart ont été de grands titres, et qui prépare aujourd'hui une nouvelle génération de jeu. Nous allons vous présenter dans ce dossier les récents jeux d'arcade signés Capcom, mais aussi, en exclusivité, l'un de leur prochain titre: the Strider! Nous profiterons aussi de ce dossier pour vous présenter les adaptations sur ST et Amiga des jeux Capcom, faites par Go!

CAPCOM: DEJA TOUTE UNE HISTOIRE

Fondée en juin 1983 par Kenzo Tsujimoto, le quartier général de la société Capcom se situe à Osaka, au Japon. En 1988, le nombre de ventes est 51 fois plus important que celui de la première année. En 1983, les ventes avaient été de 1.1 million de dollars américain, et à la fin de 1986, les produits et services Capcom rapportent près de 57.142.000 dollars! Et histoire de dire que l'augmentation continue, les chiffres de 1987 sont de 71.4 millions de dollars, soit 64 fois plus importants que les ventes de la première année!

On a rarement vu, dans le monde des affaires, une compagnie, quelle que soit sa taille ou sa nationalité, avoir une croissance telle que celle de Capcom. Et pourtant, tout n'a pas toujours été si simple...

DES DEBUTS DIFFICILES

Alors que la société débute en 1983, les ventes de jeux vidéo venaient de chuter de manière dramatique, et plus particulièrement sur les consoles utilisant des cartouches! La chute se fit d'abord ressentir aux Etats-Unis, mais gagna rapidement les autres pays.

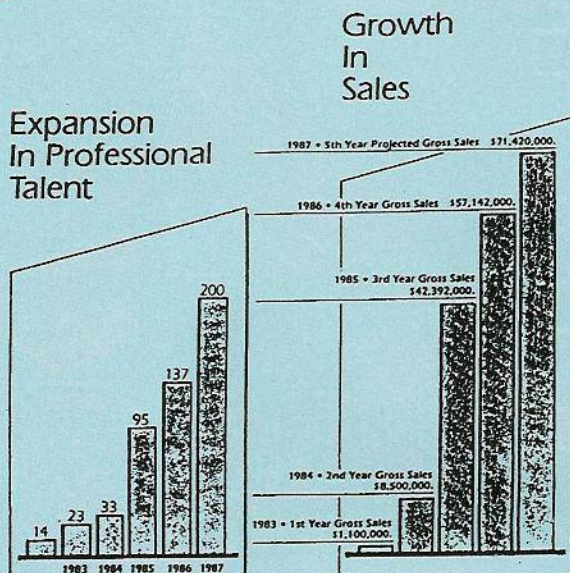
Kenzo Tsujimoto et son équipe ne furent tout de même pas découragés par les ventes désastreuses de jeux vidéo cette année-là. Ils avaient en leur possession des éléments qui laissaient envisager l'émergence d'un nouveau type de public pouvant demander du jeu vidéo. Après de nombreuses études de marché, les enquêtes révélèrent qu'un public plus adulte, possesseur d'ordinateurs personnels, était en train de grandir, et dépasserait même bientôt le public plus jeune, possesseur de jeux en cartouches. Ce nouveau public allait en effet devenir rapidement primordial avec la haute technologie des ordinateurs personnels, et ce fut la fin de la domination des jeux en cartouches pour consoles. Ce public voulait des graphismes haute-résolution et des jeux encore plus perfectionnés, qui ne pourraient être réalisés sur des cartouches!

UN REDEMARAGE EN FLECHE

Voyant en ce public une opportunité de relance du marché, Tsujimoto se lança immédiatement vers cette nouvelle voie. Il commença par organiser des équipes de programmeurs

soudés, de manière à ce que ceux-ci puissent librement exprimer leur créativité. Des groupes furent donc constitués, comprenant des dessinateurs, des programmeurs, des techniciens spécialistes en hardware, mais aussi des

Growth Through Creativity: 5 YEARS OF PROGRESS



programmeurs de sons, des compositeurs de musiques, chaque groupe faisant environ 20 personnes! Leur but était de créer des jeux vidéo qui apporteraient du plaisir au joueur, mais qui seraient aussi un divertissement pour la famille.

Le concept des "petites équipes" prit forme immédiatement, et les résultats ne tardèrent pas à apparaître. Les équipes créèrent des jeux vidéo plus sophistiqués, plus beaux et proches des chefs-d'oeuvre graphiques grâce à une très haute résolution! Les nouveaux jeux vidéo de Capcom offraient beaucoup de compétition et d'originalité aux joueurs, et ils grimperont chaque jour en popularité chez les joueurs.

LES PREMIERS HITS

Des jeux comme "Ghosts 'N Goblins", "1942", "Commando" ou encore "Section Z" furent des très grandes réussites, car ils demandaient au joueur d'utiliser ses capacités physiques et mentales, et ils devinrent rapidement parmi les favoris sous les arcades du monde entier.

Quelle est la caractéristique d'un jeu Capcom? Tout d'abord, il y a toujours un ou plusieurs personnages au centre du jeu, personnages toujours originaux, mais ce qui en fait son succès est souvent la présence d'un scénario bien construit! Aujourd'hui, Capcom est considéré comme la "première compagnie de jeux d'arcade" dans le monde, et les jeux sont des "hits" non seulement au Japon, mais aussi aux Etats-Unis, en Allemagne, en Suède, à Hong-Kong et sur d'autres marchés internationaux.

L'IMPLANTATION AMERICAINE

L'établissement de Capcom aux Etats-Unis se fit en 1985, à Sunnyvale en Californie bien sûr! Yoshihito Nakayama, le président de Capcom U.S.A., réussit à introduire les succès japonais de Capcom aux Etats-Unis, et la marque est

maintenant reconnue en Amérique du Nord comme l'une des meilleures dans le domaine des jeux d'arcade! La phase finale d'entrée aux Etats-Unis se fit au travers de la console Nintendo. En effet, lorsque la console fit son apparition au Japon, Tsujimoto vit en cette machine un moyen de faire connaître encore plus Capcom, et tous les jeux Capcom furent adaptés sur la Nintendo, qui, se vendant particulièrement bien aux States, ne fit qu'accroître la renommée de la compagnie.

CAPCOM ET GO!

Côté micro-ordinateur, les droits d'adaptation des jeux Capcom furent achetés par Go!, qui, à l'époque, n'avait pas encore beaucoup de titres renommés, mais qui avait l'avantage d'être lié à US Gold, l'un des grands noms du jeu informatique! Les premières adaptations pour ST et Amiga furent Street Fighter, Bionic Commando et 1943! D'autres sont bien sûr en projet mais nous vous les présenterons plus loin!

CAPCOM ET L'AN 2000

Le futur de Capcom semble tranquille. La compagnie est toujours aujourd'hui à la pointe de la technologie, comme le montrent leurs jeux récents tels Forgotten Worlds ou The Strider, présentés plus loin! Ces résultats sont issus de la tactique des "groupes de programmeurs", tactique qui portent visiblement ses fruits. Il est aussi vrai que les programmeurs qui travaillent pour Capcom et créent ses jeux vidéo sont de véritables bêtes en informatique, et il reste surprenant d'apprendre que la moyenne d'âge des équipes de développement n'est que de 26 ans. Mais c'est peut-être aussi une raison pour laquelle les jeux Capcom sont plus attrayants que les autres, en plus des progrès effectués d'un jeu à l'autre. En effet, chaque nouveau jeu semble être issu d'une nouvelle technologie tellement il est mieux fait et plus beau que le précédent, ce qui est tout de même incroyable. Il est vrai que chez Capcom, la créativité et les idées sont importantes. Dernière trouvaille en date, celle des jeux en odorama, qui devrait bientôt voir le jour! Avec tant de talent, on se demande comment une telle compagnie ne pourrait pas voir l'avenir

LES DERNIERS NES DE CHEZ CAPCOM... ET LES PROCHAINS

Nous allons maintenant vous présenter les jeux récents de chez Capcom, ainsi que leurs adaptations sur micro lorsque nous avons pu les voir. Nous vous présentons aussi, en exclusivité quasi-mondiale dans ce journal, l'un des prochains jeux Capcom: The Strider!

BLACK TIGER



De loin le plus vieux des jeux que nous allons vous présenter maintenant, Black Tiger peut sembler simpliste comparé aux autres. Pourtant, lors de sa sortie dans les salles d'arcade, Black Tiger fit rapidement l'unanimité. Dans ce jeu, vous dirigez un héros médiéval qui va explorer de nombreux donjons. Ceux-ci sont bien sûr peuplés de monstres des plus étranges, et parfois même d'assez grosses bestioles. En



libérant des prisonniers ou en découvrant des trésors, vous accumulerez de l'argent qui vous servira pour obtenir des effets spéciaux en entrant dans des boutiques. Cette idée se retrouvera dans Forgotten World. Le jeu possède des graphismes superbes, avec des monstres plutôt délirants! Il est tout de même assez proche de Bionic Commando, par exemple dans le déplacement du héros ou encore dans la manière de frapper!

Pour ce qui est de l'adaptation, on ne peut pas vous en dire grand-chose. Au moment où elle était quasiment finie, les programmeurs de Go! ont tout remis en cause et décidé de recommencer. Ce jeu, qui devait être le prochain à sortir, a donc été retardé... Espérons que l'attente sera récompensée par un travail de qualité!

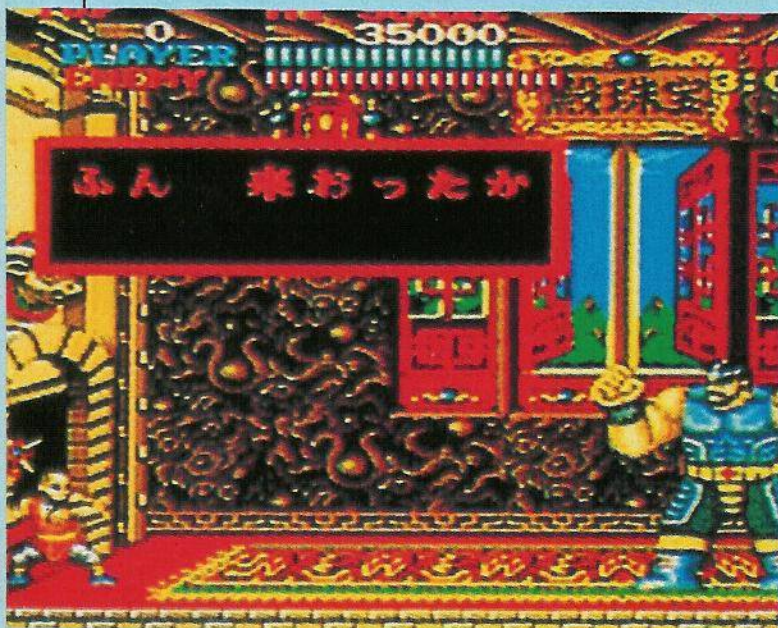




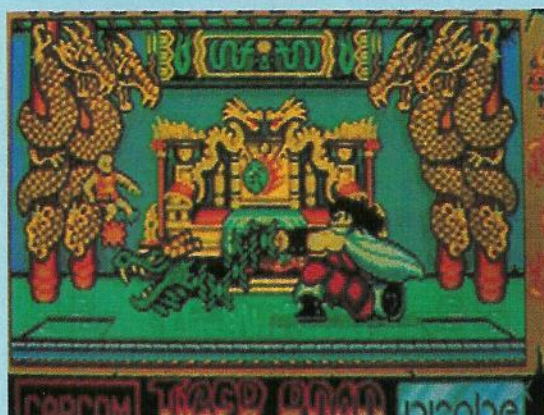
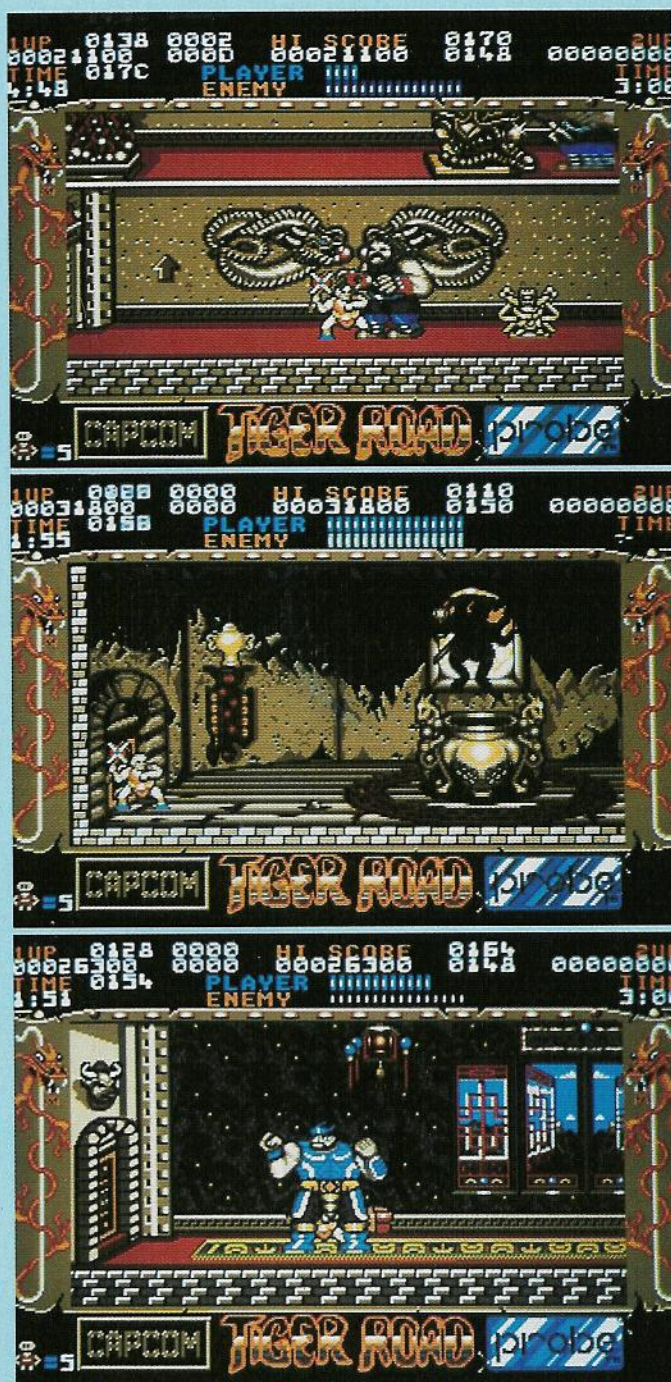
TIGER ROAD

Voici déjà un jeu plus proche des récents jeux Capcom. Tiger Road met en scène un personnage de type nippon, ce qui est rare chez les japonais! Vous devez explorer tous les niveaux, et ils sont nombreux, pour ramasser tous les trésors qui s'y trouvent. Hélas, de nombreux monstres et ennemis tenteront de vous en empêcher. L'originalité vient déjà du fait que tous les tableaux sont foncièrement différents. Certains possèdent un scrolling horizontal, d'autres un scrolling vertical et enfin certains cumulent les deux. D'autre part, Tiger Road est le plus représentatif des jeux Capcom, car on y trouve toute la diversité des jeux de cette compagnie. Diversité des tableaux et des décors, mais aussi des monstres qui attaquent. Je ne parle pas des ennemis mais des monstres, les énormes sprites qui viennent de tous les côtés. C'est simple, à chaque tableau, on découvre de nouvelles choses. Graphiquement superbe, le jeu d'arcade n'avait qu'un défaut: être très dur! De plus, pour y avoir joué très longtemps, je peux vous dire que le nombre total de tableaux est élevé, et que le jeu possède donc une longue durée de vie.

Inutile de dire que les conversions ST et Amiga sont quasiment prêtes, et sortiront peu après ce numéro. Nous vous avons déjà présenté ce jeu en previews, mais nous vous en reparlons car la dernière version que nous avons vue était incroyablement proche de l'arcade. Je vous laisse d'ailleurs comparer les photos: vous verrez que rien ne manque!



TIGER ROAD



LED STORM

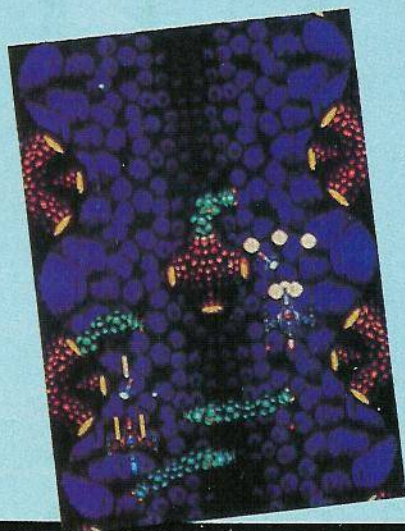
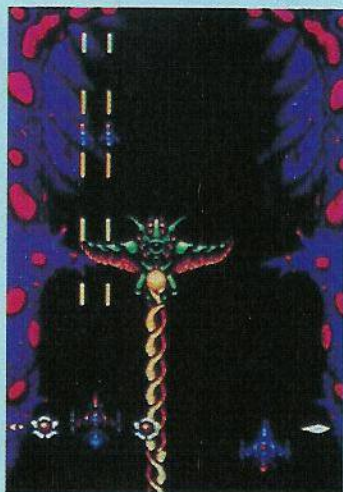
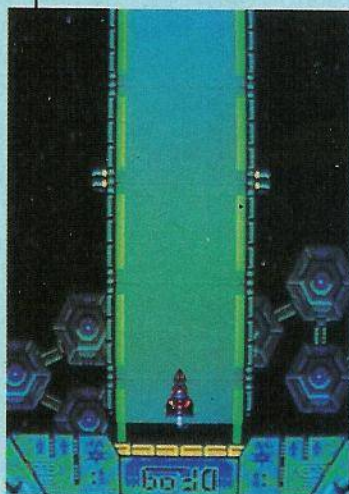
Ce jeu n'a pas connu un succès immense en France, peut-être en raison d'une distribution médiocre des produits Capcom en France dans les salles d'arcade. Cependant, c'est un excellent jeu, original, basé sur l'un des thèmes les plus usés du jeu vidéo: la course de voiture. Dans *Led Storm*, votre but est d'arriver le premier au bout d'un parcours infernal. Votre voiture a la capacité de se transformer en moto par moments, ce qui vous servira beaucoup. En effet, si certaines parties de la course s'effectuent en extérieur, dans des vallées ou dans des bois (où il faut éviter les nombreux obstacles naturels), cette dernière se situe parfois sur des autoroutes suspendues dans le vide! Et là, ce n'est pas de la rigolade car toute sortie



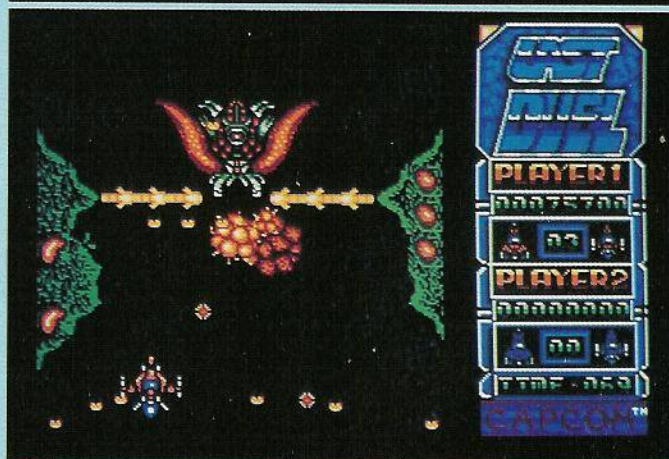
de route est mortelle... et comme la route est souvent détériorée ou interrompue, il est conseillé de bien prendre les tremplins ou de sauter au bon moment. D'autres voitures sont là, bien sûr, pour vous empêcher d'avancer rapidement, ainsi que divers obstacles. Vous pourrez par contre ramasser les divers bonus qui traînent sur la route, ainsi que du fuel si vous ne voulez pas tomber en panne d'essence. Superbe en arcade, la conversion sur ST et Amiga peut sembler décevante au premier abord. Il n'y a plus de scrolling différentiel, et le scrolling en lui-même n'est pas des meilleurs. C'est vrai, mais l'intérêt du jeu demeure, et on se prend vite à jouer et rejouer à Led Storm, qui n'est pas trop difficile et bien progressif. En tout cas, les graphismes des voitures et des routes sont bien respectés!

LAST DUEL

Histoire de rentabiliser les routines, Capcom sortait peu après Led Storm, qui présente quelques points communs. L'intérêt de Last Duel est de proposer à deux joueurs de s'entraider pour passer les niveaux. Le premier d'entre eux se déroule dans l'espace, alors que les tableaux scrollent verticalement! On y rencontre des tonnes d'Aliens plus ou moins bizarres, de très gros vaisseaux et même d'énormes monstres. Les joueurs disposent d'une force de frappe importante, et encore plus grande s'ils ramassent les diverses pastilles qui passent à l'écran. Passé ce premier niveau très classique, mais graphiquement éblouissant, le second niveau reprend le principe de Led Storm. L'un des joueurs est au sol, dans une voiture, et avance sur une route suspendue. Sur cette route, de nombreux obstacles et ennemis viendront barrer sa route. Heureusement, le second joueur, en l'air, peut aider le premier en tirant au sol ou en l'air sur tout ce qui arrive! Les niveaux s'alternent ainsi, ce qui évite la lassitude. En plus, avec de magnifiques graphismes, le jeu a tout pour plaire.

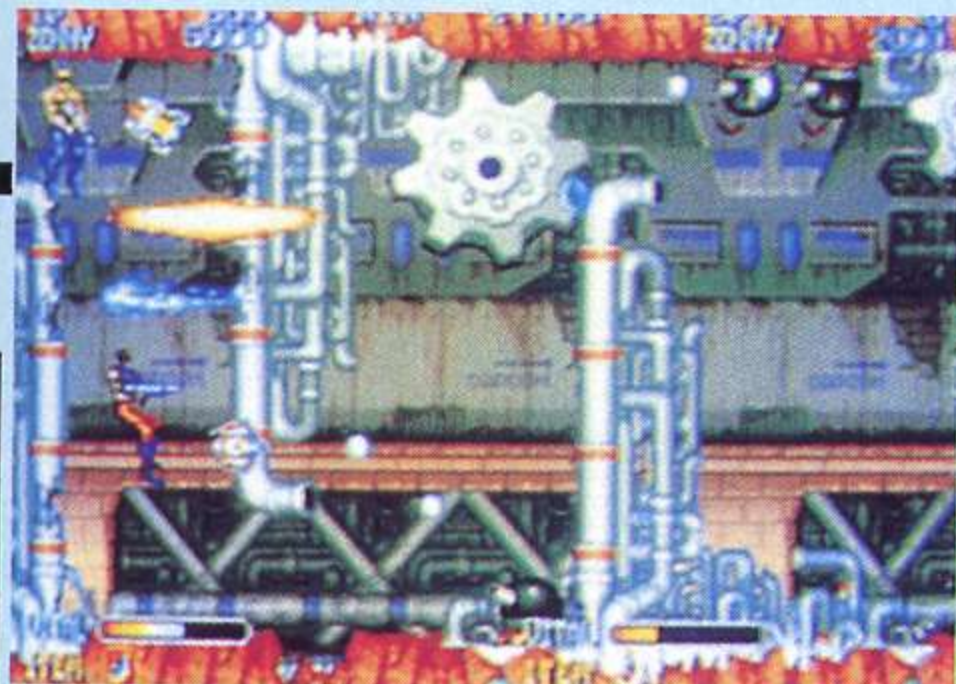


Les adaptations sur Amiga et ST sont très bonnes, puisque l'on retrouve tous les éléments du jeu, la qualité des graphismes, et de l'action comme on l'aime. Il est toujours possible de jouer à deux (ce qui est heureux puisque dans la conversion de Side Arms par Go!, ceci était impossible), et le jeu plaira à beaucoup de personnes. Je vous laisse juger par vous-mêmes, à l'aide des photos.



FORGOTTEN WORLDS

Voici LE jeu d'arcade du moment. A tous ceux qui aiment les jeux de tir avec des graphismes fabuleux et des stremons qui prennent plusieurs écrans, je déconseille pour leurs portefeuilles de découvrir ce jeu! Côté graphisme, on peut dire que c'est ce qui se fait de mieux pour le moment. C'est très coloré, avec des graphismes si fins qu'on dirait de la peinture! Dans des décors complètement fous, deux joueurs peuvent



affronter des extra-terrestres, mais aussi des divinités très étranges. Le jeu commence sur la surface d'une planète, où les deux joueurs tirent sur tous les extra-terrestres qui se présentent. Une fois touchés, ces derniers laissent derrière eux des pièces qui permettront, dans des boutiques, d'acheter de l'équipement. Ça rappelle bien sûr Black Tiger, si ce n'est que le marchand a été remplacé par une charmante jeune fille. Les armes que vous pouvez acheter ont des effets vraiment foudroyants, arrosant la plupart du temps l'écran de projectiles divers, ce qui ne laisse aucune chance à l'ennemi. Mais bientôt, on plonge de le délire d'une usine où les engrenages vous attaquent. Vous ressortez dans les décombres d'une ville, là où des vers jaillissent de l'eau pour vous dévorer.



Enfin, pour terminer le premier niveau, vous devez affronter un dragon qui tentera tout pour vous détruire, que ce soit en vous brûlant de son souffle, en vous empalant sur les pieux qui sortent de son corps, en vous griffant ou encore en vous donnant un coup de queue! Et ce n'est que le premier niveau. Les autres sont de plus en plus fous, et le second se termine par un combat contre une sorte de Dieu faisant quatre écrans de haut. C'est simple, au début, on a l'impression que c'est une gigantesque statue, et ce n'est que lorsque d'énormes bras tentent de vous attraper que vous comprenez qu'il n'en est rien.

Forgotten World est le jeu le plus fantastique du moment, et je vous conseille d'aller y jeter un coup d'œil. C'est l'un des rares jeux où l'on prend presque autant de plaisir à regarder

les autres jouer qu'à y jouer soi-même!

Les adaptations ST et Amiga n'en sont qu'à leurs débuts, mais les graphismes sont très chouettes, il sera possible d'y jouer à deux et nous aurons même droit à un scrolling différentiel... Il ne reste plus qu'à espérer que toutes les phases du jeu seront présentes, ce qui est déjà plus dur vu le nombre de niveaux et leur diversité.

		
BOOSTER	V-CANNON	MISSILE
GIVES ADDITIONAL FIRE POWER • 10000ZENNIES	FRES IN 2 DIRECTIONS • 3000ZENNIES	SEEKS AND DESTROYS ENEMY • 5000ZENNIES
		
BOUND SHOT	LASER	BURNER
BULLETS BOUNCE OFF THE WALL • 30000ZENNIES	THE ULTIMATE PENETRATION WEAPON • 20000ZENNIES	STRONG FLAME THROWER • 20000ZENNIES

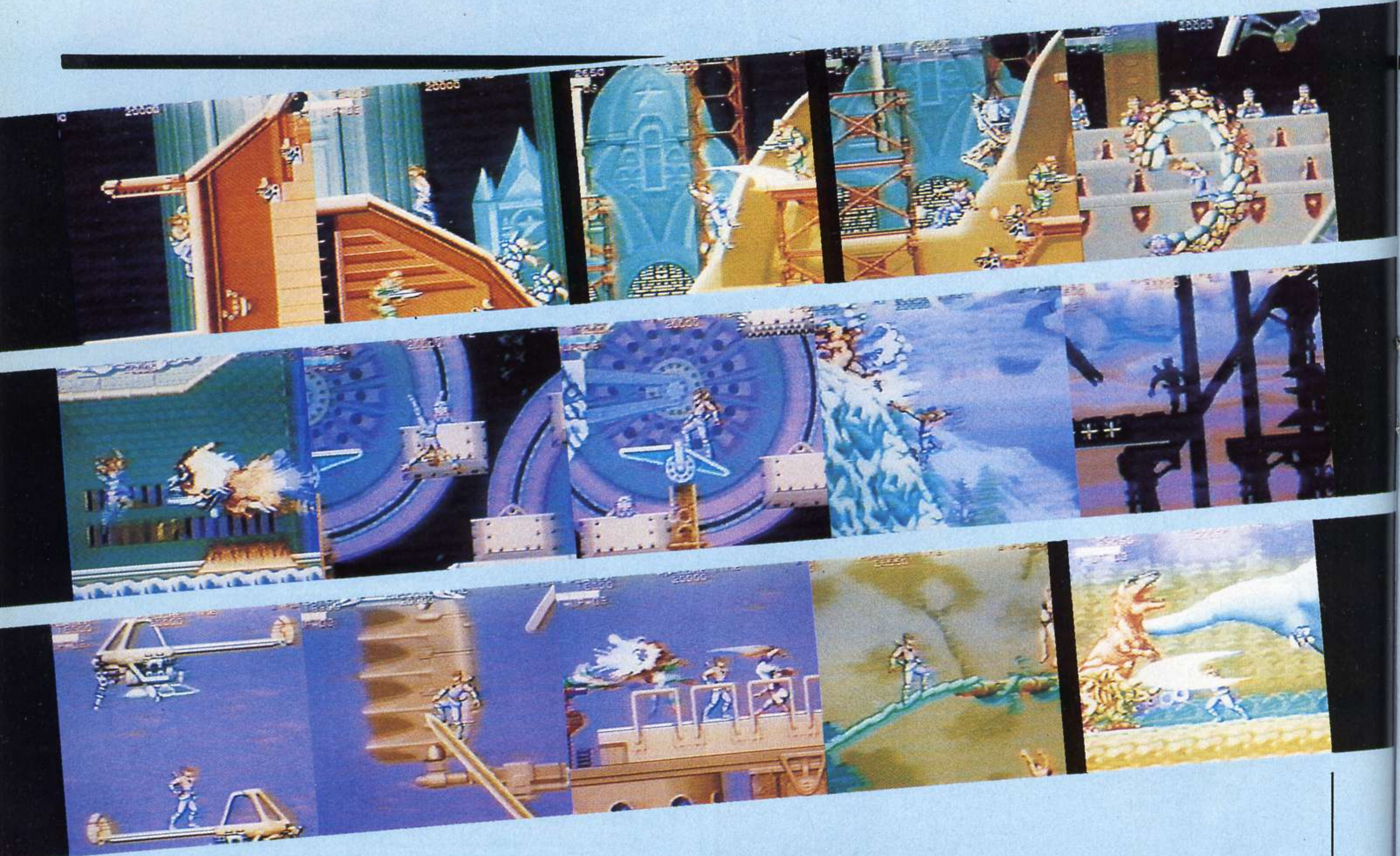
	
NAPALM BOMB	MULTI DIRECTION LASER
BURNS UP THE GROUND • 3000ZENNIES	FIRES IN ALL DIRECTION SIMULTANEOUSLY • 5000ZENNIES
	
WIDE SHOT	BALKAN CANNON
WIDE LASER • 50000ZENNIES	THE MOST DESTRUCTIVE WEAPON • 50000ZENNIES

GHOST AND GHOUL'S

A l'heure où j'écris ce dossier, ce jeu n'est pas encore terminé, et les gens de chez Capcom ne préfèrent pas le dévoiler maintenant. Il est vrai qu'il constitue la suite de Ghost and Goblin's et que, vu le succès du premier, nombreux sont les joueurs qui doivent attendre cette suite. Que dire, si ce n'est que le personnage est toujours le même, mais que par contre, il y a d'énormes monstres à la manière de Forgotten Worlds. Côté graphismes, ça n'a pas l'air mal non plus, et on parle même, pour la réalisation, d'un jeu en odorama? Attendons encore quelques semaines, et nous découvrirons ensemble ce que donne ce jeu dont tout le monde attend beaucoup. Pour ce qui est des adaptations, elles sont prévues mais bien sûr, pas encore commencées.

THE STRIDER

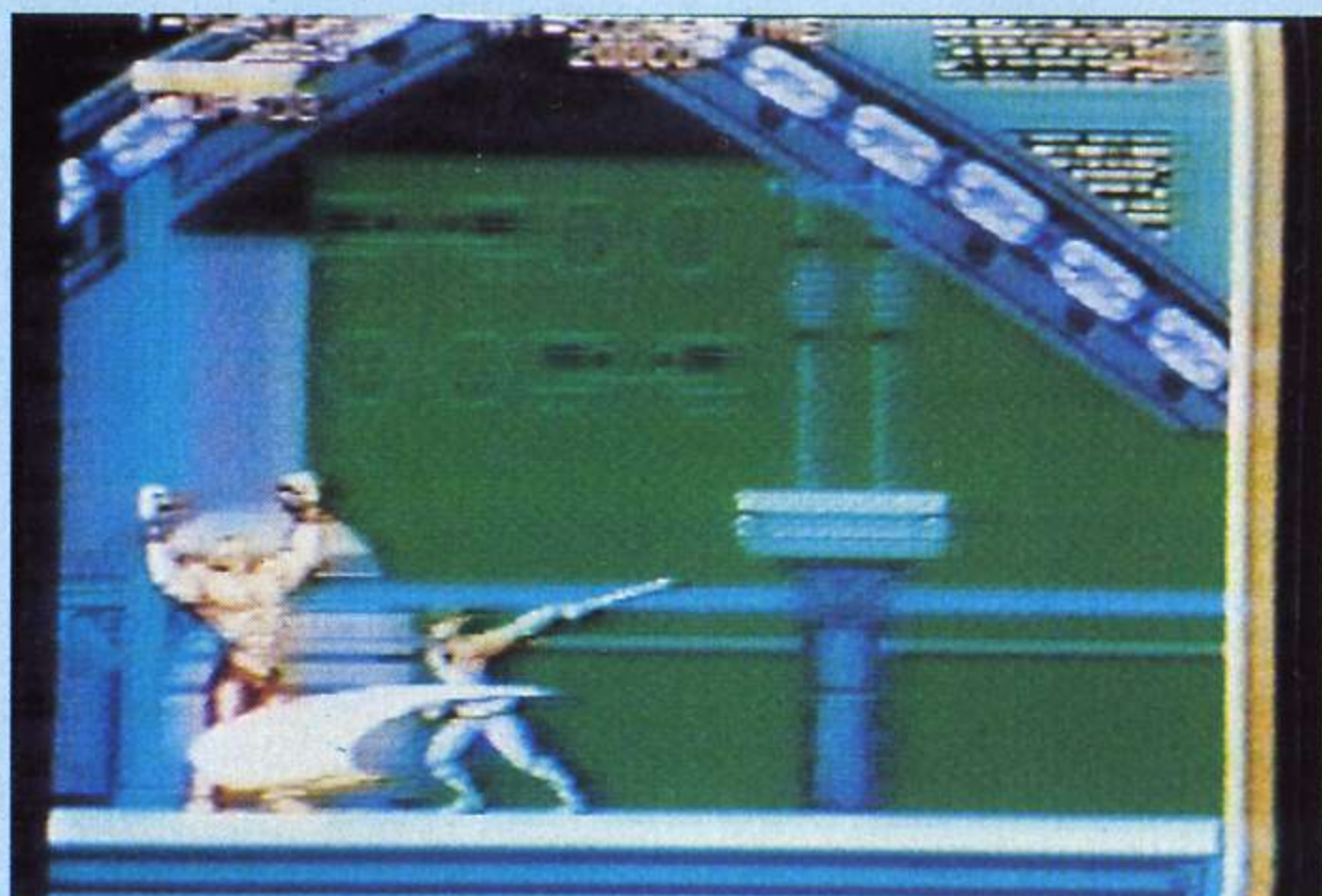
Et voilà le jeu le plus fou, le plus beau, qu'il m'ait été donné de voir! Appel au lecteur: ne vous précipitez pas dehors, en vue

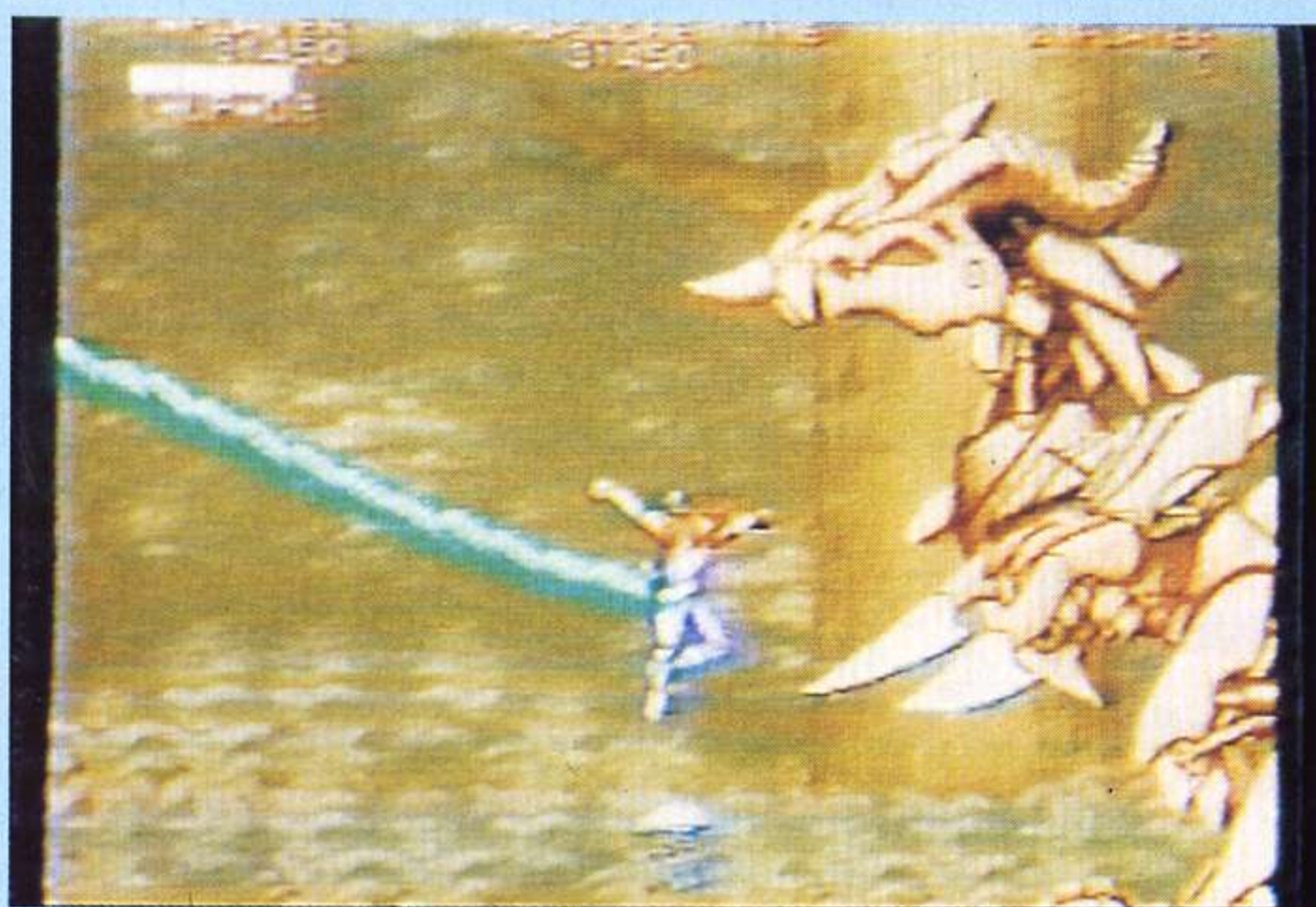


d'aller jouer à The Strider après avoir lu cet article et vu les photos, car ce jeu n'est pas disponible. Il n'est en effet pas fini, et donc pas encore sorti. C'est une sorte d'exclusivité que nous avons réussi à obtenir, et nous sommes donc très fiers de vous présenter ce fabuleux jeu, qui devrait être LE jeu d'arcade de 1989!

Dans ce jeu, vous dirigez un héros tout droit sorti des dessins animés japonais. Vous possédez une épée qui dégage un très fort champ de force, mais c'est surtout grâce à votre habileté que vous allez vous en tirer. Le jeu commence sur les toits d'une ville futuriste orientale. De nombreux robots et gardes vont tenter de vous tuer. Heureusement pour vous, en plus de votre épée, vous possédez un sens de l'équilibre très perfectionné et vous êtes capable de vous accrocher un peu partout! Après avoir traversé de nombreux bâtiments, vous arrivez finalement sous un dôme où vous devez combattre un gardien très puissant! Vous arrivez enfin auprès d'une assemblée devant laquelle vous allez affronter un ver des plus terrifiants. Originalité par rapport aux autres jeux d'arcade: ici, il est possible de marcher sur le ver, de s'accrocher sous lui, etc... Tout est possible! Fin du premier niveau! Ce n'est rien par rapport à ce qui se prépare. Vous entrez dans un couloir où, immédiatement, un gorille de métal vous attaque. Une fois vaincu, la salle des machines vous attend. Vous devez sauter de wagons en wagons, sauter sur des pièces qui basculent, etc... Vous sortez enfin dehors, et dévaliez des pentes enneigées: c'est graphiquement magnifique. En bas, vous commencez à escalader des échafaudages. L'éclair gronde et par moments, seul reste éclairé le fond de l'écran, ce qui donne lieu à de superbes ombres chinoises. En haut, vous découvrez un hélicoptère. Montez à bord et vous voilà parti vers un énorme hélicoptère, faisant de très nombreux écrans! Fin du second niveau!

Le troisième niveau se déroule dans la jungle. Vous marchez sur les branches de gigantesques arbres, alors que les branches plient au fur et à mesure que vous avancez. Vous sautez de lianes en lianes, affrontez des sauvages, pour finalement tomber sur un troupeau d'animaux préhistoriques... Fin du troisième niveau. C'est hélas tout ce que nous avons vu du jeu, et c'est tant mieux car je préfère garder de la place pour vous présenter un maximum de photos!





**PRATSITI, TIOBENT
1635 N4EG!**

(Sapristi, bientôt 3615 GEN4)

BIENTOT GEN 4 numéro 10

AVEC

Des tonnes de tests: Barbarian 2, F.O.F.T., Blastéroids, Dragon's Lair, Space Harrier 2...

Grand concours Capcom! Gagnez de nombreux lots en jouant avec Led Storm et Last Duel!

De nouveaux trucs et astuces pour des jeux ST et Amiga, mais aussi Sega et Nintendo.

Comparatif de tous les utilitaires permettant de faire des jeux: Stac, Jade, Stos, Shoot'Em'Up Construction Kit et TaleSpin.

Rubrique Amiga et rubrique ST.

Grand concours en GFA sur ST et Amiga: la guerre des robots. Chaque mois, une véritable bataille de programmeurs, quelque soit votre niveau.

L'explorateur Branque: solution complète d'Explora!

Des préviews, toujours et encore des tonnes de préviews.

**GEN 4
NUMERO 10
en vente dès le
15 mars!**

LE GUIDE DE DUNGEON MASTER

Quelques mois après la sortie de ce fabuleux jeu sur ST et alors que la version Amiga est maintenant disponible, voici un guide complet de Dungeon Master. Un guide, et pas une solution. Vous y trouverez certes une solution assez complète de ce jeu, mais si vous le désirez, vous pourrez n'utiliser que les plans, aides ou astuces que nous vous proposons. Si vous avez fini ce jeu, examinez tout de même attentivement ce guide, car vous y découvrirez certainement des choses sur des objets dont vous ignoriez l'intérêt... Si vous ne l'avez pas encore fini, dépêchez-vous, car la suite arrive!

Niveau 1

Il s'agit du Hall des Champions, où vous ne trouverez ni monstres ni pièges... En fait, c'est à cet étage que vous allez constituer votre équipe. Si ceci se fait facilement, il convient de le faire avec beaucoup d'attention, car les personnages que vous choisirez resteront avec vous longtemps. Vous

devrez prendre au moins deux lanceurs de sorts, et si possible trois! Il y a cependant une potion magique qui permet de faire d'un personnage normal un lanceur de sorts.

Il est préférable de prendre des personnages moyens, un peu bons partout, plutôt que des personnages particulièrement doués dans une seule compétence.

Niveau 2

1) Marchez sur la plaque 1A, et évitez de marcher sur la plaque 1B qui refermerait la porte.

2) Marchez sur les plaques 4, 7, 8, 5, 6, 5, 6, dans cet ordre, pour ressortir de l'autre côté de la salle.

3) Déposez un objet sur la plaque 3A pour fermer la trappe 3B.

4) Pressez l'interrupteur et faites le tour de la plaque pour passer la porte.

5) Basculez les deux leviers (5A et 5B) pour ouvrir la porte en 5C. Attention, des

momies vous attendent derrière la porte.

6) Utilisez la barrière à votre avantage. Vous pouvez vous mettre devant pour attaquer les momies qui se tiennent de l'autre côté, et reculer d'un pas quand votre santé n'est plus au maximum, car les momies ne la franchiront jamais. Cette "ruse" marche pour toutes les barrières que l'on croise dans le jeu.

7) Placez n'importe quel objet dans le champ de téléportation pour passer au travers et prendre la clé.

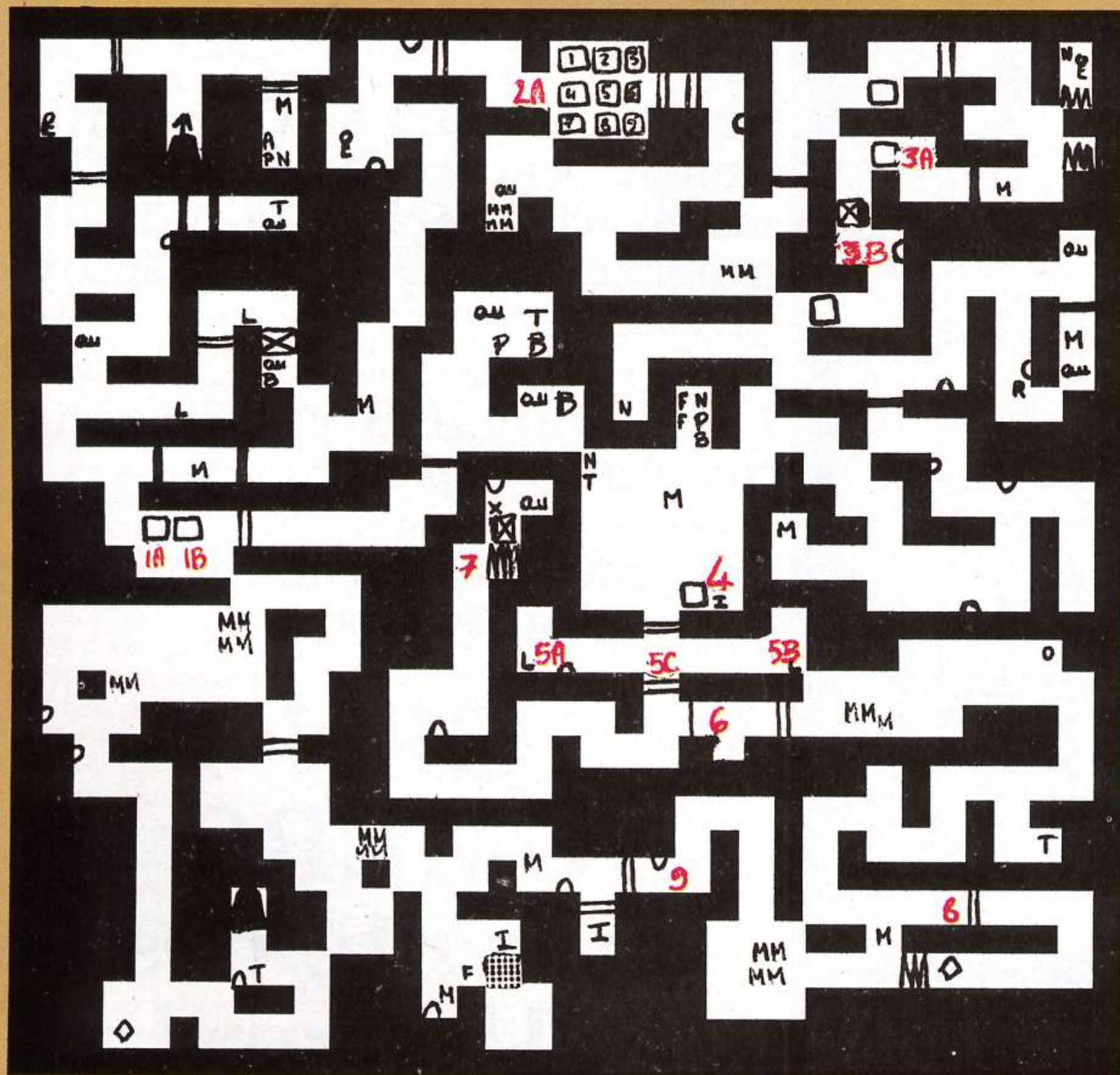
8) Détruisez la porte (Chop) pour passer au travers. Ceci vous permettra de faire le tour et de prendre le coffre qui, de l'autre côté, est protégé par un champ de téléportation impassable.

9) Déposez une pièce dans la fontaine pour ouvrir la porte.

Remarques: regardez bien le sol car les clés grises se confondent avec, et il n'est pas toujours simple de les remarquer.

Monstres: momies, screamers

Niveau 2



A complex black and white diagram, possibly a map or a puzzle, featuring a dense network of black lines forming a maze-like structure on a white background. The diagram is heavily annotated with various symbols and numbers:

- Numbers:** Red numbers 1 through 18 are scattered throughout the diagram, often marking specific points or paths. For example, '1' is at the top left, '2' is near the top center, '3' is in the upper middle, '4' is in the center, '5' is at the top right, '6' is on the right side, '7' is in the lower right, '8' is at the bottom right, '9' is near the bottom right, '10' is at the bottom right, '11' is in the lower middle, '12' is near the bottom center, '13' is in the lower middle, '14' is near the bottom center, '15' is in the lower middle, '16' is at the bottom left, '17' is at the bottom left, and '18' is at the bottom left.
- Symbols:** The diagram includes numerous small symbols such as 'I', 'N', 'M', 'B', 'C', 'P', 'F', 'T', 'Q', 'W', 'X', 'Y', 'Z', 'A', 'B', 'C', 'D', 'E', 'F', 'G', 'H', 'I', 'J', 'K', 'L', 'M', 'N', 'O', 'P', 'Q', 'R', 'S', 'T', 'U', 'V', 'W', 'X', 'Y', 'Z'. Some symbols are enclosed in boxes or squares, while others are standalone.
- Structural Elements:** The maze is formed by thick black lines. There are several small squares and rectangles, some of which are filled with a grid pattern. Some areas are labeled with letters like 'C', 'B', 'M', 'N', 'P', 'F', 'T', 'Q', 'W', 'X', 'Y', 'Z'.
- Directional Indicators:** There are several arrows pointing in different directions, indicating movement or flow. For example, an arrow points down at the top left, and another points right in the upper right.

The overall appearance is that of a highly detailed and complex diagram, possibly a map of a city or a puzzle designed to be solved by navigating through the maze and following the various symbols and numbers.

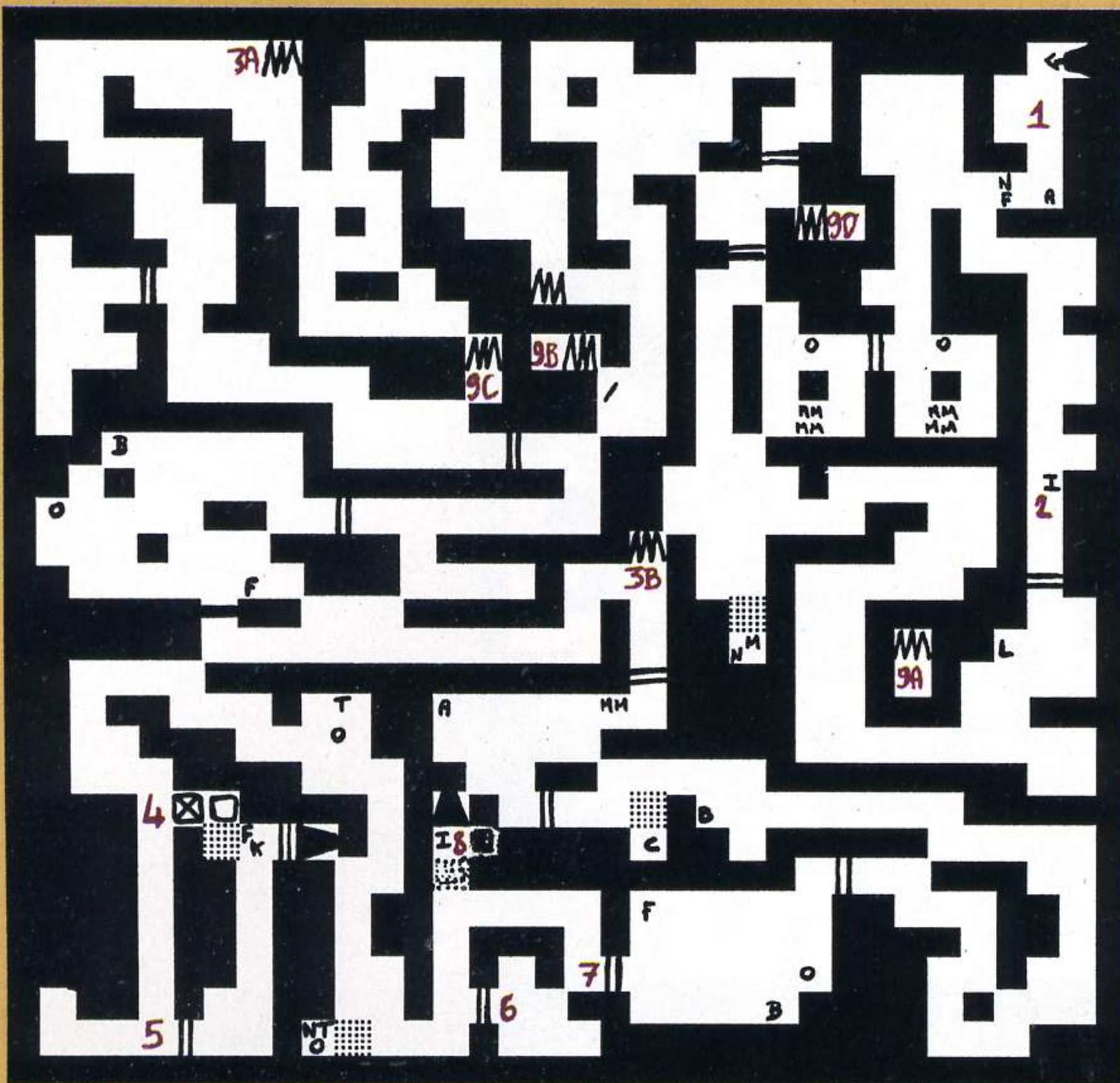
- 1) Ne manquez pas l'interrupteur qui se trouve ici. Il ouvre le passage contenant le compas. Pour le prendre, il faut passer le champ de téléportation lorsque celui-ci est éteint.
- 2) Appuyez sur l'interrupteur de la cellule où se trouve le coffre pour le téléporter dans une autre cellule, et recommencez jusqu'à ce que le coffre soit en-dehors d'une cellule. Faites attention aux monstres de pierre pendant que vous faites ceci, car s'ils arrivent, vous serez coincé dans le couloir!
- 3) Utilisez le miroir pour ouvrir la porte secrète, juste après l'oeil.
- 4) Lancez un sort ZO pour ouvrir la porte. Jetez ensuite un objet au-dessus du puits, vers la porte. Il tombera sur la plaque derrière la porte et fermera le puits, ce qui vous permettra de passer. Si vous tombez dans le puits, vous atterrissez en 9A, au niveau 4!

9) Poussez l'interrupteur

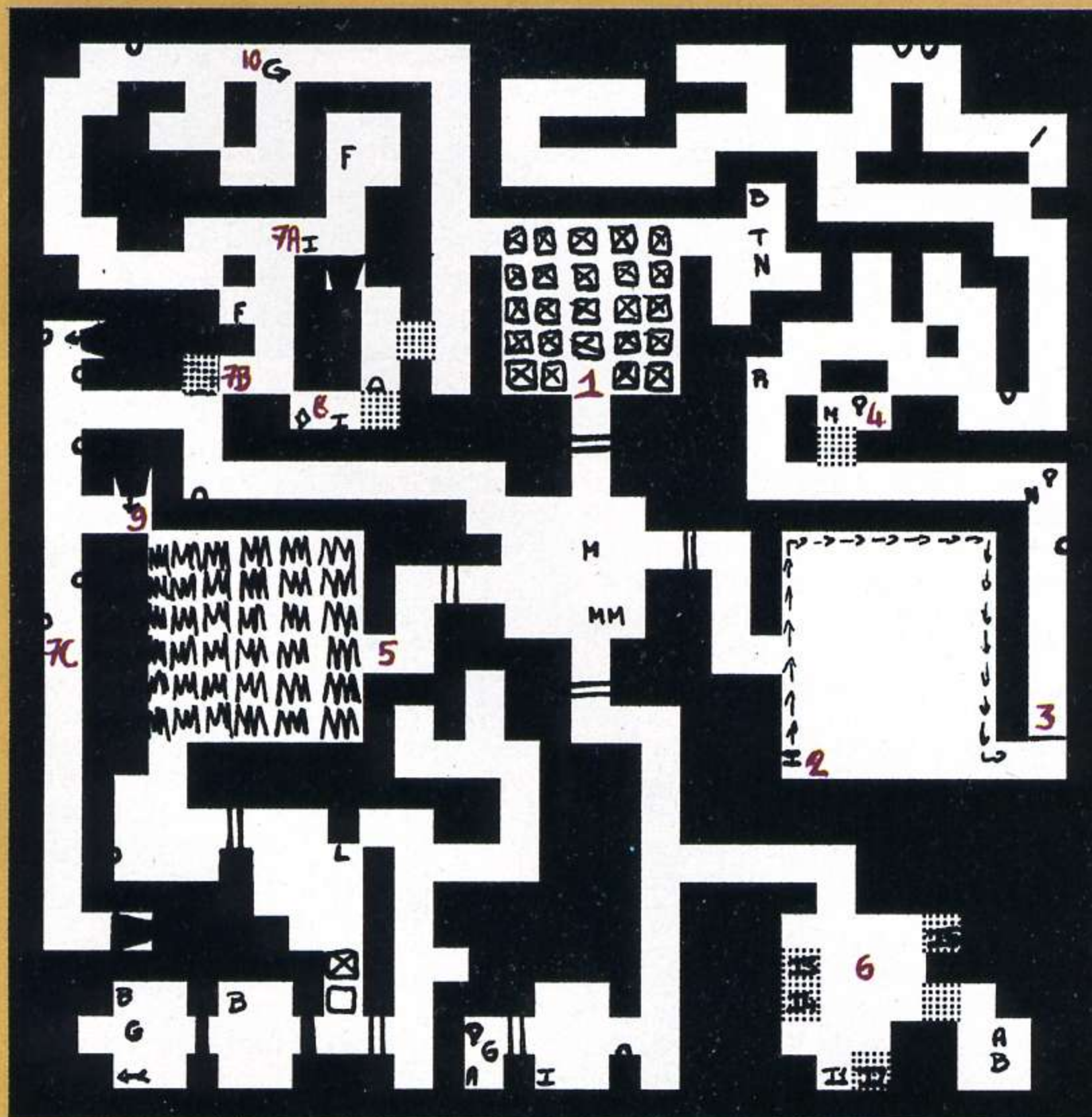
15) Les pièces nécessaires

Monstres: Screamers, Vers
Roses, Fantômes et
Guêpes.

Niveau 4



Niveau 5



Niveau 5

- 1) Chaque case est une plaque et une trappe. Chaque plaque ouvre ou ferme une ou plusieurs trappes. Il est possible de ressortir par le fond, à droite ou à gauche. Si vous n'arrivez pas à sortir par la gauche, ne vous en faites pas: un escalier au niveau 6 (voir niveau 6.1) permet d'aller dans ce secteur. Du côté droit, il n'y a rien de bien intéressant.
- 2) Basculez l'interrupteur et suivez le chemin tracé sur la carte.
- 3) Utilisez cette barrière pour tuer les dragons.
- 4) Ce mur s'ouvre grâce à un interrupteur secret. Vous y trouverez un dragon et un collier.
- 5) Faites exactement ce que l'on vous dit après vous être placé devant le premier téléporteur. Allez devant, à droite, en arrière, en avant, à gauche, à droite et en arrière.
- 6) Pressez d'abord l'interrupteur 1, puis le 2, le 1, le 3, le 4, le 3 et le 5.
- 7) Pressez l'interrupteur en 7A pour ouvrir le mur en 7B. A chaque fois que vous faites ceci, un monstre vert apparaît en 7C.
- 8) Un dragon vous attend ici.
- 9) Voici un chemin pour aller au niveau 4 (voir niveau 4.8)
- 10) Attention, ici, vous serez tourné de 180 degrés.

Monstres: Monstres Verts, Dragons.

Niveau 6

- 1) Entrez dans la pièce aux énigmes.
- 2) Les solutions des énigmes sont Bow, Blue Gem, Gold Coin et Mirror Of Dawn. Il faut donc poser ces objets aux bons endroits pour que la porte s'ouvre, mais aussi une alcôve secrète où vous trouvez une clé.
- 3) Insérez une pièce d'or dans la fente du mur.
- 4) Pressez les boutons dans le bon ordre pour ouvrir le mur.

5) Allumez le téléporteur et placez (ne lancez pas!) un objet dedans. L'objet est téléporté dans l'alcôve où il tombe sur la plaque qui ouvre la porte.

6) Faites-vous suivre par les squelettes et suivez le chemin de 6B à 6A. Lorsqu'ils marcheront sur la plaque 6A, le mur 6C s'ouvrira. Soyez rapide pour le passer pendant qu'il est ouvert.

7) L'anneau sur le mur est vraiment un interrupteur!

8) Prenez la vorpal sword, qui est utile pour tuer tous les êtres non-matériels, y compris les fantômes.

9) Passez dans le téléporteur lorsqu'il est éteint et pressez l'interrupteur avant d'être téléporté en arrière. Recommencez pour passer. Il faut beaucoup de coordination pour réussir ici, et vous devrez vous alléger en laissant quelques instants vos objets lourds!

10) Mettez-vous en 10A et prenez votre personnage le plus fort pour lancer un

objet dans le couloir. Il devrait atterrir en 10B ce qui ouvre la porte 10C. Vous pouvez aussi prendre un personnage très faible et lui faire lancer un parchemin au travers de la porte 10C!

11) Il n'y a qu'une boîte magique ici, mais trois guêpes à combattre. Cela vaut-il la peine?

12) Dès que vous y entrez, trois Eyeballs vous attaquent par derrière.

13) A chaque fois que vous ouvrez la porte 13A, quatre squelettes apparaissent en 13B et descendent le couloir vers vous. Il y a aussi des squelettes dans la pièce. La ruse consiste à préparer des fireballs et à vous assurer que votre santé est au maximum. Ouvrez la porte, entrez dans la pièce et fermez rapidement la porte en pressant le bouton qui est sur le mur du fond.

Occupez-vous alors des monstres de la pièce, prenez la vorpal, regonflez vos points de vie, ouvrez la porte et occupez-vous des squelettes.

14) Attention, lorsque vous marchez sur la plaque, plusieurs guêpes apparaissent dans la pièce. Une fois dedans, deux squelettes vous attaquent dans le dos.

15) Les téléporteurs 15A et 15B correspondent.

16) Cette pièce n'est pas très utile. Si vous tombez dans la trappe, vous vous retrouvez au niveau 7, en 3.

Monstres: Eyeballs, Guêpes et Squelettes.

Niveau 7

1) Avant d'essayer de tuer ces deux géants de pierre, augmentez la force des deux plus forts personnages avec des potions d'Extra Force.

2) La clé E (2A) permet de descendre au fin fond du donjon grâce aux escaliers partant de 2C, escaliers auxquels on accède par la porte 2B.

3) Vous vous retrouvez ici si vous êtes tombé dans le puits du niveau 6 (voir 6.16).

4) Vous n'avez qu'une clé turquoise et il y a quatre portes. Voici ce que l'on trouve derrière chaque porte:

4A: le Sceptre de lyte (healing/parry/light) et deux colliers.

4B: de la nourriture et des bottes de vitesse.

4C: une couronne et une boîte magique.

4D: The Inquisitor, une épée qui crache du feu!

5) Lisez attentivement les parchemins. Vous aurez besoin d'interpréter ce qui y est écrit pour accomplir votre quête. La quatrième clé Ra se trouve ici.

6) Pressez le bouton 6A pour ouvrir le mur 6B. Ceci permet d'accéder au bouton 7A.

7) Pressez le bouton 7A pour ouvrir le mur 7B, ce qui permet d'obtenir la clé E.

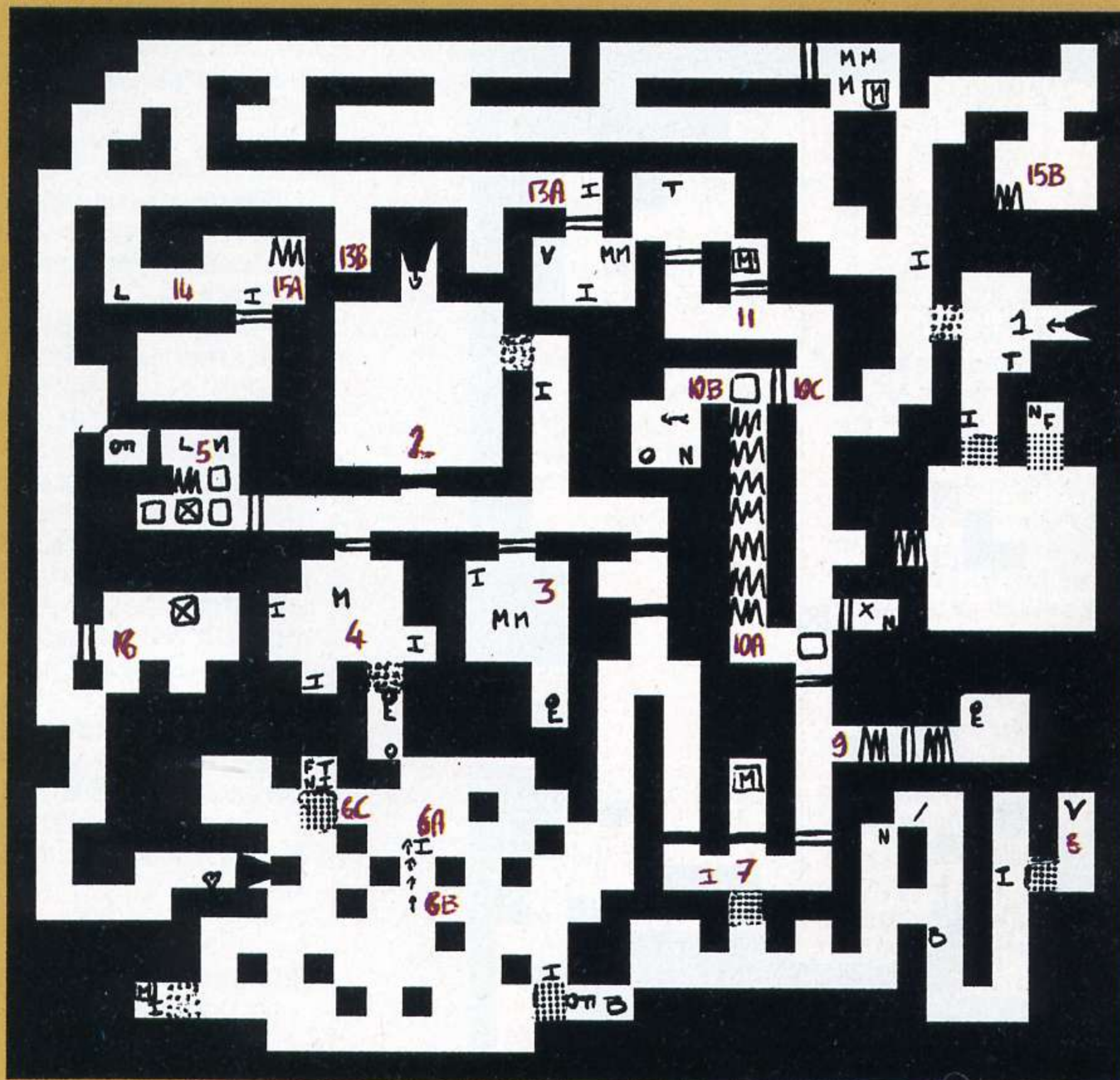
8) Cette porte s'ouvre avec la Ruby Key.

9) Les portes 9A, 9B et 9C s'ouvrent avec une Master Key (voir niveau 12.11). Dans la chambre se trouve le Firestaff (9D).

10) Les portes 10A à 10D sont les portes qui s'ouvrent avec les quatre clés Ra.

Monstres: Géants de Pierre.

Niveau 6



1) Préparez de nombreux sorts contre les êtres non matériels. Laissez toujours la trappe 1 fermée pour pouvoir rapidement remonter au niveau 7 en cas de problème. Si vous tombez dans cette trappe, trouvez une autre trappe au niveau en-dessous et tombez dans cette nouvelle trappe (voir niveau 9, 15). Là, vous trouverez un Yew Staff (voir niveau 10, 11) et un prêtre le prenant pour l'utiliser contre les fantômes ou les puddle monsters. Le pouvoir de ce staff ne diminuant jamais, il est utile de l'avoir.

3) Sortie vers le niveau 9.

4) Pressez l'interrupteur pour arrêter les téléporteurs. Ceci arrête donc les boules de feu qui viennent des trous à côté du coffre 2, puisqu'elle ne sont plus déviées par les téléporteurs. Tant que vous ne faites pas ceci, elle suivent le chemin tracé sur la carte.

5) Une Skeleton Key qui permet d'ouvrir les murs 5A et 5B.

6) Placez-vous en 6A. Faites 26 pas vers 6B, arrêtez-vous, retournez-vous et attendez quelques secondes. La porte 6C devrait s'ouvrir. Si vous dépassez les 26 pas, un téléporteur invisible en 6B vous renvoie en 6A, sans que vous vous en rendiez compte.

7) Cet interrupteur agit lentement. Pressez-le une seule fois et attendez. Si vous le repressez et passez ensuite le mur qui s'est ouvert (pour la première pression!), vous le retrouverez peut-être fermé à votre retour, et vous serez coincé. Cette partie du donjon est atteinte par le niveau 9 seulement (voir 9.5).

8) Tombez dans cette
trappe pour arriver au
niveau 9 (voir 9.8).

9) Ne ratez pas les Skeleton Keys juste à côté de la grille.

Monstres: Squelettes, Fantômes, Voleurs!

Niveau 9

Niveau 9

1) Des rats naissent ici, une fois que vous êtes passé à travers le mur et que vous revenez.

2) Passez à travers le mur 2A et tournez immédiatement à gauche parce qu'il y aura un rat sur votre droite. Courez jusqu'à la porte 2B et utilisez-la pour tuer l'animal.

3) Attention à la plaque tournante qui vous retourne sans que vous vous en rendiez compte. Le mieux est de marcher à reculons après avoir lancé un sort de Traces Magiques. Lorsque vous ne voyez plus vos pas, avancez au lieu de reculer!

4) Fuyez jusqu'en 4B pour tuer les rats de 4A.

5) Escaliers qui montent au niveau 8 (voir 8.8).

6) Ne tirez pas le levier sans quoi le coffre de l'autre côté de la porte tomberait au niveau 10 (voir 10.10).

7) Empruntez les escaliers 7 pour retrouver le coffre, si jamais vous avez tiré le levier 6 par mégarde (voir 10.10).

8) Vous atterrissez ici lorsque vous tombez par la trappe du niveau 8 (voir 8.8).

9) Placez un diamant ici pour ouvrir un passage.

10) Sauvegardez avant de passer ici. Chaque dalle déclenche une salve de fireballs vers vous. Assurez-vous d'avoir une santé maximale, faites quelques sorts de Fire Shield puis avancez une ou deux fois et faites un pas sur un côté. Refaites le plein d'énergie et recommencez pour traverser finalement cette pièce! Si vous êtes rusé, vous pouvez même utiliser cette dernière pour tuer les rats qui traînent dans la région.

11) Lorsque vous quittez 11A n'oubliez pas de fermer la porte 11B parce que des rats naissent dans cette pièce! Ceci dit, la pièce permet, avec cette infinité de rats, d'avoir une bonne réserve

de nourriture pour le reste de la partie, puisque vous pouvez venir avec l'escalier de la Skeleton Key (11C) ce qui est également une bonne route pour remplir les gourdes (voir pièce 13).

12) Une Glowing Stone permet d'ouvrir le passage.

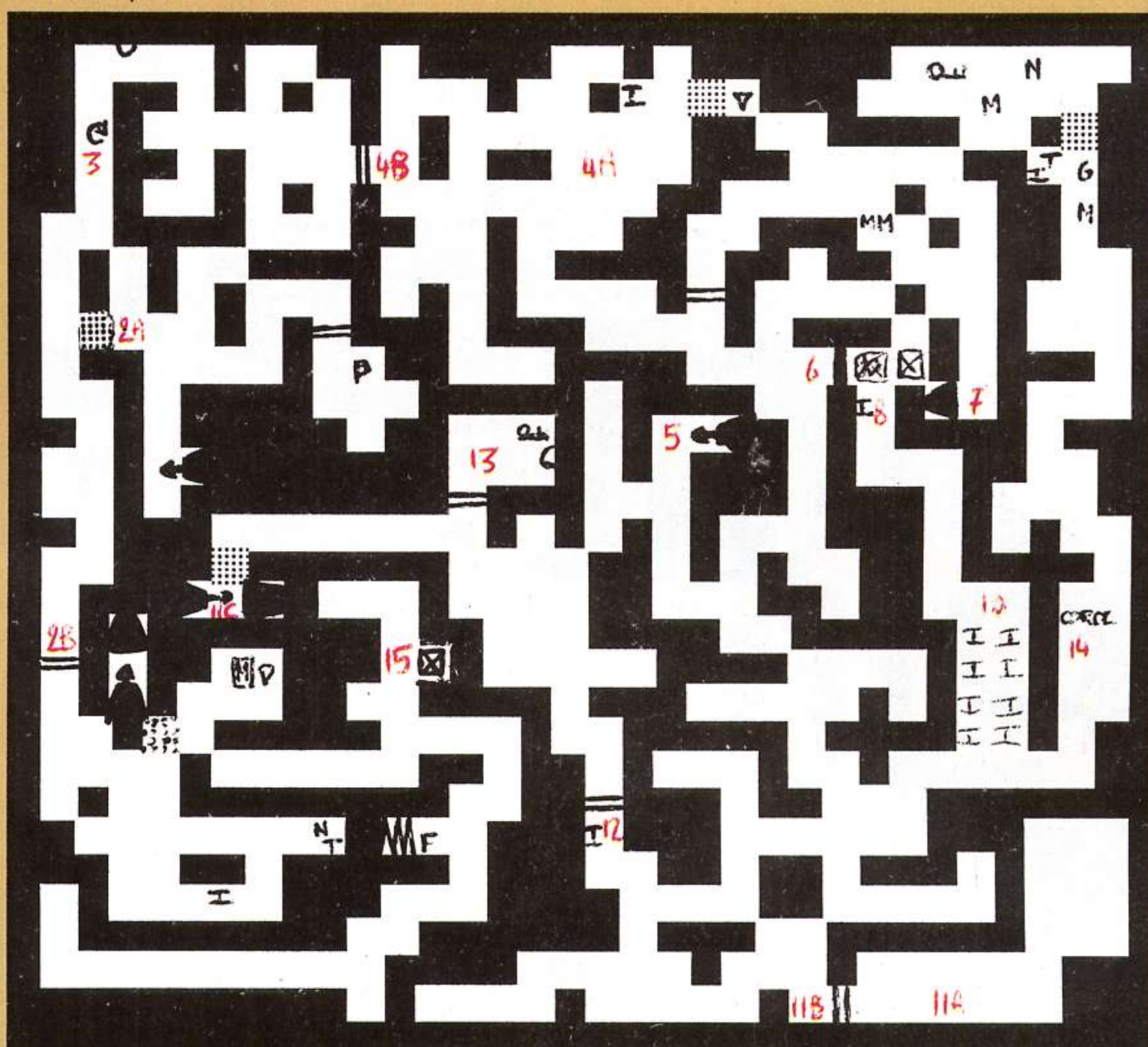
13) La seconde clé Ra et une source d'eau!

14) La corde peut être utilisée pour descendre au fond des trappes sans dommage!

15) Vous arrivez ici lorsque vous tombez dans la trappe 1 au niveau 8. Tombez dans l'autre trappe pour trouver le Yew Staff (voir niveau 10.11).

Monstres: Rats, Petits Sorciers.

P	Parchemin	T	Torche
A	Arme: épée, hache	L	Levier
B	Armure, bouclier	I	Interrupteur
V	Epée vorpale	F	Flasque, potion
N	Nourriture		



/	Baton, baguette	X	Throwing star
[M]	Boite magique	G	Gemme
K	Corne	R	Rocher
V	Anneau	O	Pièce
V	Collier	→	Flèche
◇	Coffre	○	Bassin d'eau

Niveau 10

1) Evitez les téléporteurs invisibles. Chaque fois que vous passez à travers l'un d'eux, vous êtes ramené en 1A et un Eyeball apparaît en 1B.

2) Ici vous avez le choix: soit vous ouvrez la porte 2A, tuez le monstre 2D et ouvrez la porte 2E avec la clé que portait le monstre, soit vous ouvrez la porte 2B, tuez le monstre 2C qui porte une autre clé qui ouvre la porte 2E.

3) Sautez d'abord en 3B pour trouver la bombe, et ensuite en 3C pour continuer. Si vous entrez dans le téléporteur, il vous ramène en 1A. Tournez-vous dans la direction où vous désirez sauter!

4) Ne pressez pas le bouton rouge 4A qui fait disparaître les barrières 4B et 4C qui gardent des monstres.

5,6,7) Fuyez jusqu'à ces portes pour combattre les scorpions. Attention à ne pas vous faire prendre en sandwich!

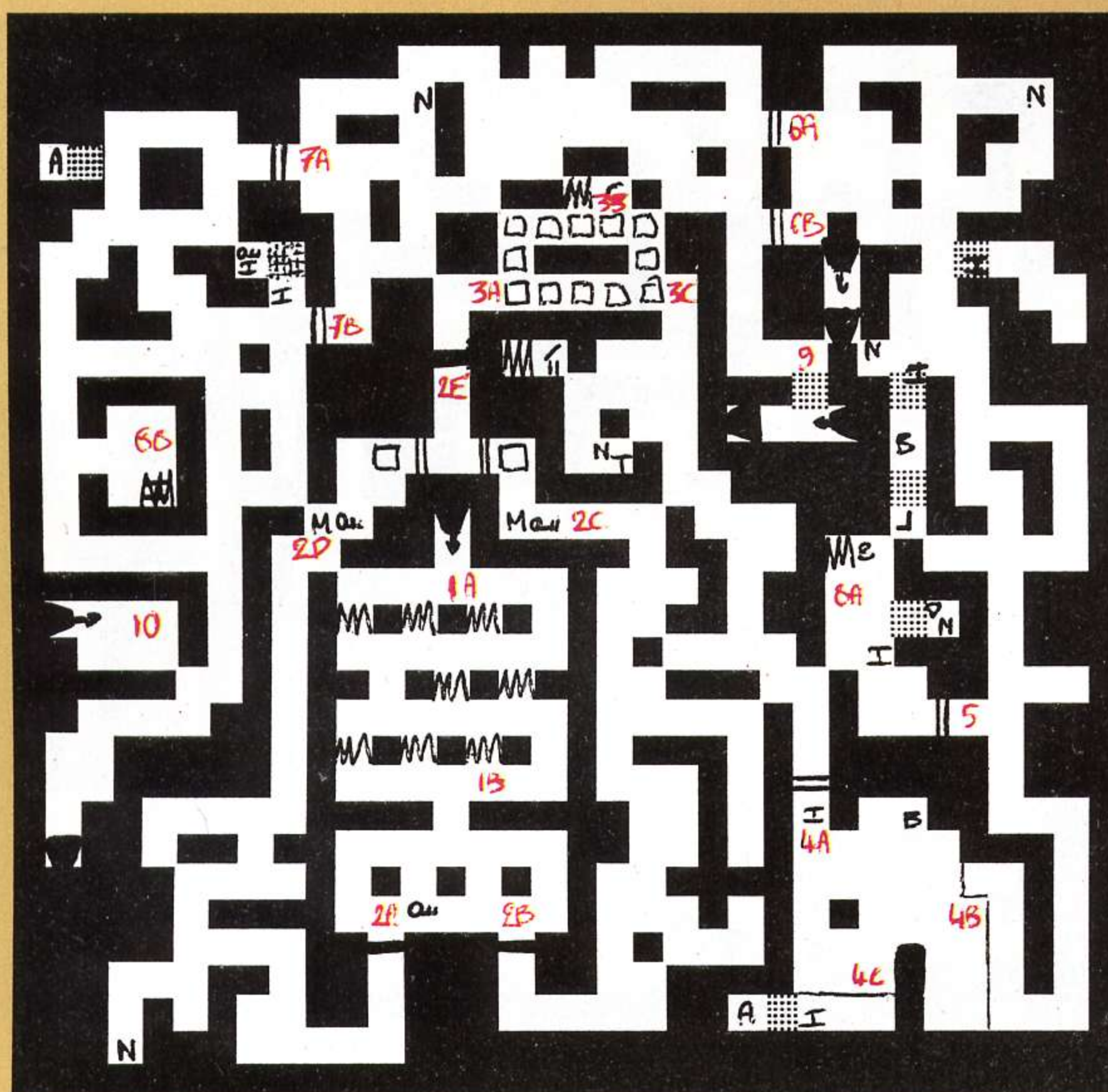
8) Les téléporteurs 8A et 8B correspondent. Le 8A contient aussi la loupe qui permet d'obtenir, au niveau 11, la Ruby Key.

9) Ne perdez pas votre Skeleton Key ici, elle servira plus tard, et il n'y en a qu'une!

10) Prenez le coffre ici si vous avez malencontreusement tiré le levier au niveau 9 (voir 9.8 et 9.9).

11) Le Yew Staff est ici. Vous tombez ici si vous prenez la trappe 15 au niveau 9 (voir aussi 8.1).

Monstres: Scorpions, Eyeballs.



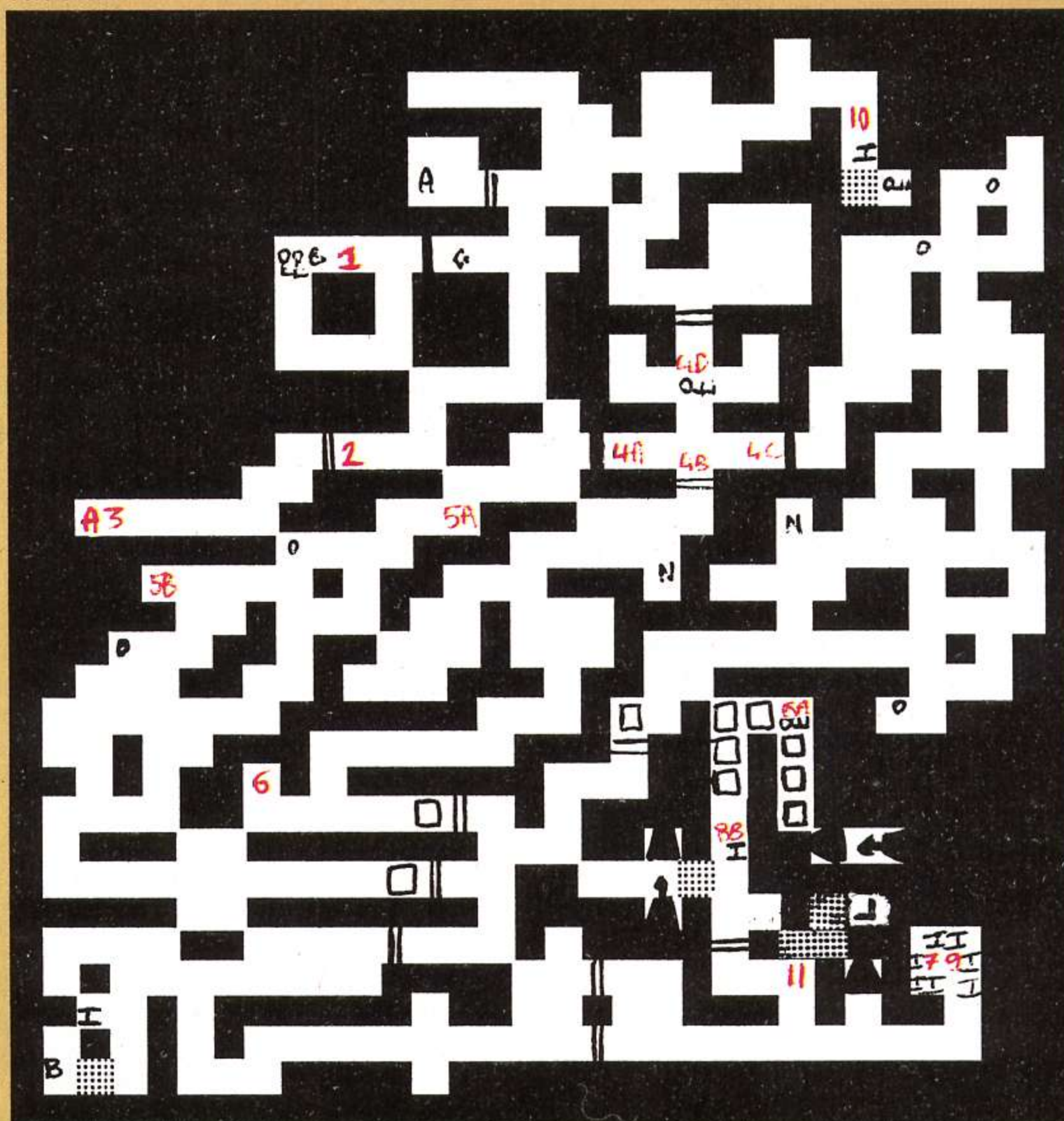
niveau du jeu. Ceci permet également de se monter de quelques niveaux en Ninja. 4B est un chemin plein de Puddle Monsters, et 4C est à éviter absolument, car parsemé de Guêpes. 5) Lorsqu'on marche en 5A, des monstres bleus apparaissent en 5B. 6) C'est l'endroit où apparaissent les Puddle Monsters. Tuez-les avec des vorpales ou utilisez une Horn Of Fear pour les faire fuir. 7) Ici, c'est plein de pièces! 8) Utilisez la loupe en 8B pour avoir accès à la Ruby Key en 8A. 9) On y trouve une autre clé permettant d'ouvrir les portes 4A à 4C. 10) Un bouton magique fait apparaître un autre bouton qui, lui, vous permet de trouver la clé derrière le mur. 11) Passez au travers des trois murs invisibles pour trouver les bottes de vitesse.

Monstres: Puddle Monsters, Monstres Bleus, Guêpes, Chevaliers en armure.

Niveau 11

1) Une pièce tordue. En tournant dans le sens des aiguilles d'une montre dans chaque coin et en revenant en arrière par le même chemin, vous verrez les quatre images de la pièce. Vous trouverez une masse, deux clés ainsi qu'une porte et un coffre. L'une des clés ouvre la porte qui donne accès au reste du donjon. 2) Détruisez (Chop) cette porte qui se ferme automatiquement lorsque vous prenez l'épée en 3. Ainsi, vous n'aurez pas à perdre du temps pour la passer, si vous êtes pressé de sortir (voir 3). 3) Soyez sûr que votre santé est au maximum et que vous avez utilisé quelques Protect Spells. Lorsque vous prenez l'épée, les murs tirent plein de fléchettes empoisonnées. Sortez au plus vite de la pièce! Vous pouvez ensuite revenir pour ramasser les fléchettes. 4) Le chemin le plus simple est le 4A. Ces pièces sont pleines de monstres bleus, assez faciles à tuer à ce

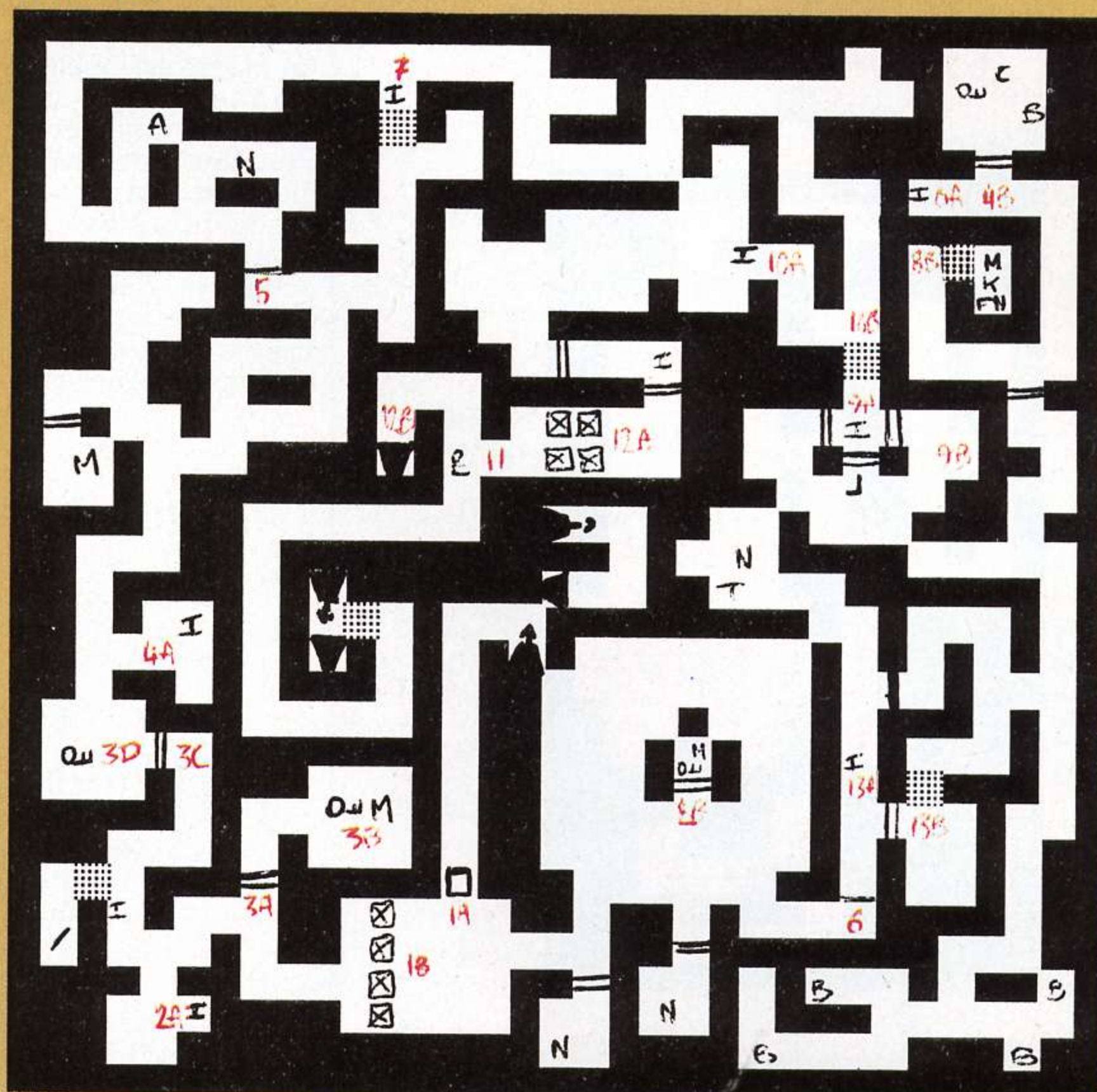
Niveau 11



Niveau 12

Niveau 12

- 1) La plaque 1A bascule les trappes invisibles en 1B. Si vous y tombez, vous arrivez au niveau 13 en 4.
- 2) Le bouton 2A ouvre 2B. Dedans, il y a un chevalier et une clé qui ouvre la porte 3A.
- 3) En 3B il y a un chevalier qui possède une clé qui ouvre la porte 3C. Derrière cette porte, en 3D, se trouve la troisième clé Ra.
- 4) Pressez le bouton 4A pour ouvrir 4B, de l'autre côté de ce niveau. Ceci vous permettra d'obtenir une Skeleton Key, une bombe et une Black Armor.
- 5,6) Utilisez ces barrières pour tuer les monstres.
- 7) Ne pressez pas ce bouton qui permet à des araignées de venir de l'autre côté en évitant la barrière 5.
- 8) Marchez en 8A pour ouvrir 8B. Attention au chevalier qui s'y trouve.
- 9) Pressez le bouton 10A pour coincer les araignées en fermant le mur 10B.
- 11) La Master Key (voir niveau 7.9).
- 12) Si vous tombez dans les trappes mouvantes en 12A, vous serez dans la pièce 3 au niveau 13. Vous pouvez alors revenir pour prendre la Master Key en utilisant l'escalier 12B.
- 13) Pressez le bouton 13A pour ouvrir le mur 13B.



Monstres: Araignées, Chevaliers en armure, Fantômes.

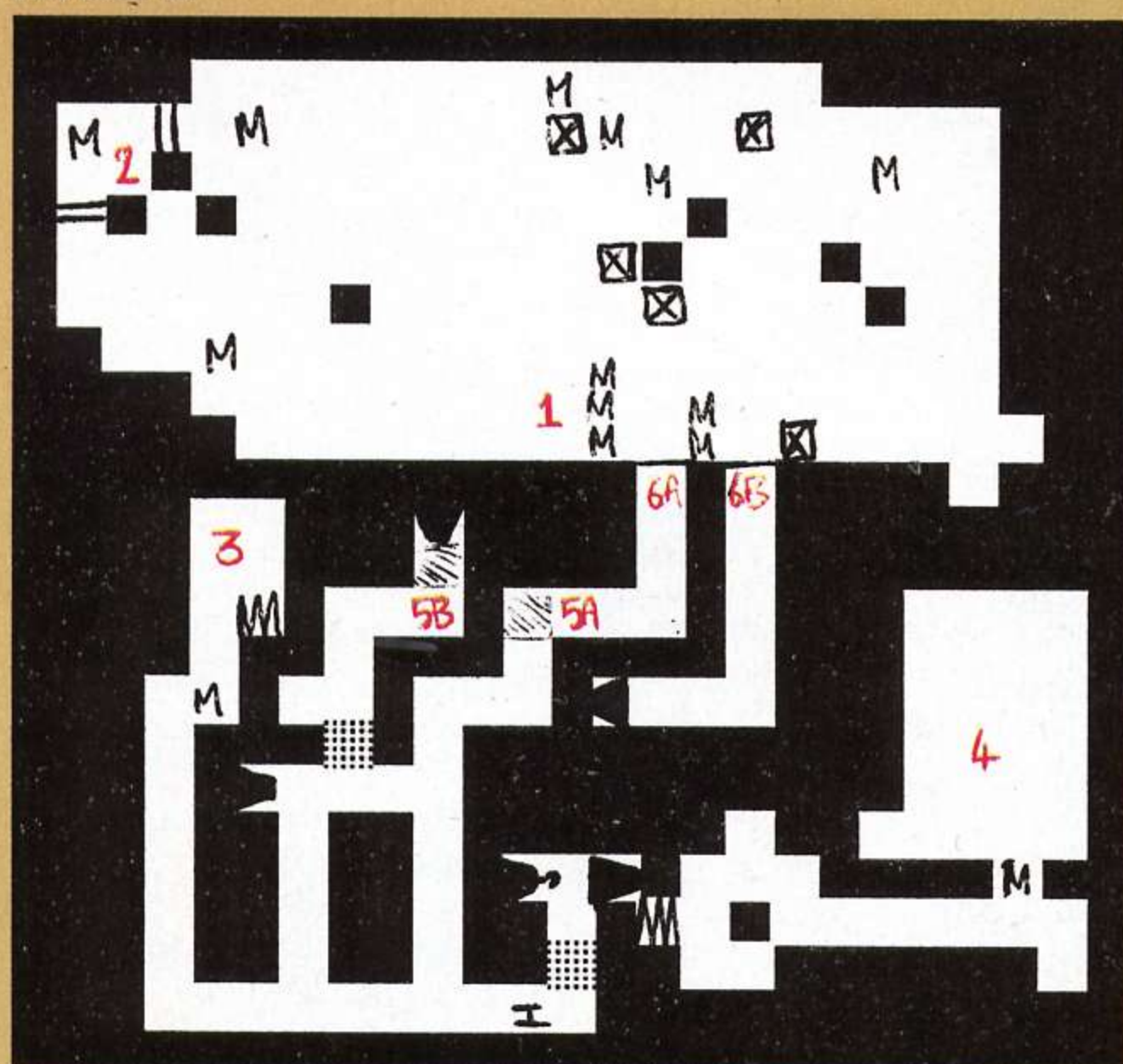
C Compas
— Barrière

☞ Clef
☞ Escalier
☒ Trappe

☐ Dalle
☞ Téléporteur
M Monstre
J Bottes
♥ Autel

☞ Mur secret
☐ Mur
= Porte
— Porte fermée
☞ Plaque tournante

Niveau 13



Niveau 13

- 1) Utilisez une Vorpil Sword ou de nombreux sorts contre les êtres non matériels sur les monstres de flammes.
- 2) Il y a un lance-flammes ici. C'est également un bon endroit pour retenir et tuer les gardiens. Attention cependant, car il y en a un ici dès le début.
- 3) C'est l'endroit où vous arrivez lorsque vous tombez des trappes mouvantes du niveau 12 (voir 12, 12A).
- 4) Vous arrivez ici lorsque vous tombez dans une trappe invisible au niveau 12 (voir 12, 1B).
- 5) Lorsque vous prenez la gemme et que vous la mettez sur le Firestaff, ces deux endroits (5A et 5B) sont bloqués, ce qui empêche de retourner aux niveaux supérieurs. Le seul

escalier disponible est celui en 5C qui connecte les niveaux 13 et 14. Si vous désirez explorer à fond tous les niveaux, vous devez donc sauver ici car après il sera trop tard!

6) Si vous n'utilisez pas la pièce 2, utilisez les barrières 6A et 6B pour tuer les gardiens.

Remarque: vous pouvez vaincre le Dark Lord en créant des fluxcages sur ses quatre côtés. Ce n'est pas la peine de créer des fluxcages là où il se trouve parce qu'il peut s'en sortir. Ce qu'il ne peut pas faire c'est entrer dans des fluxcages.

Monstres: Gardiens, Monstres de flammes et le Dark Lord of Chaos!

1) Cette clé se trouve sous une pile de cendres. Elle ouvre la porte 1B qui permet d'accéder à la pièce de la gemme et à l'autel de la vie, par la porte 3.

3) Insérez une pièce pour ouvrir cette porte.

4) Cet interrupteur au sol ferme la porte 3. Gardez donc quelques pièces pour revenir rapidement à l'autel.

5) C'est le meilleur endroit pour tuer le dragon.

Descendez les escaliers en 5 (en 5C du niveau 13). Si vous faites face au dragon, remontez rapidement. S'il

est tourné autrement, stoppez-le (avec les cubes ou l'anneau trouvés en 2) et frappez-le. Quand il se tourne vers vous, remontez

tourne vers vous, remontez vite! Vous devez détruire le dragon avant de tenter de tuer le Dark Lord au niveau supérieur.

6) N'utilisez pas la clé E jusqu'à ce que vous ayez eu le dragon, sans quoi il vous suivrait dans le couloir, ce qui serait problématique!

7) Utilisez le sort Rock et utilisez la pierre brillante obtenue sur la gemme.

Maintenant, utilisez le Firestaff sur la gemme. La gemme apparaîtra maintenant sur le Firestaff qui est prêt à être utilisé contre le Dark Lord. Attention, ceci ferme toutes les issues du niveau 13.

LES ARMURES

Voici les armures, par ordre des meilleures au moins bonnes configurations.

1) Shield of Lyte, Helm of Lyte, Plate of Lyte, Poleyne of Lyte, Greaves of Lyte.

2) Shield of Darc, Helm of Darc, P^Late of Darc, P^oleyn of Darc, Greaves of Darc.

3) Large Shield, Basenett,
Mithral Aketon, Mithral
Mail, Leg Plate.

4) Large Shield, Basenett,
Flamebain, Leg Mail, Leg
PLate.

Ne portez pas les armures des Chevaliers en armures, car elles sont maudites!

La magie est quelque chose de très important dans Dungeon Master, et si vous désirez survivre, il vous faudra la maîtriser totalement.

Plus bas, vous trouverez tout d'abord la liste des syllabes magiques, ainsi que leur prononciation. C'est en associant ces syllabes que l'on peut faire des sorts. Ensuite, vous trouverez la liste des formules pour obtenir des potions et des sorts. Souvenez-vous que de nombreux sorts ne sont accessibles que lorsque vous atteignez les hauts niveaux de Prêtre ou de Sorcier. Cependant, n'oubliez jamais que c'est en forgeant que l'on devient forgeron.

LO UM ON EE PAL MON

VEN EW KATH IR BRO GOR

KU ROS DAIN NETA RA SAR

Vi
Ya
Vi Bro
Ya Bro
Des Ven
Ya Bro Dain
Ya Bro Neta
Oh Bro Ros
Ful Bro Ku
Zo Bro Ra

Potion de soin
Potion de stamina
Potion de soin du poison
Potion de bouclier magique
Potion de poison
Potion de sagesse
Potion de vitalité
Potion de dextérité
Potion de force
Potion de mana

Ful
Ya Ir
Zo
Des Ven
Des Ew
Oh Ven
Ya Bro
Ya Bro Ros
Oh Kath Ra
Ful Ir
Ful Bro Neta
Oh Ew Ra
Oh Ew Sar
Oh Ir Ra
Des Ir Sar
Zo Kath Ra

Torche magique
Bouclier magique
Ouverture des portes
Sort de poison
Sort anti-fantômes
Nuage de poison
Bouclier enchanté
Traces magiques
Eclair
Boule de feu
Bouclier anti-feu
Vision magique
Invisibilité
Créer la lumière
Créer l'obscurité
Créer le plasma pour libérer la
gemme

NIVEAU DES PERSONNAGES

Neophyte, Novice, Apprentice, Journeyman, Craftsman, Artisan, Adept, Expert et Master.

LES OBJETS UTILES

Nourriture, Eau, Clés, Potions, Flasques vides, Pièces, Anneaux, Ful Bombes, Ven Bombs, Mirror of Dawn, Magnifying glass, Rabbit's foot, Coffres, Gemmes, Corde, Boites magiques et les Colliers.

LES PERSONNAGES DU NIVEAU 1

Nom	Compétences	Santé	Stam	Mana	Force	Dext	Sag	Vita	A/M	A/F	Objets
Alex	App.Ninja/Nov.Wizard	50	57	13	44	55	45	40	35	40	Fronde
Azizi	Nov.Fighter/App.Ninja	61	77	7	47	48	42	45	30	35	Hide Shield/2 dagues
Boris	Nov.Ninja/App.Wizard	35	65	28	35	45	55	40	45	40	Rabbit's Foot
Chani	Nov.Fighter/App.Wizard	47	67	20	37	47	57	37	47	37	Moonstone
Darouou	App.Fighter/Neo.Wizard	100	65	6	50	30	35	45	30	45	
Elija	Nov.Fighter/App.Priest	60	58	22	42	40	42	36	53	40	Magic Box
Gando	App.Ninja/Nov.Wizard	39	63	26	39	45	47	33	48	43	2 Poison Darts
Gothmog	Jny.Wizard	60	55	18	40	43	48	34	80	59	Cloak of Night
Halk	Jny.Fighter	90	75	0	55	43	30	46	38	48	Casque Club en bois
Hawk	Nov.Fighter/App.Priest	70	85	10	45	35	38	55	35	35	2 Flèches
Hissa	App.Fighter/Nov.Ninja	80	61	5	58	48	35	35	43	55	
Iaido	App.Fighter/Nov.Priest	48	65	11	43	55	40	35	45	50	Epée Samourai
Leif	App.Fighter/Nov.Priest	75	70	7	46	40	39	50	45	45	
Leyla	Jny.Ninja	48	60	3	40	53	45	47	45	35	Corde
Linflas	App.Fighter/Nov.Wizard	65	50	12	45	45	47	35	50	35	Arc
Mophus	Jny.Priest	55	55	19	42	35	40	48	40	45	3 Food
Nabi	App.Priest/Nov.Wizard	55	65	15	41	36	45	45	55	55	Staff
Sonja	Jny.Fighter	65	70	2	54	45	39	49	40	40	Epée/Choker
Stamm	Jny.Fighter	75	80	0	52	43	35	50	35	55	Hache
Syra	Nov.Priest/App.Wizard	53	72	15	38	35	43	45	42	40	Pomme
Tiggy	Nov.Ninja/App.Wizard	25	45	36	30	45	50	35	59	40	Wand
Wutse	Nov.Ninja/App.Priest	45	47	20	38	35	53	45	47	40	3 Throwing Stars
Wuuf	App.Ninja/Nov.Priest	40	50	30	33	57	45	40	35	40	Empty Flask
Zed	Nov.Fight/Ninja/Priest/Wizard	30	30	10	40	40	40	50	40	40	Torche

REPONSES AUX ENIGMES POSEES

Test your strength: pour ouvrir la barrière, vous devez lancer quelque chose dans le téléporteur pour qu'il tombe sur la plaque au bout du couloir.

This fountain take one wish: déposez simplement une pièce dans la fontaine et la porte s'ouvrira.

Objets nécessaires pour répondre aux questions dans la riddle room: Coin, Bow, Mirror et Blue Gem. Trois objets ouvrent la porte, le quatrième donne une clé supplémentaire.

Time is of the essence: déposez tous vos objets lourds, pressez le bouton et faites rapidement quatre pas sur la gauche et un devant!

Don't let a closed door stop you: prenez une hache et détruisez le porte.

None shall pass: détruisez la porte.

Cast thy influence, cast thy might: ouvrez la porte avec la magie puis lancez un objet qui tombera sur la plaque au bout du tunnel.

When is rock not rock: c'est une illusion. Tournez vous vers la gauche et avancez!

This wall says nothing: c'est la vérité, ou presque.

This is my prisoner, let him suffer: tuez la momie, mais faites attention aux monstres qui arriveront alors!

Short cut: utilisez une Gold Key dans la serrure pour actionner un système de téléportation à ce niveau.

Essayez ce système pour détruire les monstres comme les vers: attirez les vers un téléporteur, entrez-y, attendez quelques secondes, et re-téléportez vous à nouveau. Avec de la chance, vous arriverez sur le monstre! Sans quoi, recommencez.

Lighter than a feather: utilisez la Corbamite qui ne pèse rien dans l'alcove.

Beware my twisted humour, the deceiver, the snake: tournez à gauche en premier, puis passez le labyrinthe jusqu'à ce que vous atteignez les portes de l'autre côté.

LES MONSTRES

Voici une liste des monstres que vous croiserez dans le donjon, ainsi que la meilleure manière de vous en débarrasser.

Momies: les momies sont les premiers monstres que vous rencontrez, et sont donc assez faciles à tuer. La meilleure méthode consiste à leur jeter des objets, mais un bon coup avec un Falchion ou un Club marche aussi très bien!

Screamers: ces espèces de champignons vivants sont, comme les momies, assez simples à tuer. Souvenez-vous que leurs restes sont comestibles. Les Screamers sont les monstres parfaits pour s'exercer en Ninja!

Ogres Bleus: ces monstres bleus qui utilisent des Clubs, bien que faciles à tuer, peuvent causer beaucoup de dommages aux personnages. Une nouvelle fois, vos aptitudes de Ninja pourront être exercées. Les Boules de feu sont aussi très efficaces contre eux. Assurez-vous d'avoir toujours une route pour fuir, si le combat tournait mal.

Monstres de pierre: ces créatures sont assez mortelles, surtout qu'elles ont la fâcheuse tendance de cracher du poison sur les héros. Voici les meilleures manières de les tuer:

1. Frapper constamment sur eux en reculant dès qu'ils vont attaquer affaiblit bien ces monstres.
2. Faire tomber les monstres dans une trappe en ouvrant une lorsqu'ils sont dessus leur cause des dégâts importants. Cependant, faites attention à ce qu'ils ne réapparaissent pas sur vous!
3. Piéger les monstres sous une porte est très efficace.
4. Les Boules de feu ont des effets importants sur eux.

Vers Roses: peut-être les monstres les plus dangereux du donjon. Si le mieux est encore de les coincer sous une porte, la magie et la force sont également efficaces. Gardez toujours des fioles anti-poison à portée de main.

Squelettes: comme les Ogres bleus, ces créatures sont assez faciles à éliminer, mais causent de gros dégâts à votre équipe. Les Boules de feu ont des effets incroyables sur eux.

Rats géants: ils sont dangereux! Les portes, boules de feu et les coups en viendront à bout. Leurs restes sont comestibles.

Eyeballs: ces monstres en forme d'oeil utilisent la magie. Non seulement ils lancent des boules de feu et des nuages de poison, mais en plus ils sont capables d'ouvrir les portes. Les Boules de feu sont très utiles, mais les attaques physiques peuvent aussi porter, lorsque le monstre ferme son oeil.

Serpents volants: ces serpents vénéneux attendent dans certains couloirs. Attention, ils sont très rapides, et seules les boules de feu sont bien efficaces contre eux. Il vaut mieux avoir des fioles d'anti-poison à portée de la main, au cas où un personnage serait mordu.

Monstres verts à tentacules: ces monstres particulièrement lents crachent du poison vers le groupe. Le meilleur moyen de les tuer est encore de frapper vite et bien!

Guêpes géantes: très rapides, ces créatures sont faciles à tuer avec quelques coups ou une ou deux Boules de feu. Gardez des fioles d'anti-poison avec vous avant de les attaquer.

Voleurs: ces petites créatures ne vous font aucun mal, mais volent un de vos objets! Un coup bien porté ou une Boule de feu en viennent à bout très facilement. Les voleurs prennent aux personnages ce qu'ils ont dans la main gauche.

Petits Dinosaures: on les trouve dans les niveaux profonds du donjon. Attention à leurs queues qui font de sacrés dommages. Seuls les coups en viendront à bout.

Petits Sorciers: ces petits êtres sont très doués en magie, et l'utiliseront un maximum pour vous tuer. La meilleure défense est de combattre au corps à corps, mais attention car ils disparaissent parfois pour fuir!

Scorpions géants: les boules de feu sont très efficaces lorsque vous affrontez ces créatures au poison très dangereux. Si vous devez combattre, frappez et reculez rapidement, et utilisez les barrières pour les affaiblir.

Fantômes: si vous la lancez au bon moment, une boule de feu peut faire quelques dégâts sur ces êtres. Le meilleur moyen reste quand même de les combattre à l'aide d'une Vorpale. Le sort Des Ew et le Dispell Magic marchent aussi bien.

Araignées géantes: les boules de feu et le combat rapproché marchent aussi bien, mais la meilleure arme reste la Morning Star qui prend tous ses effets sur ces monstres. Les Eclairs sont aussi ravageurs pour les araignées.

Chevaliers en armures: en raison de leurs armures, ils sont très durs à tuer, en particulier durant les contacts physiques. La meilleure méthode semble être de les coincer sous une porte tout en leur lançant des Boules de feu. Fouillez toujours les armures qu'ils laissent tomber à leur mort, car elles contiennent parfois des clés. Par contre, ne portez jamais leurs armures, qui sont maudites.

Elémentaires de l'eau: ces piscines d'eau peuvent devenir soudainement mauvaises et faire baisser la force d'un personnage. Pour les détruire, lancez le sort Calm, trouvé sur un bâton, puis utilisez votre Vorpale. Vous pouvez aussi lancer un Dispel ou encore envoyer un Dez Ew bien placé...

Elémentaires du feu: de même qu'au dessus, si ce n'est qu'il n'est pas utile de lancer un sort Calm.

Faux Lord du Chaos: après avoir pris le Firestaff, si vous retournez à l'entrée, vous y trouverez ce personnage. Après vous avoir pris le Firestaff, il lancera deux Boules de feu très puissantes sur votre équipe. Il faut bien sûr être tordu pour aller le voir, mais on ne sait jamais...

Golems de pierre: on les trouve dans la tombe du Firestaff, et ils sont très complexes à tuer. De nombreux coups et quelques Boules de feu en viendront à bout. Si vous n'êtes pas au meilleur de votre santé, refermez les portes et laissez-les enfermés!

Dragon: il n'y en a qu'un, et heureusement. Dans la pièce où il se trouve, il y a un pilier de pierre autour duquel il est assez pratique de combattre la bête. Des Boules de feu, Nuages de poison et des coups répétés l'achèveront. On peut aussi s'aider de Boîtes Magiques pour le stopper quelques secondes, mais souvenez-vous toujours de ne jamais rester en face de lui lorsqu'il crache le feu, sans quoi votre équipe serait très mal.

Démons: on les trouve dans la pièce au-dessus du dragon! Ils adorent les Boules de feu qu'ils lancent souvent, mais sont tout de même simples à tuer, par magie et par combat.

Lord du Chaos: il sera votre dernier adversaire. Evitez ses Boules de Feu et Nuages de Poison, et entourez-le de Fluxcages. Une fois que ceci est fait, lancez un Fuse sur lui et ce sera la fin.

RUSES GENERALES POUR LES COMBATS

Utilisez toujours les portes à votre avantage en fermant celles-ci sur les monstres. Fermez-les également toujours derrière vous, ce qui réduit la possibilité de se faire attaquer par derrière.

Avant de partir au combat, vérifiez le chemin à prendre pour fuir, au cas où ça tournerait mal.

Si vous combattez des créatures empoisonnées, préparez des potions d'anti-poison auparavant.

Utilisez les boîtes magiques sur les créatures, après les avoir coincées sous une porte!

Faites tomber les monstres dans les trappes, mais attention à leur retour qui se fait parfois dans votre dos, et même sur vous!

Donnez le Staff of Mana ou l'épée Inquisitor à des personnages qui n'ont pas de capacités magiques.

OBJETS QUE L'ON TROUVE DERRIERE LES PORTES TURQUOISES DANS LA TOMBE DU FIRESTAFF

PORTE 1: GEM OF AGES, SCEPTRE OF LIRE, ILLUMULET.

PORTE 2: DRAGONSPIT, BOOTS OF SPEED.

PORTE 3: CROWN OF NERRA, MAGIC BOX.

PORTE 4: FLAMEBAIN, LIGHTNING SWORD.

NOTES DES PARCHEMINS SUR LE FIRESTAFF

Balance is the ultimate good. "Zokathra", might create a plasma that could burn through the Amalgum encasing the gem. Once Fluxcaged, a being can be transmuted by the power of the staff which should always be used for good. The Firestaff can contain a being of pure alignment with its Fluxcage. I fear for the people of the world, should the Firestaff and Power get into the wrong hands. I have given the Firestaff much power, power to do

and undo, power to break and mend. The power gem is sealed in the mountain by a strange magical force. Neither Chaos nor Order is truly balanced. The Firestaff can restore balance or destroy it.

LA NOURRITURE

Voici, par ordre croissant de nutrition, les différents aliments que l'on trouve dans le donjon.

1. Dragon Steak
2. Rat Drumstick
3. Bread
4. Cheese
5. Screecher Slice
6. Apple
7. Sweet Corn
8. Worm Round

LES OBJETS ET LEUR INTERET

Niveau	Nom de l'objet	Capacités
12	Armour of Darc	vous rend plus discret.
10-11-12	Armour of Lyte	moins lourde.
7	Bolt Blade	Sort: Fireball.
7	Crown of Nerrax	+10 en Sagesse.
11	Diamond Edge	vous infligez plus de dégâts.
7	Dragon Spit	+7 en Mana.
14	Eye of Time	stoppe la vie.
?	Feral Pendant	+1 niveau de Sorcier.
14	Firestaff & Power Gem	+1 niveau de Sorcier / +2 niveau de Prêtre.
7	Flamebain	+12 en Anti-Fire.
13	Flammit	Sort: Fireballs.
11	Fury	Sort: Fireballs.
10	Hard Cleave	vous infligez plus de dégâts.
7	Illumulet	Sort: Lights.
7	Inquisitor	+2 en Mana et vous infligez plus de dégâts.
12	Master Key	ouvre une porte dans la tombe du Firestaff.
?	Moonstone Necklace	+3 en Mana.
3-7-9-12	Ra Keys	ouvre les portes dans la tombe.
11	Ruby Key	ouvre une porte dans la tombe.
7	Sceptre of Lyf	+5 en Mana / Sorts: Heals-Lights.
12	Snake Staff	+8 en Mana / Sort: Heals.
?	Staff of Claws	+4 en Mana.
10	Staff of Mana	+10 en Mana / Sort: Dispell.
9	Storm Ring	Sort: Lighting Bolts.
3	Teo Wand	+6 en Mana / Sort: Calm.
6	Vorpall Blade	+4 en Mana / Sort: Disrupt.
7	Winged Key	donne accès au niveau du dragon.
6-9	Yew Staff	+4 en Mana / Sort: Dispell.

LE BIDOUILLEUR MALADE

Voici la nouvelle formule du bidouilleur malade, avec, d'un côté, des Cheat Codes divers pour ST et Amiga et d'un autre, des Atatrucs pour ST seulement. Ceux-ci proviennent du serveur 3615 SM1*ST qui nous héberge actuellement, et comme il s'agit du serveur de ST Magazine, il n'y a que des trucs pour ST. Cependant, dès que nous aurons le serveur Génération 4 (comptez sur moi pour vous en reparler très prochainement), nous rajouterons des trucs pour Amiga. A bientôt.

LES CHEAT CODES

Attention, pour les Cheats codes, certains des noms à taper doivent être tapés comme s'ils étaient sur un clavier Qwerty! Il faut donc parfois changer Q en A, Z en W, A en Q, W en Z, M en ; et ; et M.

Exemple: pour Elite, il faut taper SARA. Si le truc ne marche pas, essayez de taper SQRQ. Voilà.

AFTERBURNER (ST)

Activision

Le cheat code pour ce jeu est très simple: commencez à jouer, pausez le jeu et tapez AGES (SEGA à l'envers!). Le jeu reprend et vous pouvez ensuite passer les phases de jeu à l'aide des touches < et >.

ARKANOID (ST)

Imagine

Pendant le chargement, tout en appuyant sur Shift, tapez DEATHSTAR et cliquez sur la souris. Il suffit alors de presser S pour changer de niveau!

ARKANOID 2 (ST)

Imagine

Il faut taper MAGENTA après avoir pressé Caps Lock. Ensuite, la touche S permet de changer de tableau. Sur le tableau des scores, tapez DALEY 88, ce qui vous permettra de reprendre au tableau où vous êtes mort! Vous pouvez aussi, revenu à la présentation, presser Caps Lock et taper MAGENTADALEY!

BETTER DEAD THAN ALIEN (AM-ST)

Electra

Tapez ELV ou CHAMP pour être en vies infinies, et voici ce que donnent maintenant les touches de fonction:

F1	Scatterbolts
F2	Tir Multiple
F3	Auto Fire
F4	Armour Missile
F5	Stoppe tous les aliens
F6	Bombe à Neutron
F7	Clone le vaisseau

F8	Ecran protecteur
F9	Saute un niveau
F10	Extra Power

BOMBUZAL (AM-ST)

Mirrorsoft

Voici les codes des niveaux de Bombuzal:

bomb sink ross bike ratt bird lisa tape dave vase iron pill
lead spot weed palm ring lock girl safe gold worm opal
nose song eyes fire hair lamp sign tree myth

CARRIER COMMAND (AM-ST)

Rainbird

Pausez le jeu avec le bouton de la souris et tapez, en incluant les espaces, THE BEST IS YET TO BET et pressez la touche +. Vous aurez alors des Mantas invincibles! A l'inverse, tapez la touche - pour que le jeu soit plus dur.

Un truc pour les voyages: faites une pause et tapez en clavier QWERTY: GROW OLD ALONG WITH ME. Ensuite, pendant un trajet entre 2 îles, appuyez sur le <7> du pavé numérique...

CYBERNOID (AM-ST)

Hewson

Sur la page de présentation, pressez la barre d'espace et tapez RAISTLIN, puis pressez à nouveau la barre d'espace. Et vous voilà avec des vies infinies. Maintenant, si vous faites une pause et que vous pressez N, vous passez au niveau suivant!

DEFENDER OF THE CROWN (AM)

Cinemaware

Pendant le chargement, pressez la touche K. Le chevalier choisi aura 1024 hommes et 1024 cavaliers, ainsi que des capacités meilleures à l'épée.

ELIMINATOR (AM-ST)

Hewson

Voici les codes pour les différents niveaux de ce jeu fabuleux:

Niveau	Code
2	AMEOBA
3	BLOOP
4	CHEEKI
5	DOINOK
6	ENIGMA
7	FLIPME
8	GEEGEE
9	HANDEL
10	ICICLE
11	JAMMIN
12	KIKONG
13	LAPDOG
14	MIKADO

ELITE (ST)

Firebird

Voici l'un des plus beaux atatrucs présents ici.

Lorsque le programme vous demande de taper un mot du manuel, tapez SARA. Le programme redemande alors un mot, donnez-lui après l'avoir trouvé dans le manuel. Vous pouvez commencer à jouer.

Pressez la touche * pour aller sur l'écran de modifications, où les bytes et les variables peuvent être changés.

CHANGER BYTE

DONNE

32 en 01

Cloaking Device

CHANGER BYTE

32 en 01

DONNE

cloaking Device

31 en 01 ECM Jammer -
 20 en 01 Escape Capsule
 23 en 01 Energy Bomb
 24 en 01 Energy Unit -
 26 en 01 Docking Computer
 28 en 01 Galactic Hyperdrive
 80 en 01 Document
 84 en 01 Fugitive Rating
 85 en 01 Offender Rating
 88 en 01 à 08 Poor Rating à Elite Rating
 1F en 01 Fuel Scoop -
 34 en 03 Cargo Hold +
 7C en 01 Unhappy Refugees -

Pressez alors Escape pour revenir au jeu!

EMPIRE STRIKES BACK (AM-ST)

Domark

Pressez la touche HELP et tapez XIFARGROTCEV durant la présentation du jeu. Vous êtes maintenant indestructible! De plus, en pressant L, C ou D pendant le jeu, une image de Luke, C3PO ou Darth Vader apparaît à l'écran. Voilà.

ENDURO RACER

Electric Dreams

Pendant la course, tapez CHEAT puis pressez T pour obtenir 10 secondes supplémentaires, S pour aller plus vite et F pour aller à la section suivante!

FERNANDEZ MUST DIE (AM-ST)

Imageworks

Si vous n'arrivez pas au bout de ce jeu, pausez le jeu et tapez SPINYNORMAN. Maintenant, vous aurez des vies infinies, mais attention, il faut tout de même 40 minutes pour finir le jeu!

FUSION (AM)

Electronic Arts

Commencez le jeu normalement, ramassez le vaisseau et volez jusqu'à l'extrême coin en haut à gauche du jeu. Sortez du vaisseau et conduisez la buggy jusqu'au coin. Tapez alors STONKER et revenez au vaisseau. La touche D permet de cycler les armes, la touche C de cycler les niveaux. Au second niveau, recommencez le même truc. Après avoir retapé STONKER, prenez votre vaisseau pour passer à travers les murs et vous pourrez ramasser ce qu'il y a au sol en pressant F.

GAMES OVER 2 (ST)

Dynamic

Le code pour aller à la seconde partie du jeu est 11423.

GIGANOID (AM)

Microdeal

Lorsque vous êtes sur la page de sélection des joueurs, pressez Caps Lock et commencez le jeu normalement. Après un message tout droit venu de Wargames, vous commencerez le jeu avec 100 vies!

GOLDRUNNER (AM-ST)

Microdeal

La touche U fait passer les tableaux de bonus et la touche I fait passer aux tableaux de tir.

GREAT GIANA SISTERS (AM-ST)

Rainbow Arts

Pendant le jeu, pressez les touches A, R, M, I et N pour passer au niveau suivant!

HELTER SKELTER (AM-ST)

Audiogenic

Voici les codes pour arriver aux niveaux supérieurs:

Niveau	Code
11	SPIN
21	FLIP
31	BALL
41	GOAL
51	LEFT
61	TWIN
71	PLAY

INSANITY FIGHT

Microdeal

Pour passer au niveau suivant, il suffit tout simplement de presser la touche L!

INTERNATIONAL KARATE +

System 3

Voici quelques codes qui agissent sur le jeu:

FREZ pause le jeu complètement.
 PAC fait passer un pac-man à l'écran.
 FISH fait sauter un poisson dans l'eau.
 BIRD fait traverser l'écran par un oiseau.
 PERI fait surgir un périscope de l'eau.

Essayez aussi de taper les mots suivant.

ANBK, ANGL, EDHK, FOOK, GLZP, GPZP, SHAH, SIMR, STEW, SUNL, TOTO.

KARATE KID 2

Microdeal

Pour passer un adversaire, il suffit de presser la touche P pendant le jeu!

LEATHERNECK

Microdeal

Au début de la mission, tapez CUTHBERTNECK puis pressez F3. Vous êtes alors invulnérable aux tirs de l'ennemi.

MENACE (AM)

Psychapse

Durant le jeu, tapez X39ITURBONUTTERBASTARD, sans avoir pausé le jeu auparavant! Vous avez maintenant des vies infinies, et vous pouvez continuer en toute tranquillité.

Selon les versions, ce premier truc ne marche pas. En voici un second:

Tapez, avec les espaces, XR31 TURBO NUTTER BASTARD pour avoir les vies infinies.

Les touches F1 à F6 permettent alors d'aller à chaque niveau, et en pressant la touche Return, vous obtenez les armes spéciales!

MICKY MOUSE (ST)

Gremlin

Pendant le jeu, tapez 61315688. Une ligne clignotante doit apparaître sur le bord pour indiquer que le truc marche.

Si c'est le cas, voici certaines touches utiles:

F2 ouvre la porte vers le niveau suivant.
F3 débute un combat entre vous et une sorcière.
F4 permet de remplir votre pistolet à eau.

NEBULUS (AM)

Hewson

Sur la page de présentation, tapez HELLOIAMJMP. Vous avez maintenant des vies infinies. Ce n'est pas tout. Les touches F1 à F8 vous permettent d'accéder aux différents tours.

OBLITERATOR (AM-ST)

Psygnosis

Tapez 56-37-12 pour obtenir des vies infinies.

PLATOON (AM)

Tapez HAMBURGER dans la table des meilleurs scores puis pressez F1 à F4 pour aller aux différents niveaux.

SDI (ST)

Activision

En voici un qui est complexe. Lorsque vous commencez le jeu, avant que la partie démarre, sur la page des high-scores, tirez sur tous les satellites avec vos lasers, ce qui vous permet d'entrer votre nom. Tapez alors ALERIC et le Cheat Mode est opérationnel, et vous permet de choisir le niveau où vous désirez aller avec les touches de fonction.

SKYRIDER (ST)

Jouez un peu, et dès que votre score dépasse 50000, tapez >SHEFFIELD. Vous êtes alors invincible, à condition d'éviter tout de même les bâtiments!

SORCERY + (ST)

Mastertronic

Tapez GAS WHEELER WANTS CHEAT (avec les espaces), ce qui vous rend invincible, ouvre toutes les portes fermées et stoppe le compteur!

STARGLIDER (AM-ST)

Rainbird

Ralentissez au maximum et appuyez sur la touche F pour obtenir les "Fixed Sights". Pausez le jeu, puis tapez, en incluant les espaces, JS ARG S puis pressez Return, et recommencez une nouvelle fois.

Maintenant, en pressant M, vous arrêtez les ennemis alors que P vous donne un missile supplémentaire. Enfin, N rajoute 5000 points à votre score.

STARGLIDER 2 (AM-ST)

Rainbird

Commencez le jeu et pressez F pour avoir les "Fixed Sights". Ralentissez jusqu'à stopper totalement.

Sur Amiga, pressez Backspace pour pauser le jeu.

Sur ST, pressez Delete pour pauser le jeu.

Tapez, en incluant les espaces: WERE ON A MISSION FROM GOD et pressez 1 sur le clavier principal. L'énergie et les écrans protecteurs doivent tomber à zéro, ce qui veut dire que l'atatruc à bien fonctionné.

Maintenant, appuyez sur K pour obtenir toutes les armes, et refaites-le dès que vous en manquez.

STARGOOSE (ST)

Logotron

Pressez une à une les touches de F1 à F10 et vous aurez des vies infinies!

STARQUAKE (ST)

Mandarin

Voici quelques codes pour ce jeu.

TABET, HINDI, KWANG, ROKEA, SOLUN, CWOKE, KALED, DAKRA, BORNO, TSOIN, FLIED, NICHIA, LUANG, CHING, SOCHI.

STARRAY (AM-ST)

Logotron

Voici l'un des Cheat Code les plus complexes. Tout d'abord, votre souris doit être connectée. Accédez à l'écran d'option en pressant la barre espace. Descendez jusqu'à l'option View Screen puis poussez le joystick vers la gauche et pressez le bouton. L'écran de jeu doit apparaître. Replacez alors le joystick au centre et pressez le bouton. L'écran d'option doit alors réapparaître. Allez jusqu'à l'option Sound On, mettez le joystick vers la droite et pressez le bouton. Si Sound On devient Sound Off, vous avez fait une erreur quelque part, et il faut recommencer à zéro! Sinon retournez à l'option View Game, mettez le joystick vers la droite et tout en laissant le joystick dans cette position, pressez le bouton droit de la souris. L'indication Options Screen doit devenir Cheat Mode! Allez alors à Resume Game et vous n'avez plus qu'à jouer tranquillement!

Plus simple, mais uniquement sur ST cette fois-ci. Pendant la partie, tapez AL puis pressez la barre espace. Cela vous conduit à l'écran d'options. Tapez alors YANKOVIC puis pressez Fire et enfin pressez F5! Vous êtes alors en vies infinies.

STREET FIGHTER (AM-ST)

Go!

Sur la page de présentation, tapez STREET CHEAT puis pressez la touche HELP, pendant le jeu.

SUPER HANG-ON (ST)

Electric Dreams

Faites une partie et arrivez premier sur le tableau des scores (c'est facile au niveau 1!). Lorsque vous devez entrer votre nom, entrez 207L. Ce passe doit être alors remplacé par une ligne de points. Ensuite, lorsqu'un autre écran apparaît, pressez Control, Alternate, W et T dans cet ordre puis relâchez la touche T pour valider le Cheat Mode. Celui-ci permet de changer la force centrifuge. Mettez-la à zéro pour une partie très simple!

THUNDERBLADE (AM-ST)

US Gold

Une fois sur l'image de présentation où l'on voit l'hélicoptère, tapez CRASH. Au moment où vous appuyerez sur le H, l'écran clignotera pour indiquer que le Cheat Mode est actif. Ensuite, pendant le jeu, pour accéder au niveau suivant, il faudra presser UNDO sur ST et HELP sur Amiga.

VETERAN (ST)

Software Horizon

Pour avancer d'un niveau, il suffit de presser la touche HELP! Simple, non?

VIRUS (AM-ST)

Firebird

Durant le jeu, pressez Enter sur le pavé numérique et appuyez sur P pour pauser le jeu. Toujours en gardant appuyée la touche P, pressez la touche O pour obtenir le mode vies infinies. Une barre rouge doit apparaître pour montrer que l'on est dans ce mode. Maintenant, voici quelques touches utiles:

- F remet le Fuel au maximum.
- D permet d'activer ou de désactiver le pilotage automatique.
- L ajoute une vie et un missile.
- C ça, c'est une surprise.
- N pour reprendre une partie normale.

WARHAWK (ST)

Firebird

Juste après le chargement, tapez F3. Pendant le jeu, vous trouverez un globe bleu, qui vous donnera une puissance infinie si vous le ramassez.

LES ATATRUCS

LECON 1: COMMENT UTILISER LES ATATRUCS?

Avant tout, il faut vous procurer un éditeur de disquettes. Vous pouvez en trouver dans le Domaine Public, certains sont puissants, mais d'autres donnent des résultats moins heureux. Nous vous conseillons donc d'aller chez votre revendeur habituel et de lui demander MUTIL de Michtron. Ou alors, vous tournez autour de ses clients en clignant de l'oeil et en répétant "MUTIL, MUTIL"... Généralement, ça marche.

Si vous voulez profiter sans risque des Atatrucs, nous vous recommandons aussi d'avoir un soft de copie de disquettes. Ca vous évitera des problèmes si vous faites des erreurs. Ainsi garderez-vous toujours votre disquette originale, ce qui est complètement autorisé par la loi de Juillet 85.

Bienvenue au club, vous allez enfin pouvoir utiliser les Atatrucs.

En règle générale, on vous les donnera sous cette forme:

Dans GOLDRUNNER 2, sur le disque A, recherchez 04790001000050FE et remplacez le 01 par un 00.

Quand on vous dit de rechercher sur une disquette sans rien préciser, il faut que vous sélectionniez l'option 'View Disk' dans le menu 'Modify'. Cliquez ensuite dans la boîte 'Search'. Tapez 04790001000050FE puis Return. Après une plus ou moins longue recherche sur le disque, le curseur pointe sur la chaîne enfin trouvée. Il faut alors, avec beaucoup de finesse, déplacer le curseur jusqu'à '01' et taper '00'.

Ce n'est pas tout. On peut aussi vous demander une recherche sur un fichier du jeu. Exemple:

Dans ATAX, éditez le fichier d'extension .PRG, recherchez la séquence 33FC0005 et mettez 7FFF à la place de 0005.

Il faut alors perdre l'habitude de cliquer dans l'option 'View Disk', pour prendre celle de cliquer dans 'View File', toujours dans le menu 'Modify'. Sélectionnez alors ce fichier d'extension PRG. A part ça, c'est du pareil au même, il faut que vous cliquiez dans 'Search' et c'est reparti pour un remplacement.

Encore une petite chose: si, dans l'exemple précédent, on vous précisait que la séquence à remplacer est à l'adresse 180, il faut comprendre qu'il suffit de cliquer dans l'option 'Offset' et rentrer 180. Le programme vous envoie alors directement à l'offset 180. Ce n'est pas bien grave si vous ne comprenez pas ce que ça veut dire, le principal est que vous le fassiez.

Enfin, vous aurez l'occasion de trouver certains Atatrucs donnés sous forme de programmes GfA. Ce sont généralement des Atatrucs de GL de CVI, que je n'hésite pas

à saluer ici. Il vous suffit alors de taper le programme en GfA, d'insérer la copie de sauvegarde du programme à modifier et basta, c'est automatique.

LECON 2: J'AI LE DROIT? C'EST SUR?

Il est normalement interdit de toucher à la structure d'un programme protégé par un copyright, même sur une copie de sauvegarde. Quand nous vous donnons le moyen d'avoir des vies infinies, vous devez modifier quelques octets du programme. Mais rien ne vous oblige à le faire. Nous vous donnons le truc, vous en faites ce que vous voulez.

LECON 3: DANS UN ATATRUC, QUE SIGNIFIENT TOUS CES NOMBRES?

Un Atatruc, c'est le moyen le plus efficace d'obtenir soit des vies illimitées, soit un grand nombre de vies (on considère toutefois que 32768 vies, c'est infini: essayez de faire 32768 pompes, vous verrez ce que je veux dire...), soit un nombre infini de grenades, munitions, mortiers, et autres rayons laser. Pour expliquer un Atatruc, il faut que je vous explique simplement comment est structuré un jeu. Au début de son soft, le programmeur initialise des variables. Par exemple, dans Atax, il donne 5 vies.

Au cours du jeu, à chaque fois que vous vous prenez une balle, une grenade, un laser ou un coup de mortier dans le bide, il décrémente cette variable. Puis il vérifie qu'elle n'est pas égale à zéro. Si tel est le cas, vous avez échoué et vous avez droit à un GAME OVER.

Comment agit alors l'Atatruciste distingué? Il a plusieurs possibilités: la première est de changer la valeur du nombre de vies, lors de la déclaration de la variable. Pour Atax, il remplace 5 par 32767.

La seconde possibilité, c'est d'empêcher le soft de décrémente la variable contenant le nombre de vie. Ainsi, quoi qu'il arrive, vous aurez toujours le même nombre de vies. Au sens mathématique du terme, vous serez donc immortel.

Le rôle d'un Atatruciste est donc de chercher à quelles adresses sont situées les déclarations de variables de vies (ou de munitions, de laser, etc.). Pour cela, il faut désassembler le soft avec un utilitaire 68000. D'autres agissent autrement: ils jouent un peu avec le soft en question, notent combien il y a de vies au début, et font ensuite une recherche dans le fichier pour retrouver ce nombre. Cette dernière méthode est plus qu'aléatoire et moins qu'efficace: elle exige une patience quasi-inhumaine et de nombreux tests.

LECON 4: PAR ICI LA BONNE SOUPE!

Certains journaux, ou se prétendant comme tels, proposent des Atatrucs pompés sur le serveur de ST Magazine, le 3615 SM1*ST. Jouant avec les instincts les plus bas des lecteurs, d'autres revues achètent des Atatrucs, qui auront en fait été souvent repiqués chez nous.

Nous ne vous offrirons pas de softs, nous ne vous donnerons pas d'argent pour les Atatrucs que vous nous enverrez ou que vous déposerez sur le serveur. Nous n'en avons pas les moyens et ce n'est pas dans nos principes.

Sapristi, c'est pour bientôt!

(Sapristi, bientôt 3615 GEN4)

MICROMANIA

3615 MICROMANIA C'EST DEMENT !!

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

PC COMPATIBLES

EPYX ON PC 2	195F
+WORLD GAMES+IMPOSSIBLE MISS 2	
+STREET SPORT BASKETBALL	
PC HITS N°2	225F
+GREEN BERET+GRYSOR	
+ARKANOID+WIZZBALL	
PC GOLD HITS	195F
+BRUCE LEE+WC LEADERBOARD	
+ACE OF ACES+INFILTRATOR	
LA COLLECTION	185F
+ARKANOID+WC LEADERBOARD	
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS	
ALBUM EPHYX	225F
+WINTER GAMES+PITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	

NOUVEAUTES

688 SUB MARINE	245F
ARKANOID 2	185F
BAD CAT	235F
BARBARIAN	185F
BAT	249F
BATMAN	195F
BATTLECHESS	245F
BILLIARD SIMULATOR	249F
CARRIER COMMAND	225F
CIRCUS GAMES	235F
COMBAT SCHOOL	185F
CRAZY CARS 2	249F
CRUCIAL TEST	220F
DAKAR 89	220F
DALEY THOMPSON'S	
OLYMPIQUE CHALLENGE	195F
F16 COMBAT PILOT	235F
FINAL ASSAULT	195F
FISH	249F
GARY LINEK. HOT SHOT	185F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
INDY 500	149F
INTERNATION. KARATE +	245F
IRON LORD	215F
KARATE KID 2	245F
LEGEND BLACK SILVER	249F
LEGEND OF THE SWORD	185F
LED STORM	249F
LIVE AND LET DIE	225F
LOMBARD RAC RALLY	245F
LORDS OF RISING SUN	249F
MAD SHOW	245F
MEURTRE A VENISE	245F
MINIGOLF	199F
NEBULUS	195F
NIGHT HUNTER	159F
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	245F
OPERATION WOLF	195F
POOL OF RADIANCE	225F
PUFFY'S SAGA	159F
RACK THEM	235F
RAMBO 3	185F
REALM OF THE TROLLS	199F
RED STORM RISING	235F
ROBOCOP	199F
ROGER RABBIT	235F
SERVE AND VOLLEY	235F
SIDE ARMS	225F
SINBAD	245F
SKATE BALL	159F
SPEED BALL	245F
STAR COMMAND	349F
STARGLIDER 2	249F
STAR TREK	245F
STARRAY	245F
STARWARS	195F
STREET SPORT FOOTBALL	199F
SUPERMAN	245F

PC

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

NOUVEAUTES

TECHNOCOP	195F
THE DEEP	199F
THE LAST NINJA 2	185F
THE TEMPLE OF THE FLY.	275F
THUNDERBLADE	249F
TIGER ROAD	245F
TIMES OF LORE	245F
TINTIN SUR LA LUNE	295F
TITAN	249F
T.K.O.	245F
TT RACER	235F
ULTIMATE GOLF	195F
VICTORY ROAD	185F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
WEIRD DREAMS	249F
WEC LE MANS	199F
ZAC MAC CRACKEN	249F
ZANY GOLF	235F
ZYNAPS	185F

4X4 OFF ROAD RACING	185F
944 TURBO CUP	245F
A 320	195F
ACTION SERVICE	195F
ALBEDO	215F
BIONIC COMMANDO	185F
CALIFORNIA GAMES	195F
DEFENDER OF CROWN	245F
DOUBLE DRAGON	195F
ECHOLON	185F
EMMANUELLE	220F
F15 STRIKE EAGLE	185F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
FALCON AT	445F
FLIGHT SIMULATOR 3	475F
FOOTBALL MANAGER 2	195F
GAME OVER 2	195F
GALACTIC CONQUEROR	249F
GAUNTLET	185F
G.I.G.N.OPERAT. JUPITER	285F
HEROES OF THE LANCE	225F
JUNGLE BOOK	235F
L'ARCHE DU CAPT BLOOD	249F
LA QUETE DE L'OISEAU	245F
LE MANOIR DE MORTEV.	249F
MANHATTAN DEALER	225F
PLATOON	185F
ROCKET RANGER	245F
THE GAMES SUMMER	225F
ULTIMA V	225F
ZONE	220F

SPECIAL ANNIVERSAIRE

PC COMPATIBLES	95F
ACE OF ACES	GUILD OF THIEVES
BIONIC COMMAN.	STREET SPORT SOC.
DREAM WARRIOR	SOLOMON'S KEY
FREEDOM	TRANTOR

SPECIAL ANNIVERSAIRE

AMIGA	95F
AUTO DUEL	ROLLING THUNDER
GEE BEE AIR RALLY	VIRUS
HOT SHOT	ZYNAPS

AMIGA	249F
AMIGA GOLD HITS	
+BIONIC COMMANDO+ROLLING	
THUNDER+JINKS+LEADERBOARD	
FORCES MAGIQUES	249F
+LA PANTHERE RISE+WESTERN	
GAMES+CLEVER AND SMART	
+ VAMPIRE EMPIRE	
TRIAD	295F
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER	
+DEFENDER OF THE CROWN	
MEGA PACK	245F
+WINTER OLYMPIAD 88+PLUTOS	
+SUICIDE MISSION+SECONDS OUT	
+FROST BYTE	

NOUVEAUTES

1943	225F
4X4 OFF ROAD RACING	225F
AFTERBURNER	249F
AQUAVENTURA	235F
ARMALYTE	199F
ASTAROTH	195F
BAAL	185F
BAILISTIX	195F
BARD'S TALE 2	249F
BARD'S TALE 3	249F
BATMAN	245F
BATTLE CHESS	245F
BILLIARD SIMULATOR	249F
BIOCHALLENGE	195F
BOMBUZAL	249F
BUTCHER HILL	199F
CAPTAIN SIZZ	145F
COSMIC PIRATES	195F
CUSTODIAN	199F
CRAZY CARS 2	249F
CYBERNOID	225F
CYBERNOID 2	235F
DAKAR 89	220F
DAME GRAND MAITRE	489F
DENARIS	199F
DRAGON NINJA	249F
DRAGONSLAYER	299F
ECHOLON	249F
EMMANUELLE	220F
F16 COMBAT PILOT	245F
FALCON AT	295F
FEDERATION OF FREE.	275F
FRIGHT NIGHT	195F
FUSION	245F
GARY L. HOT SHOT	195F
GAUNTLET 2	245F
GOLD RUNNER 2	225F
GHOST AND GOBLINS	245F
GUERRILLA WARS	225F
HEROES OF THE LANCE	225F
I.O.U	195F
IRON LORD	215F
IRON TRACKERS	220F
JACKAL	225F
JUG	195F
LED STORM	199F
LES PORTES DU TEMPS	345F
LIVE AND LET DIE	225F
LOMBARD RAC RALLY	245F
LORDS OF RISING SUN	299F
MAUPITI ISLAND	235F
NECRON	249F
MICKEY MOUSE	199F
MOTOR MASSACRE	185F
NIGHT HUNTER	159F
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	295F
PAC LAND	185F
PARANOIA COMPLEX	199F
PIONNER PLAGUE	245F
POWERDROME	245F
PRISON	199F
PROSPECTOR	199F
PUFFY'S SAGA	159F
QUESTRON 2	245F
RAMBO 3	225F
REALM OF THE TROLLS	245F
ROBOCOP	249F
R TYPE	235F
SAVAGE	199F
SCRABBLE	245F
SKATE BALL	159F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SKRULL	225F
SPACE HARRIER	225F
SPACE BALL	249F
STARBALL	249F
STREETSPORTS BASK.	195F
SWORLD OF SODAN	249F

NOUVEAUTES

TECHNOCOP	195F
TEENAGEQUEEN	199F
THE DEEP	199F
THE ELIMINATOR	225F
THE GAMES WINTER	195F
THE GAMES SUMMER	195F
THE KRISTAL	285F
THE LAST NINJA 2	195F
THE TEMPLE OF FLY.	249F
TINTIN SUR LA LUNE	285F
TIGER ROAD	245F
TITAN	249F
ULTIMA V	235F
ULTIMATE GOLF	195F
VERMINATOR	225F
VICTORY ROAD	225F
VROOM	199F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
WEC LE MANS	249F
WEIRD DREAMS	235F
ZAC MAC CRACKEN	249F
944 TURBO CUP	245F
ACTION SERVICE	285F
ARKANOID 2	235F
BUGGY BOY	249F
CALIFORNIA GAMES	225F
DALEY THOMPSON'S	
OLYMPIQUE CHALL.	225F
DOUBLE DRAGON	195F
DRILLER	225F
DUNGEON MASTER	225F
ELITE	245F
GALACTIC CONQUER.	249F
G.I.G.N. OP.JUPITER	225F
INTERCEPTOR	249F
JEANNE D'ARC	285F
L'ARCHE CAP. BLOOD	295F
LA QUETE DE L'OISEAU	299F
MANHATTAN DEALERS	249F
MEURTRES A VENISE	285F
MINIGOLF	199F
OPERATION WOLF	245F
OUT RUN	225F
PAC MANIA	195F
PURPLE SATURN DAY	235F
RETURN OF THE JEDI	195F
ROAD BLASTERS	225F
ROCKET RANGER	309F
ROGER RABBIT	235F
SIDE ARMS	225F
STARGLIDER 2	225F
STARRAY	245F
STREET FIGHTER	195F
THUNDERBLADE	249F
UMS	245F

SEGA

MANETTE SPECIALE	145F
(SPEED KING)	
LUNETTES 3D	345F
AFTER BURNER	295F
ALEX KID/MIR. WARRIOR	255F
ALEX KID/LOST STAR	
ALESTE POWER STRIKE	259F
ALIEN SYNDROME	295F
AZTEC ADVENTURE	259F
BLACK BELT	259F
BLADE EAGLE 3D	255F
CHOPFLIFTER	255F
DOUBLE DRAGON	295F
FANTASY STAR	295F
FANTASY ZONE 2	299F
FANTASY ZONE / MAZE	259F
GOLDEVIOUS	295F
GREAT BASKETBALL	255F
KENSEIDEN	299F
MAZE HUNTER 3D	299F
MIRACLE WARRIOR	395F
MONOPOLY	295F
NINJA	255F
OUT RUN	295F
OUT RUN 3D	295F
PENGUIN LAND	295F
RESCUE MISSION	255F
S.D.I.	255F
SECRET COMMAND	255F
SHANGAI	255F
SHINOBI	295F
SPACE HARRIER	295F
SUPER TENNIS	199F
THUNDERBLADE	295F
WONDERBOY	255F
WORLD SOCCER	255F
Y'S	295F
ZILLION	255F
ZILLION 2	255F

ATARI ST	
FORCES MAGIQUES	249F
+LA PANTHERE ROSE+WESTERN GAMES+CLEVER AND SMART	
+VAMPIRE'S EMPIRE	
OCEAN 5 STARS	245F
+ENDURO RACER	
+BARBARIAN+CRAZY CARS	
+WIZZBALL+RAMPAGE	
ARCADE FORCE	295F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES	
+GAUNTLET+METRO CROSS	
ACTION ST	195F
+LES MAITRES DE L'UNIVERS	
+DEFLEKTOR+NORTHSTAR	
+3D GALAX+TRAILBLAZER	
TRIAD	295F
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER	
+DEFENDER OF THE CROWN	
MEGA PACK	245F
+WINTER OLYMPIAD 88+MOUSE	
TRAP+PLUTOS+SUICIDE	
MISSION+SECONDS OUT+FROSBYTE	

NOUVEAUTES	
AAARGH	185F
AIRBALL	195F
AIRBORNE RANGER	249F
ALTEANA WORLD GAME	175F
ARMALYTE	199F
ARTURA	185F
A.T.F.	225F
AQUAVENTURA	225F
ASTAROTH	185F
BAILISTH	195F
BARBARIAN 2	185F
BAT	249F
BIOCHALLENGE	195F
BILLIARD SIMULATOR	199F
BISMARCK	235F
BLAZING BARRELS	195F
BUTCHER HILL	199F
CALIFORNIA GAMES	195F
CAPTAIN SIZZ	149F
CHARLIE CHAPLIN	195F
CHAOS STRIKES BACK	185F
CIRCUS GAMES	235F
COBRA 2	195F
COSMIC PIRATES	199F
CUSTODIAN	199F
CYBERNOID 2	249F
DRAGON NINJA	199F
DUEL	225F
DUGGER	195F
DYTER 07	199F
EXOLON	185F
EXPLORA 2	375F
FEDER. OF FREE TRAD.	285F
F 16 COMBAT PILOT	235F
FALCON AT	235F
FINAL ASSAULT	195F
FINAL COMMAND	215F
FRIGHT NIGHT	195F
FRONTIER	249F
FUSION	265F
GAME OVER 2	195F
GARRISON 2	185F
GARY LINEKER HOT SHOT	195F
GARY L. SUPER SKILLS	185F
GHOST AND GOBLINS	195F
GRAFFITI MAN	195F
GUERRILLA WARS	185F
HELL BENT	195F
HELL FIRE	195F
HERCULE	185F
ILUDICRUS	195F

SUPER ! 6^e ANNIVERSAIRE MICROMANIA !

Au choix
frais de port gratuits

ou
1 logiciel spécial anniversaire gratuit*
(offre valable en février pour toute commande
comportant au moins 1 logiciel au prix normal)

*** dans la limite des stocks disponibles**

NOUVEAUTES	
I.O.U.	195F
INCREDIBLE SHRINKING	249F
INTERNAT. RUGBY SIM.	199F
IRON LORD	215F
JUG	199F
KING OF CHICAGO	249F
LED STORM	199F
LES PORTES DU TEMPS	345F
LORDS OF RISING SUN	199F
MARS COPS	225F
MAUPITI ISLAND	249F
MAY DAY SQUAD	195F
MECHANIC WARRIORS	249F
MOTOR MASSACRE	185F
NECRON	249F
NIGHT HUNTER	159F
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	245F
OUT RUN US SPECIAL	199F
PAC LAND	185F
PAPER BOY	185F
PARANOIA COMPLEX	199F
PHANTOM FIGHTER	249F
PIRATES	225F
POOL OF RADIANCE	249F
PRISON	195F
PUFFY SAGA	159F
REALM OF THE TROLLS	195F
ROADBLASTERS	185F
ROCKET RANGER	275F
ROY OF THE ROVERS	199F
SARCOPHASER	149F
SAVAGE	199F
SHOOT'EM UP CONST. KIT	225F
SKATE BALL	159F
SPACE BALL	199F
SPACE HARRIER 2	185F
STARBLAZE	199F
STARSHIP	145F
SQWICK	195F
STARBALL	195F
STORM LORD	185F
STORMTROOPER	225F
SUPERMAN	245F
TERRIFIC LAND	195F
THE DEEP	199F
THE GAMES SUMMER	199F
THE GAMES WINTER	195F
THE KRISTAL	285F
THE LAST NINJA 2	185F
THE MUNSTERS	199F
THE PRESIDENT IS MISS.	245F
THE TEMPLE OF THE FLY.	275F
THE THREE STOOGES	295F
TIGER ROAD	195F
TINTIN SUR LA LUNE	245F
TIME SCANNER	249F
TITAN	249F
TRIVIAL PURSUIT	
NOUVELLE GENERATION	195F
TT RACER	245F

MICROMANIA

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

NOUVEAUTES	
ULTIMATE GOLF	195F
ULTIMA V	235F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
WANDERER	185F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
WEC LE MANS	199F
WEIRD DREAMS	235F
WAR GAME CONST SET	245F
ZAC MAC CRACKEN	249F
ZANY GOLF	235F
ZOOM	195F
944 TURBO CUP	245F
1943	185F
ACTION SERVICE	225F
AFTER BURNER	249F
ARKANOID 2	185F
BAAL	195F
BATMAN	195F
BIONIC COMMANDO	185F
CARRIER COMMAND	235F
COLOSSUSCHESS	235F
CRAZY CARS 2	249F
DALEY'S THOMPSON'S	
OLYMPIQUE CHALLENGE	185F
DEGAS ELITE	225F
DESOLATOR	185F
DOUBLE DRAGON	195F
DRILLER	185F
DUNGEON MASTER	245F
ELEMENTHAL	199F
ELITE	225F
EMMANUELLE	220F
FLYING SHARK	199F
FOOTBALL MANAGER 2	185F
GABRIELLE	225F
GALACTIC CONQUEROR	249F
GAUNTLET 2	195F
GEE BEE AIR RALLY	285F
G.I.G.N OPERATION JUPIT.	185F
GUNSHIP	245F
HEROES OF THE LANCE	225F
HOT BALL	225F
INTERNATION.KARATE +	185F
KARATE KID 2	155F
KENNEDY APPROACH	225F
LA QUETE DE L'OISEAU.	245F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
LOMBARD RAC RALLY	195F
MANHATTAN DEALERS	199F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MAXI BOURSE	210F
MENACE	225F
MEURTRES A VENISE	245F
MINIGOLF	199F
NEBULUS	185F
OPERATION WOLF	195F

OUT RUN	195F
PAC MANIA	195F
POWERDROME	225F
PURPLE SATURN DAY	235F
RAMBO 3	185F
RETURN TO THE JEDI	195F
ROBOCOP	199F
R TYPE	235F
SCRABBLE	225F
SINBAD	225F
SPACE HARRIER	225F
SPEEDBALL	245F
STAC	385F
STARGLIDER 2	225F
STARRAY	195F
SUPER HANG ON	145F
STREETFIGHTER	195F
TECHNOCOP	199F
THUNDERBLADE	199F
THE ELIMINATOR	185F
UNIV.MIL.SIMULATOR	225F
VICTORY ROAD	185F
VIRUS	195F
ZERO GRAVITY	185F

BENEFICIEZ A PARIS DES PRIX MICROMANIA

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

SPECIAL ANNIVERSAIRE 95F

DESOLATOR	SKULL DIGGER
HOT SHOTS	TERRAQUEST
INDIANA JONES	TERRORPODS
LEVIATHAN	WHERE TIME ST
MAD MIX	WIZARD
MONTE CHRISTO	ZYNAPS
SCHACLED	

ACCESSOIRES	ST
10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	119F
DOUBLE PROLONGATEUR DE	
MANETTE ET SOURIS	75F
ADAPT. ST 4 JOUEURS	59F
MANETTE SPEED KING	109F
MANETTE US GOLD	109F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



Date d'expiration ____/____/____ Signature

Règlement: je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 19F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif | | | | |
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX: AMSTRAD 464. AMSTRAD 6128. SEGA. T07/70. T08. M05. M06. C64. PC 1512. ATARI-ST. AMIGA

Toutefois, si vous nous envoyiez des Atatrucs extraordinaires, des trucs déments qui permettent d'avoir des vies infinies dans les derniers softs sortis, nous récompenserions les meilleurs Atatrucs par des boîtes de disquettes. Et si cela dépassait nos espérances, nous offririons des abonnements. Pas d'argent, pas de softs.

Nous n'avons pas pu vous dire pour ce numéro qui étaient les auteurs des Atatrucs, nous le ferons dans les prochains, c'est promis. Nous remercions cependant GL, Gillus, Michel Doster (de Bruxelles), Toubab, Blackflag et Castorax pour leur labeur.

AIRBALL: 255 VIES

Avec Diskdoctor, en secteur 54, ligne 120, si vous tombez sur un 33FC0003, il faut remplacer 03 par FF.

ALIEN SYNDROME: BANDE DE PETITS GATES!

```
open "u",#1,"alien.tos"
dpoke 300000,&180
seek #1,13740
for i=1 to 6
  bput #1,300000,2
next i
seek #1,20818
lpoke 300000,0
lpoke 300004,&60
bput #1,300000,5
seek #1,20856
bput #1,300000,5
close #1
```

Ou bien: remplacez la chaîne 00FA00FA011801180064 par 0180018001800180. Puis remplacez 536E0C0E6A par 0000000060. Pour finir, remplacez 536E0C106A par 0000000060. Cool, non?

ALTAIR: ETONNANT!

Dans le fichier ALTAIR.DAT, remplacez le 33FC0003 par 33FC0063.

ARMY MOVES

Editez le fichier 'PRG' et remplacez le premier 0005 rencontré par un 0063.

ATAX: DES VIES, DES VIES!

Dans 'ATAX.PRГ', cherchez la séquence 33FC0005 et remplacez 0005 par 7FFF. (L'adresse est \$180 par MUTIL.PRГ)

BEYOND THE ICE PALACE VIES INFINIES

Editez le fichier 'ICE.PRГ', en 19D, mettez 07. En 3AA, mettez 6008.

Editer SIDE.PRГ. Chercher 33FC0004. Remplacer 04 par FF.

BIONIC COMMANDO: 79 vies

Sur la piste 002 secteur 005, ligne A0, colonne 06, remplacez 06 par 79.

BLACK LAMP: VIES INFINIES

En piste 5, secteur 4 et octet 338, remplacez 5379 par 6004.

BOMBJACK: VIES INFINIES

Si jamais vous éditez le fichier 'Bomb.dat', vous tomberiez peut-être sur un 000300A064. Votre instinct vous dicte de le changer par un 009900A064.

BUBBLE BOBBLE: 255 VIES

Dans BUB1.RSC, à partir de l'octet 580, modifiez la séquence 33FC0008 par 33FC00FF.

BUBBLE BOBBLE: VIES INFINIES

```
dir
a$=string$(8,0)
ad=varptr(a$)
n$="bub1.rsc"
open "u",#1,n$
seek #1,26222
bput #1,ad,8
seek #1,26198
```

```
bput #1,ad,8
close #1
```

Ou bien:

```
dir
a$=string$(8,0)
ad=varptr(a$)
n$="\auto\,prg"
open "u",#1,n$
seek #1,26276
bput #1,ad,8
seek #1,26252
bput #1,ad,8
close #1
```

BUGGY BOY: DUREE DE COURSE DE DEUX MINUTES

Avec Diskdoctor, en secteur 22, ligne 270 et colonne 3, remplacez 46 par 70.

CYBERNOID: ONE MORE TIME...

Editez le fichier 'TONY.APE' puis placez-vous en offset 200, et remplacez 33FC0006 par 33FC00FF.

DEFLECTOR: 2 VIES SUPPLEMENTAIRES

Editez 'DEFLECT.PRГ' et en 6C0, remplacez 0003 par 0005.

ELIMINATOR: VIES INFINIES

Ou bien éditez le fichier "ELIMINAT.PRГ", recherchez la séquence 0419000100011F6C et remplacez 0419 par 6006.

EXOLON: VIES, TIRS ET BOMBES.

Editez le fichier 'Exolon.prг' et, en 1504, remplacez 0063 par 7FFF, puis en 150C, remplacez 0009 par 7FFF et enfin, en 1515 remplacez 0009 par 7FFF.

FLYING SHARK: VIES ET BOMBES INFINIES

Utilisez MUTIL et éditez le fichier d'extension .PRГ. Recherchez 044700013c3c0002 et remplacez 04470001 par 4E714E71. Recherchez ensuite 6626047900010000770C661C et remplacez par 6626600600010000770C601C. Puis recherchez 044700016B243C3C et remplacez par 04470001 par 4E714E71. Recherchez alors 6D18047900010000770A et remplacez 0479 par 6006. Les bonnes choses ont une fin, il faut rechercher la séquence 6D20047900010000770A et là encore, remplacer 0479 par 6006.

FOUNDATION WASTE

Dans 'Waste.tos', en 3B20 mettre 4E71.

GATO: ARMES ILLIMITEES

Changez le \$cc00f3 en \$cc00ff dans le secteur \$17.

GAUNTLET II: VIES INFINIES

Sur le disque 1, en piste 47, secteur 2, on peut remplacer EFFF par 07D0. Pour avoir 40000 points de vie, c'est \$7FFF qu'il faut mettre.

GOLDRUNNER II: VIES INFINIES ET DEPLACEMENTS

En piste 1, secteur 6, remplacez 33FC0005 par 33FC7FF. Vous aurez d'ores et déjà vos 32767 vies. Si plus loin, vous cherchez 427900005100 et que vous le remplacez par 42730005102, et que, encore plus loin, vous remplacez 33FC000100005102 par un 33FC000x00005100, vous irez directement dans le tableau que vous désirez en sachant qu'il y en a 16 et que x peut prendre une valeur entre 0 et 9, et entre A et F (C'est de l'hexadécimal), représentant le numéro du tableau.

LEATHERNECK: VIES INFINIES

En offset 3306, remplacez 0001 par 0000 puis, en offset 2136, remplacez 536C000 par 4E714E71.

LIVINGSTONE: VIES INFINIES

```
dir
a$=string$(2,0)
ad=varptr(a$)
open "u",#1,"\*.tos"
seek #1,10474
bput #1,ad,2
close #1
```


MAJOR MOTION: 255 VIES

Avec Diskdoctor, rendez-vous sur le secteur 2, si vous passez par la case départ, touchez 20000 francs et remplacez 33FC06 par 33FCFF.

METROCROSS: TEMPS INFINI

Cherchez la séquence 5379 et remplacez par 8000.

MISSION ELEVATOR: VIES INFINIES

Dans le fichier 'COL.EXE', changez sournoisement la séquence 533900006EAC par un 533600000000.

MISSION GENOCIDE: VIES INFINIES EN GFA

Rem Auteur: GL

dir

open "u",#1,"genocide.mis\genocide.*"

seek #1,150

dpoke 300000,&7fff

bput #1,300000,2

close #1

Ou bien: éditez le fichier 'Genocide.prg' et, en 150, remplacez 0003 par 7FFF.

MOUSE TRAP: 255 VIES

Editez 'Mouse.prg' à l'adresse 1470 et remplacez 33FC0005 par 33FC00FF.

NEBULUS: 255 VIES

Editez le fichier 'Nebulus jmp' et, en offset 70f0 et 7100, remplacez 33FC0003 par 33FC00FF.

NO EXCUSES: VIES INFINIES

Avec Mutil, éditez le fichier 'A.prg' et, en offset 3AE0 et 3AF0, remplacez 33FC0003 par 33FC00FF.

NORTHSTAR: 32767 VIES

Editez le fichier 'Star.tos', et en offset 290, remplacez 0004 par 7FFF. Ou bien éditez 'NORTH.TOS' et en 290, mettez 7FFF à la place de 0004.

OVERLANDER: VIES INFINIES

Editez le fichier d'extension '.TOS', cherchez 31700060006. Vous trouvez alors 317C0006000642B9XXXXXXXXXX42B9. Remplacez par XXXXXXXX6004. Un peu plus loin, vous tombez sur un 53860006, et comme ce n'est pas votre genre, vous le remplacez par un 60020006.

PAC MANIA: VIES INFINIES

Cherchez 5339000000EA et remplacez 5339 par 6004.

PLUTOS.PRG: 255 VIES

Avec Diskdoctor, éditez le fichier 'PLUTOS.PRG' et en secteur 8, ligne 240, cherchez 33fc0003 et remplacez 03 par FF.

PREDATOR: SUCCES ASSURE!

Dans le fichier 'HEL1.DAT'. Pour avoir des vies infinies, cherchez 33FC000300065BEE et remplacez 0003 par 7FFF. Pour avoir des munitions infinies, cherchez 33FC004800068326 et remplacez 0048 par 7FFF. Enfin pour avoir des grenades en-veux-tu-en-voilà, cherchez 33FC000300066066 et remplacez 0003 par 7FFF.

PROHIBITION: 32767 VIES

Avec Diskdoctor, éditez le fichier 'Prohib.prg' et au secteur 16, ligne 180, remplacez 33FC0003 par 33FC7FFF.

QUASAR: VIES INFINIES

Dans QUASAR.PRG, cherchez la chaîne: 33FC0003 et remplacez 0003 par 7FFF.

RETURN OF JEDI: SAISSANT!

Dans le fichier 'JEDI.PRG', cherchez 0A043900 010000B63C45 puis remplacez le 01 par un 00.

ROLLING THUNDER: VIES INFINIES

Editez 'GAME.PRG' avec Diskdoctor, et au secteur 2,

remplacez 4E7543F90000 par 4E754E750000. Au secteur 60, remplacez 6100D2806100 par 4E75D2806100.

Ou bien éditez le fichier THUNDER.PRG. Rechercher 60 0C 53 79 00 04 70 E8 Remplacer par 60 0C 60 04 00 04 70 E8 Ceci 2 fois.

SIDE WINDER: DEVINEZ QUOI? VIES INFINIES!

Editez le fichier 'SDWINDER.PRG' et cherchez la séquence 670000201039 pour finalement remplacer 6700 par 6060!

SKRULL: VIES INFINIES

Prenez Mutil, éditez (View File) 'Skrull.PRG' et cherchez 005C6E06. Il vous suffit de remplacer 6E par 6D.

SOLOMON'S KEY: VIES INFINIES

dir

a\$=string\$(2,0)

ad=varptr(a\$)

dpoke ad,&c179

open "u",#1,"auto\solkey.prg"

seek #1,766

bput #1,ad,2

seek #1,1008

bput #1,ad,2

seek #1,330

poke ad,&39

bput #1,ad,1

close #1

SPACE HARRIER: VIES INFINIES

Cherchez 536CDFCE et remplacez par 6002DFCE. Puis cherchez 536CDFD0 et remplacez par 6002DFD0.

SPEEDBALL: CHAMPION!

Voici ce que l'on est tenté d'appeler un très bon Atatruc. Il nous a été confié par Toubab sur le serveur. Grâce à lui, vous pourrez commencer vos parties avec 500 matchs gagnés et 1989 points qui permettront une première place pendant le tournoi. Et comme il est très content de lui, il signe son œuvre. Quand vous faites un tournoi: sélectionnez la durée et le capitaine puis sauvez le jeu non commencé. Prenez Diskdoctor (c'est un autre éditeur de disquettes), éditez le fichier 'League.dat' et sélectionnez l'option 'hexadecimal'. Au secteur 3, ligne 1 et niveau 24, remplacez les octets par la séquence: 54 4F 55 42 41 42 00 00 02 BC 00 00 00 01 00 00 00 00 07 C5. Puis Sauvez. Si vous souhaitez faire plus de 20 parties dans le tournoi, il vaut mieux mettre 1F 40 à la place de 07C5. Dans ce cas-là, il faut s'arranger pour ne pas perdre tous les matches.

SPIDERTRONIC: 255 VIES

OPERATION WOLF (par TOUBAB)

Cet Atatruc permet de progresser aisément dans ce soft, puisqu'il vous suffira dorénavant de tuer un homme, puis de détruire un hélico et enfin d'exploser un char pour que vous puissiez passer au tableau suivant. Peace'n love. Sur le disque 1, il conviendra de rechercher les séquences suivantes:

Tableau 1:	003200040005
Tableau 2:	003C00080008
Tableau 3:	002D00070005
Tableau 4:	002800040003
Tableau 5:	004B000C0000
Tableau 6:	0055000B0004

Il faut les remplacer par la séquence 000100010001. Ces modifications sont à faire deux fois.

A titre indicatif, ces séquences sont situées sur les secteurs 469, 714 et 715. Merci Toubab!

Dans 'ball', en 21B0 remplacez 33FC0005 par 33FC00FF.

STARGLIDER: TAGADA...

Editez 'STAR.PRG' et en 34FC, remplacez 67000480 par 66000480. En 3520, remplacez 33FC0082 par 4E750082.

STARGOOSE: VIES INFINIES

S'il n'y avait pas Gen4, comment pourriez-vous savoir que dans le fichier 'Star.bin', il y a une séquence d'octets ressemblant à peu près à celle-ci: 0479000100004EEA? S'il n'y avait pas les Atatrucs, auriez-vous deviné qu'on pouvait changer le 01 par un 00? Mhh?

Ou bien, pour avoir 255 vies, avec Diskdoctor, éditez le fichier 'Star.bin' et, au secteur 1 en ligne 300, remplacez 33FC0004 par 33FC00FF.

SUPER HANG ON

Cherchez 33FC3209 et remplacez par 33FC6309.

TERRAMEX: VIES INFINIES

Editez le fichier Z.PRG, et à l'offset 2142, remplacez 5300 par 4E71. A l'offset 214A, remplacez 670062A6 par 4E714E71.

THUNDERBLADE: 255 VIES

Au secteur 0, remplacez 33FC0004 par 33FC00FF. On pourrait aussi mettre 33FC7FFF pour avoir 32767 vies, mais le jeu en serait considérablement ralenti...

THUNDERCATS: 32767 VIES

En 9F4, mettez 7FFF à la place de 0005.

TRANTOR: 255 VIES

Cherchez la séquence 79005A0000 et remplacez 5A par FF.

TRIFIDE: 256 VIES

Dans le fichier 'Trif2.prg', cherchez la séquence 33FC0003 et remplacez 03 par FF.

VIRUS: VIES ET MISSILES

Cherchez FF7404790001 et remplacez par 01 par 00. Vous aurez alors des vies infinies. Puis cherchez 1C00534033C0 et remplacez 5340 par 8000.

Ou bien, pour ceux qui ont le GFA:

```
dir
open "u",#1,"\\virus\\a_team"
seek #1,&1b153
```

```
poke 300000,0
bput #1,300000,1
seek #1,&1ad66 (*)
dpoke 300000,&8000 (*)
bput #1,300000,2 (*)
close #1
```

(*) n'écrivez ces lignes que si vous voulez les missiles infinis. GL vous le déconseille: perte d'intérêt! Mais vous faites ce que vous voulez!

WARLOCK QUEST: VIES INFINIES, POUR CHANGER.

Cherchez la séquence 81098109 et remplacez-la par 00000000. Faites cette opération deux fois.

Ou bien, pour ceux qui ont le GFA:

```
open "u",#1,"programme.jeu"
seek #1,11540
lpoke 300000,0
bput #1,300000,4
seek #1,11012
bput #1,300000,4
close #1
```

WHIRLIGIG: VIES INFINIES

Recherchez au début du fichier 'WHIRLY.IMG' la séquence 53790005A854 et remplacez-la par 800080008000.

WIZBALL: 256 VIES

Editez le disque avec Diskdoctor, et, en secteur 292, ligne 300, colonne 27, remplacez 04 par FF.

Ou bien:

Editez le disk puis au secteur 518, ligne 210, colonne 21, changez 04 en FF.

ZYNAPS: VIES INFINIES

Avec Mutil, placez-vous (View Disk) en piste 3, secteur 6, ligne 0190 et remplacez 04390001 par 04390000. Les deux joueurs auront des vies infinies.

1943: VIES INFINIES

Dans le fichier 'Snd1.pin', votre mission sera de changer le 13FC000300000BE54 par un 13FC009900000BE54. Vous rechercherez alors 13FC000300000C01F et vous n'aurez plus qu'à remplacer le 03 par un 99 (Pour ce dernier, c'est le deuxième dans le programme).



LES RELIURES DE GENERATION 4 SONT ARRIVEES

Génération 4 sortant maintenant tous les mois ou presque, il était urgent de pouvoir rassembler tous les numéros de manière à n'en perdre ou abîmer aucun. C'est pourquoi toute la rédaction s'est mise à fabriquer des reliures pendant des semaines et des semaines... De ce fait, vous allez enfin pouvoir disposer de ces superbes reliures d'une verte couleur éclatante, frappées au logo de Génération 4! Sachez que ces reliures permettent de rassembler plus d'un numéro, 10 plus exactement, et que le pris de la reliure est de 65 francs, port compris.

Il est conseillé d'avoir toute la collection pour mieux en profiter...

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL :

ST MAGAZINE
PRESENTE

COLLECTOR'S

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

PLUS CONCRETS

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

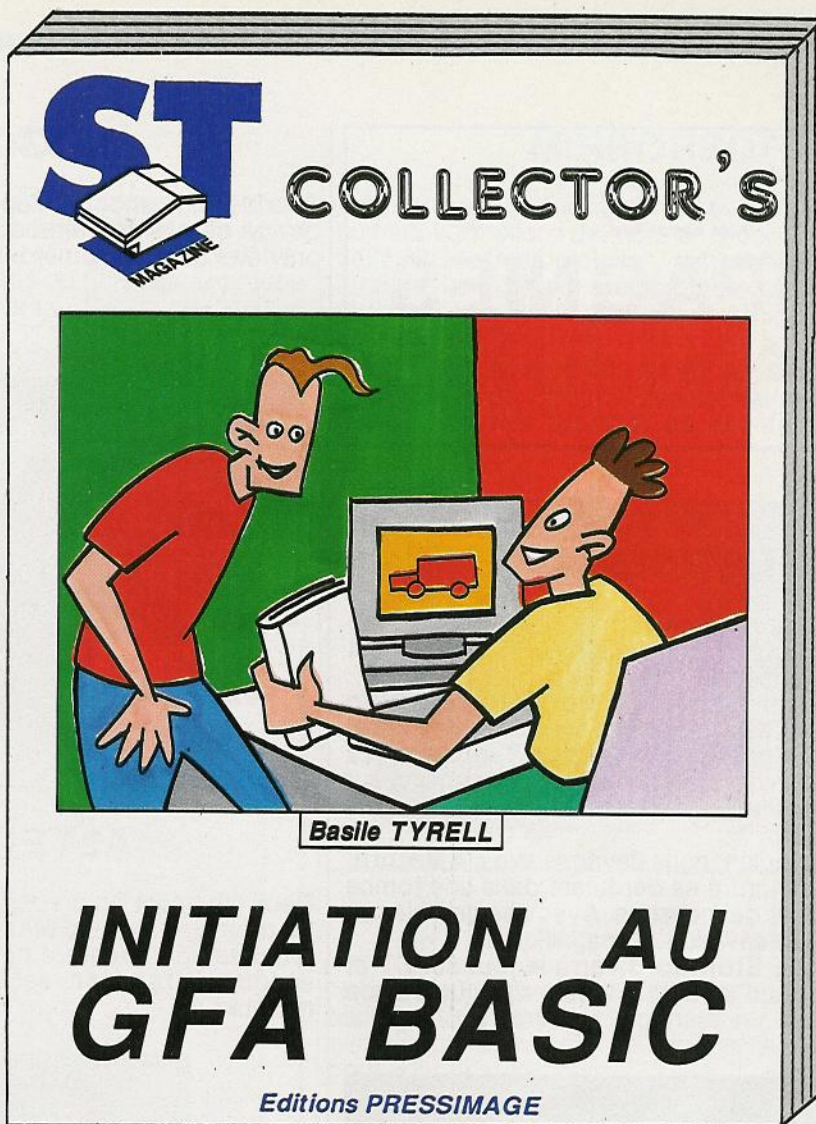
PLUS ACTUELS

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

MOINS CHERS

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

GfA est une marque déposée de GfA Systemtechnik GmbH



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

75 F

▲ VOUS N'AVEZ JAMAIS PROGRAMME ?

▲ VOUS DISEZ DU BASIC GfA, VERSIONS 2 OU 3 ?

▲ OUI?... ALORS CE COLLECTOR EST FAIT POUR VOUS !

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

Vous apprendrez progressivement à concevoir un programme, et comment corriger toutes les erreurs qui peuvent survenir: impossible de rester en rade! Et en plus beaucoup d'astuces pour bien commencer à programmer....

Vous serez très rapidement autonome: en quelques jours, à votre rythme, vous aurez déjà écrit plusieurs petits programmes! Pourquoi attendre?

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



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

CADEAU

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

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

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

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

NOM:

ADRESSE:

TEL:

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

LES COMPAGNIES ETRANGERES

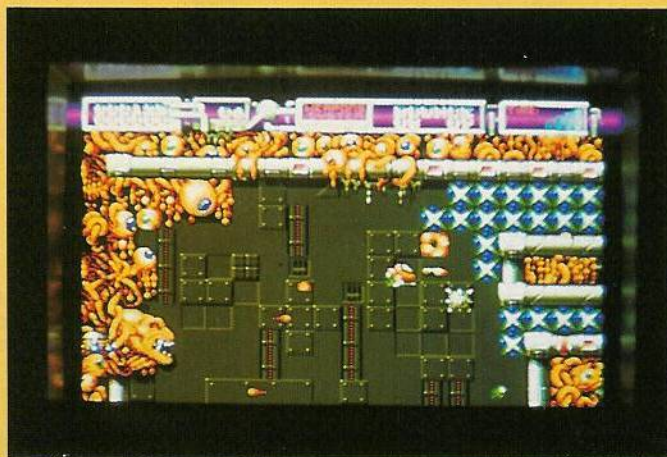
HEWSON

Cybernoïd 2 arrive maintenant très bientôt pour ST et Amiga, pour le plus grand plaisir de tout ceux qui avaient aimé le premier.

Custodian est un shoot'em'up avec scrolling multi-directionnel. Les graphismes sont superbes, ainsi que la réalisation, signée des auteurs de *Verminator*. La musique de David Whittaker est fantastique, surtout sur Amiga, mais la version ST ne sera pas en reste, faisons confiance à Hewson!

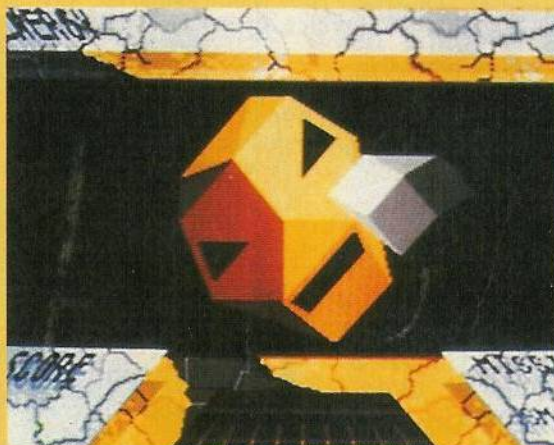
Un peu après *Custodian*, nous devrions avoir **Astaroth**, un jeu d'arcade/aventure se déroulant dans une tombe bondée de trésors et de monstres. Avec des graphismes de Pete Lyon, le jeu devrait être magnifique!

C'est plus tard que **Stormlord** verra le jour sur ST et Amiga. C'est un jeu d'arcade/aventure dans un monde d'héroïc/fantasy.



LOGOTRON

Starblast, le shoot'em'up en 3D pour ST et Amiga ne devrait plus tarder, ainsi qu'**Archipelagos**, présenté en préviews dans ce numéro.



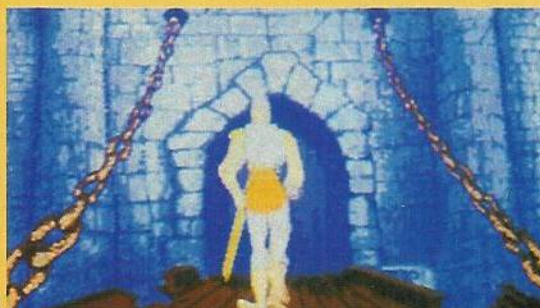
ALTERNATIVE

Deux jeux sont en préparation chez cet éditeur anglais. Le premier s'appelle **Mad Flunky**, et n'est autre qu'un jeu d'arcade/aventure pour Amiga et ST, alors que le second, **Wrangler**, est un jeu de tableaux avec 32 niveaux!



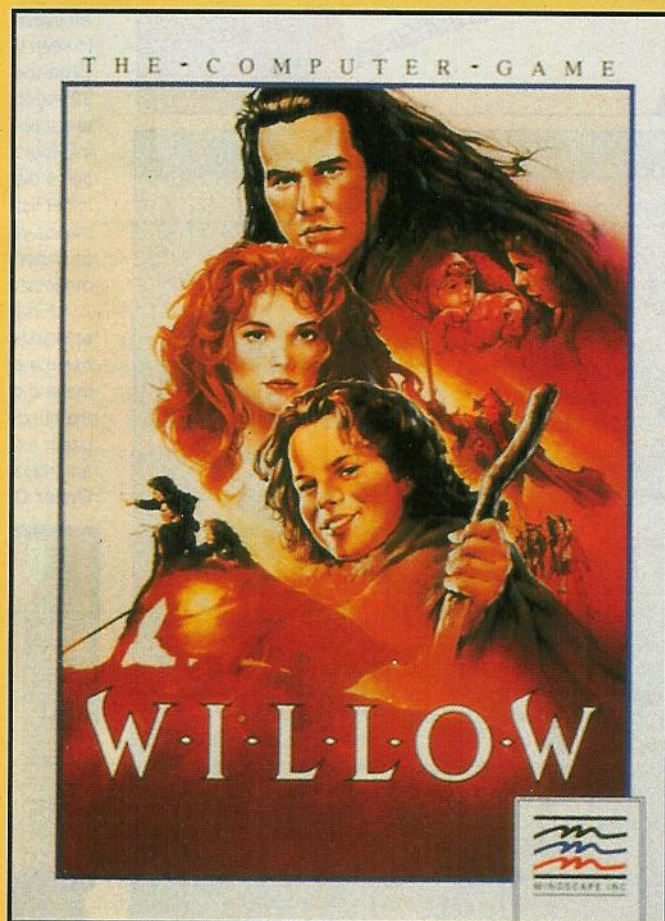
READYSOFT

Le tant attendu **Dragon's Lair** est enfin arrivé sur Amiga, et sera testé dans notre prochain numéro. Tout ce que je peux vous en dire, c'est que le jeu est superbe et que toutes les phases de l'arcade s'y trouvent. Hélas, il faut 20 secondes de chargement toutes les 5 secondes de jeu, et le jeu possède une durée de vie aussi limitée que l'arcade... Mais c'est vraiment ce qu'on a vu de plus beau en jeu!



MINDSCAPE

La compagnie américaine prépare un jeu basé sur le film de George Lucas et de Ron Howard: **Willow**. Il s'agira d'un jeu d'arcade/aventure divisé en 7 parties, entrecoupé d'images digitalisées du film. Sortie prévue sur ST et Amiga pour février/mars.



MEDIAGENIC

La sortie de **Incredible Shrinking Sphere (ISS)** n'est plus qu'une question de jours, et nous vous présentons ce jeu en préviews!

D'ici là, **Super Hang-On** sera disponible sur Amiga. Nous l'avons vu, et il est aussi bon que l'arcade! Les gros hits de l'année seront **Altered Beast**, **Hot Rod**, **Galaxy Force**, **Time Scanner** et **Power Drift**, mais ils devront être très réussis, en tout cas beaucoup mieux qu'**Afterburner**. La société vient aussi d'acheter les droits de **Ninja Spirit**!

MIRRORSOFT

Interphase, présenté en Préviews dans le dernier numéro s'améliore de mois en mois. Ce sera de la très belle "3D formes pleines", même si le jeu reste aussi étrange, tant dans le scénario que dans le but! Le but du jeu, quoi... La sortie pour ST et Amiga est prévue pour Février.

Blasteroids arrivera peu après, sur Amiga et ST. Les auteurs de Falcon travaillent sur un simulateur de vol qui devrait plonger ce dernier dans l'ombre. Etonnant, non?



MICRODEAL

Nous vous présentons **Fright Night** en préviews, mais sachez que **TaleSpin**, le générateur de jeux d'aventure avec lequel a été fait **The Grail**, sera bientôt disponible pour ST.



ADDICTIVE

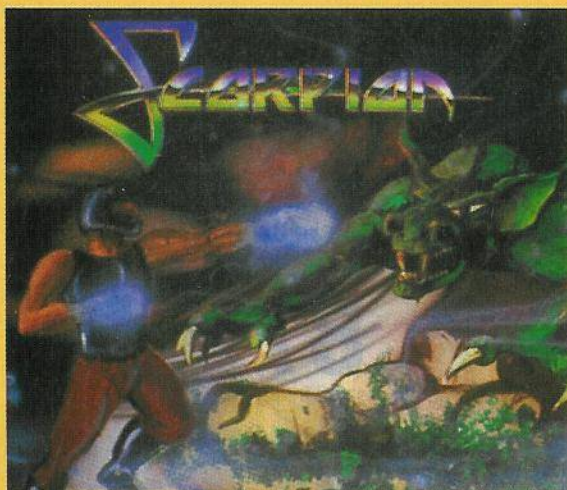
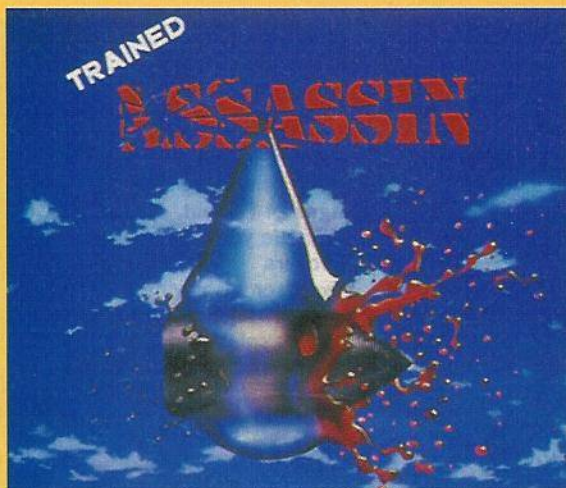
Nous vous présentons **The Kristal** en préviews le mois dernier. Ce fantastique jeu sera très bientôt disponible et offrira de l'arcade, de l'aventure, de la stratégie avec des combats à l'épée, des batailles spatiales. Cette grande aventure de pirates de l'espace et de princesses est, sans aucun doute, l'un des jeux les plus attendus du moment, que ce soit sur ST ou Amiga.



DIGITAL MAGIC

Voici une nouvelle société anglaise qui propose des logiciels sur ST et Amiga. Deux produits seront bientôt disponibles:

Trained Assassin est un shot-em-up de cinq niveaux où vous affrontez des vagues d'ennemis, et où chaque fin de niveau est marquée par la présence d'un gros monstre, un peu comme dans R-Type! 50 images par seconde, un scrolling très fluide, horizontal ou vertical selon les niveaux et de l'action sans arrêt, voilà ce que



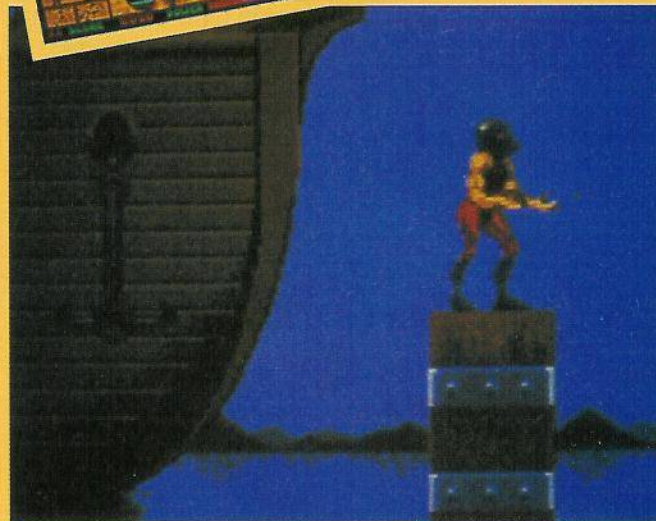
l'on nous promet!

Dans **Scorpion**, vous dirigez un guerrier qui doit traverser cinq régions pour retrouver une princesse, mais il vous faudra affronter de nombreux monstres, et un gardien énorme en fin de chaque région (j'ai pas l'impression de me répéter à part ça!). Le jeu, un peu dans le style de Sword Of Sodan, sera animé par 50 images à la seconde, en 32 couleurs! Côté jeu, il y a plus de 100 ennemis, 16 armes supplémentaires et 5 niveaux. Voilà qui promet.

Ces deux jeux sortiront en premier sur Amiga, puis rapidement sur ST.

MICROPROSE

Ca y est, **Airborne Ranger** arrive sur ST. Test complet dans notre prochain numéro.



PALACE

Cosmic Pirate et **Shoot-Em-Up Construction Kit** sortiront bientôt pour Amiga, et nous les présentons en préviews. Pour ce qui est de **Barbarian 2**, les gens de Palace testent sa jouabilité depuis maintenant plus d'un mois...

GO!

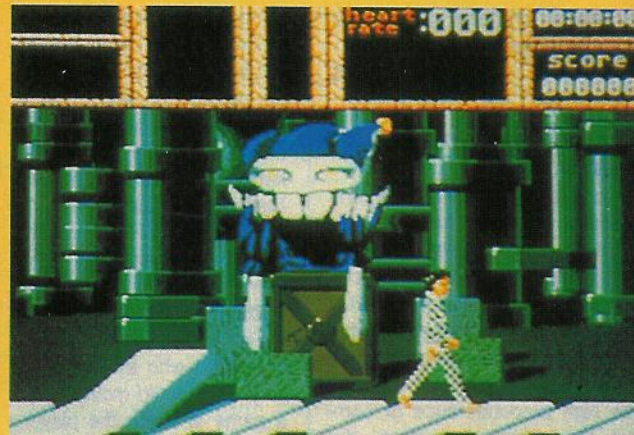
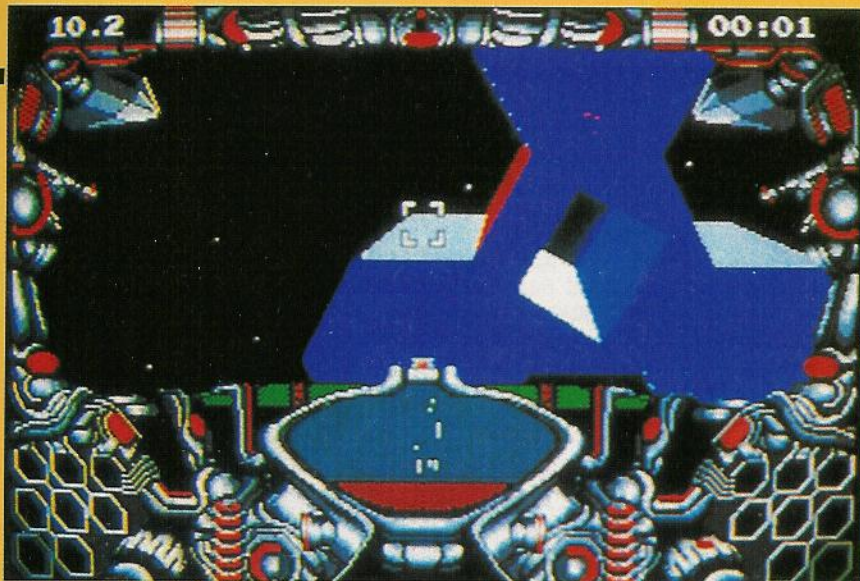
The Human Killing Machine est une suite de Street Fighter. Il est présenté en préviews! Pour tous les jeux Capcom en cours d'adaptation, rendez-vous au dossier Capcom, où nous vous présentons les versions des jeux d'arcade ainsi que leurs adaptations sur ST et Amiga!

IMAGITEC

Gemini Wing est un shoot'em-up à scrolling vertical dont les décors sont très organiques, ce qui n'est pas vraiment très sympathique, mais le mieux reste que les supers-armes seront encore plus supers que celle de R-Type pour n'en citer qu'un... Qu'est-ce que ça va être! Le jeu sortira fin Mars pour ST et Amiga.

**JEUX ? AVENTURE ? INFOS
SOFTS ? AMIGA ? ATARI ST
ATATRUCS ? DEMOS**

(Sapristi, bientôt 3615 GEN4)



BRITISH TELECOM

Les titres tant attendus ne devraient plus tarder, du génial **Verminator** au fantastique, incroyable et hallucinant **Weird Dreams**. Ces deux produits seront disponibles rapidement sur ST et Amiga. **Flying Shark** sera quant à lui disponible sur Amiga en Mars.

Enfin, un peu plus tard, viendra ce que l'on pourrait appeler une suite d'Elite: **Frontier**!

Mais que nous préparent les gens de British Telecom pour la période de Pâques? Réponse dans notre prochain numéro!



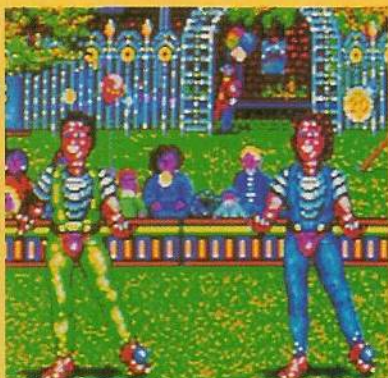
SOFTAGE

MARÉE BASSE SUR LES PRIX

21.36.37.71

ATARI ST

★ MATHEMATIQUES ★		COMPUTER HITS 2	189	5 STARS OCEAN	205	TEST
LECT. 3 1/2 MB CUM.	1350	CRAZY CAR'S 2	229	AROUND THE W. IN 80 D.A	164	TETRA
HANDY SCANNER III	2250	DANIES GRAND MATRE	436	BAD CAT	174	THE E
HANDY SCANNER III	3250	DESLATOR	199	BILL PALMER	174	THE H
★ EDUCATIFS ★		DISC 15	189	BUBBLE BOBBLE	154	UNINN
BAC GEO 1 ^{er} TERM.	205	DOUBLE DRAGON	189	CARRIER COMMAND	214	VAMP
BAC MATH 1 ^{er} TERM.	205	EMMANUELLE	189	CHUBBY GRISTLE	144	VOKEN
BAC MATH 2 ^e E 1 ^{er} TERM.	205	ESPIONAGE	199	CYNICAL CONQUEST	240	VOYA
BAC MATH 2 ^e E 2 nd TERM.	205	FALCON	289	GYBERNOID	176	WAR
BALLADE OUTRE RHIN	250	FREZONE	235	DALEY THOMPSON	180	WHIP
BALLADE DE L'ANGLAISE	250	FLYING SHARK	279	DEFENDER OF THE CROWN	234	WHIRL
BIG BEN	245	GALACTIC CONQUEROR	229	DEFLECTOR	210	
BOSS DES MATHS 3 ^e	195	HILL BENT	229	DUNGEON MASTER	210	
CREER JOUER AUX MATHS	195	HELLFIRE ATTACK	195	EMPIRE CONTR'E ATTAQUE	170	
EDUCATIF PRIMAIRE	189	HILLER SKELTER	145	FERNANDEZ MUST DIE	219	ACTION
FONCTIONS NUMERIQUES	195	HIEROS OF THE LANCE	229	FIRE & FORGET	324	AMIGA
FRANCAIS CM	195	DISCOS I	239	FLIGHT SIMULATOR II	324	ARCH
FRANCAIS SON	179	JADE	399	FLUNTSONE	134	ARCA
GEOMETRIE	195	KENNEDY APPROACH	239	GAUNTLET II	174	ARKA
LA BOSS DES MATHS 3E	195	LA QUETE DE L'OISEAU DU T	236	HOT SHOTS	180	AUTOM
LA BOSS DES MATHS 4E	195	LE LIVRE DE LA LUNGLE	209	ICE HOCKEY	230	BATTI
LANGUES FRANCAISE 3 ^e	195	LES GUERRIERS	235	JEANNE D'ARC	214	BOMBO
LANGUES FRANCAISE 4 ^e	195	LIVE & LET DE	239	JOJO CAPT	330	CALIF
LANGUES FRANCAISE 5 ^e	195	LOMBARD RALLY	329	LEATHERNECK	154	CAPIT
MATH 1	205	MANHUNTER	335	LES GUERRIERS	330	CIRCUL
MATH 2	195	MARIA WHITTAKERS CH	145	LOCKON	274	COMP
MATH 3	185	MAI BOURSE	235	MONROE MORTVILLE	189	CYBER
MATH 4	185	MELTRES A VENISE	219	MANIAX	134	DEFCO
MATH 5	195	MENIGOLF	185	MORTIKORKE MADNESS	137	DELTA
MATH 6	215	MISSION ELEVATOR	189	NEBULUS	154	DELUX
MATH 7	205	NIGHT HUNTER	235	NETHER WORLD	180	DELUX
MATH 8	189	NO EXCUSES	195	NORTH STAR	154	DUNG
MATH 9	195	OPERATION WOLF	150	OBULATOR	190	DUNG
MATH 10	195	PACK SPITFIRE	245	OUT RUN	190	DOUBI
MATH 11	195	PACHMANIA	195	OVERLANDER	180	ELINNE
MATH 12	195	PURPLE SATURN DAY	195	PANSTEE III	204	ELITE
MATH 13	179	R TYPE	195	PLATOON	180	EMBAR
MATH 14	205	RAMBO III	150	POWERDROME	220	ESPION
MATH 15	189	RETURN OF JEDI	185	PREDATOR	154	EXPRES
MATH 16	219	SPEEDBALL	229	QUESTION II	194	FALCON
MATH 17	195	SPRITTING IMAGE	219	RETURN TO GENESIS	170	
MATH 18	115	STAR WARRIOR	170	ROLLING THUNDER	174	
MATH 19	115	SUPERMAN	229	SARGON III CHESS	224	
MATH 20	195	TECHNOCOP	179	SCRABBLE DE LUXE	200	
MATH 21	145	THE MONSTERS	195	SENTINEL	184	
MATH 22	109	THUNDERBLADE	156	SHACKLED	174	
MATH 23	119	TRIVS OF LORE	255	SHADONMGATE	284	
MATH 24	129	TRANSPULOR	263	SIDE WINDER	90	
MATH 25	129	TRIVAL PURSUT NWLLE GEN	253	SILENT SERVICE	210	
MATH 26	★ LOGICIELS ★	TURBO CUP	195	SINBAD	230	
MATH 27	195	TURBO JET	289	SKYCHASE	205	
MATH 28	219	U.M.S. SCENARIO II	135	SORCERY PLUS	184	
MATH 29	195	U.M.S. SCENARIO I	135	SPIDERTRONIC	210	
MATH 30	195	VICTORY ROAD	150	STARGLIDER 2	210	
MATH 31	259	WANTED	180	STAR STREK	180	
MATH 32	195	ZERO GRAVITY	122	STARRY	184	



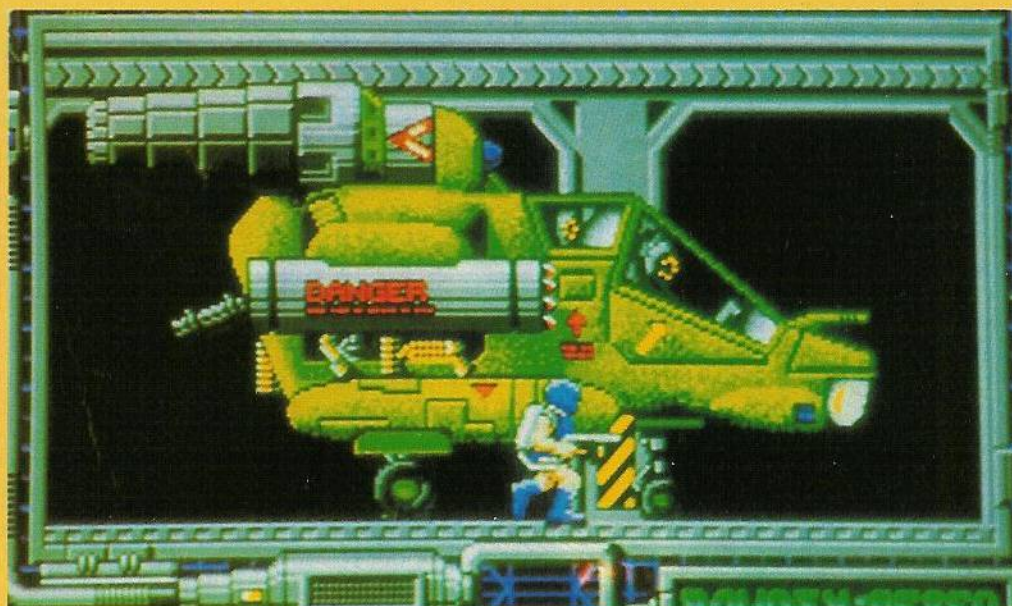
GOLDEN GOBLINS

Leurs premiers jeux sortiront vers mars/avril. Le premier est **Grand Monster Slam**, un sport médiéval dans un monde d'héroïc-fantasy, alors que le second est **Circus Attractions**, un jeu où vous participez à des épreuves du cirque!



CREATION

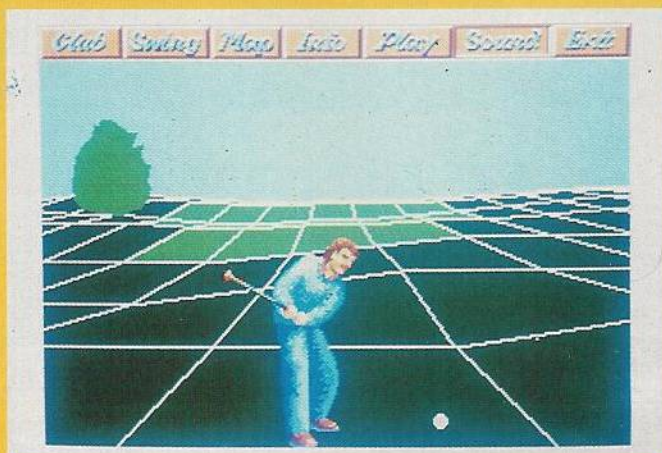
Nous vous avons présenté en préviews il y a un an un jeu nommé **Stormtrooper**... et il sort bientôt chez Creation. 16 niveaux et près de 128 écrans vous attendent dans ce jeu d'arcade à l'animation très fluide: bon courage!



GREMLIN

Motor Massacre et Technocop étant sortis, tout le monde attend **FOFT** qui prend du retard tous les jours... Enfin, on peut espérer que ce fabuleux jeu dont nous parlerons beaucoup et longtemps dès que nous l'aurons sera disponible le mois prochain.

Ultimate Golf sera pour plus tard, ainsi que **Ultimate Darts**... Quant à **Ramrod** et **Dark Side**, mieux vaut attendre encore un peu avant d'en parler.



**TOUT SAVOIR
SUR LES
PROCHAINS
JEUX SUR ST
ET AMIGA.**

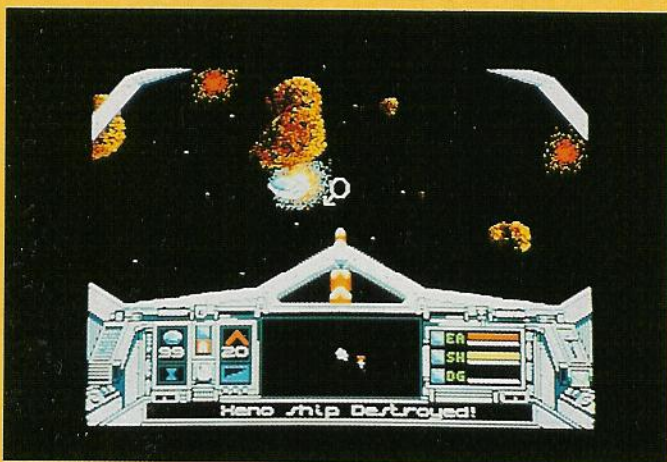
*(Sapristi, bientôt
3615 GEN4)*

ELECTRONIC ARTS

Après la sortie de **Zany Golf** sur ST et Amiga, **Fusion** sortira sur ST en même temps que le journal.

Neuromancer, présenté en préviews, est prévu sur Amiga en février, puis **Ferrari Formula One** et **SkyFox 2** sur ST sont pour mars, alors que **Populous**, présenté dans notre précédent numéro en préviews, n'est que pour avril sur ST et Amiga.

Les auteurs de Starglider 2 travaillent sur un simulateur de vol nommé **Hawk**, et dont les capacités devraient être impressionnantes.



DOMARK

Nous avons enfin des nouvelles des adaptations des jeux Tengen, le label d'arcade de chez Atari!

Le premier jeu qui sortira est **Vindicators**, et nous le présentons déjà en préviews et devrait sortir vers février/mars.

Le second titre n'est autre qu'**APB**, un jeu dans lequel vous jouez le rôle d'un flic américain. Des poursuites folles, des arrestations dangereuses, ainsi que des arrêts dans des boutiques d'armes feront de ce jeu un cocktail explosif!

Plus tard, nous aurons le droit à **Xybots**, un jeu de labyrinthe où l'on peut jouer à deux en même temps! C'est le Dungeon Master du jeu d'arcade.

Ensuite, ce sera **Dragon Spirit**, un jeu d'arcade dans lequel vous jouez le rôle d'un dragon qui doit sauver une princesse des griffes d'un terrible démon.

Enfin, le dernier titre qui est pour le moment prévu est le génial **Toobin**, un jeu dans lequel vous devez traverser de nombreux décors en naviguant à bord de votre bouée, tout en évitant les nombreux pièges qui vous guettent.

Tout ces jeux sortiront durant le premier semestre 89!

FTL

Chaos Strikes Back, la suite de *Dungeon Master*, présenté en préviews dans notre précédent numéro, sera en vente pour ST peu après la sortie de *Génération 4*, puis plus tard sur Amiga.

La bonne nouvelle vient de **Dungeon Master 2**, que nous n'osions espérer avant 1990; il devrait sortir pour l'automne 89! Croisons les doigts, car ce jeu de SF à la **Dungeon Master** sera l'un des événements de l'année!

OCEAN

Guerilla War ne devrait vraiment plus tarder maintenant, et sera quoiqu'il arrive testé dans notre prochain numéro.

Wec Le Mans, l'adaptation de la course automobile de Konami sera disponible vers mars sur ST et Amiga. Disponible sur ST et Amiga, l'adaptation, en cours de réalisation par Ocean France, sera très coloré. Voici une première image de la version ST. No comment!

Un fantastique jeu en 3D, nommé **Voyager** (selon Ocean France), **Voyager 3** (selon l'attachée de presse du distributeur français) ou encore **Voyager 2** (selon le distributeur en question) sortira en février. On vous le présente complètement en préviews!

Les programmeurs d'Ocean France ont presque fini **Dragon Ninja**, qui sortira fin février si Dieu le veut. Vont-ils nous faire le même coup pour Operation Wolf? Réponse dans notre prochain numéro.

Après Pepsi Cola, Ocean se lie à **Adidas** pour créer une ligne de jeux de sport. On parle déjà d'un jeu de football vu de dessus et d'un jeu de volley... Ocean France serait impliqué dans l'affaire!

Enfin, **Robocop** est présenté en Préviews, et c'est une exclusivité Génération 4!



LUCASFILM GAMES

Les deux premiers jeux pour ST et Amiga, **Zac Mac Kracken And The Allen Mindbenders** et **Battlehawk 1942** sont tous les deux présentés en Previews. Plus tard dans l'année, nous aurons **Indiana Jones: The Last Crusade**. Pour ce qui est des premiers jeux de la compagnie, ceux qui existaient déjà sur les 8-bits, ils seront prêts à Noël pour ST et Amiga, et seront réalisés par Rainbow Arts. **Rescue On The Fractalus**, **Balblazer**, **Koronis Rift** et **The Eldolon** verront donc le jour.

MAGIC BYTES

La compagnie allemande sortira bientôt **Nightdawn**, un jeu d'arcade et de réflexion qui rappelle, de loin, Deflektor. Mauvaise nouvelle pour ce qui est de **Paranoi'a**, qui ne sortira peut-être pas sur ST! **Tom & Jerry**, basé sur le dessin animé, est prévu pour ST et Amiga vers la fin avril.

EAS

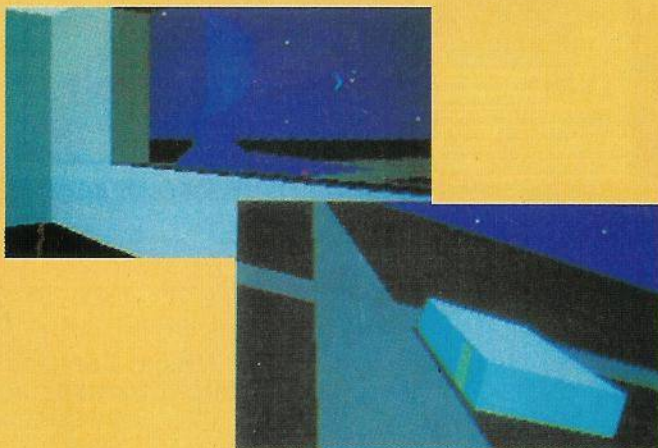
Cette nouvelle compagnie anglaise proposera bientôt un jeu nommé **Stag**. Il s'agit d'un jeu dans le style d'Elite et de FoT! En tout cas, ça s'annonce bien, et il ne reste plus qu'à espérer que ce logiciel mettra moins de temps à sortir que ceux précédemment nommés.

Un autre jeu, nommé **Kayden Garth**, une sorte d'Ultima en plus coloré avec 30 donjons bourrés de pièges et de monstres! Ce jeu devrait sortir en février.



NOVAGEN

Damocles, présenté en préviews dans le précédent numéro, sera dans les boutiques pour Pâques. C'est un beau jeu en 3D, mais on a quand même vu mieux. Cependant, il y a des effets superbes. Un exemple? Lorsque vous regardez par une fenêtre, le point de vue change et évolue selon votre position et votre distance par rapport à celle-ci.



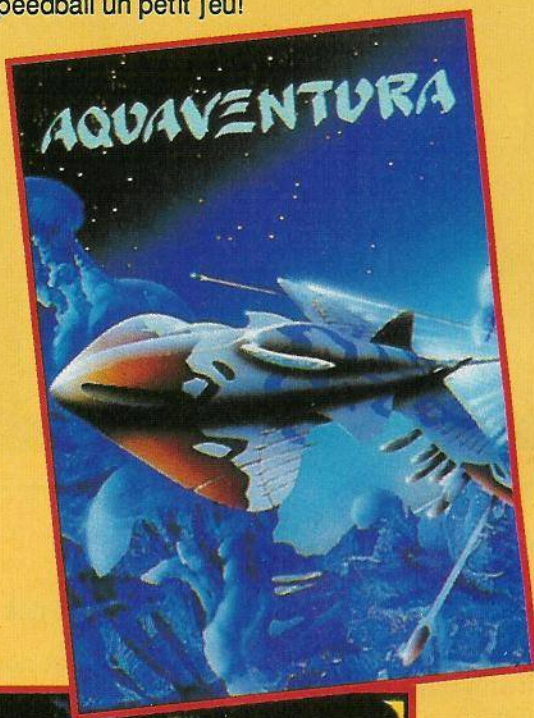
RAINBOW ARTS

Spherical sera destiné au ST et à l'Amiga. C'est un jeu de tableau dont les graphismes s'annoncent excellents!



PSYGNOSIS

Que de titres grandioses en perspective... Voici l'une des informations les plus importantes de ce début d'année: il y aura en 1989 un **Barbarian 2**, mais aussi un **Menace 2**. Nous avons d'ailleurs pu voir ce dernier, qui mêle Menace à Fort Apocalypse, dans un combat où l'on peut désormais jouer à deux. Graphiquement superbe, le jeu possède un bande-son excellente. Sachez enfin que 17 jeux sont prévus cette année... Voilà une bonne nouvelle. Il y aura aussi **Aquaventura**! En attendant, nous vous présentons l'un de ceux qui vont faire bruit en préviews: **Ballistix**, ou comment faire de Speedball un petit jeu!



PANTHER

Cet éditeur Australien est spécialisé dans les wargames. Le premier, **Fire Brigade**, sera pour bientôt sur ST et Amiga, mais vous est déjà présenté en préviews.

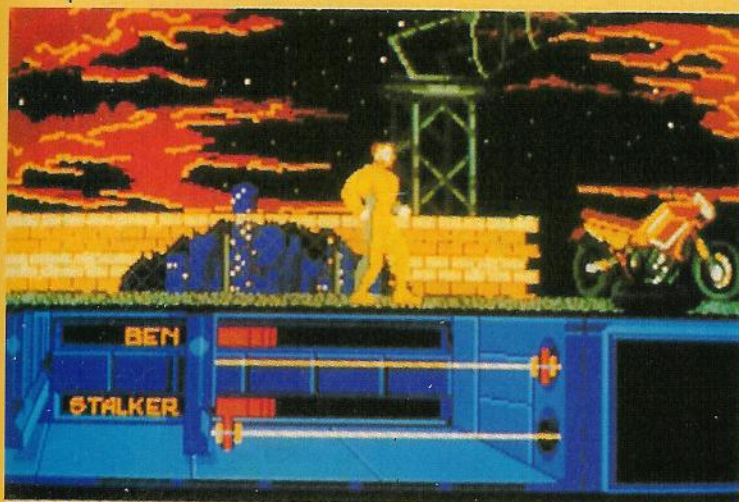


GRANDSLAM

Les trois prochains jeux de chez Grandslam sont en préparation! **Dandy** sera en vente vers la fin février. Il s'agit d'un jeu d'arcade/ aventure aux graphismes très soignés, mais visiblement assez complexe.

Thunderbirds sera un jeu d'arcade/ aventure basé sur la série du même nom, "Les Sentinelles de l'Air" en français. Nous avons entr'aperçu la version Amiga et elle s'annonce géniale.

Enfin, **The Running Man** est l'adaptation, en jeu, du film avec A. Schwarzeneger, lui-même basé sur une nouvelle de King! Il s'agira bien sûr d'un jeu de chasse à l'homme, qui s'annonce plein d'action.



MELBOURNE HOUSE

War In Middle Earth, présenté en préviews dans notre numéro précédent arrivera fin février sur ST et Amiga. Le jeu est superbe et possède maintenant une bande sonore digitalisée sur les versions 16 bits! Un futur hit?



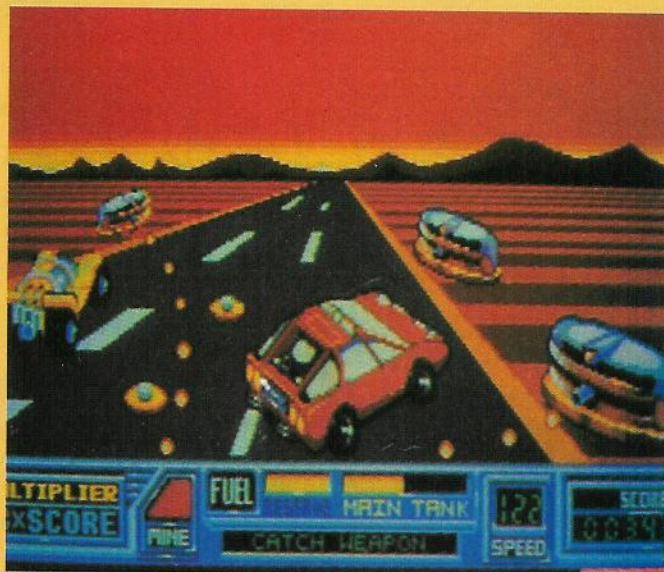
RANDOM ACCESS

Silkworm est la conversion d'un jeu d'arcade de chez Tecmo! C'est un shoot'em'up à scrolling horizontal où vous dirigez soit un hélicoptère, soit une jeep, et il est bien sûr possible de jouer à deux à la fois! Il sera disponible vers la fin mars, sur ST et Amiga.

US GOLD

The Deep, que nous avons présenté en Previews dans le numéro 8 sera disponible d'ici la sortie du journal. **Gauntlet 2** sortira sur Amiga en février, ainsi que **Road Blaster** sur ST et Amiga. **4Th & Inches**, un football américain pour Amiga sera testé dans notre prochain numéro, en même temps que **Tv Sports Football** de chez Cinemaware. Dur combat!

Enfin, dans l'année, devrait sortir **Dangerfreak**, un jeu où vous jouez le rôle d'un cascadeur, et où vous devrez accomplir des cascades pour des films. Graphiquement, c'est très joli, et avec un thème pareil, le jeu pourrait



c'est très joli, et avec un thème pareil, le jeu pourrait bien être excellent. Wait and see.



EPYX

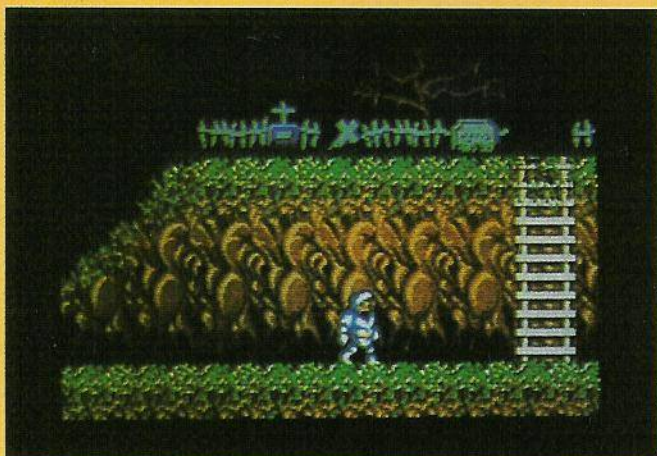
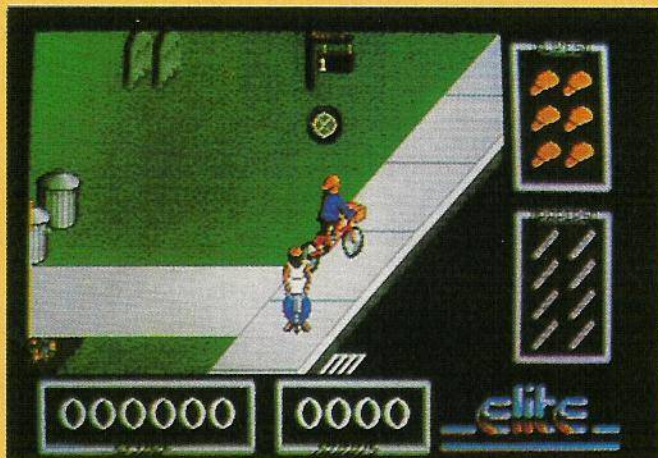
The Games Winter Edition est sorti sur ST et sera disponible début février sur Amiga. Test complet dans le prochain numéro.

Pour ce qui est de **California Games**, l'adaptation ST sera également pour février.

Début mars, nous aurons le droit sur ST et Amiga à **The Legend Of Blacksilver**. C'est un jeu d'aventure à la manière d'Ultima, avec près de 15 villes, 40 niveaux et un labyrinthe magique.

ELITE

En attendant **Paper Boy** et **Ghost And Goblins**, dont les adaptations sur ST traînent un peu, **Space Harrier 2** est enfin disponible. Proposant de nouveaux monstres et niveaux, le jeu sera testé dans notre prochain numéro.



CINEMAWARE

Test dans notre prochain numéro de **Tv Sports Football**. On attend maintenant **Rocket Ranger** pour ST, puis **Land Of The Rising Sun** sur Amiga, ainsi que **Tv Sports Boxing**.

PANDORA

Galdregon's Domain est une nouvelle fois présenté en Préviews, alors que sa sortie est imminente. Il s'agit, rappelons-le, du premier clone de **Dungeon Master**!

CREOLE

Nous attendons toujours le nouveau 45t de cette compagnie; il devrait être super, terrible avec de très bons effets sonores. Il sera testé dans notre prochain numéro.

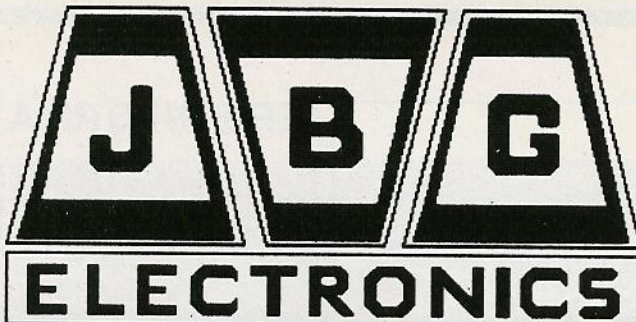
SOFTWARE HORIZON

Le prochain jeu de cette jeune société anglaise s'appelle **Dragonscape**, et nous vous le présentons en previews!



CASCADE

Disk 15 sera une disquette qui comprendra 15 jeux différents. Voilà qui est bien surprenant en ce début d'année où les jeux faisant plus de quatre disquettes sont monnaie courante.



163, avenue du maine 75014 paris

tel: 45.41.41.63 ou 45.41.44.54

metro: mouton-duvernoi

ATARI 520 STF
4 jeux d'arcades
1 joystick

3490 Frs

PROMOTION DISQUETTES
DF DD 95 Frs Les 10

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

5990 Frs

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

5490 F HT

ATARI MEGA ST2
MONOCHROME
9950 F HT

REPRISE DE VOTRE ORDINATEUR
POUR L'ACHAT DU MEGA ST

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

5190 Frs

LOGICIELS

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

45 41 44 54

Pour Disponibilité et prix

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

AMIGA 500
+ 5 LOGICIELS
et cable Peritel

4290 Frs

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

6990 Frs

AMIGA 2000

9990 Frs H.T

NINTENDO CLUB

J.B.G

présente les dernières nouveautés
LA LEGENDE DE ZELDA
RAD RACER
RC PRO AM
METROIDS

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

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

VOTRE COMMANDE

NOM PRENOM
ADRESSE

TEL
CODE POSTAL
VILLE

carte bleue



Date exp. Signature

Conditions spéciales pour les :

- Comités d'entreprises
- Collectivités - Ecoles

Renseignements au :

45 41 26 04

LES COMPAGNIES FRANCAISES

16/32 EDITION

Explora 2, d'Infomédia, sera disponible sur ST peu après la sortie de ce numéro, et d'ici un mois ou deux sur Amiga. Toujours d'Infomédia, Rockstar, présenté en préviews il y a 2 numéros, avance rapidement sur les deux machines et sera fini pour février/mars. Skrull pour Amiga est en cours d'adaptation, alors que Necron pour ST sortira en même temps qu'Explora 2.

Fourmi Story est un jeu d'arcade où vous jouez le rôle de cet animal, et Fire Brigade est un jeu où vous dirigez un pompier!



CARRAZ

Déjà prévu pour bientôt, voici Bambino fait la cuisine, un éducatif gastronomique basé sur les recettes de cuisine!

ERE INFORMATIQUE

Le jeu que nous attendons désormais tous est Temple Of Flying Saucers, un jeu qui Exxosera tous nos vœux: graphisme fantastique et idée géniale!



LORICIELS

Décidément, ça ne bouge pas beaucoup chez Loricels. On attend toujours A-320 et Cobra 2, mais surtout l'annonce imminente d'un grand jeu d'arcade! Espérons que nous en saurons plus le mois prochain.

LANKHOR

La France entière attend Vroom, la meilleure simulation automobile que nous ayons pu voir, mais aussi Raiders, une simulation d'échanges boursiers! Un second jeu dans le style de Rudy et Mastico, Ploom, est également en préparation.

COKTEL VISION

Dakar, la légende de Djel et Hermès sont prévus pour bientôt, et s'annoncent tous excellents, mais nous vous en dirons plus le mois prochain.

TITUS

Titan ne devrait plus trop tarder pour Amiga et ST, mais tous les regards sont maintenant tournés vers Knight Force, présenté en préviews.

INFOGRAMES

Tintin sur la Lune devrait rapidement sortir. Quant aux autres jeux, on n'en sait pas plus pour le moment.

DES SURPRISES.

(Sapristi, bientôt 3615 GEN4)

UBI SOFT

Nous présentons B.A.T. en préviews dans ce numéro, alors que Skateball, un jeu de football où l'on peut tuer les adversaires sera également bientôt disponible.



OCEAN FRANCE CREE 6 EMPLOIS

1 POSTE:
FORMATION:
EXPERIENCE:

DIRECTEUR DE LA PROGRAMMATION
DUT Informatique ou plus
Réalisation d'un ou plusieurs logiciels ludiques.
Bonne expérience de l'assembleur 68000, du ST et de l'Amiga.

2 POSTES:
EXPERIENCE:

PROGRAMMEUR ST ET AMIGA
Réalisation d'un ou plusieurs logiciels ludiques.
Bonne maîtrise de l'assembleur 68000.

1 POSTE:
EXPERIENCE:

PROGRAMMEUR IBM PC ET COMPATIBLES
Réalisation d'un ou plusieurs logiciels ludiques.
Bonne maîtrise de l'assembleur 8086.

2 POSTES:
FORMATION:
EXPERIENCE:

PROGRAMMEUR JUNIOR
BAC Informatique ou plus.
Connaissance de l'assembleur 68000.

OCEAN

12, avenue du 8 mai 1945
95200 SARCELLES
Tél: 39 92 00 38
FAX: 39 94 44 68

LA FORCE

BATMAN™

THE CAPED CRUSADER

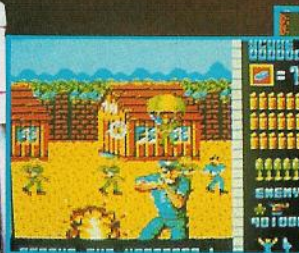
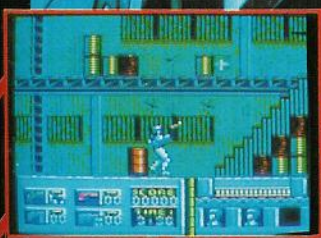
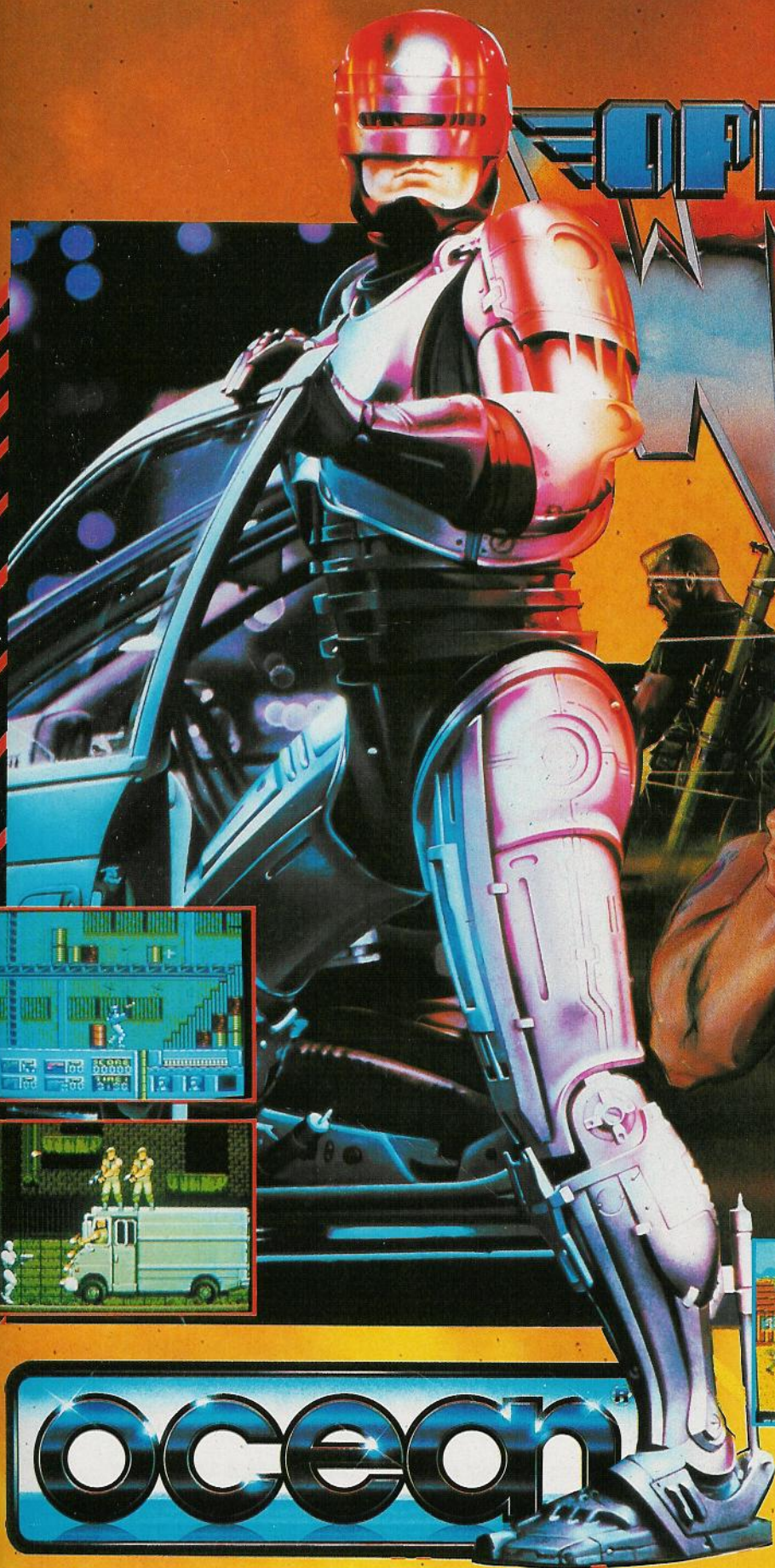


BATMAN™ & © 1988 DC COMICS INC.

D'OCEAN

OPERATIONS

NEW



TAITO
COIN-OP.

ocean

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

AMIGA

DIGI VIEW GOLD

Le fameux Digi-View de la firme New-Tek fait peau neuve. La version actuelle sera désormais remplacée par la Gold, ou plusieurs modifications ont été apportées.

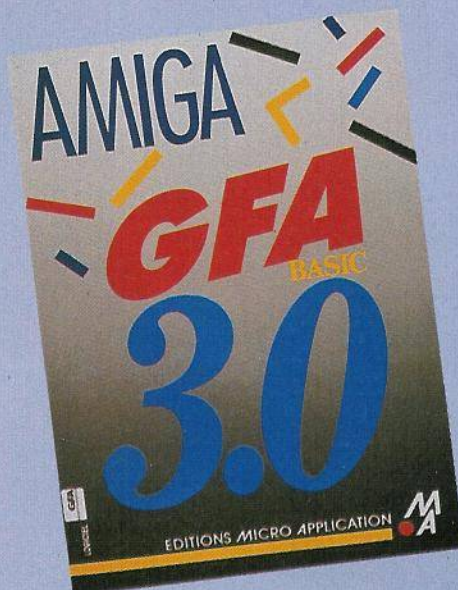
La plus importante se situe sur le Hard, qui dispose d'une électronique nettement plus sensible et d'une nouvelle présentation. Ce boîtier ne demande plus d'adaptateur pour se connecter sur les Amiga 500/2000. Le soft quant à lui reste pratiquement similaire, seuls certains algorithmes ont été améliorés offrant ainsi des nuances de couleurs plus subtiles.

Le Digi-View Gold est dès à présent disponible, à un prix pratiquement similaire à celui de l'ancienne version et de l'adaptateur.



LE GFA 3.0: c'était long, et c'est bon...

Pratiquement un an après sa première présentation au CEBIT de Hanovre, le GFA est enfin disponible ! Les Ataristes connaissent tous les virtualités de ce langage, qui connaît ses détracteurs mais aussi ses



inconditionnels. Nous ne ferons pas ici son procès, mais il est important de savoir que le GFA est un excellent compromis entre la facilité de développement et la qualité du code fourni. Le GFA offre aux programmeurs confirmés les qualités d'un langage structuré, à partir duquel il est possible d'intégrer directement du C ou de l'assembleur, d'appeler les bibliothèques du système (plus de 300 y sont déjà directement implémentés), et surtout un gain de temps de développement pour tout ce qui concerne par exemple, l'interface utilisateur ou la mise au point d'algorithmes.

Le débutant trouvera grâce au GFA le moyen de pénétrer dans les entrailles de son Amiga et d'en sortir en peu de temps des applications concrètes. En effet, la simplicité et l'efficacité de l'éditeur ainsi que le manuel, très pédagogique, garni de nombreux exemples, permet d'appréhender sans difficultés les très nombreuses commandes ou fonctions du langage.

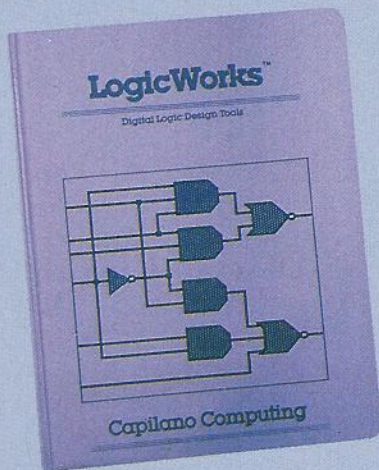
Il ne nous reste qu'à souhaiter au GFA Amiga le même succès que la version ST.

LOGICWORKS 2.0

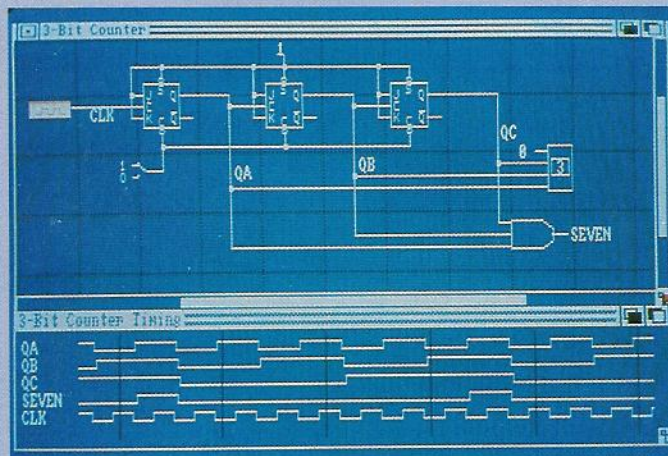
Voici le premier logiciel de simulation logique de qualité professionnelle disponible sur Amiga. Ce Kit logiciel est particulièrement destiné aux concepteurs de platines logiques.

Le package est constitué d'un classeur renfermant la notice (complète mais encore en anglais), et deux disquettes, l'une contenant les bibliothèques de composants, l'autre deux programmes. LogicWorks est le programme principal qui permet de concevoir ses propres circuits logiques.

La construction s'élabore à deux niveaux. Le premier permet, grâce à des éléments électroniques théoriques de base, l'élaboration de circuits simples qui deviennent, par



l'intermédiaire d'un second logiciel ("device Editor"), des (Macro)composants. Il est possible de réutiliser ces Macrocomposants à leur tour dans n'importe quel montage de LogicWorks, qui peut à son tour devenir un autre Macrocomposant. Il est important de souligner que le kit est fourni avec une très importante librairie de Macrocomposants: TTL, mémoires, 6809 ou Z80, résistances et condensateurs... Plus besoin de fouiller tout le labo à la recherche du composant si convoité et tant maudit...



On dispose par ailleurs, à l'intérieur du logiciel de différentes fonctions, de simulation, de paramétrage et surtout un chronogramme qui simplifient grandement la tâche du créateur.

Ce logiciel n'est certainement pas une panacée, mais apporte un confort et une simplicité qui n'a pas de prix... enfin 2300 Frs environ

A.M.A.S.

Dernier né de la firme Microdeal, AMAS regroupe dans un même boîtier un échantillonneur (8 bits stéréo) et un interface MIDI complète. Il est accompagné d'un logiciel qui permet de nombreuses manipulations.

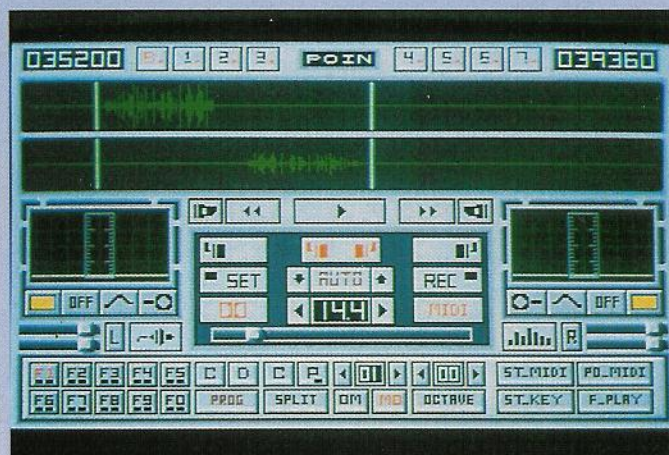
Deux versions du HARD sont disponibles, l'une pour le 1000 et l'autre pour les 500 et 2000. Elles monopolisent toutes deux les ports séries et parallèle de l'Amiga,

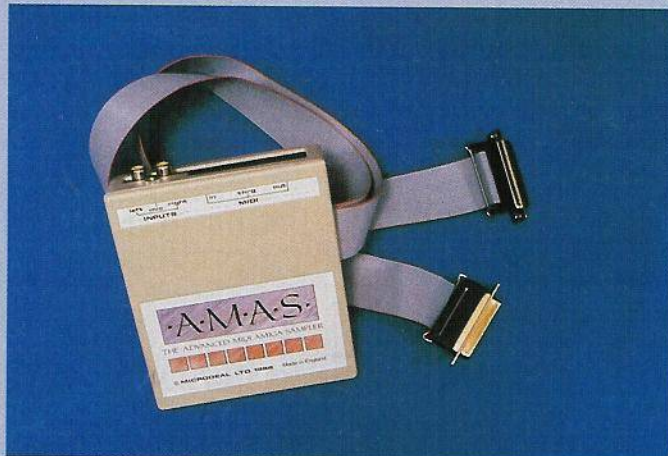


respectivement pour les transmissions du MIDI et des échantillons. Les entrées audio se font au niveau ligne sur deux prises RCA et sur un jack miniature pour l'entrée micro. La partie MIDI offre les traditionnelles in, out et thru et est compatible avec la plupart des autres logiciels.



Sur le plan du logiciel, AMAS permet deux types de travail, le premier étant l'enregistrement et le traitement des échantillons, le second offre une gestion MIDI des sons obtenus. Sa présentation très soignée et ergonomique camoufle certainement une certaine pauvreté du nombre des fonctions de traitement. Rien à voir avec AudioMaster par exemple, on ne dispose ici que





des commandes minimums et indispensable. Par contre, AMAS possède un interfacement MIDI, et ouvre ainsi la possibilité d'utiliser l'Amiga comme un instrument de musique. Les sons sont regroupés dans des banks dont le nombre dépend de la capacité de mémoire disponible (8 max), pouvant en contenir jusqu'à dix chacune. AMAS permet d'assigner chaque son d'une bank à une note, les banks quand à elles étant assignées aux canaux MIDI. On ne s'isole cependant que d'une polyphonie de quatre notes.

Le concept d'AMAS est très séduisant, mais malheureusement la partie logiciel reste tout de même limitée sous sa forme actuelle, le hardware est de bonne qualité, et devrait satisfaire ceux qui cherchent simultanément une interface MIDI et un sampler. Distribué par 16/32.

SCULPT 4D

Enfin disponible, voici une version évoluée venant compléter la ligne Ray tracing de l'éditeur Américain. Plus qu'une update, Sculpt 4D peut être considéré comme une version professionnelle de Sculpt-Animate.

Globalement, l'effort s'est porté vers une réorganisation du logiciel et la convivialité en a largement été améliorée. La notice, pour l'instant en anglais, a été complètement



refondue et offre une approche plus pédagogique et plus complète du logiciel.

Ce dernier, par ailleurs, s'est enrichi de nouvelles fonctions et modifications:

- De nouveaux sélecteurs de path et de hiérarchies;
- La fonction Modify regroupe maintenant tous les paramètres en une seule boîte, ce qui simplifie considérablement la programmation et limite d'autant les risques d'erreur. Autre avantage non négligeable pour les corrections: elle réaffiche les paramètres de l'objet ou du "vertice" sélectionné;
- Constructions d'objet en spirale;
- Il est possible de rendre invisibles objets ou "vertices", dans le but de simplifier l'édition, ceci n'influençant pas le rendu final;
- Il est possible de positionner directement le curseur sur l'un des sommets, au centre mathématique ou au centre de gravité d'un objet;
- Un Grid redéfinissable permet des positionnements plus précis;
- On peut ramener les points d'un objet sur le grid ou sur un même plan;
- Deux nouvelles matières ont été rajoutées: métal et transparent;
- La taille du carrelage de sol est maintenant réglable;
- Des modes de rendu intermédiaires ont été implémentés ainsi qu'un full overscan;
- La partie animation reste pratiquement inchangée, excepté que Sculpt 4D peut reconstituer une scène intermédiaire entre deux, à un moment donné, et qu'il est possible de définir la durée de chaque image de l'animation;
- Les macros ont été étendues à la partie animation. Elle doivent être conçues sur un traitement de texte (format ED) et peuvent par la suite être déclenchées par l'une des touches du clavier. Il est cependant dommage que le langage reste primitif, ce qui limite d'autant ses possibilités. Le fait de ne pouvoir y inclure des boucles ou des procédures mathématiques comme dans un simple basic empêche par exemple tout calcul de trajectoire ou de matière non linéaires.

D'une manière générale, Sculpt 4D devient réellement un outil, digne d'une station de travail, surtout avec la version 68020 (incluse dans le package). Une meilleure gestion de la palette HAM et de l'antialiasing offrent un rendu graphique d'une qualité irréprochable. Restent encore quelques regrets: la fonction fill fait toujours quelques caprices, mais surtout un manque de paramétrage de certaines fonctions telles que la brillance ou le smooth restreint le réalisme du rendu. Pour le mapping, nous devrons aussi attendre une prochaine version, que de nombreuses touches cachées et un petit panneau dans le coffret laisse présager.

A deux doigts du rêve...

CREER OU MODIFIER un icône Amiga

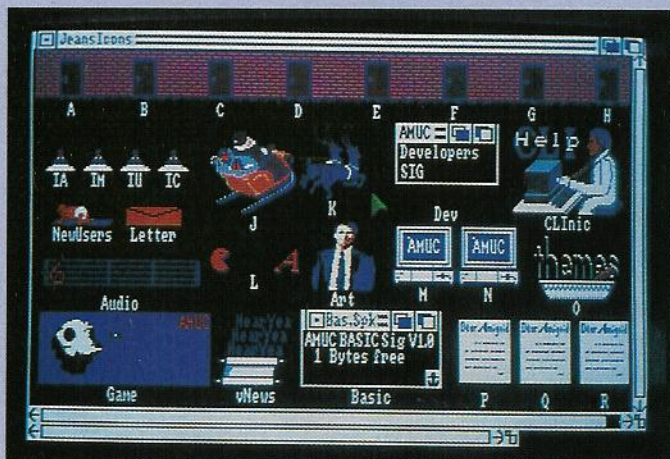
Ce qui fait le charme de l'écran Workbench, c'est la lisibilité engendrée par la présence de ces petits dessins colorés. Cependant, il n'est pas toujours évident que les pictogrammes vous conviennent, à cause d'un souci d'esthétique ou d'originalité ou bien simplement à cause de leur absence alors qu'ils auraient été justement très utiles.

Mais qu'est-ce qu'un icône ?

C'est un fichier qui porte le suffixe ".info". Ce fichier a le même nom que le programme ou tiroir qu'il illustre. Par exemple, le tiroir 'System' est illustré par l'icône 'System.info' et 'Calculator' par l'icône 'Calculator.info'. Ces fichiers sont le plus souvent courts (environ un peu plus d'un Ko), et ils contiennent le dessin, le type du programme ou tiroir, mais aussi des informations telles que leur localisation dans la fenêtre Workbench, ou dans la fenêtre de tel ou tel répertoire. Par exemple, 'System.info' contient la localisation de l'icône de System dans la fenêtre de la disquette Workbench et aussi la taille, la localisation de la fenêtre ouverte en cliquant deux fois sur System. Donc, un icône est bien plus qu'un simple dessin, et sa création demande donc plusieurs étapes.



Dans tous les cas, il vous faudra dessiner votre icône. Sur la disquette AmiCône (disponible à la boutique de GEN4), on peut trouver le programme VDraw. Qui n'est rien d'autre qu'un super logiciel graphique en "domaine public" (ne vous attendez pas à DPaint II!), et qui vous permettra de créer des brosse, de les enregistrer sur disque puis de les transformer en icônes par l'intermédiaire de ZapIcon présent dans le tiroir Creation de AmiCône.



Pour VDraw, il vous faut dessiner votre icône avec la souris, puis sélectionner l'option 'brosse' (la paire de ciseaux), ensuite entourer votre dessin avec le cadre en déplaçant la souris, et enfin cliquer quand vous êtes satisfait. La sauvegarde s'effectue en cliquant sur le dessin représentant une disquette: une fenêtre s'affiche à droite où vous cliquez sur le dessin représentant une



disquette avec une flèche qui pointe vers l'intérieur de celle-ci (c'est-à-dire transfert vers la disquette). Ensuite, il ne reste plus qu'à entrer le nom que vous voulez donner à votre brosse ("Brosse" par exemple).

Zapicon transforme les brosse de VDraw ou DPaint II en icône, voici sa syntaxe:

Zapicon Brosse Icône

Ici, Brosse est le nom de la brosse créée avec VDraw et Icône est le nom que vous désirez donner à votre icône. Il faut remarquer que pour Zapicon, il n'est pas utile de préciser le suffixe ".info".

Mais Zapicon ne fabrique que des icônes "Tool", et il existe pourtant différents types d'icônes (ça se complique!).

Les voici:

Tool: Pour un programme qui démarre tout seul dès que l'on clique deux fois sur lui (Ex: Calculator sur la disquette Workbench);

Drawer: Pour un tiroir qui peut contenir plusieurs programmes (Ex: System toujours sur la même);

Project: Pour les icônes des fichiers 'notes' créés par NotePad.

Garbadge: Un tiroir qui peut être vidé sous Workbench (Ex: TrashCan).

Donc, après avoir fabriqué un superbe icône avec ZapIcon à partir d'une brosse de VDraw, il ne vous reste plus qu'à l'associer au programme désiré. Il nous faut alors distinguer plusieurs cas:

* Votre programme est du type "Tool". Là, pas de problème. Vous copiez l'icône sur la disquette où se trouve votre programme, de la façon suivante:

COPY Icône.info RAM:
COPY RAM:Icône.info df0:Programme.info

Où "Icône.info" est le nom de l'icône que vous avez dessiné, et "Programme.info" le programme à 'icôniser'. Pour vérifier, il suffit de cliquer deux fois sur l'icône de la disquette, et d'admirer votre icône tout neuf et qui marche !

* Vous voulez 'icôniser' un tiroir, or zapicon ne génère que des icônes Tool. Il faut donc les transformer avec Icontype:

ICONTYPE d Icône (pas besoin d'ajouter ".info")

qui transforme Icône, qui était un pauvre Tool, en un Drawer puissant. Ensuite, il ne restera plus qu'à le copier avec le nom du tiroir sur sa disquette. Ce sera la même chose que plus haut avec un Tool.

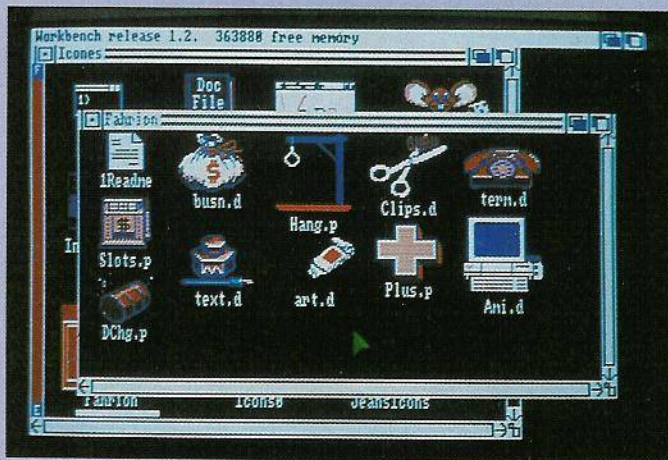
AMIGA

COPY icône.info RAM:
COPY RAM:Icone.info df0:Tiroir.info

Jusqu'à maintenant, nous avons vu comment créer un nouvel icône, mais il est aussi possible de ne changer que son dessin. Pour cela, on utilisera le programme IconImage présent sur la disquette Amicône disponible à la boutique de GEN 4 (j'ai parfois l'impression de me répéter un peu). IconImage se démarre à partir du CLI, en entrant IconImage, ou à partir du Workbench en cliquant sur son icône. Il suffit de rentrer le nom de l'icône à changer ("Programme.info" par exemple), puis d'entrer le nom de l'icône qui doit le remplacer ("Icone.info" par exemple). Il faut remarquer qu'ici, nous devons mettre ".info".

Cependant, certains icônes ont besoin d'un peu plus de soins. C'est le cas des icônes 'Project'. Par exemple, une note écrite avec Notepad, pour être affichée, a besoin du programme NotePad. Pour qu'elle fasse appel à lui, il faut que cela soit inscrit dans le fichier 'Note.info' ('Note' étant votre note). Pour cela, on se servira de l'option 'Info' du Workbench qui se trouve dans le menu 'Workbench' que vous verrez apparaître en cliquant sur le bouton de droite quand vous êtes devant l'écran bleu de votre Workbench. Cliquez sur votre Note et en laissant le bouton de droite enfoncé et en amenant le pointeur sur 'Info', vous verrez apparaître une fenêtre où sont inscrits le type de l'icône (vous pourrez vérifier que vous ne vous êtes pas trompé), d'autres informations et TOOL TYPES.

Dans le cas d'une note, vous avez: Sys:Utilities/Notepad c'est-à-dire que l'Amiga démarre Notepad puis s'occupe



de votre Note. Si vous venez, par exemple, de créer un icône pour une image IFF et que vous voulez commander son affichage à partir du Workbench, grâce à une routine du type ViewILBM, il vous faudra taper dans la fenêtre TOOL TYPES: Sys:ViewILBM

Parti de là, plus rien ne vous empêche de créer à votre guise des icônes et de laisser libre cours à votre imagination débordante pour illustrer vos écrans Workbench.

Cependant, certains programmes ne peuvent démarrer qu'à partir du CLI, car ils ont été conçus ainsi. Vous vous en apercevrez, si votre programme ne fonctionne pas correctement ou si vous obtenez l'erreur 121 de l'AmigaDos, c'est-à-dire que le programme n'est pas démarrable.

Surtout, n'oubliez pas le type de l'icône que vous créez.

Voilà, j'espère que avoir été assez clair, et que la force soit avec vous.

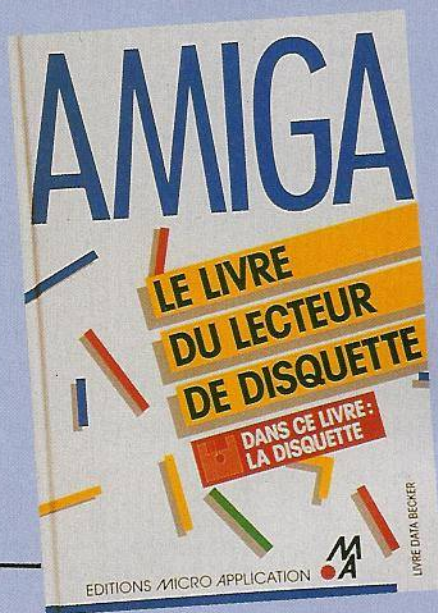
Jean Michel Marie-Julie

LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE

Le dernier ouvrage de micro application, entièrement dédié au lecteur de disquette est disponible.

Ce livre s'adresse autant au débutant qu'au programmeur confirmé. Il traite des accès et des problèmes que l'on peut rencontrer dès que l'on a à faire au lecteur, aussi bien à partir du workbench, du DOS ou du basic, que lors de programmations plus sophistiquées. Il analyse la structure et l'organisation, des fichiers, trackDisk device, des virus, etc...

Comme dans les autres ouvrages de cet éditeur, une disquette contenant, les exemples et applications, est fournie.



Episode no3:

A LA DECOUVERTE DE L'AMIGADOS

LE PAYS DES STARTUP-SEQUENCES

Depuis le mois dernier, vous avez sûrement exploré à fond les entrailles de votre disquette Workbench, et elle n'a désormais plus de secrets pour vous. Vous vous êtes certainement déjà demandé comment fabriquer une disquette de travail qui démarre toute seule et qui contient votre (ou vos) programme(s) préféré(s). Par exemple, installer NotePad sur une disquette séparée afin de ne pas encombrer votre disquette Workbench avec votre futur Best-seller.

Pour cela, il va falloir faire attention à divers problèmes:

- Rendre votre disquette "Auto-Boot" (qui démarre toute seule comme une grande);
- Ecrire une startup-séquence, c'est-à-dire une liste d'instructions qui seront exécutées dans l'ordre, lors de l'insertion de la disquette;
- Inclure sur votre disquette TOUS les fichiers nécessaires au bon fonctionnement de votre ou vos programmes et aussi les commandes CLI utilisées dans votre Startup-séquence.

Prenons les étapes une par une, en tentant de ne rien omettre. Tout d'abord, munissez-vous d'une disquette vierge formatée (avec l'option Format du Workbench). Puis enregistrez les commandes CLI nécessaires à la manipulation:

```
cd df0:c
Copy copy ram:
Copy dir ram:
Copy execute ram:
Copy Cd ram:
Copy Makedir ram:
Copy Ed ram:
Copy Echo ram:
Copy Bindrivers ram:
Copy Setmap ram:
Copy LoadWb ram:
Copy SetClock ram:
Copy Path ram:
Copy If ram:
Cd ram:
```

Puis rendons notre disquette Auto-Boot, en entrant:

Install df0:

(Auparavant, on l'aura mise dans le lecteur interne). L'instruction Install "installe" un boot sur les premières pistes de la disquette, où le système pourra savoir, dès l'insertion, s'il s'agit d'une disquette contenant le Dos ou d'une disquette étrangère. Cette instruction est aussi utilisée pour détruire certains virus, car ces derniers vont se loger dans les premières pistes. Cela fait, il nous faut créer la Startup-sequence, qui doit se trouver dans le tiroir "s" de la disquette comme sur un disque Workbench.

Il nous faut donc déjà fabriquer un tiroir "s":

MakeDir df0:s

MakeDir (ou 'Make a directory') signifie "créer un tiroir". Nous allons maintenant remplir ce tiroir avec la Startup-sequence, grâce à Ed. On entre:

Ed Startup-sequence

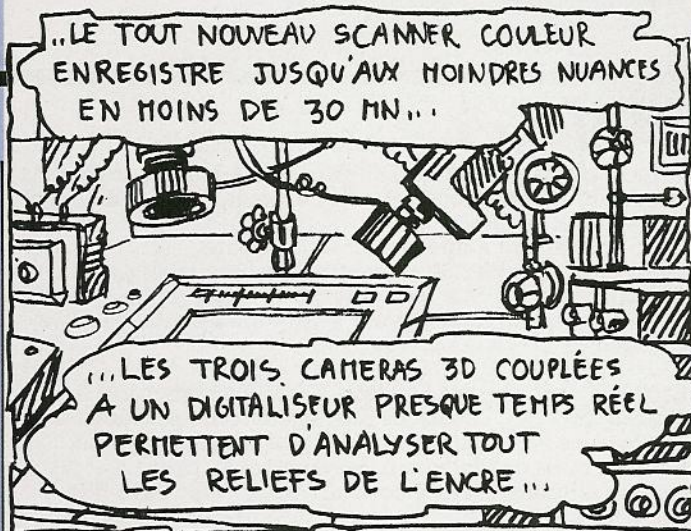
On est maintenant face à un écran vide et un curseur qui attend qu'on lui fasse faire quelque chose. Dans tous les cas, il attendra que je vous explique comment faire une belle Startup-sequence que vous pourrez montrer fièrement à vos amis. Voici en exclusivité la startup-sequence d'une disquette Worbench 1.2:

```
echo "A500 Workbench 1.2 F Version 33.56
23-APR-87*N"
```

```
BindDrivers
if EXISTS sys:system
  path sys:system add
endif
if EXISTS sys:utilities
  path sys:utilities add
endif
Dir RAM:
Path RAM: add
SetMap f
Addbuffers df0: 20
Loadwb
failat 30
SetClock >Nil: Opt load
Date
endcli > nil:
```



La commande Echo permet d'afficher des textes à l'écran (comme Print en Basic, quelle culture!). Le texte doit être entre guillemets, attention à ne pas en mettre à l'intérieur de votre texte, sinon c'est l'erreur de syntaxe.



Cependant, on peut spécifier le type de caractères, les couleurs, la taille de la fenêtre CLI. Nous le verrons en fin de cet article afin de ne pas encombrer ce paragraphe.

BindDrivers permet l'intégration des pilotes contenus par "Expansion" au système. Ces pilotes s'occupent des extensions hard de l'Amiga, comme le disque dur ou l'émulation PC ou AT sur un A2000. Donc, ne l'oubliez pas si vous possédez une extension de ce genre.

La commande if Exists sys:system veut dire 'si System existe alors'. Sys représente la disquette avec laquelle on a démarré le système (ici, c'est le Workbench). Il s'agit en fait d'un test, et si le tiroir System est sur la disquette Workbench, on fait ce qui suit sinon on saute à l'instruction suivant "Endif", c'est-à-dire 'fin de condition'.

'Path sys:system add' est l'instruction exécutée si System existe. Path définit les chemins que l'AmigaDos suivra pour trouver une instruction. C'est-à-dire que si vous lui demandez l'exécution d'une commande qui ne se trouve pas dans le tiroir "c", au lieu de vous dire qu'il ne l'a pas trouvée, il ira chercher en plus dans un autre répertoire, et ici, il cherchera aussi dans System. Cela permet, par exemple au cas où l'on veuille utiliser Notepad qui est dans le tiroir Utilities, d'entrer tout simplement: Notepad au lieu de Utilities/Notepad.

Dir Ram: permet d'afficher l'icône du disque virtuel ram: dans le Workbench.

Setmap f que vous connaissez déjà (le clavier français).

AddBuffers met de côté quelques Ko pour votre lecteur de disquette, constituant ainsi un buffer. L'accélération produite vient du fait que les données peuvent avoir besoin d'un peu de mémoire pour s'installer et cela évitera aussi des accès disque lorsqu'on en a besoin. Par exemple, la première fois que vous entrerez Dir, l'Amiga chargera Dir, et si vous entrez Dir une seconde fois, il n'y aura pas d'accès disque en ce qui concerne la commande, mais seulement la lecture de la disquette pour constituer le répertoire. Un petit conseil: n'abusez pas de mémoire pour AddBuffers, car la valeur qui suit AddBuffers représente le nombre de blocs de 512 octets réservés et cela se déduit directement de la mémoire système.

LoadWb ou LoadWorkbench signifie 'charger le Workbench'. Si vous l'oubliez, à la fin de la Startup, vous serez devant un écran vide, et vous ne pourrez en sortir qu'à coup de CTRL+A+A.

Failat, c'est la limite d'erreur à partir de laquelle la startup-sequence doit s'arrêter. L'instruction est suivie d'un paramètre, c'est le seuil de gravité au-dessus duquel

AMIGA

l'exécution de la startup doit s'arrêter. A chaque fois qu'il y a une erreur, l'instruction retourne un code d'erreur à l'AmigaDos:

- 5 correspond à une erreur sans gravité;
- 10 correspond à une erreur pas trop grave, qui peut être corrigée;
- 20 correspond à une erreur grave, qui ne peut pas être corrigée;

SetClock >nil: Opt load permet à votre Amiga d'être à l'heure. En effet, l'heure de l'horloge interne permanente est chargée dans l'AmigaDos qui possède sa propre horloge, mais qu'il a besoin de remettre à l'heure à chaque allumage. L'instruction SetClock Opt Save met votre horloge interne à l'heure. Bien sûr, tout ce que je viens de dire n'a aucune importance pour ceux qui n'ont pas d'horloge permanente, donc dans ce cas, ne mettez pas cette instruction dans la startup-sequence et vous gagnerez un peu de temps.

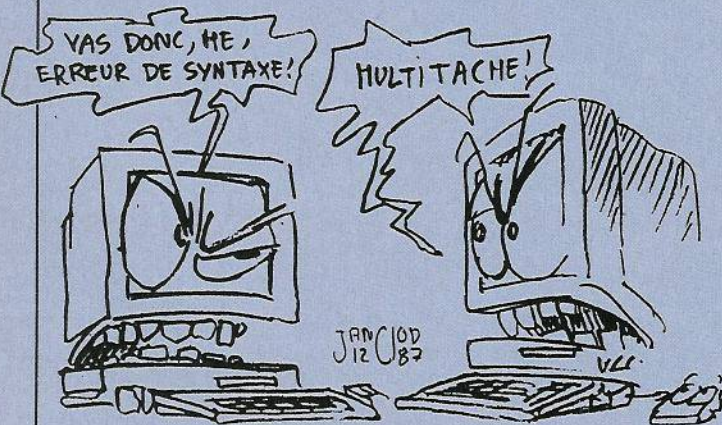
Date, ici, affiche la date. Il permet aussi de mettre votre Amiga à l'heure, avec la syntaxe suivante:

Date Heure Date

Pour l'heure, il faut respecter le format: HH:MM:SS et rappelez-vous que 29H99 et 97 secondes n'existe pas. Pour la date, il faut l'introduire ainsi: JJ-MMM-AA, l'AmigaDos admettant les dates du 02-Jan-78 jusqu'au 18-Jan-46 (2046). Pour les mois, on ne met que les trois premières lettres, mais en anglais (Jan, Feb, Mar, Apr, May, Jun, Jul, Aug, Sep, Oct, Nov, Dec). Si l'une des données contient des nombres avec un seul chiffre, n'omettez pas de mettre un zéro avant (pas 5 mais 05).

C'est le moment de sortir les mouchoirs, car c'est la fin de la startup-sequence, et l'on ferme la fenêtre CLI. Notez que si vous voulez une disquette de travail pour utiliser le CLI, vous n'avez qu'à supprimer cette instruction et le système vous rendra la main dès la fin de la Startup.

Vous avez vu plusieurs fois apparaître Nil: . Il s'agit d'un périphérique qui reçoit les données mais qui n'en fait



rien, et il permet la destruction de données indésirables.

Maintenant, vous savez tout sur la Startup de votre Workbench, et vous pouvez utiliser les instructions vues ci-dessus ainsi que, bien sûr, toutes les instructions de l'AmigaDos ou programmes exécutables. Voyons maintenant un exemple de Startup maison... Il n'y a pas de droit d'auteur, donc libre à vous de la reproduire, la transformer et la répandre dans le monde entier...

Run ViewILBM Germaine
Echo "Bienvenue dans le monde merveilleux de l'Amiga !"
Echo "Dans quelques instants, vous serez aux commandes d'une machine extraordinaire"

```
Echo ""
Echo "Je ne vous demande qu'un peu de patience"
Echo ""
Wait 10
BindDrivers
if EXISTS sys:system
  path sys:system add
endif
if EXISTS sys:utilities
  path sys:utilities add
endif
Dir Ram:
Path Ram: add
SetMap f
Addbuffers df0: 20
LoadWB
SetClock >Nil: Opt load
Date
Assign Notepad sys:Utilities/Notepad
Notepad
```

Cette Startup ressemble beaucoup à celle du Workbench, c'est normal, elle fait tout de même des choses très utiles. En plus on trouve, 'Run ViewILBM Germaine'. L'instruction Run permet d'utiliser le multitâche de l'Amiga, on en a déjà parlé au sujet de Ed. Ici, Run permet de lancer l'exécution de l'instruction qui suit, tout en affichant le message des commandes Echo qui suivent. On évite ainsi de rester devant un écran vide, car pendant que l'image se charge (ViewILBM Germaine affiche l'image Germaine), le message contenu dans Echo s'affiche.

On trouve aussi l'instruction Assign, qui s'occupe des "assignations". Par exemple, si vous êtes fatigué d'entrer Preferences au clavier, grâce à l'instruction Assign p: sys:Preferences, vous n'aurez plus qu'à entrer "p". Les assignations sont très utiles, car certains programmes vont chercher certaines informations sur une disquette ou dans un répertoire particulier, et si vous décidez de les déplacer avec le programme sur une autre disquette qui ne possède pas le même nom, il ne les trouvera pas sauf si l'AmigaDos intervient du fait qu'il aura été prévenu par Assign que tel ou tel disque pouvait aussi être appelé autrement. C'est clair ?

En fait, si un programme vous renvoie une erreur du genre 'disquette X n'existe pas' et qu'il est à présent sur la disquette mais que votre disque s'appelle maintenant Y, il faut faire un Assign Y: X:.

Votre Startup-sequence est maintenant terminée, mais si vous rebootez avec cette disquette, vous aurez un magnifique message d'erreur du genre: 'Unknow command Echo' (Commande Echo inconnue). Car il ne faut pas oublier de copier toutes les commandes dont vous vous servez dans votre startup dans un tiroir "c":

```
Makedir df0:c
Copy Echo ram:
Copy Bindrivers ram:
Copy Setmap ram:
Copy LoadWb ram:
Copy SetClock ram:
Copy Path ram:
```

et toutes les instructions supplémentaires que vous pouvez utiliser dans votre Startup...

Mais ce n'est pas tout: la dernière fois, nous avons étudié la disquette Workbench et il y avait des tiroirs devs ou libs où sont enregistrées des données essentielles au fonctionnement de l'Amiga. Il faut donc qu'elles soient présentes sur votre disquette. Insérez votre Workbench et entrez ceci:

```
Cd df0:
Makedir ram:libs|1|Fonts|Devs
Copy libs ram:
```



```
Copy l ram:
Copy fonts ram: all
Copy df0: Preferences ram:
Copy devs ram: all
Delete ram: devs/printers all
Makedir ram: devs/printers
Copy devs/printers/<Votre driver d'imprimante> ram:
Cd ram:
```

Pas de panique ! En fait, c'est très simple: si vous avez une MPS 1000, il n'est pas vraiment utile d'avoir sur votre disquette le driver de l'Epson. Donc, on copie tous les drivers en mémoire puisqu'ils font partie de Devs, puis on les efface, et on fabrique un tiroir Printers où l'on met votre Driver. Bien sûr, à la place de <Votre driver d'imprimante>, vous mettez MPS_1000 par exemple. Toutefois, si vous ne possédez pas d'imprimante vous n'avez pas à mettre les lignes:

```
Copy devs ram: all
MakeDir ram: devs/Printers
Copy <Votre driver d'imprimante> ram: devs/Printers
```

De plus, le signe 'l' veut dire 'et', c'est-à-dire que l'AmigaDos fabriquera un tiroir libs, un tiroir l, etc. On utilise l'option 'All' dans Copy, lorsqu'on copie un tiroir et que l'on désire que les sous-tiroirs qu'il contient soient aussi copiés.

Cela fonctionne aussi pour une disquette, par exemple:

```
Copy df0: ram: all
```

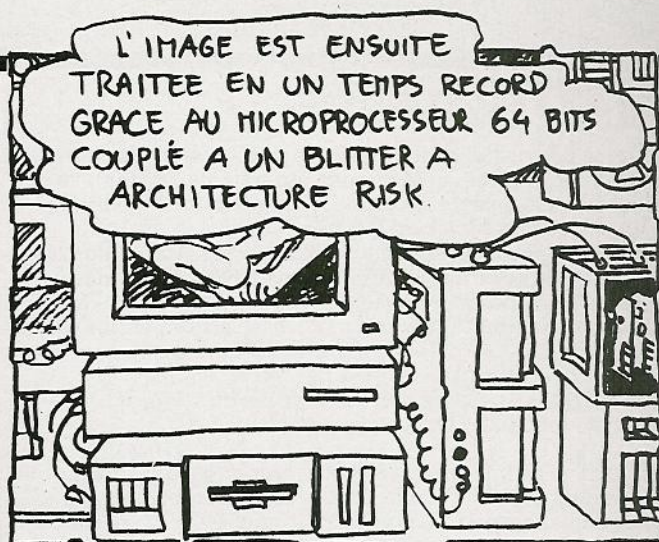
copiera le contenu de df0: dans ram:. Cependant, cette opération est beaucoup plus lente qu'avec Diskcopy. Retirez votre Worbench, insérez votre disquette, et entrez:

```
Makedir ram:libs|l| Fonts|Devs
Copy libs df0:
Copy l df0:
Copy fonts df0: all
Copy devs df0: all
Copy Preferences df0:
```

Il ne faut surtout pas oublier d'enregistrer tous les fichiers dont vous aurez besoin avec votre programme et le programme lui-même !!! L'heure de baptiser votre nouvelle disquette avec l'instruction Relabel est maintenant arrivée:

```
Relabel df0: Amelie (où Amelie est le nom de ma... disquette)
```

Voilà, c'est fini, et pour vérifier, rebootez votre Amiga avec cette nouvelle disquette. Si vous n'avez pas mis de EndCLI, l'écran Workbench se trouve derrière la fenêtre CLI.



Je vous avais promis de vous dévoiler les mystères de Echo, eh bien les voici. Il s'agit de codes que l'on entre à l'intérieur des guillemets, par exemple Echo "*e[1m Bonjour" affichera Bonjour en caractères gras. Je vous en donne d'autres:

```
*e[1m caractères gras
*e[4m souligné
*e[3m italique
*e[7m Video inverse
```

```
*e[2m écriture noire      *e[40m fond bleu
*e[30m ----- bleue     *e[41m ---- blanc
*e[31m ----- blanc     *e[42m ---- noir
*e[32m ----- noir      *e[43m ---- orange
*e[33m ----- orange
```

```
*e[nu n représente la largeur en caractères de la
fenêtre CLI
*e[nx n représente la largeur en pixels de la marge
*e[ny n représente la distance en pixel du bord
supérieur de la fenêtre
*e[nt n représente le nombre de lignes de la fenêtre
CLI.
```

Maintenant, vous savez tout pour fabriquer vos disquettes de travail auto-boot et même leur donner une super présentation. Donc à bientôt, pour de nouvelles aventures.

Jean Michel Marie-Julie

Les dessous d'AGNES et de DENISE

Afin de mieux comprendre le listing du dernier numéro, il est nécessaire de posséder une liste des registres des coprocesseurs vidéo de l'AMIGA. Je vous donne donc aujourd'hui une synthèse des registres les plus intéressants pour réaliser des animations graphiques.

Les deux "puces" qui nous intéressent sont AGNES et DENISE: la première regroupe le contrôleur vidéo et le blitter et la seconde est aussi connue sous le doux nom de COPPER. La liste des registres fournit le nom, la taille et

AMIGA

l'adresse de chacun d'entre eux ainsi qu'une explication de son rôle. L'adresse est donnée à partir de \$dff000, la taille, elle, est donnée avec un .W pour un mot (16 bits) et un .L pour un mot long (32 bits). Certains registres possèdent deux adresses, l'une pour les lire et l'autre pour les modifier. Dans ce cas-là, les deux adresses sont indiquées avec un r pour l'adresse où l'on lit (R pour Read) et un w pour l'adresse où l'on écrit (W pour Write).

Le copper a été détaillé dans le dernier numéro, je donnerai donc juste des petits rappels:

Cet étrange animal peut se synchroniser parfaitement avec le balayage de l'écran, et il possède son propre langage qui comporte trois instructions: MOVE, WAIT et SKIP. Les registres du copper sont les suivants:

COP1LC.l (\$80)	Pointeur sur la copper-list;
COP2LC.l (\$84)	Pointeur sur une seconde copper-list (rarement utilisée);
COPJMP1.w (\$88)	Un appel à cette adresse provoque un saut du copper au début de la copper-list pointée par COP1LC;
COPJMP2.w (\$8A)	Idem mais pour COP2LC;
COPCON.w (\$2E)	Si le bit 1 est à 1, le copper a accès aux registres 16 à 31 (à partir de \$dff000);
DMACON.w (\$96w \$02r)	contrôle des accès DMA, pour que le copper puisse écrire dans les registres, le bit 7 doit être à 1;
INTREQ.w (\$9Cw \$1Er)	"Interrupts Request": Permet de déclencher une IT avec le copper en mettant le bit 4 à 1. Il faut le remettre à 0 après avoir traité l'IT;
INTENA.w (\$9Aw \$1Cr)	"Interrupts Enable": Permet d'autoriser l'IT copper, pour cela il faut mettre le bit 4 à 1.

L'interruption copper est une IRQ comme une autre, et l'on peut très bien déclencher une IRQ en changeant n'importe quel bit de INTREQ. La programmation du copper se fait dans cet ordre:

- * DMACON pour autoriser le DMA;
- * COP1LC pour indiquer la nouvelle copper-list;
- * COPJMP1 pour valider cette nouvelle adresse;

Il faut de plus avoir écrit une copper-list avec des DC.

La syntaxe des instructions du copper est:

MOVE [0000000r][rrrrrrr0][ddddddddd][ddddddddd]

r=Registre (toujours pair donc bit 0 à 0)

d=Donnée (mot donc deux accès pour les mots longs)
Cette instruction permet de modifier la valeur d'un registre.

WAIT [yyyyyyyy][xxxxxxx1][bvvvvvvv][hhhhhhh0]

y=Position verticale attendue

x=Position horizontale (précision de 4 pts lowres et 8 high)

b=Le copper doit-il attendre le blitter (0=Oui 1=Non)

v=Masque binaire vertical

h=Masque binaire horizontal

Cette instruction attend une position du faisceau d'électron.

SKIP [yyyyyyyy][xxxxxxx1][bvvvvvvv][hhhhhhh1]

y=Position verticale attendue

x=Position horizontale (précision de 4 pts lowres et 8 highes)

b=Le copper doit-il attendre le blitter (0=Oui 1=Non)

v=Masque binaire vertical

h=Masque binaire horizontal

Cette instruction passe l'instruction suivante dans la copper-list si une certaine position a été dépassée par le faisceau d'électrons du moniteur.

La deuxième bête que nous allons étudier est le blitter. Son rôle dans un système tel que l'Amiga est de transférer des blocs de bits afin d'accélérer les animations graphiques. Le blitter est le responsable des scrollings, BOBs, et autres excentricités propres à l'Amiga... Sa programmation est beaucoup plus complexe que celle du copper. De plus, il peut aussi tracer des lignes, mais nous ne verrons aujourd'hui que la fonction de transfert de blocs. Ses registres sont les suivants:

BLTAPT.l (\$50)	
BLTBPT.l (\$4C)	Ces quatre registres sont les pointeurs sur les
BLTCPT.l (\$48)	trois sources (A, B & C) et la destination du BLTCPT.l (\$54) transfert (D)
BLTAMOD.w (\$64)	
BLTBMOD.w (\$62)	Ces registres contiennent les
BLTCMOD.w (\$60)	modulos du transfert, cette valeur
BLTDMOD.w (\$66)	est ajoutée à la fin de chaque ligne.
BLTALWM.w (\$44)	Masque des 16 pts à droite pour la source A
BLTAFWM.w (\$46)	Masque à gauche
BLTCON0.w (\$40)	
Bits 0-7	Sélection des fonctions logiques
8 USED	Validation de la destination D
9 USEC	Validation de la source C
10 USEB	Validation de la source B
11 USEA	Validation de la source A
12-15 ASH0-ASH3	Décalage en pts de la source A
BLTCON1.w (\$42)	
Bits 0 LINE	tracé de ligne
0=Non (mode blocs) 1=Oui	
1 DESC	balayage des données
0=croissant 1=décroissant	
2 FCI	Mode de remplissage
0=Intérieur 1=Extérieur	
3 IFE	Mode de remplissage inclusif
4 EFE	Mode de remplissage exclusif
5-11	Inutilisés
12-15 BSH0-BSH3	Décalage en pts de la source B
BLTSIZE.w (\$58)	Taille du bloc et démarrage du blitter
Bits 0-5	Largeur du bloc en mots
64 mots=1024 pts	
6-15	Hauteur en pts (1024 pts)
	Ecrire dans ce registre déclenche le transfert du bloc

BLTSIZE.w (\$58) Taille du bloc et démarrage du blitter

DMACON.w (\$96w \$02r) contrôle du DMA

- Bits 6 Accès blitter au DMA (0=Non 1=Oui)
- 10 Priorité du blitter sur le 68000 pour le DMA
- 13 Détection de bloc vide (0=Pas vide 1=vide)
- 14 Blitter occupé (0=Non 1=Oui)

Le blitter et le 68000 partagent les mêmes cycles et donc ne peuvent travailler simultanément (sur 512 Ko)

Sa programmation se fait dans cet ordre:

- * DMACON (bit 6 et 10 la plupart du temps)
- * Pointeurs d'adresses BLTxPT source et destination
- * Modulos BLTxMOD (souvent à 0)

- * Masques BLTAXWM (souvent à \$ffff) pour la source A
- * contrôle du blitter BLTCON0
- * idem avec BLTCON1 (pour des transferts de blocs, les bits 0, 2, 3 et 4 sont à 0)
- * Démarrage en indiquant la taille du bloc dans BLTSIZE
- * On peut attendre la fin du transfert en testant le bit 14 de DMACON

Il reste enfin à étudier les registres vidéos sans lesquels il est hors de question de faire des démos...

COLORx.w (\$180+2x) Registre de la couleur x

Bits	0-3	Bleu
	4-7	Vert
	8-11	Rouge

DIWSTRT.w (\$8E) Coordonnées du coin haut-gauche de la fenêtre d'affichage.

Bits	0-7	Coordonnée horizontale (précision de 4 pts lowres et 8 pts highres)
Bits	8-15	Coordonnée verticale (précision 1 pt)

DIWSTOP.w (\$90) Coordonnées du coin bas-droite

BPLCON0.w (\$100) contrôle de l'affichage

Bits	0	Inutilisé
	1	ERSY Genlock vidéo
	2	LASE Mode entrelacé (0=Non 1=Oui)
	3	LPEN Stylo optique (0=Non 1=Oui)
	4-7	Inutilisés
	8	GAUD Genlock audio
	9	COLOR_ON Mode couleur (0=Non 1=Oui)
	10	DBLPF Mode dual-playfields (0=Non 1=Oui)
	11	HOMOD Mode HAM (0=Non 1=Oui)
	12-14	BPU0-PBU2 Nombre de plans (0-5 + Halfbrite mode)
	15	HIRES Mode haute-résolution (640 pts 0=Non 1=Oui)

BPLCON1.w (\$102)

Bits	0-3	Décalage horizontal des plans impairs
	4-7	Décalage des plans pairs
	8-15	Inutilisés

BPLxPT.1 (\$E0+4x) x=0-5 Pointeurs vidéos dynamiques
BPL1MOD.w (\$108) Modulo du playfield 1 en mots.

Cette valeur est rajoutée au pointeur du bitplan en fin de ligne et permet donc de définir un bitplan plus large que la partie visible. Par exemple, s'il apparaît à l'écran 320 points dans la largeur (40 octets par ligne) et que l'on veuille définir un bitplan de 480 points, il suffit d'indiquer un modulo de 20 octets, ou 10 mots. En fin de ligne, le pointeur vidéo sautera 160 points...

BPL2MOD.w (\$10A) Modulo du playfield 2 en mots.

DDFSTR.w (\$92) Délai avant le "video data fetching" (=\$0038)

DDFSTOP.w (\$94) Fin du "video data fetching" (=\$00d0)

De plus, il faut savoir que sur Amiga, les pointeurs vidéo sont dynamiques. Cela signifie qu'ils s'incrémentent sans cesse et obligent donc le système à les remettre à leur valeur de départ au début de chaque balayage. Pour cela, la plupart du temps, la copper-list débute par la remise en place de ces pointeurs.

Les effets utilisés dans les démos sont souvent dus à une judicieuse utilisation du copper et des registres vidéos. Par exemple, lorsque l'on voit une image onduler horizontalement avec une amplitude inférieure à 16 pts, il est probable qu'elle est animée simplement en indiquant une valeur différente à BPLCON1 à chaque ligne (grâce au copper). Ce type d'animation ne prend que quelques dizaines de cycles et est bien plus propre et



performante que la même chose faite à coups de blitter... Dans le scrolling du mois dernier, une combinaison des deux coprocesseurs permettait d'une part une déformation (registres vidéos + copper) et d'autre part un mouvement (avec le blitter). En règle générale, les déformations sont faites avec le copper et les registres vidéos alors que les mouvements généraux sont réalisés avec le blitter (on peut néanmoins réaliser des scrollings en modifiant les pointeurs des bitplans, mais c'est une autre histoire, dans le prochain numéro peut-être...). Un dernier détail: pour faire une animation "propre", il est primordial de se synchroniser avec le balayage. La méthode couramment choisie consiste à réaliser toute l'animation dans l'IRQ déclenchée par le copper (qui est synchronisé avec le balayage).

Un peu de vocabulaire pour se cultiver:

* Bitplan: "plan de bits". Zone mémoire représentant un plan de bit. Il faut autant de bitplan que de bits dans la couleur (2 pour 4 couleurs, 3 pour 8, 4 pour 16...).

* Playfields: "Terrain de jeu" (quel est le rapport ?) Le playfield regroupe des bitplans pour former une "image" parfois plus grande que la partie visible à l'écran. En mode dual-playfield, l'Amiga considère deux playfields, l'un regroupant les plans pairs et l'autre les plans impairs.

* Fenêtre d'affichage: elle n'a rien à voir avec les fenêtres d'intuition, c'est simplement la zone où va s'afficher la portion de mémoire vidéo délimitée par le programmeur.

* VBL: Interruption déclenchée à chaque passage du faisceau d'électron en haut de l'écran.

Voilà, c'est tout pour ce numéro. Vous pouvez trouver des indications plus complètes sur le hardware de l'Amiga dans le fameux **HARDWARE MANUAL**, livre de chevet (en anglais) de tout programmeur en assembleur, ou bien dans la "bible de l'Amiga" de Micro-application qui détaille également les routines des ROMs.

Après les quelques explications sur les registres, nous pouvons continuer notre étude sur des scrollings sur amiga. Oublions quelques temps le blitter pour nous consacrer à une programmation bien plus subtile des scrollings...

Les scrollings peuvent être réalisés de deux manières différentes; la première, utilisée dans le premier article, fait le déplacement avec le blitter. Cette technique souffre d'un gros défaut: elle est lente, même avec un processeur spécialisé comme Agnes. La seconde est plus élégante et consiste à déplacer les pointeurs vidéos dans la mémoire afin de donner une impression de mouvement. C'est ce que nous allons voir aujourd'hui. Comme vous pouvez le constater, le programme est court



INFORMATION

AMIGA 500+CABLE PERITEL	4450
AMIGA 500.MON.COULEUR 1084S	7250
AMIGA 500.COUL.EXTENSION 512K	7990
AMIGA 500 MON.HR.2080 EXTENSION 512K	9490
AMIGA 500 COUL.GENLOCK	10690
AMIGA 500 COUL.DISQUE DUR 20 MEGA	13990
AMIGA 2000+MON1084S	14500
AMIGA 2000 COUL.DISQUE DUR 20 MEGA	20490
AMIGA 2000 COUL.EXTENSION 2 MEGA	20990
AMIGA 2000 COULDD 20 MEGA.EXT2 MEGA	26990
AMIGA 2000 COUL.DISQUE DUR 60 MEGA	25990
AMIGA 2000 COUL.EXTENSION 8 MEGA	37990

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

S.A.V assuré sur place, tous les jours par
des personnes sérieuses et compétentes.

Nous acceptons toutes commandes administratives.

Le matériel et les logiciels sont testés.

Formation assurées par un de nos nouveaux
services. il est recommandé de prendre un
rendez-vous pour toutes démonstration afin
de mieux vous satisfaire.

NOUVEAU SCANNER UNIVERSEL 8000 FRANCS

PERIPHERIQUES

LECTEUR COMMODORE 3"1/2	1390	EXTENSION 2 MEGA A2000	6490	DIGIVIEW GOLD	2290
LECTEUR EXT. 3"1/2	1350	EXTENSION 8 MEGA A2000	23490	FILTRE DIGIT. DG88	2390
LECTEUR CUMANA 5"1/4	2190	EXTENSION 512K A500	1490	DIGITALISEUR DIAPOS FOTOVIX	23990
LECTEUR INTERNE A2000	1650	CARTE AT A2000	NC	STATIF DIGIT.	NC
HANDY SCANNER TYPE4	3490	CARTE XT A2000	5590	GEL D'IMAGE FB10	5590
MONITEUR COMMODORE A1084S	2990	CO-PROC.68020/882 25 Mhz	19900	GENLOCK GST P	NC
MONITEUR COMMODORE A2080	4490	DRAGSTRIP	5990	GENLOCK PAL/A 8802	3490
		SCANNER PRINT TECHNIK	7990	GENLOCK GST 2000	17990
KIT DISQUE DUR A2000	6150	TABLETTE CRP A3	7990	ENCODEUR PAL	2520
DISQUE DUR 20 MEGA A500	6990	TABLETTE CRP A4	4490	TRANCODEUR MULTI	1950
DISQUE DUR 20 MEGA A1000	6990			INTERFACE MIDI	490
DISQUE DUR 60 MEGA A2000	11900			VISUAL AURALS	2490

INFOGRAPHIE

AEGIS DRAW 2000	1250	SCULPT 4D	4990
BUTCHER	290	SCULPT 3D	890
CALLIGRAPHER	890	ANIMATE	1450
DELUXE PAINT 2(print)	650	FANCY FONTS (sculpt 3d)	590
DELUXE PHOTO LAB	790	FONT LIBRAIRIES (E.V.P)	1250
DELUXE PRODUCTION	1490	TV SHOW	750
DELUXE VIDEO	690	TV TEXT	750
DIGIPAIN (V.2)	490	VIDEOSCAPE (V.2)	990
THE DIRECTOR	650	MODELER 3D	690
EXPRESS PAINT	650	VIDEOTITLER	990
FANTAVISION	690	X CAD	3990
LIGHTCAMERA, ACTION	890		
PAGE FLIPPER (V.2)	390		
PHOTON PAINT	790		
PHOTON CELL ANIM.	1250		
PHOTON PAINT SURE DISK	329		
PIXMATE	490		
PRO VIDEO CGI	1190		
PRO VIDEO PLUS	2790		

MUSIQUE

AEGIS SONIX	540	AC FORTRAN	2290
A.M.A.S	990	BENCHMARK MODULA 2	NC
AUDIOMASTER (V.2)	390	DEVPACK 2	790
DELUXE MUSIC C.S	790	LATTICE C (V.5)	2990
K.C.S DR'Ts	1890	MANX AZTEC C (DEV)	1990
PERFECT SOUND	990	POWER WINDOWS V.2	840
PRO MIDI STUDIO	1190	DISK TO DISK	540
SYNTHIA	950	DOS TO DOS	520
		FACC	350
		QUATERBACK	790

LANGAGES

BUREAUTIQUE

PROFESSIONAL PAGE	1990
PROFESSIONAL PAGE (v.franc.)	3990
EXCELLENCE	1990
KIND WORDS	950
MAXIPLAN	1690
PROWRITE (V.2)	1100
SUPERBASE	950
SUPERBASE PRO	1990

LIVRES

BIBLE AMIGA	299
LIVRE DU LECTEUR DISK	299
HARDWARE REFERENCE	270
INTRO POUR AMIGA	270
INTUITION REFERENCE	270
ROM KERNEL	406
AMIGA ROM KERNEL (REF)	270
TRUCS ET ASTUCES	149
BIEN DEBUTER AMIGA	149

IMPRIMANTES

CITIZEN 120 D	1750
STAR LC-10	2490
STAR LC-10 COUL.	2990
STAR LC-24/10	3990
LASER POSSCRIPT AST	35400
LASER POSSCRIPT QUME	53400

3.RUE PERRAULT 75001.METRO LOUVRE
TEL.40.20.01.20-TELEX 218 328

car il ne s'encombre pas des initialisations multiples du blitter.

Le programme gère 5 plans monochromes qui ont chacun une taille de 320*256 points. Chacun de ces plans possède son propre pointeur vidéo; le copper place dans ces pointeurs l'adresse du premier mot à lire au début de la VBL. Pour donner l'impression de rebond, on fait varier cette valeur en fonction du temps, de plus, on modifie l'amplitude du rebond en fonction du numéro du plan pour donner un effet de perspective. Pour cela, on divise la coordonnée du rebond par 2 à chaque plan que l'on traite. (le premier a une amplitude de 128 points, le second de 64 points, le troisième de 32, etc...). Le dernier détail un peu "particulier" de cette méthode est la palette de couleur. En effet, pour donner une priorité à l'affichage (quel plan sera devant quel autre), on doit choisir une bonne palette. Pour comprendre le principe du choix des couleurs, il faut savoir comment le coprocesseur vidéo détermine la couleur d'un pixel à afficher:

Pour chaque point, le coprocesseur prend un bit dans le plan 0, un dans le plan 1, un dans le plan 2, etc... et constitue ainsi un groupe de 5 bits qui définit une couleur parmi 32 (on trouve la valeur de cette couleur dans les 32 registres couleurs). On a donc ce tableau (le premier chiffre donne la valeur en décimal de la couleur d'un point, le second cette même valeur en binaire et il y a un petit commentaire sur la structure de la couleur):

0 = 00000	Aucun plan n'a de point
1 = 00001	Le plan 0 a un point
2 = 00010	Le plan 1 a un point
3 = 00011	Les plans 0 et 1 ont des points
4 = 00100	Le plan 2 a un point etc...

Donc, si on veut que le plan 0 soit devant le plan 1, il suffit de mettre la couleur du plan 0 dans les registres couleur 1 et 3, et la couleur du plan 1 dans le registre 2. Dans le programme que je vous donne aujourd'hui, les plans sont bleus avec un dégradé entre les plans éloignés et ceux rapprochés. Le plan 4 (le cinquième) est le plus proche, il est plus clair et a une amplitude de rebond de 128 points, évidemment, le plan 0 est le plus loin...

L'action se déroule ainsi: au début du programme, on fait les initialisations qui s'imposent (IRQ, DMA, fenêtre d'affichage et couleurs) puis le programme est bloqué par un BRA car on ne fait l'animation que pendant l'IRQ afin d'être parfaitement synchronisé avec le balayage. Pendant l'IRQ: on incrémente un compteur de temps puis on calcule la position verticale des pointeurs sur les bitplans avec la formule: $Y = ((T \text{ and } 63) - 32)^2 / 8$ (vous pouvez vérifier, ça fait bien "des paraboles périodiques").

Après, on multiplie cette position par 40 pour obtenir l'adresse où l'on va placer le pointeur de bitplan. On divise ensuite cette valeur par deux pour obtenir la position du pointeur du bitplan suivant.

; Plans qui rebondissent
F. Fleuret 1989

main:	
move. b #11110111, \$bfd100;	Arrête le drive (sauvage non ?)
lea \$dff000, a6;	Adresse de base INTENA (que copper)
move. w #\$7ff, \$9a(a6);	
move. w #\$c010, \$9a(a6)	
move. w #\$7ff, \$96(a6);	DMACON (que copper et bitplans)
move. w #\$8380, \$96(a6)	
move. l #copper_list, \$80(a6);	COP1LC
clr. w \$88(a6);	COPJMP1
move. l #\$2c81b4c1, \$8e(a6);	DIWSTRT et DIWSTOP (320*128)

... ET VOUS OBTENEZ UN DOCUMENT D'UNE QUALITÉ SI REMARQUABLE QUE C'EST EXACTEMENT



COMME SI VOUS L'AVIEZ DESSINÉ À LA MAIN

JAN 10 1987

CARREMENT

move. w #\$5200, \$100(a6);

clr. l \$102(a6);
BPLCON2
clr. l \$108(a6);

move. l #003800d0, \$92(a6);
DDFSTOP
move. l #irq, \$6c;

lea \$180(a6), a0
lea table_couleurs, a1
move. w #31, d0
place_palette:
move. w (a1)+, (a0)+
dbra d0, place_palette

bloque:bra bloque ;

irq:
move. l d0, -(sp)
move. w \$dff01c, d0;

and. w \$dff01e, d0
btst #4, d0
beq fin;

BPLCON0 (5 plans et couleur)
BPLCON1 et

BPL1MOD et
BPL2MOD
DDFSTRT et

Initialise le vecteur IRQ

Toujours pas de retour au CLI...

On vérifie la provenance de l'interruption

Si ce n'est pas le copper

En exclusivité mondiale!

(Sapristi, bientôt 3615 GEN4)

AMIGA

```

movem. l d1/d2/a0/a1, -(sp)
add. w #1, temps
move. w temps, d0;      Y=f(t)
and. w #63, d0
sub. w #32, d0
mulu d0, d0
lsr. w #3, d0
neg. w d0
add. w #128, d0
lea table_plans, a0
lea copper_list(pc), a1
move. w #4, d2
place_pointeurs:
moveq #0, d1
move. w d0, d1
lsr. w #1, d0
mulu #40, d1;
bitplan+Y*40
add. l (a0)+, d1
move. w d1, 6(a1)

```

Adresse du pointeur=Base du

```

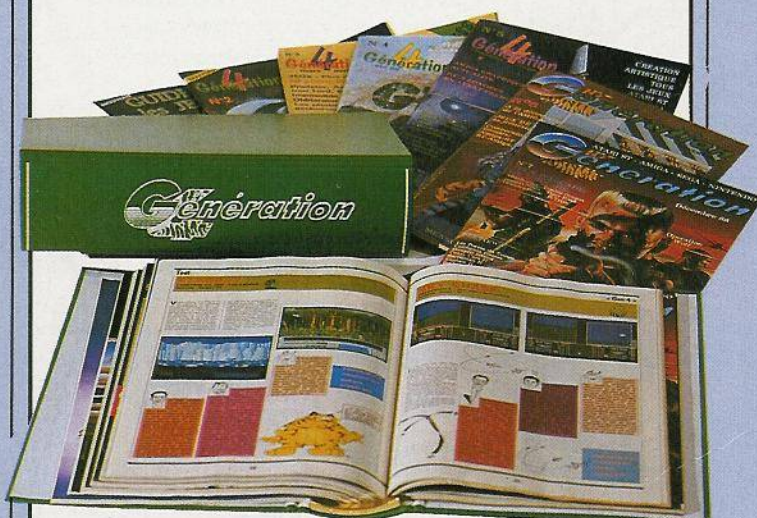
swap d1
move. w d1, 2(a1)
add. l #8, a1
dbra d2, place_pointeurs
movem. l (sp)+, d1/d2/a0/a1
move. w #10, $dff09c;      Int copper traitée
table_plans:dc. l plan1, plan2, plan3, plan4, plan5
table_couleurs:dc. w 0, 6, 8, 8, 10, 10, 10, 10, 12, 12, 12, 12, 12, 12, 12, 12
dc. w 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15
temps:dc. w 0
copper_list:
dc. l $00f00000, $00f20000
dc. l $00ec0000, $00ee0000
dc. l $00e80000, $00ea0000
dc. l $00e40000, $00e60000
dc. l $00e00000, $00e20000
dc. l $009c8010
dc. l $fffffffe

```

; Ces dans ces zones qu'il faut charger les 5 images monochromes
; non-compactées et 320*256
; Pour cela, il faut faire cinq RI [nomimage] [ImageX]

LES RELIURES DE GENERATION 4 SONT ARRIVEES

Génération 4 sortant maintenant tous les mois, il devenait urgent de pouvoir rassembler tous les numéros de manière à n'en perdre ou abîmer aucun. C'est pourquoi toute la rédaction s'est mise à fabriquer des reliures pendant des semaines et des semaines, ce qui explique notre retard ce mois-ci. Cependant, vous allez enfin pouvoir disposer de ces superbes reliures d'une verte couleur éclatante, frappées au logo de Génération 4! Sachez que ces reliures permettent de rassembler plus d'un numéro, 10 plus exactement, et que le prix de la reliure est de 65 francs, port compris.



Adressez vos commandes à:

PRESSIMAGE
210 rue du Faubourg Saint-Martin
75010 PARIS

NOM:
Prénom:
Adresse:
Code Postal: Ville:

J'EN AI MARRE D'ETRE
INTERROMPU 50 FOIS
PAR SECONDE !!!
ALORS, OU TU SUPPRIMES
LES INTERRUPTIONS, OU JE
M'INTERROMPS DEFINITIF !!

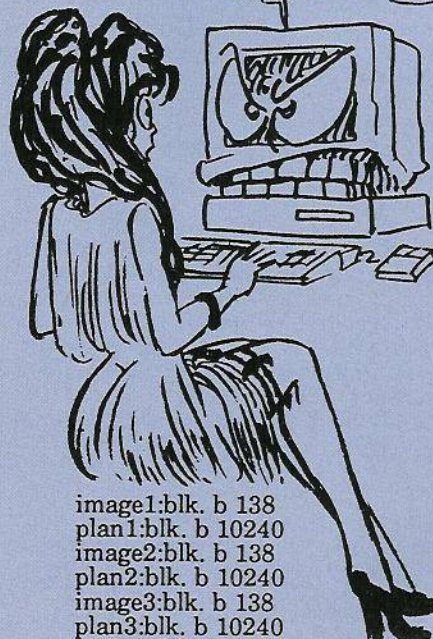


image1:blk. b 138
plan1:blk. b 10240
image2:blk. b 138
plan2:blk. b 10240
image3:blk. b 138
plan3:blk. b 10240
image4:blk. b 138
plan4:blk. b 10240
image5:blk. b 138
plan5:blk. b 10240

Ce scrolling ne demande que quelques centaines de cycles à la machine à chaque VBL, vous pouvez donc le faire fonctionner en même temps que la plupart des autres animations. Si vous êtes courageux, vous pouvez essayer de faire tourner le scrolling qui "rotate" du premier article en même temps et sur le même écran. Bon travail...

. FLEURET

LES VACANCES DE FEVRIER...



ATARI 520 ST

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

3490 F

TOUT SCHUSS

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

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

Conditions de Vente

- Offre valable jusqu'au 31/03/89 et peut être après !
- 3 ans d'expérience sur ST
- Pas de démos sur les jeux des Paquets Cadeaux (ils ont tous été analysés dans les 5 premiers numéros de Génération 4).
- Tous crédits possibles
- Reprise 520 ou 1040 pour achat Mega ST
- Service technique sur place, dépannage immédiat.
- Nombreux périphériques disponibles à des prix MICRO VIDEO
- Prix et disponibilité peuvent être différents dans le magasin de Bruxelles, renseignez vous !

MICRO VIDEO

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

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

VENTE PAR CORRESPONDANCE



Chèque à la commande ou carte bleue

DE TRES NOMBREUSES EXCLUSIVITES A LA CARTE ...



LECTEUR 3'5 DOUBLE FACE pour 520 ST N.C. (pose 150 F)	LECTEUR 5'25 NU + CONNECTIQUE POUR EMULER UN PC COMPATIBLE 890 F PROMO	LECTEUR 5'25 NU + CONNECTIQUE pour UTILISER des DISQUETTES 5'25 sur ATARI 890 F PROMO	NOUVEAU ! LECTEUR 5'25 NU + CONNECTIQUE multiformat pour tout ATARI ST Lit au choix les disquettes PC ou ST 1290 F
EXTENSION POUR AMENER un 520 ST à un MEGA 1290 F (pose 200 F)	CLAVIER DETACHABLE pour 520 et 1040 1190 F (Clavier type Mega ST)	SELECTEUR de DRIVE 290 F SELECTEUR de MONITEUR 290 F	BLITTER 290 F (pose 200 F) Imprimante 135cps NLO Mannesman MT80 1790 F PROMO
SOURIS 390 F TRACKBALL 345 F DISQUETTES 3'5 TDK 9 F (par 100)	HOUSSES 520/1040 Moniteurs CABLES Parallèle / Série Midi / Minitel Null Modem Sur mesure: N.C.	Toutes nos extensions ou modifications s'effectuent sous huit heures. REPARATIONS Nous réparons tout matériel ATARI: Acheté chez nous ou non. Particulier ou revendeur. Devis sous huit heures. Hors Garantie ou sous garantie (*). ☎ (1) 40.34.97.80 (*) Payant si l'appareil n'a pas été acheté chez nous	

... ET DES TOUT PETITS

PRIX SUR

ATARI

EXPLORA 2

est arrivé

- **15 %** jusqu'au 31 Mars 89

Les disquettes

PROMO !

GRANDE MARQUE JAPONAISE

SF/DD 9 F

DF/DD 12 F

(*) par quantité de 100

Tous crédits possible. Consultez nous.

Les jeux

PROMO !

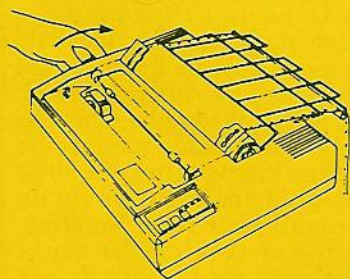
Pour tout achat de deux jeux (*)
une manette de jeu à micro-switch

GRATUITE

(*) sauf jeux en promotion

Les imprimantes

PROMO !



Mannesman MT 80

135 cps

Compatible Atari et IBM
graphique et texte

~~2690 F~~ **1690 F** ou 3 fois 595F

*Reprise de votre 520 ou 1040
pour achat Mega ou laser*

MICRO VIDEO

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

L'ACTUALITE

Voici enfin une rubrique sur l'actualité de la micro-informatique, et dans laquelle nous vous parlerons de tout ce qui se passe ou se prépare, en France ou à l'étranger.

LE SUPER-ST!

La rumeur circulait depuis plus de trois ou quatre mois en Angleterre, et nombreux étaient ceux qui attendaient une annonce en début d'année de la sortie d'un Super-ST. Si, aujourd'hui, la rumeur n'a toujours pas été confirmée par Atari, on sait par contre que la société est en rapport avec la compagnie américaine Megabyte Computers. Or cette société distribue aux Etats-Unis un périphérique pour ST qui permet de remplacer le 68000 à 8Mhz du ST par un 68000 à 16Mhz, qui, selon les dires, permet d'accélérer de près de 100% la vitesse de la machine.

Le Super-ST pourrait donc être directement équipé de ce 68000, ce qui serait effectivement fantastique.

L'une des rumeurs anglaises était que le processeur du Super ST devait être le 68020 32-bits, mais Atari Angleterre a rapidement démenti la chose en expliquant qu'il s'agirait d'un 68000.

Le plus intéressant reste tout de même le fait que la machine pourrait avoir le même processeur sonore stéréo que l'Amiga, 4096 couleurs affichables et un hard pour les scrollings.

Il semble donc qu'Atari nous prépare réellement un Super-ST, qui serait en fait un Super-Amiga compatible ST. Je vous entends déjà tous crier: "c'est pour quand?". Je préfère ne pas vous répondre, car avec Atari, il vaut mieux ne pas trop s'avancer vu le nombre de projets qui ne se sont jamais réalisés.

LES AWARDS ANGLAIS

Nous vous présentons dans notre précédent numéro les 4 d'Or qui étaient, selon nous, les meilleurs jeux de l'année. Voici ceux qui ont été choisis par l'ensemble des personnes faisant du logiciel en Angleterre.

Meilleure conversion de jeu d'arcade: Pacmania (Grandslam).

Meilleur jeu d'aventure: Dungeon Master (FTL).

Meilleure simulation de vol: Falcon (Mirrorsoft).

Meilleur graphisme: Starglider 2 (Rainbird).

Meilleur son: Xenon (Melbourne House).

Programmeurs de l'année: les Bitmap Brothers (Xenon, Speedball).

Jeu de l'année: Virus (Firebird).

LES 16-BITS JOUENT AU BAND AID

Activision, Electronic Arts, Virgin/Mastertronic et Firebird commercialiseront aux environs de Pâques une compilation de cinq jeux dont tous les gains iront aux enfants handicapés! Une initiative qui avait déjà été prise il y a quelques années, avec le Soft Aid qui avait eu lieu en 1987.

ET UNE CONSOLE NINTENDO 16 BITS

La nouvelle console Nintendo vient d'être révélée au Japon. Première nouvelle, elle sera entièrement compatible avec la console actuelle, ce qui veut dire qu'à l'origine la console aura déjà plus de 400 titres disponibles. D'autre part, les qualités graphiques et sonores de cette console laissent espérer des jeux d'une qualité supérieure à ce qui se fait actuellement sur ST et Amiga. Cependant, la mauvaise nouvelle vient du



fait que cette console n'arrivera pas chez nous avant 1990, au mieux.

AMIS GARE A VOUS!

Le piratage est un problème que personne n'ignore. Si nous n'avons jamais pris position dans le passé sur cet éternel débat, il n'en demeure pas moins qu'il y a des limites à tout. Ainsi, le piratage est devenu, comme cela avait été le cas pour l'Apple, une des raisons du succès de l'Amiga. Mais là où la différence est importante, c'est qu'à l'époque où le piratage devenait important sur Apple, il y avait déjà de nombreuses machines vendues et les éditeurs de soft pouvaient donc rentabiliser leurs jeux. Hélas, il semble qu'il n'en soit pas de même sur Amiga, où le faible nombre de machines vendues et le piratage intensif (près de 90%) font que les éditeurs n'ont plus vraiment envie de passer plusieurs mois de travail pour rien! En effet, certains parlent déjà d'arrêter totalement toute production sur Amiga, alors que d'autres nous ont clairement dit qu'ils ne se fatigueraient plus pour faire de bonnes adaptations des jeux sur cette machine, et qu'ils feraient de simples copies de la version ST! Il est dommage, juste au moment où les premiers jeux vraiment adaptés à l'Amiga arrivaient (Pacmania, Sword Of Sodan, Bio-Challenge, Dragon's Lair) que l'on en arrive là! D'où le message de détresse des éditeurs, message que nous reprenons à notre compte, car nous aurions bien aimé que soit donné à l'Amiga toutes les chances de succès que ses caractéristiques laissent supposer.

"Stoppez tout!". Nous ne sommes pas ici pour vous tenir un discours moralisateur; nous savons d'ailleurs

ce que beaucoup d'entre vous pensent des gens qui tiennent de tels propos, mais sachez que nous connaissons très bien le problème pour être proches de toutes les parties concernées et le plus souvent lésées par le piratage, et qu'à nos yeux, il paraît urgent de freiner ces activités illicites. A ceux qui crient "Amiga vaincra", nous disons que les vœux pieux ne suffisent pas et que pour vaincre, il faut déjà vivre. La survie ou tout au moins l'essor de l'Amiga paraissent bien compromis si le piratage continue ainsi!

ET UNE CONSOLE ATARI 16 BITS

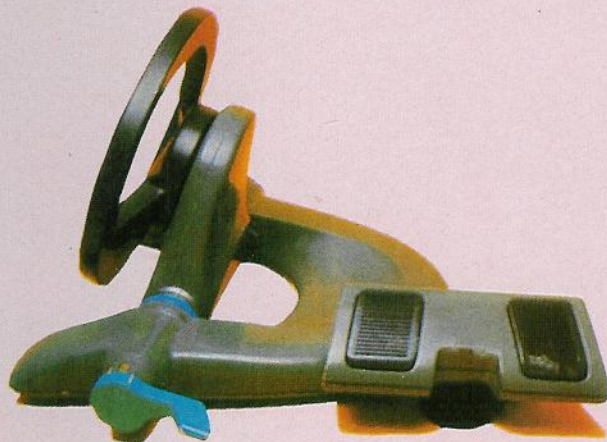
Ca y est, la société Atari a enfin annoncé l'arrivée prochaine (avec Atari, prochain signifie souvent un an et plusieurs siècles...) d'une console ST. Il s'agira d'un ST où la seule possibilité de chargement de jeux sera, visiblement, des cartouches, ce qui veut dire que les jeux seront assez chers. Espérons que cette console verra le jour avant 1990.

ET UNE CONSOLE SEGA 16 BITS

Chez Séga, on prépare également une console 16 bits, qui a été présentée récemment. Le seul jeu que l'on a pu voir était Space Harrier, et il faut bien avouer que c'était beaucoup plus beau que nos versions ST et Amiga, déjà très belles! De ce fait, on peut espérer que cette machine connaîtra des adaptations d'Afterburner ou de Galaxy Force qui seront de qualité. Comme pour la console Nintendo, la console Séga n'est pas prête d'arriver en France...

ET UNE CONSOLE KONIX 16 BITS

Konix, le spécialiste anglais du joystick, lancera cette année, à la rentrée plus exactement, une console qui risque bien d'être celle qui détrônera toutes les autres. Avec des graphismes supérieurs à ceux de l'Amiga, des sons dignes d'un véritable synthétiseur, et un prix avoisinant les 2000F, la Splipstream, tel est son nom, est une console bien séduisante. De plus, elle est livrée avec une manette des plus géniales. Cette manette possède en effet plusieurs modes de fonctionnement. Le premier est en fait un volant, avec accélérateur au pied, destiné aux jeux automobiles, alors que le second transforme le volant en manche à balai pour les simulations de vol! Le troisième, enfin, est destiné aux courses de moto! L'outil sera donc très proche des jeux



d'arcade. De plus, cette manette est réversible, c'est-à-dire que le programme peut lui ordonner de bouger, ce qui permettra de réaliser des effets spéciaux lors des crashes ou autres chocs! Si l'on rajoute à cela que de nombreuses compagnies anglaises semblent intéressées par le projet, et que des tonnes d'accessoires sont prévus, il semble que la Slipstream soit promise à un bel avenir. Par exemple, une configuration pour moins de 6000F comprendra la console, un moniteur couleur et de quoi monter dans votre chambre une véritable cabine d'arcade, bougeant comme celle d'Afterburner par exemple. Bon, je m'arrête là, mais sachez que nous risquons de nous intéresser de très près à cette machine, et qu'elle a de fortes chances d'être la cinquième bécane dont nous parlerons après l'Amiga, le ST, la Sega et la Nintendo! Une affaire à suivre...

**LES JEUX
LES JEUX
LES JEUX
ET
ENCORE
LES JEUX!**

(Sapristi, bientôt 3615 GEN4)



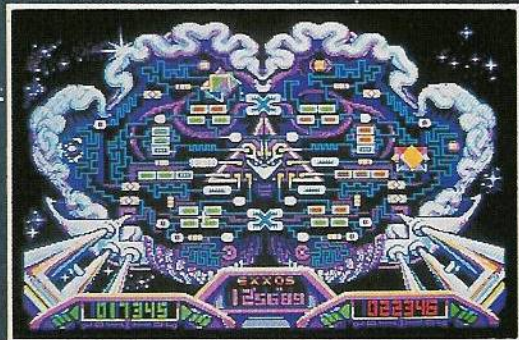
PURPLE

"CE JOUR-LA, ILS VIENNENT POUR
TE VAINCRE, AMI !"

QUATRE ÉPREUVES, QUATRE ARCADES 3D
EN VISION SUBJECTIVE



Le RING PURSUIT : c'est une fantastique course en 3D dans l'anneau de Saturne : EPOUSTOFLANT...



Le BRAIN BOWLER : boule d'énergie qui rebondit sur le mur cerveau : SIDERANT...



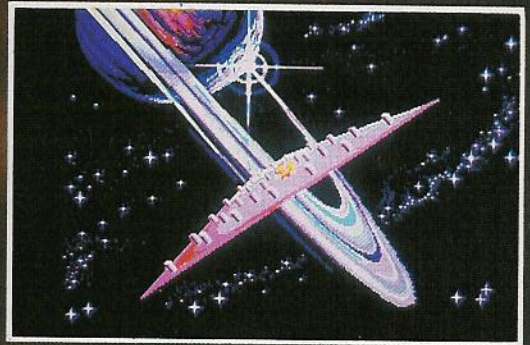
Le concours de TIME-JUMP : un fabuleux saut en longueur dans le temps : FASCINANT...



De curieux adversaires, pas foutus comme nous, ami...

ATARI ST - AMIGA 500/1000/2000
PC ET COMPATIBLES
AMSTRAD CPC - COMMODORE 64

SATURN DAY



La partie de TRONIC-SLIDER : chasse à l'énergie sur un terrain de jeu orbital...



En voiture tronique qui tourne à quatre-vingt dix degrés : VERTIGINEUX...



Et surtout n'oubliez pas, ami : EXXOS EST BON POUR TOUS.



EXXOS

ATA ATA HOGLO HULU....

ERE INFORMATIQUE
Tél. : (1) 45.21.01.49
Fax : (1) 45.21.02.50

Télex : EREINFO 261041 F
1, bd Hippolyte Marqués
94200 Ivry-sur-Seine

LES PREVIEWS

NEUROMANCER

ELECTRONIC ARTS

Système: Amiga

Sortie prévue: février

Neuromancer est le tout nouveau produit du groupe qui a déjà fait la célèbre série des Bard's Tale, mais qui était aussi à l'origine de jeux comme Mindshadow, Borrowed Time ou encore Tass Time's in Tontown. Ce jeu d'aventure interactif de science-fiction est basé sur le célèbre livre du même nom, signé William Gibson (en français, Neuromancien, disponible chez J'Ai Lu). Neuromancer a d'ailleurs reçu les prix Hugo, Nebula et Philip Dick, et sera prochainement un grand film. Il est vrai qu'avec ce roman, on peut dire que Gibson avait créé le style Cyberpunk, qui, en science-fiction, correspond à un univers dans le style de celui de Blade Runner: un futur assez glauque et surinformatisé! Gibson a d'ailleurs eu beaucoup d'influence sur des films comme Aliens ou encore Robocop.

Neuromancer se déroule dans le Japon du 21ème siècle, dans un monde dirigé par un gigantesque système informatique. Le joueur joue le rôle d'un pirate du futur (pas un pirate des mers, un pirate informatique, bien sûr!), ce qui est bien sûr illégal, mais ce qui peut surtout s'avérer mortel. Le joueur se balade dans les rues à la recherche d'un meilleur équipement, mais aussi d'informations. Celui qui possède les meilleurs matériels, software ou informations est le vainqueur! Votre but sera de pirater certains gros réseaux, mais ces derniers étant protégés, il vous faudra trouver le bon moyen pour passer les protections.

Au début du jeu, vous êtes dans un quartier malfamé, le genre d'endroit où l'on trouve des boutiques d'organes... Il vous faudra gagner des compétences, que vous recevrez sous forme de "puces" que vous implanterez dans votre cerveau! Il est possible de dialoguer avec les nombreuses personnes que l'on peut rencontrer, vos amis, des criminels ou encore des nimporte quel quidam.

L'histoire en elle-même est complexe. Des rumeurs circulent selon lesquelles plusieurs de vos amis, eux-aussi pirates, ont mystérieusement disparu. Pour savoir ce qu'ils sont devenus, vous devrez enquêter et même réussir à pénétrer le Cyberspace, qui représente tout l'univers informatique gérant la totalité du monde, ainsi que tous les programmes... Mais il est extrêmement bien protégé, et votre logiciel de piratage aura bien du mal à le pénétrer! Il faudra lier des contacts nombreux pour obtenir des numéros secrets, des passes et autres codes servant pour le piratage des systèmes de données. Alors que vous découvrirez de plus en plus de choses, vos jours seront de plus en plus en danger, jusqu'au moment où vous pénétrerez finalement dans le Cyberspace, qui représente l'information à l'état pur, et où toutes les informations politiques et militaires se trouvent, codées certes, mais à votre portée si vous êtes assez doué.

Neuromancer est un jeu d'aventure fantastique, incroyable, génial, pour tous ceux qui aiment la

science-fiction! Le jeu propose une représentation en 3D des lieux, un peu à la manière des jeux Sierra-On-Line. Il s'agit donc d'une aventure animée, puisque vous déplacez quand même votre personnage à l'écran, et que tout est graphique, y compris les instructions que vous désirez accomplir qui sont sous



forme d'icônes.

Le jeu est accompagné d'une superbe musique digitalisée qui vient parfaire le tout. Un grand jeu d'aventure!

HUMAN KILLING MACHINE

GO!

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: février

Les programmeurs de chez Go! avaient noté quelques défauts à leur jeu de combat: Street Fighter. Ils ont donc



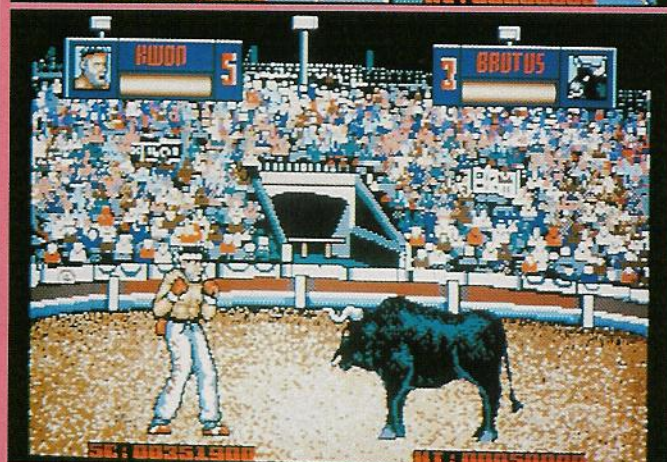
VOYAGER

OCEAN

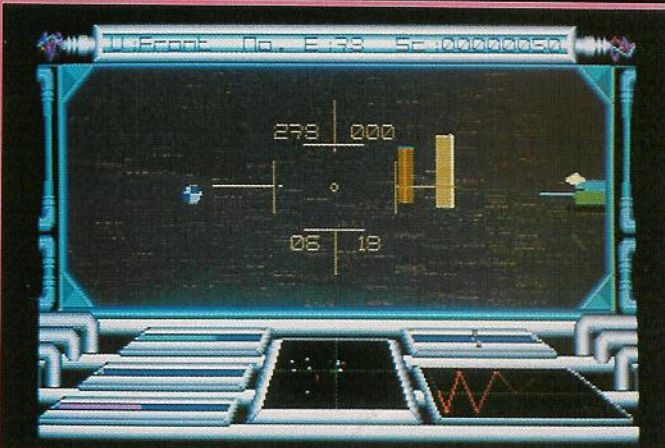
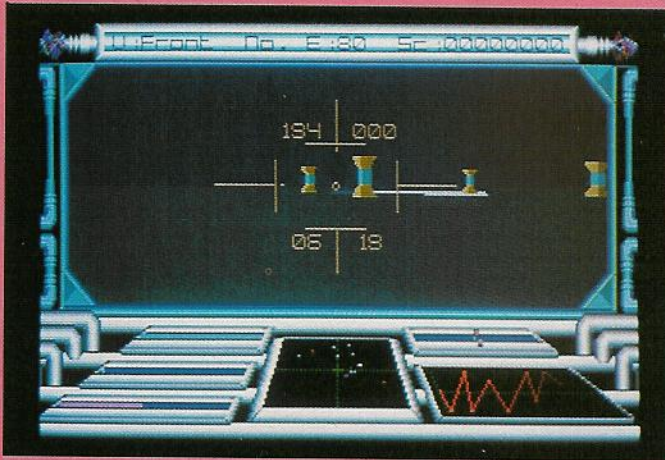
Système: ST

Sortie prévue: mars

Voyager est un fabuleux jeu en 3D formes pleines. Il a été réalisé par Ocean, qui avait commencé sa réalisation après le succès de Starglider 2! On peut dire que le challenge est réussi, puisque dans son genre, Voyager est aussi réussi. Mais attention, les deux jeux sont incomparables, car si Voyager est un jeu d'arcade, on y trouve pas du tout le côté jeu d'aventure qui était présent dans Starglider 2. En quelque sorte, on est en face d'un fantastique Battlezone, rappelant par moment la bataille de chars de Tron! Vous dirigez donc un char qui peut aller un peu partout sur la surface de chaque planète d'un système! Votre but est de détruire les ennemis qui s'y trouvent, mais aussi de survivre. La vue que vous obtenez est celle offerte du haut du char, et vous contrôlez l'engin et sa tourelle au joystick! Au fur et à mesure du jeu, vous trouverez des modules venant s'ajouter à la structure du char, qui permettront des vues latérales ou une vue arrière! Enfin, vous pouvez également larguer des caméras et obtenir à tout moment la vue de la caméra. Côté graphisme, c'est aussi beau que Starglider 2 au niveau de la 3D! Il manquait hélas le son sur la version que nous avons testée, et je ne peux donc pas vous dire si le tout rend aussi bien que dans Starglider 2. Cependant, Voyager s'annonce comme l'un des supers jeux prévus en mars!



décidé de recommencer, en améliorant le tout. Tout d'abord, l'écran de jeu ne scrolle plus, mais l'animation des personnages est moins hachée. Ensuite, il y a plus d'originalité puisque l'on se balade à travers le monde et qu'en plus d'ennemis toujours originaux, on se retrouve en face de chiens et même d'un taureau! Côté difficulté, il n'est plus question de tuer son adversaire en répétant de nombreuses fois un coup qui marche souvent; ici, l'ennemi s'adapte à votre tactique et trouvera vite une parade à des enchaînements toujours semblables. En plus, dès qu'il n'est plus frappé, la vitalité de votre adversaire augmente, et il faut donc frapper constamment si l'on veut y arriver. Human Killing Machine sera testé dans notre prochain numéro!



Bio CHALLENGE



L'amulette magique (écran version S.T.)



Le 2^e niveau (écran version S.T.)

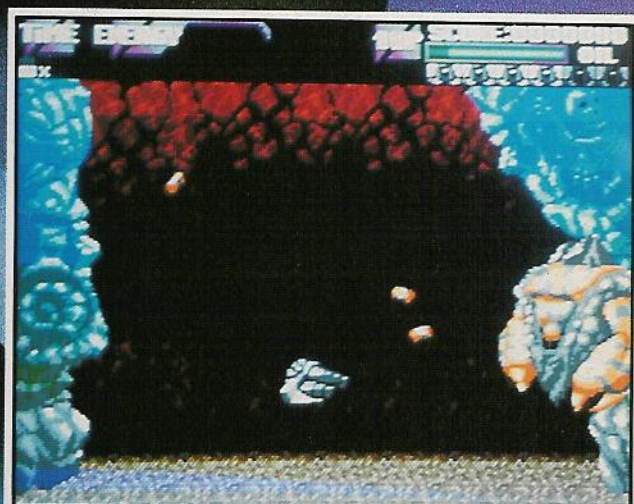
POUR
ATARI S.T.
AMIGA
PC

SPECTRUM
AMSTRAD
C64



Êtes-vous prêt à relever ce formidable défi ?
BIO CHALLENGE est l'un des rares jeux sur micro
à s'élever au niveau des arcades actuelles.
Vous n'allez pas en croire vos yeux et vos oreilles.

- 160 couleurs, 50 images par seconde
- 9 musiques différentes en 4 voix sur S.T.
- 1 scrolling horizontal hallucinant
- Des monstres splendides
- 6 tableaux merveilleux



Un des nombreux monstres (écran version S.T.)



Le 4^e niveau (écran version S.T.)

DELPHINE
SOFTWARE

DELPHINE SOFTWARE
150, bd Haussmann - 75008 Paris
Tél.: 49.53.00.03 - Fax : 42.89.19.22
Distribution : SFMI

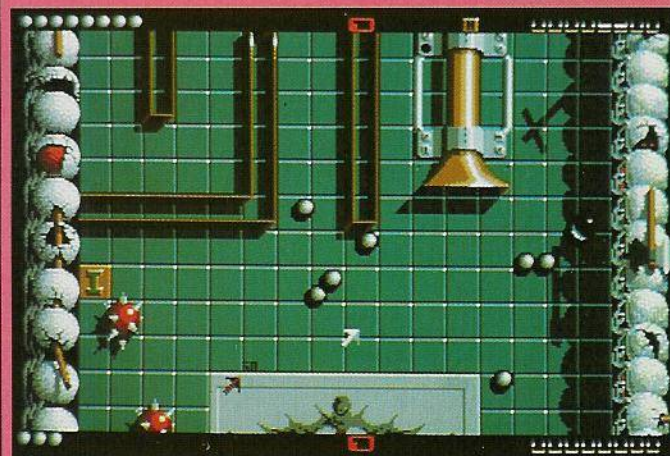
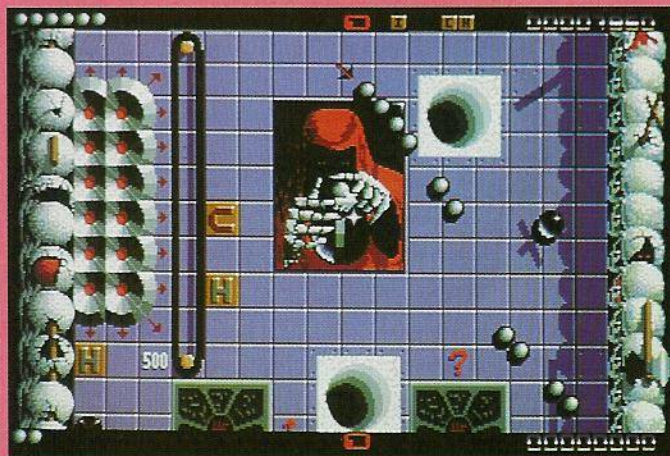
BALLISTIX

PSYGNOSIS

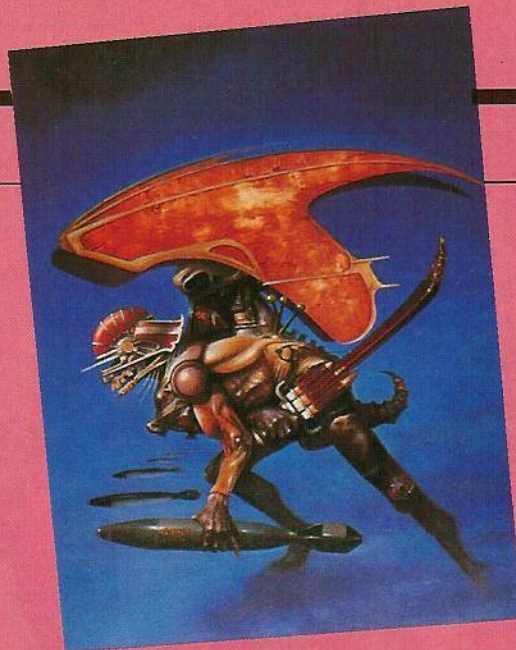
Système: Amiga / ST

Sortie prévue: février/mars

Speedball était assurément l'un des meilleurs jeux de l'année passée, mais voici que Psygnosis projette de sortir Ballistix, un jeu du même style mais visiblement



cent fois mieux! Tout d'abord, le jeu propose près de 130 terrains, toujours différents, ce qui n'est déjà pas



mal du tout. Le but est, bien entendu, de marquer plus de buts que votre adversaire, qui peut être soit un second joueur, soit l'ordinateur... Là où ça devient drôle, c'est au niveau des effets qui agissent sur le jeu, car ils sont nombreux et très variés. Par exemple, il y a des aimants qui attirent la balle, des diviseurs qui séparent le ballon en plusieurs, des flèches qui accélèrent le jeu de manière folle, des bumpers qui vous font rebondir, des aspirateurs qui vous attrapent et vous recrachent en un autre endroit du terrain, etc... En plus de tout cela, Ballistix possède un mode d'édition qui permet de faire soi-même des terrains et d'agir sur tous les paramètres du jeu. Si l'on rajoute à cela que les graphismes sont dignes de Psygnosis et qu'au niveau du son, c'est tout aussi génial... Voilà l'un des prochains HITS de Psygnosis!

DRAGON NINJA

OCEAN

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mars



Encore une prévisualisation sur ce programme en cours de finition chez Ocean, mais avec cette fois-ci une meilleure vue de ce que sera le jeu. Tout d'abord, il sera

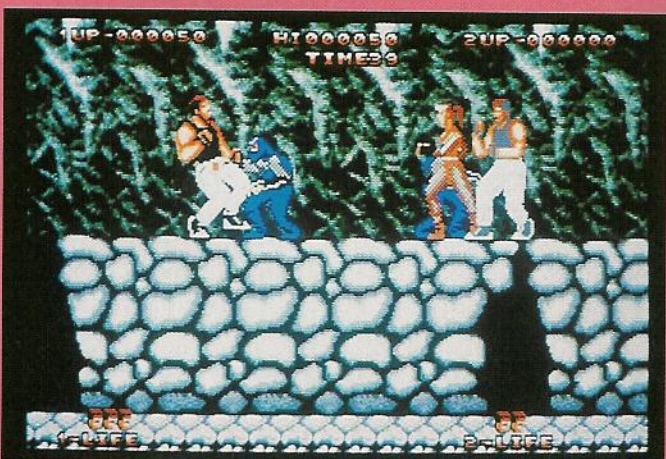
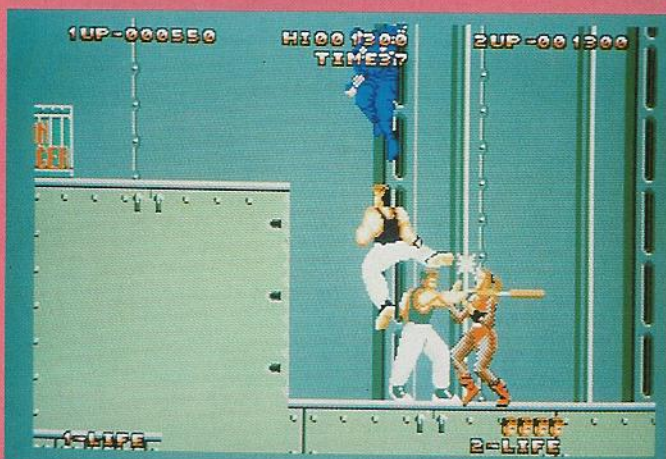
ASTAROTH

HEWSON

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mai

Astaroth, c'est le nom de l'ange de la mort! C'est aussi l'un des prochains jeux de chez Hewson, un jeu d'arcade/aventure avec de somptueux graphismes de Pete Lyon, le graphiste de la plupart des jeux de chez



possible d'y jouer à deux, ce qui est une excellente nouvelle. Ensuite, on y retrouvera tous les niveaux du jeu d'arcade ainsi que tous les ennemis. Voilà qui est chouette non? Pour ce qui est du scrolling, nous avons pu le voir et on peut vous dire qu'il est très chouette. Bref, il n'y a rien à redire, si ce n'est que la réalisation est excellente.



Microdeal! Dans Astaroth, vous dirigez un petit personnage à l'intérieur d'une tombe maudite, et le but est bien sûr de ramasser le plus de trésors possibles. C'est graphiquement superbe, mais il reste difficile de juger le jeu sur le peu que nous avons pu voir pour le moment. En tout cas, ça s'annonce très bien!



ZAC MAC KRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

LUCASFILM GAMES

Système: Amiga / ST

Déjà sortie en V.O., sortie fin février en V.F.

Derrière ce titre digne des films de S.F. des années 50 se trouve le tout dernier jeu de chez Lucasfilm Games. Il s'agit d'un jeu d'aventure animé, à la manière des Sierra-On-Line, mais en plus simple côté niveau, car se jouant entièrement à la souris. Vous pouvez prendre le rôle de plusieurs personnages, selon le moment du jeu, mais la partie est également entrecoupée de scènes comme dans un film, qui montrent ce que font d'autres personnages.

Graphiquement c'est très chouette, et les sons ne sont pas mals du tout! Mais c'est au point de vue du scénario que le jeu est fantastique. Vous êtes un journaliste qui en a marre d'écrire des articles nuls, et vous décidez de vous intéresser à une affaire étrange d'extra-terrestres



qui rendent les gens débiles par téléphone! Comme vous le voyez, tout est fou dans ce jeu, et l'on y trouve par exemple un écureuil à deux têtes... Le jeu est présenté avec un journal et d'autres éléments importants, et est déjà sorti en version anglaise.



Cependant, il sortira d'ici une semaine entièrement en français, à l'écran et pour la documentation, ce qui le mettra à la portée de tous! Test complet le mois prochain.

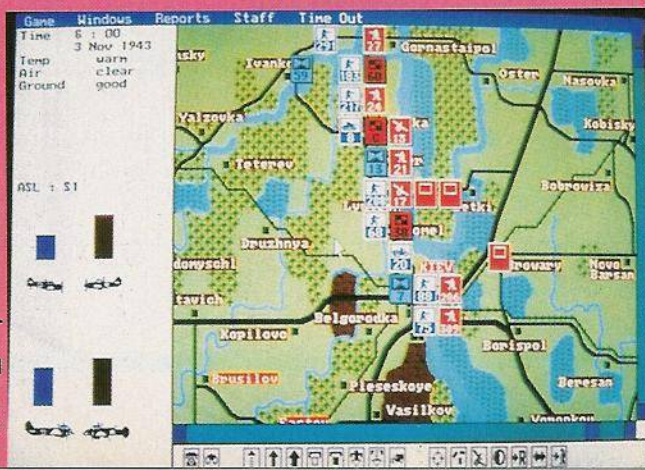
FIRE BRIGADE

PANTHER

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mars/avril

Voici l'un des prochains wargames d'excellente qualité qui arrivera sur ST et Amiga. Il s'agit du premier jeu de la société Panther, une compagnie Australienne! Le scénario est classique, puisqu'il se déroule durant la seconde guerre mondiale, mais la réalisation est exemplaire, avec un souci de réalisme très poussé. Cependant, malgré une utilisation très simple, le jeu est d'une complexité effarante qui repoussera tout débutant, mais qui plaira beaucoup aux experts en la matière.



FRIGHT NIGHT

MICRODEAL

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mars/avril



Fright Night est un jeu basé sur le film du même nom, "Vampire vous avez dit vampire" en français. Alors même que la suite de ce film est sortie sur nos écrans (à ce propos, cette suite est aussi bonne que le premier film, alors n'hésitez pas à y aller), le jeu arrive enfin dans sa version Amiga, programmée par Steve Bak. Vous jouez le rôle du vampire et contrôlez un sprite énorme au travers de la maison. Ce qui frappe vraiment, c'est la qualité des graphismes qui est exceptionnelle. Le pire, c'est que le jeu en lui-même est aussi génial, puisque vous devez vampiriser les habitants de la région, avant qu'ils ne viennent un jour vous clouer au lit, pour de bon! Ce soft sera peut-être la dernière réalisation de Steve Bak, qui après avoir déclaré qu'il était devenu trop bon, a décidé d'aller vendre des glaces et des sorbets à Londres... Gageons qu'il reviendra rapidement vers un micro, sans quoi les scrollings risquent de nous sembler quelque peu laids... En attendant, je ne saurais que vous conseiller d'acheter Fright Night à sa sortie, car vous ne pourrez pas le regretter.



COSMIC PIRATE

PALACE

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: février/mars

Ce jeu sortira juste après Barbarian 2, dont la sortie ne devrait plus tarder. Nous vous l'avions déjà présenté sur Amiga, mais nous l'avons maintenant vu sur ST où il est aussi beau! Cosmic Pirate est un jeu qui mêle arcade avec un petit peu de stratégie, mais c'est surtout un jeu qui mêle de nombreux petits jeux. Ainsi, pour commencer de vraies missions, vous devez déjà accomplir des épreuves sur un simulateur. Les jeux proposés sont alors avec des graphismes vectoriels, un peu comme dans Astéroid's. Ce n'est qu'après que le jeu prend toutes ses couleurs, et que vous vous lancez dans des missions de plus en plus complexes. Scrolling multidirectionnel ultra-rapide et énormes sprites sont au rendez-vous de ce jeu où l'humour n'est pas absent, lui non plus!



Magnez-vous!

(Sapristi, bientôt 3615 GEN4)

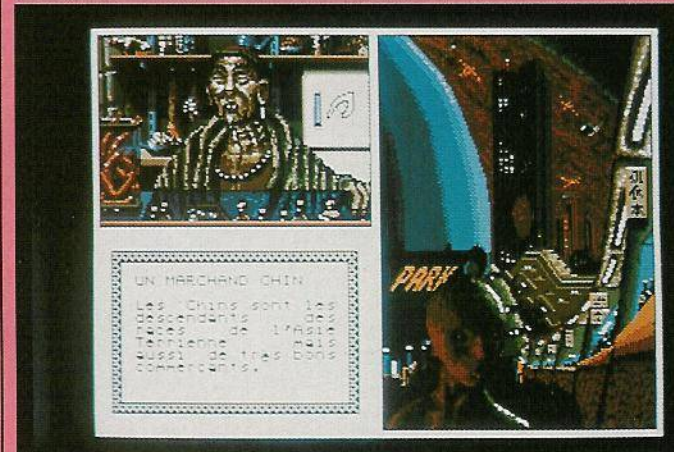
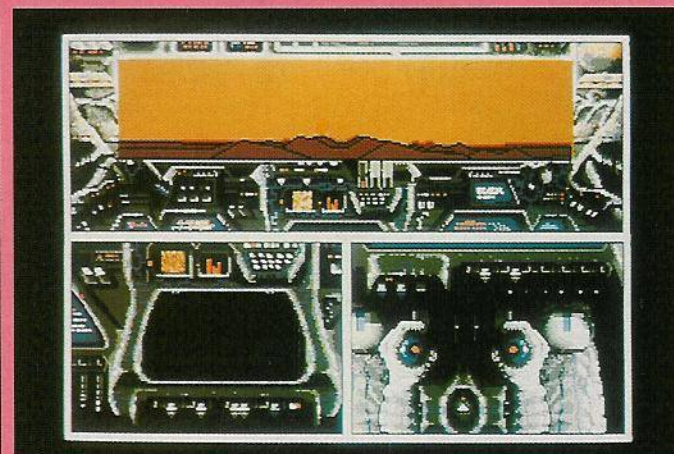
B.A.T.

UBI SOFT

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mars/ avril

Voici l'un des jeux d'aventure que tout le monde attend. B.A.T., soit Brigade des Affaires Temporelles, vous plonge en plein 22ième siècle, dans un monde à la Blade Runner. Je passe sur le scénario, assez complexe, en vous disant simplement qu'il vous faut retrouver un gros méchant! Le jeu se joue entièrement à la souris, grâce à un système d'icônes des plus ingénieux! Graphiquement superbe (on a l'impression que les images utilisent plus de 16 couleurs!), B.A.T. est le type même de jeu d'aventure comme en veut le grand public. De plus, le soft sera vendu avec une cartouche qui permettra d'avoir un son de 8 voies digitalisées, mono certes, mais qui rendent tout de même très bien! En un mot, vous avez devant vous l'un des prochains hits de 1989!



KNIGHT FORCE

TITUS

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: Mai

Pourquoi vous parler déjà d'un jeu qui ne sortira qu'en mai? Tout d'abord parce que quand on nous annonce Knight Force, nous avons voulu en savoir plus, au point même d'en faire la couverture de ce numéro. Ensuite, parce qu'après Crazy Cars 2 et Titan, nous étions curieux de savoir si chez Titus, ils allaient pouvoir maintenir le rythme... Visiblement, la réponse est oui!



Dans Knight Force, vous jouez le rôle d'un chevalier qui devra traverser de nombreuses époques pour y retrouver des sorciers qui se sont échappés de leur espace-temps. Les sorciers sont au nombre de 7, et les époques sont la préhistoire, le moyen âge et le monde contemporain. Vous allez donc, avec votre cheval, parcourir les siècles et vous tenterez de retrouver les tours où se cachent les sorciers. Hélas, ceux-ci disposent d'un grand pouvoir, et nombreux sont les ennemis qui s'en prendront à vous. Durant la préhistoire, vous devrez faire face à des monstres divers ainsi qu'à des ptérodactyles, alors que le moyen-âge vous verra vous faire agresser par des gnômes (Tiens! Mic Dax!) ou encore par des archers qui tendent des embuscades dans la forêt!

Enfin, à l'époque moderne, des policiers, punks et mercenaires tenteront tout pour vous arrêter!

Le jeu, qui sera plus ou moins complet selon la machine et selon le drive (simple ou double face), sera soit en 3D soit en 2D, selon ce que voudra le joueur. En fait, il est possible de changer à tout moment, selon ce que vous préférez!

Voilà donc ce que devrait être Knight Force lorsqu'il arrivera en mai. Cependant, comptez sur nous pour vous présenter de nouvelles photos dès que nous en aurons.

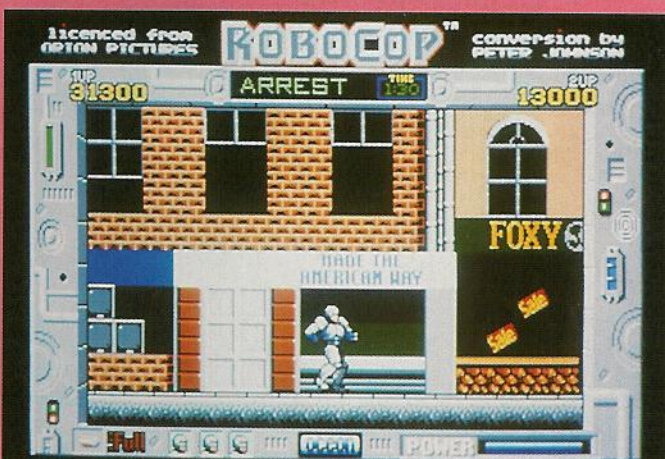
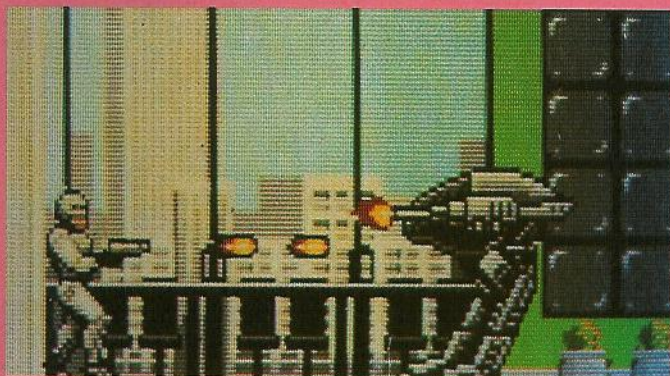
ROBOCOP

OCEAN

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mars/avril

Et voici enfin le jeu basé sur le film du même nom. Nous vous présentons Robocop dans la rubrique Sous les Arcades le mois dernier, et nous sommes fiers de pouvoir enfin vous le présenter dans sa version micro. Le jeu, en cours de programmation, est l'oeuvre du programmeur de Wizball et d'Arkanoi d 2, ce qui veut dire que ça devrait bien s'annoncer. Graphiquement, ça n'est pas mal du tout, même si le personnage est beaucoup plus petit que dans le jeu d'arcade (il faut dire que nous l'avons vu après avoir joué à Dragon Ninja où les sprites sont aussi grands que dans l'arcade!). Côté scrolling, c'est pas vraiment ce que l'on a vu de mieux, mais comme il s'agit d'une préversion, je ne préfère pas en parler... surtout que le programmeur est assez bon (cf le scrolling dans Wizball). Enfin, la maniabilité du joueur est particulièrement bonne, puisque l'on arrive facilement à la faire tirer là où on veut. Tout ce que l'on trouve dans le jeu d'arcade se retrouvera dans la version micro, et le programmeur promet même d'en mettre plus!



BATTLEHAWKS 1942

LUCASFILM GAMES

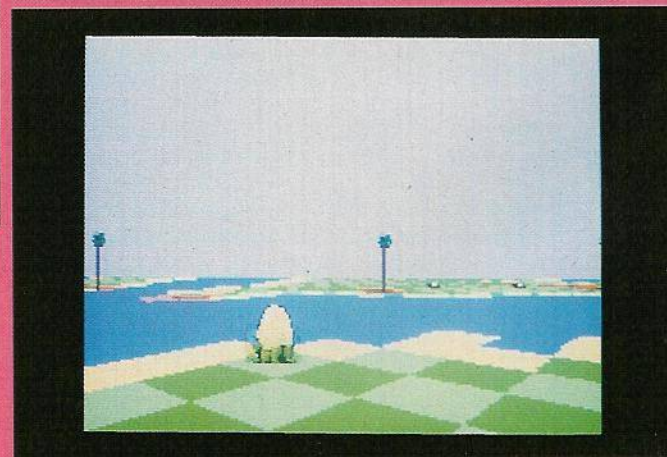
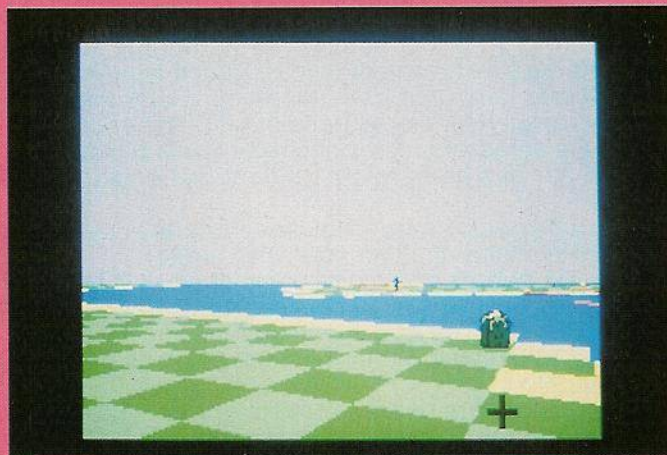
Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mars / avril

Ce sera le second jeu de chez Lucasfilm qui sortira sur des micros 16 bits. Il s'agit d'un simulateur de vol et de combats aériens qui couvre près de cinq grandes batailles de la guerre du Pacifique. Avec trois types d'avions disponibles, un nombre élevé de missions mais surtout grâce à une réalisation irréprochable, ce jeu devrait être l'un des meilleurs simulateurs. En effet, les détails sont incroyables. On voit le pilote à travers la vitre, les tirs sortent exactement des mitrailleuses, un avion allié touché en vol explose et dévoile un parachute, signe que le pilote s'est éjecté... des



panaches de fumée s'élèvent d'un bateau gravement touché... Battlehawks 1942 est un véritable film, ce n'est plus un jeu, tant tout y est réaliste! Et il y a même un mode Replay qui permet de revoir toute la bataille du point de vue que l'on désire. C'est vraiment fou!



ARCHIPELAGOS

LOGOTRON

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mars/avril

Ce jeu, qui ne sortira certainement pas sous ce nom, risque bien de faire parler beaucoup de lui. En effet, il semble aussi génial que Sentinel et aussi bien réalisé qu'un jeu comme Virus. Archipelagos se déroule dans un archipel d'îles. Il faut arriver à atteindre le centre du réseau d'îles, là où se trouve l'Obélisque que vous devez détruire. Pour cela, vous devez connecter toutes les pierres à l'Obélisque. Vous avez la possibilité de vous déplacer dans ce monde en trois dimensions, et vous

pouvez créer des ponts entre diverses îles. Mais vous devez faire attention aux arbres qui poussent et répandent un virus sur le sol. En effet, vous ne pouvez pas marcher sur les terres contaminées par le virus! Il y a aussi des sortes d'oeufs qui dévorent les plages petit à petit et font ainsi disparaître des îles entières. Bref, Archipelagos est un jeu de stratégie génial et original!

DRAGONScape

SOFTWARE HORIZON

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: février/mars

Dans ce jeu de shoot'em'up à scrolling, vous dirigez un dragon qui doit, avec son maître, combattre de nombreux ennemis pour délivrer les nations du Mal. Des ennemis, des pièges, des labyrinthes et une animation très fluide: voilà ce que nous promettent les auteurs du jeu! Il ne reste plus qu'à espérer qu'ils disent vrai!



INCREDIBLE SHRINKING SPHERE

ACTIVISION

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: février



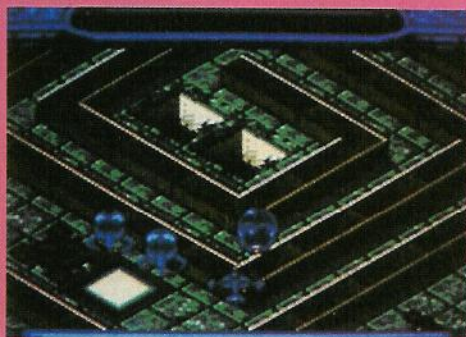
GALDREGON'S DOMAIN

INTERCEPTOR

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: février

Le premier clone de Dungeon Master arrive enfin. Dans ce jeu, vous devez récupérer 5 gemmes, ce qui pourrait sembler facile, si le jeu ne comportait pas plus de 2500 lieux! Pour récupérer les gemmes, vous devrez affronter de terribles monstres, et comprendre rapidement certains pièges. Vous trouverez de l'aide à la taverne où vous pouvez discuter avec les habitants... C'est la principale différence entre Galdregon's Domain et Dungeon Master, car le premier se déroule également à l'extérieur des donjons. Côté déplacement et action, tout se fait par icônes et donc à la souris, ce qui est particulièrement pratique. Enfin, les graphismes et le son sont excellents. Par exemple, rares sont les murs nus comme dans Dungeon Master. Ici, on y trouve souvent des objets comme des bibliothèques ou encore des tableaux... et comme les sons digitalisés sont très impressionnants, on se retrouve vite pris dans le jeu! Alors, mieux que Dungeon Master? Nous ne pouvons encore répondre, car nous n'avons pas joué assez longtemps à Galdregon's Domain pour savoir si de nouveaux éléments sont introduits au fur et à mesure du jeu, mais si l'aventure est intéressante, ce jeu sera certainement parmi les hits de l'année.



Voici enfin un jeu original signé Activision, et dont la réussite est totale. ISS (c'est plus simple) est un jeu qui peut rappeler Marble Madness. En effet, vous y dirigez une boule dans un décor en trois dimensions. Il y a des tonnes d'effets qui se déclenchent selon les dalles (plus de 20 différentes) sur lesquelles la boule roule, des monstres, des aides... et ce n'est pas tout. Votre boule change parfois de taille, ce qui est un véritable problème car certaines dalles sont si fragiles qu'en passant dessus, vous feriez tout tomber! Possédant des graphismes superbes, ISS est un jeu comme nous les aimons bien. Plus prenant qu'Airball, ce jeu demande tout de même un peu d'entraînement si l'on veut bien manoeuvrer la boule... Ensuite, difficile de décrocher!

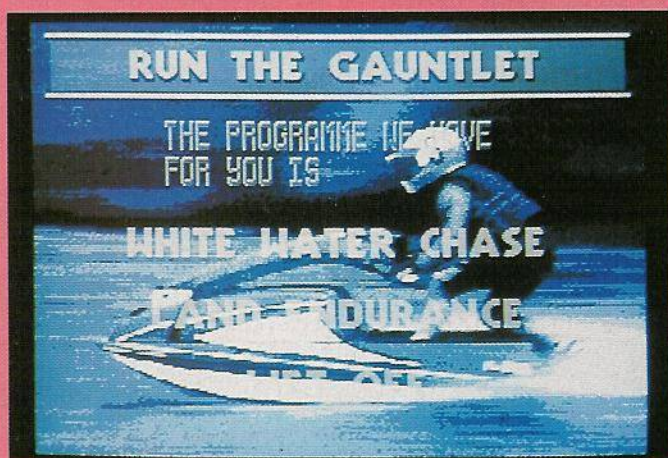
RUN THE GAUNTLET

OCEAN

Système: ST

Sortie prévue: avril

Run the Gauntlet est un jeu basé sur une émission télévisée anglaise, que nous ne connaissons pas du tout. Il s'agit en fait d'épreuves sportives où s'affrontent plusieurs pays. Les sports sont des courses de hors-bords, de quad et j'en passe. Ce que nous avons vu de Run The Gauntlet était vraiment un tout début, mais le jeu semblait au moins assez original. Les courses sont vues du dessus, et la maniabilité est assez bonne. De toute manière, n'étant pas prévu avant avril, on vous en reparlera d'ici là!



VINDICATORS

DOMARK

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mars

Nous sommes enfin en mesure de vous présenter la première adaptation par Domark de la longue série de jeux Tengen que cette comapagnie a achetée. Le jeu permet à un ou deux joueurs (simultanément) de diriger des tanks dans un décor qui scrolle dans toutes les directions, à la recherche de la sortie vers le prochain niveau. Bien sûr, d'autres tanks sont là pour les en empêcher, mais si vous ramassez tous les bonus que l'on trouve à chaque niveau, vous pourrez, en fin de niveau, refaire le plein de munitions, de fuel, d'écrans-protecteurs, et même acheter de nouvelles armes! Le nombre d'ennemis augmente bien sûr au fur et à mesure des niveaux, ainsi que leur variété. Après les tanks, des tourelles, mines, soucoupes, champs de force font leur apparition, et le jeu devient un enfer complet. Vindicator est un excellent jeu d'arcade, surtout si l'on y joue à deux, et la conversion s'annonce de bonne qualité...

VINDICATORS

AGA! AGA! AGA!

(Sapristi, bientôt 3615 GEN4)

VOTRE OBJECTIF EST TRES SIMPLE
MAIS LOIN D'ETRE FACILE: DEVENIR
UN COSMIC PIRATE COURONNE DE
SUCCES ET DE PREFERENCE BIEN VIVANT.



"Cosmic Pirate est superbe graphiquement,
rapide et original pour ce qui est des jeux proposés.

Il risque de faire un malheur"

Generation 4

Disponible pour Atari ST et Amiga.

Sortira prochainement pour Amstrad CPC et Commodore 64.

Vérifiez la disponibilité de chaque format.

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHÂTEAUNEUF DE GRASSE.

Tel: 93 42 71 45



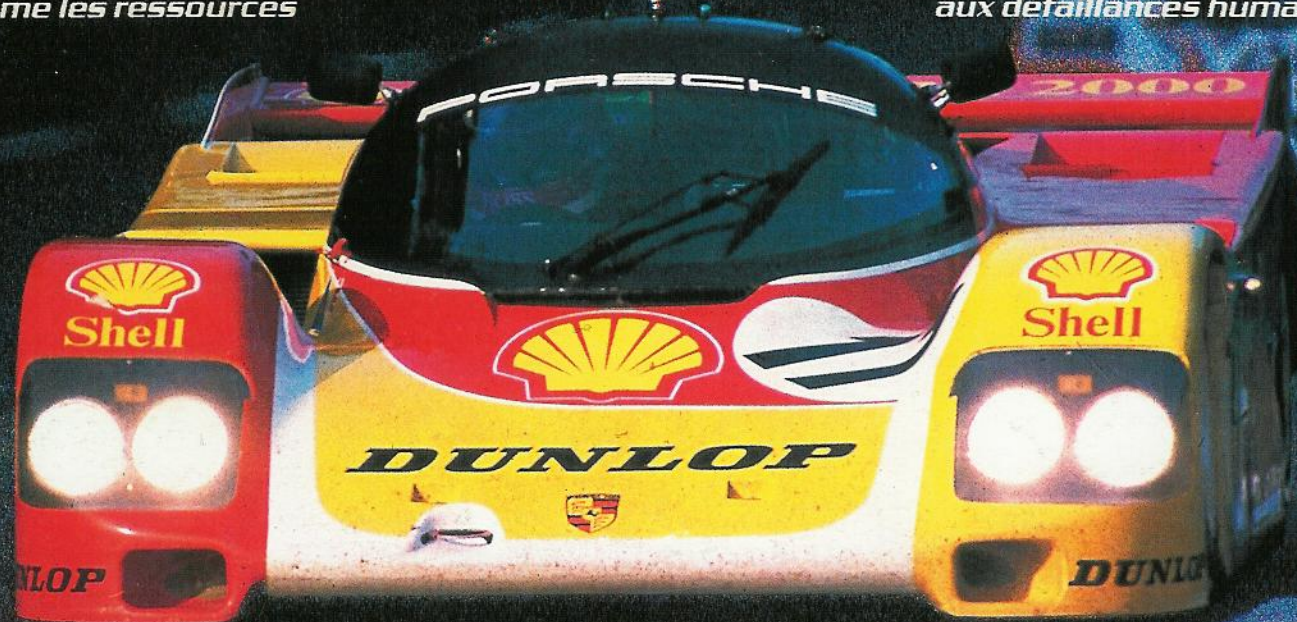
PALACE SOFTWARE

WEC LE MANS

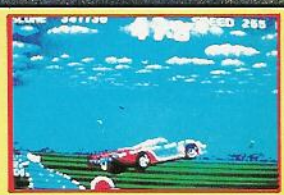
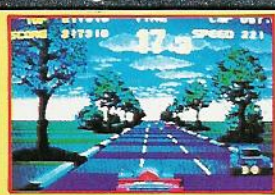
24

WEC LE MANS est la course d'endurance par excellence: Aucune autre course ne peut lui être comparée, aucune autre ne sollicite autant physiquement et mentalement un pilote. Le coureur doit puiser au fond de lui même les ressources

indispensables au gain de cette course, et piloter sa voiture bien au delà des limites imaginables. Il doit utiliser chacun de ses six sens pour ne faire qu'un avec sa machine absolument insensible aux défaillances humaines.



WEC LE MANS n'est pas un jeu — c'est une véritable expérience de pilotage



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

COMMODORE
AMSTRAD

ATARI ST
AMIGA