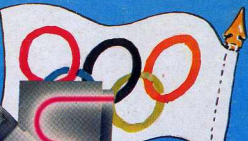


N° 13
SEPTEMBRE 1988

**Micro
NEWS**

Micro

NEWS



SCOOP

**PLATINI,
HINAULT & Cie
TESTENT LES JEUX**

**SONDAGE
LE LECTEUR
EST ROI**

**NOUVEAU
BARBARIAN 2,
POWERDROME,
THE KRISTAL**

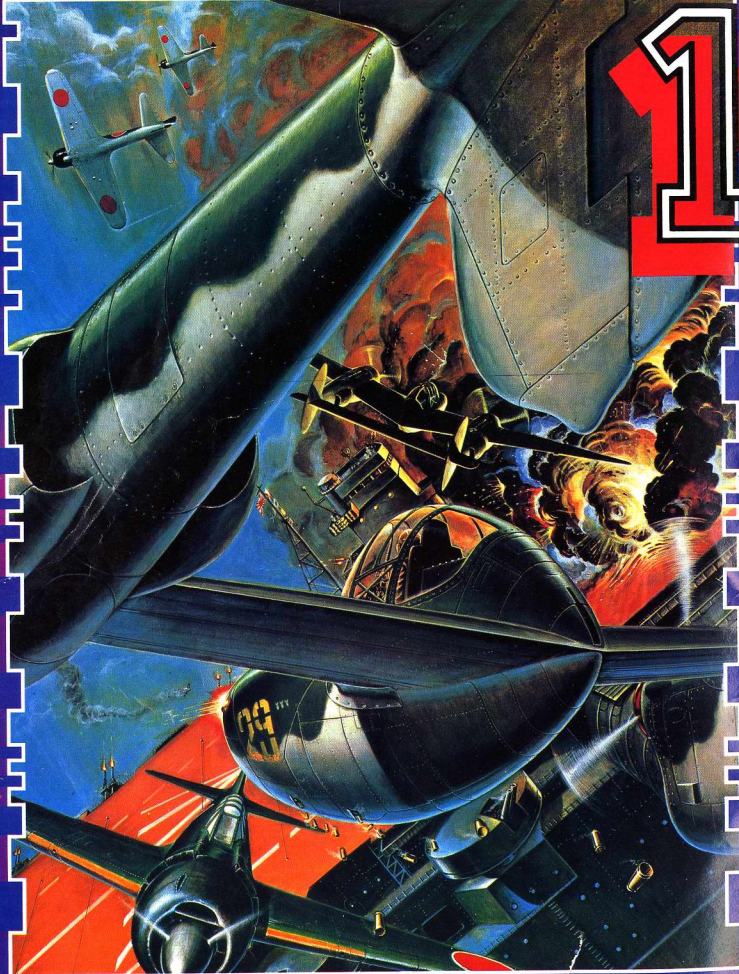
100 PTS



M 2843 - 13 - 19,00 F



Belgique : 139 FB
Suisse : 5,50 FS
Canada : \$ 6,15



1943

LA BATAILLE DE MIDWAY.

Il y a plus de 40 ans, au moment le plus chaud de la seconde guerre mondiale, que le principal escadron japonais fut vaincu au large de la côte ouest des îles Midway. Certains affirment que cette bataille changea radicalement l'issue de la guerre, d'autres, que sous un commandement différent nous serions aujourd'hui sous la tutelle de l'empire du Soleil Levant. Ce jeu vous donne l'opportunité, aux contrôles de votre superbe P38 armé de 6 armes secrètes, de revivre ce gigantesque combat contre le cuirassé Yamato et ses légions de défense, combat dont l'enjeu est la suprématie totale.

"Un jeu de combat des plus palpitants."



Description complete sur 3615 MICROMANIA. Ravendeurs, pour connaître les dates de sortie, téléphonez au 16/93 42 71 44

CAPCOM™

LES GEANTS DE L'INDUSTRIE DU JEU D'ORDINATEUR.

© 1987 CAPCOM CO. LTD. Manufactured under licence from CAPCOM Co. Ltd., Japan. 1943™ and CAPCOM™ are trademarks of Capcom Co. Ltd., by GOF Media Holdings Ltd., a division of U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Balfour Way, Balfour, Birmingham B6 7AL. Tel. 021 356 3368.

SPECTRUM + 3-Disque
SPECTRUM 48/128 Cassette

AMSTRAD - Cassette/Disque
CBM64/128 - Cassette/Disque

ATARI ST - Disque
AMIGA - Disque

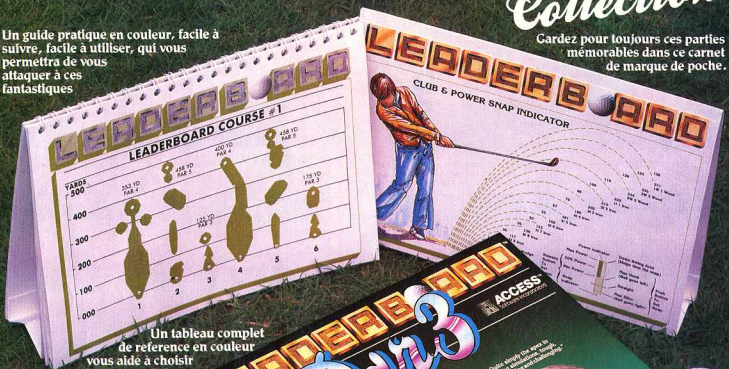
CLASSIQUES DE JEU SIMULATION DE GOLF DANS UN CHALLENGE INTERNATIONAL

LEADERBOARD™

Collection

Un guide pratique en couleur, facile à suivre, facile à utiliser, qui vous permettra de vous attaquer à ces fantasques

Gardez pour toujours ces parties mémorables dans ce carnet de marque de poche.



Un tableau complet de référence en couleur vous aide à choisir rapidement vos clubs et à calculer les vents.



PAR 3
(LEADERBOARD, TOURNAMENT LEADERBOARD, WORLD CLASS LEADERBOARD)
SPECTRUM & AMSTRAD
cassette et disque

BIRDIE
(LEADERBOARD, TOURNAMENT LEADERBOARD)
ATARI ST disque
AMIGA & PC disque

maintenant en vente dans une collection inoubliable, chaque moment aussi passionnant que les plus grands tournois dans lesquels les vrais pros s'affrontent tous les ans.



SOMMAIRE

ABONNEMENT
PAGE 135



Couverture Jacques Lerouge

Directeur de la rédaction : Jean-Michel Baré
 Rédacteur en chef : Olivier Fontenay
 Rédacteur en chef adjoint : Cyrille Baron
 Directrice de la publicité : Isabelle Baré - Tél.: 47.00.22.11
 Maquette : Jean-Marc Gasnot
 Mise en page : Raynald Cheminelle
 Ont collaboré à ce numéro : Raynald Cheminelle, Bruno Ferret, Igor Lefeuve, Raphaël Lamone, Jean-Michel Maman, Marc Seyot, Jean-Yves Trétout, A. Venturman.
 Correspondants à l'étranger : Mina Cosnefroy (U.S.A.), Fuminori Takahashi (Japon), Dennis Hemmings, Mark Smith, Tony Takoushi (G.B.), Gérard Van Halteren (Belgique)
 Illustrations : Carali, Lerouge.
 Photos : Herbert Chemot
 Photos du dossier : OSSIA, Société du Tour (B. Bade)
 Photogravure : Photoop - 43.55.04.10
 Chromo Zone, Elysée photogravure
 Impression : Paris Europe Impression
 Dépôt légal : ISSN 0984-9529
 Commission paritaire : 70043
 Distribution : NIPP
 Édité par Sandyx S.A. au capital de 250.000 F - 20, passage de la Bonne Graine 75011 Paris.
 Tél.: 43.38.32.32
 Télécopie : 47.00.21.51
 Directeur de la Publication : Jean-Michel Baré
 Copyright MICRO NEWS, Paris 1989

ÉDITO	6
NEWS	6
DOSSIER SPORT ET MICRO	23
LES TOPS DU MOIS	41
TOP SECRET	54
JEUX	85
CONSOLES	102
ADAPTATIONS	106
RÉSULTATS DU SONDAGE	108
SAMOURAÏ MICRO	115
PROFESSEUR ST	118
CAPITAINE PIXEL	122
DOCTEUR AMIGA	126
ABONDOS	129
COURRIER DES LECTEURS	130
LIVRES	132
BD CARALI	133
ÉDUCATION	136
INSERT COIN	138
PETITES ANNONCES	143



U.S. GOLD (FRANCE), S.A.R.L., B.P.3 Zac de Mousquette, 05740 Châteaufort de Grasse. Tel: 9342 7144



Distribution complète sur 3 1/2 MICROMANIA, Revendeurs, pour connaître les dates de sortie, téléphonez au 16 9342 7144



EDITO

RENTRÉE TRÈS CLASSE

Ça s'appelle se faire piéger en beauté.

Avec le numéro d'été, votre (agréable) devoir de vacances comptait 116 pages. Avec le sondage que vous nous avez renvoyé, notre devoir de vacances à nous comportait 8000 pages (2000 réponses) Une avalanche... Le postier a fait une demande de mise en préventail (il a 25 ans) et la boîte aux lettres, prête à exploser, a déposé un préavis de grève. Nos remerciements et nos commentaires sont en page 108, allez-y vite, vous allez vraiment vous sentir chez vous.

Les Jeux Olympiques de Séoul c'est tout très bien et ç'a risqué d'être mouvementé. Avant leur départ, les plus grands athlètes français sont passés au journal pour nous confier leurs états d'âme et tester pour vous les lieux de sport. De Platini à Thierry Vigneron, plus d'un est branché micro !

Déjà dans ce numéro nous tenons compte de vos desiderata exprimés dans le sondage. Les rubriques qui ne font pas l'unanimité ont disparu : Insert Coin, Prof. ST, Dr. Amiga, Top Secret... Gloups, non y'a erreur, celles-ci se sont vos préférées, si on y touche vous arrivez avec un fusil ! "C'est la rentrée, j'suis déjà fatigué, au lieu de m'roposer j'ai dé-sondé les sondages des lecteurs allumés."

Vivement les vacances !
Jean-Michel Bérty

UBI SOIT, QUI BIEN Y JOUE!

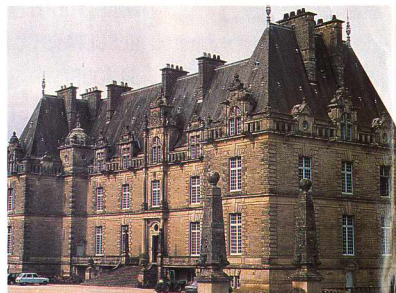


Ah les sagouins, me faire ça à moi! Ça fait au moins trois heures que je suis perdu dans cette forêt, j'ai dû faire des kilomètres, j'ai mal aux pieds, je n'en peux plus et surtout j'ai une de ces soifs! Je commence à avoir des hallucinations onélogiques mais plutôt branchées bière, ça arrive dans ces moments-là...

Remarque, cette forêt n'est pas la première venue, loin de là, puisque c'est la forêt de Brocéliande, un lieu magique par excellence qui abrita autrefois des amours tumultueuses de l'enchanteur Merlin et de la fée Morgane et qui semble résonner, encore aujourd'hui, des coups de sabots des Chevaliers de la Table Ronde. Alors, de quoi se plaint-on ? Pas d'alibi culturel, j'y eus pas savoir où j'suis, j'ai soif ! Tout avait commencé quelques semaines auparavant avec la réception d'un élégant carton d'invitation : "Si Ubi m'était conté..." J'eusse préféré une invitation en Belgique genre "Si la Kriek Mort Subite m'était conté" (une bière à la cerise, hum...) mais on ne fait pas toujours ce qu'on veut... Il y était question d'une superbe fête, d'un week-end dans un magnifique château situé dans un parc de 270 hectares", mouais... la brasserie Heinekken à Amsterdam ne couvre que quelques dizaines d'ares mais leur mousse se laisse avaler. "Programme : détente et de nombreuses surprises" Ça, pour des surprises on en a, ils m'ont

même fait le coup de Lawrence d'Arabie dans le désert ! Mais n'anticipons pas... Arrivée donc un samedi après-midi. Déjà, pour trouver le parc du

Kanter malheureusement ! Je gare la voiture dans le sous-bois et, à peine descendu, j'entends un cloquetis métallique qui semble venir de derrière les arbres en



château ce n'est pas si facile, mais une fois dans le parc pour trouver le château lui-même, c'est encore pire. C'est grand 270 hectares ! Et pas la moindre buvette à l'horizon, évidemment ! Finalement, on arrive au château qui me semble très suspect. C'est un château hauté, ça, et pas par Maltra

s'éloignant du château. J'y vais en descendant un chemin et je tombe en arrêt sur un spectacle irréel : au bord d'un petit lac dominé par un Christ en croix (on est en Bretagne), deux hommes se battent à l'épée ! Ubi a-t-il mis au point un nouveau soft qui permet le voyage dans le temps (à Ubi vaillant, rien



d'impossible) ? Je ne pouvais pas avoir d'hallucinations, j'avais à peine bu quinze bières donc j'étais quasi à jeun... Soudain le plus jeune des deux combattants embroche son adversaire qui s'éroule à terre en gémissant, se tenant le ventre.

Le vainqueur se tourne alors vers moi :

- C'est pourquoi ? Si c'est pour les aveugles, on a déjà donné.

- Non mon beau Seigneur, ce n'est que Micro News, pour vous servir...

- Ah Micro News, eh bien ça tombe bien, viens par ici maintenant ! Il me met la pointe de son épée sur la gorge : Iron Lord est le plus beau soft du monde, répète avec moi, vil pourceau !

- Yes, yes, votre Seigneurie, Iron Ron est le plus soft porc du monde. Je sors aussitôt la boîte de cirage que je porte sur moi en permanence : à qui ai-je l'honneur de cirer les escarpins, gentil Seigneur ?

- Comment faquin, tu ne me connais pas ? Je me nomme Ivan Jacot et je suis, avec Orou Mama que tu vois là agonisant, le concepteur d'Iron Lord. Nous avions discussion concernant les royautés, le problème est désormais réglé.

- Bon ben, c'est pas que je m'ennuie, valeureux Chevalier, mais j'ai un soft qui mijote sur ma cuisinière Atari-Martin, alors je vous fais ma révérence. Serviteur.

- Hors de ma vue, vilain, hors de

poignées et aux chevilles. Des gardiens monstrueux passeraient lentement dans des lits à baldaquin, le fouet à la main, frappant avec régularité afin de stimuler l'ardeur au travail. Comme sur les galères, le travail serait ponctué par un tambour, ceux qui tomberaient d'amarion seraient aussitôt jetés du haut de la grande tour...

Hélas, j'appris avec effroi que tous ces jeunes garçons n'avaient jamais été aussi heureux de leur

(comme tout le reste du château) et, en fait de lits de camp, ils dorment dans des lits à baldaquin ! Il y a des immenses tapisseries aux murs, les cheminées des chambres sont presque aussi grandes que l'entrée de la banque de France et la vue que l'on découvre des fenêtres ferait tripler le prix des places à la Tour d'Argent. Et en plus les programmeurs sont payés pour vivre ce come de fêtes et quand ils ont envie de se changer les idées, on leur achète un billet de train pour aller s'encanailier à Paris ! C'en est trop pour le journaliste hébété qui regarde avec ahurissement cette pléthore moyenâgeuse en se disant que, décidément, il a choisi le mauvais métier. Que ne s'est-il fait programmeur ?

Et les softs ? S'ils ne sont pas bons, alors c'est à désespérer de tout ! Hélas, ils sont à la hauteur du cadre de leur gestation et le dernier espoir qu'avait le pauvre journaliste de pouvoir se venger inopinément de ce luxe anachronique s'évanouit à la vue des premiers écrans.

Ça commence doucement avec Dracula sur ST : vampires et château hanté... (Som-ils en train d'essayer de me faire comprendre à quelle sauce ils vont me manger ?) Le scénario reprend les principaux éléments du mythe vampire : croix, ail, eau bénite, viande et marteau, chauve-souris, bref la panoplie complète. Dracula est confronté à Van Helsing, son ennemi héréditaire, et il doit récolter en chemin les différentes parties



ma vue !

Je repartis vers le château en pensant : cet Ivan-là, ouais, il est terrible ! Je frappais aux lourds batants de la porte qui finit par s'ouvrir avant que j'ai les mains en sang. Un immonde bossu aux yeux globuleux entrouve la porte : - Oui, c'est pourquoi ? (décidément, c'est une manie dans la région...)

- C'est Micro News !

- Entrez, mon bon Monsieur, entrez donc.

Je pénètre alors dans l'antre et c'est une succession de salles toutes plus grandes les unes que les autres. Dans toutes les pièces se trouvent des ordinateurs emourvés de programmeurs, scénaristes, graphistes et musiciens. Pour rester vraiment dans l'ambiance, j'aurais aimé venir en haillons et décharnés, les pieds nus, le teint assombri par les privations (au pain sec et à l'eau), maintenus devant les ordinateurs par d'énormes chaînes fixées aux

vie, toutes les contingences matérielles étant prises en charge afin qu'ils puissent se consacrer entièrement à leur passion. Ils n'ont à s'occuper de rien. Pas de ménage ou de lessive à faire, des chaînes stéréo disques compact dessinées ça et là, télévision et magnéto-scope pour les loisirs, natation et promenades en barque pour la forme physique. Pas de cuisine à faire, un traiteur apporte quotidiennement des mets raffinés dans de la vaisselle en carton que l'on jette après usage, pas de corvée de vaisselle et pas d'horaires de repas. Grâce au four à micro-ondes, les intéressés mangent par petits groupes et quand ils le désirent ; ça peut être à trois heures du matin, aucun problème. Quand au logement, on pourrait les imaginer entassés à dix par chambre sur des lits de camp, eh bien non ! Ils ont leurs chambres personnelles dans des pièces aussi grandes que des appartements, entièrement meublées d'époque





d'un manuscrit qui lui permettront de retrouver le talisman que Van Helsing lui a volé. Le jeu compte 100 tableaux différents, la difficulté augmente tous les vingt tableaux. Pour accéder à chacun des cinq niveaux de difficulté, il faut avoir récolté cinq objets et passer à travers une porte.

L'auteur de ce jeu s'appelle Olivier Marty, les graphismes sont de Patrick Daher, déjà connu pour Zombi. Sorties prévues sur ST, Amiga, PC et C64 à partir de janvier 89.

Avec Skateball, d'Alain Fillion, nous revenons au vingtième siècle avec un hockey sur glace d'un genre nouveau. On peut jouer seul ou à deux et ça a l'air plus que sympa et très agréable à jouer, c'est un jeu qui devrait plaire. Il sera disponible en septembre sur ST, Amiga et PC et en octobre sur Commodore 64.



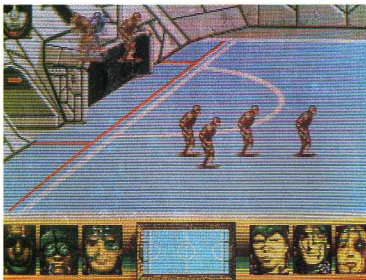
Puffy's Saga

tembre sur ST, Amiga, C64 et sur PC un mois plus tard. Philippe Reynaud, le programmeur, me montre ensuite Final Command qu'il a créé en collaboration avec Robert Bitoun sur les graphismes et l'animation et

qui sortira à partir d'octobre sur les 16 bits et le C64 et sur l'Apple II/ GS en février. C'est un jeu d'aventure/action dans l'espace, entièrement contrôlé à la souris (rien à taper), l'ordinateur vous donnant lui-

même ses instructions (environ 150, différentes suivant la progression de votre jeu). L'histoire : vous êtes un agent de l'espace chargé d'enquêter sur une lointaine station spatiale détruite par un ennemi inconnu. Des informations top-secret sont restées dans la station et vous devez les trouver et les rapporter. Vous allez donc embarquer dans une navette spatiale qu'il vous faudra d'abord apprendre à diriger puis vous porterez dans l'espace où vous serez confronté à de nombreux ennemis et monstres galactiques. Ce qu'il reste de la station menace de sauter à tout moment et vous devez également trouver ce qui cloche et effectuer les réparations, sans oublier les fameux documents !

Avec B.A.T. - une création de l'équipe Hervé Lange - on part encore plus loin dans la science-fiction puisque le Bureau des



Skateball

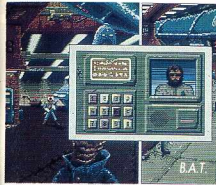
Puffy's Saga est une création de Claude Sablatou, qui avait déjà sorti deux jeux MSX chez Loricels : Runner et sa suite Démonia. Il y avait beaucoup de monde autour de cette table et ce jeu d'arcade semble très prenant. Il s'agit de deux petites boules qui sautent (Puffy et sa copine Puffyn) à qui il arrive toutes sortes d'aventures. Sortie prévue fin sep-



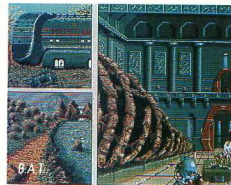
B.A.T.

Final Command

Affaires Temporelles fut créé en 2030, afin d'aider à maintenir l'ordre, l'équilibre et la justice sur la terre. Les membres du BAT subissent des modifications biologiques : un ordinateur est transplanté dans leur avant-bras, afin de réguler leurs fonctions vitales, leur



sang faisant office d'électricité... Le joueur sera un membre du BAT et il devra réussir une mission dans cet étrange monde où les industriels ont commencé la colonisation de l'espace. B.A.T. sortira à partir de janvier sur les 16 bits et en mars sur l'Apple II/GS.



fabuleusement restituée. Pas trop surprenant vu l'environnement, mais quand même, ça décoiffe bien ! Vous êtes un jeune chevalier qui devez prouver votre courage et votre loyauté en livrant des duels à l'épée, à la lutte et au tir à l'arc. Afin de vous reposer entre les exercices, vous pourrez jouer

et que les combats à l'épée en 3D vous laisseront sur le c... Comme en plus vous n'êtes guère certain d'y rattrapper entier, n'oubliez surtout pas de visiter la "maison" avant la grande aventure finale, car après vous risqueriez de décevoir ces dames...

Finalement, ça vaut le coup de vivre dans un château, surtout pour concevoir un tel logiciel ! Iron Lord, c'est un ticket d'entrée pour un splendide voyage dans le temps, émotions et authenticité garanties !

Bon, où est le bar ? Six nouveautés d'un seul tenant, voilà qui a de quoi me mettre le palais à sec ! Ah, le voilà là-bas...

Après une aimable collation, nous découvrons la collection d'œuvres (ils les collectionnent) afin de pouvoir y souper. Plusieurs sortes de vins de qualité et un excellent repas achevèrent de me décrire, d'autant plus que j'avais comme voisins de table M. et Mme Guillemot qui sont des hôtes plus que charmants et des êtres comme je les aime : authentiques. Après le dessert et un calvados qui révélerait un député pendant une séance de l'Assemblée Nationale, nous eûmes droit à un beau feu d'artifice et à des danses endiablées jusqu'à une heure avancée de la nuit.

Le lendemain, réveil assez matinal et départ pour la forêt enchantée... et en chantier because les tornades qui ont sinistré la Bretagne l'hiver dernier : des milliers d'arbres abattus voire vrillés sur eux-mêmes, les sentiers de Brocéliande portent encore les traces du

sésime. Mais ça reste quand même un lieu enchanteur, normal pour la forêt de Merlin. Ubi avait organisé une sorte de jeu de piste avec des épreuves comme dans un jeu d'aventure : tir à l'arc, parcours à cheval, énigmes à résoudre et une course de barques sur tout le pays. Il faudra vaincre des adversaires en pleine possession satanique démonstration de natation.

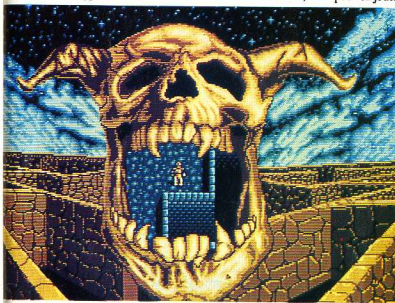
Tout cela aurait été charmant si je ne m'étais perdu dans la forêt avec mes heures et des heures à tourner en rond sur des kilomètres avec, dans le gossier, une soif qui devenait de plus en plus intense. C'est là que les hallucinations commencent à se faire sentir... Toutes les pubs de bière revenaient dans mon esprit soiffard, se mélangeant avec les souvenirs de la veille : *Guillemot is good for you ; on peut rester actif après un bon logiciel ; Ubi, le soft qui fait aimer le soft ; donnez un Iron Lord aux hommes qui ont soif, etc.*

Le jeu de piste avait un but : découvrir le Saint Graal et le rapporter. Lorsque je le vis, ce fut la partimes dans un auto; château (ils les collectionnent) afin de pouvoir y souper. Plusieurs sortes de vins de qualité et un excellent repas achevèrent de me décrire, d'autant plus que j'avais comme voisins de table M. et Mme Guillemot qui sont des hôtes plus que charmants et des êtres comme je les aime : authentiques. Après le dessert et un calvados qui révélerait un député pendant une séance de l'Assemblée Nationale, nous eûmes droit à un beau feu d'artifice et à des danses endiablées jusqu'à une heure avancée de la nuit.

Le lendemain, réveil assez matinal et départ pour la forêt enchantée... et en chantier because les tornades qui ont sinistré la Bretagne l'hiver dernier : des milliers d'arbres abattus voire vrillés sur eux-mêmes, les sentiers de Brocéliande portent encore les traces du

Il ne me restait qu'à retourner à Paris, loin des châteaux et des forêts enchantées mais où, heureusement, on trouve tous les vingt mètres un débit de boisson servant une bonne bière pression. Hic!

Jean-Michel Berté



Iron Lord

Ivan Jacot réapparaît pour me montrer le très attendu Iron Lord (que l'on pourra déguster à partir de septembre sur les 16 bits et le CPC, en octobre sur le C64 et en février sur l'Apple II/GS). Je me protège le visage avec mon bras mais il semble s'être calmé... Le maître fait dérouler les écrans et je retiens un sifflement d'admiration qui pourrait passer pour de l'outrecuidance (après tout, il a la dague facile...). Les graphismes sont superbes et l'ambiance moyenâgeuse est

aux dés dans une taverne. Il y a une autre option qui permet de prendre un repos du guerrier mérité en rentrant dans une accueillante auberge, signalée par une lanterne rouge... Un véritable harem vous attend à l'intérieur, à vous les cats ! A chaque fois que nous arrivons à ce niveau, ce sagouin de Jacot me passait l'image à toute vitesse. Je me suis finalement retrouvé à genoux en train de supplier qu'on veuille bien me repasser plusieurs fois ce merveilleux tableau qui, vous vous en



C A P A I N B L O O D

ILS sont cinq.
 ILS sont planqués là, quelque part dans cette purée
 d'étoiles.
 Le numéro un, le deux, le trois, le quatre, et ce bâtard de
 numéro cinq.



Un Oorxx gélatineux roule sur le rail d'accouchement.



"Mastech, la planète des Croolis", murmure Blood ébahi...



9 VERSIONS :

- ATARI ST
 - AMIGA
 - AMSTRAD CPC
- COMPATIBLE PC
 - C 64/128
 - THOMSON MO6/TO8/TO9
- SPECTRUM
 - APPLE II GS
 - TOSHIBA
 - MAC



EXXOS

ATA ATA HOGLO HULU....



ILS sont cinq : le Un, le Deux, le Trois, le Quatre et ce bâtard de
 numéro Cinq !



L'univers fractal de la galaxie cacheait de fabuleux paysages,
 jamais identiques.



Blood ! Blood ! Moi aimer toi. Planète moi Corps WW. Viens
 Blood...

ERE INFORMATIQUE
 1, bd Hippolyte Marqués
 94200 Ivry sur Seine
 Tél. : (1) 45 21 01 49
 Téléc. : ERNICO 261 041 F
 Fax : 45 21 02 50



L'HÔTEL HHHEBDO

(chambres
à la journée)

Beaucoup de nos lecteurs souffrent encore de l'hebdomadaire aiguë, cette maladie qui fut tant de ravages il y a deux ou trois ans. Bien fait pour eux, ils n'avaient qu'à pas lire de telles insanités... Ceux qui sont en état de manque chronique trouveront peut-être la force de se traîner jusqu'au magasin Amie, 11 boulevard Voltaire, 75011 Paris. A peine entré dans ce lieu de culte, ô surprise, ils tomberont en arrêt

suspect, il y a même un dessin de Carali sur la jaquette. Vous n'avez pas de CPC ? Aucune importance : s'il n'y avait que les gens qui n'ont pas l'électricité qui achètent des cierges dans les églises, il y a longtemps que le Vatican serait en liquidation judiciaire.

Avant de quitter la chapelle, ils n'oublieraient pas de faire un scandale : il n'y a ni eau bénite, ni prière, Dieu, c'est une honte ! Après avoir saisi les précieuses reliques,

PORTRAIT D'UN LECTEUR ATTEINT
D'HEBDOGICIELITE AIGUE



devant une caisse pleine de reliques : des cassettes listings de l'Hebdo pour l'Amstrad CPC. Le prix ? Dix francs pièce, beaucoup moins cher qu'à Lourdes... et d'une authenticité nettement moins

ne leur restera plus qu'à rentrer chez eux pour disposer les objets saints sur leur autel-HHHebdo et allumer quelques cierges. Que d'intenses heures de dévotion et de béatitude en perspective ! ■

COKTEL MOLOTOV

Dieu chez Coktel Vision à propos d'Emmanuelle, ce soft "hot" qui avait laissé notre reporter sur les genoux dans le n°12, avec son scénario à faire se parjurer un ayatollah. Peut-on décevoir, dans le même catalogue, mettre ce logiciel sulfureux à côté des logiciels éducatifs pour enfants de 4 ans ? Il y en a qui ont été excommuniés pour moins que ça...

Coktel a trouvé la solution et fait d'une pierre deux coups (comme dans Emmanuelle). Cet imprévisible chef-d'œuvre érotique sortira sur un nouveau label, Tomahawk, en compagnie de deux autres softs car Emmanuelle n'aime pas la solitude : Terrific Land, un jeu d'arcade où le joueur est projeté à l'intérieur d'un jeu par une transformation moléculaire et Crucial Test, un jeu de société à 1 ou 4 joueurs (comme dans Emmanuelle) avec 10 thèmes proposés et plus de 3000 questions. Quel rapport entre ces

deux jeux et Emmanuelle ? On s'est beaucoup crusé et on a trouvé l'anglais "moléculaire", il y a la troisième syllabe qui est "right on" ! Et dans "crucial", il y a l'anagramme de cette syllabe. Après tout, on est obsédé ou on ne l'est pas... Et tout ça sortira le 15 octobre prochain !

Quittons ce nouveau label, dont le seul nom fera désormais trembler les mères de famille, pour retourner à l'honorable et respectable label Coktel Vision dont le seul nom, dorénavant, paraîtra dénué d'intérêt (par rapport à Tomahawk) à tous les utilisateurs micro de plus de 4 ans ainsi qu'à quelques mères de famille particulièrement dessalées. Coktel, donc, sortira 4 jeux en septembre : Foret, un très beau jeu de rôle et de stratégie (cf n°12), Peter Pan, un vrai jeu éducatif de qualité pour les 4/8 ans (c'est rare), Rogger Rabbit, un arcade/aventure tiré du film de Walt Disney et Jungle Book, un arcade tiré du roman de

SEGADRESSE

Suite à notre annonce du précédent numéro concernant le Club Sega, nous avons reçu des lettres et des appels paniqués de la part de fans Sega qui, apparemment, n'ont pas trouvé leur bon d'inscription. Ce bon est à l'intérieur du carton d'origine de la console. Certains, dans la fébrilité du dépaquetage de l'objet tant désiré, ont dû balancer

le bon au vide-ordures. Voici les coordonnées de Sega : Master Games, 55 avenue Jean Jaurès, 75019 Paris. Tél. : (1) 42.40.58.48. Nous sommes sûrs que si vous téléphonez de la part de Micro News, vous pourrez faire partir du Club Sega, même si vous avez perdu le coupon.



Rudyard Kipling et du film de Disney.

Coktel persévère aussi dans l'éducatif en sortant à la rentrée une telle montagne de softs que 80% des lecteurs ont déjà tourné la page, écurés...

Bosse des maths sort sur Amiga et Thomson (celui-là c'est pour moi, car le jour où ils donnaient les coups de marteau j'ai dû rester bloqué au portillon).

Balade au Pays de Big Ben, Visa pour Hyde Park, Enigme à Oxford sortent sur Amiga.

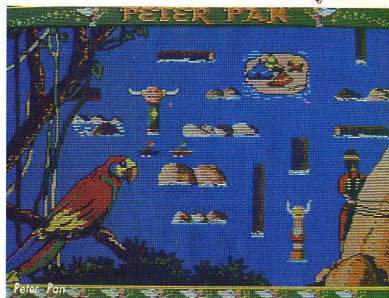
Monte Cristo : logiciel éducatif de français 4è et 3è sur CPC, Thomson, PC, Atari. Super ! On va enfin pouvoir faire la classe tant attendue : "Tas vu Monte Cristo sur ST ?" "Non, j'ai vu monter personne." Attention, j'ai vu des excuses... J'écris ça un 11 août, il fait 30 degrés à l'ombre, j'en peux

plus, j'ai chaud, j'ai soif, il a fait un temps de cochon pendant tout le temps de mes courtes vacances et, depuis le premier jour de reprise du travail, il fait un temps exceptionnel. Y'en a marre !

Bon, on se calme et on enchaine avec Français seconde sur CPC, Thomson, PC, Atari. Ils vont faire fuir le lecteur avec

des titres pareil, c'est pas vrai ! Ça passe vraiment d'un extrême à l'autre dans cette boîte... Vous imaginez le journalier qui connaît pas et qui débarrasse en reportage ? Il passe directement du scénario d'Emmanuelle ("Mets-la moi bien fort") à celui de Français Seconde ("La dérivation est l'opération par laquelle on crée une nouvelle unité lexicale en ajoutant à un mot existant un élément non autonome ou affixe"). Bonjour les yeux exorbités du mec ; en sortant il va boire trois double-whiskys cul-sec et il entend chanter les oiseaux !

Et ça continue avec Anglais Seconde. Y'a marqué sur la fiche : "logiciel d'anglais destiné aux classes de seconde". Heureusement, car avec un titre pareil on aurait pu penser qu'il s'agissait d'un cours parallèle de malayopolynésien expérimental pour le doctorat de psychosociologie



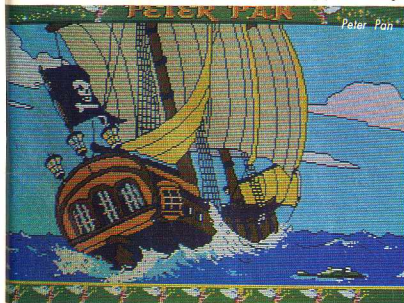
appliquée...

Balade au Pays de Big Ben, Balade Outre-Rhin et Enigme à Madrid, ces trois logiciels de langue vont faire l'objet d'une "réédition réactualisée" sur Amstrad, PC, Thomson, Atari

encore définis. Là, c'est le bouquet. J'imagine la gueule du mec qui a déjà acheté une fois Enigme à Madrid en pensant que c'était un jeu d'aventure policière, et qui l'achète une deuxième fois avec un autre nom ! Si j'étais revenu, je commencerais immédiatement l'entraînement pour la course à pied (l'interview de Gilles Quénevêst est en page 36).

Toutes ces nouveautés vont sortir en Allemagne (en version allemande : "Französische Secunde", jawohl, j'achète !), distribuées par Bomico (il est beau, mon mico).

Vous imaginez le même mec qui part un peu en Allemagne-histoire de se remettre de ses émotions avec Enigme à Madrid - et qui rachète une troisième fois le même soft sous son titre allemand ! Le 28 juin 1914, à Sarajevo, il a suffi de moins que ça pour déclencher la première guerre mondiale... Et les MSXiens qui se plaignent qu'ils n'ont rien à se mettre sous la dent... Vous voyez les périls auxquels vous échappez ? ■



INFOGRAMMES CHEZ LES JAUNES

Ça vaut 5800 yens (250 F environ) et ça plait beaucoup aux petits japonais qui trouvent qu'un voyage en Europe pour ce prix-là, c'est une sacrée affaire ! Paris et le Moulin-Rouge, Barcelone et ses corridas, Cannes, Londres, Rome, Amsterdam et ses pétards, Hambourg et ses pétaesses (et oui, c'est bien connu, il y a plein de femmes de mauvaise vie à Hambourg : les hamburgirls...). Et tout ça pour 5800 yens ! Il ne vous reste plus qu'à prendre l'avion pour acheter L'Affaire en version japonaise, une disquette pour MSX2. Le nec plus ultra du MSXien snob...



LORYGIM FIRE AND TITUS

Locriels a décidé de vous faire travailler les neurones et les muscles de la main... "Pour ça, il y avait déjà Penthouse" pensent certains qui devraient avoir honte car il s'agit, en fait, d'un logiciel et d'une manette de jeu.

Le logiciel s'appelle Neuro-Gym et il est "basé sur les études d'éminents psychologues. Son but est de mesurer les aptitudes intellectuelles par une série

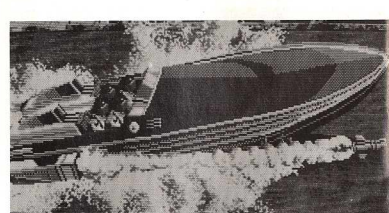
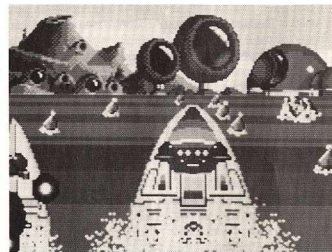
d'épreuves, puis de les développer grâce à des exercices personnalisés. L'évaluation du Q.I. qui en découle permet d'établir ensuite un entraînement global ou centré sur les points faibles de l'utilisateur. C'est une véritable salle de musculation du cerveau !" (Disponibilité fin septembre sur ST et PC). La manette répond au doux nom d'*Executive Joystick* et est spécialement conçue pour s'adapter sur les claviers



ordinateurs, se fondant même parfaitement avec les couleurs de l'Amiga, du C64, des Thomson et du Sony HB700 : un vrai caméléon ! La couleur n'est pas exactement celle du ST, mais elle s'adapte bien dessus. Pour l'Amstrad CPC, les couleurs sont très différentes et le câble un peu court, mais ça fonctionne quand même... On choisira cette petite manette pour les jeux d'adresse, tout en gardant un bon vieux gros Quick des familles pour les "Shoot 'n' Fun" mémorables !

Une salle de musculation du Q.I. et une petite manette de joie... Après tout, on n'est pas si loin de Penthouse !

Ça bouge du côté de Gagny où Titus, la firme des frères Caen, met les bouchées doubles pour la rentrée ! Non contents d'avoir créé une filiale aux Etats-Unis, ils débattent en force sur la vieille Europe avec des jeux à faire voir une assemblée de dames patronnesses ! Normal, les programmes de Tisus carburent au hard-



rock et ça se voit, ce ne sont pas là des jeux pour maniettes ! Quatre sorties en septembre - Fire and Forge sur Amstrad CPC et

Off Shore Warrior sur Amiga, ST et CPC - seront suivies par Crazy Cars sur Macintosh et Macintosh II et Galactic Conqueror, un nouveauté sur Amiga.

Rites, fils de Vespasian, régna sur Rome de 79 à 81. Son règne très libéral (il fit construire le Colisée, les Thermes et l'Arc de Titus),

les prix

UNITÉS CENTRALES ET CONFIGURATIONS

A 500 312 Kb RAM + lecteur 3 1/2" + souris	4725 F
A 500 C A 500 + moniteur couleur 1084	7490 F
A 2000 1 Mo RAM + lecteur 3 1/2" + souris	11590 F
A 2000 C A 2000 + moniteur couleur 1084	14790 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	2990 F	Genlocker couleur comp. ext.	3390 F
500 31/2 extensio A 2010	1490 F	Genlocker + encod. ext.	14900 F
51/4 ext. + 51/2 ext. + 51/2 ext.	2190 F	Genlocker + encod. ext.	14900 F
51/4 ext. + 51/2 ext.	1790 F	Genlocker + encod. ext.	14900 F
MONITEURS			
Macromonitor HR A 2294	NAL A 2032	Camline HV 220	3350 F
Colorizer HR 1084	2990 F	Clareid SCORBER	950 F
Colorizer HR	2090 F	Zoom COSMAR	1450 F
remam. A 2080	4490 F	Shael ROHEP	4850 F
Codeur multi synchro	6990 F	Tablette Easy/500	450 F
EXTENSIONS		Tablette Easy/2000	5390 F
512 Kb interne A 501	1095 F	Graphoscope II	1000 F
2 Mo extensio	4990 F	Tablette graph. CGP A4	4490 F
1,5 Mo int. sans mémoire	2100 F	Tablette graph. CGP A3	8490 F
2 Mo interne A 2052	3500 F	Tablette max. A4 ANGAUS	11990 F
DISQUES DURS		Tablette int. A3 ANGAUS	NC
20 Mo extensio + cont.	4990 F	Scanner CANON A4	11560 F
AMIGA A 500	4990 F	Scanner CANON A3	15120 F
20 Mo interne + cont.	6190 F	Sovis	270 F
PC A 2092/PC 5060	2950 F	Genreq printer	NC
20 Mo interne + cont.	6150 F	TÉLÉMATIQUE	
AMIGA A 2092/A 2090	6150 F	Modern BIL 3000	6400 F
ÉMULATEURS		Modern GADAPRON	3990 F
PC XT + lecteur 5 1/4	5600 F	S 2 1/2 D	1190 F
A 2080 D	NC	Émulateur ARCHOS	1490 F
PC AT + lecteur 3 1/2	NC	Émulateur FLAMTEL	1190 F
A 2038 D	NC	Émulateur DIGA	990 F
GRAPHIQUE/VIDEO		SON	
Dynaview	1990 F	Interface Midt	520 F
Frame grabber NuS	8890 F	Perfect sound	990 F
Frame grabber couleur	9350 F	Pro. Midi studio	1590 F
Fibre électronique	6290 F	Sound sampler	990 F
Genlocker vidéo comp. int.	A 2300	NC	2490 F
Visual Aural			

IMPRIMANTES

CITIZEN	1850 F	AMSTRAD	2390 F
DMP 5160	2790 F	DMP 4000	3990 F
LSP 10	2790 F	DMP 4000	3990 F
MSP 15	4490 F	LQ 3500	3990 F
STAR	2490 F	EPSON	2490 F
LC 10	4950 F	LX 500	3990 F
LC 10 couleur	2950 F	LQ 500	3990 F
LC 24 10	4990 F		

les promos

AMIGA 500 + moniteur couleur 1084

7490 F + GRATUIT : 1 PACK AU CHOIX

- PACK LUDIQUE : 3 SUPER JEUX SURPRISE OU
- PACK UTILITAIRE : DELUXE PAINT + DELUXE PRINT OU
- PACK BUREAUTIQUE : SUPERBASE + TEXTRACT

AMIGA le choix

les services

- 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !
- un SAV compétent et intégré
- facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit Credi-Trading*, acceptons les cartes Aurora et Pluriel
- la reprise de votre vieil ordinateur à 50% de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale**

* le service spécial collectivité.
Allo Danièle : (1) 43 57 48 20

** sous réserve d'acceptation du dossier - de plus de 4000 F



3615 amie
Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

EXCLUSIF : **LE DÉFI!**

-50% SUR NOS IMPRIMANTES POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR*
*sous réserve de plus de 5 000 F.

AMIE LE PRO.

11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20 Métro : République
69, cours Liebig 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42

Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10% de produit en plus
saut promos

AMIE LE PRO. 1990 F

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTIERE 75011 PARIS

NOM : _____	DESIGNATION : _____	QUANTÉ : _____	PRIX : _____	MONTANT : _____
ADRESSE : _____				
VILLE : _____				
CODE POSTAL : _____				
TÉL. : _____				
MON ORDINATEUR : _____				
<input type="checkbox"/> CREQUE <input type="checkbox"/> CEP <input type="checkbox"/> GÂTE BLEUE				
<input type="checkbox"/> DATE D'EXPIRATION : _____				
MS 10% DE PRODUITS EN PLUS : _____				
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)				
DATE : _____	SIGNATURE : _____			

le choix

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

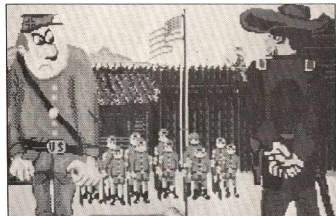
GRAPHIQUE/VIDEO			
Amiga Animator	950 F	Instastuff	790 F
Amiga Draw +	1899 F	VP Professional	1400 F
Amiga Filter	1400 F	Vicantia	1490 F
Amiga Impact	1400 F	JEUX	
Amiga Video Link	1400 F	Amiga Video Link	NC
Amiga 3D	1299 F	Barbarians	195 F
Burhan	339 F	Akron	235 F
CAD Video Link	1490 F	Akron II	320 F
Deluxe Paint II PAL	650 F	Amiga F1	250 F
Deluxe Print	900 F	Jeune d'Arc	280 F
Deluxe Video L2	500 F	Exploit	330 F
Duplicate	500 F	Football	320 F
Genlocker	1100 F	Genlocker	240 F
Dynaview	299 F	Genos	200 F
Photo Editor	400 F	Zoom	200 F
Photo Print	740 F	Sapere	230 F
Printmaster +	500 F	Imaginix	220 F
RS Video	400 F	Sub Street	209 F
Seiver	899 F	Kit of Chicago	260 F
SL 3D	700 F	Boggy Boy	270 F
TV New	170 F	Deschryver	230 F
VideoScope 3D	149 F	Ice Breaker	220 F
LANGAGES		Pandora	240 F
Aspic C Comp.	2000 F	Bank Commando	240 F
Aspic C 4.0	300 F	Deschryver	240 F
lartice C 4.0	1790 F	Garrison	240 F
Macro Assembler	679 F	Space Rover	220 F
Amiga Suite	299 F	Chess AI 2000	260 F
True Base	1184 F	MicroProject	285 F
MUSIQUE		Iron Lord	320 F
Amiga AudioMaster	590 F	Macdrom Bumper	260 F
Amiga Studio	670 F	Parts of Call	260 F
Amiga Music	800 F	Roadblocker	285 F
Drum D	1990 F	The Three Stooges	295 F
Dynamic Drum	450 F	Paladin	450 F
Future Sound	2000 F		
Instant Music	293 F	NOUVEAUTES	
Music Studio	399 F	Row	295 F
Synthesis	950 F	Bank Buster	NC
X Music	950 F	Guerrilla	NC
BUREAUTIQUE		Space Harrier	NC
Amiga Office	1439 F	Enduro Star	NC
Page Setter II	1690 F	Top Gun On	240 F
Professional Page	3690 F	Giulia Razor	NC
ProDraw	1120 F	Vision	220 F
Scrabble	750 F	Banki Warriors	NC
Superbase Pro	1490 F	California Games	290 F



INFOGRAMMES CHEZ LES BLEUS

Après Bobo, Les Tuniques Bleues ! Suite à son contrat d'exclusivité avec les éditions Dupuis, Infogrammes continue ses

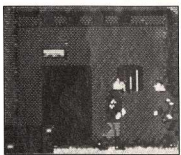
adaptations des plus célèbres B.D. de l'école belge. Vous connaissez sûrement les aventures du sergent Chesterfield pendant la guerre de



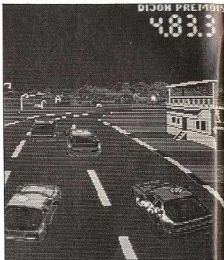
Si on lui avait dit qu'un jour on pourrait disputer une course avec une voiture portant son nom tout en restant chez soi, Ferdinand aurait éclaté de rire !

C'est en 1931 à Stuttgart, que Ferdinand Porsche fonda un petit bureau d'études et de consultation en engineering automobile. La première Volkswagen y vit le jour et M. Porsche fut le vrai papa de la Coccinelle ! C'est qu'en 1950 qu'il commença à construire des automobiles, le premier modèle étant le roadster 356, sur la base d'une Volkswagen. En 1986, la production annuelle était de plus de 50 000 voitures et, en 89, la Porsche 944 sera déclinée sous quatre modèles, dont la 944 Turbo Cup de 250 chevaux ! C'est cette voiture qui a été choisie par Lorientais pour représenter ses couleurs sur les circuits de course, conduite par René Metge (cf. Micro News n°11) et on attend impatiemment 944 Turbo Cup qui sortira fin septembre sur

Sécession, avec les célèbres : "Charger !!!" du capitaine Stark, un allumé des charges sans au clair, ce qui n'est pas du tout la tasse de thé de Blutch, le copain de Chesterfield. Les personnages de Lamih et Cauvin prendront vie sur ST, PC, Amiga dès cet été et arrivent en septembre sur Thomson et Amstrad.



FERDINAND ET LA MICRO



Amiga, ST, CPC, C64 et PC. Ce logiciel fera sans doute date dans les jeux de simulation automobile puisqu'il a été produit sous la supervision technique de Metge, afin de rendre au mieux l'atmosphère et les sensations que l'on a au volant d'une voiture de course. Les premières photos d'écran sont alléchantes et une surprise vous attendra lorsque vous irez acheter le soft !

NEC CRAC



Tony Takouhi, l'un des correspondants anglais de Micro News, est sur le point de se faire lyncher...

Suite aux articles sur la console NEC qu'il a fait paraître en Angleterre (après ceux de Micro News), le bureau de NEC à Londres a reçu des centaines d'appel demandant la date de commercialisation de l'engin. Or

rien n'est prévu pour le moment, quoique, qui, du coup, a repris la pratique du kendo et aiguise son sabre tous les matins. Aux dernières nouvelles, on aurait aperçu

Tony Takouhi à l'aéroport d'Heathrow, se renseignant sur le prix d'un billet pour l'Alaska. En aller-simple...

les prix

UNITÉS CENTRALES		
520 STF	512 Ko RAM + 1 lecteur 3 1/2" DD	3490 F
520 STF	520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	5490 F
1040 STF	1024 Ko RAM + 1 lecteur 3 1/2" DD	4490 F
1040 STF	1040 STF + moniteur haute résolution mono. SM 124	5990 F
1040 STF	1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	7490 F
MEGA ST 2M	2 Mo RAM + 1 lecteur 3 1/2" DD	11800 F
MEGA ST 4M	4 Mo RAM + 1 lecteur 3 1/2" DD	15300 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.		
LECTEURS		
5 1/2" externe SF 314	1290 F	Olivetti SCHNEIDER
5 1/2" externe COSMICAR	1490 F	Zoom COSMICAR
5 1/4" externe CUMANA	1990 F	Start ROBER
MONITEURS		
Monochrome SM 124	1490 F	Hardy Scanner 2 gris
Couleur SC 1425	2490 F	Hardy Scanner 2 gris
Monochrome A3	NC	Scanner CANON A4
Multicouleurs basse et haute résolution	6990 F	Scanner CANON A3
EXTENSIONES		
512 Ko pour 520 STF	990 F	Table graph. COP A4
2 Mo ext. DMG ST2	3390 F	Table graph. COP A3
DISQUES DURS		
20 Mo externe SF 205	4490 F	Table trac. ANGALIS A4
20 Mo interne SPERA	550 F	Table trac. ANGALIS A3
50 Mo externe LEAMON	NC	4 cartes analog.
ÉMULATEURS		
NEC MAGNAC	2490 F	4 cartes vidéo
PC PCITARIO	790 F	1 entrée 1 sortie analog.
VIDEO		
Digitaliseur REALTECH	1790 F	Free board
Digitaliseur PRO 67	3200 F	Inverser mono couleur
Genlocker vidéo G51 30	3490 F	Interface 4 joueurs
Genlocker PRO G51 1000	5200 F	SON
Color PAL	2600 F	ST Reply
Fibre optique	NC	Pre-sound designer
Compos Vidéo HV 20	3350 F	TELEMATIQUE
		Mediam
		Emulcom

IMPRIMANTES

CITIZEN		AMSTRAD		
D5 10	1850 F	DMP 3160	2290 F	
LSF 10	2790 F	DMP 4000	3995 F	
NSP 15	4590 F	LQ 3500	3490 F	
STAR		LANGAGES		
LC 10	2490 F	LQ 800	2990 F	
LC 10 couleur	2950 F	LQ 500	3790 F	
LC 24 10	4990 F			

les promos



STRATÉFORMEZ VOTRE ORDINATEUR EN TÉLÉVISEUR !

520 STF + MONITEUR COULEUR SM 1425

+ TUNER TÉLÉ 5490 + 1390 = 6880 F

1040 STF + MONITEUR COULEUR

+ TUNER TÉLÉ 7490 + 1390 = 8880 F

ATARI ST

les services

2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !
un SAV compétent et intégré
facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CRÉDIT immédiat, acceptons les cartes Auroro et PREG
la reprise de votre vieux ordinateur à 50% de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale
le service spécial clientèle.

Allo Danièle : (1) 43 57 48 20
*sous réserve d'acceptation du dossier** de plus de 4000 F

3615 amie

Plus de 5000 références à l'écran et des promos surprises. L'air absolu pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

EXCLUSIF : LE DÉFI!

-50% SUR NOS IMPRIMANTES POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
*soft laser **de plus de 5000 F.

amie LE PRO.

11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20 - Répondeur Répliquette 69, cours Lénine 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42

Occasions de SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10% de produit en plus
sans promos

le choix

ACCESSOIRES

MANETES		Moniteur	80 F
Quick shot 2	60 F	Imprimante	80 F
Quick shot turbo	135 F	RANGEMENT	
Speeding	110 F	10 disk 5 1/4	35 F
Professional	155 F	10 disk 5 1/4	45 F
WCO command	205 F	50 disk 5 1/4	70 F
PROTECTION (housses toiles plastiques)		10 disk 5 1/4	125 F
Closet	70 F	10 disk 5 1/4	125 F

CONSOMMABLES

DISQUETTES		DISQUETTES	
3" 1/2 SFD	PAR 100 = 89 F	3" 1/2 DD	PAR 100 = 100 F
PAR 100 = 850 F		PAR 100 = 900 F	
DISQUETTES		DISQUETTES	
3" DD	PAR 100 = 1800 F	5" 1/4 DD	PAR 100 = 350 F

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

COMPTABILITÉ			
Compta JAGOFF	1950 F	ZZ Rough	490 F
Le comptable	495 F	ZD Grid	780 F
Compta MEGASOFT	1550 F	Enigme 2	228 F
GESTION DE FICHIERS		PAO	
Quelques	375 F	Plan Sheet Editor	990 F
Superbase	950 F	Publishing Partner	1770 F
Superbase PRO	2450 F	Time Work	990 F
SCIENCE		EDUCATIFS	
Kalender	650 F	A la découverte de la vie	213 F
Calcomet 2	875 F	Bac Géo 1 ^{er} term.	226 F
VIP Professional	2650 F	Bac maths (B) 1 ^{er} term.	226 F
TRAITEMENT DE TEXTE		Bac maths (C, E) 1 ^{er} term.	226 F
Beckfast	725 F	Bac maths (D) 1 ^{er} term.	226 F
Signum II	1475 F	Ballede au pays de Big Ben	213 F
Ballade au pays de Big Ben	480 F	Ballede outre Rhin	213 F
UTILITAIRES		Bac de maths 2 ^e	221 F
PC Demo	260 F	Engime à Madrid	213 F
PC Demo 2	365 F	Engime à Munich	213 F
K. Svalth 2	295 F	Fonctions et complexes	260 F
MUSIQUE		Geometrie	260 F
Creator	2475 F	Le futuriste	260 F
ZZ track	440 F	Maths 2 ^e à 6	260 F
Music Cons. set	249 F	Obéir Europe ou France	213 F
Music studio	315 F	Obéir monde 1 eu 2	213 F
LANGAGES		Rocky Musica	175 F
GRA Base 3.0	725 F	SEIX	
Interpreteur C	325 F	Profmet	
Lortica	190 F	Jessie d'Arc	
NOUVEAUTES		GRAPHIQUE / VIDEO	
Profmet	495 F	File Director	590 F
Jessie d'Arc	245 F	Art Director	490 F
Buggy boy	213 F	Quantum Paint	275 F
Thundercats	220 F	Cyber Studio	850 F
Jet	490 F	Angis Animator II	565 F
Skull	245 F	Spectrum SIM2	650 F
Overlander	220 F	GFA Antez	495 F
Alkatraz II	195 F	Lords of Conquest	250 F
Mickey Mouse	220 F	Deson Dils	250 F
Lords of Conquest	250 F		
Lesers du	250 F		



ELITE SUR ST

Elite, le plus beau jeu du monde, devrait sortir sur ST le 28 septembre en Angleterre et sur Amiga le 2 novembre. Seul problème, ça fait plus de six mois que Rainbow retarde régulièrement la sortie. S'ils nous refont le coup encore une fois, je craque. A bon entendre...

Par contre, Rainbow prépare plein d'autres choses pour ces jours-ci. Le prof ST vous en a déjà parlé le mois dernier, Verminator est enfin prêt : un

rapide, avec un petit détail en plus : les graphismes sont en faces pleines ! Extraordinaire, il faut vraiment le voir pour le croire. Quand je pense que vous allez devoir attendre encore un mois, vraiment, je vous plains. Depuis la sortie de V^os, Rainbow sort un



jeu en 3D tous les 15 jours. Le prochain (après Starglider 2) sera Whirligig dont le prof ST vous a déjà causé. Là encore, je vous promets quelque chose de vraiment stupéfiant au niveau technique. Ce que j'en ai à laide augurer un des plus grands jeux de l'année, pas moins. L'ensemble de ces nouveaux Rainbow sortira entre début septembre et mi-octobre.

arcade/aventure de haute volée, de même que Dragon, avec des sprites gigantesques. Le sprite du dragon occupe carrément la moitié de l'écran et l'ensemble est malgré tout très rapide. Sinon, Starglider 2 est enfin fini, je l'ai vu. Le numéro 1 fut un des tous premiers hits sur ST. Le 2 est tout aussi



QU'ILS SONT GROS !

Dans notre précédent numéro, fin juin, nous vous avions parlé de Barbarian 2 sur C64. Nous sommes désormais en mesure de vous en dire plus car Peter Stone, le PDG de Palace Software, est venu nous voir avec les premières versions ST et CPC. Je précise tout de suite que, à notre plus grand regret, il n'est pas venu avec Maria Withaker. But, no problem,



he will ask her to come next month... Barbarian 2 est sensiblement différent du premier et se rapproche presque d'un jeu d'arcade/aventure, tout en gardant la richesse des combats du premier. Il y a des monstres fabuleux. Je ne vais pas trop vous donner de détails, la découverte et la surprise restent un des plus grands plaisirs du soft. L'animation est excellente sur C64 et reste très bonne sur CPC. Damage simplement que le graphisme soit moyen, mais il n'était guère possible de faire mieux sur la machine. Pour les connaisseurs, c'est du niveau de Barbarian 1 en un peu moins précis, nombre de sprites à l'écran oblige. Par contre la version ST est stupéfiante, dix fois, non, cent fois mieux que Barbarian 1. Palace développe enfin des versions ST

spécifiques. Ce sera à coup sûr l'un des plus de l'année sur ST. Les graphismes sont sublimes et l'animation extraordinaire. Je me permets vous révéler qu'une partie des versions Atari a été faite grâce à l'attention de V^o et ça fait plaisir. Shoot'em Up Construction Kit, de Outlaw (alias Palace) qui sortira tout sur ST. Et quand vous aurez vu Barbarian 2, je peux vous garantir que vous courrez,



Il y a des monstres fabuleux. Je ne vais pas trop vous donner de détails, la découverte et la surprise restent un des plus grands plaisirs du soft. L'animation est excellente sur C64 et reste très bonne sur CPC. Damage simplement que le graphisme soit moyen, mais il n'était guère possible de faire mieux sur la machine. Pour les connaisseurs, c'est du niveau de Barbarian 1 en un peu moins précis, nombre de sprites à l'écran oblige. Par contre la version ST est stupéfiante, dix fois, non, cent fois mieux que Barbarian 1. Palace développe enfin des versions ST



Qu'ils sont beaux ! Ah, on aimerait bien les avoir sous la main ! Qui ça ? Mais les jeux Palace Software, voyez, à quoi pensez-vous donc ?

l'acheter... Au fait, la prochaine fois que vous voyez Peter, dites-lui de ne pas oublier de venir avec Maria...

les prix

UNITÉS CENTRALES	
CPC 464 lecteur K7 monitor monochrome	1990 F
CPC 464 C lecteur K7 monitor couleur	2990 F
CPC 6128 lecteur disk monitor monochrome	2990 F
CPC 6128 C lecteur disk monitor couleur	3990 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.	
LECTEURS	
Cassette	290 F
Disquette DM1	1990 F
Disquette FDI	1590 F
EXTENSIONS	
64 à 16K D/Cromes	490 F
256 à 64 RAM	990 F
256 à 64 SDRAM	990 F
GRAPHIQUES	
bibliothèque graphique II	990 F
Croquis optique I/DMF 464	350 F
Croquis optique I/DMF 6128	690 F
Sony's AMX	690 F
VIDÉO	
Digitalisation VDI	990 F
luner H&E	1390 F
luner H&E avec HiScan	1690 F
Scanning I/DMF	790 F
AUDIO	
Synthésiseur audio	540 F
Synthésiseur musical	980 F
Digitel drum	370 F
TÉLÉMETRUE	
Colonne DJL 2000	1590 F
Abolent DJL 2000 +	1990 F
Emulateur minimal KENTEL	390 F
INTERFACES	
RS 232	590 F
Adaptateur API1	490 F
Adaptateur MP2	490 F
Multibus 2	790 F
CABLES	
Parallèle	150 F
Centronics	150 F
Magnéto	70 F
Double parallèle	100 F
Rollorage 464	130 F
Rollorage 6128	160 F

LOGICIELS

UTILITAIRES	
Automatisation Assembler	200/250 F
Maths CM	170/200 F
Science naturelles	179 F
JEUX	
Street Fighter	99/149 F
Way Home	99/149 F
Composition	109/149 F
Kanaze Area	106/155 F
Manifac	109/149 F
Bow's Tale	109/149 F
Itani Warriors	95/155 F
Roll Car	109/145 F
Rocky House	99/145 F
Slime Crazy	99/145 F
Cobra	119/149 F
Manch 3	119/149 F
Whitraz	96/149 F
Tenarmax	96/155 F
Soldier	96/149 F
Nebulus	92/139 F
Arcade Action	115/185 F
Alkanoid II	99/149 F
Goboloid	97/129 F
E.X.I.T.	119/149 F
Nashvator	155/195 F
Magie Apocalyptique	92/139 F
Gez Bee Air Risky	109/159 F
LIVRES	
Bible du graphisme	199 F
Bien débiter CPC 6128	99 F
Grand livre du Block	149 F
Livre du 6128 Plus	149 F
Livre du langage machine	129 F
Livre du découpage	149 F
Programmes et applications	179 F
Éducatifs	179 F
Jeux et astuces	149 F

les promos

AMSTRAD CPC 6128 COULEUR + TUNER TV 3280 F

COMMODORE le choix

AMSTRAD

les services

COMMANDEZ PAR TELEPHONE: 43 57 80 89

- 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !
- un SAV complet et intégré
- facilités de paiement - 4 mensualités sans intérêt ou Crédit ECR immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel
- la reprise de votre vieux ordinateur à 50% de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale*
- le service spécial collectivité.
- **Allo Danie!** (1) 43 57 48 20

*sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F

3615 amie
Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

les occasions

REVISÉES ET GARANTIES 1 AN.
Plus de 500 ordinateurs et périphériques dans notre magasin spécial occasions :
2, rue Rampon 75011 PARIS. (1) 43 57 82 05.

AMIE LE PRO.

11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tel.: (1) 43 57 48 20 Métro: République
69, cours Lieutaud 13006 MARSEILLE
Tel.: 91 42 50 42
Offices en SAV: 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tel.: (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10% de produit en plus
sauf promos



les promos

COMMODORE C 64 + LECTEUR 1570 3300 F

le choix

UNITÉS CENTRALES
C 64 N nouveau modèle + G65 1450 F
C 64 ancien modèle + G60 800 F
C 128 D + Jone 3990 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.	
LECTEURS	
Support 128 1530	590 F
Colonne 1530	250 F
Tablette graphique II	910 F
Croquis SF 1541	1650 F
Disquette DM1	2490 F
Disquette SF 1570	1000 F
Disquette SF 1630	1000 F
MONITEURS	
Cartes Aurore et Pluriel	365 F
Monochrome vidéo + socle	1200 F
TECHNI MUSIC	480 F
HEE	850 F
TÉLÉMETRUE	
Colonne 80 col. 1084	2990 F
EXTENSIONS	
256 à 64 Kbit 1754	990 F
256 à 64 Kbit 1750	1190 F
512 à 64 Kbit 1750	1190 F
VIDÉO	
Conversion print TECHNIC	1290 F
Conversion PAL RVB	350 F
RS 232	650 F
Power Cardset	450 F
luner H&E avec HiScan	1490 F
Action replay II	425 F
GRAPHIQUES	
Sony's 64 AGAG MUSIC	320 F

IMPRIMANTES

MPS 80 600 F
MPS 1250 2090 F

LOGICIELS

UTILITAIRES	
testament	4350 F
Tecol	4350 F
Virgule Sinter 64/128	350 F
EDUCATIFS	
Alphabet I ou II	190 F
Anglais I à IV	190 F
Entrée Lecto	700 F
Alphab. math	230 F
Géométrie	230 F
Alman. la fouarre	1295 F
Orthographe I à IV	190 F
JEUX	
American Civil War	259 F
Kanite Act	105/155 F
Castle Castle	195 F
Rocky's New III	230 F
Pathe vs Rommel	259 F
F 16 F 16	115/185 F
State Geology	105/155 F
Deam Warriors	95/155 F
Rocky Warriors	95/155 F
JD	93/145 F

LIVRES

Entretien et réparation 1541	149 F
Jeux d'ordinateurs C 64	129 F
Langage machine tome 2	129 F
Le livre du 1570/1571	179 F
Livre du Book 2	149 F
Livre du CP/M 128	149 F
Livre du lecteur 1530	99 F
Livre du lecteur 1541	179 F
Peaks et pokas C 128	129 F
Tous et Astuces C 128	249 F

AMIE LE PRO.



2490 F



CAPTAIN EXXOS

L'Arche du Captain Blood sortira en septembre sur tous les ordinateurs encore en circulation dans la galaxie et non encore contaminés par la "bloodmania", y compris Spectrum, Thomson, Macintosh et Apple 2 GS. Seul le MSX est laissé de côté, des pourparlers étant en cours pour une commercialisation au Japon. (Crafton & Xunk avait ainsi été acheté par les Japonais qui l'adaptèrent pour le MSX2 et le revendirent alors aux Français. Qui est le plus malin ? Les Français qui ont laissés les Japonais faire le travail ou les Japonais qui revendent ce qu'ils ont acheté ?).

Nous vous avions fait un compte-rendu dans le dernier numéro des élucubrations de Philippe Ulrich qui a révélé que toutes les créations d'Ere Informatique étaient en fait l'œuvre d'une entité monstrueuse nommée Exxos. Jusqu'à présent, les dirigeants d'Ere avaient réussi à garder le secret, maintenant la bête en (sur)vie dans un horrible cachot (l'un de ces fameux "trou d'air")... Des animaux vivants - et de temps en temps une jeune vierge fraîche et appétissante - étaient régulièrement descendus jusqu'à l'immonde, à l'aide d'une corde.

On ne sait ce qu'il advint mais les chercheurs (les chefs d'Ere), probablement trop occupés à compter leurs dollars, relâchèrent leur surveillance et le monstre s'échappa... On dit aussi que la colère le rendit fou furieux car les chefs avaient instauré un odeur droid de cuisage sur les jeunes vierges... Tous jours est-il que, désormais, Ere s'appelle Exxos et que la Bête même tout son monde à la hague, finie la rigolade !

Toutefois, nos logiciens devront donc répondre aux critères suivants : scénario sophistiqué, couplage avec une nouvelle inspiration puisée dans l'univers de la science-fiction et du fantastique,

réalisation technique et graphique propre à traduire le plus fidèlement les subtilités du récit. Chaque sortie fera l'objet d'une célébration, dans le plus pur style fantaisique.

"ATA ATA HOGLO HULU, que l'Exxos soit avec vous", n'arrête pas de dire Ulrich. "C'est ça, c'est ça", lui répondent poliment les journalistes, sans pouvoir s'empêcher de regarder par dessus son épaule, s'attendant à chaque instant à voir apparaître une ambulance et des infirmiers... Plusieurs jeux sont ainsi prévus pour cet hiver. D'abord *The Temple of the Flying Saucers*, dont nous vous parlions en avant-première le mois dernier. Puis deux softs qui n'ont pas encore de nom : une simulation de billard français et américain en 2D, dans la lignée de *Macadam Bumper* et un jeu nommé *Exxos*. Jusqu'à présent, les dirigeants d'Ere avaient réussi à garder le secret, maintenant la bête en (sur)vie dans un horrible cachot (l'un de ces fameux "trou d'air")... Des animaux vivants - et de temps en temps une jeune vierge fraîche et appétissante - étaient régulièrement descendus jusqu'à l'immonde, à l'aide d'une corde.

On ne sait ce qu'il advint mais les chercheurs (les chefs d'Ere), probablement trop occupés à compter leurs dollars, relâchèrent leur surveillance et le monstre s'échappa... On dit aussi que la colère le rendit fou furieux car les chefs avaient instauré un odeur droid de cuisage sur les jeunes vierges... Tous jours est-il que, désormais, Ere s'appelle Exxos et que la Bête même tout son monde à la hague, finie la rigolade !

Toutefois, nos logiciens devront donc répondre aux critères suivants : scénario sophistiqué, couplage avec une nouvelle inspiration puisée dans l'univers de la science-fiction et du fantastique,

réalisation technique et graphique propre à traduire le plus fidèlement les subtilités du récit. Chaque sortie fera l'objet d'une célébration, dans le plus pur style fantaisique.

dans le décor par tous les moyens. *Maîtrise des ondes mentales* : les deux candidats sont face à un mur, sorte de circuit imprimé de la forme d'un cerveau, avec deux lobes. Chaque candidat dispose d'une boule qui flotte dans l'espace et qu'il doit projeter par onde mentale contre le mur. Au départ, chacun est maître de la moitié du tableau, le but étant de s'adjuger la totalité. Bon, on fait une petite pause, le temps de récupérer... Ça secoue de lire des trucs pareils !

Arrivé à ce point, une constatation s'impose...

Ou bien l'Exxos existe vraiment, car ces scénarios n'ont vraiment pas grand chose d'humain... ou bien chez Ere, pardon Exxos, ils sont réellement très allumés et ils doivent s'enfermer 300 microgrammes de LSD tous les matins dans leur Banania, histoire de garder la forme... ou bien... j'ose à peine imaginer !

Ou bien je me fais vieux et ce soft est encore bien parti pour tout révolutionner à sa sortie, comme l'avait fait *Captain Blood* ! ■

GRAND BEAU TEMPS

Pour la petite équipe d'Océan France (moins de 10 personnes), pas question de vivre des rentes prodigieuses par la maison mère ni de se borner au rôle d'ambassadeur commercial. Bien plus qu'un succursale ou qu'un comptoir, la vocation d'Océan France est avant tout celle d'un labo de recherche. Contrairement à ce qui se passe en recherche fondamentale et tout à fait en accord avec Prof ST, les retombées sont instantanées (extemporanées...). Et en plus ils sont jeunes, sympathiques, plein d'idées et de savoir

faire, ce qui ne gâche rien. Comme vous devez vous demander à quoi rime ce cirage de pompes et comme une morale peut être tirée de toute chose (Dong, donc, vois-tu scarabée...), on peut en conclure qu'une averse de logiciens assez infernaux est à prévoir (des adaptations de "vrais" jeux d'arcade pour l'instant).

Oh ben ça alors, je crois que c'est la première fois que j'écris un truc aussi gentil. Faudrait que je me reprenne en main rapidement. ■

QUATRE NOUVEAUX AMSTRAD

Le 13 septembre, Amstrad devrait annoncer quatre nouvelles machines. Le sait devrai car il est possible que l'annonce ne porte que sur trois nouveaux micros, le quatrième étant peut-être différé.

- AT 286, le PC 2640 (nom encore provisoire). Il était temps qu'Amstrad se décide : face aux géants du compatible, ça ne fait pas sérieux de n'avoir qu'un PC. Fourni avec 640 Ko de mémoire, un disque dur 20 mégas, il sera vendu moins de 20 000 F. Il s'agit, semble-t-il, d'un AT ultra-

classique, dont le seul intérêt devrait être le prix.

- AT 386, le PC 3640. Très peu d'informations ont filtré que ce soit sur la machine ou sur son prix. On peut toutefois supposer qu'il sera EGA ou Hercules et disposera de mémoire dynamique rapide. Par contre, il n'est pas évident que le 386 tourne à 20 Mhz, du moins pas sur le premier modèle présenté.

- PS/2. Et oui, le grand secret d'Amstrad, c'était ça. Suite à un accord étonnant avec IBM

(session Acrobat des brevets), Amstrad est le seul constructeur au monde à pouvoir faire un compatible PS. Impossible d'obtenir beaucoup de détails. On parle surtout d'un full-compatible, donc avec bus MCA. On murmure également que, d'ici à dans six mois, Amstrad aurait un compatible pour tous les modèles PS/2. A suivre de près.

- SINCLAIR PC ! Le gag, à tous points de vue. Comme Amstrad s'oriente de plus en plus vers le jo, la nouvelle machine de jeu s'appellera Sinclair. Mais si Sinclair est la marque la plus connue en Angleterre, son aura est nulle en France. En plus, ce Sinclair sera un compatible PC ! Quelle horreur ! Vendu avec un lecteur trois pouces et demi et sans moniteur, il pourra se connecter à la télé. Son seul atout par rapport à un PC classique serait un mode vidéo spécial permettant d'afficher 256 couleurs (certainement le mode CGA étendu, déjà présent sur le Thomson portable). D'après nos correspondants anglais, il semble que la machine tournerait avec un 8086 et non un 80286.

Avec de telles caractéristiques, on ne peut qu'être sceptique quant à ses performances. Face à un ST ou un Amiga, un PC (même 256 couleurs) va ramer en vitesse et en animation... Vous imaginez, un mec qui achète un PC plutôt qu'un 68000 pour jouer, vous ? Au bout de trois jours, soit il se suicide soit il imvole la machine... ■

LES NOUVEAUX ST ARRIVENT... UN DE CES JOURS !

Un nouveau ST, le ST Plus, arriverait en janvier au CES. Ce ST Plus devrait sortir, si tout va bien, entre fin 89 et mi-90 (de quel mois ? demande le magneétique). Deuxième chose, la fameuse console de jeu 68000 (annoncée en exclusivité par Sam Tramiel dans le numéro 10 de Micro News) devrait enfin arriver aux Etats-Unis et finir prochain. Elle sera entièrement compatible avec le ST actuels mais ne possédera

que 512 Ko de mémoire, bien évidemment sans drive mais avec un port cartouche. Elle sera vendue aux alentours de 2000 F, ce qui est cher pour une console, aussi performante soit-elle. Par ailleurs, Atari France lance la console XE durant l'automne. Sachant que celle-ci existe depuis plus d'un an aux USA, calculez la date de sortie de la console 68000 en France... Prenez votre temps, je ramasse les copies dans un an et demi ! ■

COUP DE FIL

Vous n'êtes pas au courant ? FIL sort entre septembre et octobre un paquet de nouveautés. Et, stupéfiante information, les nouveaux softs FIL sont excellents. Un niveau jamais atteint par la société auparavant, loin de là, ce qui explique certains de nos hypothèses... On commence doucement avec *High Epidemy*, un arcade/aventure sur CPC, très mignon et surtout très marrant. Seul limite, il n'est destiné qu'aux joueurs relationnel jeunes. Mais dans ce créneau-là, il est vraiment idéal, au meilleur du CPC. On continue avec *Gédéon*, un éducatif subtil qui imvole la machine... ■

sur ST. Finissons les préparations avec le Tour du monde en 80 jours, un jeu d'aventure classique pour C64 ! Pas mal du tout, d'ailleurs, même si les graphismes sont un peu faibles. En tous cas, le scénario et la gestion par icônes sont exceptionnels sur C64. Entrons maintenant dans le vif du sujet avec l'adaptation du célèbre film *Du* (Steven Spielberg) sur ST et PC. Je n'ai encore pu voir qu'un prototype de la version PC et déjà, j'ai pris une claque. A voir les graphismes 4 couleurs du PC, ça risque d'atteindre le sublime sur ST. Sinon, le jeu est classique, mais bien fou : vous devez

vous enfiler en évitant le camion fou, tout en vous ravitaillant à droite, à gauche, etc. Superbe. Entrons dans le grandiose avec *Truck sur ST*, une géniale course de camions. Aux Etats-Unis, c'est un sport. Avec *Truck*, vous aurez les différents épreuves chez vous ! Superbe, magnifiquement animé et programmé. *Truck* est un programme d'enfer. Pour conclure, n'oublions pas *La Perle d'Arion*, jeu d'aventure classique sur CPC (cf Capitaine Pixel) et l'adaptation de *Numero 10* sur ST (cf dossier sport), une adaptation plutôt bien réussie. ■

L'AMIGA AUGMENTE

Le mois dernier, nous avions souligné l'effort de Commodore qui réduisait le prix de l'Amiga 500 d'environ 500 F. Le résultat ne se fit pas attendre, certains, durant le mois de juillet, certains magasins parisiens vendirent plus d'Amiga que de ST ! Malheureusement, c'est fini. L'AS500 reprend son ancien prix.

A la place, Commodore offre deux logiciels avec l'AS500 : Superbase, gestion de fichier, et Textcraft Plus, un traitement de texte. C'est vrai que ces deux softs (très bon d'ailleurs) valent plus de 1000 F. Mais franchement, quel intérêt d'offrir des logiciels pour avec une bécanne de jeux ? Les

revendeurs sont sceptiques... Nous qui espérons que la nouvelle direction de Commodore allait mettre l'Amiga en orbite terre vers le succès avec une politique commerciale plus dynamique ! Signalements quand même que cette offre est limitée jusqu'au 30 septembre 1988. ■

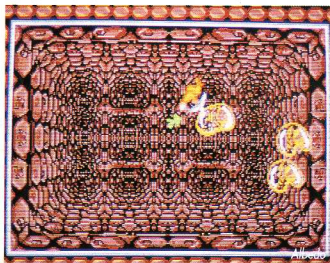




SÉQUENCE ÉMOTION

C'est toujours un peu étonnant d'assister à la naissance d'un nouvel éditeur. En fait, si Myriad, l'éditeur, est nouveau, les programmeurs n'en sont pas à leur coup d'essai puisqu'on leur doit notamment le gigantesme Sapiens (les lecteurs les plus fins auront compris qu'ils viennent de Loricels). Leur premier logiciel, Albedo, est plutôt bien fichu et rapide. Ça tombe bien puisqu'il s'agit d'un jeu d'arcade. Passons sur le scénario aussi compliqué que, heu, que quoi du reste ? Ah

oui, aussi compliqué que cette phrase peut l'être. Passons, disais-je, et intéressons-nous au jeu. Comme dans Sapiens, on a le choix entre une musique "DMA" ou MIDI. L'action se déroule dans l'espace, le futur, en état d'apesanteur et en couleur. Le personnage que l'on dirige au joystick (ben tiens) ou à la souris, dispose d'un bouclier et d'un laser. Les épreuves composant le jeu, si elles obsèdent aux mêmes règles (destruction de machines en tirant dessus, le rayon laser pouvant



rebondir sur les murs), sont toutes assez variées et suffisamment bien animées pour que l'on ne s'endorme pas. Allez, le temps de

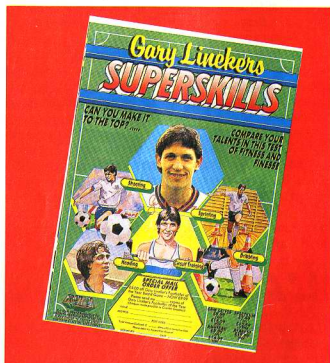
vous dire qu'il est possible de jouer à deux et que l'on attend plus du prochain jeu, et ce sera fini. Et je le prouve.

ESCROCS ? MATCH A L'OMBRE

Bomb Jack vient enfin d'être adapté sur ST et c'est une bonne nouvelle, parce que c'est un jeu très sympa sur lequel tous les fans de 8 bits ont beaucoup joué. Mais il y a une petite chose qui me chiffonne. Bomb Jack est encore disponible pour CPC et C64 en budget, c'est à dire à moins de 30 F. Par contre, la version Atari ST vaut plus de deux cent balles... D'ici à ce que la version Amiga (prévue pour dans quelques semaines) coûte encore plus cher....

Vous n'aviez pas aimé Gary Lineker Soccer, de Gremlin, sur CPC et C64 ? Tant pis pour vous, voici la suite, Gary Lineker Superskills, c'est à dire l'entraînement du champion (un des footballeurs anglais les plus célèbres) avec dribble, footing, etc. Un mélange de foot et de Combat School, nettement plus réussi que le premier et qui devrait mieux marcher.

Vous n'aviez pas aimé Football Manager sur CPC ou C64 ? Tant pis pour vous, voilà la suite, égale-



ment dispo sur ST cette fois-ci. On me souffle que Football Manager 2 serait une merde. Étonnante clairvoyance pour quelqu'un qui n'a jamais vu le soft. Et pourtant, c'est vrai ! Football Manager fait cependant un triomphe en Angleterre, mais cha-

cun sait que les Anglais ne sont pas vraiment comme vous et moi, comme me le souffle un collègue. Par ailleurs, j'aimerais bien ne plus être interrompu et pouvoir écrire mes articles tranquillement, merci d'avance.



Dossier sport

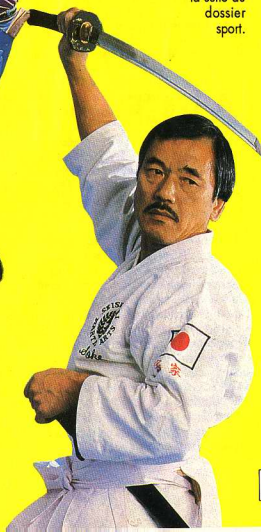
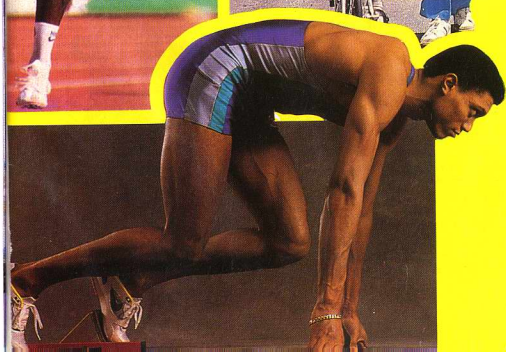
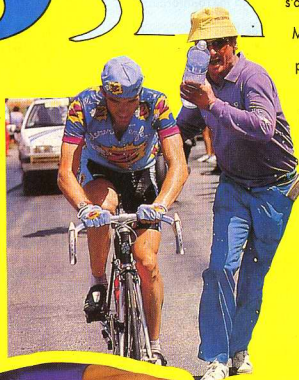
Dossier conçu par Olivier Fontenay et réalisé par Igor Lelievre & Bruno Ferret

Qui aurait pu croire que les plus grands champions français adoraient la micro informatique ? Nous, pardi. Et de passer trois mois sur le terrain pour rencontrer tous ces hommes qu'on a plus l'habitude de voir sur les podiums que derrière un joystick.

Mais lisez plutôt : Michel Platini joue sur son Thomson, Bernard Hinault, à la pointe de la technologie, travaille sur son Mac et son minitel, le vice-champion du monde de Karaté à un Apple, Serge Dyat (le judoka) s'éclate sur sa console Sega et presque tous ceux qui sont venus découvrir la micro dans nos locaux ont craqué et veulent s'acheter des ST ou des Amiga : la grande universalité du sport.

Mais l'informatique n'est pas qu'un jeu pour les sportifs. Ce mois-ci, nous vous proposons deux exemples de la rencontre au sommet entre sport et micro :

l'informatisation du Tour de France et la gestion de l'entraînement par ordinateur. Rendez-vous le mois prochain, avec de nouvelles vedettes pour la suite du dossier sport.



EXCLUSIF

PLATINI RÉPOND A MICRO NEWS

Plus belle carte de visite du football français, Michel Platini est aujourd'hui un jeune retraité du sport. Voici pour l'image d'épinal. Homme d'affaires et de communication : télévision, presse écrite, publicité, ligne de vêtements de sport, voilà pour la réalité. En exclusivité pour Micro News, Michel Platini nous a révélé quels sont ses rapports avec la micro-informatique.

Micro News - Michel, comment abordes-tu la micro ?

Michel Platini - La micro-informatique m'intéresse surtout pour le côté ludique, les jeux sont un excellent moyen de décompresser. Mais je me rappelle que j'avais été très intéressé par la micro lors de l'installation des premiers ordinateurs dans les écoles. Je participais alors aux Olympiades de la micro.

M.N. - Quelles bécanes utilises-tu ?

M.P. - Je possède un TO7 et un MOS qui

datent de l'époque où je travaillais avec Thomson.

M.N. - La micro peut-elle être utile aux footballeurs ?

M.P. - Pendant ma carrière de footballeur, je n'ai pas eu l'utilité d'un micro-ordinateur. C'était encore sans doute trop tôt. Par contre, actuellement, on assiste à une évolution certaine et je sais que Jean Marc Guillo (ancien joueur de l'équipe de France) fait des études assez poussées sur des joueurs. En ce qui concerne les clubs de football, la micro-informatique leur est plus



familière qu'aux joueurs. L'emploi est depuis pas mal de temps. Principalement en ce qui concerne l'organisation interne : administration, comptabilité, contrats, etc.

M.N. - Chez toi, le micro-ordinateur est-il un complément indispensable de tes loisirs ou de ton travail ?

M.P. - Non, je ne l'utilise absolument pas pour gérer mon emploi du temps ou mon travail. Disons que c'est plutôt un complément agréable.

M.N. - Et Michel Platini est-il le seul de la famille à pianoter le clavier ?

M.P. - Pour l'instant, oui. Mais je pense que mes

enfants ne vont pas tarder à m'imiter. En fait, ils commencent déjà à s'y intéresser...

M.N. - Ton jeu préféré ?

M.P. - Il s'agit d'une simulation de vol, plus exactement le pilotage de l'Airbus. C'est un jeu très intéressant pour moi, d'une très grande richesse, tout en restant facilement abordable. En plus, l'intérêt n'est pas négligeable, il est en cartouche... Airbus est un jeu dont on ne se lasse pas vite. Je trouve qu'il est très bien fait, avec pilotage de l'avion au joystick, etc.

M.N. - Dans ton centre "Grand Stade" tu as essayé de mêler sport et micro...

M.P. - Oui "Grand Stade" était une base micro et les jeunes stagiaires en football et en tennis pouvaient recevoir une formation du niveau de l'initiation à la micro-informatique.



Les premières bases pour utiliser un micro et évitement pour jouer. Les enfants montent, cela est particulièrement vrai pour les Français,

beaucoup d'intérêt. Ces séances ont donné lieu à quelques moments mémorables et les TO7 et MOS que les enfants utilisaient en ont vu de belles. La compétition entre Français et étrangers était souvent digne des grands matchs internationaux.

M.N. - L'informatique et le sport peuvent-ils faire bon ménage ?

M.P. - Les grandes nations sportives ont, depuis quelques années, développé l'informatique. Aujourd'hui, elle est souvent l'une des composantes déterminantes de l'entraînement. Cela doit se poursuivre, mais il faut bien en juger les limites et surtout ne pas les dépasser. Et même si les micro ne peuvent rendre d'immenses services, il ne faut quand même pas croire qu'ils peuvent transformer un athlète moyen en vedette.

M.N. - Connais-tu des logiciels de football ?

M.P. - Oui, bien sûr, de loin en ce qui concerne les jeux. J'étais très satisfait de celui sorti sous ma grille : NUMERO 10, édité par FIL. Toutefois il aurait pu être plus performant, mais je pense que cela venait surtout des limites du matériel. En tout cas, l'idée d'avoir un logiciel m'avait beaucoup séduit.

M.N. - Ce n'est pas la seule expérience de Michel Platini dans le domaine de la micro-informatique ?

M.P. - Effectivement, j'ai également travaillé avec Thomson pour sa gamme d'ordinateurs familiaux. Cela a été une expérience très positive qui m'a par ailleurs permis de découvrir la micro grâce à une génie de la communication : Jean Gerotzwilli.

LE RETOUR DE PLATINI NUMÉRO 10 sur ST

Lorsque nous avons vu Michel Platini, il nous a parlé longuement de sa collaboration avec FIL pour le jeu Numéro 10. Michel était à la fois très content du jeu, et en même temps un peu déçu. Content d'abord, parce que le jeu est sûrement l'un des plus sophistiqués qui soit. Il est possible de dribbler, de faire des tacles, etc. La seule déception était, nous a-t-il dit, à la qualité graphique moyenne du soft. Mais évidemment, quand on travaille sur Thomson, il n'est pas possible de faire mieux... Divine surprise, voici Numéro 10 qui débarque, sans prévenir, sur ST ! Comme il a

débarqué un peu trop tard, nous n'avons pu le faire tester par Michel, mais nul doute que, cette fois-ci, il aurait été content. Les sprites sont assez grands, le jeu reste très rapide et dispose, comme dans la version Thomson, de nombreuses possibilités. Il échappe de très loin Peter Beardsley Soccer. Dépasse-t-il le Soccer de Microdeal ? Difficile à dire, nous n'avons pas pu tester le soft suffisamment longuement pour en être sûr. A priori, il semble au moins aussi bon. Évitez la version PC qui est la seule à ne pas être à la hauteur). Numéro 10 ST devrait être disponible courant septembre.



MICRO FOOTBALL

Depuis la préhistoire de la micro informatique (il y a au moins cinq ans), le nombre de logiciels de football publiés est incalculable. Français, anglais, tous les éditeurs ont, à un moment donné, mis en chantier un soft du plus populaire des sports. Malheureusement, les résultats ont été bien longtemps décevants. Si malgré tout vous tenez absolument à avoir un jeu de foot pour votre micro, voici une rapide sélection.

Amstrad : Pas mal de choix sur cette machine. On vous en conseille deux, qui se détachent du lot : Match Day II, d'Océan, où vous vivez tout un championnat. De très loin le meilleur de tous. Match Day II n'a qu'un seul défaut : les sprites sont un peu petits. Vous pouvez également vous rabattre sur le Football de Lorient, élaboré en collaboration avec Marius Trésor.

C64 : Là aussi, préférez Match Day II, meilleur d'ailleurs que sur CPC, un peu plus maniable en prime. On peut faire des têtes, des passes... Dommage qu'on ne puisse pas faire de fautes...

ST : Il y a deux ou trois mois, il n'y avait pas grand-chose à se mettre sous la dent. Évidé à tout prix Peter Beardsley Soccer (cf test), mais si vous êtes un fan du ballon rond, vous pouvez vous laisser tenter par International Soccer de Microdeal, superbe, mais avec un gros défaut : dès que vous essayez de prendre la balle à un adversaire qui est dans votre surface de réparation, c'est le penalty assuré. Dehors l'arbitre !

Thomson : Numéro 10, de FIL, bien sûr...

Amiga : Peter Beardsley Soccer est moins nul sur Amiga que sur ST, mais il reste quand



même lamentable. Tant pis pour vous, pauvres amigalopins. Espérons que la carence ne durera pas trop.



BAISSE LA TÊTE, T'AURAS L'AIR D'UN MICRO



Bernard Hinault adepte du Mac et du minitel !

Un des plus importants événements sportifs de l'année s'est déroulé pendant la réalisation de ce dossier : le Tour de France cycliste. Cette épreuve attire chaque année un public considérable ainsi qu'un grand nombre de journalistes télé, radio ou de la presse écrite. Pour la Société du Tour, organisatrice de la compétition, une information rapide et fiable de ces médias et du public constitue l'une des principales priorités. Et c'est tant au niveau des multiples classements qu'à celui des diverses informations sur le déroulement de la course, que l'informatique y prend une place considérable. Nous avons donc décidé, empoignant notre bâton de pèlerin, de rendre visite aux divers intervenants de cette organisation informatique. Première étape, l'organisateur : la Société du Tour. Là, à joie, l'aimable efficacité de Philippe Sudres du service de presse du Tour, m'a permis de rencontrer Bernard Hinault, l'ancien grand champion devenu conseiller technique du Tour.

UNE RENCONTRE AVEC BERNARD HINAULT

Dès les présentations, on comprend pourquoi Bernard Hinault a été surnommé "le blaïreux" par ses pairs. A peine introduit par Philippe Sudres comme "le journaliste qui veut te poser des questions sur l'informatique", Hinault m'apostrophe : "Ah oui. Vous êtes de ceux qui croient que l'ordinateur fait pédaler plus vite ?". Bonjour l'embaras ! Et le journaliste rougisant de bafovenir : "Ben non. Jusqu'à preuve du contraire, c'est encore les cyclistes qui appuient sur les pédales." En plus, je le pense vraiment, mais quand on se retrouve comme ça face à un Hinault mi-buté, mi-goguenard, on perd un peu ses...pédales ! Enfin...

Une fois cet "examen de passage" effectué, l'atmosphère s'est considérablement détendue. Ouf ! Rassuré, j'entame l'interview : "Avez-vous eu

l'occasion de cotoyer l'informatique pendant votre carrière sportive ?

"Je ne m'en suis jamais servi directement. En revanche, Paul Koelchli (à l'époque entraîneur de l'équipe La Vie Claire), qui m'employait, gère une grande partie de ses activités au moyen de micros. Il a commencé sur des PC, puis il est passé sur Mac. Il avait constitué une banque de données sur tous les coureurs de l'équipe : classements dans les épreuves courues, événements incidents, statistiques diverses, programmes de course et d'entraînement... Pour lui, la micro est un outil de travail indispensable qu'il a commencé à utiliser il y a une dizaine d'années."

Et dans le cadre de vos activités personnelles ?

"J'ai un Macintosh 512 Ko et une imprimante à la maison. Mais je n'ai pas tellement le

temps de m'en servir. En revanche, ma femme tient toute notre comptabilité dessus, et mon fils l'utilise souvent aussi, pour jouer, évidemment ! J'ai dû avoir vu qu'il y avait des jeux amusants, j'y joue de temps en temps... Mais je n'ai peut pas leur consacrer le temps que je voudrais. Les jeux sur micro sont quand même réservés aux personnes ayant suffisamment de loisirs..."

En dehors de vos occupations dans le monde cycliste, vous êtes également exploitant agricole. L'informatique vous est-elle utile dans ce domaine ?

"Non, pas tellement. Mais j'utilise beaucoup le minitel. Je trouve toutes sortes de renseignements par cet intermédiaire : gestion de mon cheptel, données sur les inséminations artificielles pratiquées sur mes bêtes, informations régionales sur les maladies qui sévissent, les infections microbiennes, la

météo. C'est un outil de travail très efficace."

Très disponible, Bernard Hinault répond à toutes les questions avec franchise et sourire. Les jeux sur micro, il les laisse à son fils, mais il s'intéresse beaucoup à la façon dont l'informatique est utilisée sur le Tour. Sur cette question, Richard Marillier, l'autre conseiller technique du Tour, fait part de son émerveillement :

"L'année dernière, avant le prologue, l'équipe médicale a fait passer une visite à tous les coureurs. Quand on leur faisait subir l'électrocardiogramme, un ordinateur affichait sur un écran le dessin du cœur du coureur avec ses battements. C'était fantastique !"

"D'ailleurs, s'enrichit Hinault, le Tour est un superbe banc d'essai pour les innovations de l'informatique médicale. Avec Hewlett-Packard, nous effectuons de nombreux



essais. Par exemple, nous avons en projet d'installer un suivi médical des coureurs par carte à mémoire. Chaque carte comportera toutes les données de l'évolution d'un coureur. Nous tenons à faire beaucoup dans le domaine de l'informatique. C'est une discipline qui est devenue partie intégrante de notre vie et son développement est indispensable."

Et, sur ces fortes paroles, Bernard Hinault s'est recroisé dans une de ses multiples occupations.

Propos recueillis par Bruno Ferret

L'ÉNORME EFFORT D'HP

Alors, pour compléter mon information à sa source, je suis allé voir Michel Papelard, le responsable de l'informatique du Tour chez Hewlett-Packard. Et la rencontre fut mémorable ! Non content de gérer la mise en place de l'informatique sur le Tour, Michel Papelard a également en charge toute la logistique de l'équipe HP et ce n'est pas rien. En moins de deux heures de temps, je lui ai passé une quinzaine de coups de téléphone pour retrouver une voiture que Peugeot avait égarée, régler les problèmes posés par les uniformes que devaient revêtir les hommes d'HP pendant le Tour ("Eh, Michel, y'a un problème. Machin vient d'essayer son pantalon et les coutures ont exposé ! (...) Dis,

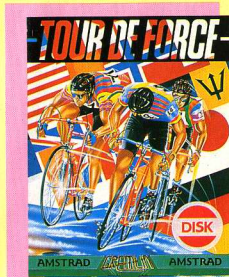
la course, diffusé par modem vers différents points : la salle de presse de l'étape, les locaux du groupe Amaury (dont fait partie la Société du Tour), l'AFP, l'ACP et le journaliste de France-Info délégué sur le Tour.

D'autre part, une banque de données comportant le palmarès des coureurs et leur historique sur le Tour est consultable à partir des micros installés dans la salle de presse. L'incrustation sur les images TV d'informations sur la course fait également partie des attributions d'HP. Avec la collaboration de la SFP, HP permet ainsi de visualiser le profil de l'étape, le nom des coureurs apparaissant à l'écran et leur palmarès, les écarts entre divers groupes de compétiteurs, les classements de l'étape et le classement général.

Enfin, avec l'aide de Microsol, HP véhicule les pointages intermédiaires pendant les épreuves contre la montre, via un serveur minitel qui rebasecule les informations vers la salle de presse et le journaliste de France Info.*

Pour donner une idée de ce que représente cette infrastructure, sachez qu'HP installe une vingtaine de micros HP Vectra et un mini HP 3000, suivis en permanence par une dizaine de techniciens et que le budget d'HP sur le Tour, estimé insuffisant par Michel Papelard, se situe entre 1 et 2 millions de francs.

B.F.



Michel, je crois qu'ils se sont plantés sur la taille, mon pantalon me monte sous les bras !") Pour finir, Michel Papelard a essayé son propre costume et il a fini l'interview en uniforme et en chaussettes, le tout en répondant à mes questions ! Outre l'aspect médical évoqué par Bernard Hinault, les ordinateurs d'HP fournissent quatre types d'informations. Premièrement, les classements.

Chaque étape, leurs masculin et féminin confondus, génère une vingtaine de classements (au temps, aux points, par équipes...). Les arrivées des coureurs sont saisies sur un HP Vectra puis, une fois le classement validé par le jury de

Le seul de cyclisme sur micro : une horreur. Étonnant que les éditeurs ne se soient pas intéressés plus à l'un des sports les plus populaires du monde.



PYRÉE - DYOT : LE CHOC DES TITANS

En direct de la salle de rédaction de Micro News, nos envoyés spéciaux Igor et Bruno vont vous commenter ce que la presse spécialisée ne manquera pas de qualifier de "nouveau combat du siècle". Il opposera dans quelques instants, en six épreuves et quinze rounds, deux combattants exceptionnels..

Depuis Bruce Lee, aucun karatéka ne s'était confronté à un judoka ! Aujourd'hui et en exclusivité pour les lecteurs de Micro News, cet affrontement va avoir lieu, là, juste devant vos yeux. Et maintenant, cher Igor, présentez-nous les deux athlètes.

Merci, mon cher Bruno. A ma droite, nous trouvons donc Marc Pyrée, champion d'Europe et vice-champion du monde de karaté, 1,95 m pour 95 kgs. A ma gauche, Serge Dyot, vice-champion du monde et deux fois champion d'Europe de Judo, 1,70 m, 71 kgs.

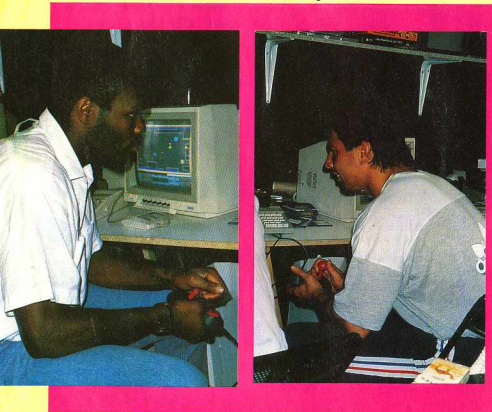
FICHE D'IDENTITÉ	
Nom :	PYRÉE
Prénom :	Marc
Sport :	Karaté
Palmarès :	Champion d'Europe 1988, vice-champion du monde 86, 6 fois champion de France (lourds et toutes catégories)
Age :	28 ans
Nom :	DYOT
Prénom :	Serge
Sport :	Judo
Palmarès :	Vice champion du monde 1981 en -71 kgs, champion d'Europe 1979 et 1982, 4 fois champion du monde militaire, 2 fois champion de France
Age :	28 ans

Nous pouvons déjà révéler quelques aspects de la personnalité des deux champions ; ainsi, Serge Dyot nous a déclaré, juste avant de monter sur le ring : "J'aime tout ce qui m'éclate, c'est-à-dire fusées à descendre et tir dans la tête de l'adversaire." Stratégie explosive ! De son côté, Marc Pyrée nous a avoué : "J'aime, que dis-je, j'adore relever les défis ! Mais j'avoue qu'il me manque quelques jours de préparation." Trop tard ! Le gong vient de retentir !

Première épreuve : Renegade, version C64. Marc Pyrée entame les débats, distribue quelques alimés au passage mais finit par rapidement s'écrouler, victime d'un coup de botte de base-ball bien placé.

A peine le temps de retirer les débris que Serge Dyot prend à son tour position. Quelques instants plus tard, il adopte également la position du Jésus allongé, cloué au sol par une moto évadée d'un remake de Mad Max tourné à Argenteuil.

Résultat du premier round : deux chics partout... Serge Dyot, quelles sont vos premières impressions ? "Humph ouais, pas mal, pas mal !!!" Et vous, Marc Pyrée ? "J'en ai pris plein la tronche. Mais je me marre quand même !". Commentaires (communs) des deux athlètes : Renegade est très bien foutu, mais beaucoup trop dur.



Marc Pyrée (à gauche) et Serge Dyot (à droite) : un duel acharné par joysticks interposés !



Photo d'écran de la version Spectrum



Photo d'écran de la version Amstrad



Photo d'écran de la version CBM 64/128

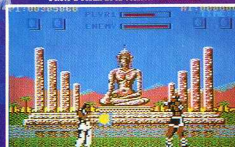


Photo d'écran de la version Atari ST



ACTION DE MACHINE A SOUS EXPLOSIVE!

Vous bataillez votre chemin à travers le globe en affrontant la force fabuleuse de 10 terribles chefs de file du combat au corps à corps. "UN CLASSIQUE DE SINCLAIR"

"Un jeu de combat très impressionnant qui bat très facilement Renegade. Allez casser quelques uns." Sinclair User
"Il est rapide, joli et très dur".
Your Sinclair

CBM 64/128 Cassette/Disque
Spectrum 48/128 Cassette, +3 Disque
Amstrad Cassette/Disque
Atari ST Disque Amiga Disque

CAPCOM™

DES GEANTS DANS L'INDUSTRIE DES JEUX VIDÉOS

Capcom Media International Inc., une division de U.S. Gold Ltd.
Unité 2/9 Holford Way, Holford, Birmingham B67 7AX.
Tél: 01 358 3388

Dans son coin, Serge repense aux événements qu'il a conduit lui-même. Tout ça par la faute d'un stupide vendeur qui a réussi à lui vendre une console Sega : "J'ai vu acaro, nous déclarer dans un sanglot, dès que je le peux, et de préférence tard le soir, je m'y adonne sans retenue".

Quant à Marc, il remède dans son coin sa négligence : "J'ai un Apple II chez mes parents. Mais je l'ai laissé à mon petit frère. Maintenant, c'est lui qui joue à "Karaté" de Broderbund." Mais vite, revenons au direct ! Serge effectue un coup de pied circulaire suivi d'un coup de genou dans le bas-ventre. Marc s'écroule. Ce deuxième combat, qui a eu pour cadre la scène d'International Karaté, de System 3, sur ST, n'a pas duré plus de cinq secondes. Le judo prend le dessus sur le karaté. Commentaire de Serge : "Je l'ai séché !" Effectivement, avec plus de 200 points d'écart.

Troisième manche devant le Moulin-Rouge. Nos deux combattants découvrent sans arrêt de nouveaux coups ; Marc saute et tente un coup de pied au visage. Serge l'esquive et choppe son adversaire à la descente par un balayage de jambes enchaîné d'un coup de boule. "Pan, en pleine gueule", crie Serge ! (authentique), le combat est terminé et nous

allons recueillir les premières déclarations des deux hommes car, ce soir, nous pouvons affirmer que nous avons vu un combat d'hommes, des vrais, des durs, des tatoués. Serge Dyot court déjà vers Out Run et consent à nous délivrer ses impressions sur le jeu qu'il vient de tester : "International Karaté est la

plus belle adaptation de ce sport qu'il m'ait été donné de voir. Incrètement de possibilités, une très bonne définition des images et des couleurs et une animation proche de la réalité. Cela me rappelle la salle de jeux du village olympique de Los Angeles, tout y était gratuit. C'est là que le démon de la micro s'est accrocché à mon kimono et ne m'a plus lâché."

Marc, lui, cache sa déception dans un grand sourire : "Je suis nul à ces jeux-là, mais ça m'égale complètement. Le jeu le plus génial que j'ai vu, c'était au Japon, pendant un stage de l'équipe de France de karaté. C'était une course de moto où il fallait que tu enrouches une maquette qui se penchait dans les virages. Avec Emmanuel Finda, on y passait tout notre temps libre. En conclusion je tire mon chapeau aux concepteurs d'International Karaté qui, je trouve, ont réussi à très bien rendre la complexité des coups portés au karaté."

Avant de partir, Marc a craché et a jeté un coup d'œil sur toutes les nouveautés Sega. De toutes manières, il les auraient vues bien sûr ! Il est abonné à Micro News tout comme, d'ailleurs, Marc Pyrée...

Bruno et Igor de la Salle de Rédaction (trois quartiers de noblesse SVF). A vous les studios...



Roger Ilier, vice-champion du monde de kung-fu, en action.

MICRO KARATÉ

Tout comme le football, le Karaté (ou le Kung Fu) a, dès le début de la micro familiale, bénéficié de nombreuses adaptations régulières. Pour jouer les Bruce Lee ou les Bruce Pyrée en famille, voici une petite sélection faite avec l'aide de Marc Pyrée mais également d'Emmanuel Finda, champion du monde poids lourd, que vous retrouverez dans nos pages le mois prochain.

CPC : le best, le must, le roi des rois, c'est

bien sûr ce bon vieux Way of the Exploding Fist (la voix du poing dans la gueule", de Melbourne House), superbe, avec un nombre de mouvements stupéfiant et une animation étonnante de précision.

C64 : le meilleur c'est Yie Ar Kung Fu, pas de problème. Yie Ar bénéficie d'une animation parfaite. Génial.

MSX : Le même évidemment. Yie Ar Kung Fu est superbe, mais les MSXiens sont gâtés, puisqu'ils ont un grand nombre d'autres jeux disponibles.

ST et Amiga : Le premier jeu fut Karaté Kid part II, fabuleux. Ça a été un des tous premiers jeux d'arcade à vraiment exploiter le potentiel

de nos 16 bits chéris. Ce fut un des premiers hits de Microdéal et, encore aujourd'hui, Karaté Kid n'a pas trop vieill... Evitez ST Karaté et Amiga Karaté, assez moyens, mais précipitez-vous sur International Karaté, de System 3, très marron. D'ailleurs, je peux vous confier qu'il a bien fait marrer nos champions du monde...

Pour C64 et CPC : Karaté Ace vient d'atterrir sur mon bureau. Waou ! Une compilation avec rien que des sports de combat, et des bons : Way of the Exploding Fist, Bruce Lee, King of the Ring, Samurai Trilogie, Uchi Mata (soi), Way of the Tiger. La compilation, signée Grenin, est superbe, disponible sur C64 et CPC mais ne sortira pas sur 16 bits.

LA MICRO EN KIMONO

VACHON : LE ROI DES TATAMIS ET DU JOYSTICK



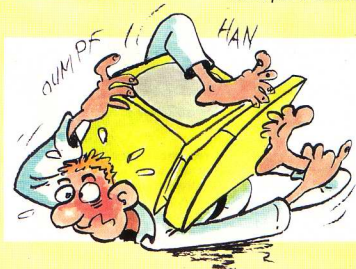
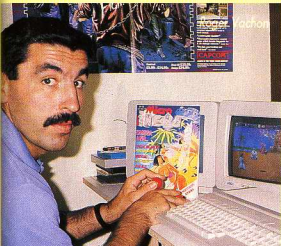
aucun adversaire, Roger me demande de lui donner la réplique à Street Fighter. Méliant, je prête ma tête à distance, feintes, sauts périlleux, mais une telle dépense d'énergie m'empêche de le frapper à mon tour, j'attends la faille. Elle se présente quand Roger, ayant des problèmes à se retenir, baisse sa garde. Coup de pied à la nuque et mon adversaire tombe en avant sur les genoux : "C'est très réaliste, comme jeu, s'étonne Roger Vachon, les couleurs sont vraiment superbes et il bouge bien. En fait il n'est ni trop facile ni difficile, il faut y jouer." Exactement, il faut y jouer mais avec le regret qu'aucun logiciel de judo n'existe.

FICHE D'IDENTITÉ

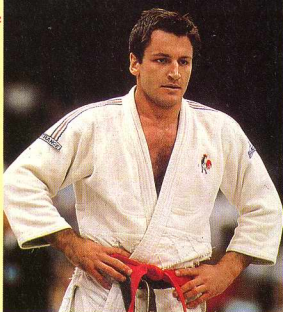
Nom : Vachon
Prénom : Roger
Sport : Judo
Palmarès : Champion d'Europe individuel 1981, vice champion d'Europe 83 - 85 - 86 - 87, 4 titres de champion d'Europe par équipe, médaille de bronze du championnat du monde 81, 12 titres de champion de France, 5 toutes catégories en 79 - 80 - 81 - 82 - 83 et 7 milours en 79 - 80 - 81 - 82 - 83 - 84 - 86 - 87 - 88. Sélectionné à Los Angeles et maintenant à Séoul.

CANU L'ESPOIR

L'espoir le plus sérieux de médaille d'or aux jeux olympiques, ne le cherchez pas ailleurs, il est devant vous dans la personne de Fabien Canu. Fabien a commencé le judo à 9 ans, ceinture noire à 16. Il part à Séoul pour monter sur la plus haute marche du podium : "Mon adversaire le plus redoutable sera le décalage horaire. A Los Angeles j'avais terminé à la cinquième place, mais aujourd'hui je suis plus fort". Dans sa catégorie, poids moyen moins de 86 kg, il est le favori et l'assume parfaitement. Cadre au Crédit Lyonnais il dispose de facilités



pour l'entraînement et les compétitions et avec l'équipe de France il part évidemment pour faire un carton en Corée du Sud. Mais Fabien Canu pense déjà à son entraînement après les Jeux Olympiques : "Avec mon entraîneur et un prof d'informatique de l'INSEP, nous réfléchissons à un programme me permettant de gérer mon entraînement, je pense que dans un an nous aurons dans un premier temps un logiciel spécifique à la préparation physique. Pour l'instant, nous en sommes encore au stade de la découverte des possibilités des machines en fonction de ce que nous souhaitons faire.". C'est à Los Angeles que Fabien a découvert la micro-informatique : "Des micro-ordinateurs étaient installés partout, il suffisait de taper



Fabien Canu

une touche pour avoir les résultats immédiats de toutes les compétitions, c'était vraiment génial. Bien sûr, j'ai également fré-

quenté un peu les salles de jeux, mais je ne suis pas un mordu, la micro m'intéresse plus par le côté professionnel que ludique. Je suis persuadé que d'ici quelques années elle sera un complément indispensable à l'entraînement des athlètes, certains grandes nations l'ont compris et l'utilisent déjà". Avant de rejoindre Séoul, l'équipe de France de judo partira en stage au Japon, une excellente occasion de ne pas s'intéresser uniquement au judo mais aussi à l'informatique. LL

FICHE D'IDENTITÉ

Nom : **Canu**
Prénom : Fabien
Sport : Judo
Palmarès : Champion du Monde 87, champion d'Europe 87 et 88, trois titres de champion de France.
Age : 28 ans

STREET FIGHTER : L'ULTIME COMBAT...

Bien sûr, vous verrez peut-être ce jeu dans les boutiques avec un sticker "Approuvé par le champion du

monde de Karaté". En effet, E. Pinda était le premier à ne pas en revenir, de même d'ailleurs que Roger Ilier, le vice champion du monde de Kung-Fu, à qui nous avions demandé de bien vouloir tester le jeu pour vous. Avec plaisir (et surprise), Emmanuel Pinda découvre très rapidement qu'il est très fort à Street Fighter. On se dit que le jeu est peut-être trop facile... Mais non ! La raison est toute simple. Emmanuel applique ses techniques de combat du tatami au joystick. "Notamment les balayages, c'est ma spécialité...". Roger Ilier confirme : Street Fighter est très réaliste. Ils ont certainement dû prendre des conseils de karatékas professionnels. Mais nos deux champions ont également apprécié le jeu, le plaisir de jouer et se dégoûter de Street Fighter : les combattants sont de plus en plus difficiles (surtout le punk à Londres),

Emmanuel Pinda en train de jouer...

l'animation est excellente, le plaisir du jeu toujours renouvelé. Bref, une réussite totale. D'autant que le jeu est parfait dans toutes les versions, du CPC au SI en passant par le C64 et l'Amiga !



Roger Ilier, vice champion du monde de kung-fu, aussi à l'aise devant le micro que sur le Tatami.

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE



Participez au Défi Olympique 1988 avec Daley Thompson en vous entraînant dans le gymnase. Travail de Biceps, Assouplissement des Jambes, Abdominaux, à vous d'évaluer quels efforts affecteront directement votre performance en compétition - un nouveau succès d'OCEAN.

Dix sports olympiques comprenant : le Saut en Longueur, le Lancer du Poids, le saut en Hauteur, le 100 m, le 400 m, le Saut de Haies de 110 m, le Lancer du Disque, le Saut à la Perche, le Lancer du Javelot et le 1500 m. Vous devrez faire appel à tout votre talent pour ajouter à un entraînement selon vous impressionnant, et, comme le veut tout athlète de haut niveau, un jugement

crucial pour le choix de l'équipement le plus efficace pour chaque sport, décision qui peut vous gagner ou vous coûter une place sur le podium.

Ceci n'est pas seulement une nouvelle simulation sportive, mais bien un "événement" de Daley Thompson, dans lequel apparaissent tout son talent et son humour, rendant ce jeu palpitant et amusant pour toute la famille.

Plongez-vous dans le "Défi Olympique" !
© 1988 Ocean Software



DESCRIPTION COMPLÈTE DES JEUX SUR 80 105 MICROMANIA - REVENDUES, POUR CONNAÎTRE LES DATES DE SORTIE EXACTES, TELEPHONEZ 0293 92 71 85.

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



AMSTRAD



VIGNERON TEND UNE PERCHE A LA MICRO

L'entraînement d'un perchiste est parfois étonnant : en une heure de temps passé à regarder Thierry Vigneron, je ne l'ai pas vu une seule fois saisir une perche ! En revanche, le programme du jour comportait des courses de haies et des exercices musculaires qui laissent pantois.

Essayez, juste pour voir, de vous suspendre à une barre fixe puis de lever les pieds au-dessus de la dite barre, cela sans prendre le moindre élan, juste à la force des pectoraux. Et il paraît que Thierry est surtout réputé pour sa technique. Ah bon !

La pire, c'est qu'une fois ces "légers échafaudements" achevés, Thierry Vigneron arrive vers vous frais comme un gardon, le sourire aux lèvres, une cigarette à la main ! "En période d'entraînement intense, je ne fume pas. Mais j'ai été obligé de m'arrêter il n'y a pas longtemps à cause d'une blessure. Et c'est vrai que quand on ne sait pas quoi faire, on se remet facilement à fumer."

De plus, au moment de cette interview, fin juin, l'entraînement de Thierry passait au second plan, au profit de la préparation de l'oral de son professeur de sport. Et pourtant, malgré ces nombreuses préoccupations, Thierry Vigneron a consacré un bon moment à votre journal favori. Il faut dire que l'informatique est un

domaine qui lui tient à cœur, même si, comme nombre des sportifs que nous avons interrogé, le temps lui manque pour s'y consacrer autant

qu'il le souhaiterait. "A la maison, j'ai un PC AT équipé d'un disque dur de 20 Mo, qui m'a été fourni par Agna. Mais c'est surtout ma femme qui s'en sert. Il faut dire qu'elle a travaillé dans l'informatique. Elle faisait de la formation, sur PC. Moi-même, j'ai suivi des cours d'initiation dans le cadre de la formation au professeur sportif. Mais cela consistait juste à découvrir la manipulation de Multiplan. L'année prochaine, je compte bien m'y mettre plus sérieusement !"

Entre-temps, Thierry aura déjà l'occasion de fréquenter nos petites puces chéries. "Adidas vient de mettre au point un système qui permet la décomposition du mouvement du perchiste. En premier lieu, une caméra spéciale, qui filme à 1 000 images/seconde, va enregistrer des sauts de plusieurs perchistes : Pierre Quinon, Ferenc Salbart et moi-même. Ces images, une fois mises en boîte, sont analysées sur ordinateur. Cela permet à nos entraîneurs de visualiser le détail technique des sauts de chacun et de détecter d'éventuelles faiblesses invisibles à l'œil nu. Ce qui nous permettra de savoir quel mouvement recueillir sans pour autant effectuer plusieurs dizaines de sauts. Il faut d'ailleurs noter qu'Edwin Moses, champion du monde et champion olympique du 400 m, haies, utilise déjà ce genre de système depuis plusieurs années et qu'il a



sans doute contribué, en partie, à ses nombreux succès." Arrivé à ce stade de l'interview, je me résous enfin à poser la question fatidique : "Et les jeux sur micro, ça t'intéresse ?" A ces mots, j'ai vu l'œil bleu de Thierry s'illuminer et son sourire s'accroître. "Oui, bien sûr, j'ai plusieurs jeux chez moi avec lesquels je me divertis qu'il ne le temps." Des noms, des noms cria alors l'intervieweur

en détail. "Je n'en possède pas encore beaucoup, nous avons acquis notre ordinateur depuis peu. Mais je joue souvent avec Lode Runner, un jeu de plate forme très marrant de Broderbund, Crazy Cars, une course de voiture sympa de Titus, je crois, Pirates, de Microprose et Flight Simulator de Microsoft. J'aime bien ce jeu même si je n'ai pas encore trouvé comment me poser sans écraser

diverses épreuves (notamment la per-che) sont bien nouvelles. Je souffre ! Mon record à long terme est de 5,10 m, et je viens juste d'arriver à passer 5,25 m !"

Thierry ajoute cette performance somme toute modeste en se marrant franchement : "Je suis sûr qu'il y a plein de mômes qui font mieux que moi. Mon problème vient de la manipulation du clavier. C'est quand même pas simple à utiliser. Et puis le principal problème, avec ces jeux, c'est de m'amuser." Revenant plus sérieusement, Thierry précise : "Ce n'est quand même pas la seule utilité de mon micro. Dès le retour des Jeux, je vais m'atteler à la planification de mon entraînement sur ordinateur. D'une année sur l'autre, les paramètres évoluent peu. En revanche, dans l'année, je travaille par cycles de trois semaines, d'intensité et de spécificités différentes, afin d'atteindre la même forme à une date précise." Souhaitons que cet entraînement soit générateur de médailles !

B.F.

FICHE D'IDENTITÉ

Nom : **VIGNERON**

Prénom : Thierry

Age : 28 ans

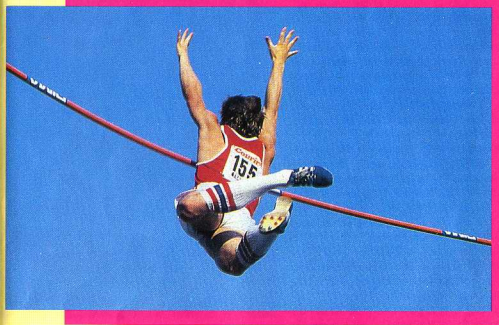
Spécialité : Saut à la perche

Performances : Champion d'Europe en salle, vice-champion du monde, médaille de bronze aux Jeux Olympiques de Los Angeles recordman de France (5,91 m), recordman du monde de saut à la perche en smoking (discipline non-olympique !) : 5,10 m.

l'avion au sol !"

Et les simulations sportives ?

"J'ai également Summer Games I et II de Epyx. J'aime bien l'utiliser, les techniques des



▲ Le principal rival de Vigneron, Bubka recordman du monde.

MICRO ATHLÉTISME

L'Athlétisme roi des jeux olympiques n'a jamais été à l'honneur sur nos micros. En fait, le choix se fait naturellement suivant votre machine...

Pour **C64**, aucun doute possible, il vous faut choisir Summer Games I et Summer Games II, tous deux d'excellente qualité, puisque programmés par les géants du jeu US, Epyx. Pendant longtemps, Summer Games s'est cantonné au C64 (plus le PC et l'Apple II). Mais aujourd'hui, grande nouveauté, le jeu sort pour Amstrad CPC à l'occasion de la compilation "GOLD SILVER BRONZE". Oui, une compilation qui est surtout une création. J'ai eu la chance de pouvoir jeter un coup d'œil aux premières

épreuves en version CPC : superbe, c'est le seul qui me vienne à l'esprit. Félicitons l'éditeur pour son effort et surtout la qualité de la réalisation.

Pour **ST**, là encore, pas de doute possible, sélectionnez tout naturellement Arena, de Psygnosis. Tous les champions d'Athlétisme à qui nous avons fait tester ont été surpris par le réalisme de l'animation et de la qualité des graphismes. Un jeu extraordinaire, dont on regrette qu'il n'ait jamais vu de sortie. Au menu, six épreuves : [event], 100 m, hauteur, long-jeu, poids et perche. Génial, mais fatigant : on ressort d'arena presque aussi fatigué qu'après une journée d'épreuves sur la stade... **MSX** : De nombreux grands jeux signés

Konami, la série des Track and Field et des Hypersports. Mais ce n'est pas tellement la peine que je vous les recommande : tout MSXien digne de ce nom doit les connaître...



Arrivé trop tard pour être testé à fond, voici Summer Olympiade sur ST, au moins aussi bien qu'arena.

TOUJOURS PLUS VITE

QUÉNÉHERVÉ LE CALME

Pour dénicher Gilles Quénehervé, il n'y a pas trente-six solutions : il faut le rencontrer pendant ses heures d'entraînement au stade Yves du Manoir, à Colombes. Seulement voilà, le problème c'est qu'à ces heures-là, il court ! Et essayez de rattraper un vice-champion du monde du 200 m à la course ! Alors, il ne reste qu'à attendre qu'il veuille bien s'arrêter. Heureusement pour moi, et pour vous par la même occasion, ça lui arrive de temps en temps. Surtout qu'à l'époque où j'ai pu le rencontrer, il se remettait d'une insolation récoltée à Portsmouth (ben oui, y'a aussi du soleil en Angleterre... parfois...) |

Ce qui ne l'a pas empêché de répondre avec une très grande gentillesse à notre invitation. Une gentillesse qui, avec l'étonnante sérénité qu'il manifeste en toutes circonstances, constitue l'une des caractéristiques premières de sa personnalité. A peine le temps de le laisser arriver, de faire les présentations et hop ! que je le colle derrière un ST pour jouer sur Arena de Pnyosis.

Première constatation du journaliste-contrôleur en chef, notre homme apprend quasiment instantanément comment manipuler la béane. Pourtant, lors de notre première rencontre, il m'avait avoué "ne rien connaître à l'informatique". Après enquête, il s'avère que



Gilles a possédé un ZX 81 et une console Vectrex, à l'époque où il vivait chez ses parents. *"C'était marrant, ces machines. Moins sophistiquées que les jeux qu'on fait maintenant, mais on s'amusait bien quand même."* Petit détail : après avoir passé un après-midi chez nous à jouer, il envisage sérieusement d'acheter un ST en rentrant des jeux... Olympiques, et ce mois-ci. Autre détail, Gilles s'est abonné à Micro News.

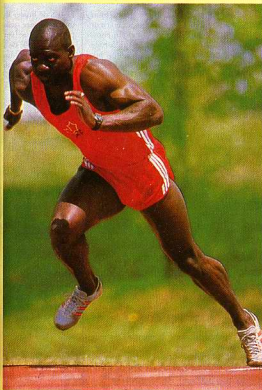
De retour sur Arena, notre champion entame par un 10'21" à 100 m, ce qui lui inspire un : *"Chouette, je viens de battre mon record personnel ! Four Instant, je n'en suis qu'à 10'31", ce qui n'est pas au niveau de mon record du 200 mètres. Mais je pense beaucoup progresser cette année."*

Il faut dire que Gilles Quénehervé n'a que 4 ans d'athlétisme de haut niveau derrière lui et qu'il ne cesse de se perfectionner, sous la houlette de son entraîneur Jackie Desprez. *"Après l'instant, toute la gestion d'entraînement est confiée sur des carnets, où l'on reporte d'année en année les cycles de travail, les performances réalisées..."* J'espère que tout cela sera informatisé un jour, cela nous ferait gagner pas mal de temps. *"Tout en parlant, Gilles a commencé son chemin de croix : 6,16 mètres à la longueur, malgré tous ses efforts. Toujours calme, il avoue : "Ca ne m'étonne pas, les sauts ne sont vraiment pas ma spécialité."*

Ce qui se confirme par une autre petite performance en hauteur, 1,75 mètre. Apparemment, Gilles n'en concevait pas un grand détail. Pourtant, il avoue que *"comme tous les sportifs, je déteste perdre. Mais ce jeu, il ne demande pas les qualités que j'ai l'habitude de mettre en oeuvre. Ceci dit, il a un joli graphisme et les mouvements sont assez réalistes."*

Bien décidé à ne pas s'en laisser compter par une machine, Gilles report de plus belle pour réussir un joli 4,01 mètres à la perche, puis 15,25 mètres au poids, le tout avec une bonne dose d'efforts qui lui rougissent un teint habituellement pâle.

Mais ces tourments ne sont rien comparé à ce qui l'attend pendant la dernière épreuve, le javelot. Acharné sur le clavier du ST, Gilles arrive à réa-



▲ Ben Jonhson, recordman du monde du 100 m, sera le principal adversaire de Gilles à Séoul.
◀ Gilles est un des plus grands espoirs de médaille à Séoul.

liser 55,55 mètres en lâchant, dans un souffle : *"c'est luant, cette épreuve !"*

Pour relaxer notre champion, nous l'avons installé devant Xenon, de Melbourne House, un des meilleurs jeux d'arcade du moment. Tout en prenant bien soin d'écrabotiller un maximum de méchants extra-terrestres, Gilles Quénehervé raconte qu'aux championnats d'Europe de Stuttgart, en 1986, une salle de

FICHE D'IDENTITÉ

Nom : QUÉNÉHERVÉ
Prénom : Gilles
Âge : 22 ans
Titres : Vice-champion du monde du 200 mètres à Rome 1987 et recordman de France de la distance en 20'16. Egalement finaliste aux championnats d'Europe et du monde en solle sur 200 mètres. Une ascension éclair pour un athlète qui ne pratique son sport de façon assidue que depuis 4 ans.
Profession : Travaille (6 mi-temps) à la direction de la Communication de Solloc, une entreprise française de sidérurgie qui regroupe (entre autres) Usinor et Sacilor.

LE CHARME DE LA VITESSE

L athlétisme bouge vite, et le sprint encore plus. Ben Jonhson ou Carl Lewis peuvent contempler tranquillement leur compte en banque où quelques millions de dollars prospèrent. Les sprinters français n'en sont pas encore là, mais les stars peuvent en vivre très confortablement. Les femmes sont nettement moins favorisées, étonnant non ? Pourtant là encore les choses évoluent, les sponsors et les meetings (les mécènes et les réunions sportives d'ailleurs pour ne pas me fermer les portes de l'Académie Française) touchent de leurs grâces sonnantes et rétrochantes quelques heureuses élies. Marie-Christine Cazier, spécialiste française du 200 m, est de celles-là. A Séoul son objectif sera de participer à la finale, un résultat si elle est acquies, lui permettrait de doubler ses revenus. Marie-Christine y croit dur comme fer, c'est pour cela que la salle d'arcades du village olympique n'aura pas sa visite avant la fin de ses épreuves. Et pourtant, la petite est douce, passionnée par ce qui elle voit sur l'écran de son micro, "Avena", un très bon jeu d'athlétisme comprenant six épreuves, accapare son attention. Elle se lance dans le 100 m, trop vite, le juge signale un



faux départ. Le deuxième essai est le bon, dès le coup de feu notre athlète bondit hors des startings-bloc et maintient son accélération jusqu'à 90 m, une légère faiblesse vite reprise et Marie-Christine se jette sur le fil... 10"04. Très bon temps, mais on sent une légère déception, notre Française aurait bien aimé faire la pige à Big Ben, ne fut ce que sur micro. La longueur n'est pas sa spécialité, il lui faudrait quatre essais pour réaliser un bond de 6,80 m. En revanche le concours de hauteur est mané tambour battant, sûre d'elle, Marie-Christine atterrit directement à 1,77 m, puis 1,88 et enfin le record : 2,01 m. Aucun sportif venu tester les jeux au journal n'a pu réussir 2 m. La barre est franchie au deuxième essai. Marie-Christine Cazier née dans le 20^{ème} arrondissement, originaire de Fort de France en Martinique et licenciée à l'A.E.C. de Nancy, pousse un cri de joie et lève le poing en signe de victoire, elle n'est plus en sa seule rédaction à Paris mais bel et bien sur un stade participant à une compétition. Peut-être, par anticipation, les Jeux Olympiques, 3,77 m à la perche, 15,56 m au poids et 62,84 m au javelot terminent l'épreuve. Marie-Christine est devenu l'athlète qui a le plus vibré pendant ces jeux. Après chaque épreuve, elle n'a jamais manqué de nous faire part de son enthousiasme. Résultat : un ST sera sûrement bientôt à la maison. Et Micro News tous les mois dans sa boîte aux lettres. Peu importe les dernières performances, note nouvelle recordwoman de la hauteur ne retient que son saut de 2,01 m, si près des anges qu'elle pouvait les toucher. Bon voyage à Séoul, Marie, et bonjour aux anges.

FICHE D'IDENTITÉ

Nom : CAZIER
Prénom : Marie-Christine
Sport : Athlétisme
Performances : Vice-championne d'Europe 1986 sur 200 m, championne de France depuis 1985, recordwoman de France avec 22'32", demi-finaliste des championnats du Monde.
Age : 25 ans

LL

B.F.

LES ATHLÈTES DE L'AN 2000

Un laboratoire immense équipé d'une piste d'athlétisme, d'appareils de musculation reliés à des ordinateurs enregistrant les moindres réactions musculaires de la montagne de muscles qui sue sang et eau, un scientifique s'approchant, une seringue en main, injectant le produit "miracle" qui décupe les forces du "mutant".

Pas de panique ! Ce n'est qu'une caricature que l'on peut trouver dans un des multiples "Rocky" pondus par Sylvester Stallone. Mais une caricature est une déformation de la réalité, les laboratoires existent, cherchent et souvent trouvent les moyens d'améliorer la préparation et la détection des athlètes. L'escalade des performances les rendent indispensables.

L'ATHLÈTE DU FUTUR

L'athlète du futur, à moins d'être un phénomène de la nature, sera un enfant de la science : détecté, mesuré, surveillé, aidé, son évolution naturelle ne sera, en revanche, jamais bouleversée. Voilà la différence entre la fiction et la réalité, elle est essentielle aux yeux des chercheurs qui refusent d'être pris pour des savants fous ou des os de la seringue. Dans le laboratoire de biomécanique de l'INSEP on étudie le comportement du muscle sous simulation. Connaissant les lois musculaires, on peut ainsi définir les besoins de renforcement. La pièce n'a rien de confortable, plutôt grande, avec des cloisons délimitant des petits bureaux, un confort tout ce qu'il y a de sportif. Des micro-ordinateurs en pagaille emmagasinent les informations ; dans un coin traîne une raquette de tennis et un arc avec des flèches. Plus loin, un appareil de musculation sur lequel s'installe un athlète pour une petite séance. "Bébert" le lanceur de poids a

malheureusement peu de chance de se rendre à Séoul, il faudrait qu'il pulvérise son record pour simplement atteindre le minima olympique, mais il y a les meetings et puis Barcelone dans quatre ans... Justement dimanche, il a une compétition, alors il préfère ne pas se "vider" dans une séance de lancers, il s'allonge sur "l'engin de torture", se place lui-même les électrodes et règle l'intensité des impulsions. Pas d'effort réellement visible, seules quelques légères crispations du visage indiquent le moment où le muscle est sollicité. Cette séance permettant de travailler certains muscles plus spécifiquement est la dernière étape du travail au labo de biomécanique.

Après, l'effort demandé par la discipline a été analysé, le geste déséquilibré et traduit en chiffres et en courbes, les particularités de l'athlète (forces, faiblesses, vitesse), enregistrées et comparées avec une reconstitution d'un mouvement idéal. Une étude sur le tir à l'arc a été effectuée, les performances dans cette discipline dépendent de la régularité et de la précision. Un appareil a donc été mis au point afin de



Un appareil de mesure à la pointe de la technologie : un micro créé spécialement par et pour l'INSEP.

faciliter l'entraînement. Le permet de mémoriser plus de 100 firs et de les transférer sur un ordinateur qui étudiera le mouvement, grâce à un logiciel permettant de visualiser les firs et d'analyser statistiquement les informations qui les composent.

Par ailleurs, chaque relâchement de la tension du tireur sur la corde est traduit par un son, le tireur peut alors modifier son effort sur la corde pour améliorer sa régularité.



LES MICROS DANS LES STADES

Informatique n'est pas présente uniquement dans les laboratoires, elle commence à s'implanter sur les stades, pendant l'entraînement ou les compétitions. C'est dans cette voie que s'orientent les travaux du laboratoire de mesures de la mission recherche de l'INSEP. En 1992 un appareil, METERS (mesure, temps, en réaction en escrime) a été créé. Des cibles s'allumaient et enregistraient la précision, la force et la vitesse des touches, mais il n'a pas été développé, la Fédération française d'escrime ne donnant pas suite à ce projet.

A noter qu'un jeu semblable existe dans de nombreuses salles d'arcades aux Etats-Unis. Alain Moreaux, responsable du laboratoire, travaille actuellement sur l'observation des sport collectifs : "Pour le Volley ball, par exemple, les entraîneurs saisissent des informations sur le match avec un Sharp 1500A de poche. Mais la machine avait trop de touches, il fallait coller des papiers indiquant les fonctions des touches, bref ce n'était

pas pratique. J'ai donc construit ma propre machine que la fédération a, par la suite, commandée à 150 exemplaires et utilisée pendant les championnats du monde masculin et féminin". L'entraîneur peut à tout moment, interroger son micro et même se connecter sur un minitel, pour disposer du grand écran et ainsi voir l'analyse générale de l'équipe, des joueurs, de l'attaque, de la défense, des réceptions, des services ou encore des contres. La même machine existe désormais pour le basket, et certains entraîneurs étrangers, l'ayant remarquée au cours de tournois internationaux, l'ont achetée. Bientôt, des micros de poche pour le



handball et le rugby seront également opérationnels. On ressent fortement une demande du milieu sportif pour la micro-informatique mais ils ne franchissent pas toujours le pas : "Peut-être par peur, explique Alain Moreaux,



PC, minitel : le labo de mesure est bien équipé.

peur de ne pas maîtriser la machine ou d'être remplacé par elle. C'est idiot, l'ordinateur se contente d'observer, l'entraîneur reste décisionnaire". Cependant, dans un futur proche, il est incontestable que l'entraîneur devra faire équipe avec la machine. L'intelligence artificielle, les systèmes experts, l'analyse de l'image, du geste, de l'entraînement et de l'individu seront monnaie courante. La diététique et même la vie privée d'un athlète de haut niveau seront programmées et l'ordinateur décidera de l'entraînement pour que le sujet réussisse telle performance tel jour. "Pour l'instant cette méthode est encore en prospection, précise Alain Moreaux, mais la voie est largement ouverte et on peut citer, pour exemple, le service de limonade. Concours qui a été amélioré par ce moyen. L'informaticien est en plein développement industriel, donc le sport suivra avec un peu de retard.

Mais, dans les trois prochains années, nous allons assister à une évolution importante dans ce domaine". Journées noires en perspectives pour les entraîneurs et sans doute aussi pour les sportifs... Allons, l'avenir n'est pas complètement sombre ! Les athlètes et leurs coachs garderont la maîtrise de la composante principale des grandes performances, qui font lever un stade et frissonner des millions de téléspectateurs : la motivation et la volonté de dépasser ses limites...

LL

REMERCIEMENTS

Et on leur dit merci.

Ce dossier n'aurait pu se réaliser sans la disponibilité, l'amabilité et le professionnalisme dont ont fait preuve tous les sportifs, entraîneurs, dirigeants ou responsables qui ont accueilli de près ou de loin le peu de temps pour répondre à nos sollicitations, alors même qu'une grande majorité d'entre eux était en pleine préparation pour les Jeux Olympiques.

Les remercier de toutes ces qualités, ainsi que de l'intelligence de leurs propos, de leur bonne humeur et de leur humour constitutive donc une évidence. Mais que tous ces sportifs sachent qu'ils ont également trouvé chez les rédacteurs de ce dossier quelques uns de leurs plus fervents supporters.

B.F. & LL

J S I : UN NOUVEAU DISTRIBUTEUR AMIGA à PARIS

89 - 89 bis, rue de CHARENTON - 75012 PARIS

AMIGA

— MATERIELS ET PERIPHERIQUES

• Amiga 500	4 490 F
• Amiga 500 + MONITEUR 1084 (haute résolution)	6 990 F
• Amiga 500 + MONITEUR 1084 + IMPRIMANTE MPS 1250	8 950 F
• IMPRIMANTE MPS 1250	1 990 F
• SOURIS	270 F

— Logiciels

• BUGGY BOY	259 F
• CRASH GARRET	389 F
• DEFENDER OF THE CROWN	280 F
• EXPLORA	370 F
• FLIGHT SIMULATOR 2	375 F
• INTERCEPTOR	280 F
• KARATE KID 2	230 F
• MARBLE MADNESS	190 F
• MANOIR DE MORTIEVILLE	199 F
• OBLITERATOR	235 F

• SENTINEL	230 F
• SPACE RANGER	110 F
• THE THREE STOOGES	295 F
• TETRIS	190 F
• VAMPIRE EMPIRE	210 F

— Utilitaires

• DELUXE PAINT 2	695 F
• SCULPT 3 D	900 F
• PACKAGE BUREAUTIQUE (Maxiplan, Superbase, Prowrite) :	2 990 F

En CADEAU durant tout le mois de septembre, pour tout achat d'un Amiga 500, vous recevrez TEXTCRAFT (traitement de texte en français) et SUPERBASE (gestion de fichier) d'une valeur de 1 500 F

Les trente premiers acheteurs recevront en plus un cadeau supplémentaire.

EXCEPTIONNEL

"Dynamic publisher" - IBM PC & Compatible

Le logiciel Desktop Publishing "Dynamic publisher" offre une multitude de possibilités à l'utilisateur qui désire faire lui-même ses propres publications. Dans n'importe quelle forme souhaitée.

Atin de réaliser de telles publications, le DTP possède un traitement de texte performant, un programme de dessin étendu et un organisateur rapide, le tout étant complètement intégré.

Hypercomplet, efficace, rapide... Les autres avantages de ce système d'exploitation sont l'éditeur de caractère, l'exploitation efficace de la mémoire (la totalité de la publication, reste dans la mémoire), la possibilité d'utiliser une souris, les menus "pull-down", le libre choix de l'imprimante (matricielle, laser...)

Le Dynamic Publisher travaille sur PC IBM Compatible qui dispose d'une mémoire d'au moins 512 KB et d'une carte graphique (CGA, EGA, Hercules). La souris est en option.

Dynamic Publisher existe en disquette 3 1/2 ou 5 1/4

1 490 F T.T.C.

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

Bon de commande

à recopier ou à retourner à J S I - 89-89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Ville _____ Code postal _____

N° tél. _____

Je vous commande le matériel suivant :

Pour un prix de :

Frais de port/jeux, 20 F

Frais de port matériel : 90 F

TOTAL

RÈGLEMENT PAR CHÈQUE OU MANDAT À L'ORDRE DE J S I

LES

TOPS DU MOIS

Et hop, une nouvelle rubrique ! Vous étiez nombreux à nous réclamer une rubrique spéciale pour les meilleurs jeux du mois.

Voilà qui est fait. Quelques précisions : les logiciels sont testés en fonction des machines. Pour un possesseur de ST,



Les résultats de notre sondage l'ont prouvé (cf page 106), vous tenez absolument à avoir des notes pour chaque logiciel ainsi qu'une indication des prix. C'est donc chose faite. Nous avons essayé d'adopter un système aussi simple et surtout aussi clair que possible. Espérons qu'il vous plaira : n'hésitez pas à nous faire part de vos commentaires.

APPRÉCIATIONS

5 coins	Plus de 300 F	5 applaudissements	Génial
4 coins	Entre 200 et 300 F	4 applaudissements	Excellent
3 coins	Entre 100 et 200 F	3 applaudissements	Moyen
2 coins	Moins de 100 F	2 applaudissements	Médiocre
1 coin		1 applaudissement	Horreur absolue

un jeu CPC peut paraître décevant. Mais s'il exploite bien les qualités de la machine, il pourra néanmoins être un Top du Mois. Dernier détail : les Tops ne sont pas notés. Pourquoi ? Simplement parce que s'ils sont dans la rubrique, c'est qu'ils sont géniaux, évidemment...

THE KRISTAL

Attachez vos ceintures

Une fois de plus, Micro News vous emmène dans les délicieuses prémisses de l'inexploré, du terrain 100% vierge ! C'est le scoop incontournable, celui qui laisse derrière lui une empreinte indélébile...

Ca sortira à la fin de l'année sur ST et Amiga, ça s'appelle The Kristal, ça vient d'Angleterre, c'est édité par Fissionship Software... et ça risque de faire plus que très mal.

C'est un logiciel mois ça ressemble à un film. Ça rappellera à certains les productions Cinéma, mais plutôt à l'époque aulustaus... Tout a commencé dans la tête de Mike Sutin et Rodney Wyatt. Mike Sutin était stage-manager dans les comédies musicales Hair et Jesus-Christ Superstar dans les années soixante et Rodney Wyatt faisait également de la production théâtrale. A l'origine The Kristal devait être une pièce de théâtre. Sa conception remonte à 1976 et une bande sonore avait été enregistrée avec des chansons d'Elaine Page et des commentaires dits par Patrick Moore.

C'est l'histoire d'un joyeux pirate du nom de Dancis Froke (anagramme de Francis Drake, il y en aura d'autres...), originaire du système Kreema, qui voyage à travers différentes galaxies rencontrant toutes sortes de personnages, essayant de glaner des informations

pouvant lui permettre de trouver le... (tous en chœur) Kristal ! Ce n'est guère original et pas très précis mais nous ne devons pas vous en

a des combats d'épée qui donnent un sacré coup de vieux à Defender of the Crown et les informations sont obtenues en posant des



dire plus car une partie de l'intérêt du jeu est la découverte de l'histoire elle-même, de ses lieux, de ses personnages. Donc c'est un jeu d'aventure ? Non, c'est aussi un jeu d'arcade, de stratégie et d'interaction en temps réel. Il y

questions aux personnages autour de vous : classique mais très au point, l'interaction ayant été particulièrement soignée afin que vous ne deveniez pas chèvre à poser cinquante fois la même question.



Par contre en voyant les graphismes, vous risquez de sauter au plafond ! Il y a environ 1500 tableaux différents et les scènes qui se déroulent en scrollings sont vastes, détaillées, pleines de vie et de couleurs. La bande sonore est de très haute qualité



avec des phrases parlées digitalisées remarquablement claires. Au début du jeu par exemple, vous voyez une galaxie alors que la voix de Patrick Moore vous en explique l'histoire. Pendant que la voix continue, l'écran vous emmène dans d'autres systèmes solaires et galactiques jusqu'à la planète originelle. Et ceux qui ont 1 Mégao de mémoire en curant pour leur ROM car le logiciel exploitera totalement les possibilités de l'ordinateur.

Mike Sutin décrit le jeu comme une odyssee, une sorte d'histoire sans fin qui prend la forme

que vous lui donnez. Il faudra compter trois mois pour en faire le tour. Plusieurs styles de jeu sont disponibles, avec un mode "débutant" qui vous permet de faire tranquillement le tour du propriétaire, histoire de voir toutes les planètes et de rencontrer les personnages avant d'entreprendre votre périple.

Le directeur artistique s'appelle Michael Hough et il travaille avec une équipe de sept autres graphistes dont le fameux Dave Hardy, l'illustrateur des livres d'haec Asimov. L'équipe de programmation est dirigée par Alex

Mills et comprend quatre programmeurs sans compter les responsables des effets sonores. Fissionship Software a été créé par Mike Sutin spécialement pour éditer The Kristal qui sera proposé sur trois disquettes.

L'équipe ne vit plus que pour la sortie du jeu, elle y a mis toute son âme et le résultat sera certainement à la hauteur de ses espoirs ! (Disquette Fissionship pour ST et Amiga).

Tony Takoushi
Jean-Michel Berté

REJOIGNEZ CEUX QUI GAGNENT !

LORICIELS RECRUTE

☛ Des Programmeurs salariés

- pour Rueil (92) ou Anancy (74)
 - Vous programmez en C ou assembleur
 - Vous avez de la créativité à revendre
 - Vous avez envie d'intégrer une équipe dynamique
- ALORS VEENEZ NOUS REJOINDRE !

☛ Des Graphistes

- pour Rueil (92) ou Anancy (74)
 - Vous avez de bonnes connaissances en graphisme et en animation
 - L'informatique vous intéresse
 - Vous avez des idées bouillonnantes
- ALORS VEENEZ NOUS REJOINDRE !

☛ Des Programmeurs indépendants

- pour toute la France
 - Vous avez écrit un programme ou vous souhaitez être aidé pour le faire
 - Vous voulez être édité
- ALORS ECRIVEZ-NOUS !

Pierre Marchand

LORICIELS - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL
Tél. (1) 47.52.11.33



loriciels N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs.

MICKEY MOUSE

Le monde merveilleux de Walt Disney...

Je n'ose même pas y penser... Non, c'est vrai, je préfère ne pas essayer d'imaginer le montant des droits que Gremlin a dû verser à Walt Disney pour acquérir les droits de Mickey, je vais plutôt vous parler du jeu, après tout, c'est quand même ça que vous attendez... Première constatation d'abord, mais elle est d'importance : la version finale de Mickey Mouse n'a que peu de rapport avec la préversion que Gremlin avait présentée à la presse il y a quelques mois. Si vous avez lu de mau-



voises critiques à ce moment-là, n'en tenez pas compte, elles n'ont pratiquement plus de raison d'être aujourd'hui. Le scénario du logiciel reprend tout un monde que petits et grands connaissent bien : Mickey doit retrouver la baguette magique de Merlin volée par le méchant roi des ogres. La baguette est cassée en quatre morceaux, chaque morceau étant au sommet d'une tour gigantesque.

Chaque tour est gardée par un paquet de monstres (que Mickey peut tuer avec un pistolet à eau magique L1) et une sorcière, plus difficile à éliminer. Mais au fur et à mesure que vous vous élèvez vers le sommet de la tour, vous découvrirez de nombreuses portes, derrière lesquelles se cachent des ennemis à éliminer. Quatre jeux différents sont alors proposés, suivant la pièce où vous entrez. Ils sont tous très différents, amusants, à la difficulté bien dosée et ont en commun une réalisation technique parfaite. Ce compliment peut d'ailleurs s'appliquer à l'ensemble du logiciel. Techniquement excellent, Mickey bénéficie aussi de graphismes quasi parfaits, presque de la B.D. (pour Mickey, ça s'imposait), et d'une animation excellente, presque un dessin animé (ça s'imposait aussi).

La difficulté du jeu est assez bien dosée, de manière à ce que le jeu soit jouable pour les jeunes et reste quand même intéressant pour les pros du joystick. Au total une superbe réussite de Gremlin, décidément au sommet de son art avec Mickey et Night Raider.

La version ST de Mickey est parfaite en tous points, inutile d'en rajouter. Mais les versions CPC et C64 sont, dans les limites des machines respectives, elles aussi excellentes.

Un mot, les gars, je vous le dis...

Disquette Gremlin pour ST, cassette ou disquette pour CPC et C64. Disponible également sur Spectrum.

O.F.



OPÉRATION JUPITER

Inspecteur la bavure

Dans la rue déserte, le bruit de la sirène se rapprochait rapidement. Un soudain crissement de pneu, et la fourgonnette s'arrêta. Plusieurs silhouettes en jaillirent et gagnèrent un immeuble proche en rasant les murs. Soudain, les projecteurs s'allumèrent. Les silhouettes se révélèrent clairement : armées jusqu'au nombril, les hommes du G.I.G.N. surnommés "les rois de la bavure" ou encore "on fire d'abord, on regarde après", venaient d'arriver devant l'ambassade où, depuis des heures, des immenses preneurs d'otages (sûrement des étrangers !) tenaient de pauvres innocents à leur merci.

Voici Opération Jupiter le nouveau jeu



d'Infogrames sur ST. C'est un bon jeu, voire un très bon. Sûrement un des tous meilleurs du mois... Il est dans la bonne tradition de Bob Morane Océans : bonne réalisation technique, différentes parties à l'intérieur du logiciel, etc.

Vous devez prendre d'assaut l'ambassade d'un pays non déterminé. Il vous faut d'abord placer vos tireurs d'élite, en rompant tous les balles ennemies (superbe animation L1), puis faire pénétrer des hommes dans l'ambassade en leur faisant descendre la façade en rappel (L4 aussi, l'animation est excellente).

Ensuite, le jeu se décompose en deux parties principales. D'abord, exploration des pièces avec, chaque fois qu'un terroriste apparaît,

une bonne giclée de mitraille à envoyer. Et puis, vos tireurs d'élite peuvent essayer de dégommer les barbares à travers les fenêtres, mais gare à la bavure.

Mis à part les scènes d'intérieur, où le graphisme est un peu faible, l'ensemble du soft bénéficie d'une réalisation impeccable, graphisme, bruitage, animation... On finit par se laisser prendre au jeu assez rapidement. Disons en tout cas que la réalisation technique, très au-dessus de la moyenne, permet de se laisser captiver par le jeu peut-être un peu plus que son réel intérêt ne l'aurait permis.

Mais je trouve Opération Jupiter un peu trop morbide à mon goût. J'aurais préféré que le jeu laisse le choix entre, je ne sais pas moi, tenter de négocier, ou capturer les terroristes vivants, par la ruse... Un bon terroriste est un terroriste mort, jawohl ! Je ne dis pas qu'il ne faut faire des logiciels qu'avec des blavettes ou des histoires invraisemblables. Ça ne servirait à rien : n'imposez quel enfant peut

voir pire tous les soirs à la télé. Mais c'est quand même pas une raison pour en rajouter. Ou alors, il faut essayer d'y mettre ne serait-ce qu'une pincée d'humour.... [cf Barbarian de Palace software]. Alors, petite bavure



d'Infogrames pour le scénario, mais enfin un produit techniquement excellent. Espérons que le prochain sera parfait...

Disquette Infogrames sur ST, adaptation prévue uniquement sur Amiga.

O.F.



DELUXE PAINT II PC

La famille Deluxe, bien connue sur Amiga, n'est plus à présenter. Tout le monde sait que Deluxe Paint sert pratiquement tous les graphistes créateurs de jeux. De mauvaises langues (très mauvaises alors) auraient pu penser que l'arrivée de ce programme sur PC lui aurait enlevé toutes les capacités graphiques qu'il était devenu jusqu'à présent. N'en est rien, car les valeurs possesseurs de clones se rassurent : Deluxe Paint II bat à plate couture tout ce qui a pu se faire comme logiciel de dessin jusqu'à présent (je ne parle bien évidemment que des programmes tournant avec une carte dont le prix reste en rapport avec les extensions de la machine). Deluxe Paint II supporte de nombreux modes graphiques : CGA, EGA, MCGA, VGA, Hercules, Tandy et même Amstrad. Cela va

donc de 2 couleurs en 720 x 348 jusqu'à 256 couleurs affichables en 320 x 200. Donc, quelle que soit la carte graphique que renferme le capot métallique de votre boîtier, Deluxe Paint la supporte. On préférera bien entendu le mode EGA (le plus économique vu la résolution), mais vu les capacités des modes MCGA et VGA, le détour serait intéressant. Toutes les fonctions chères aux possesseurs des autres versions sont présentes : courbes, remplissage, symétrie, loupe, zoom, palette (dont les couleurs se réglent avec des sortes de potentiomètres rectangulaires), ellipses, polygones... De nombreux menus viennent compléter les outils. Ils permettent le travail de la perspective, le choix des fontes (15 au total), les inversions, grossissements, inclinaisons, rotations... La liste est longue et la documentation (200 pages en anglais) viendra renforcer les nombreuses boîtes de dialogues qui viennent enrichir sur note cursive et soigneusement dessinée. Le changement de résolution

CORRUPTION

Elliott pas net

La journée s'annonçait brillante pour Derek. Après sa géniale opération boursière, la moindre des choses que pouvait lui offrir David Rogers, c'était bien une place d'associé. Pourtant, à neuf heures tapantes, après être entré dans son nouveau bureau, avoir contemplé sa table de travail sans téléphone et le mobilier triste et fonctionnel qui ressemblait à

s'y méprendre à ce qu'il venait de quitter, il se demandait vraiment s'il avait eu raison d'accepter le poste. En feuilletant son attaché-case, il retrouva son agenda et se rappela qu'il avait rendez-vous avec son épouse Jenny. Le bureau de sa secrétaire, Margaret Stubbs, se trouvait juste à côté. Il lui demanda de téléphoner à Jenny et raccrocha précipitamment quand une voix masculine répondit au bout du fil. Depuis quelques



heures, c'est vrai qu'il y avait de l'ea dans le gaz dans son couple mais ça s'arrangerait. Pas du tout Derek, surveille la voiture rouge 9h30. Il était temps de faire

un petit tour pour voir le personnel. En passant près de la salle des acheteurs, un commis lui cria que le Service de Répression des Fraudes avait téléphoné pour David. Dépêche-toi Derek, si tu ne veux pas payer pour les autres.

Derek se dirigea vers le bureau de William Hughes, le comptable. « Que pensez-vous de David ? » demanda-t-il. Il ajouta : « Je sais que le Service des Fraudes a appelé ».

Va dans le parking, Derek, et regarde par la fenêtre de la Volvo. Soudain David entra dans le bureau. « Excuse-

Exercez-vous la souris !



en cours est possible, au prix de la perte du dessin. De nombreux exemples accompagnent le programme, permettant ainsi de s'exercer à souris à sa lente progression. Dans certains cas difficiles à calculer, Deluxe Paint II s'entraîne un peu lent. Surtout la machine ? A signaler également la présence d'un convertisseur de fichiers et d'un utilitaire résident permettant les copies d'écran. (Disquettes **Electronic Arts** pour PC et compatibles).

P.C.

moi" dit-il. "J'ai une conférence importante à laquelle tu ne peux pas participer. Vous venez William ?". Derek se mit à les suivre, ils arrivèrent au bureau de David et s'enfermèrent. Derek écouta à travers la porte et la conversation qu'il surprit l'atterra, le confondit et le fit se précipiter dans le parking. Trop tard, Derek, trop tard ! Alors qu'il allait s'engouffrer dans sa Volvo, une main se posa sur son épaule, le laissant suer, palpitant et muet.

Corruption est une aventure radicalement différente de tout ce qui existe. Le ressort principal est la recherche d'informations. Examen des dossiers, écoutes aux portes, vol (profitez que la secrétaire de David se rend aux toilettes pour fouiller le bureau, vous emparer d'une clé, forcer le bureau de David, et reprenre la cassette traquée fournie dans la boîte de jeu), tout est bon pour se sortir des griffes de ce traquenard. Les personnages (une trentaine) ont une vie indépendante et vous répondront différemment suivant ce que vous savez.

Réaliste à fond sans être dénué d'humour, innovateur et solide, Corruption est servi par un analyseur de syntaxe hyper-performant, des graphismes superbes, un scénario béton et une notice en bon français représentant l'agenda de Derek. A mon avis encore un "game of the year" pour Rainbird. Bien fait !

(Disquette Rainbird pour ST).

Alan Derek Venture

POWERDROME

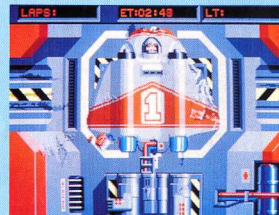
Nouveau must 3D

Un tour de qualification avec les quatre autres concurrents déterminera les positions lors du départ.

Un rétroviseur permet de voir d'avance les coureurs qui arrivent de l'arrière et le tableau de bord donne toutes les indications sur la course, les performances des concurrents, l'état des deux moteurs, le carburant, etc. Le gagnant de chaque course obtient des points qui sont comptabilisés pour l'éventuel "Trophée Cybernautique" !

Sympa d'avoir la démonstration d'un nouveau jeu par la personne qui l'a créé ! Et en plus Michael Powell a fait la un one-man show : programmation, graphismes, scénario, pas mal pour un coup d'essai !

Il s'agit d'une course de jets futuristes contre quatre pilotes d'autres galaxies. Les effets 3D sont plus que particulièrement réussis et Powerdrome deviendra certainement une référence en la matière. Les effets de vitesse et de sons ajoutent encore aux impressions vertigineuses offertes par ce logiciel. On peut jouer à deux joueurs au même temps, chacun sur son ST, grâce à un câble de connexion. Il est possible de courir d'abord seul, histoire de s'échauffer, pour ensuite disputer une vraie course sur l'un des six circuits du Powerdrome. Les plus courageux (ou inconscients) s'inscriront pour la saison complète des six courses. Chaque circuit se trouve sur une planète différente, avec ses particularités et ses conditions climatiques propres, les orages et les éclairs étant particulièrement impressionnants. Une saison de courses débute par un entraînement qui permet au joueur de trouver les réglages optimum. C'est là que réside le secret de la réussite dans Powerdrome ; un écran spécifique permettant de régler et d'ajuster au mieux votre angle : freins à air comprimé, sensibilité de la surface portante, sélection du carburant et des filtres du moteur (suivant l'atmosphère de la planète).



Lorsque le carburant vient à manquer ou que le véhicule est endommagé, on doit s'arrêter aux stations-service robotisées, les Robopits. Si les dommages sont trop sérieux, il faudra se faire remorquer.

Powerdrome demande un certain coup de main, le jet se conduisant comme un avion dans un simulateur de vol. Au début, plantages garantis ! Lorsqu'il est manipulé par un habitué, le jeu est un régal à jouer ou simplement à regarder ! Ça rappelle un peu une course de bobsleigh mais en beaucoup plus sophistiqué : tunnels, souterrains, des dizaines vertigineuses, portes coulissantes ou à enfoncer, bréf une sorte de montagnes russes/train fantôme en 3D à bord d'un véhicule dont le tableau de bord préfigure peut-être les voitures de demain ! Un soft incontournable qui tourne, tourne, tourne !

Disquette **Electronic Arts** pour Atari ST (disponible fin septembre) et Amiga (à venir), prochainement sur PC.

Photos de la version Atari.

J.-M.B.



VIRUS

La contagion s'étend

Vous vous rappelez le numéro 6 de Micro News ? Oui je sais, ça fait déjà un paquet de temps, mais faites un effort, merci. A l'époque, nous avions été les premiers à vous présenter l'Archimedes, le micro Risc de Acorn, le plus puissant micro qui ait jamais vu le jour. Un seul jeu existe sur Archimedes, Zarch, fantastique jeu spatial en trois dimensions. Acorn a fièrement présenté Zarch à la presse en expliquant longuement qu'un jeu de ce type montrait bien les capacités révolutionnaires de la machine et qu'aucun autre ordinateur ne pour-

rait posséder son équivalent. Ben, désolé, monsieur Acorn (alias "gland", en anglais...), j'ai vu pareil sur ST et c'est Virus, de Firebird.

Virus est l'adaptation officielle de Zarch et le plus étonnant c'est qu'il lui ressemble comme deux giclées de lasser. Pourquoi étonnant ? Simplement parce que la différence de puissance et de rapidité entre les deux machines laissait craindre le pire.

Il n'en n'est rien ! Bien que l'écran de jeu ait un peu diminué et les graphismes perdus un peu de leur finesse, Virus est un jeu extraordinaire, tout à fait comparable à Zarch par sa qualité. Inutile d'acheter un Archimedes...

Le scénario de Virus importé peu. En gros, vous vous battez grâce à un vaisseau à la pointe de la technologie du 32ème siècle contre des extra-terrestres. Votre engin se pilote entièrement à la souris :

accélération sur le bouton de gauche, laser à droite et déplacement suivant les mouvements de la souris. Mais attention, votre vaisseau est loin d'être facile à manœuvrer... Virus se déroule en effet en trois dimensions et il n'est pas du tout évident de s'y repérer au premier coup d'œil. Mais admettons l'exploit technique : jamais, même dans Elite (du même auteur...), on n'avait eu une telle impression de relief et de rapidité, avec en prime les faces pleines et des couleurs dans tout les sens, sans parler de la rapidité inrayable de l'ensemble.

Seul regret, Virus reste finalement un shoot'em up ultra sophistiqué techniquement, d'une beauté superbe, mais très banal au niveau scénario. Dommage également que la manœuvre du vaisseau (via la souris) soit aussi



difficile. Prévoyez au minimum une heure ou deux d'apprentissage. Reste un jeu extraordinaire, techniquement époustouflant, mais qui risque de lasser ceux d'entre vous qui ne sont pas accros de l'arcade. Dernier détail, Elite arrivera sur ST avant Noël, promis-juré...

Disquette Firebird pour ST, adaptation prévue pour Amiga.

O.F.



ROAD BLASTERS

Le destructeur

Le voilà enfin ! Road Blasters est arrivé ce matin sur mon bureau. Alléluia brothers ! Détail piquant, Road Blasters est arrivé après ses deux copies, Fire & Forget de Titus et Overlord d'Elite (cf nos tests). Détail encore plus piquant, qui risque même de faire mal, Road Blasters n'est pour le moment disponible que pour les 8 bits, C64 et CPC. La version ST est bien sûr d'ores et déjà en cours de réalisation mais ne sera pas dans le commerce avant un mois, à moins que US Gold ne dope ses programmes aux anabolisants...

Pour un journaliste comme moi, Road Blasters est un cadeau : pas besoin de s'emmerder pendant trois heures à vous expliquer le détail des règles ou les méandres d'un scénario particulièrement torueux. En fait, ça tient en trois mots : route et fire... Bon allez, je vous raconte quand même un peu. Road Blasters vous met aux commandes d'une voiture de l'an 2300 (et des poussières). Vous êtes armé jusqu'aux dents des engins les plus sophistiqués qui soient : roquettes atomiques, missiles ioniques, mitrailleuses à laser, cure-dent à neutron, bref, vous êtes paré.

d'ennemis agressifs. L'ensemble se passe à une rapidité folle et le niveau de difficulté est plus qu'élevé, avec des cadences de tirs qui demandent une certaine musculature du pouce (ou du petit doigt, ça dépend de votre joystick).

Si la réalisation technique de Road Blasters sur C64 n'est pas au-dessus de tout reproche, il faut souligner que le jeu est malgré tout ultra-prenant. Après quelques minutes on s'accroche, on a envie d'en voir le bout et on ne fait plus attention au reste. Mais alors, lequel choisir ? Et pourquoi avoir mis Road Blasters en Top du Mois et les autres non ? Quel est le verdict ? Si vous ne pouvez en acheter qu'un, prenez Road Blasters sur 8 bits



pour le moment), Overlord sur ST, et Fire & Forget sur Amiga ou même sur ST. Road Blasters est sûrement le moins beau des trois (mais il a été testé sur CPC et C64, donc c'est normal), mais c'est quand même le plus réussi. C'est le plus passionnant : plus on joue à Road Blasters, plus on a envie de s'accrocher pour améliorer ses performances. Mais soulignons également la qualité des deux autres, eux aussi très réussis. Soulignons enfin l'exploit des programmeurs qui ont réalisé une version CPC étonnamment réussie. Vivement les 16 bits...
K7 ou Disquette US Gold pour C64 ou CPC, adaptation en cours pour ST et prévue pour Amiga.

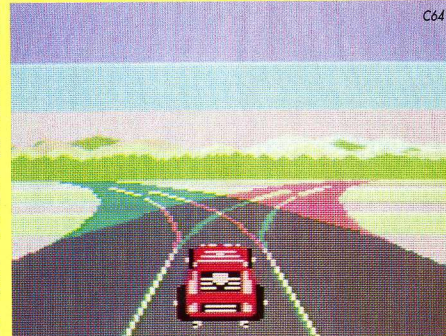
O.F.



Heureusement d'ailleurs, car vous n'êtes pas seul sur la route : des kilos d'ennemis arrivent dans tous les sens pour vous démolir. Et c'est qu'ils le feraient ces entures ! Ça tire dur dans le quartier, heureusement que votre voiture répond au doigt et à l'œil.

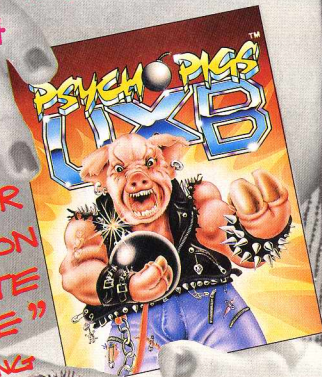
Road Blasters possède quand même quelques défauts : l'animation est honnête, sans plus (surtout dans les virages) et les graphismes sont relativement moyens.

Road Blasters se résume à une interminable fuite en avant entrecoupée d'assauts répétés



"Une excellente recette
pour un jeu bien accrochant"

CRASH

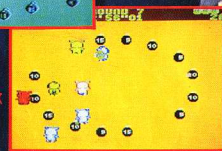


DU JEU "LA CONVERSION
EST FANTASTIQUE"
YOUR SINCLAIR

"LE MEILLEUR
JEU DE COCHON
DE CETTE
DECENNIE"
FIELD & FARMING
MONTHLY.



CBM64/128
CASSETTE ET
DISQUE
SPECTRUM 48/128K
CASSETTE
SPECTRUM +3
DISQUE



AMSTRAD
CASSETTE ET
DISQUE



U.S. Gold (France), Sarl, B.P.3 Zac de Mousquette, 05740 Châteaufort de Grasse. Tel: 9342 7144
Description complète sur 3615 MICROMANIA Revendeurs, pour connaître les dates de sortie, téléphonez au 167 9342 7144

SPACE HARRIER

Enfin sur ST

Tops du mois

Il est enfin arrivé ! Ça fait bien six mois qu'on l'attendait. De temps en temps, des rumeurs circulaient : j'ai un copain qui l'a vu, il est superbe, vache-ment rapide, et tout. Mais à force de ne rien voir venir, nous avions fini par être sceptiques. Sœur Anne ne vois tu rien venir ? Non, je ne vois que la disquette qui chargeait et les octets qui merdolaient... Mais ce coup-ci c'est vrai, ce n'est pas une blague, la version ST de Space Harrier est lumineuse ! La seule chose à vous révéler ce sont des petits français bien de chez nous qui ont été chargés de faire l'adaptation par les anglais d'Elite.

Allez, je ne vous fais pas languir plus longtemps : la réalisation est extraordinaire ! Space Harrier peut d'ores et déjà se déclarer candidat au titre de meilleur soft d'arcade sur ST. Rappelons rapidement l'histoire : y'en a pas. Enfin, j'en suis sûr, j'ai pas pris le temps de



regarder la doc. Disons que s'il y'a une histoire, elle n'a aucun intérêt. Vous dirigez un personnage, vu de dos, qui tient en son bec un fromage... Euh non, qui tient dans ses bras un laser. Il peut sauter et se déplacer sur les côtés. Devant vous, le paysage s'étend à l'infini. Régulièrement, des vagues d'ennemis apparaissent qu'il vous faut évidemment détruire. Ça a l'air stupide, et, rassurez-vous, ça l'est.

Mais Space Harrier est malgré tout un jeu extraordinaire, qui se déroule à toute vitesse, avec une animation parfaite et des graphismes étonnants pour un jeu d'arcade de cette classe. Le seul reproche que l'on puisse faire est son manque de variété et de richesse. Certains critiqueront aussi le fait que l'on ne puisse jouer qu'à la souris, mais pas moi : on s'y fait très vite. Plus sérieusement, regrettons paysages supplémentaires qu'il aurait été facile d'inclure dans le jeu. Bon, arriérons-là : Space Harrier est malgré tout un must pour les possesseurs de ST !

Disquette Elite pour ST, existe déjà (depuis des lustres) sur C64, CPC, MSX et SEGA.

O.F.

SALAMANDER

Rétro,
c'est trop...



Dans nos séries "C'est dans les vieux bits qu'on fait les meilleurs octets", voici le retour de Salamander, bien connu des possesseurs de MSX. Salamander fut le successeur dans les hip-ponades nippones de l'incomparable Nemesis qui fut longtemps la référence absolue en matière de jeux d'arcade purs et durs. Un jeu où il faut tirer tout le temps, avec des ennemis dans tous les sens mais aussi des bonus qui augmentent votre puissance de feu : ce que nos amis anglais appellent si justement un "shoot'em up" (littéralement : "Descendezles tous !").



Mais revenons à nos moutons. Salamander est donc l'un des deux ou trois meilleurs shoot'em up que je connaisse toutes machines confondues. Il est d'ailleurs l'œuvre de ces géants de l'arcade que sont les japonais de chez Konami. Mais ce sont les anglais d'Imagine qu'il faudra remercier chaudement pour avoir pensé à offrir Salamander à tous les possesseurs de C64, CPC, ST et Amiga. S'il vous est déjà arrivé de ressentir ne serait-ce qu'une bouffée de plaisir en jouant à un jeu de tir, alors précipitez-vous sur Salamander : c'est le meilleur ! Disponible uniquement en C64 pour le moment, il surclasse même lo, de fire-bird, pourtant excellent. La version C64 dispose qui plus est d'un bruitage labuleux, de



graphismes de qualité et d'une animation parfaite : il y a un nombre ahurissant de sprites qui bougent simultanément à l'écran, au moins une bonne vingtaine, sans ralentir le moins du monde le jeu. La difficulté est énorme et vous ne pourriez progresser qu'avec une bonne dose de chance et un certain niveau d'entraînement.

Mais le plus important de tout, c'est la passion qui se dégage du soft. Et croyez-moi, en jouant à Salamander, on prend un pied d'enter.

Disquette Imagine pour C64, adaptation prévue pour CPC, ST et Amiga.

O.F.



Top SECRET

Loriciciels

Salut à tous ! J'espère que vous avez passé de bonnes vacances. Moi, ça a été un véritable enfer. Enfin, pour être franc, le calvaire a commencé le jour où je suis revenu au travail. Les collègues avaient été sympas, ils le jour où j'ai passé trois jours (authentique ! Si, si !) à ouvrir tous vos Top Secret. Et trois jours à temps plein, attention ! Sans compter les deux heures tous les matins pour l'ouverture de vos envois quotidiens.

Mais en fait, je râle pour le principe. Je vous remercie tous mille fois de vos lettres qui m'ont fait chaud au cœur. Vous êtes les meilleurs, je vous adore, smack ! Pour tout le monde, j'en profite pour rappeler les règles du jeu. Vous m'envoyez des solutions, des pokes, des passages secrets, bref, des Top Secret. Essayez de nous trouver ça sur des jeux récents, vous n'en n'aurez que plus de chance d'être sélectionné. Surtout, soyez originaux : ceux qui pompent sur des solutions déjà parues ici ou là n'ont aucune chance. Et tous ceux d'entre vous dont on publiera une solution gagneront un jeu, un vrai, un beau, pour leur machine adorée, ou une autre, s'ils y tiennent. Attention quand même : pour gagner un jeu, il faut que votre envoi soit imposant, autrement dit qu'il ne se limite pas à deux ou trois lignes. Si c'était le cas, comme on est quand même des gens sérieux, on vous enverrait des anciens numéros de Mikro News avec plein de Top Secret, Sympa, non ? Alors, en tout état de cause, n'oubliez pas de préciser votre machine ET les numéros que vous désirez... Ce mois-ci, les jeux sont offerts par nos amis de Loriciciels, que nous remercions du fond du cœur. En plus, c'est un bon plan pour vous, vu la qualité habituelle de leurs logiciels. Avant de rentrer dans le vif du sujet, voici le point sur ce que nous recevons.

Atari d'abord, les plus nombreux, je ne les compte même plus. Évitez Out Run, Manoir de Morleville, j'ai déjà... J'ai énormément de Dungeon Master, alors évitez aussi à moins d'être allé très loin. Amstrad, les deuxièmes, de mixard en mieux. Évitez les sempiternels Freddy Harcourt, Army Moves et tutti quanti (non, ce n'est pas le nom d'un jeu). Autre chose. Robby est un pole à moi. Alors, évitez de lui pomper des trucs pour les envoyer, ça ne lui ferait pas plaisir. En un mot essayez d'être 100 %... original ! Je ne dis pas ça pour tous mais seulement pour une minorité.

Amiga : de plus en plus fort. Continuez encore un peu et ce sera parlait.

C64 : Très nette remontée, tant mieux, je n'y croyais plus.

Thomson : rechute très nette, à peine 12 trucs ce mois-ci. La honte.

Apple : toujours pareil, le même niveau de fidélité, entre Thomson et Nintendo.

Atari 800 XL : 2. Sans commentaire. Bon, amusez-vous bien avec tout ça et n'oubliez pas de m'envoyer vos trucs pour le mois prochain. Si vous êtes publié, c'est là

gloire et un soit dans la poche, sinon, ne vous désespérez pas et relancez votre chance : j'essaye avec des softs récents, ou très compliqués, et, surtout, ne recopiez pas des astuces

trouvées dans d'autres torch... heu, journaux. Allez, gros bisous à tous et à toutes (oui, oui, j'y en a !) et à bientôt !

Olivier Zythoun



AMIGA COMMODORE 64

Attention, possesseurs d'Amiga, allez jeter un œil sur la rubrique Atari, pas mal de trucs ST particulièrement évocateurs vous être utiles.

ARKANOÏD

Eh oui, Arkanoïd est partout, même sur Amiga. Et comme les bidouilles d'une machine sont rarement valables sur une autre, voici un truc de Anthony Zboralski (pardons si j'ai écorché son nom). Appuyez sur la barre espace pour se mettre en pause, puis tapez le mot "DSMAGIC" et ensuite récupérez la pastille qui tombe. Vous disposerez alors des touches suivantes pour appeler les pastilles : D : triple ball, B : aïx, C : colle, L : laser, E : expand, S : slow, p : raquette supplémentaire, F : raccourci jusqu'à 33e tableau offert par Micro News, le journal qui déteste tous les casse-briques sauf Arkanoïd. A ma connaissance, nous avons passé des bidouilles pour Arkanoïd ST, CPC, Amiga, C64 et même Thomson ! Gui dii mieux ? Anthony Tachaiokowibouky gagne un jeu Loriciciels, mais n'a pas le droit de jouer le mois prochain, ou alors il prend un pseudo...

MARIO TRAVEL

The Great Giana Sisters, ST, Amiga, C64 et CPC, est une repompe intégrale, ou plus petit pixel près, du célèbre Mario Bros sur Nintendo. Mais comme le jeu était très bon, son clone reste de qualité. Et bien, sachez qu'il est possible d'avoir des vies infinies dans la version Amiga. Dès le début du chargement, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncée. Ben oui, ça suffit. Comme qu'il Frank Colin, de Lille, n'a pas dit trop se louer pour trouver ça. Allez, je suis bon prince, on lui envoie un jeu Loriciciels quand même.

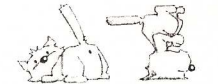


GRAND SCORCER

Ils sont tous, ces Belges ! Quand ils ne savent pas quoi faire, ils se réunissent en clan autour d'une table, de préférence la nuit dans un manoir inhabité. Au centre de la table, ils posent un joystick. S'ils sont suffisamment concentrés, de mystérieuses voix se font entendre. Le grand prêtre de ces manifestations s'appelle Pierre Rabiolo. En même temps qu'il entend des voix, il prend des notes. Le mois dernier, un descendant des tempeliers lui a prêté la fin du monde et la hausse prochaine du dollar. Il y a quinze jours, Victor Hugo lui avait annoncé la victoire de Gilles Givernière à Séoul et le tirage record du numéro 149 de Mikro News à 17 millions d'exemplaires. Et cette semaine, c'est Groucho Marx qui caustit. Il lui a dit ceci "Act' p'tit gars. H ou F ? Non, je déconne. Je préfère mon Commodore 64 (seul micro qui l'une encore plus que mon cigare). Alors je vais te filer des fois et des pokes. Pour entrer un poke, lu fais un reset, et lu redémarré. Fastoche". Alors il a commenté :

- 3D Pacman : POKE 3935, 165
- Astro Chase : POKE 3165, 255 ; POKE 5161, 169
- Airwolf : POKE 13473, 255
- Attack of the mutating camels : POKE 11639, 255
- Buck Rogers : POKE 2491, 127
- Kung Fu Master : POKE 38649, 189
- Nemesis : <shift>-<ctrl> et 't' <return> Ph a n t o m : POKE 22741, 234 ; POKE 22742, 234 ; POKE 22743, 234
- Robotron : POKE 4536, 255
- Robin Rescue : POKE 6144, 234 ; POKE 6145, 234 ; POKE 6146, 234
- Evolution : POKE 6947, 255

Candy bandit : POKE 4759, 169
Cliff Hanger : POKE 5528, 0
Ghoul : POKE 11649, 173
H.E.R.O. : POKE 13865, 0 ; POKE 13652, 25 ; POKE 19131, 0
Miro News : POKE 22393, 1
Lazy Jones : POKE 4251, 173
Hover Bow : POKE 35860, 96
Merci beaucoup, Groucho. Merci aussi à KJK, fidèle scribe qui nous a envoyé ceci et qui recevra, par retour du courrier, un soft Loriciciels pour son C64. Question : combien mettra-t-il de temps avant de nous envoyer des trucs et astuces sur celui-là ? Quinze jours ? Trois mois ? Deux ans et demi ? Une seconde huit dixièmes ? Les paris sont ouverts.



APPLEMANIAQUE

Oui, il y a encore des gens qui se servent de leurs Apple II pour jouer. Il y en a au moins 22 en France, puisqu'ils m'ont écrit. Alors je vais passer une ou deux solutions. On commence par Le Mur de Berlin, un bon jeu d'aventure de Froggy Software, dont je n'ai pas eu de nouvelles depuis un bon moment d'ailleurs. Allez, on y va, juste après avoir dit que c'est extrait d'une longue lettre pleine de bidouilles de Renzo Gualteller, du Mans. Ecrivez pour moi de dire si et pour lesquels que je les publie...

S-Fouiller caisse-Prendre couteau-N-Menacer balayer-Prendre balai-Casser balai-E-Assommer policier-Fouiller policier (4 fois)-Prendre dollar-Prendre dé-OO-N-Echanger dollar-Echanger dé-Prendre pots-E-Entrouvrir poubelle (3 fois)-Prendre ticket-E-Peindre ticket-SE-Tour nager-Prendre masque-E-Ouvrir trappe-Utiliser matraque-Prendre Lunette-O-S-Dégoupiller grenade-N-S-Prendre bague-NE-Fouiller Policier (3 fois)-Laisser monter-Prendre carte-O-N-B-Donner bague-Prendre dé-S-S-O-N-Prendre perruque-S-E-E-Laisser tout-

Prendre gilet-Prendre casquette-Prendre perruque-O-N-N-N-Prendre revolver-Prendre Lunettes-O-O-N-N-Menacer antiquaire. Et voilà, ça suffit. Je n'aime pas passer des solutions entières, ça gêne un peu le plaisir de jouer, mais il reste tellement peu d'Apple en circulation qu'ils n'ont pas souvent des tuyaux. Renzo gagne un jeu pour Apple si il arrive à en retrouver dans les cartons de Loriciciels. Sinon, rassurez le pauvre Renzo, on se démerde bien pour trouver quelque chose.

'Ce programme modifie le fichier BUB1.RSC
PRINT "Insère la disquette Bubble Bobble et
appuie sur une touche"
PRINT "Attention, pour ce ça marche, il faut
d'abord absolument envoyer un chèque de
231.50 F à Micro News"
Print "Ou alors vous abonner. A défaut, dites
15 bis"
Print "Vive MICRO News, ça marche aussi"
Print
Print "Copyright 1988 EC et Micro News"
@1
Reserve 50000
Ipoke 300000,8H439001
Ipoke 300004,8H598
Open "U# #1,"BUB1.RSC"
Seek #1,26198
Iput #1,300000 B
Ipoke 300004,8H599
Seek #1,26222
Bput #1,300000,8
Close #1
Procedure I
Void Iput(2)
Return



FESTIVAL ATARI

Voici un gros paquet de bidouilles grenouille complètement exclusives Micro News sur Atari ST. Profitez-en bien, c'est pas dans tous les canards que vous en trouverez de pareilles. Avant de commencer, je vous précise certains trucs. Il faut absolument un éditeur genre MUTIL. Ensuite, désolé, ça ne marche pas à tous les coups. Sur les originaux, ça devrait passer net fais sur dix. Si vous avez des copies, le résultat n'est pas garanti, il faut essayer. Ensuite, ça peut très bien ne pas marcher sur un original car il arrive souvent que les éditeurs modifient les protections (ou une partie de code source) d'un programme au bout de quelques mois. Résultat, les coordonnées que je vais vous donner seraient alors fausses. Si vous essayez mes trucs et que le disk plante, pas de panique : rattrapez les anciennes valeurs et tout va rentrer dans le droit chemin. Bon, assez causé,

au boulot. On commence par **Winter-der**, le génial Show Up de Mastertronic. Editez le fichier principal (.PRG) sous Mutil, recherchez la séquence "5339" et remplacez-la par "6004". La manœuvre est la même pour tous les autres, je vous donne donc juste les adresses. Pour **Leatherneck**, recherchez 397C0003, en remplaçant les deux premiers zéros par FF. Désolé un truc pour **Bionic Commando**. Là, il ne faut pas éditer le fichier principal mais faire une recherche sur l'ensemble du disque de la séquence 13FC0006001174. Remplacez le "06" par "56". Pour **Side Arms**, cherchez 04F90001000C800 dans le fichier principal. Il est normalement présent deux fois. Remplacez (les deux fois) le "11" par "0F". Alors, elles sont pas bien, mes bidouilles ? C'est pas tous les jours que vous en avez des comme ça, pas vrai...

CPC MON AMOUR

Bon, on vient d'en faire un gros bloc pour ST, passons au CPC pour changer peu. Allez, on commence avec une bidouille pour un jeu français, et en plus un bon jeu, s'il vous plaît... Il s'agit de Quad, de Microïds peut-être pas aussi génial que Super Sky, mais c'est quand même sympa. Bref, je m'égare, revenons à nos vies infirmes.
101 QUAD vies illimitées
201 Pour version originale seulement
25 print "Qu'est-ce qu'on dit à M. Micro News"
30 OPENOUT "ZYTHOUN";MEMORY &300;CLOSEOUT
40 LOAD "PRESENT.ECR", &400: LOAD "AFF.BIN", &500: CALL &5000: LOAD "TABLEAU.ECR", &400 : LOAD "TABLO.BIN", &5000: LOAD "QU.BIN", &302 : POKE &6A21, &FF: CALL &5390
50 PRINT "OUI"
Bon, maintenant qu'on a roulé, si on voulait ?

Avec Glider Rider, bien sûr. J'en profite d'ailleurs pour souligner à DR Genius, l'auteur de cette bidouille, ce c'est pas vraiment du tout jeune. Glider Rider, Et Goonies, j'en parle même pas : j'avais écrit un article dessus du bon vieux temps où le bossais dans un hebdo. Ça devrait le dire quelque chose, DR Genius, un hebdo un... Amstradédo, en prime.

10 * Attention, ceci est Top Secret!
11 for i=1 to 10: print next
12 print "Alors, surtout, NE L'EBRUITEZ PAS"
13 print "Micro News est le plus journal du monde"

14 print " Mais je compte sur vous pour ne pas le répéter."
20 Openout "Dr genius";Memory &3FF
30 LOAD "IGLIDER1"
40 FOR A=&AFO0 TO &AFO5
50 READ B : POKE A,B : NEXT
60 CALL &AFO0 : CALL &400
70 DATA &21, 0, &80, &7E, &FE, &09, &CA, &20, &AF, &FE, &0A, &CA, &20, &AF, &FE, &0B, &CA, &20, &AFC, &FE, &0C, &CA,

&20, &AF, &23, &3E, &A0, &8C, &D2, &03, &AF, &C9, &3E, &00, &77, &C3, &18, &AF
Bon, DRGENIUS gagne un jeu uniquement parce que je suis génial. Pourquoi cette limite ? Simplement parce que j'aime les bidouilles 100% originales. Tu m'as compris, mon petit Pierrot ?

BUBBLE GHOST
Un passage secret dans Bubble Ghost, dans la meilleure tradition des jeux MSX-monde"



cultes, ça vous lente ? Ça vient directement de ma poche cellulaire : j'y ai beaucoup joué durant l'été. Quand vous êtes au premier tableau, futilisez-vous entre les deux quillottes de la droite. Miracle, vous arrivez à l'avant dernière salle. J'ignore si ça marche sur ST, mais ça passe impec sur CPC. Enfin, désolé pour le lecteur qui m'a envoyé le truc hier, c'est un poil trop tard, je l'ai trouvé tout seul...

PRECISIONS CPC
Je promets de vous donner des trucs et astuces fabuleux, des bidouilles inédites, des news incroyables et la photo dédiée de toute la bande si vous arrêtez de m'envoyer les codes de Freddy Hardhat (897653), Game Over (10218) et Army Moves (15372). Je les ai reçues au moins 50 fois chacune. Alors, c'est fini, merci. On va même faire un concours, OK ? Le premier qui m'envoie un de ces trois codes me dit un jeu. Ben oui, je vais pas pourquoi (j'en gagerais jamais des logiciels, moi...)

INERTIE
Est un superbe logiciel de UBL. Les codes m'ont été envoyés par Luc N'Guyen-Cuq (mille excuses si j'échoue son nom, mais c'était pas très bien écrit). Voici les codes dans l'ordre : 112C58, A35F13, J74V99, KIM742, SUNC79. Et pour ne pas s'arrêter là, Luc vous donne aussi les codes de Trantor : GRAFICS, TERMINAL, COMPUTER, JOYSTICK, KEYBOARD, HARDWARE, SOFTWARE, CASSETTE. Sympa, non ? Alors, Luc gagne un jeu Lorciéls, le veinard. Mais c'était quand même limite. Encore une fois, il



faut nous envoyer un bon bloc de Top Secret pour avoir une chance.

CONSPIRATION
Bob Marley (un pseudo d'une originalité folle, pas vrai ?) on se demande où ils vont chercher des noms pareils! Inscrivez la solution de Conspiration de Ubi Soft. Je vous la livre tout chaud.
1ère partie : Prends Téléphone. est. Pose Téléphone. Ote Habits. Monte Baignoire. Ouvre eau. Coupe Eau. Sort Baignoire. Répète Téléphone. Mets Habits. Essai Toi. Ouest. Bas. Ouest.
2ème partie : Entre Eglise. Nord. Discute avec curé. Fais. Fouille sous banc. Lis Misset. Sud. Est. Achete Billet pour St Florent le vieil.
3ème Monte dans train. Attends. Examine Grille. Ote Cadenas. Nord. Est. Pousse fenêtre. Pousse par fenêtre. 4ème partie : Ex-

amine salle. Ouvre Tiroir.
AAAAargh, j'arrête là. Ben oui, je vais quand même pas tout vous dire, ce serait trop facile, bossiez un peu... le mois prochain, suite et fin de la solution. Cela dit vous ne trouvez pas que rien qu'en lisant la solution de Conspiration, on s'aperçoit vite que le scénario est ultra bateau. Non ? Bon, bah, ce que je n'ai dit, moi, hein...
Bob Marley aime aussi bien les casse-briques. Essayez donc, dans le génial **Arkanoid 2** (Revenge of Doh), d'appuyer sur Shift et de taper simultanément TAITO. Gardez les touches enfoncées et appuyez alors sur la barre d'espace. Attention, il semblerait que ça ne marche pas à tous les coups, kind de là !
eoinioio ea zoq q'n uduù : eoinbi reimeïr
-uoig tes uduù : eoinbi eméuouù. z'an el ut
-innooni anobi rebo



DUNGEON MASTER

Je ne sais pas si vous êtes comme moi mais, par cette chaleur, rien de tel qu'une petite balade dans un sombre et frais cachot (et oui, dungeon signifie cachot en anglais. Du reste, un donjon est une tour, personne n'a jamais entendu parler de tours souterraines). Bref, vous l'avez compris, voilà et voici un peu d'aide pour le maître du cachot. Oups ! *Dungeon Master*. Ah si, encore une chose à n'essayer pas de nous relifer des plans photocopiés dans un journal "concurrent". Même agrandis, on les reconnaît. Remarque, c'est de bonne guerre; eux aussi les ont pompés dans une revue US. Tsss...

DEUX OU TROIS CHOSES

S'il est vrai que rester bloqué dans un jeu a de quoi ébranler les nerfs du barbare le plus farouche, je trouve pour ma part qu'il n'est pas très amusant de se retrouver en possession d'une solution "clés en main". Bien sûr, la finalité d'un jeu est la victoire; de là à gagner à tout prix en se privant du plaisir de jouer... Ceci étant dit, vous trouverez ici des indications vous permettant de commencer DM et d'atteindre le niveau 3 sans encombre. Mais ce n'est pas une visite guidée pour touristes frileux ! Il est indéniable que le choix des aventuriers est primordial si l'on souhaite finir DM, d'autant qu'on chuchote ça et là que peut être... une suite... imaginez que l'on puisse récupérer les personnages du tome I. L'ani qu'après tout qu'il soit costauds. Enfin, pour le moment, vous voici au rez-de-chaussée. Tout d'abord, préférez la réincarnation à la résurrection. Outre qu'elle permet de renommer, donc de personnaliser les membres de l'équipe, elle s'avère beaucoup plus payante. Autre point, si un personnage du Hall of Heroes dépourvu de points de magie vous plaît, n'hésitez pas à l'inclure dans votre équipe (je dis un, pas trois). En cour de route, vous trouverez certains objets magiques (colliers, lames Vorpale, etc...) qui ont la particularité de donner à celui qui les porte un peu de "MANA" (il est très important que l'objet soit "utilisé"). L'épée sera portée

dans la main "prête", le collier autour du cou, etc... Il suffit de faire quelques sorts simples (lumière, potion de soins) au personnage pour le faire monter de niveau, et le tour est joué ! Ceci fait, même débarrassé de l'objet, notre aventurier gardera son pouvoir.



LA STRATÉGIE

Si vous n'aimez pas faire des cartes en cour de partie, vous pouvez poser un ZORATHRA spell à l'entrée de chaque tronçon déjà exploré. C'est très pratique pour se repérer, y compris dans le noir, et beaucoup plus rapide qu'une carte lorsqu'on est très pressé. Ne vous encombrez pas d'objets inutiles mais gardez toujours de l'or sur vous. Pensez aussi à garder une ou deux torches usées, très pratique pour bloquer une trappe. Ne pas s'encombrer ne veut pas dire qu'il ne faut pas faire preuve de curiosité. Regardez les objets, essayez de voir si leur possession ne change pas l'une des

TRICHE... ..

Bien que ce ne soit pas particulièrement sportif, il existe un moyen de tricher un peu, tout du moins au début du jeu. Pour cela, il suffit de disposer d'un joystick muni d'un auto-fire que l'on branchera à la place de la souris (ça ne plante pas). Ensuite, c'est très simple: pour monter en Ninjab, on choisit à la main comme arme, on passe sur le tableau de gestion les personnages (l'ordinateur n'ayant pas à gérer les des-

sin de décor, la vitalité du personnage "revient" (plus rapidement) et on pose un objet lourd sur le bouton jeu (chaise, baïonnette, bidet, etc...). Au bout d'un moment, on gagne un niveau. En fait, cette technique permet de monter quatre ou cinq niveaux (après, c'est trop long et on risque de mourir de faim avant d'avoir changé de classe I). Pour monter en guerrier, idem avec une arme (épée, hache); pour la magie, utilisez le wizard et enfin pour le "Priest", soufflez dans la corne. Ne faite pas comme Roland (à Ronçevaux).

caractéristiques de vos personnages. Ne mangez pas toute vos provisions mais buvez souvent, de l'eau fraîche si possible, et même en cas de pépie NE TOUCHEZ PAS AUX FRAQUES. En fait, si vous vous débrouillez bien, vous devriez pouvoir arriver au niveau 3 sans morts (comme dans D&D, le rez-de-chaussé "hall of heroes" équivaut à un niveau 0). Ensuite, ça risque de se compliquer. Changez souvent l'ordre de vos personnages pour les obliger à monter de niveau ensemble et pour cette même raison, faites-leur lancer des sorts tour à tour, même dans le vide. Dites-vous bien que dans ce jeu, une équipe faible ou mal

California GAMES

FAITES ENTRER LE SOLEIL DANS VOTRE ORDINATEUR

A PRÉSENT, L'ÉTÉ DURERA POUR TOUJOURS!
L'été des vacances, le soleil sur votre dos, le sable entre vos orteils... c'est à cet air du Revue de California... c'est cette sensation parmi les meilleurs sports de la Côte Ouest, qui vous feront palpiter d'émotion! Epatez vos amis avec vos merveilleux exploits au skateboard volant, ou montrez le sang froid avec lequel vous jonglez avec le sac.
Glissez sur les trottoirs en planche, lancez le Pétrole et faites monter votre BIKER sur une vague.
Faites l'épreuve ultime - le roi des California Sports - foncez sur les médiateurs des vélos, tout en évitant les obstacles à ces rotations épiques de Pacifique pour décider de meilleur pompier des vélos.
California Games™ comprend un superbe graphique et toute l'atmosphère de la Côte Ouest. Toute la qualité que vous attendez d'un produit d'EPYX est là, de même que beaucoup d'autres choses. Profitez bien. Réchauffez-vous! Bienvenue à un nouvel été d'été!

CALIFORNIA ... L'ETAT LE PLUS PASSIONNANT DES ETATS UNIS. CALIFORNIA GAMES LE JEU LE PLUS PASSIONNANT DANS VOTRE ORDINATEUR.

CBM 64/128 CASSETTE DISQUE
SPECTRUM CASSETTE 3 DISQUE
AMSTRAD CASSETTE DISQUE
MSX CASSETTE
IBM DOS/386
AMIGA DISQUE

HOLLYWOOD
EPIX
EPIX

Photo d'écrist de la version CBM 64/128

* Revendeurs, pour connaître les dates sortis, téléphonez au 16 93 92 71 44.

U.S. Gold (France), Sarl, B.P. 3, Zac de Mousquette, 05740 Châteauneuf de Grasses. Tél. 9342 7144.

** Description complète sur 3615 Micromania.



au dernier niveau. Si vous ne pouvez pas ouvrir toutes les portes, ne vous inquiétez pas, certaines d'entre elles nécessitent une clé se trouvant parfois plusieurs niveaux en dessous (entre autres, les fameuses clés de Rho du 6). A propos de clés et pour la raison invoquée à l'instant, votre visite des lieux va vous conduire à faire de nombreux aller-retours. Heureusement, un escalier secret indiqué par une serrure en forme de tête de mort relie entre eux les derniers niveaux. N'hésitez pas à en user et abuser. Ah oui, au fait, on a accédé au moyen des "Skelaton Keys". Ne riez pas devant aucun sacrifice pour parfaire les connaissances de ses lecteurs, Micro News dispense son savoir (en fait, j'ai regardé dans le "Robert & Colin's"). Sapristi, encore un faux ami ! Une "Skelaton Key" est un passe-partout. Après cette page culturelle, reprenez.

LES MONSTRES

Inutile de vous dire que les keys de DM sont à peu près aussi mal fréquentés que le bois du Parc des Princes après Franco-Angleterre. D'après ce que j'ai pu apercevoir, il existe une façon idéale de tuer chacun des monstres que l'on rencontre. Les monies ne posent pas de

problème : une a boule de feu ou un coup d'épée et hop. Les félins pourront les attraper avec une porte afin de les y écraser. Ça marche avec tous les monstres solides. Cependant, méfiez-vous : l'un est arrivé la mesure de temps : dans l'un des couloirs du niveau 3 - je n'étais alors qu'un tout jeune aventurier sans expérience et le reste de l'équipe ne valait guère mieux - j'ouvre une porte. Ah ! Je tombe sur quelques vers (un ver ça va...). Je la laisse passer, baisse la porte et la regarde rebondir sur les bestioles avec un plaisir sadique. C'est là que je commis l'acte irréfléchi qui aurait pu nous coûter la vie à tous. Je décidai de les achever à coup de hache. Ah, jureville impotente ! Manquant la bestiole, je tendis la porte. Surprise, je reculai et seule une vilaine horde de commun me permit d'engager le flot ininterrompu de vers se précipitant à notre rencontre. Bref, pour les vers, utilisez l'épée, les portes (avec discernement) et ayez toujours des boules de feu en préparation, ça peut servir pour se débarrasser d'un gros monstre... Oubliez vous glisser qu'il est tout à fait utile de préparer des sorts, même incomplets, avant de dormir et insistez-y grossièrement en surasant qu'il est tout à fait inutile de laisser sa torche allumée dans le

même temps ? Reprenez. Les Screemers (sortes de champignons comestibles) seront tués à coup d'épée, de hache ou avec les boules de Ninji, et vous vous débarrasserez des Golems en leurs lançant des masses (les boules de feu marchent pas mal aussi). Enfin, les "as de pierres" seront tués à l'épée ou avec les pieds (Kick) à condition que ces derniers soient protégés.

LES OBJETS

A la fin du niveau 2, vous devriez être en possession de boîtes en cuir et en diam, de chemises en cuir, d'une cote de maille, d'un compas, de deux épées foldshun supplémentaires, d'un sabre, d'un petit bouclier rond (inefficace) et de trois caques (Helmel Barsel et Helmelt... tout court). Il vous aurez aussi en votre possession deux coffres fort utiles pour stocker des champignons, une baguette magique et une poignée de pièces. Je suis sûr que je deviens trop bavard, aussi est-il temps que je me retire, non sans avoir remercié Vincent ANDRIEU et Thierry COLOMBA pour leurs précieux conseils et vous avoir cité Lewis Carroll. *Un deux ! Un deux ! De taillle et d'estoc l'épée Vorpalie fit crack et crack.*



MSXIENS, MSXIENNES, je vous ai compris !

Vous l'avez demandé à corps et à cris dans le sondage : vous voulez des Top Secret et des Listings. Les Listings, vous les trouverez dans le numéro hors-série qu'il est supposé commencer à vous concéder sous peu. Les Top Secret en voilà, et vous en aurez encore plus à partir du prochain numéro, because encore plus de pages !

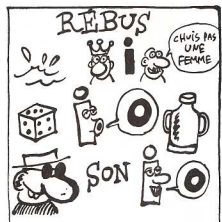
NEMESIS 2

L'article de Frédéric Duquesnoy sur Nemesis 2 a provoqué une émeute ! C'est la dernière fois que nous passons la phrase : "Je déteste ce conque de ma botte" car je déteste quiconque de ne pas craquer devant la pile de courrier consécutive à ladite phrase (Ça, après le sondage, sans parler de la chaleur, y'a de quoi sauter par la fenêtre ! De toute façon, on est au premier étage...).

Grégory Renaux, Serge et Patrick Louis, Christophe Faveau, Sébastien Montagne, Patrice Giordano, Frédéric Muller, Xavier Dondar, Jean-Marc Boschian, Raphaël Souvaton, Patrice Perrel, Frédéric Naugein, Bertrand Rodot, Ludovic Belmer-Thierry Mirbeau, Jocelyn Camard, Alex Vienne, Olivier Lasne, Thomas Vidis, Eric Bazian, Stéphane Haezbrouck, Pierre Tissier (si mes excuses à ceux que j'ai oubliés) affirment tous : "Ce que tu dis être le dernier tableau n'est en fait que la moitié du jeu, tu dis qu'il n'y

a pas de passages secrets, c'est faux ! La toule est rassemblée autour de l'arbre aux perdus, la corde est prête, le shérif est en prison, le lynchage peut commencer, il ne manque que Ku Klux Klan... Heureusement que nous n'avions pas mis l'adresse de Frédéric car nous aurions un lecteur de moins ! Pourtant, certains détracteurs ne peuvent s'empêcher d'être admiratifs : "Je tiens à féliciter Frédéric pour son superbe article" (Alex Vienne). "Merci à Frédéric, car sans ses explications je ne serais jamais arrivé au bout de ce jeu diabolique." (Olivier Lasne). C'est bien, il pourra nous être utile ! Ça plaistaine pas chez les MSX Brothers, c'est hyper-passionnel, pire que Dallas et dystonie résistés !

Voys ce qu'ils présentent, tous ces excités... "Dans la planète de la forteresse, vous passerez sans problème la première partie. C'est à partir du moment où l'écran est brouillé de rouge (ce qui cache les bords mortels du tableau) que vous aurez des problèmes. Il vous faut les deux options et le laser exten-



ded. Vous parrezerez facilement un passage, mais attention au speed qui est alors mortel ! Il vous faudra ensuite slalomer dans une salle où le plafond monte et descend ! Le monstre du niveau 7 ne pose pas de problème, il lance un énorme laser, mais il suffit d'aller dans la direction opposée au moment où le laser s'allie et de se rabattre ensuite. Vous voilà au milieu du jeu ! Vous avez droit à un interlude qui

vous explique qu'il faut retourner immédiatement à la planète 1 : "Doctor Venom is fast approaching Nemesis ! Return immediately !" Vous devez alors refaire tous les tableaux à l'envers et arriver enfin à la forteresse de Venom qui est un gigantesque vaisseau de 30 écrans ! Il vous faudra un maximum de speed car des passages étroits sont là et des portes métalliques se referment pour vous empêcher de progresser. Le dernier monstre est une scarée soléropie : il vous faut un bouclier (pas trop usé) et il vous devez bouger constamment pour ne pas être touché. A la fin du jeu, vous aurez l'extrême privilège d'être nommé Empereur du Système Planétaire Nemesis et la musique sur 8 voies vous récompensera amplement de vos peines ! (Grégory Renaux)

Il existe au moins trois passages secrets dans Nemesis 2, deux déjà révélés dans les numéros 10 et 11 de Micro News. Voici le troisième passage... Pour le découvrir, il vous faut d'abord pénétrer dans la passage secret du tableau 6 (les explications nécessaires sont dans le n°10). En avançant dans ce passage, vous découvrirez une quantité de molécules rouges vous barant la route et soutenant une grosse dalle blanche. Vous devez détruire uniquement la rangée de molécules qui soutient la dalle, à l'exception d'une molécule afin d'éviter que la dalle ne vous tombe dessus (attention, cette phase est délicate). Enfin, il vous suffit de mettre le nez de l'appareil au-dessous de la dalle (à la place des molécules que vous venez de détruire) et le tour est joué ! (Patrice Perrel).

*Si vous insérez le cartouche QBERT dans le port 2 en même temps que Nemesis 2, vous pourrez alors jouer sur F1 et taper "Nemesis, Lars 1th ou Metalion" et vous verrez ce que vous verrez ! (Jean-Paul).

METAL GEAR

Jean-Louis Froissart, de Boves, a "épluché" Metal Gear ! Voici tout d'abord la liste des objets que l'on peut trouver le long du jeu.

Bâtiment 1
Sous-sol. Equipement (la porte s'ouvre d'un coup de poing). Attention ! L'équipement est piégé par un transmetteur placé par l'ennemi. Carte 3 et munitions (carte 2). Gilet pare-balles (carte 4). Tenue anti-déflagrations (carte 3) : faire exploser les murs du labyrinthe lorsqu'ils sonnent creux, afin de parvenir à la pièce centrale. Dernière des mines, on trouvera un costume militaire puis des bombes. On se retrouve alors Rez-de-chaussée. On trouve facilement dans les camions des rations, la carte 1, les jumelles, un pistolet, des mines. Masque à gaz (carte

1). Faislemitrailleur (carte 2).
Premier étage. Mines. Attention de ne pas réveiller les sentinelles ! Munitions. Bombes. Lunettes infra-rouges (carte 3). Parachute (carte 1).
Second étage. Missiles (carte 2). Munitions, bombes. Carte 2 (carte 1). Rations (carte 2). Lance-grenades (carte 2 puis carte 1, attention aux soldats invincibles de la première pièce 1). Boite (carte 2).
Toit. Missiles (carte 3). Munitions, détecteur de mines (carte 2).
Cour. Carte 4 dans un des camions. On trouve un premier désert entre les bâtiments 1 et 2. On y trouve, dans les camions, des rations et des bombes.

Bâtiment 2
Il y a deux escouades, l'un ne peut que monter, l'autre que descendre.
Sous-sol. Munitions, bombes et rations. Carte 6 (carte 5). Des ouvertures peuvent être pratiquées à certains endroits du labyrinthe, en faisant exploser les mines.
Rez-de-chaussée. Mines et munitions (carte 4). Annelone (carte 2), lampe (carte 6), bombes (carte 6).
Premier étage. Lance-roquettes : un prisonnier, délivré grâce à la carte 3, indique la fréquence de Jennifer. Il faut alors sortir, appeler Jennifer, puis ouvrir la deuxième pièce afin d'éviter que la dalle ne vous tombe dessus (attention, cette phase est délicate). Enfin, il vous suffit de mettre le nez de l'appareil au-dessous de la dalle (à la place des molécules que vous venez de détruire) et le tour est joué ! (Patrice Perrel).

Un second désert relie les bâtiments 2 et 3.

Bâtiment 3
Bouteilles d'oxygène derrière un mur. Au bout du canal, on trouvera également des munitions.

Les prisonniers
En ouvrant des pièces, on découvre souvent des prisonniers. La plupart donnent de précieux renseignements. Chaque fois que l'on a délivré cinq prisonniers, on monte d'un grade. Certains prisonniers sont plus importants que les autres. Grey Fox est le seul emprisonné au sous-sol de 1er bâtiment. Pour le libérer, il faut se faire capturer par l'ennemi au rez-de-chaussée. On se retrouve dans une cellule dont on sort en brisant de ses poings un mur. Grey Fox est dans la cellule attenante.

La fille du Dr Pétrovich : le Dr ne parlera pas si l'on n'a pas pu délivrer sa fille auparavant. Elle se trouve au sous-sol du 2ème bâtiment. Il faut d'abord briser un mur. On se retrouve alors dans un couloir sans l'obscurité, il faut éclairer avec la lampe. La cellule de la fille du docteur est au bout de ce couloir.

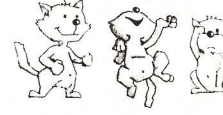
le Dr Pétrovich : il est emprisonné au 1er étage. Sa cellule s'ouvre avec la carte n°6. Le frère de Jennifer : il se trouve dans une cellule au bout du canal, retour prisonnier par "Coward Duck". Il faut le tuer pour le libérer.

Les ennemis
Les soldats : un tir ou 3 coups de poing peuvent les tuer. Il vaut mieux les neutraliser avec les poings, car souvent ils ont sur eux des munitions ou des rations. "Shoot gunner", "Machine Gun Kid" et "Fire Trooper" sont invincibles. Il faut alors lancer 1 ! Il faut tuer les gardiens des portes (dont l'un est M. Arnold) avec 4 roquettes chacun, pour ouvrir la carte 7. Coward Duck possède la carte 8. On peut le détruire avec 2 roquettes. Attention de ne pas tuer les prisonniers ! Le Boss of Outer Heaven doit être tué avec 4 roquettes, pour pouvoir s'échapper.

Les pièges
Il s'en trouve le long du parcours. Les caméras : utiliser la boîte pour se camoufler. Les mines : prendre le détecteur de mines. Les chasse-trappes : les éviter ! Les camions : ils démontent sans prévenir ! les rayons infra-rouges : utiliser les lunettes pour les voir. Les lasers qui protègent "Metal Gear". Les planchers électrifiés : utiliser une missile téléguilotté pour détruire le générateur. Les scorpions (dans la deuxième désert) : les tuer au pistoletmitrailleur. Utiliser l'antidote en cas de piqûre.

La suprême piège est le faux Dr Pétrovich du sous-sol du 2ème bâtiment !

Les armes
L'ovion : lui lancer 20 grenades. Le tank : il faut lui poser des mines. Mais on peut profiter d'une particularité du programme : quand le tank est à moitié sorti de l'écran, on peut passer à travers ! Il est alors considéré comme détruit. Le bulldozer : lui lancer 8 grenades à la suite. Metal Gear : poser 16 bombes à ses pieds (en évitant les lasers) dans l'ordre suivant : D, D, G, D, G, G, D, G, G, D, G, D, G, D, G, D. Enfin, un dernier conseil à ceux qui ont oublié quelque part : reprendre la partie du coiné !



GENERAL

OPERATION CADEAUX

Cadeaux pour les PCW Amstrad

- 1 rame papier
- 1 ruban d'imprimante supplémentaire
- 1 bon d'achat de 300 F pour un logiciel professionnel d'une valeur minimum de 1000 F (bon valable 6 mois)
- 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeau PC 1512 Amstrad

- + 1 traitement de texte EVOLUTION SUNSET
- + 1 tableur CALCOMAT/Micro Applications
- + 1 gestionnaire de fichiers SUPERBASE
- + 4 JEUX : World Games, Leader Board, Arkanoïd et Super Tennis.

Cadeaux pour toute imprimante achetée chez GENERAL

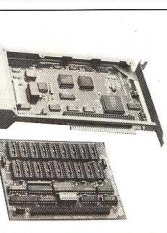
- 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
- 1 rame papier
- 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem) à partir de 2000 F d'achat

Cadeaux pour les CPC 464 et 6128 Amstrad

- 1 manette de jeu
- 50 jeux cadeaux : Maze Ester, Ondres, Hardist, Goli, Reahr chess, Royal Rescue, Sea Trek, White, Tigger, Commander, Jazzer, Dragons, Swain, Action, Noughts and Crosses, The King's Oils, Play Wars, Exchange, Hanger, Fusion, Sea, Flying Circus, 30 Maze, Colony & Backgammon, Snake, Venue, Chase, Three Cards Brag, Tricking, Rally 300, Silver Tangle, Noughts & Crosses, 1000, Dragon's Maze, Hinder, Inferno, Gheds, Fantasy, Space Base, Planets, Hopping, Harbor, Demisto, Time Bomb, Sea of the Stars, Lunar Landing, Space Mission, Rats, Motor Way, Dorsip Adventure, Space Pod Rescue, High Rise, Creepy Coward.
- 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
- 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

FILECARD 20 Mo - Carte disque dur Western Digital

Protégez votre investissement ou doublez la puissance de votre PC ou compatible en installant facilement un disque dur 20 Mo, monté sur une simple carte. Il sera même ensuite possible, avec cette carte, d'accroître de manière économique la performance du système, en ajoutant des cartes optionnelles qui personnalisent la configuration de votre PC. La FileCard, Modèle WD 20PC



permet à votre PC XT ou compatible, de conserver ses 2 lecteurs de disques fixes. La FileCard, légère et compacte, est très rapidement installée, puisqu'il suffit de l'insérer dans l'un des connecteurs libres du système. Une installation simplifiée par le programme de mise en route automatique résidant sur la carte : tracez quelques touches et votre logiciel est prêt à fonctionner. La gestion du répertoire et du sous-répertoire est simplifiée grâce au programme de gestion de fichiers XTRE. XTRE, entièrement accessible par menu, permet de copier, effacer, référencer des fichiers, préparer des répertoires, exécuter des programmes sans faire appel aux commandes DOS et possède une gestion de fichiers facile à utiliser. L'utilisation des circuits VLSI de Western Digital et de la technologie de montage en surface pour la réalisation du contrôleur ont permis de réduire le nombre de composants et donc d'augmenter la fiabilité et l'ensemble, la FileCard WD 20PC comprend :

- WD 20PC (Disque Winchester 20 Mo monté sur carte contrôleur WESTERN DIGITAL).
- Manuel d'installation.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Compatibilités : Matériel IBM PC XT, certains compatibles et portables compatibles. Logiciel DOS 2.0 et suivants. **Caractéristiques :** Taux de transfert : 3,2 Mo/sec. Capacité formatée : 21,2 Mo. Temps de rotation moyen : 10,75 Mc. Nombre de disques : 2. Nombre de têtes : 4. Nombre de cylindres : 612. Densité des pistes : 840 TPI. Densité d'adressage : 12,880 bits. Vitesse de rotation : 2322 tr/mn. Taux d'Erreur : Aléatoires : 1 pour 10¹¹ bits lu. Permanents : 1 pour 10¹⁰ bits lu. Recherche des pistes : 1 pour 10¹⁰. **Fiable :** MTBF : 11.000 heures sous-tension. **Alimentation et consommation :** Tension : + 5 V, 0 V, + 12 V. Courant maximum : 1,8 A 5 V, 0,15 A à 12 V. Consommation typique : 5,3 W. Environnement : Température de fonctionnement : 15 - 35°C. Résistance aux chocs : 70 G lettres bitouilles, 50 lettres non-bitouilles. Norme FCC certifiée classe B. **Caractéristiques physiques :** Dimensions (largeur) : 305 x 251 x 105 (mm). Masse : 1 kg. Type de mémoire vive : NIMOS.

La carte prête à l'emploi
2995F TTC

Portement en 4 fois sans intérêt après acceptation du dossier Cetelem

TARIF DISQUETTES GENERAL

GENERAL est toujours le moins cher et le prouve. Qui dit mieux ?
DISQUETTES GENERAL 5 P 1/4 DF-DD pour PC XT par 10, **2,90 F** pièce
DISQUETTES GENERAL 5 P 1/4 DF-DD 96 TPI pour PC AT par 10, **9,90 F** pièce
DISQUETTES GENERAL 3 P 1/2 DF-DD 135 TPI pour Atari par 10, **7,90 F** pièce
DISQUETTES GENERAL 3 P DF-DD pour Amstrad par 10, **17,90 F** pièce

LE CREDIT GENERAL

Nous vous rappelons que pour vos achats chez GENERAL, vous avez à votre disposition plusieurs formules de paiement :

- 1 en 4 fois, sans intérêt, à partir de 2000 F ;
- 1 à crédit, grâce à la carte GENERAL, vous payez chaque mois suivant votre budget :
100 F jusqu'à 2000 F d'achat,
200 F jusqu'à 3000 F d'achat,
300 F jusqu'à 4000 F d'achat,
400 F jusqu'à 5000 F d'achat,
500 F jusqu'à 6000 F d'achat,
600 F jusqu'à 7000 F d'achat,
800 F jusqu'à 8000 F d'achat ;
- 1 sans versement comptant, avec la première mensualité 120 jours après votre achat.

Bonne nouvelle pour les possesseurs d'AMSTRAD CPC 464 / 6128
STATION COMPLETE AMSTRAD

1290F

Elle comprend :

- un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur l'écran de votre micro ;
- un tuner radio AM/FM avec fonction radio réglé ;
- 15 cassettes ou disquettes de jeux ;
- 1 manette de jeu ;
- 1 superbe bureau pour ranger le tout. (disponibilité : 1^{er} octobre 1989)

OPERATION LECTEUR DISQUETTES CPC

2^e lecteur disquettes AMSTRAD FD1 pour CPC 6128 **1390 F**
1^{er} lecteur disquettes AMSTRAD DD1 pour CPC 464 **1690 F**

Le nouveau catalogue GENERAL 89 sera disponible le 15 octobre 1988

Plus de 400 pages consacrées exclusivement aux produits électroniques, 60 rubriques et 6 nouveaux départements : photographes personnels, téléphones, téléphone mobile Radiomob, électronique de marine, instruments de mesure, électronique de modélisme, électronique de protection. Aucune obligation d'achat. A prendre au magasin ou à demander par correspondance à l'aide du COUPON ci-dessous !

BON POUR UN CATALOGUE

Nom _____

Société (facultatif) _____

Adresse _____

(SVP, joindre 15[¢] en timbre pour expédition)



GENERAL

8, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

OPERATION LOTS

No LOTS	DÉSIGNATION	PRIX HABITUEL GENERAL	PRIX LOTS
1 ^{er} lot	Imprimante DMP 2160 + logiciel traitement de texte Textomat	2140 ^F	1899 ^F
2 ^e lot	Imprimante Citizen 120 D + logiciel traitement de texte Textomat	2449 ^F	2199 ^F
3 ^e lot	Imprimante DMP 3160 + Textomat PC logiciel traitement de texte	3106 ^F	2799 ^F
4 ^e lot	Imprimante Citizen MSP 15 + Textomat PC logiciel traitement de texte	4815 ^F	4499 ^F
5 ^e lot	10 disks 3" Amsoft + boîte Posso 100 disks 3"	338 ^F	295 ^F
6 ^e lot	2 joysticks Pro 500 + 1 doubleur de joystick	560 ^F	399 ^F
7 ^e lot	3 boîtes Posso 100 D 3"	417 ^F	290 ^F
8 ^e lot	2 rubans DMP 2000 ou CITIZEN 120 D	190 ^F	169 ^F
9 ^e lot	Magneto K7 pour CPC 6128 + 3 jeux Mastertronic au choix + cordon de liaison	478 ^F	349 ^F
10 ^e lot	2 rames papier 500 feuilles paravents	138 ^F	95 ^F
11 ^e lot	20 K7 C20 micro	140 ^F	119 ^F
12 ^e lot	Tuner TV pour Amstrad + antenne "Satellit" amplifiée intérieure 32dB	1785 ^F	1499 ^F
13 ^e lot	10 cassettes vidéo VHS E 120	—	299 ^F
14 ^e lot	10 cassettes vidéo VHS E 180	—	349 ^F
15 ^e lot	10 cassettes vidéo VHS E 240	—	499 ^F
16 ^e lot	10 cassettes audio TDK SA90 position chrome	—	185 ^F
17 ^e lot	10 cassettes audio FUJI FR II 90 position chrome	—	179 ^F
18 ^e lot	18 RAM 4164 pour étendre la mémoire d'un PC 1512 en 640Ko	—	990 ^F
19 ^e lot	Joystick PC + carte PC pour Amstrad PC 1512	670 ^F	499 ^F
20 ^e lot	100 Diskettes 5 1/4 DFDD + 1 boîte DD100L avec serrure	—	399 ^F

KERMESSE DU JOYSTICK

SUPER FÊTE DES JOYSTICKS

CADEAU pour tout achat de 2 JOYSTICKS

D'UN COTE DOUBLEUR

à brancher sur votre Amstrad CPC 464 ou 6128

Portement en 4 fois sans intérêt après acceptation du dossier Cetelem

GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

COMMODORE

AMIGA 500



AMIGA 500
4299F TTC
avec en cadeau :
SUPERBASE + TEXT CRAFT

AMIGA 500
+ MONITEUR COULEUR 1084
6290F TTC
avec en cadeau :
SUPERBASE + TEXT CRAFT

DISKETTES 3P 1/2
7,90 F
pièce, par 10

Aussi extraordinaire pour les créateurs que l'invention du papier, les performances graphiques de l'Amiga sont uniques. Aussi exactes pour le composer que l'innovation de l'écriture musicale, l'Amiga est un ordinateur à haut potentiel créatif. Aussi stimulant pour les idées que l'invention de l'imprimerie, l'Amiga est le premier ordinateur multimedial dans sa catégorie.

- AMIGA 500 - COMPATIBLE AVEC L'AMIGA 1000/AMIGA 2000.**
- L'Amiga 500 est compatible avec l'Amiga 1000 et 2000, bénéficiant de toute la bibliothèque de logiciels actuelle.
 - NOUVEAU :**
 - Le clavier, l'unité centrale et l'unité de disquettes 3.5" sont incorporés dans le même boîtier.
 - L'Amiga 500 a une interface parallèle, une interface série, des prises pour unités de disquettes supplémentaires et des possibilités audio et vidéo.
 - L'Amiga 500 a une RAM de 512 Ko qui peut être étendue intérieurement jusqu'à 1 Mo et 9 Mo en externe.
- Son prix est celui d'un ordinateur familial.

L'Amiga possède un système d'exploitation multimedial dominant à l'utilisateur la possibilité de charger plusieurs programmes simultanément et d'exécuter ainsi plusieurs tâches à la fois. L'Amiga reste toujours disponible, il est toujours prêt à recevoir une nouvelle tâche. A tout moment, il est possible de visionner dans les différentes fenêtres d'affichage les résultats des programmes lancés.

LES APPLICATIONS... UNE BIBLIOTHEQUE COMPLETE DE LOGICIELS.

Création d'images, digitalisation d'images, vidéo, conception assistée par ordinateur (CAO), musique, jeux, éducation, bases de données, traitement de textes, tableau, édition personnelle (PAO), langages de programmation, télécommunications, émulation Mintel, écriture de programmes.

Enseignement assisté par ordinateur (EAO), Unité centrale :

- Motorola 68000, 16/32 bits, 7,14 MHz
- Mémoire centrale 512 Ko standard extensible à 1 Mo interne, 8 Mo externe avec dispositif "Autoconfig"
- Mémoire ROM : 256 Ko avec Kickstart 1.2
- 3 circuits spécifiques

Daphné. Graphique; animation :

- Coprocesseur graphique avec fonctions dessin remplissage, trame (blitter)
 - Contrôle 25 canaux DMA pour accès rapide mémoire
- Agès. Gestion vidéo :**
- Mode graphique : 320 x 256
 - 320 x 512
 - 640 x 256
 - 640 x 512
- 32 couleurs en 320
 - 16 couleurs en 640
 - palette de 4 096 couleurs
 - Mode texte : 60 ou 80 colonnes; 32 lignes
 - 8 contrôleurs sprite avec détection de collision

AMIGA 2000
10990F TTC
avec en cadeau :
MONITEUR COULEUR 1084

AMIGA 2000 + DISK DUR 20 Mo
+ MONITEUR COULEUR 1084
21490F TTC

AMIGA 2000 + CARTE XT
+ DISK DUR 20 Mo
+ MONITEUR COULEUR 1084
24290F TTC

Portia. Entrées/sorties

- Contrôle des ports série, clavier/souris
- 4 voies sonores/sortie stéréo
- Amplitude et taux d'échantillonnage programmable : 9 octaves
- Gestion de courbes complexes
- Modulation d'amplitude et de fréquence

Configuration :

- Unité disquettes 3.5" intégrée (880 Ko format)
- Souris, avec 2 touches

Interfaces :

- Possibilité de connecter jusqu'à 3 lecteurs de disquettes externes
- Port parallèle Centronics* programmable
- Port série programmable jusqu'à 31 250 bauds (RS 232, Midi)
- Connecteurs :

Ports parallèle et série selon la norme PC
2 ports de contrôle (joystick, tablette graphique, stylo lumineux, manette de jeux, potentiomètre)

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
42.06.50.50 Telex 214 034 F
ouvert tous les jours, sauf le dimanche,
de 9 heures 45 à 13 heures et de 14 heures à 19 heures

est le grand spécialiste parisien indépendant de la vidéo, du son et de l'informatique...

ATA 520 STF MICRO ORDINATEUR PERSONNEL

IMPORTANT
IL NOUS RESTE UN CERTAIN NOMBRE D'ATA 520 STF A L'ANCIEN PRIX SOT 2990 F DEPECHEZ-VOUS SI VOUS VOLEZ PROFITER DE L'AUBAINE

Votre ATARI 520 STF dispose d'un lecteur de disquette intégré. Les disquettes utilisées selon le nouveau format standard 3 pouces 1/2 et ont une capacité de 360 Ko. C'est sous cette forme qu'ont évolués tous les logiciels du commerce. A retenir un an après le lancement de l'ATARI 520 STF, il ne existait déjà plusieurs centaines, dans tous les domaines, et les démarrages ne cessent de monter en puissance. Pour que votre plaisir soit encore plus viv.

GEM
En plus de son système d'exploitation TOS - une version du fameux CP/M - l'ATARI 520 STF dispose du système GEM Graphic Environment Manager, développé par Digital Research, qui GEM est conçu par Digital Research, un leader mondial du logiciel, pour les entreprises commerciales. Le fait de GEM - associé au TOS - est de permettre à tout utilisateur, même au plus novice, de tirer le maximum de son ATARI 520 STF. GEM, totalement transparent pour l'utilisateur, est en fait un système extrêmement complexe qui offre des possibilités inouïes dont les plus marquantes, en dehors de la création et de l'utilisation d'icônes, sont :

- création de fenêtres sur écran
- création de menus du type déroulant,
- insertion bibliographique de plus de 300 pages.

Pourquoi, lorsque vous avez le souris en main, GEM se manifeste par l'affichage d'un menu de commandes icônes, plutôt que de vous faire saisir des commandes, qui représentent les divers menus de votre logiciel, par un simple clic sur l'icône appropriée ? Pour répondre à votre question, il faut savoir que l'icône appropriée pour lancer une sauvegarde est la suivante :

SOURIS
Plus bas en apparence des commandes dans ce menu, vous voyez un bouton ATARI 520 STF à l'arrière d'une grande variété d'icônes. C'est bien évidemment le bouton à cliquer pour faciliter l'utilisation de votre ATARI 520 STF. Une fois en main, vous ne pouvez plus vous passer de ce merveilleux instrument. La souris définit un pointeur sur l'écran - une flèche - qui peut un simple "clic" sur l'un de ses deux boutons, afficher le menu. Un autre "clic" et vous choisissez la fonction que vous venez de pointer.

Et ainsi de suite, un nouveau "clic" et vous pouvez ou fermer les fenêtres de dialogue. Avec la souris, votre ATARI 520 STF est tellement facile à utiliser que vous pouvez en avoir quatre à la fois : ce qui

MULTIENTRADE
Avant, un affichage à l'écran permettait de passer par l'unité centrale, ce qui était coûteux en matière de multiples entrées-sorties.

Cadeau à tout acheteur d'un Atari ST ou MEGA ST chez General : le BASIC GFA

Le célèbre BASIC GFA
d'une valeur de 495F TTC

Le BASIC GFA est le langage de programmation le plus simple pour exploiter toutes les possibilités de votre ATARI ST ou MEGA ST. Il est à votre disposition plus de 200 commandes très puissantes pour réaliser des logiciels en Basic, avec une aide, la gestion de la souris, les menus, des zones d'écran. Tous les outils et tous les clients. Vous permettra de créer rapidement des applications de qualité professionnelle et d'une façon particulièrement simple. Les commandes à retenir sont : COMPILER, MENU, WINDOW, REPEAT, UNTIL, DO, LOOP, etc.

Deux autres caractéristiques très utiles : 24 secondes pour booter à la fois FOR, NEXT, EXIT, 100 000. Interface avec GEM (option de menu, gestion de la souris, etc.). Programmation interactive (procédure orientée tables). L'interpréteur comprend 50 fonctions et assure un grand espace mémoire disponible même sur un 520 ST.

FABULEUX !!!

ATARI 520 STF
+
moniteur couleur
PRINTEL 4695F
3710 design pro avec socle orientable

AVEC PRISE PERTEL
SANS MONITEUR, PRIX TTC :
3490F

AVEC MONITEUR COULEUR
ATARI FC 1425, PRIX TTC :

5490F

AVEC MONITEUR COULEUR
ATARI SC 1224, PRIX TTC :

5990F

AVEC MONITEUR COULEUR
PHILIPS COM 8801, PRIX TTC :

4990F

AVEC MONITEUR COULEUR
PHILIPS COM 8832, PRIX TTC :

6490F

renverra à bénéficier de 4 écrans différents en même temps. Quel L'œil ! Vous qui avez pu bénéficier de jongler avec plusieurs informations à la fois sans avoir à faire d'alternances. Bien entendu, c'est vous qui sélectionnerez chaque fenêtre. Vous les placerez et les redimensionnez par l'écran. Vous lui donnez la taille que vous voulez, vous les déplacez, vous les agrandissez, vous les réduisez, vous les cachez.

CHARACTERISTIQUES TECHNIQUES
CONFIGURATION DE BASE
Unité centrale 512 Ko. Souris, lecteur de disquettes 3 pouces 1/2, 360 Ko intégré. Câble périphérique. Langage LOGO, langage GRAPHIS, système d'exploitation GEM, système d'application TOS.

ARCHITECTURE
Microprocesseur 68000 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88120 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88130 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88140 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88150 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88160 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88170 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88180 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88190 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88200 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88210 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88220 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88230 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88240 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88250 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88260 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88270 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88280 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88290 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88300 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88310 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88320 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88330 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88340 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88350 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88360 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88370 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88380 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88390 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88400 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88410 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88420 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88430 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88440 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88450 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88460 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88470 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88480 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88490 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88500 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88510 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88520 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88530 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88540 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88550 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88560 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88570 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88580 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88590 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88600 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88610 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88620 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88630 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88640 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88650 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88660 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88670 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88680 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88690 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88700 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88710 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88720 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88730 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88740 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88750 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88760 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88770 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88780 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88790 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88800 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88810 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88820 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88830 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88840 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88850 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88860 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88870 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88880 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88890 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88900 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88910 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88920 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88930 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88940 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88950 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88960 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88970 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88980 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 88990 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89000 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89010 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89020 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89030 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89040 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89050 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89060 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89070 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89080 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89090 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89100 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89110 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89120 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89130 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89140 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89150 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89160 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89170 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89180 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89190 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89200 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89210 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89220 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89230 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89240 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89250 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89260 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89270 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89280 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89290 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89300 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89310 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89320 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89330 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89340 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89350 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89360 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89370 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89380 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89390 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89400 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89410 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89420 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89430 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89440 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89450 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89460 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89470 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89480 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89490 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89500 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89510 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89520 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89530 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89540 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89550 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89560 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89570 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89580 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89590 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89600 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89610 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89620 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89630 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89640 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89650 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89660 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89670 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89680 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89690 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89700 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89710 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89720 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89730 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89740 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89750 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89760 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89770 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89780 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89790 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89800 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89810 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89820 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89830 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89840 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89850 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89860 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89870 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89880 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89890 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89900 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89910 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89920 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89930 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89940 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89950 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89960 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89970 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89980 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 89990 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90000 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90010 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90020 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90030 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90040 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90050 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90060 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90070 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90080 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90090 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90100 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90110 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90120 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90130 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90140 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90150 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90160 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90170 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90180 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90190 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90200 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90210 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90220 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90230 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90240 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90250 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90260 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90270 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90280 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90290 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90300 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90310 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90320 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90330 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90340 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90350 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90360 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90370 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90380 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90390 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90400 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90410 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90420 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90430 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90440 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90450 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90460 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90470 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90480 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90490 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90500 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90510 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90520 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90530 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90540 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90550 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90560 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90570 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90580 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90590 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90600 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90610 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90620 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90630 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90640 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90650 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90660 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90670 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90680 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90690 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90700 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90710 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90720 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90730 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90740 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90750 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90760 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90770 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90780 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90790 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90800 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90810 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90820 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90830 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90840 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90850 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90860 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90870 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90880 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90890 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90900 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90910 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90920 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90930 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90940 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90950 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90960 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90970 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90980 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 90990 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91000 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91010 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91020 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91030 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91040 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91050 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91060 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91070 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91080 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91090 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91100 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91110 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91120 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91130 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91140 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91150 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91160 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91170 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91180 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91190 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91200 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91210 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91220 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91230 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91240 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91250 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91260 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91270 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91280 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91290 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91300 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91310 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91320 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91330 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91340 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91350 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91360 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91370 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91380 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91390 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91400 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91410 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91420 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91430 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91440 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91450 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91460 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91470 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91480 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91490 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91500 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91510 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91520 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91530 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91540 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91550 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91560 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91570 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91580 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91590 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91600 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91610 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91620 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91630 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91640 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91650 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91660 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91670 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91680 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91690 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91700 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91710 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91720 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91730 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91740 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91750 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91760 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91770 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91780 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91790 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91800 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91810 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91820 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91830 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91840 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91850 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91860 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91870 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91880 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91890 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91900 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91910 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91920 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91930 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91940 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91950 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91960 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91970 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91980 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 91990 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92000 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92010 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92020 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92030 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92040 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92050 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92060 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92070 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92080 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92090 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92100 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92110 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92120 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92130 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92140 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92150 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92160 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92170 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92180 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92190 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92200 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92210 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92220 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92230 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92240 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92250 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92260 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92270 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92280 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92290 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92300 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92310 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92320 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92330 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92340 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92350 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92360 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92370 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92380 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92390 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92400 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92410 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92420 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92430 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92440 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92450 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92460 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92470 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92480 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92490 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92500 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92510 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92520 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92530 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92540 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92550 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92560 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92570 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92580 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92590 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92600 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92610 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92620 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92630 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92640 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92650 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92660 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92670 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92680 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92690 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola 92700 à 8 MHz, 2 registres bits Motorola

QUOI CET AINÉ IMMÉDIAT SUR PLACE APRÈS ACCEPTATION DU DOSSIER

Une seconde unité de disquette peut à la fois concevoir, par l'intermédiaire de l'interface graphique, et réaliser les programmes utilisés sous le nouveau format standard de 3,5 pouces 1200, ou face, double bande, à une vitesse maximale de 720 Ko (format).

INTERFACES :
- nombreuses interfaces extérieures, en standard, ATARI 1040 STF;
- interface graphique en 320x200 (généralement utilisée pour la conception d'imagerie);
- interface série RS 232 C (permét d'échanger des informations à une vitesse allant de 50 à 19 200 bauds);
- interface vidéo à double support supplémentaire;
- interface vidéo pour disque dur (transfert à 10 Mo/gigabit/secondes);
- interface souris;
- interface manuelle de commande;
- interface vidéo monochrome (haute résolution);
- interface vidéo RVB analogique;
- interface MIDI (lettre et contrôle, permet de réaliser les stages d'écriture de musique électronique et la connexion de réseau local micro-ordinateurs);
- interface vidéo à haute résolution (résolution de 640x480 pixels, bande passante de 128 K ROM);

ATARI 1040 STF intègre les toutes dernières innovations de la technologie de pointe, aussi bien au niveau des composants que des méthodes de production. Ainsi l'ATARI 1040 STF profite des plus récentes découvertes de la micro-électronique, architecture révolutionnaire basée sur le microprocesseur 68000 de la famille MC 80000 et des coprocesseurs spécialisés à très haute intégration. Résultat : des performances en hausse et des coûts de production basés sur ce qui permet de vous offrir un micro-ordinateur à un prix exceptionnellement bas.

Le choix d'un ordinateur, pour son usage personnel dans le cadre professionnel, pour la gestion de l'entreprise, est un développement d'applications. Micro-ordinateur ou super-ordinateur, quel que soit votre choix, nous offrons à un prix très bas, un confort et un rendement qui sont le résultat de nos investissements dans la recherche et le développement de nos produits.

1620 BITS
L'Architecture innovatrice de l'ATARI 1040 STF offre sur le format des potentiels de stockage microprocesseur MC 68000 fonctionnant à une vitesse de 10 MHz, pour ce qui est de la vitesse de transfert de données, offerte à un prix très bas, un confort et un rendement qui sont le résultat de nos investissements dans la recherche et le développement de nos produits.

GEN
L'ATARI 1040 STF est particulièrement apprécié des utilisateurs, car il permet de travailler en ATARI 1040 STF et de travailler en ATARI 1040 STF. Ce qui permet de bénéficier de la puissance de calcul de l'ATARI 1040 STF et de bénéficier de la puissance de calcul de l'ATARI 1040 STF. Ce qui permet de bénéficier de la puissance de calcul de l'ATARI 1040 STF et de bénéficier de la puissance de calcul de l'ATARI 1040 STF.

COPIROCESSEURS
Pour répondre à vos besoins de traitement de données, l'ATARI 1040 STF dispose de nombreux coprocesseurs qui assurent une grande vitesse de traitement de données. Ces coprocesseurs assurent une grande vitesse de traitement de données. Ces coprocesseurs assurent une grande vitesse de traitement de données.

1 MEGA DE RAM
Un mégaoctet de RAM, soit en standard à 1 Mo, soit en option à 2 Mo, est une véritable révolution. Cela permet de travailler avec des programmes plus volumineux et de bénéficier d'une plus grande vitesse de traitement de données.

DISQUETTES 1200
L'ATARI 1040 STF est un ordinateur en standard, un lecteur de disquette intégré.

DISQUETTES 1200
L'ATARI 1040 STF est un ordinateur en standard, un lecteur de disquette intégré.

ATARI 1040 STF avec moniteur monochrome ATARI SM 123

5900 F TTC 7490 F TTC

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES ATARI

- LECTEUR DE DISQUETTES SF 341 : 3,5" double bande, vitesse de transfert 250 K/bits, 40 pages, ampère plat, Capacité de 380 Ko format DM, 1200x200, 1200x200
- LECTEUR DE DISQUETTES SF 314 : 3,5" double bande, vitesse de transfert 250 K/bits, 180 pages 24x36, 9 secteurs par piste Capacité de 720 Ko format DM, 1200x200, 1200x200
- UNITÉ NUMÉRIQUE SAM 04 : multiplex à impulsion, 50 caractères par seconde, Bénéficiant d'une optimisation à l'impulsion, 203,3 mm de largeur d'impression (B) Entretien par accès de front, Interfaces parallèle et série
- DISQUE DUR SH 205 : Capacité de stockage de 20 Mo, Vitesse de transfert de données de 5 Mbit/gigabit/secondes, 2448 pages, 17 secteurs par piste 5 1/4 pouces, Alimentation 220V/50Hz, 100x175x80 mm

ATARI 1040 STF, branché sur un moniteur couleur, affiche données et images en 40 couleurs.

Avec le système GEM (gestion de l'environnement graphique), dont il est le concepteur principal, l'ATARI 1040 STF est capable de gérer un écran de 640x480 pixels.

Les logiciels développés incluent des outils graphiques et tirent la puissance de l'ATARI 1040 STF dans les applications professionnelles de CAO/DAO. D'autres profils des capacités graphiques de l'ATARI 1040 STF sont disponibles, une action est déclenchée, soit par un bouton, soit par un clavier, soit par une souris, soit par un joystick, soit par un lecteur de données, que vous choisissez l'écran et les données. En outre, vous pouvez aussi travailler avec l'ordinateur.

MULTI-TRAVAIL
Ces GEM les logiciels affectent les ressources utiles dans une ou plusieurs fenêtres.

L'ouverture de quatre fenêtres simultanément, mais certains logiciels ne peuvent ouvrir davantage. Grâce au multitraitement de l'ATARI 1040 STF, est-il maintenant possible de projeter avec plusieurs informations à la fois, sans avoir à faire d'alternances.

création de fenêtres sur l'écran, menus à type déroulant - immense bibliothèque de plus de 300 programmes - programmation en langage C. Les avantages clés de notre GEM, aux programmes écrits pour l'ATARI 1040 STF, est son environnement homogène, qui vous permet de développer et l'utilisateur, outils que vous pouvez tous logiciels. La partie de GEM destinée à la programmation, qui vous permet de développer et l'utilisateur, outils que vous pouvez tous logiciels.

GRAPHISME
L'ATARI 1040 STF est spécialement conçu pour la programmation. Il dispose d'une bibliothèque de plus de 300 programmes, qui vous permettent de développer et l'utilisateur, outils que vous pouvez tous logiciels.

CHARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES
Microprocesseur : 68010 et MC 85000 8 MHz, 1 mégaoctet de RAM, Système d'exploitation : GEM, 640x480 pixels, Langage de développement : Microsoft, Graphisme haute résolution 640x400, Moniteur : ATARI SM 123, Clavier : ATARI Clavier ATARIST, Boîte numérique : 10 touches accréditées, Soins, Lecteur de disquettes : 1200 Mo, 3 pouces, Interfaces numériques : interne et standard : RS 232C, 1200 Mo, 3 pouces, Vitesse de transfert de données : 250 K/bits, 40 pages, 17 secteurs par piste 5 1/4 pouces, Alimentation : 220V/50Hz, 100x175x80 mm

ATARI 1040 STF, branché sur un moniteur couleur, affiche données et images en 40 couleurs.

Avec le système GEM (gestion de l'environnement graphique), dont il est le concepteur principal, l'ATARI 1040 STF est capable de gérer un écran de 640x480 pixels.

COPIROCESSEURS
Pour répondre à vos besoins de traitement de données, l'ATARI 1040 STF dispose de nombreux coprocesseurs qui assurent une grande vitesse de traitement de données. Ces coprocesseurs assurent une grande vitesse de traitement de données.

1 MEGA DE RAM
Un mégaoctet de RAM, soit en standard à 1 Mo, soit en option à 2 Mo, est une véritable révolution. Cela permet de travailler avec des programmes plus volumineux et de bénéficier d'une plus grande vitesse de traitement de données.

ATARI 1040 STF avec moniteur couleur ATARI SM 123

5900 F TTC 7490 F TTC

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES ATARI

- LECTEUR DE DISQUETTES SF 341 : 3,5" double bande, vitesse de transfert 250 K/bits, 40 pages, ampère plat, Capacité de 380 Ko format DM, 1200x200, 1200x200
- LECTEUR DE DISQUETTES SF 314 : 3,5" double bande, vitesse de transfert 250 K/bits, 180 pages 24x36, 9 secteurs par piste Capacité de 720 Ko format DM, 1200x200, 1200x200
- UNITÉ NUMÉRIQUE SAM 04 : multiplex à impulsion, 50 caractères par seconde, Bénéficiant d'une optimisation à l'impulsion, 203,3 mm de largeur d'impression (B) Entretien par accès de front, Interfaces parallèle et série
- DISQUE DUR SH 205 : Capacité de stockage de 20 Mo, Vitesse de transfert de données de 5 Mbit/gigabit/secondes, 2448 pages, 17 secteurs par piste 5 1/4 pouces, Alimentation 220V/50Hz, 100x175x80 mm

ATARI 1040 STF, branché sur un moniteur couleur, affiche données et images en 40 couleurs.

Avec le système GEM (gestion de l'environnement graphique), dont il est le concepteur principal, l'ATARI 1040 STF est capable de gérer un écran de 640x480 pixels.

Les logiciels développés incluent des outils graphiques et tirent la puissance de l'ATARI 1040 STF dans les applications professionnelles de CAO/DAO. D'autres profils des capacités graphiques de l'ATARI 1040 STF sont disponibles, une action est déclenchée, soit par un bouton, soit par un clavier, soit par une souris, soit par un joystick, soit par un lecteur de données, que vous choisissez l'écran et les données. En outre, vous pouvez aussi travailler avec l'ordinateur.

MULTI-TRAVAIL
Ces GEM les logiciels affectent les ressources utiles dans une ou plusieurs fenêtres.

L'ouverture de quatre fenêtres simultanément, mais certains logiciels ne peuvent ouvrir davantage. Grâce au multitraitement de l'ATARI 1040 STF, est-il maintenant possible de projeter avec plusieurs informations à la fois, sans avoir à faire d'alternances.

création de fenêtres sur l'écran, menus à type déroulant - immense bibliothèque de plus de 300 programmes - programmation en langage C. Les avantages clés de notre GEM, aux programmes écrits pour l'ATARI 1040 STF, est son environnement homogène, qui vous permet de développer et l'utilisateur, outils que vous pouvez tous logiciels. La partie de GEM destinée à la programmation, qui vous permet de développer et l'utilisateur, outils que vous pouvez tous logiciels.

GRAPHISME
L'ATARI 1040 STF est spécialement conçu pour la programmation. Il dispose d'une bibliothèque de plus de 300 programmes, qui vous permettent de développer et l'utilisateur, outils que vous pouvez tous logiciels.

CHARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES
Microprocesseur : 68010 et MC 85000 8 MHz, 1 mégaoctet de RAM, Système d'exploitation : GEM, 640x480 pixels, Langage de développement : Microsoft, Graphisme haute résolution 640x400, Moniteur : ATARI SM 123, Clavier : ATARI Clavier ATARIST, Boîte numérique : 10 touches accréditées, Soins, Lecteur de disquettes : 1200 Mo, 3 pouces, Interfaces numériques : interne et standard : RS 232C, 1200 Mo, 3 pouces, Vitesse de transfert de données : 250 K/bits, 40 pages, 17 secteurs par piste 5 1/4 pouces, Alimentation : 220V/50Hz, 100x175x80 mm

ATARI 1040 STF, branché sur un moniteur couleur, affiche données et images en 40 couleurs.

Avec le système GEM (gestion de l'environnement graphique), dont il est le concepteur principal, l'ATARI 1040 STF est capable de gérer un écran de 640x480 pixels.

COPIROCESSEURS
Pour répondre à vos besoins de traitement de données, l'ATARI 1040 STF dispose de nombreux coprocesseurs qui assurent une grande vitesse de traitement de données. Ces coprocesseurs assurent une grande vitesse de traitement de données.

1 MEGA DE RAM
Un mégaoctet de RAM, soit en standard à 1 Mo, soit en option à 2 Mo, est une véritable révolution. Cela permet de travailler avec des programmes plus volumineux et de bénéficier d'une plus grande vitesse de traitement de données.

ATARI 1040 STF avec moniteur couleur ATARI SM 123

5900 F TTC 7490 F TTC

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES ATARI

- LECTEUR DE DISQUETTES SF 341 : 3,5" double bande, vitesse de transfert 250 K/bits, 40 pages, ampère plat, Capacité de 380 Ko format DM, 1200x200, 1200x200
- LECTEUR DE DISQUETTES SF 314 : 3,5" double bande, vitesse de transfert 250 K/bits, 180 pages 24x36, 9 secteurs par piste Capacité de 720 Ko format DM, 1200x200, 1200x200
- UNITÉ NUMÉRIQUE SAM 04 : multiplex à impulsion, 50 caractères par seconde, Bénéficiant d'une optimisation à l'impulsion, 203,3 mm de largeur d'impression (B) Entretien par accès de front, Interfaces parallèle et série
- DISQUE DUR SH 205 : Capacité de stockage de 20 Mo, Vitesse de transfert de données de 5 Mbit/gigabit/secondes, 2448 pages, 17 secteurs par piste 5 1/4 pouces, Alimentation 220V/50Hz, 100x175x80 mm

ATARI 1040 STF, branché sur un moniteur couleur, affiche données et images en 40 couleurs.

Avec le système GEM (gestion de l'environnement graphique), dont il est le concepteur principal, l'ATARI 1040 STF est capable de gérer un écran de 640x480 pixels.

Les logiciels développés incluent des outils graphiques et tirent la puissance de l'ATARI 1040 STF dans les applications professionnelles de CAO/DAO. D'autres profils des capacités graphiques de l'ATARI 1040 STF sont disponibles, une action est déclenchée, soit par un bouton, soit par un clavier, soit par une souris, soit par un joystick, soit par un lecteur de données, que vous choisissez l'écran et les données. En outre, vous pouvez aussi travailler avec l'ordinateur.

MULTI-TRAVAIL
Ces GEM les logiciels affectent les ressources utiles dans une ou plusieurs fenêtres.

L'ouverture de quatre fenêtres simultanément, mais certains logiciels ne peuvent ouvrir davantage. Grâce au multitraitement de l'ATARI 1040 STF, est-il maintenant possible de projeter avec plusieurs informations à la fois, sans avoir à faire d'alternances.

création de fenêtres sur l'écran, menus à type déroulant - immense bibliothèque de plus de 300 programmes - programmation en langage C. Les avantages clés de notre GEM, aux programmes écrits pour l'ATARI 1040 STF, est son environnement homogène, qui vous permet de développer et l'utilisateur, outils que vous pouvez tous logiciels. La partie de GEM destinée à la programmation, qui vous permet de développer et l'utilisateur, outils que vous pouvez tous logiciels.

GRAPHISME
L'ATARI 1040 STF est spécialement conçu pour la programmation. Il dispose d'une bibliothèque de plus de 300 programmes, qui vous permettent de développer et l'utilisateur, outils que vous pouvez tous logiciels.

CHARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES
Microprocesseur : 68010 et MC 85000 8 MHz, 1 mégaoctet de RAM, Système d'exploitation : GEM, 640x480 pixels, Langage de développement : Microsoft, Graphisme haute résolution 640x400, Moniteur : ATARI SM 123, Clavier : ATARI Clavier ATARIST, Boîte numérique : 10 touches accréditées, Soins, Lecteur de disquettes : 1200 Mo, 3 pouces, Interfaces numériques : interne et standard : RS 232C, 1200 Mo, 3 pouces, Vitesse de transfert de données : 250 K/bits, 40 pages, 17 secteurs par piste 5 1/4 pouces, Alimentation : 220V/50Hz, 100x175x80 mm

ATARI 1040 STF, branché sur un moniteur couleur, affiche données et images en 40 couleurs.

Avec le système GEM (gestion de l'environnement graphique), dont il est le concepteur principal, l'ATARI 1040 STF est capable de gérer un écran de 640x480 pixels.

COPIROCESSEURS
Pour répondre à vos besoins de traitement de données, l'ATARI 1040 STF dispose de nombreux coprocesseurs qui assurent une grande vitesse de traitement de données. Ces coprocesseurs assurent une grande vitesse de traitement de données.

1 MEGA DE RAM
Un mégaoctet de RAM, soit en standard à 1 Mo, soit en option à 2 Mo, est une véritable révolution. Cela permet de travailler avec des programmes plus volumineux et de bénéficier d'une plus grande vitesse de traitement de données.



en lignes de données, 32 lignes de "word size" interne piloté à 8MHz. La ROM de MEGA ST4 est de 4 Mo extérieures à 15 Mo dont que les ST3 300 sont limités à 4 Mo. Ce processeur ne sera pas disponible sur les ST3 et 400. La ROM de MEGA ST4 intègre 192 K contenant le BIOS (Basic Input/Output System), IABIOS (Advanced BIOS), la TOS et le GEM (Graphic Environment Manager) Digital Research. Accéder à l'intérieur de MEGA ST4 n'est pas chose facile à cause des nombreux blindages rendus obligatoires par la norme d'empilement FCC. On trouve l'emplacement batterie d'une horloge temps réel et bien que non mentionnée sur l'ATARI, cette horloge fonctionne parfaitement un fois les deux piles en place. On trouve aussi un slot d'extension pour une seule carte. Cette carte devrait pouvoir se connecter au bus interne ainsi qu'un port cartouche. Le lecteur de disquette du MEGA ST

ATARI MEGA ST4 + MONITEUR ATATI SM 125 monochrome

9450 F TTC 11207 F TTC

ATARI MEGA ST4 + MONITEUR ATATI SM 125 monochrome

12450 F TTC 14765 F TTC

est un lecteur de 3,5 pouces 1200, 500, utilisant une disquette 1200 (double face, double bande). Le moniteur monochrome fourni avec la machine est un 640 x 400 pixels et est fourni avec un socle orientable. La qualité de son image est superbe. Le clavier de MEGA ST est identique à celui d'un 1040 ou d'un 520, il a trois "à gauche", y compris 10 touches de fonction sur le haut, un pavé numérique sur la droite, la section AZERTY sur la gauche et les clefs des cursors de contrôle au milieu. Le clavier est très bien fabriqué et son toucher est tout à fait professionnel. La source est liée en série et un disque dur de 20 mégas sera bientôt disponible.

Le DOS de MEGA MEGA ST4 fourni avec la machine s'appelle TOS (Toplevel Operating System) et se trouve être une version CP/M-like. De toute façon, pour l'utilisateur normal, la seule voie pour accéder au DOS est de passer par GEM en utilisant l'environnement WIMP (Windows, Icons, Menu and Pull-Down Menu) de Digital Research. La seule différence visible avec le GEM de l'ATARI 1040 STF est une entrée supplémentaire dans les options Menu. Cela permet de travailler avec le clavier à l'inverse du fonctionnement de programmes qui sont soit incompatibles avec ou dernier de trop rapides lorsque le bittier est branché.

Pour ATARI MEGA ST et IMPRIMANTE LASER SM 804

MAINTENANCE SUR SITE 1 AN GRATUIT

SUR MATÉRIEL D'EXPOSITION ET RETOUR D'EXPOSITION

- ATARI 520 STF (87) **2.600 F** pièce
- ATARI 1040 STF (88) **4.400 F** pièce
- ATARI MEGA ST 2 (88) **10.000 F** pièce
- ATARI MEGA ST 4 (87) **13.000 F** pièce
- MONITEUR COULEUR PRINTEL (87) **1.500 F** pièce
- ATARI MONITEUR COULEUR CL 225 (87) **2.500 F** pièce
- ATARI MONITEUR COULEUR CL 1225 (87) **2.000 F** pièce
- ATARI MONITEUR MONOCHROME 124 (87) **1.000 F** pièce
- ATARI MONITEUR MONOCHROME 125 (87) **1.000 F** pièce
- LECTEUR DISQUETTES KUMANA 3 P 1/2 **1.500 F** pièce
- LECTEUR DISQUETTES KUMANA 5 P 1/4 **2.000 F** pièce
- LECTEUR ATARI SF 354 **1.200 F** pièce
- LECTEUR ATARI SF 314 **1.700 F** pièce
- DISQUE DUR SH 205 (87) **4.200 F** pièce
- IMPRIMANTE SMM 804 (87) **1.600 F** pièce

20 % de sur plus de 300 logiciels neufs en stock

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

GENERAL

Ordinateur familial

Amstrad CPC 464

AMSTRAD CPC 464
Ordinateur familial de pointe.
Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéo sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 630 couleurs capable d'un système de conception d'écrit performant le CPC 464 est un micro-ordinateur à la cheville qui fait de l'ordinateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement pour des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'au complet et à la gestion de budget.

Processeur Z80 Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale apparaît le catalogue de logiciels de plus en plus nombreux. Plus qu'un CPC 464 avec CPU comme système d'exploitation en option.

RAM de 64K Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 220 adresses utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. Le grand tableau de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphics Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 couleurs. Il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habiller à l'ordinateur et ses capacités. Et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale sur les nouvelles et une reproduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques Le micro-ordinateur.



Les détaillants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464. Il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habiller à l'ordinateur et ses capacités. Et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale sur les nouvelles et une reproduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques Le micro-ordinateur.

Les logiciels courants sont bien placés et il y a une palette numérique pour la saisie rapide de chiffres complètes.

Lecteur de cassettes optionnel : Cette mémoire de masse est disponible d'origine et permet d'ajouter au CPC 464 la possibilité de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir recours aux connaissances des autres systèmes ou les réglages sont assurés par les programmes écrits et arrivant maintes fois en France et en Angleterre) et le potentiel quasi universel d'un jeu Z80 complet, avec support pour des cartouches ROM.

Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous venez d'un autre système informatique et les zones Basic sont vous connaissez, avec plein de commandes pour la programmation et les gestion des entrées-sorties.

Son : Les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies et 7 octaves. Chaque des trois voies peut être activée ou non et un amplificateur et elles sont connectées à gauche à droite et au centre, pour le prix de son stereo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mis en sorte.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante standard de type Dornier est accessible au clavier et est activée à la fonction CTRL-ESC.

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir les connaissances des autres systèmes ou les réglages sont assurés par les programmes écrits et arrivant maintes fois en France et en Angleterre) et le potentiel quasi universel d'un jeu Z80 complet, avec support pour des cartouches ROM.

TARIF GENERAL CPC 464 avec écran monochrome
1990F
A GREGET CETELEM 190F au comptant + 12 mensualités de 260,90F TTC 18,24 % - Coût total au crédit avec assurance : 360,80F

LES CONDITIONS GENERAL Garantie 1 an, pièces et main d'œuvre

CADEAU
1 MANETTE DE JEU 50 JEUX CADEAUX voir page
Opération Cadeaux
1 GARANTIE 2 ANS pièces et main d'œuvre
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

TARIF GENERAL CPC 6128 avec écran monochrome
2990F
A GREGET CETELEM 190F au comptant + 12 mensualités de 260,90F TTC 18,24 % - Coût total au crédit avec assurance : 360,80F

TARIF GENERAL CPC 6128 avec écran couleur
3990F
A GREGET CETELEM 190F au comptant + 12 mensualités de 310,90F TTC 18,24 % - Coût total au crédit avec assurance : 579F

Ordinateur personnel

Amstrad CPC 6128

Le CPC 6128 est impressionnant. Avec l'un des disques intégrés, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenu si facile que même les débutants peuvent profiter d'une grande variété de données mais aussi la possibilité de venir et aller du département des sauvegardes.

Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 10 minutes avec un lecteur de cassettes. Les accès à un programme sont instantanés, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.

De plus, le 6128 est équipé du CP/M 2.1 la dernière version du système de plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que par cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes développés à plus de 250000 est la nouvelle dominante de tous les ordinateurs, comme sur le CP/DOS 6.0 Basic à cette amélioration du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en parallèles et vous permet de contrôler les caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les caractères d'impression.

graphismes sont particulièrement bien fournis. Il existe trois modes d'écran offrant à l'utilisateur un matériel exceptionnel. Les 15 couleurs choisies dans une palette de 27 sont obtenues par mélange des 8 bits. Les autres modes offrent un écran texte de 80 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications académiques, et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (jaune et vert) pour les diagrammes de haute résolution et les hologrammes.

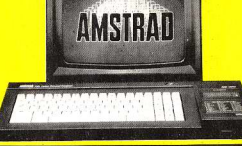
Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes complètes elles seront imprimées.

LA MEMOIRE
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quoique soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation des programmes sophistiqués.

Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic ou pour l'ajout de données variables ou pour mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les écrans.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique du type AZERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.

Un programmeur intégré. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de



caractères internationaux sans CP/M 2.1. Touches programmables. Tous les touches sont reconfigurables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.

Parfois 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de programme. Son 3 voies de sortie de son. Le niveau sonore du haut parleur intégré est variable et mis en sorte.

Sortie d'imprimante compatible avec le type Centronics. Extension de nombreuses interfaces sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension de la ROM. Toutes les octaves de la ROM résident dans les 16K de mémoire de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacune.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE
Aussi que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous

LES CONDITIONS GENERAL Garantie 1 an, pièces et main d'œuvre

CADEAU
1 MANETTE DE JEU 50 JEUX CADEAUX voir page
Opération Cadeaux
1 GARANTIE 2 ANS pièces et main d'œuvre
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

GENERAL

PC sur mesure à prix budget

CONFIGURATIONS PC XT AMSTRAD PERSONNALISE GENERAL

PC 1512 VERSION 1 5990F TTC
PC 1512 + 2 lecteurs disque 5 1/4 dont 1 TAMIACHI 360Ko + 1 moniteur monochrome + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + 4 jeux

PC 1512 VERSION 6 9990F TTC
PC 1512 + 1 lecteur disque 5 1/4 d'origine + 1 disque dur 21Mo Western Digital + 1 moniteur couleur + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + 4 jeux

PC 1512 VERSION 2 7899F TTC
PC 1512 + 2 lecteurs disque 5 1/4 dont 1 TAMIACHI 360Ko + 1 moniteur couleur + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + 4 jeux

PC 1512 VERSION 7 8990F TTC
PC 1512 + 1 lecteur disque 5 1/4 d'origine + 1 disque dur 32Mo Western Digital + 1 moniteur monochrome + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + 4 jeux

PC 1512 VERSION 3 7290F TTC
PC 1512 + 2 lecteurs disque 5 1/4 dont 1 TAMIACHI 360Ko + 1 moniteur, monochrome modifié Hercules + 1 carte HC 1512 Hercules + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + 4jeux

PC 1512 VERSION 8 10890F TTC
PC 1512 + 1 lecteur disque 5 1/4 d'origine + 1 disque dur 32Mo Western Digital + 1 moniteur couleur + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + 4 jeux

PC 1512 VERSION 4 11690F TTC
PC 1512 + 2 lecteurs disque 5 1/4 dont 1 TAMIACHI 360Ko + 1 monit. coul. EGA ADI PX22 + Carte EGA multicolore CGA Hercules + 1 souris + GEM, DOS 3.2, Integral PC et 4 jeux

PC 1512 VERSION 9 9499F TTC
PC 1512 + 1 lect. disque 5 1/4 d'origine + 1 disque dur 32Mo Western Digital + 1 monit. couleur modifié Hercules + Carte HC 1512 Hercules + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + 4 jeux

PC 1512 VERSION 5 7890F TTC
PC 1512 + 1 lecteur disque 5 1/4 d'origine + 1 disque dur 21Mo Western Digital + 1 moniteur monochrome + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + 4 jeux

PC 1512 VERSION 10 13890F TTC
PC 1512 + 1 lect. disk 5 1/4 d'origine + 1 disk dur 32Mo Western Digital + 1 monit. coul. EGA ADI PX 22 + Carte EGA multicolore CGA Hercules + 1 souris + GEM, DOS 3.2, Integral PC et 4 jeux

CONFIGURATIONS PC AT SANYO PERSONNALISE GENERAL

SANYO 17 PLUS VERSION 1 14490F TTC
PC AT 17+1 avec son drive 1.2 Mo 5 1/4 d'origine + 1 disque dur 21 Mo Western Digital + 1 moniteur monochrome + DOS 3.2 + France Texte + Unicalc + GW Basic

SANYO 17 PLUS VERSION 3 16490F TTC
PC AT 17+1 avec son drive 1.2 Mo 5 1/4 d'origine + 1 disque dur 40 Mo Western Digital + 1 moniteur monochrome + DOS 3.2 + France Texte + Unicalc + GW Basic

SANYO 17 PLUS VERSION 2 15590F TTC
PC AT 17+1 avec son drive 1.2 Mo 5 1/4 d'origine + 1 disque dur 21 Mo Western Digital + 1 moniteur couleur + DOS 3.2 + France Texte + Unicalc + GW Basic

SANYO 17 PLUS VERSION 6 17590F TTC
PC AT 17+1 avec son drive 1.2 Mo 5 1/4 d'origine + 1 disque dur 40 Mo Western Digital + 1 moniteur couleur + DOS 3.2 + France Texte + Unicalc + GW Basic

SANYO 17 PLUS VERSION 3 15490F TTC
PC AT 17+1 avec son drive 1.2 Mo 5 1/4 d'origine + 1 disque dur 32 Mo Western Digital + 1 moniteur monochrome + DOS 3.2 + France Texte + Unicalc + GW Basic

SANYO 17 PLUS VERSION 7 16190F TTC
PC AT 17+1 avec son drive 1.2 Mo 5 1/4 d'origine + 1 disque dur 32 Mo Western Digital + 1 moniteur Hercules compatible + 1 carte Hercules + DOS 3.2 + France Texte + Unicalc + GW Basic

SANYO 17 PLUS VERSION 4 16590F TTC
PC AT 17+1 avec son drive 1.2 Mo 5 1/4 d'origine + 1 disque dur 32 Mo Western Digital + 1 monit. couleur + DOS 3.2 + France Texte + Unicalc + GW Basic

SANYO 17 PLUS VERSION 8 19990F TTC
PC AT 17+1 avec son drive 1.2 Mo 5 1/4 d'origine + 1 disque dur 32 Mo Western Digital + 1 monit. couleur + 1 carte EGA + DOS 3.2 + France Texte + Unicalc + GW Basic

AMSTRAD PC 640

**ORDINATEUR GRAPHIQUE
HAUTE RESOLUTION PC**

Les ingénieurs d'AMSTRAD ont travaillé l'obscure des coûts de production trop élevés. Ils proposent un PC, professionnellement très avancé à un prix faible.

Équipé d'une résolution graphique exceptionnelle, d'une mémoire mémoire RAM standard de 640 K, d'une vitesse d'entraînement au moins deux fois plus rapide que vos concurrents, le PC 1640 ECD est tout équipé pour répondre aux nouvelles solutions informatiques telles que l'PAO et le CAO, en tant que porteur de tous.

Le AMSTRAD PC 1640 ECD assure une compatibilité logicielle PC et exécute les programmes ainsi que la bibliothèque des logiciels compatibles.

Un menu couleur haute définition, d'une qualité proche de la photographie.

Le lecteur des couleurs et la netteté de l'affichage du PC 1640 ECD sont remarquables ! Vous pouvez en plus connecter votre propre moniteur sur le connecteur standard vidéo prévu à cet effet.

Une sélection de 15 contours papier 64 est disponible à tout instant. Les textes et les graphiques sont restitués grâce à un mode de résolution exceptionnelle de 640 points x 350 lignes. Un écran intégral spécialisé, l'EGA (Extended Graphics Array) donne accès au mode EGA et permet donc d'obtenir cette résolution graphique de 300 lignes au lieu du standard de 200 lignes.

Un LISA accepte également le mode graphique standard Hercules afin d'assurer la compatibilité avec les logiciels qui exploitent la Haute Résolution monochrome. L'ISA peut facilement être inhibé ; vous pouvez alors enfiler votre propre adaptateur graphique dans l'un des connecteurs d'extensions. Pour configurer l'unité centrale dans l'un des trois modes écran, il suffit de basculer l'un des interrupteurs du sélecteur d'écran.

Rapacité et confort d'utilisation.

Le PC 1640 ECD est un langage de réponse au moins deux fois plus rapide que celui d'autres PC. Le processeur 80386, tournant à 10 MHz, permet de doubler la vitesse d'exécution d'un programme informatique. Le mode graphique 800P peut également être enfiché dans un emplacement libre afin d'allonger et d'accélérer la vitesse des calculs.

Lors de la mise sous tension de certains systèmes, le PC 1640 ECD procède plus rapidement aux tests ROM. Affichez en deux messages l'état des tests en cours.

Il est plus nécessaire de restaurer systématiquement la date et l'heure à chaque mise sous tension. La mémorisation de données est conservée en mémoire l'heure courante et la date de la dernière utilisation du système. Vous pouvez donc contrôler l'utilisation de votre machine.

Différentes capacités de stockage.

Pour répondre aux besoins de l'utilisateur, trois versions du PC 1740 ECD sont disponibles et se différencient par leurs capacités de stockage.

Une version simple lecteur de disquette de capacité de 300 K octets (PC 1640 ECD-S) est équipée d'une mémoire utilisateur consistante de 640 K. Une partie de cette mémoire utilisateur peut être configurée en un espace de travail pour des programmes qui s'exécutent très rapidement tandis que les disquettes restent en attente.

Une plus grande souplesse d'utilisation est offerte par la version double lecteur de disquette (PC 1640 ECD-D) qui accepte l'usage de disquette à disquette.

Pour une capacité de stockage encore plus importante, choisissez la version disque de 20 Mégaoctets (PC 1640 ECD-DH) : 10,230 octets de toutes les caractéristiques, le disque dur élimine les manipulations de disquettes ; vous gagnez ainsi un temps considérable dans vos applications et lorsque le disque dur est intégré à l'ordinateur, il est naturellement profitable contre la pollution, les bruits de disque, et les empilements abusifs de disques. En fait, tout est résoutable.

Facilités d'extension :

L'ajout de cartes d'extension est en jeu d'un instant. Un cache condensant permet d'installer facilement au plus connecteur d'extension, version disque dur incluse. Des connecteurs ajoutent une large gamme de cartes standard compatibles à diverses applications comme les réseaux, modems et autres services.

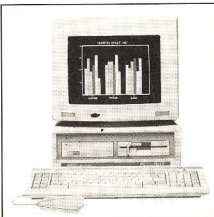
Clavier multi-fonction :

Avec son pavé numérique spécialisé et ses 10 touches de fonction, le clavier du PC 1640 ECD respecte la norme industrielle. Les 80 touches au clavier inclinent et leur réponse tactile sont idéales pour des entrées rapides de commandes et pour une utilisation à forte cadence. Le clavier est raccordable à l'unité centrale par un long câble à s'opie terminé par un connecteur DIN à enclenchage rapide.

Compatibilité avec les réseaux :

Le PC 1640 ECD est livré équipé sur les réseaux standards informatiques Novell et Token Ring IBM et dans des cas, a proposé une capacité de serveur de terminal.

* menu disque



**CADEAUX
GARANTIE 2 ANS
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET
AUTOMATISATION (2 DISQUES)
A L'UTILISATION DE L'AMSTRAD PC
QUATRO (valeur 2366,07 F)**

Quatre, le calibre logiciel de l'ordinateur est le meilleur professionnel en existence.

Des graphiques professionnels pour utiliser vos données : QUATRO dispose de sélecteur de couleurs, histogramme, histogramme couleurs, graphiques à sections lésées ou non, XY à 4 axes, graphique circulaire, etc. Chaque application est personnalisable et peut être adaptée à la suite de cas par un programmeur, un travailleur ou un utilisateur. QUATRO est le meilleur PC rapide qui est le meilleur de son genre. Le calcul de la suite de Fibonacci est le meilleur de son genre. Les caractères sont plus rapides à modifier que ceux de n'importe quel autre PC. Les caractères sont plus rapides à modifier que ceux de n'importe quel autre PC. Les caractères sont plus rapides à modifier que ceux de n'importe quel autre PC.

Les caractères sont plus rapides à modifier que ceux de n'importe quel autre PC. Les caractères sont plus rapides à modifier que ceux de n'importe quel autre PC. Les caractères sont plus rapides à modifier que ceux de n'importe quel autre PC.

Les caractères sont plus rapides à modifier que ceux de n'importe quel autre PC. Les caractères sont plus rapides à modifier que ceux de n'importe quel autre PC. Les caractères sont plus rapides à modifier que ceux de n'importe quel autre PC.

Les caractères sont plus rapides à modifier que ceux de n'importe quel autre PC. Les caractères sont plus rapides à modifier que ceux de n'importe quel autre PC. Les caractères sont plus rapides à modifier que ceux de n'importe quel autre PC.

Les caractères sont plus rapides à modifier que ceux de n'importe quel autre PC. Les caractères sont plus rapides à modifier que ceux de n'importe quel autre PC. Les caractères sont plus rapides à modifier que ceux de n'importe quel autre PC.

Les caractères sont plus rapides à modifier que ceux de n'importe quel autre PC. Les caractères sont plus rapides à modifier que ceux de n'importe quel autre PC. Les caractères sont plus rapides à modifier que ceux de n'importe quel autre PC.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Adaptateur Graphique Intégré compatible Hercules, VGA, CGA, EGA, Mode 40/90 colonnes en résolution, mode haute résolution 16 couleurs. Unité centrale 80386 à 10 MHz. 2 connecteurs d'extension compatibles option disque dur compatible.

Clavier : 80 touches

- une version simple disquette 5 1/4" capacité 300K
- une version double disquette 5 1/4" 300K
- une version disque de 20 Mégaoctets lecteur 800K

PC 1640 SDMD
(SDMD = 1 lecteur disquette et moniteur monochrome qualité Hercules)

6865F TTC

PC 1640 SDECD
(SDECD = 1 lecteur disquette et moniteur couleur qualité EGA)

10420F TTC

PC 1640 DDMCD
(DDMD = 2 lecteurs disquette et moniteur monochrome qualité Hercules)

8290F TTC

PC 1640 DDECD
(DDECD = 2 lecteurs disquette et moniteur couleur qualité EGA)

11845F TTC

PC 1640 HMD
(HMDM = 1 lecteur disque, + 1 disq. dur 20Mo et moniteur monochrome qualité Hercules)

11255F TTC

PC 1640 HDECD
(HDECD = 1 lecteur disque, + 1 disq. dur 20Mo et moniteur couleur qualité EGA)

14810F TTC

Une interface série RS 232 et une interface Centronics parallèle avec connecteurs standards, d'origine, sur carte mini.

Installation d'un ensemble de logiciels.

Alimentation de sauvegarde d'horloge temps réel et de la configuration RAM. Empilement destiné aux co-processeurs mathématiques 8007. Correcteur d'orthographe.

Modes Formes par Adaptateur Graphique Intégré : Couleurs : 40/90 colonnes en mode haute avec des minims caractères de 6 x 14 points, 8 x 6 points en 10,230 octets.

Résolution graphique moyenne de 300 points x 350 lignes en 4 couleurs.

Haute résolution graphique de 640 points x 350 lignes en 16 couleurs ainsi que :

- Clavier : Numlock et Capslock équipés d'un témoin lumineux. Entrée courbe et tactile. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Clavier inclinable.
- Sortis à deux boutons et son interface sur l'unité centrale MOUSE COM compatible Hercules.
- 4 disquettes comprenant des logiciels d'exploitation, ROM BIOS compatibles, système d'exploitation Microsoft DOS 3.2, Photos des périphériques compatibles avec disque vidéo et autres supports, large gamme d'utilitaires compatibles, Utilitaires de chargement de mode écran, Possibilité disque dur et réseau. Environnement GEM de Digital Research (GEM Desktop Environment Manager) et GEM Desktop (GEM Part of Digital Research, BASIC 2 Locomotive sous GEM. Sélecteur des pages de commandes interactives).

Manuels : Un manuel clair de 569 pages est fourni avec la machine. Deux manuels d'approfondissement sont disponibles. Guide d'utilisation du BASIC 2. Guide de référence technique de l'AMSTRAD PC 1640.

Dimensions hors emballage (LxPxH) : PC-ECD 370x320x380 mm
Unité centrale : 370x150x260 mm - Clavier : 360x160x30 mm - Unité centrale PC-SD 51/4" - PC-D0 5.88" kg - PC-D0 8 kg. Clavier 1,2 kg.

Options :

- une version simple disquette 5 1/4" capacité 300K
- une version double disquette 5 1/4" 300K
- une version disque de 20 Mégaoctets lecteur 800K

IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E

Imprimante rapide et adaptable, la CITIZEN MSP-15E est élégante et facile d'emploi. Elle a été conçue et fabriquée avec le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Une ergonomie attractive dans tous les environnements informatiques. Imprimante facilement adaptable à toutes les applications, la MSP-15E est facile d'installer et silencieuse. Grâce à sa qualité et à sa fiabilité, elle est garantie 2 ans. Qualité informatique : 160 cps. Qualité courrier : 40 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Possibilité de graphisme par points. 8K Buffer. Espacement proportionnel.

L'imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles. Compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels, elle accepte une multitude d'applications, exploitables à toutes les échelles du commerce ou avec vos propres programmes. La MSP offre toutes les fonctions d'impression que vous peut attendre d'une imprimante matricielle de haut niveau : impression expansive, compressée, caractère gras, double frappe, italique, indices et exposants. Ajoutons à cela la qualité courrier, l'impression en négatif (caractères blancs sur fond noir), la double hauteur des caractères, les jeux de caractères nationaux intégrés et le graphisme par lignes – sans oublier les graphismes par points dans six densités graphiques différentes. Créez votre propre style, et peut l'imprimer. Vous pouvez même concevoir votre jeu de caractères. Et en plus, elle est très rapide. A 160 caractères par seconde, le travail d'impression ne sera

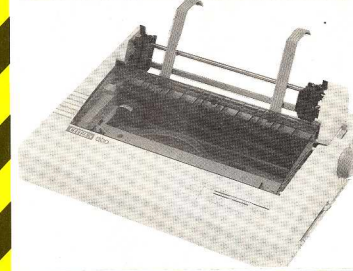
désormais plus un pensum. Grâce à son buffer 8K, vous pouvez poursuivre votre travail sur l'ordinateur, tandis que la MSP imprime. La MSP CITIZEN, c'est aussi deux imprimantes en une : l'imprimante EPSON FX et l'imprimante graphique IBM. Il suffit de modifier la position d'un commutateur.

**TARIF GENERAL
IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E**

3995F

A CREDIT CETELEM
80% F au comptant +
9 mensualités de 417,80 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 3900,20 F

IMPRIMANTE CITIZEN 120D



L'imprimante CITIZEN 120D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard, que seul CITIZEN garantit pendant 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable à tous les utilisateurs d'informatique.

Vitesse d'impression en qualité informatique : 120 cps. Vitesse d'impression en qualité courrier : 25 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Interface en cartouche. Alimentation papier en friction et traction. Imprimante compacte. En option : dispositif d'alimentation feuille à feuille.

**TARIF GENERAL
IMPRIMANTE CITIZEN 120 D**

1799F

A CREDIT CETELEM
100% au comptant
+ 6 mensualités de 286,30 F
TEG : 18,24% - Coût total du crédit avec assurance : 117,80 F

IMPRIMANTE SEIKOSHA SL-80-AI

LE MONSTRE ! Une imprimante 24 aiguilles à moins de 3900F :

- Tête d'impression à 24 aiguilles
- Qualité courrier LQ à 45 cps
- Vitesse d'impression à 135 cps en listing (PICA 10 pli)
- Compatible IBM® et EPSON® LQ 1500
- Entrée parallèle Centronics
- Mémoire de 16-octets
- Caractères téléchargeables
- Entraînement traction ou friction (tracteur fourni)
- Bac introducteur de feuilles en option.

3895F

Option bac feuille à feuille : **1540F TTC**

MDR-E 212
Ces écouteurs à bande ont été spécialement conçus pour les personnes souffrant de troubles de l'audition. Ils offrent une excellente qualité de son et une isolation acoustique optimale. Ils sont compatibles avec les appareils suivants :
• Bande passante 100-20000 Hz
• Sensibilité 105 dB/mV
• Impédance 30 Ohms
• Poids sans câble 4,5 g
• Câble de 1,2 m
• Fiche stéréo double format
127F



MDR-21 151F
Jusqu'à maintenant, il n'y avait que deux types de casques destinés à être utilisés avec les Walkman®. Soit des écouteurs, soit des casques à bande. Mais maintenant, vous pouvez profiter de la qualité de son et de l'isolation acoustique de vos casques à bande dans les mêmes conditions que les écouteurs.
• Bande passante 100-20000 Hz
• Sensibilité 105 dB/mV
• Impédance 30 Ohms
• Poids sans câble 27 g
• Câble d'antenne de 2 m
• Fiche stéréo double format en L
• Double et seul usage fixe ou mobile
242F



MDR-A 40 V
Le MDR-A 40 V a été conçu pour les sportifs qui souhaitent un casque d'écoute portable et pratique. Il est compatible avec les appareils suivants :
• Type d'écouteur en casque
• Bande passante 100-20000 Hz
• Sensibilité 105 dB/mV
• Impédance 30 Ohms
• Poids sans câble 14 g
• Câble de 1,2 m
• Fiche stéréo double format
• Double et seul usage fixe et mobile
242F



MDR-A 20 L
Ultra-legers, pliables, ce casque portable est idéal pour vos voyages en avion ou pour vos déplacements en train. Il est compatible avec les appareils suivants :
• Type d'écouteur en casque
• Bande passante 100-20000 Hz
• Sensibilité 105 dB/mV
• Impédance 30 Ohms
• Poids sans câble 10 g
• Câble de 1,2 m
• Fiche stéréo double format
• Double et seul usage fixe et mobile
127F



MDR-S 303
Ce casque stéréo HD de type fermé est idéal pour vos déplacements en avion ou en train. Il est compatible avec les appareils suivants :
• Type d'écouteur en casque
• Bande passante 100-20000 Hz
• Sensibilité 105 dB/mV
• Impédance 30 Ohms
• Poids sans câble 100 g
• Câble de 1,2 m
• Fiche stéréo double format
200F



MDR-A 60
Son design "Robinet" inspiré par Luigi Colini, avec ses boutons "Robinet" en caoutchouc, le MDR-A 60 est un casque d'écoute.
Ce casque est pliable et peut être utilisé en mode "Robinet".
• Type d'écouteur en casque
• Bande passante 100-20000 Hz
• Sensibilité 105 dB/mV
• Impédance 30 Ohms
• Poids sans câble 14 g
• Câble de 1,2 m
• Fiche stéréo double format
387F



MDR-E 225 184F
Les écouteurs à bande de ce casque sont spécialement conçus pour les personnes souffrant de troubles de l'audition. Ils offrent une excellente qualité de son et une isolation acoustique optimale. Ils sont compatibles avec les appareils suivants :
• Bande passante 100-20000 Hz
• Sensibilité 105 dB/mV
• Impédance 30 Ohms
• Poids sans câble 3 g
• Câble de 1,2 m
• Fiche stéréo double format
• Double et seul usage fixe et mobile
184F



MDR-51
Le réseau d'écouteurs et de câbles qui se trouve dans ce casque est conçu pour offrir une excellente qualité de son et une isolation acoustique optimale. Il est compatible avec les appareils suivants :
• Type d'écouteur en casque
• Bande passante 100-20000 Hz
• Sensibilité 105 dB/mV
• Impédance 30 Ohms
• Poids sans câble 40 g
• Câble d'antenne de 2 m
• Fiche stéréo double format
240F



DR-W 70 C 434F
Pour améliorer la qualité de son et offrir une excellente isolation acoustique, ce casque est conçu pour offrir une excellente qualité de son et une isolation acoustique optimale. Il est compatible avec les appareils suivants :
• Type d'écouteur en casque
• Bande passante 100-20000 Hz
• Sensibilité 105 dB/mV
• Impédance 30 Ohms
• Poids sans câble 14 g
• Câble de 1,2 m
• Fiche stéréo double format
• Double et seul usage fixe et mobile
434F



MDR-A 55 LS
Ces écouteurs à bande ont été spécialement conçus pour les personnes souffrant de troubles de l'audition. Ils offrent une excellente qualité de son et une isolation acoustique optimale. Ils sont compatibles avec les appareils suivants :
• Type d'écouteur en casque
• Bande passante 100-20000 Hz
• Sensibilité 105 dB/mV
• Impédance 30 Ohms
• Poids sans câble 10 g
• Câble de 1,2 m
• Fiche stéréo double format
• Double et seul usage fixe et mobile
254F



MDR-S 505
Ce casque stéréo HD de type fermé est idéal pour vos déplacements en avion ou en train. Il est compatible avec les appareils suivants :
• Type d'écouteur en casque
• Bande passante 100-20000 Hz
• Sensibilité 105 dB/mV
• Impédance 30 Ohms
• Poids sans câble 100 g
• Câble de 1,2 m
• Fiche stéréo double format
274F



MDR-E 222
Ce casque stéréo HD de type fermé est idéal pour vos déplacements en avion ou en train. Il est compatible avec les appareils suivants :
• Type d'écouteur en casque
• Bande passante 100-20000 Hz
• Sensibilité 105 dB/mV
• Impédance 30 Ohms
• Poids sans câble 100 g
• Câble de 1,2 m
• Fiche stéréo double format
151F



MDR-E 282 "Digital"
Grâce à un nouveau circuit "Tête ouverte", ce casque offre une excellente qualité de son et une isolation acoustique optimale. Il est compatible avec les appareils suivants :
• Type d'écouteur en casque
• Bande passante 100-20000 Hz
• Sensibilité 105 dB/mV
• Impédance 30 Ohms
• Poids sans câble 10 g
• Câble de 1,2 m
• Fiche stéréo double format
387F



MDR-11
Avec les performances acoustiques de ce casque, vous pouvez profiter d'une excellente qualité de son et d'une isolation acoustique optimale. Il est compatible avec les appareils suivants :
• Type d'écouteur en casque
• Bande passante 100-20000 Hz
• Sensibilité 105 dB/mV
• Impédance 30 Ohms
• Poids sans câble 100 g
• Câble d'antenne de 1,5 m
• Fiche stéréo double format
110F



MDR-V 2 "Digital"
Ce casque stéréo HD de type fermé est idéal pour vos déplacements en avion ou en train. Il est compatible avec les appareils suivants :
• Type d'écouteur en casque
• Bande passante 100-20000 Hz
• Sensibilité 105 dB/mV
• Impédance 30 Ohms
• Poids sans câble 100 g
• Câble de 1,2 m
• Fiche stéréo double format
• Double et seul usage fixe et mobile
240F



MDR-010
Jusqu'à présent, il n'y avait que deux types de casques destinés à être utilisés avec les Walkman®. Soit des écouteurs, soit des casques à bande. Mais maintenant, vous pouvez profiter de la qualité de son et de l'isolation acoustique de vos casques à bande dans les mêmes conditions que les écouteurs.
• Bande passante 100-20000 Hz
• Sensibilité 105 dB/mV
• Impédance 30 Ohms
• Poids sans câble 10 g
• Câble de 1,2 m
• Fiche stéréo double format
84F



MDR-E 272
Le circuit unique appelé "Tête ouverte" permet de profiter d'une excellente qualité de son et d'une isolation acoustique optimale. Il est compatible avec les appareils suivants :
• Type d'écouteur en casque
• Bande passante 100-20000 Hz
• Sensibilité 105 dB/mV
• Impédance 30 Ohms
• Poids sans câble 10 g
• Câble de 1,2 m
• Fiche stéréo double format
207F



MDR-V 6 "Studio"
Ce casque stéréo HD de type fermé est idéal pour vos déplacements en avion ou en train. Il est compatible avec les appareils suivants :
• Type d'écouteur en casque
• Bande passante 100-20000 Hz
• Sensibilité 105 dB/mV
• Impédance 30 Ohms
• Poids sans câble 100 g
• Câble de 1,2 m
• Fiche stéréo double format
• Double et seul usage fixe et mobile
640F



CALCUL ET ECRITURE

FX-86 BAC **139F** | FX-82 **119F** | FX-85 **225F** | FX-100 **229F** | FX-370 **289F**

LES SUPER SCIENTIFIQUES

POUR FINANCIERS

pour PROGRAMMEURS

POUR LES INGENIEURS QUI VOYAGENT

FX-570 **339F** | FX-470 SANS PILES **399F** | BF-100 **260F** | CM-100 **269F** | FX-88 **319F**

LES SCIENTIFIQUES PROGRAMMABLES

FX 180 P **195F** | FX-3600-P **350F** | FX 4000 P **445F** | Graphique FX 7000 G **869F** | FX 790 P **890F** | FX 790 P + FA 5 **1045F** | PB 770 **1469F**

CALCULETTES "VIE PRATIQUE"

ML 78 **219F** | Calendrier/Agenda **1100F** | SF 3000 **1100F** | FA 11 **3990F** | Annuaire bloc notes, calendriers, chronomètre, signal horaire, 2 alarmes **779F** | DC 100 **159F** | MINI ANNUAIRES **159F** | DC 700 **159F**

CLAVIERS SEPARES (touches tactiles)

SL 8 **189F** | SL 60 **189F** | SL 81 **229F** | SL 88 **219F** | SL 100 **259F** | SL 110 **289F** | LC 787 **99F** | LC 110 **199F** | CW 20 **2549F**

LES MINI-IMPRIMANTES

IMPRESSION BICOLORE

SR 1 **329F** | HR 8 **389F** | JR 150 **709F** | FR 110 HT **675F**

FIRE AND FORGET



Roule
ou crève !

Ah, le doux son du missile nucléaire le soir au fond de bois. Ah, l'invoicable puissance de mon moteur V8, 4500 km/h et en plus je roule à l'ordinateur, tu te rends compte des économies... Bon, de quoi je voulais vous parler déjà ? Attendez une seconde que je relate mon intro, ça va peut-être m'aider. Bon sang, mais c'est bien sûr : Fire and Forget, le new Titus, déjà dispo sur ST et Amiga (les deux versions sont quasiment identiques) et bientôt sur PC. Au fait, petit détail avant de commencer : Fire and Forget est l'équivalent français de Road Blaster. Un clone, en quelque sorte. Mais comme je n'ai reçu que les versions 8 bits de Road Blaster et 16 bits de Fire and Forget, pas question de comparatif, OK ? Tant pis, tant mieux, va savoir... Titus et US Gold se serait mis d'accord que ça... Non, je déconne.



Road and Forge... Merde, j'en étais sûr, je me suis planté. Je reprends. Fire & Forget vous parlera beaucoup Crazy Cars. Pas de problème, c'est la même chose. Enfin presque. Rappellez-vous Crazy Cars : vous roulez sur une piste sans fin. Très bien fait, mais un peu ennuyeux, non ? Sauf que maintenant, ce n'est plus l'ennui mais le stress. Deux cent cinquante milliards d'ennemis virgule douze vous tombent sur le dos à chaque virage. Pour s'en sortir, une seule solution, roulez vite) et tirez. Road and Fire... oups Fire & Forget possède une programmation irréprochable. Le jeu, que ce soit sur ST ou Amiga, est rapide, la voiture répond au doigt et à



CHOOSE YOUR CONFLICT PREPARE FOR BATTLE

l'œil, les graphismes (sauf la route et les côtes, un peu lustrées) sont superbats, malgré la grande vitesse de l'action. Au départ, le jeu semble infernal de difficulté. Après quelques parties, on s'accroche et on commence assez vite à progresser. De nombreux parcours différents vous sont proposés, et c'est vrai qu'on se laisse assez facilement prendre au jeu. Toutefois, on ne le conseillera qu'aux fans de l'arcade. Si vous aimez bien les jeux où il faut réfléchir un minimum, le moins qu'on puisse dire c'est que Fire & Forget ne vous captivera pas... Meilleur sur Amiga que sur ST, Fire and Forget est quand même une réussite. (Disquette Titus pour ST et Amiga, Adaptation prévue sur PC).

O.F.

LE MESSIE



Alléluia !

Si vous avez lu le numéro 12 de Micro News, juste avant les vacances, vous avez pu découvrir l'histoire de l'accouchement (laborieux) de ce compilateur. Nous n'y reviendrons donc pas d'avantage. Attachons-nous plutôt à l'événement en lui-même, car c'est vraiment d'un événement qu'il s'agit. Pensez donc : il y a enfin un compilateur basic sur CPC ! Et c'est encore ERE, toujours à la pointe de la technologie (depuis Crafton et jusqu'à Blood) qui a réussi ce tour de force. On peut d'ailleurs se demander pourquoi aucun éditeur n'avait encore sorti un compilateur alors que le ST, par exemple, en possède une

bonne demi-douzaine. Si plus est, le Messie a le grand mérite de se charger en mémoire écran et donc de vous laisser disposer de l'intégralité de la mémoire de votre CPC. Autre point fort, vous pouvez utiliser les instructions du 6128 avec un 464. Le plus appréciable est évidemment le gain de vitesse, mais quelques bonnes surprises dissimulées ici et là vous feront plaisir : très bonne ergonomie, jeu d'instructions supplémentaires, etc. Le gain de rapidité, d'après les tests que nous avons fait avec nos propres programmes, va de 4 à 13 suivant les cas. C'est plus qu'appréciable et vraiment génial dans certains cas.

Bon, on l'a attendu longtemps ce compilateur, mais franchement, je ne regrette pas. Même si vous ne programmez qu'une fois de temps en temps, il vous rendra de fiers services. De toutes manières, tous les possesseurs de CPC vont s'acheter, alors faites-en autant ou vous allez avoir l'air bêtes... Disquette Ere pour CPC

O.F.



Avec Le Messie cette image fractale est calculée et affichée deux fois plus vite qu'en Basic.

HUMAN HUDSON



L'équipée
sauvage

Quelques baraquements au milieu d'îles de sable et de rares palmiers... Sommes-nous au Japon, en Inde, ou au Far West ? D'après le chapeau du héros, on serait tenté de choisir la dernière solution mais bien des éléments du décor, typiquement asiatiques, recréent le mystère.

En tout cas, il faut se constituer une équipe, et vite ! Avec le bouton 1 du joystick, vous fusillez les méchants qui passent autour de vous ;



certain, en mourant, laissent tomber une barre d'or de valeur variable. Avec le bouton 2, vous faites apparaître une fenêtre de menu : Contact permet d'enrôler des passants dans votre équipe (vous n'acceptez pas...) ; Formation règle la disposition tactique de votre équipe, essentielle pour les batailles rangées ;



Status donne l'état de santé, de richesse et d'expérience du héros et de ses compagnons ; Leader permet de changer le leader de la formation ; enlém, Item fait apparaître une autre fenêtre, regroupant les objets en votre possession. Vous les achetez dans les boutiques du coin avec les barres d'or de vos victimes. Le jeu d'aventure-arcade idéal, simple, efficace. Affichage joli et clair, manquement agréable, trouvailles intéressantes. On s'amuse. (Cartouche Hudson Soft pour MSX).

J.M.M.

L.A. CRACKDOWN



Affaire de
dope à
Los Angeles

Voyant rouge : une nouvelle drogue synthétique vient d'arriver sur la côte ouest, en provenance de Hong Kong, le "Samadhi" (Mission : démanteler le réseau d'importation avant même qu'il



s'installe. Moyens mis en œuvre : un jeune loup de la police californienne que vous, le vieux baroudeur, vous suivez, pilotez et conseillez à l'aide de deux écrans vidéo et d'un émetteur. Affichage : les deux écrans vidéo (l'un montrant le jeune loup, l'autre son camion de surveillance) ; un plan géométrique des lieux ; un calendrier ; un écran d'investigation dans les fichiers de la compagnie d'informatique qui semble couvrir le trafic. Bien équilibré ? Certes. Mais l'enquête se déroule finalement à la façon Maigret ou Hercule Poirot, peu d'action, beaucoup de déductions,

d'indices, d'interrogatoires. On retrouve en partie l'ambiance de logiciels comme Meurtre sur l'Atlantique ou Déjà Vu. Un certain manque de modernisme, donc, par rapport au thème. Et une énigme vraiment très difficile... Pour les cas des jeux d'aventure policiers. Attention : Crackdown n'est pas traduit, mais les textes sont très restreints. (Disquette Epyx pour compatibles PC 256 K min.).

J.M.M.

TROLL



Médiocre

Troll est un jeu de tableaux qui va vous mettre la tête à l'envers. Grâce à votre joystick, vous devez diriger un petit troll sur une espèce d'échiquier. Chaque tableau est



constitué de deux échiquiers : un à l'endroit, l'autre à l'envers. Pour aller marcher au plafond, il vous suffit de pousser sur une petite pyramide qui fait faire à votre troll un triple saut périlleux aller simple du plus bel effet. Évidemment vous n'êtes pas seul, d'immondes lutins s'évertuent à vous compliquer la vie en construisant des murs sur votre parcours. Pour se défendre, il suffit de sortir un petit tour de sa poche et de le jeter négligemment sous les pattes de votre poursuivant. Ces trous vous servent aussi à changer de tableau une fois que vous avez touché la del et y est cachée. Car le but du jeu se limite à cette quête serratophile. Le jeu en lui-même est assez répétil et les graphismes pas très jolis. Les sprites, à cause de leur petite taille, manquent franchement de détails et le jeu au plafond n'ajoute que peu d'intérêt à ce logiciel très moyen. (K7 Outlaw pour C64).

M.S.

Softs POWER STYX

Le jeu qui rend fou



Au secours. Tout Micro News est occupé. Seul mon bureau résiste encore et toujours à l'envahisseur. Depuis que nous avons reçu Power Styx (via nos amis de Coktel Vision) sur Amiga, la vie est devenue bien dure pour moi : je suis obligé de défendre pied à pied mon bureau contre une meute sanglante de journalistes trop consciencieux qui veulent, eux aussi, lester Power Styx. Et l'idée d'abandonner le jeu ne serait-ce que trois minutes m'est franchement insupportable...

Power Styx est un jeu de con. Je suis désolé mais il fallait le dire. C'est fait. Autrement dit, le principe est extrêmement simple, comme c'est d'ailleurs souvent le cas pour les jeux géniaux (genre Tetris). Vous dirigez un petit bonhomme autour d'un cadre. A l'intérieur de ce cadre, un serpent se déplace. S'il vous touche, paf, vous're dead punk ! Le but du jeu est de l'encadrer en retréécissant de plus en plus son cadre. Mais attention, si le serpent vous touche alors que vous l'entomez, c'est de nouveau la mort. Chaque espace clos laisse apparaître une partie d'un dessin (y'en a pas mal et ils sont bons, merci Coktel). Mais il y a aussi des minigames, des ennemis supplémentaires, bref, c'est du délire. Mais c'est un jeu de con.

La preuve, il n'est pas facile de l'expliquer et il est encore plus difficile de s'en passer. Adapté



des jeux d'arcades que tout le monde connaît (Styx et Super Styx), je vois mal comment un fan d'Amiga pourrait s'en passer. Moi, j'en redemande !

Et bravo à Coktel de nous offrir un soft Amiga aussi bon à un prix aussi cool. (Disquette Coktel pour Amiga). **O.F.**

JET Catastrophe aérienne



Qui ne se souvient de Flight Simulator 2, qui est au simulateur de vol ce que Rolls Royce est à l'automobile : le must absolu, quelque chose qui s'approche du génie pur. Apparu d'abord sur Apple, F.S.2 a tourné sur IBM, C64, 800 XL, Mac et plus récemment sur ST et Amiga, deux versions absolument géniales, à la hauteur des immenses possibilités de nos 16 bits adorés. Hélas, trois fois hélas. Au lieu de vivre sur son immense prestige (et ses royalties qui ne doivent pas être minuscules non plus), Sublogic, créateur trois fois béni de Flight a créé Jet.

Jet est à Flight ce qu'un Panzer est à une deux-chevaux : au lieu d'un Cessna, vous pilotez un avion de guerre, un jet. Les versions précédentes de Jet, notamment Amiga, étaient somptueuses. Mais, et c'est ce qui déclenche mon courroux aujourd'hui, la version Atari ressemble à un tas d'immondices qui aurait, par

pur hasard je n'en doute pas, atterri sur une innocente disquette trois pouces et demi. Jet est vraiment un simulateur de vol au ras des pâquerettes. Et encore, de petites pâquerettes. L'animation possède une lenteur que je croyais ne plus jamais revoir depuis le jour où mon bon vieux ZX 81 a rendu l'âme. Mais, non content de se limiter à la vitesse d'un escargot apathique, l'animation se paye en plus la luxe d'être saccadée ! Disons même plus, entre deux images, il y a une bonne demi-seconde avant l'affichage. Incroyable. A mon avis, une toupe payée par un éditeur concurrent s'est infiltrée chez Sublogic pour saboter le soft, sinon c'est pas possible. Si je suis autant en colère, c'est que cette tare honteuse gâche irrévocablement un logiciel qui aurait pu être extraordinaire. Jet est en effet tout à fait comparable à Flight Simulator 2 par le nombre de ses options et le réalisme de son pilotage. Si l'animation avait été digne de ce nom (ou même simplement honnête), le soft aurait été superbe. La version Amiga est d'ailleurs de grande qualité. Mais fuyez plutôt que d'acheter la version ST. A la limite, c'est presque Sublogic qui devrait vous payer... (Disquette Sublogic sur ST). **O.F.**

MATA HARI



Espionne sexy

Qu'est-ce qui leur prend à tous ? Pendant longtemps, tous les héros des jeux micro étaient des mecs, des hommes, des vrais, genre Stallone et Schwarzenegger réunis. Et puis voilà que ça change. Il y a eu GOI avec son Great Giana Sisters (d'ailleurs excellent), Coktel Vision avec son sutureux Emmanuelle (qu'on attend impatientement) et voici enfin Mata Hari version CPC (la version ST est pour très bientôt). Réalisé par l'auteur de Billy la Banlieue, Mata Hari est un soft plutôt sympa. D'abord, la

scénario n'apporte presque rien aux deux jeux précédemment cités, si ce n'est quelques petites trouilles (la dynamite pour faire sauter les portes en est une). Elevator Action était un bon jeu et Mission Elevator un jeu génial :

Mata Hari se situe entre les deux. Très agréable à jouer, il pêche avant tout par des graphismes trop faibles (mais inhérents à la machine, je le répète), qui gâche une grande partie du plaisir. Reste un bon logiciel, qui vous séduira sans doute si vous n'avez pas vu les précédents. Et la version ST risque elle d'être superbe. Wait and see. (Disquette ou cassette Loriciels pour CPC, adaptation prévue prochainement pour ST). **O.F.**

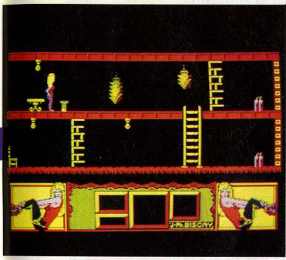
ARKANOID 2



Enfin sur ST !

Normalement, l'arrivée d'Arkanoid 2 sur ST aurait dû être signalée dans nos pages adaptations (je vous les recommande, d'ailleurs, elles sont très bien), mais un tel logiciel qui exploite si bien le potentiel d'une telle machine mérite un article complet. Si vous n'êtes pas d'accord avec moi, tant pis, c'est le même prix. Arkanoid 1 était génial sur toutes les machines. Arkanoid 2 est très bon sur les 8 bits, mais sur ST, c'est carrément du délire. Je n'ai qu'un seul reproche à lui faire, alors je le dis tout de suite, on sera débranché : l'animation de la boule est un peu saccadée. C'est fini pour les critiques parce que tout le reste est parfait :

graphismes encore plus beaux, parfaite animation des monstres, grand nombre de tableaux et surtout plein de nouveaux bonus inédits et parfois hilarants. A la limite, je ne vois même pas vous les décrire car leur découverte est un des grands plaisirs des premières parties. En tout cas, je vous promets de l'original et du réjouissant. Il est inutile d'en dire plus. Tout ceux qui avaient adoré le premier trouveront celui-ci dix fois meilleur, c'est garanti par la maison; visiblement, les programmeurs connaissent maintenant le ST sur le bout des doigts et ça se sent. Et si vous n'avez pas aimé le premier (ce existe !), essayez Arkanoid 2 si vous ne voulez pas mourir idiot... (Disquette Imagine pour ST). **O.F.**



pelite musique est très réussie. Les graphismes par contre bien ternes (4 couleurs pas toujours très bien choisies). Heureusement, on récupère un peu en finesse ce qu'on a perdu en couleur.

L'animation est, elle, de très bonne qualité. Disons même que notre espionne de charme à une démarche chaloupée et précise qui pourrait être envoûtante si notre bon vieux CPC était capable d'afficher des dessins un peu plus beaux.

En fait, il n'y a qu'un seul reproche à faire au jeu, par ailleurs prenant et amusant : son manque d'originalité. C'est un remake complet de Mission Elevator (lui même copié sur Elevator Action). Vous êtes dans un building, vu en coupe, avec des escaliers et des elevators (ascenseurs), vous devez trouver des objets variés en tuant des ennemis avec votre révolver. Pour éviter les fiascos, il est possible de vous baisser ou de sauter par dessus (un peu loufoque, non ? Vous vous voyez passer par dessus une ratole de kalashnikov).

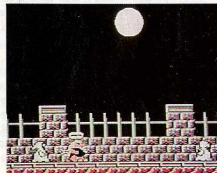


TO HELL & BACK



L'œil du malin

Fanatiques, hystériques, hérétiques tous à vos missiles, voici un soft miraculeux que l'on trouvera bientôt dans tous les catalogues informatiques. Le tout puissant dans sa grande miséricorde vient d'envoyer sa céleste lumière éclairer nos processeurs égarés par l'intermédiaire de son plus fidèle émissaire : l'archange Bertram. Un messie de choc qui devra affronter les nouséabondes créatures du Malin.



Votre divine mission, si vous l'acceptez, est de conduire l'archange Bertram dans les entrailles de la terre pour l'aider à y retrouver sa trompette et les tables de la loi dérobées par le prince des ténésaires en personne. Jusque-là, pas de quoi kamber en béatitude, le thème est original mais nous ne sommes qu'à l'aube de la création.



La lumière jaillit et l'on est touché par la grâce lorsque l'on découvre la technique de défense offensive de Bertram. L'archange distribue les points (bénis ?) dans la gueule des monstres infernaux à coups d'ardule. Il manipule cette lumineuse couronne comme un véritable freese-bee/boomerang (le nouveau sport qui fait fureur au 7è ciel) et qui ne laisse que peu de chances de rédemption aux créatures des arcanes.

Outre une musique d'enfer et des décors diaboliques baignés de la lueur blafarde d'une lune de sabbat, ce parcours pavé de mauvaises intentions vous fera vomir des volées d'injures blasphématoires. Et ne l'oubliez pas, ce jeu s'appelle To Hell & Back.

Disk CRL pour C64.

M.S.

IO



Arcades diaboliques

Aaaaaaaaaaargh, le mec qui a programmé ce jeu doit au moins être le fils du type qui a inventé la clé à sardine qui casse la petite languette en fer avant



qu'on ait réussi à ouvrir la boîte. Déjà, tout petit, il avait fabriqué le bilboquet sans trow.

C'est du vice. Si vous êtes du genre à filer une claquette à votre ordinateur quand un jeu vous énerve, appelez tout de suite le S.A.V. le plus proche. Du type "Fuck (school) them up" ? scrolling horizontal.) O est un jeu d'arcade qui va vous niquer la tête (ruiner les neurones). Bourré de sprites hyper nerveux, l'écran fourmille d'Aliens gavés d'antépéritamines. Rester en vie plus de 30 secondes tient du miracle.

Si vous êtes complètement masochiste, ce truc va vous procurer un plaisir lou. Sinon évitez, ne regardez même pas la boîte, ça fait les boules. On attend avec impatience l'interface qui vous balance des décharges électrique à chaque fois que vous perdez un vaisseau. Livrés sans les calmants.

(K7 Firebird pour C64).

M.S.

LES POMPEURS

Ah je me souviens, j'étais jeune alors... La scène se passe il y a quelques années. A l'époque où la micro exploitait et où il ne se passait pas une semaine sans que nous recevions une nouvelle machine. C'était le temps où la presse micro fleurait bon le parfum d'Hebdojournal. Snif. Ecraisons une lame. Paradoxalement, s'il y avait beaucoup de machines, il y avait moins de softs qu'aujourd'hui. Mais quand un jeu sortait on le testait à fond. S'il était nul, on n'hésitait pas à le dire (aujourd'hui non plus, d'ailleurs). Et s'il était bon, on y jouait des heures durant. Les machines reines de cette époque bénie étaient,

pour les jeux d'arcade pure et dure, le MSX et le Commodore 64. Avec des graphismes limités, ils réussissent à nous égarer des heures durant avec des jeux de tir, de guerre, bref des jeux d'arcade. Et poi, les revola ! Des années plus tard, des créateurs en mal d'inspiration ressortent les vieux thèmes pour en faire leur beurre. Et comble des paradoxes, c'est sur l'Amiga, la machine la plus puissante de nos jours, qu'ils nous sortent ces ressuscités éhontés. Quid ?

Tout d'abord, **Screamings Wings**, de Red Rat Software, inconnu au bataillon et qui risque de le rester longtemps s'il persiste à nous pondre des horreurs pareilles. **Screamings Wings** est un énème remake de 1942, à savoir un combat aérien contre des avions ennemis qui arrivent sur vous en masse via un scrolling vertical, le tout au-dessus d'un relief très quelconque. Seule évolution, on a ici affaire à des Migs, des Miroses, des F-15, bref, c'est tout moderne et c'est tout nul : animation catastrophique, collisions ultra-mal détectées, morts inopinées.

Les graphismes auraient déjà été jugés légers si y a deux ou trois ans sur un 8 bits, c'est tout

dire... On en sauvera uniquement la synthèse vocale, très morrante. Notez que c'est quand même un peu léger pour faire un bon logiciel. Allez, ça suffit comme ça, poube...

Passons au suivant, **Sarcophaser**, de Rainbow Arts. C'est un remake de Nemesis, sur MSX ; jeu de tir horizontal, avec plein d'ennemis dans tous les sens et surtout, surtout, des bonus pour accroître votre armement : triple tir, bouclier, etc. Le pompage est total, mais cette fois-ci, on s'en plaint moins : Nemesis était excellent, Sarcophaser reste trrrrrrr bon. Les graphismes sont de très bonne qualité. On prend toujours son pied à jouer, autant qu'avec l'original, c'est tout dire. C'est le summum du jeu d'arcade, avec cependant une



limite : la difficulté très élevée rend la progression plus qu'ardue.

Évitez à tout prix **Screamings Wings**, de Red Rat Software, mais pourquoi ne pas se laisser tenter par **Sarcophaser** ? Un bon moyen de [re]découvrir l'un des plus grands classiques de la micro-informatique.

OFFRE SPÉCIALE * RENTRÉE : 2 LOGICIELS GRATUITS!

SUPERBASE

Manuel d'utilisation en français de 260 pages

TEXTCRAFT PLUS

Manuel d'utilisation en français



*OFFRE VALABLE JUSQU'AU 30 SEPTEMBRE 88

POUR FAIRE FORT AVEC L'AMIGA 500

Pour faire fort dès la rentrée, COMMODORE vous offre, pour l'achat d'un AMIGA 500, deux logiciels GRATUITS :

SUPERBASE - Système de gestion de bases de données
TEXTCRAFT PLUS - Traitement de textes

Ce sont des logiciels tout de gamme, qui utilisent pleinement les possibilités de l'AMIGA : multitâche, multifenêtre, souris et menus déroulants, qualité graphique. Vous réaliserez ainsi des mixages textes/images que seul l'AMIGA peut vous proposer.

AMIGA 500, c'est le micro-ordinateur de l'efficacité, un super assistant pour démarrer l'année en beauté, un tremplin formidable pour exercer votre sagacité et vous initier aux applications majeures de l'informatique. Cette offre spéciale rentrée est disponible chez tout revendeur agréé AMIGA 500.

SUPERBASE : système de gestion de base de données relationnelles, permettant d'établir rapidement et d'utiliser facilement des fichiers, avec la puissance d'un logiciel professionnel. Manuel de 260 pages en français.

TEXTCRAFT PLUS : traitement de textes entièrement français particulièrement performant et convivial. Doté de 7 menus déroulants. Gère les en-têtes et imprime avec fusion de textes. Manuel en français.



150-152 AVENUE DE VERDIEN 93103 LES HAIGNEUX (AULNAY) TEL. 03.44.22.55

Tous nos produits vendus par Commodore France s'inscrivent dans une démarche globale pour une informatique responsable. Pour recevoir une documentation complémentaire, cochez la case correspondant à votre région. Nom : _____ Adresse : _____ Tel. : _____

I M A G I N E T A T I C S



Prive de son
trône, RASTAN se
battra à nouveau le corps d'acier à
travers les hauteurs qui ont débile à sur son
univers: LE FEU DES LONGS PERIODES,
DES CHAUVES-SOURCES GANTES, DES
SERPENTS, DES SQUELETTES VIVANTS et
les LEGIONS DE DIMANES. Pour finir tout
sur KARO, ANEGROMANCEN
MALEFICE, et un merveilleux paysage
identifié au DRAGON A PLUSIEURS
TETES, afin de répondre ce qui lui
appartient de droit. Pouvez-vous faire
face à tout cela?
RASTAN LE ROI GUERRIER
ASTUCIEUX ET CAPTIVANT (Crash)
LA BATAILLE RASTAN EST TRES
AMUSANTE ET GERBERSON,
ATTRAIT PENDANT LONGTEMPS
MEME POUR LES HASTIUS LES
PLUS ACHARNES DES
ARCHIVES
Commodore User!



Enfin, votre
passage à travers
la partie, sera redoublé d'obstacles, les
chefs de la troupe, les ennemis INFAME,
les SORCIERS, les RESSAIS, les
QUILLES, sur une nuit chaotique et laide
de New York, convertit par la participation
de l'acteur dans votre QUETE
PRESSIONNANTE (CHILLING QUEST) en vous
à traverser de Mr. TONY
LES GRAPHIQUES SONT EXCEPTIONNELS
ET FAUJEMENT LE BRUJAGE DANS UN
DESSIN ANIME (Zan 64)
CRASH EN VOUS
DE L'IDENTIFICATION
UN SUCCES ASSURE!
(Crash)



Caractéristique de l'époque,
Moteur puissant des données
à traverser les obstacles les plus difficiles en
jeu, à la fois à travers la partie et la partie
même... "ARKANOÏD" est un jeu de précision
vers la réussite et une grande réussite,
avec un joueur profond et réfléchi...
L'ARCADE DE DOH
UN SUCCES, JEU AMUSANT ET
LE PERLUMENT CAPTIVANT!
(Sinclair User)
"ALLEZ EN PRESIDENTATION VOUS ELLE
SPLÉNIDE A LA MISE EN VALEUR
D'UNES PERSANSES, JEU
CAPTIVANT, VITE RESSAIE
SUR D'OH" (Zan 64)
"ALLEZ Y C'EST SUI
LE CHAMP"
(Your Sinclair)



Licensed from © Taito Corp., 1985



Licensed from © Taito Corp., 1985

DESCRIPTION COMPLETE DES JEUX SUR 38 15
MICROMANIA - RETENDEURS POUR
CONNAÎTRE LES DATES DE SORTIE
EXACTES, TÉLÉPHONEZ
AUS 92 42 71 45

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL: 93 42 7145.



AMSTRAD CASSETTE
AMSTRAD DISK

Équipement éligibles pour LEM/
Amstrad PC & Compatible & Atari ST

PERSÉE ET ANDROMÈDE

Un soft médusant

Vous connaissez l'histoire, non ? Alors posez vos fessiers pendant quelques minutes et ouvrez vos oreilles, ça vaut son pesant de grains salés à mastiquer devant la télé. Persée est le fiston du Big Boss, Zeus, et d'une nénette appelée Danaé. Le grand père, Acrisis, à qui cette union devait pas trop plaire, enferma sa bru et le rejeton dans un coffre qu'il envoya à la baïlle. Manque de bol, Polydectes, un vicieux, les recueillit et tomba sous le charme de Danaé. Un sacré canon, j'vous dis ! Pour

sa chevelure composée de serpents, ses dents terribles et le fait que dès qu'elle jette un regard sur un être animé, celui-ci tombe raide, pétrifié comme une vieille callosité ! C'est au cours de ce voyage que Persée rencontrera une chouette gisquette, Andromède, qu'un vilain monstre voulait dépecer. Bon, y a encore des tas de fioritures dans l'histoire, genre bandes magiques pour traverser l'océan, sonnettes d'invisibilité et tutti quanti.

A votre disposition vous avez quatre icônes en bas de l'écran. A votre quinzaine, une pour les déplacements, une pour le mode carte qui vous mon-

verez dans la peau d'un caniche et vous n'aurez d'autre recours que d'aller vous faire voir... chez les Grecs !

Of courses !

Voilà en définitive un programme avec de grandes qualités, beau, léché, au scénario intéressant et instructif, mais trop peu souple et facile à mon goût. Un programme que les accros du genre se feront malgré tout une immense joie de "percer" en "dromède" et trois mouvements !

(Disquette Coktel Vision pour ST),
Alineé Venturos

PANDORA

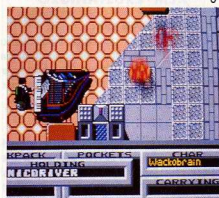


L'ordinateur fou a encore frappé

Tout a commencé lorsque Pandora, notre station d'exploration sidérale, est entrée dans le système planétaire d'Andromède. Les stabilisateurs rythmiques ont montré des signes de défaillance. Chaque jour nous découvrons des membres de l'équipage, morts sans raison apparente. C'est lorsque Pandora a modifié sa trajectoire pour retourner brusquement vers la Terre que nous avons compris ce qui ce passait à bord : l'ordinateur central de la station était devenu meurtrier... (NDR : Et le scénario du jeu avait tout piqué sur 2001...)

Votre mission de sauveur intergalactique va consister à désactiver un maximum d'éléments défaillants sur Pandora et à ramener la station sur Terre afin qu'elle soit examinée. Une fois dans le vaisseau, il va falloir trouver les cartes magnétiques d'identité qui vont vous permettre d'examiner les parties du

vaisseau à accès réservé. Sans identité, il est de toute manière impossible de survivre sur Pandora, qui est resté malgré tout très facile d'accès. Tout y est manipulé au joystick, et seulement au joystick : les déplacements, les prises d'objets et même les combats. Cevez-ci se déroulent d'ailleurs de manière assez origi-



nale : les coups se donnent avec la même technique que dans Leader Board. Il faut taper un bon moment pour que le coup porte vraiment.

Pandora se situe entre le simple jeu de tableaux et le véritable jeu d'aventure. Clair et bien réalisé, il devrait plaire aux aventuriers débutants ou à ceux qui ne conçoivent la micro qu'un joystick à la main. Si la version C64 est déjà très bonne, la version ST, encore toute chaude (elle vient d'arriver sur mon bureau) est vraiment excellente. Même si l'animation du personnage est un peu saccadée, le graphisme est superbe et le scrolling, même s'il n'est pas continu, est de bon niveau. Une belle réussite.

(K7 ou Disquette Firebird pour C64, Disquette pour ST).

M.S.

AMERICAN TRUCK



Une histoire de "gros cul" !

Ah, les grands espaces américains ! Ah, les énormes camions et les grandes autoroutes qui les traversent ! Toute une ambiance, que cette cartouche (japonaise) essaie de restituer... Assez



mal, hélas ! Car, en guise de grands espaces, vous aurez droit à un ruban d'autoroute monotone, vu d'avion, avec quelques maisons sur les bords. Et en guise d'énorme camion, vous vous contenteriez d'une sorte d'obus ou de suppositoire qui endure. En plus, le jeu est immoral : vous gagnez des points en jetant les autres voitures dans le fossé, et en roulant à l'embouteillage, bien au-delà de toute limite de vitesse... Il semble que la sécurité routière ait oublié de sponsoriser ce logiciel ! Pour le reste, la simulation est d'un réalisme criard. Car les premiers kilomètres sont amusants, faciles, on est tout content de conduire un gros camion. Mais par la suite, bonjour l'ennuï ! Conduite monotone, sans intérêt, les kilomètres - pardon, les miles - s'égrèneront tristement... Bref, exactement ce que doit ressentir un camionneur américain sur son trajet habituel. Mais est-ce bien ce genre de sensations que l'on recherche en enfilant une cartouche dans son micro ?.

(Cartouche Telenet pour MSX).
J.M.M.

THE FURY



Venez tourner sur l'anneau de la mort !

Voilà une règle appétissante ! Des courses de voitures sur un anneau galactique, rapides et violentes, où l'on choisit tout... Trois types de courses : vitesse, avec une distance minimale à parcourir ; lutte, avec un nombre minimal de bolides adverses à détruire ; "cha", avec une voiture à poursuivre. Vous choisissez aussi votre modèle, selon ses caractéristiques de vitesse, d'accélération, de freinage, de résistance, d'armement, etc. Enfin, les primes que vous ramenez vous permettent d'acheter un modèle supérieur ou une nouvelle batterie d'armes.

Impatience...et déception dès le premier char-



gement ! La course se déroule sur une piste ridicule, sans effet graphique de vitesse, avec des voitures toutes semblables, qui ressemblent à des dessins d'enfant. Les fenêtres qui indiquent le classement et la position des autres voitures sont proches de l'illisible. Quant au bruitage, il m'a été merveilleux un mixer fatigué. Bref, le jeu est aussi lamentable que le livret de règle est attachant. Heureusement que vous avez eu la carte à jouer : vous l'avez échappé belle !
(Disquette Martech pour Amstrad CPC).
J.M.M.



éloigner le marmot, il lui confia un truc assez simple quand on y pense : ramener la tête de Méduse, une des trois Gorgones. La Méduse est un être au caractère charmant si on oublie

tera l'endroit atteint, et une dernière pour passer en mode texte. Etant donné le genre, c'est ce mode qui sera privilégié pour les dialogues et c'est là que ça commence à concier quelque peu : l'analyseur de syntaxe a dû recevoir un coup de Méduse car il est raide comme de l'amidon. Si vous sortez de la structure (verbe infinitif + complément), bonjour le no comprendo senor !

Les fonctions habituelles sont présentées avec en plus trois touches prédefinites : voir les issues possibles, voir les lieux, voir le score. Pour bien débiter, il faut évidemment laisser la jeune pour aider Kati, la vioque, et lui dire qu'on recherche Méduse. Ensuite, il faudra se diriger au nord vers la demeure d'un mec qui vous posera des questions. Tâchez d'y répondre avec discernement, car sinon vous serez retrou-



Les CPC sonnent l'AMCHARGE !!!



Où ?

Cela se passe sur le 3615 et ça nécessite un mini-él, un câble de liaison et un logiciel de chargement. (Un kit de chez Azursoft est vendu 99 F + 15 F de port, comportant le soft, le câble et une notice). Le principe de ce service est simplissime : vous tapez 3615, code AMCHARGE, vous tombez sur un serveur et après deux envois vous avez accès au télé-chargement des logiciels.

Téléchargement ?

Par l'intermédiaire de vos zinzins téléphoniques et d'un CPC en forme, vous pouvez transférer des logiciels du commerce à choisir parmi une centaine de titres. 80 % sont en vente, les autres (en général les plus récents) sont uniquement en location.



Ca coûte ?

Forcément ça coûte ! Mais pas autant qu'on pourrait l'imaginer puisque vous ne payez que le prix de la connexion pendant le transfert. Par exemple, si vous voulez vous payer WIZBALL, un jeu d'action très valable, il faudra compter environ 18 minutes de chargement et deux minutes pour s'orienter sur le serveur. Faites vos comptes : à 0,98 F minute, vous aurez dépensé 20 F pour un bon budget AVEC LA NOTICE (enfin une vraie notice !). Comptez en moyenne 15 minutes par logiciel.

Ya quoi ?

Et bien il y a un peu de tout, c'est-à-dire des étonnés, des vieilleries et quelques joyaux étonnants qui permettront de se faire une bonne

logithèque à peu de frais. Ouvrez les guillemets, je vous cite quelques titres parmi les meilleurs :

Alien 8, Arkanoïd, Barbarian (Wahou !), Caudron 1 et 2, Dan Dare, Head over Heels (l'adore !), The Goonies, The way of the Exploding Fist, Wizball. Comme étron je vous cite Munchman, celui-là est particulièrement odoriférant !

Des questions ?

Je m'interroge : est-ce simplement un super coup pour Sugar ou bien l'annonce d'une cassure nette, radicale dans les mœurs du microcosme communico-informatique ? Je réponds immédiatement : sûr Billy, ce c'est un coup. Mais le Susacre n'est pas seul, car il a bien lui que les éditeurs soient partie prenante pour fournir la matière.

Songez, d'autre part, qu'après le départ de Master-Tronic dans le domaine du budget en France - budgets qui n'ont jamais vraiment bien marché chez nous - il reste peut-être une place à prendre. Tiens, y aurait-il un gros distributeur là-dessous ?... Je m'interroge encore : est-ce une réponse au piratage ? Peut-être,

car pourquoi pirater un soft quand on sait qu'on l'aura dans quelques semaines, tranquillement, légalement et avec toutes les instructions pour y jouer. Peut-être pas, puisqu'on peut consulter les notices voire les imprimer, sans acheter aucun des jeux proposés. Vous voyez ce que je veux dire ? Un des gros intérêts est bien entendu de pouvoir louer les derniers jeux parus. Mettez vous à trois ou quatre, vous pourriez essayer tout l'après midi "Beyond the Ice Palace" ou "Nebulus", pour quinze bouilles le prix d'un litre) et vous ne l'achèterez que si

vraiment ça vaut le coup. N'oublions pas non plus les banlieusards et la Province. Plus besoin de sauter par dessus le portillon pour aller voir une démo à Paris, je m'la charge direct' at home et en plus j'économise !

Et ensuite ?

La véritable révolution informatique est peut-être en marche si les éditeurs adoptent ce style de diffusion pour d'autres machines. Ce qui est évident par contre, c'est que les namans auront une vie encore plus éphémère que d'habitude. Tant mieux ! Si cela ne leur fait qu'améliorer la qualité des jeux, ce sera déjà ça de gagné !

A suivre...

P.B. LEAUD

Pour obtenir le kit, écrivez à AMCHARGE, BP 36, 06561 VALBONNE CEDEX ou téléphonez au 93.42.57.12



MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, bd Saint Germain, 75005 Paris - Tél.: 43.29.40.04

IMPORTATEUR
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF KONAMI - HAL

DEMANDEZ
NOTRE
CATALOGUE

ORDINATEURS MSX

MSX1	
CANON V20	950 F
SONY HB 75 F	990 F
YAMAHA IYS 503	790 F

+ 3 cartouches de jeux

MONITEURS

Moniteur Philips	
Couleur	1 990 F
Monochrome	990 F

LECTEUR DE DISQUETTES

Sony HBD 30W (720 K)	
2e drive	1 590 F
Disquettes 3 1/2	190 F
MF/2DD (boîte de 10)	

MUSIQUE

NMS 1160, clavier musical	1 190 F
NMS 1205, music module	790 F

MANETTES DE JEUX

Tir automatique :	
Quickshot 2	129 F
Pour jeux de sport :	
Quickshot 5	129 F
Hyper shot	99 F
Joyball	190 F
Souris (Philips)	360 F

MSX2

Philips NMS 8220	1 750 F
MSX2 sans lecteur de disquettes	
Philips NMS 8245	3 490 F
MSX2 avec lecteur de disquettes 720 K, livré avec logiciel EASE : Wordpro, DataBase, Calcform, Charts et Designer +	

IMPRIMANTES

Sony PRNC 41, table	
tracante 4 couleurs	990 F
Philips NMS 1421	2 290 F

LECTEUR DE CASSETTES

Philips VY 0030	350 F
-----------------	-------

IMPORTATION SPÉCIALE

Super Laydock : 2 mégas	345 F	Ninja Kun : mégaram	290 F
Rastan Saga : 2 mégas	345 F	Scramble Formation : 2 mégas	290 F
Druid : mégaram	290 F	Topple Zip : mégaram	290 F

DISQUETTES MSX2

L'Affaire	190 F
Hydride	190 F
Les Passagers du Vent	190 F

CARTOUCHES à 149 F

Circus Charlie, Comic Bakery, Dunkshot, Hole In One, Mopiranger, Rollerball, Super Billards, Time Pilot.	
--	--

CARTOUCHES MSX2

Eggerland Mystery 2	230 F
Hole In One Special	230 F
Metal Gear	290 F
Vampire Killer	290 F
Home Office Tableur et Graphismes	590 F

CARTOUCHES MSX à 230 F

Bosconian, Dig Dug, Football, Game Master, Hyper Rally, Hyper Sport 3, King's Valley, Knightmare, Nemesis 1 ou 2, Penguin Adventure, Ping Pong, Q Bert, Road Fighter, Tennis, The Goonies, The Moze of Gaiious, Yie Ar Kung Fu 2, Eggerland Mystery 2.	
--	--

CARTOUCHES à 190 F

Antarctic Adventure, Athletic Land, Choplifter, Eggerland Mystery, Green Beret, Hole In One Pro, Hyper Sport 1 et 2, Lode Runner, Tiger Base, Magical Kid Wiz, Midnight Brothers, Sky Jaguar, Space Camp, Super Cobra, Track & Field 1 ou 2, Yie Ar Kung Fu.	
--	--

CARTOUCHES à 79 F

Pig Mock, Dragon Attack, Mr Ching, Step Up, Space Moze Attack, Muu.	
---	--

Bon de commande à découper puis à retourner accompagné de votre règlement par chèque bancaire à :
MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE, 49, bd Saint-Germain 75005 PARIS

Quantité	Référence	Prix unitaire	Prix total	Nom
				Prénoms
				Adresse
Frais de port :		Total :		Téléphone

*35 F pour les logiciels, 90 F pour les ordinateurs, périphériques

MINI-PRIX sur Amstrad CPC



THAI BOXING

De la boxe Thai ? Oui : un mélange bizarre de savate, de judo, de karaté et de boxe ! Vous n'arrivez pas à imaginer ? Alors achetez cet excellent soft : les décors sont somptueux, les combats sont fabuleux, très simples (16 positions selon les directions du joystick, bouton rouge appuyé ou non), et complètement inhabituels. Et il y a de quoi faire, avec huit niveaux de jeu successif et des adversaires très pervers...

QUESTOR

Un vaisseau à piloter dans des catacombes, des monstres qui surgissent de partout, des perles magiques à ramasser, une clé géante à voler, un garde très méchant à découper en rondelles, et une princesse ravissante qui sera totalement à votre service quand vous l'aurez délivrée... La

routine ! Et si au moins le graphisme était un peu recherché... Un mini-prix bien triste, qui vaut à peine plus que son miniprix !

ACTIVATOR

Et nous voici cette fois à bord d'un immense vaisseau spatial. La règle de jeu ne varie guère par rapport au programme précédent, mais Activator est joliment dessiné, bien conçu en difficulté et en progression du jeu, et il rappelle à sa façon le très bon Metroid sur console Nintendo. C'est une référence ! Franchement, à prix égal, c'est un superbe logiciel, dont vous auriez tort de vous priver.

JUMP JET

Adaptation d'un programme MSX, Jump Jet vous place sans attendre aux commandes d'un porte-avions américain. Vous devez détruire de dangereux terroristes réfugiés dans une île du Pacifique truffée de pièges, qu'ils défendent avec des chasseurs ultra-perfectionnés et une sacrée batterie de missiles sol-air. Un jeu difficile, car il faut gérer décollages et atterrissages, piloter au-dessus de l'île, repérer la base des avions, envoyer un bombardier escorté, etc. Un bijou d'action et de stratégie. (Cassettes The Micro Selection pour Amstrad CPC).

J.M.M.

ROBOT-WRES 2001



Tape plus fort, je sens rien !

Ils sont fous, ces japonais ! Pouvaient inventer un jeu qui allie la violence subtile des arts martiaux, l'embarras des combats spatiaux, et la brutalité bestiale du



catch ? La réponse est oui ! Ces robots sont des catcheurs intergalactiques, des durs de durs, avec cuirasse, laser, décharges d'électrons, acies ou litane, etc. Ils savent aussi se balancer des coups terribles, au corps-corps... Infernal ! A vous de devenir le champion universel, en apprenant d'abord à maîtriser plus de 30 mouvements d'attaque et de défense, en devenant la tactique de l'adversaire, et en gagnant des armes au fur et à mesure des victoires... L'animation est excellente, les phases de combat très variées, et les méchants valent le coup d'être affrontés ! Le plus spectaculaire : au bout de six duels, la phase spéciale de catch en apesanteur, tabuleuse ! A noter qu'on peut aussi tabasser un ami : c'est tellement meilleur... Du grand MSX. (Cartouche Micronet pour MSX1/MSX2).

J.M.M.

CARD SHARKS



Poker d'enfer

Et une nouvelle compilation de jeux de cartes, une ! Prenez donc une chaise et asseyez vous à la table de jeu. Ambiance plutôt Las Vegas, un croupier stylé vous propose de choisir entre 3 grands classis-

ques de casino : Poker, Hearts, BlackJack. Vous connaissez probablement déjà les règles du BlackJack, le poker quant à lui vous propose différentes variantes : le classique 5 cartes, le Stud à 7 cartes et le Texas Hold'em. Le Hearts est un jeu très joué en famille aux États-Unis, une sorte de belote ou il ne faut pas ramasser de cœurs. Très sympa à jouer.

Les principales différences entre Card Sharks et ses concurrents se ressentent autour de la table. Premièrement les trois jeux se jouent à quatre (3 plus le croupier ou BlackJack) et les trois autres joueurs sont tellement vivants que l'on arrive à oublier que l'on joue contre un ordinateur. Vos adversaires sont super : Luigi l'Italien au bras porté un peu long, la charmante mais dangereuse Lady Vanderbilt au troublant battement de cils et Milton, une



espèce de Woody Allen qui ne paye pas de mine mais qui joue très bien. Ces trois là ont des têtes qui s'allongent quand ils perdent ! Pour les parties au sommet c'est avec Ronny, Gorby et Maggy que vous taperez le sili-cium. Au total une bien belle simulation de jeu de cartes comme on aimerait en voir plus souvent.

(K7 Accolade pour C64).

M.S.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION DE MSX NEWS

PORT
GRATUIT

PRIX DU N° : 19 F. - Sauf MSX NEWS N°1 : 7 F.

MSX NEWS N°1 : L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers batch, Meurtres sur l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, Magical Kid Wiz, Lode Runner, The Goonies, Illusions, Twin Bee, Midnight Brothers, les jeux de rôle, etc.

MSX NEWS N°2 : Panguin Adventure, Vampire Killer, Dracula mode d'Amiibo, Rambo, Green Beret, les jeux Namco, l'Héritage, Kid Kid, Les Passagers du vent, l'Affaire, Regate, le DOS, le Sony HRC-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippots, Dumkshot, B.D. rôle : Le Mort-Vivant, etc.

MSX NEWS N°3 : Les Monstres attaquent, Hole in One Pro, Knightmare, Evergland Mystery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, le Procasseur Vidéo V9938, transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper, Designer, listing : 20 000 K sous les mers, B.D. : Un Rock d'Entier, etc.

MSX NEWS N°4 : L'Oiseau de Feu, Samourai, King Kong 2, Super Rambo Spécial avec le plan complet, Zanac, Arkonades, Come on Picot, Future Knight, Alpharoid, Space Shuttle, Break-in, Skooter, Planète Mobile, Ping-Pong, Hyper Sports, adressez vous des registres du V9938, Basic récursif, listings : 20 000 K sous les mers (suite) + mission spéciale, B.D. rôle : jouez au loup-garou, Aackotext, Bilan Plus, Phitel, Max Headroom, etc.

MSX NEWS N°5 : The Maze of Gallios, Qbert, TNT, Hydride, Metal Gear, Relics, Beach Head, pratique du MSX2, CD-1, le retour des consoles de jeux : Sega, Nintendo, Atari, clavier Philips et Music Creator, MX Text, Soft fonction, V9938 : adressage de la RAM, Logo, MSX dans les airs, listing : Para, B.D. : Hard-Soft, top secret, etc.

Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de : SANDYX - 20, passage de la bonne graine - 75011 Paris. LE PORT EST GRATUIT.



THE WAY TO VICTORY



**Rambo,
Commando,
Green Beret :
tout à la fois**

Vous ne serez pas dépayés en découvrant cette cartouche : un gros costaud armé d'une grosse mitraille monte seul à l'assaut d'une succession de forteresses défendues par des incapables, puisqu'ils sont très nombreux mais finiront tous par se faire massacrer... Des logiciels sur ce thème, on en connaît beaucoup, Commando en premier. Et pourtant, The Way To Victory apporte quelques petites nouveautés mirabolantes : comme cette étrange région géométrique du niveau 2, avec ses blocs de bâtiments qui dissimulent des ennemis. Leur rythme d'apparition est presque fixe, il suffit de le trouver pour balancer les prunexaux au bon moment. Pas mal non plus, ces fosses du niveau 3, d'où jaillissent des soldats qu'il faut dégommer comme dans un tir de boïre.

Plus fou encore, ces deux karatékas du niveau 4, qui vous délient et battent les pas

sage, et que nous n'avons toujours pas réussi à vaincre...

Si vous voulez un grand classique de jeu de tir sur votre MSX, voici la cartouche idéale. Avec toute une série de petits "mysts" qui font la différence...

(Cartouche ASCII pour MSX1/MSX2).

J.M.M.



dessins de Sierra sont simplifiés, autant ceux que vous offrent Mirrorsoft sont détaillés, souples en animation et précis.

J'le dis pas la crise quand je m'e suis vu courser par trois hommes des cavernes. J'ai moulu beaucoup avant de comprendre qu'on pouvait leur échapper en volant un planeur dans leur village et en plissant au dessus de la rivière où que j'ai trouvé un second zine et un briquet pour faire fuir le scorpion à côté de la jeep qui empêche qu'on touche au squelette. [C'est-à-dire des indices ça, man !]

N'empêche que maintenant je piétine, je suis pas arrivé à franchir la palissade, et à prendre de l'essence ni à boire démanter la jeep. Et j'le dis, man, c'est vrai que vrai, c'est dur, et c'est rien de le dire. Quand je regagne ma paillasse à trois plombs du mal, je crève, man, et j'ajouterais qu'un truc, le premier qui m'envoie une solution, même incomplète, pour ce jeu super, j'ai du offrir... un slip ? Non, man. Un short ? Pas du tout baby. Un bermuda ! Ouais, man, juré ! [Disquette Mirror Soft pour ST et Amig].

Mister Venture (désespéré)

RETURN OF JELDA



**Tir sur cibles
fractales**

Au premier abord, on s'attend à un logiciel très, très banal. Pilotez d'un vaisseau au-dessus d'un territoire ennemi, chasseurs adresses à intercepter, installations à détruire au sol. La routine, quoi. Heureusement, l'affichage original du programme sauve ce scénario : si le vaisseau que

vous pilotez est en couleurs, un gros sprite habituel mais réussi, tout le reste du décor est par contre réalisé en graphisme fractal. C'est-à-dire des objets en perspective, transparents, dessinés juste par leurs lignes de contours, et qui évoluent en trois dimensions dans l'espace. Il ne s'agit pas d'un exploit technique, loin de là, mais il en résulte des écrans à la fois détaillés et très esthétiques, qui rappellent certains simulateurs de vol.



Par ailleurs, le jeu est réglé par trois paramètres : une distance à parcourir, un temps minimal à effectuer, et un score calculé en fonction des chasseurs et des installations détruites. Le tout se tient bien, et aurait encore été amélioré par des bruitages plus spectaculaires.

(Cartouche Carry Lab pour MSX2).

J.M.M.

BETTER DEAD THAN ALIEN



**Martiens
go home !**

Vous vous rappelez les petites bêtes vertes ? Celles qui lançaient des bombes pendant que vous vous planquiez sous des maisons qui, petit à petit, s'éroulaient ? Le Space Invaders, oui, c'est ça, vous y êtes. Et bien B.D.T.A. c'en est un. Comme je vous le dis ! Mais attention, si vous admettez qu'il y a une différence de génération entre une baston à ras le carrelage et un bon confit nucléaire ou entre un minable casse-briques et



Arkanoid 2, alors vous admettez immédiatement B.D.T.A. dans la catégorie Invaders de qualité supérieure. D'abord il y a l'option deux joueurs, autrement dit on peut se mettre à plusieurs, dans le même tableau, casser de l'extra-terrestre. Ensuite le jeu est beaucoup plus varié : vagues d'envahisseurs de toutes

formes, métriques, gros alien à dégommer en tapant 40 coups de laser, alien mutant aux yeux verts lâchant des capsules qui permettent d'obtenir des bonus : boucliers, tir à répétition, tir double, etc. Ensuite, avec un code, la possibilité de repartir au dernier niveau atteint. (Moi je suis allé jusqu'à la planète POTATO). Le tout baigne dans un humour déstabilisant, du genre le rire qui lui salive votre pititeuse prestation ou bien les écrans de passage de tableaux avec des messages comme : "Euh, je crois que nous ne sommes pas seuls !!" ; "Nom de Dieu, qu'est-ce que j'ai été chose ?". En définitive, voilà un joli bon casse-invaders bien soigné et sympa. A vos joysticks !

Disquette Electra pour ST.

Alien Man

SKRULL



**Glaive toi
et marche**

Cest l'histoire d'un mec, blanc, normal, sauf qu'il a pour tout vêtement un slip en peau d'ours et qu'il manie dans sa main droite une épée tranchante avec deux moulines possibles pour sa Durandal : un balayage horizontal à vous débarrasser définitivement de toutes vos caries ou un empilage vertical qui vous rappelle que les mollusques vont toujours par deux. Il a suivi aussi un entraînement spécial à l'Opéra de Pékin si l'on considère la facilité avec laquelle il exécute le saut périlleux arrière suivi d'un léger coup à péter à terrasser un buffle empâté et le saut périlleux avant d'une longueur d'un tiers d'écran.

Disquette 16/32 pour ST.

Barba Ventura



R.C. PRO-AM



Bing, bang, boum, paf !



PINBALL



Flipper pas flippant

Un flipper vidéo ? Mélangé... Et pourtant, celui-là est réussi. Peut-être parce que le plateau de jeu se répartit sur

deux écrans. En haut, vous trouvez des pingouins qui défilent et qu'il faut toucher, un couloir à (gros) bonus, et trois petites portes. Deux flippers permettent aux plus habiles de maintenir longtemps la bille dans cet écran. Mais elle finit toujours par passer dans l'écran du bas : des cartes à retourner permettent de former des combinaisons, il y a des cibles et des bumpers, tout ce qu'il faut... et deux flippers autour de la sortie définitive de la bille ! On ajoutera un troisième écran, une phase bonus spéciale, sorte de mini-jeu d'arcade très difficile pour accumuler des points supplémentaires. Certains détestèrent cette cartouche, mais nous, on l'aime beaucoup. Graphisme réussi, rebonds de la bille parfaits (deux vitesses), et flippers nerveux à souhait. En outre, les possibilités de combinaisons sont très nombreuses et bien calculées. De tout bon.

(Cartouche Nintendo).

J.M.M.



J.M.M.

vous... Alors, qu'est-ce qu'on leur fait, aux méchants ? On leur tire dessus, avec les missiles, les fusées ou les mines qu'on a pu ramasser sur la route ! Des durs à cuire, ça les retarde seulement... Alors il faut faire mieux ! Ne pas manquer les "zippers", par exemple, qui vous lancent soudain à une vitesse folle : attraper la "roll cage", qui vous rend indestructible ; ou encore ramasser les bonus qui vont améliorer votre voiture, lui donner une accélération turbo, augmenter la puissance maximale du moteur, ou renforcer l'adhérence des pneus. Le truc des rois : collecter les lettres NINTENDO au fil des courses pour obtenir une super-voiture ! Bref, RC PRO-AM, c'est complètement dingue ! Le programme de pilotage le plus amusant, le plus farfelu, que nous ayons jamais eu. Chapeau !

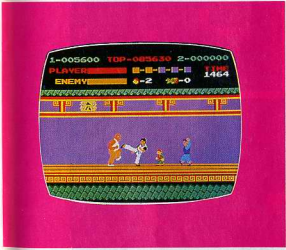
(Cartouche Nintendo).

KUNG FU



Baston au palais du Dragon

Une petite amie enlevée par des malfrats et gardée prisonnière dans un palais, voilà du boulot pour vous ! Cinq étages à graver avant de la retrouver, cinq étapes pour montrer toute votre maîtrise du Kung Fu contre des "grippers" (voyous nombreux mais abattus d'un coup de pie), des lanceurs de couteaux (vous serez bien inspiré de vous baisser ou de sauter avant de les frapper), et des nains étranges et très étonnants. Ça barde sans arrêt, et vous devez parcourir une certaine distance sans succomber avant de vous mesurer à un Maître, gardien du passage à l'étage supérieur. Dans l'ordre d'apparition à l'écran : un as du bâton, un



manique du boomerang, un géant bête et fort, un magicien dont le corps se disperse, et Monsieur X, le chef du gang. Après, c'est la victoire et les embrassades éternelles ! Des bombes qui tombent du plafond, lâchant du feu ou des serpents, des dragons et des abeilles venimeuses viennent pimenter l'ambiance. Du kung fu classique et efficace, pas très dur.

(Cartouche Nintendo).

J.M.M.

URBAN CHAMPION

Ne visitez pas les égoûts...

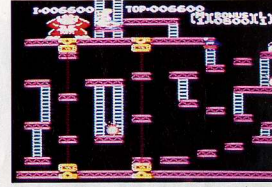
Une bonne bagarre de rue, rien de tel pour vous mettre en forme ! La disposition des lieux est bien particulière : trois boutiques qui se suivent, un bout de trottoir devant chacune ; c'est là que vous allez combattre, entre deux bouches d'égoût - ouvertes l - de part et d'autre de l'écran. Votre adversaire, que vous combattez à coups de poings et de pieds (directions du joystick), essaie de vous attirer et de vous faire reculer dans votre bouche d'égoût. Comme vous êtes un dur, vous essayez de faire la même chose. Si le combat dure trop longtemps sans vainqueur, une voiture de police arrive, qui embarque le plus faible des deux bagarreurs. Celui qui pousse l'autre dans la bouche d'égoût



gagne le round. Trois boutiques, trois rounds : si vous avez gagné au moins deux rounds, vous avez le droit de passer au niveau suivant. Urban Champion n'est pas compliqué, et ne bénéficie pas d'un graphisme exceptionnel. Le principe de jeu est quand même drôle, rapide, et très animé. Le combat se déroule contre une série d'adversaires gérés par la console ou contre un ami. Le deuxième mode est plus intéressant.

(Cartouche Nintendo).

J.M.M.



DONKEY KONG

Un vieux singe qui fait des grimaces...

Oh là là ! Le vieux jeu ! Donkey Kong, on y jouait déjà sur la console Atari, sur la Matel, sur la Coleco... Alors pourquoi une vieillerie pareille sur la Nintendo ? Résumons le jeu, pour ceux qui n'étaient pas nés quand il a été créé : un singe à la King-Kong a enlevé la petite amie de Mario au sommet d'un échafaudage ; Mario, sous votre habile conduite, tente l'escalade pour récupérer la malheureuse ; le grand singe lui balance des tonneaux et des



boules enflammées sur la tête ; avec un peu de timing, il est possible de les éviter... Marrrant, très marrrant. Mais plutôt déposé... Et surtout, surtout, aucune amélioration graphique par rapport aux versions des vieilles consoles ! Vous comprendrez donc que nous n'explosons pas d'enthousiasme... Une cartouche qui peut être achetée en tant que pièce de collection. En 2534, elle vaudra cher !

(Cartouche Nintendo)

J.M.M.



FANTASY ZONE THE MAZE



Le glouton achète des armes !

La saga Fantasy Zone se poursuit. Surprise : pas d'exercices de tir périlleux, de pilotage acrobatique entre des nuées d'ennemis surréalistes, plus de bosses à détruire, de monstres à transpercer... Juste des laby-



labyrintes sans grand rapport avec les jeux précédents ? Mais ne boudons pas notre plaisir : après tout, le Pac-Man, c'était bien bon, et en voici une nouvelle version marrante. Rien d'autre à dire. (Cartouche Sega).

J.M.M.

METROID



A la poursuite du cerveau vert

Ah, voilà un jeu d'aventure qui ne plait pas à tout le monde. Dans Metroid, l'ambiance est plutôt "hard" : le héros est un guerrier sauvage, en cuirasse électro-

que, armé jusqu'aux dents ; il évolue dans une immense forteresse souterraine aux murs sombres et humides (aussi glauques et organiques que dans Alien) ; et il cherche à atteindre et à détruire un cerveau géant, monstrueux, tout vert, qui polipède, et qui se défend bec et ongles... Auparavant, il va falloir traverser d'inquiétants couloirs, plonger dans des puits, escalader des fosses vermineuses, et surtout rendre une petite visite à quatre monstres terrifiants, tapis au fond d'une salle. Un jeu abominable donc, qui réclame des nerfs d'acier, car la provision de points de vie du héros est absolument ridicule, chaque contact avec les êtres répugnants qui traînent ou rampent decalé coûte très cher, et il y a de véritables heures, comme ces pinçons d'écrivains qui se décrochent du plafond pour descendre l'étrangler !

On ne conseillera donc pas cette cartouche aux joueurs sensibles, qui risquent de continuer à y jouer pendant leur sommeil ! Un seul signe de pitié de la part du programmeur : des mots de passe pour reprendre l'aventure plus loin quand on a franchi certaines étapes. Hélas, les étapes sont effroyablement longues ! Enfin, ne prenez pas peur, et saluez connaissance avec les Kraid, Ripper, Krates Geneta et autres Zebbo, vous ne les oublierez pas de sitôt ! (Cartouche Nintendo).

J.M.M.



rinthes. Avec en fond les décors du Fantasy Zone 1, d'accord. Mais quel rapport avec ces labyrintes à la Pac-Man, qu'il faut vider de leurs pièces d'or tout en évitant les monstres qui patrouillent ? Certes, on retrouve les principes de base du jeu : avec les pièces d'or, vous marquez des points, et vous pouvez surtout acheter ces fameuses armes de Fantasy Zone, le Beam, le Laser, les Big Wings pour accélérer, les Ultra-Bombes, etc, bref de quoi se défendre contre l'ennemi. D'ailleurs, comme dans le Pac-Man, ils naissent au milieu du labyrinthe : vous pouvez retarder leur apparition en passant sur leur point de naissance de temps en temps. Il vaut mieux, car plus le temps passe, plus ils sont nombreux et rapides. Au bout d'une minute, vous n'avez plus aucune chance de vous en tirer. Bon. C'est amusant, très amusant même à deux joueurs en concurrence. Mais n'y'a-t-il pas une légère malhonnêteté à profiter du renom de Fantasy Zone pour promouvoir un jeu de



WILD GUNMAN

Il était une fois dans l'Ouest



Ce jeu est idiot. Complètement idiot. Il se pratique avec le pistolet Nintendo. Vous vous mettez face à l'écran, debout, le bras pendant, le pistolet à la main. Sur fond de cactus, un bandit apparaît. Un mexicain avec un grand sombrero, par exemple. En haut de l'écran, vous voyez un chiffre. C'est le nombre de dixièmes de secondes au bout desquels le bandit va vous tirer dessus. C'est un duel : vous devez dégainer, viser, tirer et toucher l'ennemi. Question de réflexes. Question de sang-froid aussi : interdit de fusiller le malheureux avant qu'il ait montré un premier signe d'hostilité, traduit par un flash dans les yeux. Bref, c'est aussi absurde qu'hilarant. Il y a des

bandits lents, qui tirent après une seconde et demi, et des super-rapides, qui dégagent en trois dixièmes de seconde ! Une seconde version du jeu fait arriver simultanément deux bandits, qu'il faut exterminer tous les deux. Et souvent, ils ne tirent pas à la même vitesse...



La cartouche idéale pour se défouler. (Cartouche Nintendo).

J.M.M.

POWER STRIKE

Tuez-les tous !



Sur SEGA, les jeux se suivent et se ressemblent, surtout lorsqu'il est question de "Shoot them up". Tenez, c'est pas compliqué : prenez une cartouche au hasard : Power Strike. Après l'avoir insérée dans la lente idoine, que voyons-nous ? Allons, j'attends... Que voyons-nous ? Bon, je vous donne la solution mais c'est la dernière fois. Et cessez de m'interrompre à tout bout de champ. Eh bien c'est très simple, vous voyez rien car nous avons oublié d'allumer la machine. Isss... Trêve de plaisanteries douteuses, commençons à décrire ce qui est affi-

ché à l'écran. Il s'agit d'un vaisseau spatial. Ni trop grand ni trop petit, avec deux ailes, une queue et suffisamment d'armes pour détruire n'importe quelle vague d'envahisseurs extraterrestres. Un vaisseau tout ce qu'il y a de plus banal, comme toute. Pour l'instant, le vaisseau en question survole un paysage aussi campagne que verdâtre. Un chapitre de bataille, quoi... Les bruitages sont habituels et la musique plutôt réussie. Comme il se doit, l'écran scrolle verticalement. Les vaisseaux ennemis arrivent en sens inverse (bien sûr, j'aurais parlé de poursuivants, sinon). Ça et là, quelques cibles numérotées permettent au joueur d'obtenir de providentiels bonus s'il les abat à

temps (les cibles, pas les bonus !). L'animation est fluide et les graphismes des appareils Aliens sympas mais sans plus. Les décors, eux aussi, sont tout ce qu'il y a de sobres, même s'ils s'améliorent dans les tableaux suivants : pas d'effet de relief, pas de couleurs vraiment gais ni vibrantes. Pire, bien que l'ensemble du jeu soit dans les limites assez floues du raisonnable, notez-le : aucune ombre n'est représentée à l'écran, à croire que votre vaisseau fait du ras-motte-ou qu'il vole très très haut. La bon sens et l'humilité professionnelle m'obligent à trouver à cet excès d'altitude une explication ou manque de détails. La bon sens n'est pas bon stylisme... Au niveau du jeu lui-même, rien de notable, si ce n'est la possibilité, en cas de destruction des trois vaisseaux dont on dispose à chaque partie, de reprendre le jeu au tableau où l'on s'est fait descendre en flammes. Les puristes et autre stakhanovistes du manche à balai pourront, quant à eux, reprendre la partie au début. C'est comme on veut quoi. Klem en ce qui concerne l'achat du logiciel. Cartouche Sega

C.B.



LES ADAPTATIONS

LES 3 STOOGES SUR PC

Les concepteurs font de gros efforts, en nous proposant une magnifique adaptation, pleine de couleurs et de sons digitalisés. Je me vois forcé d'aborder encore une fois le problème du mode EGA, cher aux PC et dont est muni le mode EGA. Mais c'est malheureusement au détriment de la vitesse que vous pourriez évoluer dans un couleurs. En effet, la documentation

nous signale qu'au cas où le jeu s'avérerait trop lent en EGA, il faudrait le charger en CGA. Quel scandale ! Néanmoins, le programme est d'une excellente qualité quoiqu'un peu lent au chargement. Le contrôle au joystick, loin d'être omniprésent, reste rapide et l'animation excellente. Moe, Larry et Curly auront même réussi à



repousser les limites de nos chères machines. Possesseurs de PC, n'hésitez plus...
Disquette Mindscope.

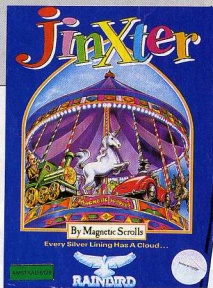
CALIFORNIA GAMES SUR MSX

Une excellente surprise : tous les California Games (à l'exception de la bicyclette acrobatisole) éincelant d'un graphisme miraculeusement restitué... Il faut dire que la structure du programme, morcelé en cinq sous-programmes, permet, même avec 64 K, des mouvements sur un bloc. Mais peu importe : les animations, les décors soignés, et les réactions sont aussi bonnes que sur Amstrad, par exemple. Un programme fun-tun-tun.
Cassette EPYX

JINXTER SUR CPC

Les malheurs du poissard (Jinxter) seront les mêmes que vous possédiez un Atari ou un Amstrad. Bien sûr pour le CPC, les accès disquettes vont être intéressants, mais cela permettra à tous les microcéphales de réfléchir cinq secondes de plus. Même les dessins en mode zéro ont un charme poignilissime un peu curieux que ne renierait pas certains impressionnistes. Comme tous les Magnétiques Scrolls, voici donc encore une excellente adaptation pour aventuriers rigolards et anglophiles.

Disquette Rainbird



TRANTOR SUR MSX

Le pauvre Trantor continue sur MSX sa mission impossible (ce soit, avec ses ascenseurs, son complexe souterrain, etc, rappelle terriblement le célèbre Impossible Mission) ; retrouver un code secret et désactiver l'unité centrale méchante. Pas bien neut, et pas très bien adapté : graphisme simplifié, un peu de lenteur dans l'action, et des bruitages simplistes. Néanmoins moins beau que sur Amstrad où, reconnaissons-le, les programmeurs s'étaient surpassés... Il faut recommencer !
Cassette Go !

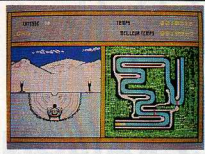


BADCAT SUR AMSTRAD CPC

Chapeau ! Bad Cat est passé des superbes versions de l'Atari et de l'Amiga à l'Amstrad sans perdre de poil ! Nous effions pourtant méfiant... Mais non, à part quelques décors moins grossièrement représentés, le jeu est intact, plus génial : la traversée du parc, la moto, le combat lou dans l'arène, le petit voyage dans les égouts, et la scène finale du bar sont fantastiques.
Disquette Go !

TOUT SCHUSS SUR THOMSON

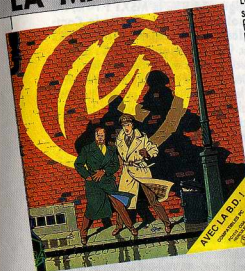
Slalom, patinage de vitesse, saut à skis, descente, bobsleigh, biathlon, le menu est affiché. Du "Winter Games" classique, avec ce qu'il faut de neige et d'arrière-plans montagneux pour donner l'ambiance. Et pas franchement inférieur aux vedettes américaines du genre : à part l'animation souvent douteuse caractéristique des Thomson, vol un bon petit soft bien adapté, marquant et tout.
Disquette FIL pour T08, T09, et T09+



NORTHSTAR SUR ST

Northstar est un jeu d'arcade-aventure qui journal à l'origine sur Amstrad CPC. Et il tourne plutôt bien, avec une très bonne animation des graphismes très colorés et bien faits. Le jeu ST reprend tous ces éléments, mais, déception, sans grosses améliorations. Les couleurs et les graphismes sont assez réussis, mais quand même un peu trop criards : on n'arrive pas toujours à distinguer les ennemis qui surviennent. Ce n'est pas un mauvais jeu, mais une adaptation un petit peu bâclée lui a fait perdre pas mal de son potentiel. dommage, une fois de plus, que certains programmeurs ne se donnent pas la peine d'exploiter au maximum les (grandes) capacités du ST. Northstar ST aurait pu être excellent, il n'est finalement que bon, sans plus.
Disquette Gremlin

LA MARQUE JAUNE SUR PC



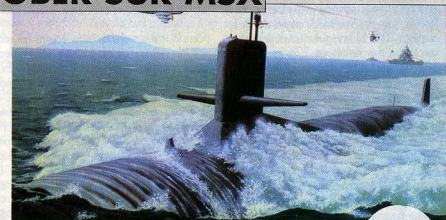
Les fans de cette bande dessinée seront ravis de retrouver leurs héros favoris (en sempiternelle prise avec l'immortel Orlík) avec le look et le graphisme chez à l'aveur. Il faut admettre que les graphistes ont eu le bon coup de tablette pour réaliser les différentes scènes du jeu. Là aussi, même la plus grande partie du jeu se passe la nuit, il n'était pas indispensable d'omettre le mode EGA (ne serait-ce que pour me faire plaisir), le jeu reste du même niveau que sur les autres machines.
Disquettes Cobra

IMPOSSIBLE MISSION 2 SUR PC

La mission dite "impossible" se poursuit sur PC, notable dans l'irréprochable pas de retard marqué. Les couleurs reprennent strictement la gamme originale. Que les pauvres possesseurs d'une simple carte monochrome ne se désespèrent pas : on joue très bien en noir-et-blanc. Rappelons qu'Impossible Mission 2 comporte huit tours à explorer : c'est énorme !
Disquette Epix

THE HUNT FOR RED OCTOBER SUR MSX

C'est reparti : le sous-marin nucléaire russe tente à nouveau de passer à l'Ouest, mais sur MSX cette fois ! On retrouve toutes les subtilités du jeu original, puisqu'il s'agit à la fois d'échapper à la flotte russe, de ne pas éveiller la méfiance de l'équipage, de ménager les machines, d'attaquer ou de fuir quand il faut, et de rejoindre la flotte américaine en faisant croire aux Russes que le Red October a été coulé ! Evidemment, l'affichage n'est pas aussi précis et spectaculaire que sur Atari et Amiga (les traces du Sonar sont particulièrement roiales), mais l'ensemble reste superbe et très agréable à jouer.
Cassette Grand Slam



SONDAGE

LE LECTEUR A TOUJOURS RAISON



La boîte aux lettres tremble et le facteur a la malaria: un sirocco passionnel souffle sur Micro News via le sondage et les PTT; des milliers de lettres enthousiastes qui déferlent sur la rédaction et font trembler les pages du journal!

Ah mes p'tits salauds ! Vous parlez d'un retour de vacances ? Des milliers de sondages à ouvrir, à lire, à décortiquer, à analyser afin d'en faire une synthèse et de pouvoir faire évoluer le journal en tenant compte de vos suggestions. Sans compter vos plaintes, vos insultes, vos récriminations ! Non, ça n'est pas vrai : 99,99% de vos lettres sont positives sans parler de celles (très nombreuses) qui sont de véritables déclarations d'amour ! Commençons par le début...

Question n°1 : depuis quand lisez-vous Micro News ?

25% de nouveaux lecteurs qui découvrent le journal pour la première fois ! C'est énorme et nous attendons avec impatience les résultats des ventes du numéro 12. Les numéros 10 et 11 enregistrèrent déjà une augmentation des ventes de 22% par rapport au numéro 9 ! A titre de comparaison, l'un de nos principaux concurrents a annoncé fièrement avant les vacances une augmentation de ses ventes de 16,5% pour l'année 87, soit une augmentation mensuelle de 1,5%. Petit détail : depuis 87, il y a eu quatre nouveaux lecteurs en concurrence directe (dont Micro News). Ce même journal annonçait en mai le "game over" prochain de ses principaux concurrents et depuis, l'un de ses rédacteurs proclame partout que Micro News aura cessé

d'exister d'ici la fin de l'année*. Et oui, nous donnons des cauchemars à certains de nos concurrents qui, finalement, ne supportent pas... la concurrence tout court, ce qui est attristant. Heureusement que nous ne faisons pas partie (comme eux) d'un important groupe de presse (avec toute la puissance que cela entraîne) car là ils sauteraient carrément par la fenêtre ! Pendant ce temps ce sont nos lecteurs qui sautent de joie à chaque nouveau numéro et, n'en déplaise à certains, Micro News sera là à Noël (et après) et il devrait alors flirter avec les 200 pages ! Pas trop mal comme taille !

Le reste des lecteurs se répartit environ de moitié entre les fidèles du premier numéro et les autres depuis trois, quatre ou cinq numéros.

Question n°2 : quel ordinateur utilisez-vous ?

Alors là, nous avons certains lecteurs qui sont soit très riches, soit très dilués, soit les deux car ils possèdent plusieurs ordinateurs. Ex : Fabrice Dondayne, de Beauvais, qui possède un Atari ST, un Amiga, un compatible PC et un Thomson MO5. Quelle santé ! Plus sobrement, certains d'entre vous ont un ordinateur 8 bits (Amstrad, MSX, Thomson, C64) plus une console de jeu. D'autres, enfin, ont gardé leur 8 bits après l'achat d'un ST ou d'un Amiga. La majeure partie a un seul ordinateur, on s'en serait douté.

Voici le résultat des courses... **L'Atari ST**

arrive en tête avec 26%, suivi de l'Amstrad CPC avec 19,65%, puis l'Amiga à 15,8%, le MSX1 à 14%, les consoles de jeux à 10,7%, le Commodore 64 ex-aequo avec le MSX2 avec 9%, Thomson à 8%, PC à 5,3%. Beaucoup de lecteurs avaient se servir d'un boulier, ce qui ne surprendra personne venant des lecteurs d'un journal où sévit l'ignoble Carali... Nous avons oublié de leur demander s'ils avaient fini de colorier tous les livres de leur bibliothèque...

Question n°3 : les périphériques.

Le moniteur couleur est très répandu, il est vrai que c'est un inappréciable facteur de paix et de sérénité, son acquisition étant inversement proportionnelle aux scènes de ménage dans les familles informatisées : "J'veux la télé pour regarder le film !" Vient ensuite les lecteurs de disquettes et quelques imprimantes, pas trop nombreuses (on s'en aperçoit en défilant par le courrier des lecteurs et les Top Secret). On n'a pas fait de pourcentages, il faisait trop chaud...

Question n°4 : combien possédez-vous d'originaux ?

Bon, pour cette question et les deux suivantes, messieurs les éditeurs sont priés de se reporter directement non pas à la case départ (quelque peu certains... au voir leur avis) mais à la question n°7. Ça peut leur éviter une grosse déprime, sans parler de la crise cardiaque... La moyenne de nos lecteurs possède en effet seulement une vingtaine d'originaux, certains d'entre eux avaient même carrément ne pas savoir ce que c'est où n'en avoir jamais vu. D'un autre côté, certains lecteurs demandent ce qu'est une copie, comme Ludovic Grouset, route de St Frambault, La Haie Traversaine, 53300 Ambrières les Vallées. (Nous

mettons son adresse afin que les éditeurs puissent lui envoyer une médaille).

Questions n°5 et 6 : et combien de copies pirates ?

Ben oui, il y en a un certain nombre... Nous avons déjà dit longuement ce que nous pensions du piratage lors de notre enquête des numéros 8 et 9. Nous avons aussi clairement exprimé notre opinion sur les prix trop élevés de la plupart des jeux (cf n°10 "La croisade des logiciels"). Nous ne reviendrons donc pas sur ce deux problème qui sont inimmensément liés. Soulignons quand même que pendant l'été, un éditeur a déposé son bilan et qu'il ne l'aurait peut-être pas fait sans le piratage. Il s'agit de Chip (Voyage au centre de la terre). Un rachat est en pourparlers...

Question n°7 : catégories de programmes.

Ce sont des jeux à 80%, on s'en serait douté.

Questions n°8, 9 et 10 : quels autres journaux lisez-vous et quel est votre journal préféré ?

Pour la lecture d'autres journaux, c'est très varié, et un grand nombre de lecteurs lisent plusieurs journaux micro à la fois... Remarquons toutefois qu'une proportion relativement élevée de lecteurs choisit lire Penthouse, Playboy, Newlook. Ce qui crée un grave dilemme à la rédaction : ces lecteurs apprécieront Micro News et ses délires corallésques parce qu'ils étaient déjà dépravés auparavant ou bien sommes-nous responsables de la corruption de ces âmes (qui étaient peut-être pures) et qui, maintenant, ne peuvent plus passer une journée sans leur dose de stupre et de perversion ? Grave question existentielle...

La majorité des lecteurs préfère Micro News aux autres journaux, certains nous mettent ex-aequo avec un autre journal, d'autres, enfin, nous placent derrière l'un de nos concurrents, souvent un vertical "car il ne parle que de ma machine".

Question n°11 : quel âge avez-vous ?

La moitié de nos lecteurs ont entre 15 et 20 ans, 11% ont entre 20 et 25 ans, 13% ont plus de 25 ans, et avec bien sûr des exceptions : Jean Martin, de Villers les Nancy, est à 75 ans le doyen de nos lecteurs mais pas le moins inactif (quoiqu'il nous avait déjà écrit (courrier du n°9). Il se nomme lui-même pépé de Micro News... Jacques-Yves Roume-guère, de Paris, a 71 ans. A la casse* dit-il me semble en pleine forme (bonjour les

copies !) et prépare même une thèse de doctorat ! **29% de nos lecteurs ont moins de 15 ans**, les plus jeunes ayant 12 ans environ. Ce ne sont pas plus les moins inactifs au niveau du courrier. Ex : Marc Jacquiau, 13 ans (de Paron, dans le 89) vient de nous envoyer un excellent reportage sur les soles de jeu aux Etats-Unis et au Canada, avec toutes les dernières nouveautés. Cet article passera dans le prochain numéro.

Questions n°12 et 13 : combien gagnez-vous par an et combien dépensez-vous par mois pour le micro en général ?

La plus grande tranche d'âge de nos lecteurs se situant entre 15 et 20 ans, beaucoup gagnent moins de 5000 F par an... ou rien du tout because les études. 17% des lecteurs dépensent moins de 1000 F par mois pour le micro (softs, journaux), 44% dépensent moins de 300 F, 33% dépensent moins de 100 F et... 6% ne dépensent que 19 F, merci les gars ! Complètement du prix moyen d'un soft (200 F),

Question n°16 : les hors-séries.

Là c'est l'unanimité, ça branche presque tout le monde sauf... les rédacteurs du journal qui voient arriver avec effroi ce surcroît de travail, surtout que le journal augmente déjà régulièrement de volume ! Enfin, on va s'organiser et nous vous tiendrons au courant.

Questions n°17 et 19 : comment trouvez-vous le journal et son look ?

Unanimité plus qu'élogieuse, avec des compliments à faire rougir un cymbrien bordelais.

Question n°18 : de temps en temps votre ordinateur se fait-il par jour ?

La moyenne se situe à deux/trois heures par jour, bravo ! Les lecteurs de Micro News sont des passionnés, on le savait !

Question n°21 : annotation des rubriques.

Les articles techniques, cours d'assemblage, montages, etc, ont des supporters mais ne



il n'y a donc que 17% de nos lecteurs qui peuvent (ou veulent) acheter plus d'un soft par mois. Ce qui nous renvoie aux questions 5 et 6... (On se croirait dans un jeu de l'oeil).

Question n°15 : les listings.

30% des lecteurs ne tapent jamais les listings, 32% les tapent de temps en temps, 32% les tapent souvent et enfin 6% n'ont pas encore d'ordinateur, ou ont une console ou sont... manchofs ! Les numéros hors-série semblent donc être la solution au problème des listings, afin de ne pas pénaliser les lecteurs qui ne s'y intéressent pas.

font pas l'unanimité. Nous allons donc les reprendre à partir du prochain numéro mais sous son forme nouvelle : chaque machine aura son coin personnel... et... bref vous ne devriez pas être déçus ! Prof. ST, Dr. Amiga, Samourai Micro et Capitaine Pixel plaisent avant tout aux lecteurs concernés (of course), mais certains lecteurs ne sont pas trop sectaires et apprécient les rubriques des "autres". Ce n'est certes pas le cas d'un grand nombre d'utilisateurs Amiga et ST qui, s'ils ont un Amiga, trouvent Prof. ST nul, et inversement ! Sont-ils là les prémices d'une nouvelle guerre de religion ? Déjà qu'au journal, le prof et le docteur sont jaloux comme des singes et font un drame dès que

L'un a une page de plus que l'autre, ça prouve...
Certains rubriques sont plébiscitées : Top Secret, les tests de jeux, les news, le courrier, Insert Coin, les dons d'essai et les dossiers. Bonjour les Dragons ne branche pas tout le monde : exit.

Question n°22 : les jeux genre rébus, Micro Pursuit, enquêtes, etc.

Les réponses sont mitigées : 43% en voudraient dans chaque numéro, 38% de temps en temps, 11% jamais. Vous en avez donc un peu et de temps en temps !

Question n°23 : regrettez-vous la disparition de certaines rubriques [ciné, vidéo, musique, B.D.] ?

Cette question était mal posée car chaque page d'une rubrique que que micro prend forcément la place d'une page micro et nous pensons vous combler davantage en agrandissant les rubriques les plus populaires plutôt qu'en remettant des pages ciné, vidéo, musique et télématique. Nous continuerons d'aborder ces domaines sous forme de news, surtout quand ils auront un rapport direct avec la micro, ex : le film Willow, dans les news du n°12.

Question n°24 : la pub.

Vaste sujet... La majorité d'entre vous pense qu'il y en a juste ce qu'il faut*. Certains trouvent qu'il y en a trop, d'autres pas assez. Écoutez Jean Martin, le "Pépé" de Micro News : "Il n'y en a pas assez, car ça ne vous fait vivre". Voilà, tout est dit, la voix de la sagesse a parlé. Sans pub, Micro News n'aurait qu'une vingtaine de pages en couleur (ou un peu plus en noir) ou alors cotéletter deux ou trois fois plus cher. Comme ce n'est pas ce que vous désirez, il y a de la pub dans Micro News... Ceux qui trouvent qu'il y en a trop sont manifestement pas conscients des coûts d'un journal : ça coûte la peau des arbres, et même beaucoup plus encore ! Sur les 19 F de prix de vente, nous touchons environ 9 F ! (Pour que nous touchions l'intégralité des montants des abonnements). Certains lecteurs aimant bien les pubs. Ils pensent que les pages des éditeurs sont belles et percutantes et que celles des magasins innovent sur les prix et les nouveautés. Et moi ne soyez pas timide ! Tous les magasins qui passent de la pub dans Micro News vont réserver le meilleur accueil si vous y allez de notre part. Ils sont eux aussi, souvent, des fans du journal !

Il y a beaucoup plus de pub ce mois-ci et nous en sommes fiers heureux. Micro News est en train de devenir "le" journal branché de la micro et les annonceurs arrivent en force. L'argent apporté par la pub va nous donner les moyens de vous gérer encore plus ! Vous remarquerez que Micro News fait 148 pages ; la pub est en supplément, elle n'empiète pas sur le rédactionnel qui ne cesse de grossir depuis le début du journal. Puisque nous parlons gros sous, voici plusieurs façons d'aider Micro News. D'abord en vous abonnant, tout le monde y gagne, tout le monde y gagne, tout le monde y gagne au jour au lecteur qui paye moins cher.

Ensuite, lorsque vous commandez par correspondance, utilisez toujours le bon de commande de Micro News ou au moins mentionnez-le, même si vous lisez plusieurs journaux. Et un troisième moyen, c'est, bien sûr, de faire connaître le journal autour de vous, ce qui vous permettra de faire une bonne action ! En effet, certains lecteurs qui viennent de découvrir le canard en font véritablement une maladie : "Ah, la, la, si seulement j'avais connu Micro News plus tôt..." [Américain Gene, de Montbrison], "J'ai découvert M.N. au n°8 et je regrette fortement de ne pas l'avoir découvert avant. Continuez votre magnifique travail." [André Savoie, de Verdun, Québec, Canada], "Je regrette de ne pas avoir connu M.N. plus tôt, j'apprécie beaucoup... Félicitations." [Jean-Charles Stalter, de Schirmeck], etc.

Question n°25 : les concours.

La grande majorité répond oui (à 83%). We le raleron pas pour gagner un logiciel (ou plus) !

Question n°26 : Carali.

Alors là c'est du délire à 100% où presque ! Des lettres d'amour, des dessins, des demandes de dédicace et des références à Hebdojournal dont la disparition en a manifestement traumatisé plus d'un ! Alors désolé pour les deux ou trois lecteurs qui n'aiment pas Carali, mais les dessins de Carali dans Micro News, vous allez en prendre plein la gueule !

Question n°27 : logiciels pro.

Principale réponse : "Faut voir..." Prudents les

mes, ils sont là pour s'éclater, faut pas venir les gêner mais enfin ça peut servir un jour, on sait jamais...

Question n°29 : allez-vous changer d'ordinateur ?

Beaucoup de réponses affirmatives parmi les possesseurs de 8 bits qui en profitent souvent



pour nous demander conseil : ST ou Amiga ? Ces lecteurs fantasment souvent sur l'Amiga mais sont refroidis par le prix, on les comprend... Par contre, les possesseurs de ST et d'Amiga sont souvent choqués par cette question : "Moi, échanger mon baril d'Amiga contre une autre lessive, ça va pas la tête ?" Et puis, il y a les fidèles qui préfèrent se faire couper un doigt plutôt que de trahir leur CPC, MSX, C64 ou console Sega ou Nintendo. Bref, le genre de question qu'il vaut mieux poser par correspondance pour éviter de se faire daquer...

Question n°30 : votre espace libre pour vous dévouer !

A part quelques très rares grinchoux, c'est carrément l'amour passion ! Jugez plutôt... Joelynn Dussaye, de Léognan, demande carrément 3250 pages !

Gérald Duquesnoy, de Angres, écrit : "Quand l'Hebdo est mort, j'allais me suicider mais je me suis consolé grâce à Micro News !"

Deux autres lecteurs (je n'ai pas leurs lettres sous la main) écrivent très sérieusement : "Si Micro News arrêtait de paraître, je ne sais pas ce que je deviendrais."

Allons, allons, reprenez-vous que diable, un de perdu, zéro de retrouvé !

Laurent Buresi, de Strasbourg, envoie un poème à Carali : "Il y a dans mon cœur, un petit peu de bonheur, je voudrais l'en donner si tu voulais m'aimer, quand j'entends ton prénom, mon cœur bat si fort..." etc.

Un autre lecteur demande Isabelle nue en cou-

verture, mais je ne retrouve pas sa lettre. Ni celle d'un jeune lecteur qui demande des couvertures moins osées car : "J'ai eu du mal à pouvoir acheter le n°10."

Marc Marsello, de Vitry en Artois, demande des lee-shirts MNS (Micro News Satisfaction) pour drager l'élu.

Arnoud Ancrner, de Mantes-la-Ville, est frotté : "J'achète le premier numéro et là 'paf' : je suis frappé par la grandeur de votre revue. Ça fait mal... Tout est parfait. Si je trouve un logiciel je m'abonne, sinon j'achète Crade-Mag (du chantage ? Où ça ?)".

David Géri a essayé de drager sur la plage avec la B.D. de Carali : "C'est nul, attends que je t'attrope, Carali ! Non, je rigoles et youpi !"

Philippe Genty, de Limoges, a l'air d'avoir la forme : "Génial, super, dément, explosif, électrocutant, jolisif, morrant, hyperverveilleux, houra !"

Stéphane Alberi, d'Argenteuil : "Micro News : l'étrete page ça jette. Le reste : idem. O.K. j'achète. Quoi, seulement 19 balles, ils sont tous I.O.K. je vais pas faire toute une histoire mais seulement : bravo ! Enfin un mag sympa avec un look d'énor. Waouh ! Micro News c'est dément !"

Michel Henry, de Tournai, nous envoie un dessin où on voit balourant sa mère par la fenêtre, afin de pouvoir lire Micro News en paix !

Hello Maman Henry, ça va, l'es encore là ?

Sébastien Morelon, de Bourg-en-Bresse, nous confond avec Pil Gadget : "J'aimerais bien que chaque mois vous mettiez un gadget dans votre magazine : pochette pour disque, lunette 3D, etc. Ben voyons, surtout avec Carali, on imagine bien le genre de gadget auquel on aurait droit, ainsi que l'interdiction d'attachage qui suivrait illico !"

Jean-Luc Royer, de Malzeville, voudrait une quinquantaine de pages pour Top Secret. Ça, c'est du domaine des possibilités...

Pour Jean-Christophe Priol, de la Crubinec, la découverte récente du journal fut une véritable révélation : "Lorsque je suis rentré dans la librairie, je ne savais pas quelle revue acheter, etc."

Cédric Casseron, du Havre, confesse : "En général, je profite des droits de parole pour enfoncer les journaux, mais là vous êtes trop fort, vraiment vous m'épatez. Un magazine aussi diversifié, tant de couleurs et ce petit brin d'humour pour corsé le tout. Encore bravo !"

Ludovic Aubourg, de Harfleur, nous envoie une hard-copy B&W où il veut un peuquasi assis sur les lettres en train de lire Micro News, avec une image digitalisée très "chaude" en couverture !

Yves Dosseto, de Marseille, donne dans le sadomaso : "Oh loi Micro News, Bible du micro, génial Dieu du listing, accorde-moi l'honneur de te regarder dans les yeux, moi le gentil docteur qui fiddâte (si, si, j'inste)!"

Laurent Bigot, de Calelles, écrit (entre autres compliments) : "Micro News a les meilleures relations du journal au lecteur. C'est une espèce de famille."

Pour **David Gien**, de Bordeaux, c'est carrément l'orgasme : "Argh, argh lovely, again, again, again... I love you, I want you, I kiss you, I... hum, excauzemoi !"

Et il y a tous les autres, les adorables qui nous envoient des compliments si élogieux que nous nous gênons de les reproduire ici : **Michel Hoffmann**, **Xavier Perrier**, **Martin Griauche**, **André Savoie**, **Thomas Chancy**, **Passal Julien**, **Emmanuel Chevane**, **Philippe Michel**, **David Donadon**, **Yvan Blaise**, **Antoine Buonagolini**, **Chaffik Morzak**, **Fabien**

Pardina, **Michel Martinez**, **Bruno Filippi**, **Jean-Charles Savelli**, **Nicolas Forhan**, **Frédéric Di Mascio**, **Stéphane Di Césaré**, **Charles-Louis Lescote**, **Florent De Pol**, **Jean-Marc Inesta**, **Christophe Delacroix**, **Sébastien Chrétiennot**, **William Megel**, **Benoit Diard**, **Charles-Jean Giudicelli**, **Cédric Casseron**, **Grégory Barbot**, **Arnoud Baron**, **Jean-Noël Lambert**, **Thomas Papadopoulos**, **Laurent Vanhove**, **Benoît Brenne**, **Jean-Marie Darne**, **Mehdi Belhouat**, **Franc Pernel**, **Nicolas Millon**, **Romain Pellissier**, **Boris Warinsko**, **Pierre Angeli**, ... stop, j'en peux plus, fait trop chaud, toutes mes excuses à ceux qui ne sont pas cités (et si nous oublions). Juste encore un lecteur, **James Monin**, de la Chapelle St Luc, qui traduit le sentiment général par ces trois mots : "Je vous aime !"

CONCLUSION

D'abord, merci mille fois pour cette avalanche de réponses enthousiastes ! C'est vrai que beaucoup ont écrit dans l'espoir de gagner un lot (ils n'en ont d'ailleurs pas fait mystère). N'empêche... dans la grande majorité

de nos réponses tout preuve d'un élan, d'une chaleur et d'une spontanéité qui ne trompent pas. Ça nous a fait vraiment plaisir. Merci aussi à tous les lecteurs belges, suisses, canadiens, espagnols, italiens ; c'est sympa de constater que la micro fait tomber les frontières ! Toutes vos lettres et vos encouragements nous sont très précieux et nous permettent, souvent, de traverser les moments difficiles. Après tout, c'est pour vous que nous écrivons et le contact est indispensable [surtout que nous tenons absolument à ce que vous participiez au journal]. Déjà, dans ce numéro, nous avons tenu compte de vos remarques. Vos rubriques préférées ont pu être amplifiées : Top Secret, les News, Insert Coin. Les jeux sont notés et une indication de prix est donnée, comme vous avez été nombreux à nous le demander. Les disponibilités sur les ordinateurs sont indiquées ainsi que les dates de sortie, lorsqu'elles sont données par les éditeurs (ne pas trop les prendre à la lettre).

Un peu trop fouillis*, c'est un reproche que dans les prochains numéros nous adresserons. Nous vous promettons d'y remédier et nous avons fait un effort dans ce sens avec les annotations déjà citées. Quelques lecteurs nous reprochent aussi la manque de news sur Apple. C'est vrai, mais la fin a fruit a tou-

jours été très riche avec d'informations avec la presse ludique. Si un de nos lecteurs se sent capable d'animer une petite rubrique Apple, nous sommes preneurs !

LA FÉE EXXOS

Et les 200 jeux ? Ça fait penser à un sketch de Thierry Luron imitant Mitterrand au lendemain des élections : "J'ai un pensum émué ce soir pour celles et ceux qui ont eu des promesses. Ces promesses, je les ai prises... je continuerai à les faire. Comme promise, chônâp !" Alors comme ça, vous avez été assez nombreux pour croire à ces 200 jeux ?

Non, trêve de plaisanterie, ces jeux vous allez les avoir et le tirage aura lieu bientôt. Mais n'oubliez pas que 150 jeux sont offerts par Exxos [à lire Informatique], c'est donc avec eux que nous ferons le tirage au sort : la liste des gagnants et les photos du tirage seront dans le prochain numéro !

Finalement le mot de la fin, c'est vraiment Exxos... Tout ce que vous avez demandé dans le sondage, vous l'avez déjà un peu dans ce numéro et vous l'aurez encore plus dans les suivants : la fée Micro News excauze tous vos vœux. Et en plus, Exxos va faire pleuvoir sur un grand nombre d'entre vous une ordée de logiciels.

Micro News, c'est magique !
Jean-Michel Berté

VideoCenter

89 bis, rue de Charenton, 75012
PARIS - Tél. : 43.42.18.54 +
Ouvert du mardi au samedi
de 10 h à 19 h
Métro : Ledru-Rollin ou
Gare de Lyon

Promotions

MACADAM BUMPER (K7/D)	75 F/120 F
LA GESTE D'ARTILLAK (K7)	95 F
L'AFFAIRE VERA CRUZ (K7)	95 F
LE CUBE BASIC (4 K7)	149 F
MACROTHI	
(ASSEMBLEUR MATHS - K7)	120 F
TEX (K7/D)	95 F/120 F
L'HERITAGE (K7/D)	95 F/120 F
LES PASSAGERS DU VENT (D/MSX2)	120 F
SOFT MANAGER (D)	120 F

LOGICIELS :

BRIDGE (K7)	95 F
TNT (D/MSX2)	149 F
MEURITRES SUR L'ATLANTIQUE (D)	120 F
KID KIT CHERITAGE, PYROMAN, Je Compté, Images, Règlement de Compté, Solège, 1 K7 Audio, Shylo, etc... (K7/D)	250 F
SORCERY	75 F
LODE RUNNER (D)	120 F

LIVRES

Assembleur et Périphériques des MSX	90 F
Le DÉCOUVERTE des MSX	90 F
Clefs Pour MSX	120 F
Trucs et Astuces Pour MSX	120 F
102 Programmes Pour MSX	90 F

Cartouches en exclusivité. Importation directe du Japon. Quantité limitée.

ALIENS - 1 MEGA	390 F
ARAMO	190 F
BATTLE OF PEGUSS	140 F
CASTLE EXCELLEN	260 F
CROSS BLAM	230 F
DARWIN 4078 MSX 2 - 1 MEGA	230 F
FANTASM SOLDIER	260 F
FINAL ZONE	190 F
FIRE BALL MSX 2 - 1 MEGA	390 F

CARVU-O MSX2 - 2 MEGA (avec moniteur)	260 F
HYDLIDE 2 MSX1 - 1 MEGA	290 F
KING KONG 2 MSX2 - 1 MEGA	290 F
KING'S KNIGHT	160 F
MONSTER'S FAIR	160 F
SCRAMBLE FORMATION MSX2 - 2 MEGA	390 F
SUPER TRITORN MSX2 - 1 MEGA	260 F
VAXOL	260 F
DRAGON SLAYER 4 - MSX2 - 2 MEGA (avec moniteur)	390 F

ORDINATEURS MSX

CANON V20 MSX1	990 F
PHILIPS NMS 8220	
MSX2 sans lecteur de disquettes :	1 750 F
PHILIPS NMS 8245	
MSX2 lecteur de disquettes 720 K :	3 490 F
livré avec logiciel EASE : Wordpro, DataBase, Calcform, Charts et Designer +	
PHILIPS NMS 8280	
2 drives 720K + souris + digitaliseur + image intégrée + logiciel de traitement d'image :	7 990 F

PUBLISLET - SPÉCIAL P.A.O.

1 ORDINATEUR NMS 8245	
+ 1 imprimante NMS 1431	
+ 1 souris NMS 3810	
+ 1 logiciel de P.A.O. DYNAMIC Publisher	
+ 1 MONITEUR ...	
VERSION MONOCHROME	6 490 F
Cvec Moniteur VS040 :	
VERSION COULEUR	7 990 F
avec Moniteur VS080 :	

MONITEURS COULEUR

PHILIPS CM 8802 (300 x 285) :	1 990 F
PHILIPS VU 0080 (400x285) :	2 990 F

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 :	990 F
-----------------------	-------

LECTEUR DE CASSETTES MSX

PHILIPS VV0030 :	350 F
-------------------------	-------

LECTEUR DE DISQUETTES MSX

YAMAHA FD03 (SF/360 K)	1 790 F
-------------------------------	---------

DISQUETTES PAR 10

3 1/2 MF/2DD (135 TP) :	190 F
CASSETTE 2CD :	7 F (11 = 70 F)

IMPRIMANTES MSX

SONY PRNC-41, COULEUR :	2 990 F
PHILIPS NMS 1421 :	990 F
PHILIPS NMS 1431 :	2 890 F

MUSIQUE

CLAVIER MUSICAL	
PHILIPS NMS 1160 :	1 190 F
PHILIPS MUSIC MODULE NMS 1205 :	790 F

MANETTES DE JEUX MSX

PHILIPS VU 0001 (sauf bouton de tir) :	49 F
CANON VJ-200 :	99 F
QUICKSHOT VII :	79 F
JOYPAD SONY JES-33 :	99 F
QUICKSHOT V :	129 F
QUICKJOY (microswitch) :	159 F
TRACK-BALL CAT :	350 F
SOURIS :	390 F

ACCESSOIRES MSX

CABLE H-H F1 POUR MUSIC	
MODULE :	65 F
CABLE MAGNETO :	65 F
KIT D'AZIMUTAGE MAGNETO :	95 F
CABLE IMPRIMANTE :	250 F
ROULEAU PAPIER SBC 431 :	35 F
2 ROULEAUX PAPIER	
CANON TP-221 :	120 F
RUBAN SBC 427 :	89 F
RUBAN COMPATIBLE SBC 428 (les 2) :	119 F
RUBAN COMPATIBLE SBC 436 :	90 F
RUBAN COMPATIBLE PRK M09 :	49 F
RS-232C :	1 190 F
SYNTHÉISSEUR VOCAL MSX 1 (franc) K7/D :	290 F/350 F
PORT RALLONGE SYNTHÉ VOCAL :	120 F
BOITE VERREMENT	
50 DISQUETTES 3 1/2 :	99 F

TABLETTE GRAPHIQUE	
PHILIPS NMS 1150 :	1 190 F
EARPHONE (écouteur espion) :	199 F
BRAS ROBOT SV 2000 :	590 F
PRONGLONGATEUR	
PERITEL/PERITEL :	175 F

JEUX EN CASSETTES A 29 F

ALPHA BLASTER	
BACKGAMMON	
BARNSTORMER	
BOOM	
BUIZ OFF	
CAN OF WORMS	
DROME	
EDDIE KIDD JUMP	
CHALLENGE	
HOPPER	
ICE MILK RACE	
MOON RIDER	
RASCAREN	
SALVAGE	
SCENTIFIDE	
SCRAMBLE	
SMACK WACKER	
SNAKE IT	
SOUL OF A ROBOT	

JEUX EN CASSETTES A 49 F

CHILLER	
COLONY	
EUROPEAN GAMES	
FEUD	
FINDERS PEEPERS	
FORMULA ONE	
SIMULATOR	
JACKLE & WIDE	
JET BOMBER	
JET FIGHTER	
KICK IT	
KNIGHTIME	
Mazes UNLIMITED	
MOLECULE MAN	
NINJA	
OCTAGON SQUAD	
OCTOPUS	
OH SHIT	
OL'S WELL	
PANEL PANIC	
PROFESSIONAL SHOOKER	
ROBOT WARS	
SPACE WALK	
SPEED KING	
SPY STORY	
STORM BRINGER	
STREAKER	
THE HEST	
TREMIUS	
TRAILBLAZER	
VESTRON	
VIDEO POKER	
VOIDRUNNER	
OL'S WELL	

JEUX EN CASSETTES A 75 F

APPEMAN STRIKES AGAIN	
BOUNDER	
CITY CONNECTION	
CUBIT	
D-DAY	
EXERION	
FORMATION Z	
HUMPHREY	
ICE KING INTERNATIONAL	
KARATE	
MAYHEM	
MEANING OF LIFE	
PENTAGRAM	
RUNCHY	
SNAKE RUNNER	
TOP ROLLER	
ZORN	

JEUX EN CASSETTES A 95 F

ADDICTABALL	
ARCADE FOOTBALL	
ARKANOID	
ATTACK OF KILLER TOMATOES	
AT THE VERY MONTY	
BATMAN	
CALIFORNIA GAMES	
COSMIC SHOCK	
ASCORBOR	
CYBERGUN	
DEATH WISH 3	
DEMOMIA	
DESOLATOR	
EGGY	
GUNFIGHT	
HEAD OVER THE HILLS	
HOW FAR DUCK	
INDIANA JONES	
JACK THE NIPPER 1 ou 2	
MARTIANIDS	
MASTER OF THE LAMP	
MASTER OF UNIVERS	
RUNNER	
TRANSOR	
TUER N'EST PAS JOUER	
THIO FRAME	
THE DIARY OF ADRIAN	
MOLE	

CASSETTES PRIX DIVERS

ELITE	120 F
GUNSMOKE	120 F
L'AFFAIRE VERA CRUZ	146 F
MANDRAGO	165 F
OMEGA PLANETE INVISIBLE	165 F
TERRAMEX	120 F
THE HUNT FOR RED OCTOBER	120 F
VENON STRIKE BACK	120 F
WORLD GAMES	120 F

COMPLIATIONS

COMPIATION 5 (Kick It, Hopper, Space Rescue, Oh Shit)	95 F/120 F
COMPIATION 6 (Ice, Moon Rider, Smack Wacker, Robot Wars)	95 F/95 F
COMPIATION 7 (Panique, Panel Panic, Snake It, Mazes Unlimited)	95 F/120 F

SUPER SELLERS 1

(Jet Bomber, North Sea Helicopter, The Heat)	
K7 : 145 F, D : 175 F	

SUPER SELLERS 2

(Drome, Time Curk, Confused)	
K7 : 145 F, D : 175 F	

COMPIATION

DE 30 JEUX AACKOSOFT	
(6 K7) 199 F	
(3 D) 249 F	

JEUX CASSETTES/DISQUETTES PRIX DIVERS

REGATE	149 F/149 F
---------------	-------------

CARTOUCHES A 79 F

BUTAMARU PANTS	STEP UP
MR CHING	

CARTOUCHES A 149 F

DUNKSHOT	ROLLERBALL
HOLE IN ONE	SPACE MAZE ATTACK

CARTOUCHES A 169 F

INPECTEUR Z	PLANETE MOBILE
--------------------	----------------

CARTOUCHES A 190 F

ANTARCTIC ADVENTURE	MAGICAL KID WIZ
ATHLETIC LAND	MAPPY
BOSCONIAN	MIDNIGHT BROTHERS
CIRCUS CHARLIE	MORPHANGER
COMIC BAKERY	RELUCS
DIG DUG	SKY JAGUAR
EGGERLAND MYSTERY	SUPER COBRA
GALAGA	TANK BATTALION
GALAXIAN	TIME PLOT
HOLE IN ONE PRO	TORPLE ZIP
HYPER SPORT 1 ou 2	LODE RUNNER
TWIN BEE	

CARTOUCHES A 230 F

BILIARDS	PENGUIN ADVENTURE
BOXING	PING PONG
F1 SPIRIT	Q BERT
FOOTBALL	ROAD FIGHTER
GAMES MASTER	SAMMANGER
HYPER RALLY	TENNIS
HYPER SPORT 3	THE GOONES
KING'S VALLEY	MASTERY OF WORDSTORE
KNIGHTMARE	MC DESSERT PHASE 1 ou 2
NERESIS	TEMPO TYPING (MSX2) (D)
NERESIS 2	LE SOULETTE (MSX2) (D)

CARTOUCHES MSX 2

ANDROGONYNI (1 MEGA)	290 F
DEEP FORT	230 F
EGGERLAND MYSTERY 2 : (MSX 1 & 2)	230 F
HOLE IN ONE SPECIAL	230 F
METAL GEAR	290 F
VAMPIRE KILLER	290 F
USAS (1 MEGA)	290 F

JEUX AACKOSOFT

cassette : 95 F	disquette : 120 F
cassette 555 : 75 F	disquette 555 : 95 F
ALPHARID	OL'S WELLS \$55
BEACH HEAD	PICO PICO
BOUNCE \$\$\$	POLEAR STAR
BREAK-IN	POLICE ACADEMY
CHIMA CHIMA	\$\$\$
CHOPPER 1 \$\$\$	SAILOR'S DELIGHT \$\$\$
CONFUSED	SCIENCE FICTION \$\$\$
CORAGEOUS	SKOOTER
SNAKE	SNAKE
DAWN PATROL	STAR FIGHTER \$\$\$
EXTERMATOR \$\$\$	STAR WARS \$\$\$
INCA	THE TRAIN GAME
MR. JAWS \$\$\$	THEXOR
NORTH SEA	HELICOPTER \$\$\$

JEUX DISQUETTES MSX 2

BAD MAX (720 K)	290 F
BREAKER	149 F
CHOPPER 2	145 F
CRAFTION & XUNK	190 F
FINAL COUNT DOWN	149 F
INFERN	190 F
LEATHER SKIRTS	260 F
MAJINIKYU (720 K)	190 F
PLAYHOUSE STRIP POKER	149 F
RAD-X	149 F
RED LIGHTS OF AMSTERDAM	190 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA	145 F
THUNDERBALL	145 F
WORLD GOLF	190 F

JEUX METHODIC SOLUTIONS

K7 : 95 F - D : 120 F

NINJA 2	INDY 500
ALPINE SKI	LIFE IN THE LAST LANE
BATTLE CHOPPER	MINER MACHINE
BIFFER DECK 2	POLICE ACADEMY 2
HARD BOLLED	TR TACER
HYPER	

MUSIQUE

AST

• JEU DES CONNAISSANCES (MSX2) (D)	196 F
• LA DIGESTION, LES DENTS (MSX2) (D)	196 F
• LA RESPIRATION (MSX2) (D)	196 F
• GÉOGRAPHIE DE LA TERRE (MSX2) (D)	196 F
• ENSEIGNEMENT PRÉSCOLAIRE - (de 4 ans) (MSX2) (D)	196 F
• LES OISEAUX (MSX2/D)	196 F
• LA CIRCULATION du Sang (MSX2/D)	196 F
• LES ORGANES des Sens (MSX2/D)	196 F
• ANATOMIE de l'homme (MSX2/D)	196 F
• Géographie de l'EUROPE (MSX2/D)	196 F
• RALLY DU SAVOIR (MSX2/D)	196 F
• Puzzle 1 - PRESOCALE (MSX2/D)	196 F

GRAPHISME

AACCO DRAW & PAINT	95 F/120 F
CHESS II - SCOURS (MSX 2) (D)	590 F
CHESS II (MSX 2) (D)	200 F
COLOR PACK	99 F
EDDY I (C)	190 F
EDDY II (C) + TRACK BALL KATUVU	490 F
	149 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

ACE OF ACES	96 F
DARWINSTER	120 F
• 747 FIGHT SIMULATOR	95 F/120 F

JEUX DE SOCIÉTÉ ET REFLEXION

BACKGAMMON SONY (C)	190 F
THE CHESS GAME (C)	95 F/120 F
THE CHESS GAME II (MSX2,3D) (D)	190 F
CONFUSED (puzzle animé)	95 F/120 F
OTHELLO COMPETITION	196 F
SCRABBLE (en anglais) (K7)	120 F
ULTRA CHESS (K7)	96 F

MATHS

JE COMPTÉ calcul + 4 jeux	149 F
LE MINOTAURE	160 F
MONKEY ACADEMY (C)	190 F
CALCUL (C)	99 F

Pour les envois en Province, utilisez ou recopiez le bon de commande. N'oubliez pas de joindre un chèque à votre commande. N'oubliez pas non plus les frais de port (20 F pour les jeux et accessoires et 90 F pour le matériel) à ajouter au montant de la commande. Si vous désirez un crédit par correspondance, appelez-nous au téléphone : (1) 42.42.18.54 ou écrivez-nous. Les crédits en magasin sont immédiatement traités par Miral.

Tous nos envois logiciels ou matériels sont faits le jour même dès réception de votre courrier.

Pour les logiciels étrangers, nous pratiquons souvent l'importation en direct, c'est pour vous l'assurance d'être le premier servi au meilleur prix.

Nous sommes le seul magasin en France essentiellement consacré au MSX. Notre volume de vente nous permet de vous proposer des prix étonnants à longueur d'année sur tout le magasin.

Nous avons toujours mis un point d'honneur lors des baisses de prix (et elles sont fréquentes !) à faire une réactualisation immédiate de nos prix.

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Nom
 Prénom
 Adresse

 Ville Code postal
 N° tél.
 Marque d'ordinateur MSX

* = Nouveauté

UTILITAIRES

AACCO BASE (Disk + K7)	300 F
AACCO TEXT (Disk + K7)	300 F
BILAN PLUS (Comptabilité MSX2) (D)	990 F
DEVPACK (K7 ASSEMBLER MSX1)	246 F
MINICALC	189 F
HOME OFFICE TABLEUR (Tableur + Graphismes, en français) (C)	590 F
MX BASE	75 F
MX CALC	75 F
MX FONCTION (D)	175 F
MX GRAPH	175 F
MX MATH	175 F
MX STAT	175 F
MX STOCK	175 F
MX TELX (D)	590 F
PHITEL	190 F
SOFT CALC (MSX 2) (D)	290 F
SOFT FONCTIONS (MSX 2) (D)	290 F
SOFT GRAPH (MSX 2) (D)	290 F
SOFT STOCK (MSX 2) (D)	290 F
TURBO Pascal (D)	790 F
TURBO TUTOR (D)	469 F
TURBO DATA BASE (D)	690 F

SEGA

CONSOLE SEGA avec 2 poignées + Hang on + 1 jeu au choix : Fig Fighter ou Teddy Boy : 990 F
 PISTOLET INTERACTIF avec 3 super jeux de tir : 440 F
 LUNETTES 3 D + missile défense 3 D : 549 F
 CONTROL STICK (manette) 159 F
 KONIX SPEEKLING (manette) 149 F
 ACCÉLÉRATEUR 129 F

CARTOUCHES A 169 F

F 16 FIGHTER	190 F
MY HERO	190 F
TEDDY BOY	190 F
GHOST HOUSE	190 F
TRANSBOT	120 F
SUPER TENNIS	95 F
SPY VS SPY	95 F
BANK PANIC	95 F
GLOBAL DEFENSE	95 F

CARTOUCHES A 219 F

ACTION FIGHTER	219 F
ALEX KIDD IN MIRACLE	219 F
WORLD	219 F

ALIEN SYNDROME

WORLD GRAND PRIX	349 F
ASTRO WARRIOR/PIT POT	349 F
BLACK BELT	349 F
CHOPLET	349 F
ENDURO RACER	349 F
FANTASY ZONE	349 F
GANGSTER TOWN	349 F
GREAT FOOTBALL	349 F
GREAT BASKETBALL	349 F
GREAT GOLF	349 F
PRO WRESTLING	349 F
QUARTER	349 F
SECRET COMMAND	349 F
SHOOTING GALLERY	349 F

THE NINJA

WONDER BOY	349 F
WORLD SOCCER	349 F
ZILLION	349 F

CARTOUCHES A 269 F

FANTASY ZONE II	349 F
MISILE DEFENSE 3 D	349 F
OUT RUN	349 F
ROCKY	349 F
SPACE HARRIER	349 F
ZAXXON 3 D	349 F

AFTER BURNER

AFTER BURNER	349 F
--------------	-------

DYNAMIC PUBLISHER

(Logiciel de mise en page) MSX2 (D) 128K RAM 490 F

LIVRES MSX

INITIATION AU BASIC	118 F
GUIDE DU GRAPHISME	110 F
56 PROGRAMMES	78 F
JEUX EN ASSEMBLER	78 F
ROUTINES GRAPHIQUES	78 F
EN ASSEMBLER	78 F
PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE	78 F
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLER	98 F
ASTROLOGIE, NUMÉROLOGIE, BICRYTHMES	98 F
LE LIVRE DU MSX	110 F
JEUX D'ACTION, HAZARD ET REFLEXION	110 F
GUIDE DU BASIC	128 F
LE LIVRE DU DISQUE MSX	110 F
PRACTIQUE DU MSX2	185 F

SAMOURAI MICRO

MSX - SEGA - NINTENDO - NEC

Cette fois-ci, Samouraï Micro m'a donné rendez-vous dans un dojo de zazen. Le zazen, c'est la méditation assise des maîtres zen qui permet que cesse le flot incontrôlé des pensées. Le pratiquant peut ainsi plonger dans sa nature véritable, ce qui lui permet d'agir spontanément, en accord avec tout son être (indispensable dans les arts martiaux). C'est quitter l'esprit pour mieux le comprendre car il est "comme un œil qui voit, mais incapable de se voir lui-même". Je commence à comprendre pourquoi Samouraï Micro me donne toujours rendez-vous dans des dojos japonais et non pas dans des lieux d'informatique...

Samouraï Micro : Je désire, avant d'aborder le reste, vous familiariser un peu avec les bases de l'âme japonaise. Il est important de ne pas confondre le menu et le repas : le zen est à la base de toutes les activités japonaises. Vous ne comprendrez rien aux Japonais si vous n'acceptez pas cette idée. Je vais ce qui m'est venu à l'esprit, vous avez reçu des champions de karaté et de judo, ce sont pas eux qui vont me contredire, le zen étant à la base des arts martiaux.

Aujourd'hui, je vais vous parler de Konami. Je pense que vous allez avoir des surprises car il est très difficile pour des Français de comprendre comment fonctionne une compagnie japonaise. Toutefois, les utilisateurs de micro sont certainement plus aptes que d'autres à accepter la nouveauté car même s'ils n'en sont pas toujours conscients, ils sont très ouverts intérieurement.

Merçi pour nos lecteurs !
 Samouraï Micro : Bon, bon, continuons... La société Konami a été créée en 1959 et elle emploie aujourd'hui 350 personnes, avec une moyenne d'âge de 26 ans. Son président, Fumihiko Hishikawa, a 63 ans et il fait tous les jours 10 kilomètres de jogging, quelle que soit la température, ce qui est un autre signe de sa santé. Si vous voulez connaître les secrets des prochains jeux Konami, mettez-vous en tenue de jogging

et rencontrez-le lorsqu'il est à Paris. C'est facile, il fait son jogging à six heures du matin en partant de son hôtel (le Méridien, Porte Maillot)

Place de la Concorde.
 Micro News : Quand viendront à Paris ?

Samouraï Micro : Là, vous devenez indécrottable. Voulez-vous que nous partions pour une visite guidée de Konami au Japon ?
 Micro News : Oh oui, oh oui !
 Samouraï Micro : Les bureaux de Konami sont situés dans plusieurs endroits : la section publication/video/



▲ Fumihiko Hishikawa

les bureaux sont sous le signe de la clarté et de la propreté. C'est en fait aussi luxueux qu'un grand hôtel et d'ailleurs, s'ils le désirent, les employés peuvent y passer la nuit. Ils disposent de gymnasiums, d'un restaurant, de salles de gymnastique et de musculation, de saunas. Les architectes ont voulu en faire avant tout un lieu qui favorise la créativité.

La plupart des compagnies japonaises ont un credo qui résume brièvement la philosophie de la société. Voici celui de Konami : "Les gens sont la seule source de brillance. Pensez d'une manière cosmique, dédiaz vous efforts, laissez vos émotions circuler librement. Dirigez le flot de votre créativité vers le futur."
 Micro News : Ça n'est pas du business, c'est du mysticisme !
 Samouraï Micro : C'est du business à la japonaise, le zen est dedans ! Mais la

développement est situé à Tokyo, la production a lieu à Osaka (non loin de l'unité responsable du design) et les bureaux principaux sont à Kobe. Fumihiko Hishikawa a de quoi être fier du nouvel immeuble de Tokyo qui fait plus de vingt étages, avec des immenses halls d'entrée en marbre. Il y a un patio à l'intérieur, décoré de plantes et tous





plus grosse insulte que nous pourrions faire à un matricien, c'est de le qualifier de mystique. Ça n'a rien à voir, le zen est tout entier tourné vers la vie et l'instant présent, vers l'action. En prenant du recul par rapport aux pensées (l'esprit), on arrive à être vraiment dans le présent, ce qui est une forme d'immortalité. Ici et maintenant est une expression zen qui a d'ailleurs été reprise par votre président, pour un de ses livres... Mais il n'y a ni dogmes ni croyances. Ce n'est pas une religion.

Micro News : C'est compliqué tout ça...

Samourai Micro : Non, c'est vous qui êtes compliqué. Le zen est un retour aux sources, à l'énergie fondamentale qui est à l'origine de toute chose, à la simplicité de la vie. Il faut apprendre à dépasser, ce qui n'est pas toujours facile, surtout pour un occidental qui pense trop et qui s'identifie à son mental... Pourtant, s'il était né dans une autre famille ou dans un autre pays, son langage, sa mentalité, sa manière d'être et de penser seraient différentes, ce ne peut donc être le *so* véritable nature. Si l'on pense que l'on n'est que ça pensée, l'expérience de la non-pensée est terrifiante. Faire zazen, c'est rentrer dans son cerveau! dit le maître Deshimaru.

Micro News : C'est pas très gai tout ça...

Samourai Micro : La mort est inévitable... Par les exercices zen, on expérimente la mort du soi, la fin de la pensée. Chaque instant est une mort et une

dessus. La plupart des Japonais, qu'ils en soient conscients ou non, sont imprégnés par cette culture et c'est l'explication de leur force. Regardez où en était le Japon en 1945. Vous imaginez ce que c'est de perdre une guerre après avoir reçu une bombe atomique? Et regardez maintenant.

Micro News : Pourtant l'endaka, la hausse du yen face au dollar (+72% depuis septembre 85) a été, pour le Japon, une menace aussi grave que les deux grands chocs pétroliers.

Samourai Micro : Justement, c'est un exemple parfait de notre force et de notre faculté d'adaptation. En seulement deux années, nous avons réussi à inverser cette tendance en multipliant les implantations à l'étranger. Les investissements hors de nos frontières ont augmenté de 70% en 1986 et ce rythme a été maintenu en 87 et se poursuit encore aujourd'hui! Un quart des postes de télévision sont fabriqués hors du Japon et, dans cinq ans, ce devrait être la moitié. Pour revenir à Konami, les ventes ont plus que doublé en trois ans (19 milliards de yens en 87) et les bénéfices 87 étaient de 4,6 milliards de yens.

Micro News : Quels sont les perspectives de Konami dans le proche futur?

Samourai Micro : Laissons la parole à Fumihiko Hishikawa... "On dit que notre société n'a ni précédents, ni références, ce qui représente un immense défi sur le plan créatif. Les perspectives de Konami pour le futur sont basées sur le potentiel créatif des jeunes, associé à une très haute technologie.

Nos trois principaux atouts - des gens de talent, à qui nous faisons une grande liberté créative, dans une structure très bien organisée - sont intégrés dans notre compagnie jeune et dynamique avec une vision du futur très ouverte."

Micro News : Quels sont les prochains nouveaux jeux Konami sur MSX?

Samourai Micro : Les deux grands nouveautés de la rentrée seront **Parodius** et **King's Valley 2**. Parodius sera un jeu d'aspect qui réunira les principaux héros Konami (le pingouin, Popolien, le samourai) dans un mégarom MSX1. King's Valley 2 sera disponible en deux versions: MSX1 et MSX2. On attend également pour MSX2, une nouvelle cartouche **Games Master 2**, un **Baseball** et un jeu intitulé **Rack 'em Up**, qui a été testé dans "Insert Coin" du #111 sous le nom de Break Shot.

La suite de Nemesis et Salamander s'appellera **Vulcan Venture**. Il y aura sept modes différents à explorer, avec plein de nouveaux gimmicks dont une douzaine d'armes différentes. Pour le moment, la sortie de **Knighmare 3** a été repoussée mais un jeu Konami fait fureur au Japon, il s'agit de **Smasher**, en disquette 3.5", mais il s'agit d'un jeu d'aventure dont l'importation semble délicate.

Micro News : Puisque vous en avez parlé, y a-t-il des nouveautés Konami en jeux d'arcade?

Samourai Micro : Bien sûr. Deux titres devaient faire parler d'eux : **Main Event** et **Checker Flight**, que vous

avez vus.

Micro News : En dehors de Konami, quel d'autre sur MSX au Japon?

Samourai Micro : Tout d'abord, la sortie du célèbre **R-Type** déjà testé dans le journal pour la console NEC et dans "Insert Coin". Puis la sortie d'**Alerta** en mégarom MSX2, un jeu qui rappelle un peu *Lord of the Rings* et qui sera testé sur la console SEGA dans le prochain numéro.

Chez T&S, signalons **Psy-O-Blade**, pour MSX2, un jeu d'arcade et d'espionnage.

Micro News : Des dates de sortie pour la France?

Samourai Micro : Alors ça, c'est une autre histoire...

découvrir bientôt dans "Insert Coin". Le premier est un jeu de catch et le deuxième une course de voitures inspirée de *F1 Spirit*. La nouvelle tendance est d'ailleurs de faire des conversions en arcade à partir des jeux pour ordinateur, ce qui est le contraire de ce qui se faisait auparavant.

Certains lecteurs de *Micro News* désirent peut-être devenir membres du **Konami Software Club** anglais qui édite une lettre mensuelle dans laquelle ils trouveront des trucs de jeu, des informations sur les jeux à venir, des lettres d'autres utilisateurs, des tests de jeux, des concours, etc. Attention, cette lettre mensuelle ne parle pas seulement de MSX mais aussi de tous les jeux Konami, aussi bien en arcade que sur Nintendo. Le montant de la cotisation annuelle est de £8.50, payable seulement par mandat international en livres sterling : Konami Software Club, Bank Building, Bank Street, Newton Abbot, Devon, TQ12 2JL, Angleterre. Signalez également que Konami a demandé à l'importateur officiel français, Maubert Electronic, de prendre les mesures nécessaires pour combattre le piratage en France. Vous ne pourrez pas dire qu'on ne vous a pas prévenus, OK? Ce qui prend le train en marche peuvent se procurer les numéros 8 et 9 du journal, qui contiennent une enquête complète sur le piratage.

Micro News : En dehors de Konami, quel d'autre sur MSX au Japon?

Samourai Micro : Tout d'abord, la sortie du célèbre **R-Type** déjà testé dans le journal pour la console NEC et dans "Insert Coin". Puis la sortie d'**Alerta** en mégarom MSX2, un jeu qui rappelle un peu *Lord of the Rings* et qui sera testé sur la console SEGA dans le prochain numéro.

Chez T&S, signalons **Psy-O-Blade**, pour MSX2, un jeu d'arcade et d'espionnage.

Micro News : Des dates de sortie pour la France?

Samourai Micro : Alors ça, c'est une autre histoire...

Micro News : C'est vrai qu'ici nous faisons un journal. Nous ne vendons pas, nous n'imprimons pas, nous nous contentons d'informer, de tester les jeux, de tenir les lecteurs informés. Or, par rapport au MSX, ça commence à devenir un vrai casse-tête... japonais : certains lecteurs se plaignent que nous testons des jeux qui ne sont pas encore disponibles en France pendant que d'autres nous demandent de leur parler des nouveautés japonaises!

Il y a une désaffection totale des éditeurs français pour le MSX et certains lecteurs sont furieux car, d'après eux, nous sommes des traitres qui ne parlons pas assez du MSX. Mais, une fois encore, nous ne pouvons pas parler d'une actualité qui n'existe pas! Nous ne demanderions pas mieux que de tester 500 nouveautés MSX par mois mais si elles ne sont pas là, nous ne pouvons quand même pas les inventer! Heureusement que nous ne faisons pas un journal genre "Délective" car avec nos raisonnements pareils, certains lecteurs nous demanderaient d'aller associer les gens dans les périodes creuses, histoire de faire de la copie! D'autres lecteurs font référence au journal *Micros MSX* qui, lui, ne parle que des raisons matérielles, certains lecteurs nous demanderaient d'aller encore plus longue, car *Micros MSX* n'existe plus et a déposé son bilan. De toute façon, en France, un journal ne traiterait que du MSX n'est pas viable. Ça peut durer quelques temps, mais c'est tout. Nous reviendrons en détail (dans le hors-série) sur l'histoire du MSX et les raisons de son échec en France.

Samourai Micro : Et pan! C'est bien ça mister, faut toujours mettre les choses au point. C'est ce que disait mon grand-père qui était shagun au site de dernier. Avec son sabre, il coupait son adversaire en deux en 3/4 de seconde.

Micro News : (Quelle famille...) Bon, merci Samourai Micro, rendez-vous le mois prochain.

Suite page 142

PROCHAIN NUMÉRO

Le mois prochain, nous testerons les jeux MSX suivants (ils sont disponibles en France!): Rastan Saga, Druud, Ninja Kun... et bien d'autres! La maison ne reculant devant aucun sacrifice, nous vous offrirons également un **spécial SONY** avec tous les secrets de son célèbre PDC, Akia Monita. Tout ce que vous n'avez jamais voulu savoir (et

c'est un tort) sur : sa fille (rha lovely...), son hélicoptère, ses voitures, ses godats et ses couleuvres, le Walkman vidéo à magnéto-cassette incorporé (c'est pas un gag!) et le nouveau mini-disque laser (8 centimètres de diamètre et 500 mégaoctets!)
Samourai Micro, c'est trop!





LES SECRETS DU PROFESSEUR ST

L'intérêt des vacances, c'est que les gens en reviennent reposés et avec une foule de détails amusants à raconter. Généralement, ça parle de sable chaud, de plage, de drague et de tout les petits riens qui rendent supportable l'éloignement d'avec sa machine préférée, puisque le portable ST n'est pas encore dispo. Ça, c'est pour les gens normaux. Prof ST, lui, semble avoir passé ses vacances entre un 68000 et une pile de disquettes. Pour notre plus grand plaisir, certes, mais le poveret n'est pas bronzé ; il est vert, et sa raison semble avoir définitivement sombré.

Micro News : Alors Prof, ces vacances ?
Professeur ST : Star Ray, de Logotron, arrive. Aussi beau que son AMIGA (et loc !). Puisque reprogrammé par Steve Bak (Monieur GOLDRUNNER). Imaginez que ce type a réussi l'exploit d'afficher sept scrollings simultanés. A l'écran, ça nous donne donc un jeu d'arcade hyper beau. Vous connaissez le principe, un appareil quelconque (ici un vaisseau spatial) se promène, vu de côté dans un paysage scrollant. Ben voilà, z'avez tout compris : c'est pareil mais en sept fois mieux, du reste, c'est là que j'ai passé mes vacances.
Micro News : Curieux endroit, non ?
Professeur ST : [Surtout, ne pas le contrarier, il pourrait devenir dangereux].

Professeur ST : Pas eu le choix ! Ma voiture est tombée en panne. Je l'avais achetée sur sa bonne mine, comme les voitures du catastrophiste Indy 500.



Dans cette simulation de course de l'éditeur ne sera pas dénoncée, la page de présentation laisse augurer d'un super jeu. Le temps de choisir son véhicule dans un menu riche des plus grands, et piffuit... c'est moche lent et tremblotent. Beurk !
Micro News : Allons Professeur, ne laissez pas abattre pour si peu et parlez-nous plutôt de la suite.
Professeur ST : Summer Olympiades de Tynesoft est bien plus que le dérivé cloné de la série d'Expy. Si les jeux proposés n'ont rien d'originaux, l'ensemble a toutefois le mérite d'être bien ficelé et de comporter des graphismes, heu, waow. Par exemple le 110 mètres : le stade est représenté vu de haut, admettons à 45°. Lorsque la course commence, l'angle de vision change, comme si la caméra nous montrant la scène se baissait. Un autre exemple, le plongeon : la piscine comporte un fond transparent comme dans un James Bond dont le nom m'échappe. Ainsi, lorsque le plongeur rentre dans l'eau, la

caméra le suit et on le voit évoluer sous l'eau. Moi, la fois où j'ai voulu en faire autant, il m'y avait pas d'eau. Enfin, revenons à nos croûtons. Or donc, Summer Olympiades est rempli de petits détails bien agréables. Remarque, il faut dire qu'on est plutôt gâtés ces derniers temps, et les lendemains s'approprient à



chanter. Ainsi, Ocean France, chargé de concevoir et développer des logiciels d'arcade dont les droits ont été achetés par Ocean aux grands de l'arcade (Konami, Taito, etc...), prépare une rentrée fracassante. Ce que j'ai vu de leurs jeux explique pourquoi le géant anglais espère autant de cette nouvelle équipe d'élite. Figurez-vous qu'ils ont trouvé un moyen idéal pour obtenir des jeux sur micro quasi-identiques aux originaux de salles. C'est fastoche : au moyen d'une savante bidouille en fonction de la carte, ils transforment les graphismes et les sprites sur les micros. Ensuite, une ou deux routines bien placées et roule stait ! (sincèrement, c'est un tout petit peu plus compliqué !). Du reste, je vous montrerai bientôt les photos des versions micro.
Micro News : Vous n'avez rien à nous montrer, alors ?
Professeur ST : Si si, j'ai pu acheter une ou deux cartes postales. Vous voyez la courbe voisée en métal, là, avec plein



de boutons et d'interupteurs ? Il s'agit ni plus ni moins d'un Dragon Ninja d'arcade recarrossé pour l'occasion. Etomont, non ? Avec ses six tableaux et ses bruitages digitalisés, Dragon Ninja, qui devrait sortir avant Noël, sera aussi fidèle à l'original que Dupont rassemble à Dupond. Un must je vous dis ! Promis juré, je l'ai vu. Je suis même que le jeu est de délivrer un préquel itacien, que les combats se font à main nue, ou nunchaku ou encore au katana et que l'on pourra y jouer à deux. Et ce n'est pas tout : **Opération Wolf**, de Taito, sortira aussi dans les mêmes temps. Alors là c'est encore plus fou : 3 disquettes bourrées à craquer. C'est pas compliqué, chaque niveau fait 580 Ko (non compacté, of course) et il y a six niveaux dans le jeu ! Je ne vous parle même pas des dessins



sortira prochainement, toujours from Ocean France (ah... the french touch of class) et que pour faire bonne mesure et aussi un peu histoire de patienter, **Guerilla War**, développé par Tynesoft mais distribué par Ocean, devrait arriver à temps pour vous consoler de la rentrée des classes. L'ailais également oublier de vous parler de **Where time** etc...]

Micro News : Diable, quelle joie !
Professeur ST : Alors la suivante devrait vous plaire encore plus. Imaginez un jeu de rôles, mélange de Gauntlet et d'Ullima. Comme dans un JdR, la gestion du personnage est pointue et comme dans un jeu d'arcade, le sonnampe personnage se déplace au joystick dans un paysage vu de haut. Ça s'appelle **Gold of Realm** et c'est édité par **Magnetic Images**. Alors ? Pas de réponse, je con-

tinue ; imaginez un jeu de rôles, mélange de Dungeon Master et d'Ullima. Comme dans un JdR, la gestion du personnage est pointue (ensuite le texte change). Comme dans Ullima, les personnages avancent sur une carte et comme dans DM, ils se déplacent dans les souterrains les plus sombres... Bien entendu, tout cela bouge à l'écran mais comme il faut toujours en faire plus, c'est encore plus beau et des scènes extérieures (forêts, campagnes,



etc...) viennent pimenter le tout. Ça s'appelle **Dragon's Flight** et le nom n'est pas l'éditeur. Pour me faire pardonner, je peux toutefois vous apprendre que l'on doit réaliser 12 travaux, qu'il faut voyager d'île en île, qu'il y a 11 villes, 26 sorts qu'il faut apprendre dans le grand livre de la magie (lequel n'a rien de découvert), 5 races (Elfs, Nains, Humains, Orques et dragons) et enfin que la carte prend à elle seule 380 Ko, ceci expliquant pourquoi le jeu tient sur 3 disquettes. Cette fois-ci, le Prof est lancé et comme en transe, il parle, parle ! J'ai attendu trop longtemps, dira-t-il aux infirmiers



intéressés ni des sprites : ils font la même taille que ceux du jeu d'arcade. Et dire que le programmeur m'a froidement annoncé que les sprites sont encore plus nombreux sur la version micro !
Micro News : Et ce logiciel joystick socié en bois sur lequel n'est même pas un moniteur ST, qu'est-ce à chat ?
Professeur ST : C'est **Wec Les Mans**, une simulation de course de voiture agréée par l'ACO (Automobile Club de l'Ouest). Je m'en sors pas plus. En revanche, je suis absolument en mesure de dire que le "vrai" **Typhoon** (Konami)

venu le chercher. **Exolon de Hewson**. Il s'agit d'une sorte de Barbarian (celui de Paysonis. Il y a plein de tableaux, plein de sprites qui bougent dans tous les sens. Comme il se doit, les animations sont parfaites et les graphismes tout **Victory**, dont l'éditeur est encore inconnu, n'a pas fait mal non plus ; le système soigné est attaqué par des extra-terrestres et, comme par un fait exprès, le commandant du vaisseau spatial seul capable de mettre un terme à cette situation, je vous le donne en mille, c'est vous ! Vu les graphismes et les futures occupations incombant à un fier



capitaine dans votre genre, (carte, pilotage, défense, etc) vous ne devriez pas avoir à vous plaindre de Victory.

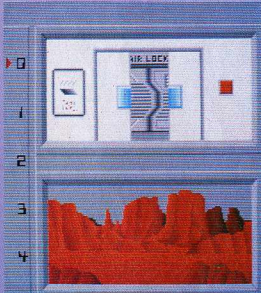
Micro News : Professeur ST, le manque de vacances vous réussi à merveille ?
 Professeur ST : Pfff, ne vous moquez pas et parlons d'un sujet grave. Que pensez-vous de la gluantissime soupe que l'on nous sert au Plop 50 ? Ah, je vois que nous sommes d'accord. Eh bien, **To Be on Top**, de **Digital Artwork** va vous permettre de faire vos premiers pas dans le show biz. Essayez d'assurer un maximum lors de votre première télé. Maniez les synthétiseurs avec brio et composez le hit en béton



trée (oui, je sais que cela fait une phrase bizarre). Remarque, en fait de bizarreries, que diriez-vous d'un nouveau logiciel de ce bon vieux Jeff (Minter, s'pas). **Trip a Tron** est destiné aux possesseurs de synthés Midi. En gros, ça permet de réaliser des "lights shows" sur écran couleur, un peu comme Calour Space mais synchronisés avec ce que vous jouez. De nombreuses configurations sont possibles, idéal en écoutant le dernier Donovan... (musicien super cool datant d'avant la troisième guerre mondiale).
Micro News : Ouaij, good trip, Prof (décidément, il a encore plus déjancé que mon ST le jour où le chat de ma copine l'a contondé avec sa caisse. Le

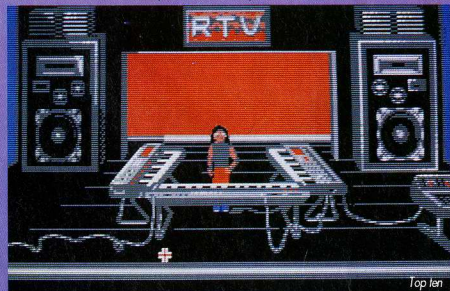
ST, pas ma copine). Euh... et sinon, qu'y a-t'il d'autre dans vos cartons, Prof ? Ne m'aviez-vous pas déjà parlé d'un football futuriste produit par **Mastertronic** : **Vector Ball**, je crois. Vous savez bien, celui où l'on peut jouer à un ou deux et dont tous les graphismes sont en 3D ?
 Professeur ST : Si, mais ce n'est pas le jeu du siècle. Autant ne pas insister là-dessus. Ainsi donc, vous mettez votre copine dans une caisse ?
Micro News : C'est moi qui interviewe, ici (surtout, rester calme). Ne m'aviez-vous pas aussi promis que l'on aurait des images de **Typhoon Thonepson**, de **Broderbund** ?

Professeur ST : Oui mais c'est dommage que Micro News ne soit pas une chaîne de télé. La présentation du logiciel est très rigolote. Le petit bonhomme se fait éjecter de la soucoupe volante de façon musclée, et, détail sympathique, la séquence n'est presque jamais la même : des fois, le type est purement jeté par la fenêtre, d'autres fois, il s'agrippe au rebord de l'engin mais on lui marche sur les doigts. Tout ça pour vous dire que le type gigotait tellement pendant les photos d'écran qu'elles sont un peu floues mais vous n'avez pas tout perdu : jetez donc un œil sur **Last Ninja** de **System 3**. Pas mal, non ?
Micro News : Pas mal du tout, Professeur. Je crois que vous avez vraiment gagné un repos bien mérité. Du reste, voici deux amis à moi qui vont vous emmener faire un tour dans leur jolie petite voiture blanche avec une croix rouge dessus. Revenez-nous vite.

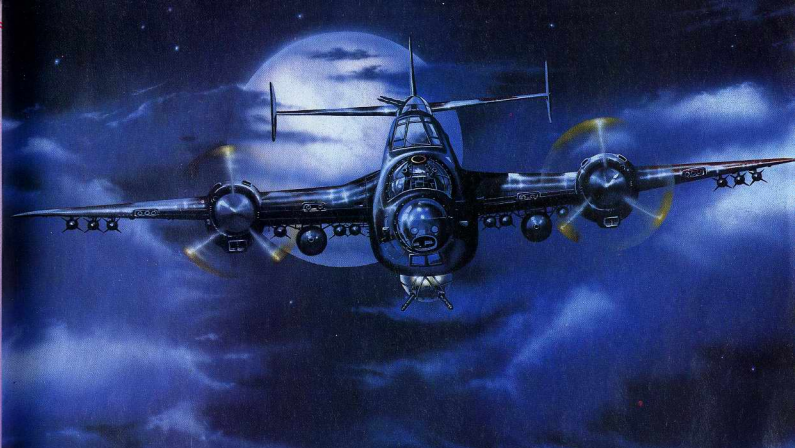


Victory

qui vous propulsera à la première place du Top Ten. Graphismes soignés et l'on nous promet que la musique sera à la hauteur (oui mais laquelle ?). To Be on Top devrait lui aussi sortir pour la ren-



Top Ten



D'une lune argentée se détache une forme effrayante qui gronde vers sa destinée ...

Une rencontre classique entre deux des forces les plus formidables de leur espèce que l'homme ait jamais conçues.

LE GRUMMAN AVENGER ... un chef-d'oeuvre d'engineering aéronautique, spécifiquement conçu pour combattre le menace grandissante des bellistes et protéger les flottes occidentales des attaques aériennes et navales.
NIGHT RAIDER est la culmination passionnante de tous les aspects de cette rencontre et capture à la fois l'action et la simulation d'un des conflits humains les plus mémorables.

LE BISMARCK ... la machine de bataille la plus terrifiante qui ait jamais hanté les mers.

STRATEGIE



SIMULATION



IBM 64/12/AMSTRAD

Cassette et Disque

ATARI ST

Disque

IBM

Disque

SPECTRUM 48/128

Cassette et +3 Disque

AMIGA

Disque

APPLE

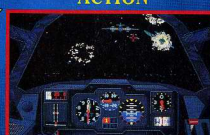
Disque

GREMLIN GRAPHICS
SOFTWARE
LIMITED



Alpha House,
10, Carter Street,
Sheffield S1 4BS,
Angleterre
Tél. 0142 753123

ACTION



RÉALISME





LES BONUS DU CAPITAINE PIXEL

Le capitaine Pixel est un cas. L'autre jour, je suis allé chez lui : il possède tous les ordinateurs 8 bits qui aient jamais existé. Par contre, ne lui parlez jamais de 16 bits, ça lui donne de l'urticaire. Et tous les mois, ce fidèle capitaine plonge pour vous dans l'enfer des éditeurs pour ramener les nouveautés **Commodore 64**, **Amstrad CPC** et même **Thomson**, **Spectrum** et **Atari 800 XL**. Attention, le voici qui arrive. Gaaardez à vous !

Capitaine Pixel : Repos. Alors, les p'tits gars, j'espère que vous vous êtes bien reposé pendant les vacances ! Parce que, croyez-moi, on va en chier. Il va falloir lutter pied à pied contre l'offensive des 16 bits. Nous perdons du terrain tous les jours, surtout à cause des désertions...

Micro News : Des désertions mon capitaine ?

Capitaine Pixel : Et oui ! Enormément de petits gars nous lâchent pour filer vers le ST ou, de plus en plus, vers l'Amiga. Du courage : je vous apporte plein de nouvelles qui devraient vous permettre de résister encore un moment. Par quoi on commence ?



Micro News : Par le **CPC**, si vous voulez...

Capitaine Pixel : A vos ordres... Heu, merde, non, les ordres c'est moi qui les donne. Alors j'ai décidé qu'on commence par le **CPC**, ne discutez pas, le grand événement de la rentrée c'est la sortie

de **'Gold, Silver, Bronze'** signé **Epyx**. Il s'agit d'une compilation extraordinaire regroupant 23 épreuves sportives. Vous connaissez sûrement **Winter Games** et vous vous rappelez qu'il est fabuleux sur **CPC**. Et bien dans cette compilation, vous découvrez également **Summer Games I et II**. Ou, vous avez bien sûr : c'est une compilation avec 70% d'inédits. Et quels inédits ! **Summer Games I et II** furent, sur **C64** ou **Apple**, parmi les plus grands softs de tous les temps. J'ai eu le privilège de pouvoir jeter un coup d'œil sur les versions **CPC** : époustouffant ! Du niveau de **Winter Games**, c'est à dire cent coupées au-dessus de la production courante sur **CPC**. Il méritait une médaille d'or, ces petits gars de **Epyx**. Je vous signale d'ailleurs que la compilation sort également sur **C64**, mais les commodoristes connaissent déjà tous ces softs.

Gold, Silver, Bronze est l'achat obligatoire du mois pour **CPC**, quitte à bouffer du pain sec et des astics pendant dix mois pour pouvoir se l'offrir.

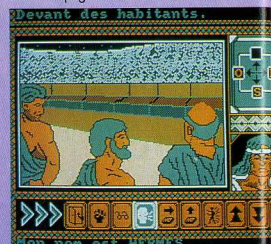
Micro News : Ya le parcours du combattant dedans ?

Capitaine Pixel : Si vous continuez à faire le malin, je vous colle au trou pendant quatre jours. Bon, continuons avec **Epyx** et le sport sur **CPC**. **The Games** et **Winter Edition**, déjà superbe sur **C64**, arrive sur **CPC** et il est excellent. Là encore, j'ai eu la possibilité de tester la prévention : un peu moins de couleurs que sur **C64**, mais une anima-

tion étonnante. Un must, encore une fois. Finissons avec **Epyx** pour signaler l'adaptation de **4 x 4 Off Road Racing**, déjà très bon sur **C64** et dont on espère beaucoup.

Micro News : Mais mon capitaine, on est en France ici, on pourrait quand même parler un peu des logiciels français...

Capitaine Pixel : Un peu de respect ou je vais me fâcher ! Vous voulez des logiciels français, alors en voilà. Avant tout, je vous conseille d'aller faire un tour dans les pages news où vous aurez



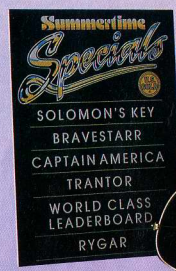
aussi pas mal d'informations. **Loricels** nous prépare plusieurs softs étonnants, dont nous vous parlerons en détail le mois prochain. En attendant sachez déjà que vous découvrirez dans **Micro News** d'octobre : **A 320**, un jeu d'aventure-simulateur de vol sur fond de débouquement d'avion très original, entièrement bâti à partir d'images digitalisées. Il promet d'être un des grands jeux de la rentrée et a été réalisé par le studio d'Annecy (les créateurs de **Pharaon** et de **Fortresse**). **Loricels** travaille aussi sur **944 Turbo Cup** et nous a même proposé un nouveau joystick original et rigolo (cf news). Côté Ere Informatique, pardon, **Exxos**, **Le Messie** est enfin sorti et il est étonnant (cf test p.86) : le **CPC** a enfin un compilateur basic haut de gamme ! Par contre, **Apocalypse**, wargame assez moyen, est retardé de plusieurs mois pour cause de débogage intensif. Sinon, je peux vous annoncer officiellement la sortie de **Blood** sur

C64, **Thomson** et **Spectrum** en septembre, ce qui devrait faire plaisir à pas mal de monde, isn't it ? **Jade**, le générateur de jeux d'aventures de **MBC**, ultra-perfectionné, est terminé. Nous l'avons eu trop tard pour faire paraître le test, mais nos premiers essais semblent révéler un logiciel très performant, nettement supérieur aux précédentes productions de la société.

Micro News : Et **FIL**, qu'est-ce qu'ils font ?

Capitaine Pixel : J'allais y venir. Je vous annonce une grande nouvelle : **FIL** est enfin passé à la vitesse supérieure et les nouveaux logiciels que j'ai eu le privilège de voir sont dix fois meilleurs que les précédents. D'abord, **High Epidemey**, un jeu d'arcade/aventure très mignard et marquant sur **CPC**, qui est aussi un tour de force technique (il utilise toute la hauteur de l'écran, comme **Donkey Kong** ou **Atkanoid**). Le scénario et l'action sont sympas : sûrement un futur hit pour les jeunes joueurs. Ensuite, **FIL** n'a pas laissé tomber le **C64** puisqu'ils vont sortir le **Tour du Monde en 80 Jours**, jeu d'aventure au scénario bien travaillé.

Sauf déception, les graphismes ont une certaine personnalité, mais ils sont en noir et blanc et parfois un peu légers. Un bon jeu en tous cas, qui vous passionnera des heures durant. Je peux vous le dire : je m'y replonge tous les soirs avec plaisir. Autre jeu d'aventure signé **FIL**, mais sur **Amstrad** cette fois-ci, **La Parie d'Arion**. Il se passe en Grèce antique et est entièrement géré par écran. Et tenez-vous bien, il a été créé par deux jeunes de 13 et 15 ans ! Un jeu qui vous même vous révéler qu'une version **Thomson** est en cours.



Micro News : Eh bien, dites-moi, y'a plein de nouveautés, ou je rêve ?

Capitaine Pixel : Et encore, ça ne fait que commencer, il m'en reste dix milliards. Il ne faut pas croire que les éditeurs ont passé l'étié sur la plage (NDLR : nous non plus d'ailleurs). Au con-



traire, ils ont travaillé comme des mules pour préparer la rentrée qui s'annonce vraiment très riche. Allez, au hasard, je commence par **Imagine**. Voici leurs deux prochains hits : **Typhoon** sur **C64**, adaptation superbe d'un jeu d'arcade signé **Konami**. Le super géant des salles d'arcades, [cf news] **Opération Wolf** (cf news) est aussi adapté sur **CPC**. J'ai pu en voir des bouts et je



Vindicator, CPC ▲

ne sais pas si j'aurais le courage d'attendre jusqu'à se sortir. Aaaaahh.

Micro News : Au fait, mon capitaine, vous avez été à la mer ou à la montagne, cet été ?

Capitaine Pixel : J'en pose des questions ? J'ai été à la mer. Sans transition, je vous annonce la sortie de **Vindicator** sur **CPC** chez **Ocean**, un jeu d'arcade qui semble de qualité et sera aussi disponible sur **C64** et **Spectrum**. Quand vous lirez ces lignes, vous risquez d'être à la fin de vos vacances, mais essayez quand même de vous procurer **'SummerTime Special'**, une compilation spéciale été d'**US Gold**, avec **Rygar** (null), **Salomon's Key** (excellent), **Bravestarr** (bof), **Trantor**



Typhoon, C64 ▲

AMSTRAD CPC

NOUVEAU & DEMENTI !

DES CENTAINES* DE HITS ACCESSIBLES POUR LE SIMPLE PRIX D'UNE COMMUNICATION TELEPHONIQUE SUR 3615



QU'EST-CE QUE LE TELECHARGEMENT ?

Le Téléchargement consiste à charger un logiciel sur un micro-ordinateur en transférant le code informatique par la ligne de téléphone, le minitel et un câble de liaison Minitel-Micro.

Il s'agit d'une opération extrêmement simple qui ne présente pas plus de difficulté de manipulation que le chargement d'un logiciel à partir d'une cassette ou d'une disquette.

Certains logiciels pourront être sauvegardés pour une utilisation ultérieure (vente), d'autres ne pourront être exécutés (location). L'avantage du téléchargement est d'avoir accès à une grande variété de logiciels à tout moment et en ne payant que le temps de connexion correspondant au transfert du code soit environ 15 F pour un programme occupant toute la mémoire et nécessitant 15 minutes de connexion. Il n'y a pas d'autre coût pour l'utilisateur.

COMMENT PROCEDER AU TELECHARGEMENT ?

Vous composez le 3615, tapez le code AMCHARGE et choisissez la rubrique Téléchargement.

Tous les logiciels disponibles sont classés par catégories : Sport, Action, Simulation... et comprennent une description détaillée. Quand vous avez choisi le logiciel à télécharger vous démarrez le logiciel de téléchargement sur votre Amstrad, branchez le câble de liaison Minitel-Micro sur la prise joystick de votre micro et suivez les instructions qui vous sont données sur l'écran du minitel.

Le Téléchargement s'opérera automatiquement et pendant le transfert du code vous pouvez lire le mode d'emploi du jeu sur le minitel ou consulter les rubriques d'informations concernant l'actualité des jeux sur Amstrad.

Un indicateur vous montrera la progression du téléchargement. Quand tout le code aura été transmis la sauvegarde se fera automatiquement sur cassette ou disquette pour une utilisation ultérieure dans le cas de logiciels vendus.

3615 AMCHARGE TOUTE L'ACTUALITE LOGICIEL POUR LA GAMME AMSTRAD

Sur le Service 3615 AMCHARGE vous trouverez aussi toute l'information concernant les logiciels sur les micro-ordinateurs de la gamme Amstrad (CPC, PC, Spectrum) et en particulier les rubriques :

- Informations... la point sur les derniers logiciels arrivés et ceux à paraître.
- SOS Jeux - Posez vos questions et lisez les réponses sur les difficultés rencontrées dans l'utilisation des jeux.
- Trucs et Astuces - une mine d'informations sur les richesses inépuisables des logiciels (jeux infinies, points de bonus, etc.).
- Catalogue des logiciels - Description détaillée de tous les bons logiciels classés par rubriques : action, sport, simulation, hit-parade...

SOYEZ LES PREMIERS A UTILISER CE SYSTEME REVOLUTIONNAIRE

- Pour télécharger le fait :
- un Kit de téléchargement comprenant un logiciel de téléchargement et un câble de liaison minitel-micro
 - un Minitel que vous pourrez alors réclamer gratuitement à votre Agence de Télécommunications.

COMMENT VUS PROCURER LE KIT DE TELECHARGEMENT ?

- Vous trouverez le Kit de Téléchargement AMCHARGE chez votre revendeur de logiciels. Vous pouvez aussi le commander par correspondance :
- par Minitel : tapez 3615 AMCHARGE et posez votre commande
 - par Téléphone : 93.42.57.12
 - par Courrier en renvoyant le bon ci-dessous

AMCHARGE BP 36 06561 VALBONNE Cedex

NOM : _____

ADRESSE : _____ VILLE : _____

CODE POSTAL : _____

Je désire recevoir :

- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version cassette à 99 F
- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version disquette à 99 F
- Lot de 4 disquettes vierges à 99 F
- Lot de 4 cassettes vierges à 29 F

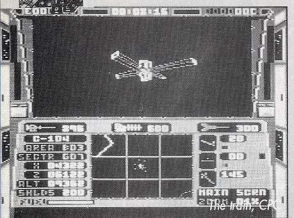
Total Frais de Port = 15 F
A payer = F

Règlement : je joins un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE), mandat-lettre, je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18 F pour frais de remboursement)

Je paie par carte bancaire N° _____ Date d'expiration : _____

Précisez votre ordinateur CPC 464 CPC 6128

Signature _____



(super), Captain America (pas mal) et World Class Leaderboard (j'adore). Bref, un bon truc pour C64, CPC et Spectrum.

Micro News : Moi, j'aime bien la montagne...
Capitaine Pixel : Alors, réjouissez-vous, Microarts sort enfin Super Ski sur



Super ski, C64 ▲

C64. Un des meilleurs softs de l'année, vous pouvez me faire confiance. Chez Electronic Arts, je voudrais signaler

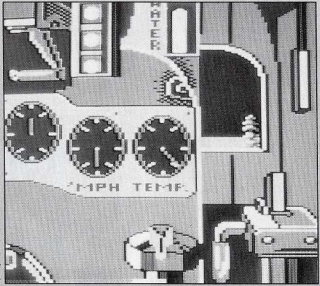
l'adaptation de l'excellent The Train sur CPC en septembre et la sortie d'un volley-ball 'Serve & Volley' sur C64 en octobre que j'attends avec impatience.

Micro News : Tu veux mon smash dans la queue ?

Capitaine Pixel : Non merci, jamais entre les repas. Sinon, je signale que le fabuleux Virus, de Firebird (cf p.50) sera adapté sur... Spectrum. Pour les autres machines, on ne sait pas encore. Y se foutent un peu de notre queue, je trouve. Et Virus sur Spectrum, je demande à voir, quand même.

Micro News : Tiens vous ne m'avez pas tellement parlé d'US Gold. Ils se sont endormis, ou quoi ?

Capitaine Pixel : Vous me feriez trente pompes pour insolence. US Gold annonce en effet (comme d'habitude) un paquet de nouveautés, parmi lesquels le plus loufoque (mais pas le plus mauvais) est sûrement PSYCHO PIGS UXB, sur CPC, une histoire affolante de bombes à retardement qui font exploser des cochons à qui on peut donner des coups de pieds dans la queue. Sous les méandres tortueux de ce scénario étonnant (j'aime bien rencontrer l'ennemi, s'ils le laissent sortir de temps en temps) se cache un jeu d'arcade comme je le aime : principe simple mais école totale. Très bien joué, avec plein de sprites à l'écran et pourtant une bonne vi-



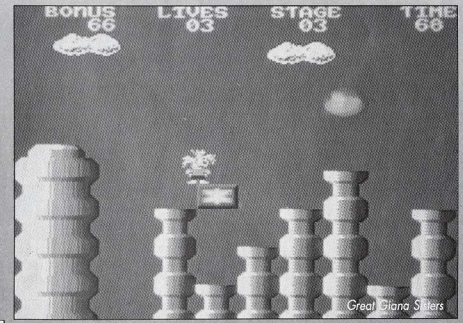
Echelon, C64 ▲

où, sur C64, on tire en criant "FIRE" dans un micro. Si vous êtes muet ou que vous avez un CPC, je vous signale que vous n'avez pas droit à cette option. Dur, dur.

Micro News: Il va falloir conclure.

Capitaine Pixel : Je conclus si je veux. Gremlin prépare une copie du génialissime Elite. Fort Federation of Free traders) Chez Ocean, un nouveau Daley Thomson Decathlon (le premier fut un des plus grands hits de l'histoire de la micro) sortira bientôt en CPC, C64 et Spectrum. Désolé, je n'ai pas encore pu le voir. Bon allez, je veux bien m'arrêter ici. Mais le mois prochain, j'aurais énormément de nouveautés sur CPC en exclusivité rien que pour vous, petits vendeurs. Rampez.

Micro News : A vous Cognac Jay, à vous, les micro...



Great Giana Sisters



LES TRUCS DU DOCTEUR AMIGA

Deux mois que je ne l'avais pas vu. Aurait-il changé ? Serait-il toujours le meilleur ? Je savais qu'il devait passer l'hés à dominer l'Europe pour ramener toutes les nouveautés en exclusivité pour Micro News. Aurait-il réussi à aller voir tous les éditeurs d'Europe en deux mois ? La doute me rongeait quand, soudain, la sonnette se fit entendre. Avant même que je puisse esquiver un geste, la porte vola en éclats. Visiblement, il n'avait pas perdu l'entraînement. Une large silhouette s'encadra devant moi. C'était lui. "Heureux de vous revoir, Docteur Amiga".

Docteur Amiga : Hello boys. Wie gehts ? Va bene ? Como esta ? Quando se come aqui ? Cuaca coco quiqui ? Et les enfants, ça va ?

Micro News : Ben ça va. Bon, ravi de vous avoir revu, on se rappelle et on se fait une bouffe, OK ?

Docteur Amiga : OK. Allez, à bientôt...

Micro News : Stoooooop ! Ben dites donc, ça ne vous a pas arrangé. Les vacances. Je croyais que vous deviez faire le Tour d'Europe du logiciel.

Docteur Amiga : Ma qué, si. Ata ata hulu hulu comme dirait mon copain Ulrich, ce qu'on pourrait traduire via le dialecte escumun (du nord) par "Captain Blood sort sur Amiga durant le mois de septembre". Avouez que la nouvelle vaut son pesant de cacahuètes, d'autant que la réalisation sera au top niveau. On attend aussi beaucoup

de la bande sonore du soft. Normalement, si tout va bien, nous vous parlerons de Blood sur Amiga en détail le mois prochain. Je signale aussi que **Excels**, le nouveau label de Er, présentera énormément de nouveautés d'ici à Noël. Mais si vous êtes un lecteur régulier de Micro News, vous êtes déjà au courant... Passons maintenant à la suite.

Micro News : C'est-à-dire ?

Docteur Amiga : Plein de choses. On va commencer le tour d'Europe par la France, au hasard. Et en premier **MicroTide**, la bonne surprise de l'été : le nous ont fait une adaptation de **Super Ski** de haut niveau. D'accord, ça ressemble beaucoup à la version ST, mais c'est excellent et surtout, la qualité du jeu est impressionnante : idéal pour une soirée entre copains ou au bureau.

Micro News : Ah oui ! On y pensera...



Docteur Amiga : Continuons avec **Titus**, qui vient en fin de nous présenter leurs nouveaux softs. D'abord, il y a **Fire & Forget**, que vous devez connaître. Tout le monde le compare à **Crazy Casters**, mais moi je le trouve nettement meilleur. Si, je vous jure. Dommage qu'il ressemble un peu trop à **Crazy Casters**, mais sinon, c'est vraiment un bon jeu, le suivant s'appelle **Off Shore Warrior**, et c'est la même chose sauf que cette fois-ci, le combat et la course se passent dans un hors-bord. Difficile de juger sur ce que j'ai pu en voir. En tout cas, la musique est superbe, l'animation de qualité et l'ensemble est vraiment très coloré. A mon avis, il risque d'être meilleur que **Fire & Forget**. Et lui, en tout cas, il est plus original, c'est déjà ça.

Micro News : Et chez les autres Français ?



Docteur Amiga : Le **Manoir de Mortevielle**, de **Lankhor** est enfin disponible dans le commerce. Indispensable à tout possesseur d'Amiga qui se respecte. **Infogames** vient de réaliser une excellente adaptation de **Bivouac**, le jeu d'alpinisme patronné par Eric Escoffier. La musique, en particulier, est superbe... Sinon, sans entrer dans les détails, tous les autres éditeurs travaillent actuellement soit sur des adaptations, soit sur des nouveautés Amiga qui paraîtront avant Noël. Dès le mois prochain, nous commencerons à vous en parler.

Micro News : Vous êtes trop bon, docteur.

Docteur Amiga : Je sais, mais que voulez-vous, on ne se refait pas. Bon, allons faire un tour en Angleterre. On dira tout ce qu'on voudra sur les Anglais, mais les possesseurs d'Amiga peuvent leur être reconnaissants : la plupart des éditeurs développent ou adaptent à tour de bras sur notre bon vieil Amiga.

Micro News : Des noms, des noms !

Docteur Amiga : Commençons par un des éditeurs anglais les plus dynamiques, **Rainbird**. Alors là, accrochez-vous, vous n'allez pas en revenir. **Starglider 2** a été développé sur Amiga et il est fini ! Il est sublime : rapidité incroyable, scrolling d'une souplesse étonnante, bref, le très grande classe. C'est pas sur ST qu'ils arriveraient à en faire autant... Très franchement, **Starglider 2** est un véritable exploit technique. Je ne demande comment ils ont réussi à faire ça.

Micro News : Fait chaud, vous ne trouvez pas ?

Docteur Amiga : Oui, oui. Mais rassurez-vous, je suis venu avec des bouteilles, des petits gâteaux, etc. J'ai même failli vous acheter un petit frigo.

Micro News : Ah, c'est pas la prof ST qui nous aurait fait ça...

Docteur Amiga : Ben oui, comme je n'avais pas trop de nouveautés ce mois-ci, je me suis dit qu'on pourrait toujours boire un coup.

Micro News : Comment, vous n'avez pas d'autres nouveautés ?

Docteur Amiga : Oh, si vous insistez, je vais encore en trouver deux ou trois...

Micro News : J'insiste.

Docteur Amiga : Bon, alors sachez que **Rainbird** vient aussi de terminer l'adaptation de **Carrier Command**, le méga jeu qui mélange stratégie, arcade et wargame. Vous dirigerez un porte-avions et vous pouvez aller vous ballader un peu partout avec vos chasseurs,



etc. Malgré une certaine lourdeur, **Carrier Command** est un jeu et un spectacle extraordinaire. La conversion Amiga n'apporte pas grand-chose par rapport à la version Atari mais le jeu lui-même reste au top niveau : animation, vitesse, graphisme, tout y est pour en faire quelque chose d'exceptionnel. De toute manière, **Carrier Command** est incontestablement un des plus grandes réussites de l'année.

Micro News : Mais ça n'arrête pas, les jeux d'enfer sur Amiga ?

Docteur Amiga : Ben oui, je sais, mais on va pas se plaindre que les éditeurs nous pondent des jeux aussi bons ? Quoique, si vous y tenez, je vais réussir à vous trouver des jeux pas terribles.

Micro News : Oh oui, oh oui !

Docteur Amiga : Par exemple les produits de **Grand Slam Entertainment**, un des éditeurs anglais les moins doués. Il y avait pourtant un paquet de sociétés sur les rangs pour l'oscar du plus mauvais logiciel Amiga. Mais quand on a vu **Peter Beardley Football**, les autres concurrents se sont retirés, tellement leurs glorieuses productions semblaient proches de chefs-d'œuvre. C'est lent, incontrôlable, injouable, bref complètement nul à part les graphismes.

Micro News : Ben, c'est pas folichon, tout ça...

Docteur Amiga : Allez, pour vous consoler, venez faire un **Mini Golf** avec moi. Tenez, jetez-y un coup d'œil, il est rapide, mignon et agréable à jouer. De

Micro News : C'est vrai qu'il est beau. Sur ST il est encore pire en graphisme et surtout en rapidité.

Docteur Amiga : Ah oui, mais c'est normal, sur ST... Un peu moins raté que **Peter Beardley Football** mais quand même loin d'être réussi, voici **Chubby Chrysler** qui m'a bien fait rire. C'est un remake complet de **Jet Set Willy** et **Manic Miner** mis au goût du jour sur 16 bits, autrement dit avec des couleurs, des personnages dans tous les coins... seul problème, c'est dix fois plus beau que **Jet Set** mais c'est vingt fois moins marquant. L'animation n'est pas précise, les écrans sont surchargés et surtout, il n'y a pas de fun, pas de plaisir de jeu. Bref, sans être vraiment catastrophique, c'est quand même loin d'être un réussite.

Micro News : Allez, parlons d'autres choses où je sens que je vais craquer.

Docteur Amiga : Malheureusement, la suite n'est guère réussissante. Par exemple, **Ocean** a enfin adapté **Army Moves**, un des ses plus grands succès sur 8 bits (en particulier CPC) d'il y a deux ou trois ans. Bon, l'adaptation technique est très bien faite : bonne animation, musique sympa, etc. Mais le jeu est une catastrophe. C'est typiquement le genre de logiciels qu'on ne veut pas voir sur Amiga : un petit jeu de con où il n'y a pas grand-chose à faire, voire même rien du tout. J'ai presque fini le premier niveau et me contentent de brancher mon joystick, auto-fire et en allant vers la droite. C'est vraiment une grosse déception. Franchement, j'espère que les prochains jeux adaptés des 8 bits seront un peu meilleurs.

Micro News : Ben, c'est pas folichon, tout ça...

Docteur Amiga : Allez, pour vous consoler, venez faire un **Mini Golf** avec moi. Tenez, jetez-y un coup d'œil, il est rapide, mignon et agréable à jouer. De





quoi passer un bon moment sans penser à grand-chose. Un logiciel vraiment agréable, tout comme d'ailleurs, **Impossible Mission 2**, de **Epyx**. Notons également avec plaisir que les adaptations sur Amiga arrivent de plus en plus vite : Impossible Mission 2 n'est pas sorti il y a tellement longtemps. A priori, il devrait plaire à tous les amoureux d'arcade/aventure : bonne animation, univers à explorer très vaste et difficulté très élevée. En fait, c'est bien un jeu "Epyx", solide, bien réalisé techniquement. Plus ça va, plus Epyx devient synonyme de qualité.

Micro News : Vous n'auriez pas un bon jeu d'arcade, j'ai besoin de me détacher ce math...

Docteur Amiga : Le client est roi. J'ai reçu il y a deux ou trois jours **Foundations West** de **Excot Software**. Les fidèles de Micro News s'en souviennent certainement, puisque nous avions testé le version Atari dans le numéro 12. **Foundations West** est un excellent shoot'em up dans le style Xenon. Dommage qu'il soit parfois un peu fauillu. Mais si vous aimez les jeux de ce style où il faut démolir les aliens au kilo sans



Street fighter

reprénder sans souffler, c'est idéal. Seul problème, il est déconseillé à tous ceux qui sont victimes de crampes du poignet : c'est un jeu d'arcade, quoi...

Micro News : Dans le même genre que Bionic Commando ou Street Fighter, alors?

Docteur Amiga : Absolument, très Cher. D'ailleurs, je voudrais dire que ces deux nouveautés **US Gold** et **Capcom** sont vraiment très réussies. En plus, ça fait vraiment plaisir de voir des logiciels qui sortent en même temps sur 8 et 16 bits et, plus encore, en même temps sur Atari ST et Amiga ! Dans le passé, ça a été loin d'être toujours le cas. En tout cas, ce sont deux excellents softs. **Street Fighter** est à mon avis le meilleur karaté disponible sur Amiga et de très loin. L'animation est superbe et les techniques du karaté sont, dans une certaine

mesure, respectées.

Micro News : Par contre, Bionic Commando n'est pas vraiment réussi sur 8 bits !

Docteur Amiga : Ça vous étonne ? La version Amiga est excellente, évidemment. C'est encore une fois un superbe jeu d'arcade, vraiment bien animé. Dommage que les graphismes soient un peu ternes, mais ils étaient ainsi sur le jeu original.

Micro News : Et bien finalement, il y avait pas mal de nouveautés ce mois-ci...

Docteur Amiga : Pff. Ce n'est rien par rapport à ce qui vous attend le mois prochain. Croyez-moi, vous allez en voir de toutes les couleurs.

Micro News : Rendez-vous le mois prochain, alors.

Docteur Amiga : Ça roule mon pote. Prenez des forces et faites des économies pour le mois prochain...



Street fighter

LA CONFÉRENCE D'ABONDOS

Un des plus grands experts de la micro-informatique française, j'ai nommé le prof Abondos, fait son retour dans la presse micro. Après plusieurs mois d'une retraite spirituelle intense à La Garrenne-Colombes, il a choisi nos colonnes pour faire sa rentrée. Dans chaque numéro, il viendra vous entretenir des PC et même Macintosh. Mais le voilà qui arrive. Mesdames, mesdemoiselles, messieurs : Abondos !

Abondos : Merci, merci, je vous en prie, c'est bien peu de chose. Si Dieu et le rédacteur en chef (pignonisme) le veulent bien, nous nous retrouvons donc tous les mois pour parler de la pluie, du beau temps et, accessoirement, des PC.

Micro News : Quel de neuf dans le petit monde des PC qui pourrait être relativement intéressant ? Je sais que c'est une question difficile...

Abondos : Le meilleur traitement de texte sur PC est incontestablement **Sprint**, de **Borland**. Prix modéré (moins de 1500 F), ultrarapide et facilement programmable, c'est vraiment le nec plus ultra. Je vous signale que la version 1.1 sera en vente très bientôt. De même le manuel du programmeur (car Sprint dispose de son propre langage, assez proche du Pascal) sera bientôt disponible en français. Par contre, **Borland** travaille depuis des lustres sur un correcteur orthographique avec **Larousse**.

Alpha : Celui-ci a encore une fois été repoussé et je ne pense pas qu'il sera prêt avant décembre. Mais si vous cherchez vraiment un correcteur, là encore, **Sprint** est le plus fort, avec ses 300 000 mots et sa rapidité extraordinaire : le meilleur que je connaisse, et j'en connais beaucoup. Il accepte tous les mots courants : c'est en fait le seul dico sur micro réellement utilisable.

Micro News : Et les nouveautés hard ?

Abondos : **Amstrad** a annoncé dans le courant du mois de juillet un accord stupéfiant avec **IBM** qui leur donne la possibilité de sortir le premier clone PS/2 quand ils veulent, ou presque. On ne sait pas exactement quand ce PS/2 débarquera mais un AT 286 est prêt, lui, et sera annoncé courant septembre, sans que l'on ait plus de détail pour le moment. Selon des rumeurs véhiculées par la presse anglaise, **Amstrad** annoncera un 286, un 386 et même un PS/2



[carrément II] mis-septembre. Par ailleurs, il est intéressant de constater que **IBM** a renforcé sa gamme de PS/2 en présentant plusieurs nouveaux modèles intermédiaires, les PS/2, et surtout OS/2, ne parviennent toujours pas à s'imposer. En fait, tant qu'il n'y aura pas de clones, aucune entreprise ne choisira un PS/2 ou OS/2 de peur qu'il ne devienne pas un standard. On en arrive donc à cet étonnant paradoxe : les cloneurs ne peuvent vivre que grâce à IBM, puisque c'est IBM qui crée les marchés, mais IBM ne peut plus vivre sans les clones, puisque ce sont eux qui dynamisent le marché. Après un blocage qui a duré près d'un an, il semble toutefois qu'IBM ait enfin admis l'idée des compatibles PS : d'abord, on la vu, il y a l'accord de licence totale avec **Amstrad**, il y a aussi un accord partiel avec **Tandy** (et sûrement d'autres qui n't pas encore été annoncés). Signaux enfin pour clore ce sujet que **Bull** a annoncé pouvoir réaliser des compatibles PS/2 sans passer par les brevets IBM, c'est-à-dire grâce à une technologie propre qui ne reprend pas directement les formules IBM. Les gens de **Bull** ont été assez avertis de détails, il faudra donc attendre encore un moment avant de savoir ce qu'il en est réellement. Espérons que, pour une fois un constructeur français réussira à s'imposer sur ce marché, ça n'a pas souvent été le cas dans le passé.

Micro News : Mais finalement, est-ce que vous conseillerez à un de nos lecteurs qui veut un ordinateur professionnel d'acheter un PC ou un PS ?

Abondos : Une première remarque s'impose : si note lecteur a les moyens de s'acheter un PS/2 bas de gamme, il peut, pour la même somme, s'acheter un PC 386 haut de gamme trois fois plus puissant. La deuxième chose à savoir c'est qu'il y a très peu de logiciels qui exploitent vraiment les PS. Troisième chose, OS/2, le remplaçant de DOS, est loin d'être vraiment opérationnel. La version actuelle n'a pas grand intérêt. En clair, la seule raison d'acheter un PS/2 serait le snobisme : le logo IBM et le côté "dernier air". Mais c'est tout, pour le moment. Je recommanderai donc à recommander à qui que ce soit.

Micro News : Merci de nous avoir donné une réponse aussi claire. Abondos ?

Abondos : Malheureusement non ! Tout simplement parce que si les PC vont de plus en plus vers les familles, les Mac sont eux de plus en plus dans les entreprises. Conséquence, la période estivale est traditionnellement calme du côté d'Apple.

Micro News : Il y a deux mois, **Micro News** avait annoncé un nouveau Thomson. Qu'en est-il exactement ?

Abondos : Ça portait bien et ça en est peut-être fait un d'ailleurs, il n'a pas d'écran fourni en version de base) est retardé d'un ou deux mois. En fait, sa sortie devrait coïncider avec l'annonce du nouveau Sinclair **PC** (cf news). Le nouveau **Thomson** sera en fait directement concurrent de l'Olivetti **PC Uno** et du Sinclair. On voit apparaître une nouvelle race de compatibles, tous plus ou moins semblables (lecteur 3 1/2, prise aérielle pour le brancher sur la tête, graphismes un peu meilleurs, etc). Le côté bien sûr pour but de garder la clientèle pro tout en attirant les joueurs. Répétons donc encore une fois qu'il est impossible, au presque, de jouer avec un PC. Les PC "familiaux" vendus comme machines de jeu sont une des plus grandes escroqueries morales de la micro. Un PC est un fabulous ordinateur qui sait très bien faire un tas de choses, sauf les jeux. Voilà.

Micro News : Merci beaucoup et rendez-vous le mois prochain.

Abondos : D'accord. Il y aura énormément de nouvelles logiciels sortis et en plus, je vous prépare une mini formation régulière au DOS [qui continuera peut-être quelque chose à l'appeler d'entre vous]. A bientôt.





COURRIER DES LECTEURS

ATARI AU FEMININ

Je suis votre journal depuis sa création et je le trouve vraiment génial. Il répond à tous mes besoins de fan d'Atari ST. Mais j'ai une critique à faire : (ma lettre passera-t-elle ?) Micro News (à cela s'étend à tous ses concurrents) ne prend-il pas trop en compte les "Micromaniques" masculins par rapport aux passionnées féminines ? Hé oui ! Je suis une fan d'Atari et le seul fait de présenter comme telle suscite toujours la surprise générale. Notre nombre continue certes un peu moins et n'est quand même pas négligeable !

P.S. J'ai développé un jeu et j'aimerais le présenter à une maison d'édition. Où dois-je m'adresser ? (Stéphanie Delcamp, Ancy sur Moselle)

Ah Stéphanie, Stéphanie... qui se demande si sa lettre passera dans le courrier... Mais bien sûr qu'elle passe dans le courrier, Stéphanie, et même en priorité ! Les lectrices de Micro News sont et elles le piment, la fraîcheur et le charme indispensables à tous les rédacteurs du journal qui, autrement, seraient fort contents de récrire que pour un lecteur masculin ! Il est vrai que les fans de micro sont en grande majorité

des garçons mais il ne les soulaie absolument pas. Nous aurons d'ailleurs de très heureux de constater, lors de notre enquête sur les femmes et le micro (n°10), qu'il y a un nombre croissant de femmes présentes dans les sociétés de micro familiale, notamment des programmeuses. Nous sommes les premiers à souhaiter (et nos lecteurs avec nous, c'est sûr !) qu'il y ait de plus en plus de femmes dans le micro, ceci à tous les échelons possibles.

MICRO MUET, MONITEUR SIFFLEUR

Je possède un Philips VG 8020. Depuis un certain temps, je n'ai plus aucun lorsque je joue avec un logiciel de jeu. Cela ne vient pas de mon moniteur car j'ai branché mon micro sur ma tête et le résultat est le même. Je pense que ce problème est dû à la pression d'air ou à plusieurs touches simultanément. Que puis-je faire ? Mon micro n'est plus sous garantie. Etre Salomon et Super Laydeck, quel est le meilleur au point de vue musique et brayages ? Votre journal est dément.

P.S. : Je vous en supplie, répondez-moi. (Philippe Gatel, Calanar)

Chaque fois que j'allume mon moniteur couleur, il se met à siffler... (B. Callieres, Amiens)

Micro News a bien des qualités mais ces lettres de pouvoir réparer les appareils par courrier interrompé ! La panne de l'ordinateur n'a en tous cas rien à voir

Mais il reste les autres... Ceux qui concourent chez eux des petits jeux qui, s'ils sont souvent mercuriels et sympas, ne peuvent en aucun cas prétendre à être édités. A ceux-là nous proposons quelque chose de très simple : qu'ils nous envoient leurs œuvres ! Si leurs jeux sont correctement "fielcés", nous pourrions faire des compilations des jeux des lectrices de Micro News qui pourrnt, par exemple, trouver leur place dans les numéros hors-série que nous comptons vous proposer dès fin 88. Les auteurs de ces jeux gagneront un prix ou une rétribution. Ceci s'applique à tous les ordinateurs traités dans Micro News. Si je le jeu que vous recevez nous paraît pouvoir constituer la trame d'un jeu de niveau international, nous orienterons alors son auteur vers l'éditeur qui nous semble convenir le mieux (et nous pensons être bien placés pour ça). Le jeu pourra alors être amélioré, remanié, conceptualisé, bref, grâce à un travail d'équipe professionnel, arriver à un niveau international.

EXTENSION AMIGA

Pensez-vous que l'extension AS01 pour l'Amiga 500 puisse réellement servir à des logiciels tels que Defender of the Crown, Simbad et surtout Superbase Pro (je n'ai pas encore acheté l'Amiga et l'ensemble Amiga 500 + AS01 est en promo) ? Merci d'avance. (David Yip, Paris)

Pour des gros programmes comme ceux que vous venez de citer, une extension mémoire apporte un confort indéniable. Defender of the Crown, par exemple, se chargera en une fois, au lieu de faire des accès disques incessants pendant tout le jeu. Si vous en avez les moyens et que la promo est intéressante, c'est un achat que vous ne devriez pas regretter.

LES LECTEURS PROGRAMMENT

De plus en plus de lecteurs nous demandent où s'adresser pour faire éditer leurs jeux. La réponse n'est pas si simple sans avoir vu le jeu ou le préalable. L'orientation vers tel ou tel éditeur dépend en fait de la qualité générale et du type même du jeu. Il faut savoir aussi que les grands éditeurs s'orientent tous, sans exception, vers l'exportation, c'est-à-dire l'édition de jeux de très haut niveau qui seront vendus dans le monde entier. Le marché français ne permet pas, à lui seul, de rentabiliser des jeux dont la mise au point nécessite de gros investissements (plusieurs mois de travail par une équipe de scénaristes, graphistes, musiciens, programmeurs, concepteurs, dessinateurs, maquettistes). Les programmeurs ou scénaristes qui veulent devenir professionnels peuvent, par notre intermédiaire s'ils le désirent, rentrer en contact avec de grands éditeurs. Il faut pour

cela qu'ils nous envoient un C.V. un exemple de leur travail et qu'ils nous indiquent aussi leurs aspirations. Sont-ils prêts, par exemple, à venir travailler sur place dans une société intéressée par leur talent ? Les principaux éditeurs français sont toujours prêts à rencontrer les créateurs de demain et certains, comme Infogrames et Titus, cherchent en ce moment des programmeurs et des graphistes (voir p.146). Chez Ere Informatique, par exemple, le programmeur qui a adapté Captain Blood sur l'Amstrad CPC (en un mois et demi !) est très jeune... et très doué ! Il s'appelle Yves Lamoureux et son adaptation a été saluée dans Micro News comme "le plus beau jeu jamais paru sur CPC". Certains de nos lecteurs, qui envisagent de se tourner professionnellement vers la micro famille, sont peut-être les "Lamoureux" de demain ! Etant donné que nous sommes en contact quasi permanent avec tous les grands éditeurs, nous pouvons mettre les programmeurs en contact avec l'éditeur qui semblera convenir le mieux. N'hésitez donc pas à nous écrire !

d'ailleurs si l'on compare de visu les deux moniteurs. Disons qu'avec un CM8832, votre Amiga ne sera pas au summum de ses possibilités mais qu'il n'en sera pas trop délogé. Il y a, à eux, c'est vrai, mais c'est beaucoup plus cher. Nous vous conseillons donc de braver pour votre moniteur.

CASSE-TETE JAPONAIS

J'aimerais savoir quel est, à votre avis, le meilleur joystick (2 boutons différents) pour MSX, pour jouer à des jeux comme Nemesis ? D'autre part, les disquettes vierges 3.5 pouces pour MSX sont-elles utilisables sur un Atari 520 STF ? Peut-on utiliser des "simple face" dans un lecteur "double face" ? Guryo-O 2 Mega signifie-t-il qu'il faut un ordinateur de 2 Mega pour utiliser cette cartouche ou est-ce possible sur un VG 8235 ? (Emmanuel Chevane)

La meilleure manette actuellement disponible pour MSX est la Quikjoy III (en photo dans le n°12, p.14). Elle possède des micro-switchs (facteur de solidité) et a une possibilité de tir anatomique (mais dans

touché Guryo-o à un programme d'une capacité de 2 mégaoctets.

AMIGA 500 EN 2000
J'aimerais savoir s'il est possible de transformer un Amiga 500 en un Amiga 2000 (et comment) ? (Un lecteur de Verdun)

Ni, das ist nicht möglich ! Toutefois, vous pouvez essayer de trouver un rendez-vous qui vous reprendra votre 500 pour l'achat d'un 2000. Ou alors les petites annonces...

LES ORIGINES D'ORIGIN
Pourriez-vous me donner l'adresse d'Origin System ? (Jean-Marie Antuziewicz, Remiremont)

Donner, donner, je ne sais pas. Prêter peut-être... Origin System est distribué en France par Micropress, 6/8 rue de Milan, 75009 Paris. Tél. : (1) 45.26.44.14.

CANON X07

Je possède un micro-ordinateur X07 (bâti autour d'un 286) que j'aimerais pouvoir programmer en langage-machine. Cependant, je ne connais pas assez en détail le fonctionnement interne de cette machine. Il m'est donc impossible d'afficher, par exemple, un caractère à l'écran, ou de saisir un caractère au clavier... Vous seriez-il possible de me donner ces renseignements ou de m'indiquer où m'adresser ? (Eric Champion, Chalons/Saône)

Il y a deux magasins de micro à Chalons qui devraient pouvoir vous aider. Chalons, c'est célèbre dans le monde de la micro puisque c'est le "home" de Cédric Sôl à Paris, les magasins Maudit Electronic et La Règle à Calcul vendent des X07 et devraient pouvoir vous renseigner. Le téléphone de Canon France est le suivant : (1) 48.65.42.23.

BONNES RÉOLUTIONS

Je suis possesseur d'un moniteur Philips CM8832 qui a une résolution de 600 points par 285 lignes, or je désire acheter un Amiga 500 dont la résolution maximale est de 640 par 512 pixels (quelle puissance !). Que va-t-il se passer si je branche mon Amiga 500 en résolution maximale sur mon CM8832, l'image sera-t-elle simplement d'une résolution de 600 points par 285 lignes ou alors le moniteur ne pourra-t-il pas l'afficher ? Merci d'avance car je suis désespéré. (Benoit Coulon, Epernay)

Allons, reprenez-vous mon enfant, reprenez-vous, tout espoir n'est pas perdu, loin de là, puisque vous allez pouvoir utiliser votre moniteur avec l'Amiga sans problème ! Le CM8832 a effectivement une résolution de 600 x 285 et un pitch de 0,42 mm, ce qui n'est déjà pas si mal, le modèle inférieur (le CM8801) a une résolution de 360 x 285 et un pitch de 0,65 mm. (Le pitch est la taille d'un point ; plus le nombre est petit, plus haute est la résolution). Le modèle supérieur à votre moniteur (voilà que Philippe, afin de pouvoir bien comparer) est le CM8852, qui a une résolution de 700 points par 285 lignes et un pitch de 0,39 mm. Ce modèle constitue le haut de gamme mais vous remarquerez qu'il n'y a pas de grande différence avec le vôtre sur le papier, ni



ce cas là, on perd la fonction du deuxième bouton). Ce sont exactement les mêmes disquettes pour MSX, Atari, Amiga, Macintosh et compatibles PC en 3.5". Les disquettes vendues avec l'appellation "simple face" sont identiques aux "double face", simplement elles n'ont pas été testées sur les deux faces. Les petits malins qui utilisent des "simple face" dans des lecteurs "double face" sont légion et ils l'ont généralement aucun problème. Si et en avait un, vous vous en apercevriez de toute façon au moment du formatage de la disquette. A partir du moment où la disquette a accepté le formatage, c'est tout bon. Les cartouches méga ou 2 méga peuvent être utilisées sur n'importe quel MSX. Il s'agit simplement de l'indication de la taille du programme. La car-

LE TROU D'AMSTRAD
Je voudrais savoir pourquoi mon Amstrad CPC 6128 a le trou du lecteur de disquettes plus gros que d'autres. Car il y a des jeux comme Crafton et Xunk, Ball Breaker et Jack the Nipper 2 qui ne marchent pas sur le gros trou du lecteur et sur ceux du plus petit lecteur, ils marchent. Merci. (Frédéric Marceur, Avon)

Y'a pas de quoi, parce qu'on n'a rien compris. Vous avez un deuxième lecteur de disquettes, c'est ça ? Enfin nous, on comprend pas. Au début évidemment, on a cru que c'était un joke porno, mais non, ça paraît sérieux... Parlez-nous votre revend.

DES LIVRES,

ENCORE DES LIVRES...

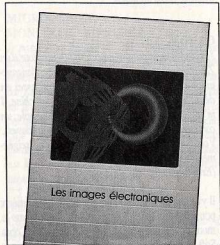
LE GRAND LIVRE DE L'AMIGA BASIC
Micro Application, 700 pages
Plus de 700 pages pour parler d'un Basic ! Qui ose parler de Basic alors qu'il n'y a ni numéros de lignes et que le gobus est quasi inutilisé ? L'ouvrage, abordant parfois le Workbench ou différents problèmes théoriques liés au

LE MONDE DES ORDINATEURS

Editions Time Life, env. 130 pages

Depuis maintenant deux ans, Time Life édite une formidable série consacrée au "monde des ordinateurs". Citons parmi les quatorze titres actuellement disponibles : les images électroniques, la protection des données, l'intelligence artificielle, les langages de programmation, la robotique, les entrées/sorties. Certes, les Editions Time Life donnent également dans le détail en offrant à ses lecteurs les secrets de grand-maman en matière de cuisine ou en leur proposant la façon de garder la forme tout en étudiant les recettes suscitées. Mais c'est avec un réel sérieux que les ouvrages traitant de l'informatique ont été rédigés. Je ne sais si vous êtes comme moi, mais ce genre de bouquins me fait rêver : savoir que le Cray XMP (un super-ordinateur parmi les plus puissants, et les plus chers) peut concevoir des images 7000 fois plus complexes que la création graphique la plus ambitieuse de Tron (le film des studios Disney), ou encore qu'un certain projet, dont l'at a subié le nom, devrait voir le jour en comprenant au moins un million de processeurs, chacun équi-

valent en puissance au processeur d'un ordinateur familial... Je vous concède que le style est parfois "à sensation", ne serait-ce que lorsque les rédacteurs abordent "le défi spatial" dans l'ouvrage réservé à l'intelligence artificielle. Mais



les récits sont d'une qualité exceptionnelle et font appel à des faits historiques que tout lecteur de Micro News se doit de connaître. Nous sommes loin des opérations hexadécimales, ou des différentes façons d'exploiter correctement les appels systèmes sous GEM. Ces livres ne sont pas techniques pour deux sous, mais qu'est-ce qu'on apprend ! Guilté à se priver de disquettes pendant deux mois, il faut absolument se procurer ces documents, admirablement bien documentés et si richement illustrés.

Reynald Cheminelle

binaires ou aux opérations logiques, ne parle (heureusement) pas que de ce langage, transformé à souhait en vue d'une utilisation principalement axée sur le graphisme et les effets sonores multiples. Après tout, chaque programmeur sur ce type de matériel se verra un jour confronté aux problèmes de sprites, de couleurs ou encore de synthèse vocale (je doute alors qu'il utilise ce langage).

Le livre est composé de quatre parties : le graphisme, les fichiers, les effets sonores et le compilateur AC/Basic d'Ab. Soft. On trouvera à la fin de l'ouvrage différents appendices énumérant toutes les commandes déjà étudiées ou encore la liste des principales erreurs. L'écriture est concise et particulièrement bien adaptée au sujet. Toutefois, on se surprendra quelquefois à sourire à la lecture de certaines phrases. Des titres tel que "Mick Jagger, Bee-thoven ou la choucroute, un programme de banque de données" reflète tout à fait le style parfois utilisé.

Une petite remarque : pourquoi Micro Application n'a-t-il pas fourni une disquette contenant un récapitulatif des principaux programmes du livre, comme on en trouve à

PRATIQUE DU MSX2

PAR ERIC VON ASCHEBERG

256 PAGES

PORT GRATUIT

PROMOTION :
185 F 149 F

BON DE COMMANDE

à retourner accompagné d'un chèque de 149 F TTC à l'ordre de SANDYX au
20, Passage de la Bonne Graine 75011 PARIS

NOM PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE



CARAI

DU 4 AU 7
NOVEMBRE 1988

PARIS
PORTE DE
VERSAILLES

AMSTRAD 88

EXPO

Pour toutes demandes de renseignements, contactez :
S.O.S.I.S. - 187, rue Marcadet - 75018 PARIS - Tél. : 42.52.84.76

ÉCONOMISEZ
50 F
EN VOUS
ABONNANT !

Micro
NEWS

ABONNEZ-VOUS, SINON JE VOUS
FAIS UN STRIP-TEASE !

QUELLE
ANGOISSE !

NON ! PAS CA !
ON S'ABONNE !
ON S'ABONNE !



ABONNEMENT

1 AN 159 F.
(10 numéros + 1 numéro spécial été)

6 mois 89 F.
(6 numéros)

Je m'abonne à MICRO NEWS pour :

- 6 numéros et joins un chèque de 89 francs
- 11 numéros et joins un chèque de 159 francs

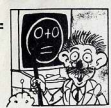
A retourner à MICRO NEWS - 20, passage de la Bonne Graine 75011 Paris

Nom Prénom

Adresse

Ville Code postal

POUR L'ÉTRANGER ET
LES D.O.M. T.O.M.
6 numéros 160 francs
11 numéros 285 francs
UNIQUEMENT PAR
MANDAT



DU CUL!

Aïe ! Excusez-moi d'avoir utilisé un stratagème aussi écru pour vous attirer, mais si j'avais mis "Education" comme titre, on serait en train de se regarder en chien de faïence, moi et l'unique lecteur (mon ancien prof de maths) qui n'aurait pas encore tourné la page. Je ne vais pas vous retenir très longtemps, d'autant que si vous tournez la page, il y a la rubrique "Insert Coin", mais j'ai juste deux ou trois petites choses à vous dire.

Le sondage (cf p.108) montre que vous n'aimez pas les logiciels éducatifs. Ils vous le rendent bien : j'ai rarement vu un éducatif qui essaye de se mettre à la place du type qui est en face du moniteur. Justement, dans cette rubrique, on essaiera d'y penser. En clair, on ne parlera d'éducs que dans la mesure où ils peuvent vous être réellement utiles. Autrement dit, vous faire gagner cinq heures de révision en

vous apprenant d'une manière ultra-claire tel ou tel passage d'histoire ou un théorème incompréhensible.

Secundo, le changement de gouvernement (au fait, vous vous êtes rendu compte qu'on avait changé de gouvernement ?) va entraîner des modifications dans l'informatique en classe.

A priori, une seule chose est sûre : tout vers le PC. Mais vu l'état de décrépitude avancée des Thomson Mo et autres To, ça n'a rien de très étonnant.

Tertio et ultimo : lisez les papiers de ce mois-ci. Vous y découvrirez avec stupeur qu'il y a encore des news MSX en éducation et un programme extraordinaire d'apprentissage à la lecture de FIL. Le mois prochain, tout sur les nouveaux logiciels et les bombes à eau. Sortez en rang...

terrestre, qui apprend à reconnaître les pays, les fleuves, les montagnes, par reconnaissance visuelle et graphique.

Il s'agit en général de programmes d'un niveau technique assez modeste, mais qui remplissent parfaitement leur fonction : instruire et amuser. Nous avons apprécié la grande simplicité des manipulations, qui se retrouve à travers tous les logiciels de la collection.

(Disquettes Forum Micros pour MSX).

J.M.M.

GÉDÉON LE MEILLEUR DES ÉDUCATIFS

Dieu existe, je l'ai rencontré... Heu, non, je me suis gouré de fiche, excusez-moi, je reprends. Les bons logiciels éducatifs existent. Il en est un, pas plus tard que la semaine dernière. Je le sais que ça à l'air incroyable, mais c'est vrai... Bon, je suis un peu dur de vous parler d'éducatifs alors qu'on est encore au mois d'août, mais avec Gédéon, de FIL, vous ne regretterez pas le déplacement.

Gédéon, comme son nom l'indique, est un caméléon. Il a une manie un peu bizarre, celle de bouffier les lettres qui tombent. Elles tombent dans des petites bulles de savon, le tout dans un décor très mignon. L'ordinateur a commencé par afficher un mot. Au hasard disons "PLAGE". L'enfant va devoir attraper d'abord un "P" puis un "L" ensuite, vous avez compris, un "A". Je vous laisse deviner la suite,

faciles, pour très jeunes joueurs (9 pièces). Très simple et joli.

- Le jeu des connaissances : vous avez déjà joué au "jeu du bac" ? C'est lui !
- Géographie de la Terre : un logiciel d'apprentissage de la géographie, à l'échelle

UNE NOUVELLE GAMME DE LOGICIELS ÉDUCATIFS SUR MSX

Ces programmes en disquettes 3"1/2 nous arrivent de Belgique. Ils s'adressent en premier lieu aux enfants, dans une tranche d'âge allant de 5 à 12 ans. Ils se répartissent pour l'essentiel en deux gammes : sciences naturelles et exercices d'éveil.

- Sciences naturelles :
 - La circulation du sang : mécanismes élémentaires du fonctionnement du cœur et des artères.
 - Le squelette : tous les os passés en revue.
 - La digestion/les dents : après ça, vous n'avez plus jamais de travers !
 - Les organes des sens : nez, bouche, oreille, etc.
 - Anatomie de l'homme : Waahh ! Non, non, c'est seulement sage et instructif...
 - La respiration : tout savoir pour prendre un bon bol d'air.
 - Exercices d'éveil :
 - Programmes destinés à l'enseignement préscolaire (4/6 ans) : exercices de coloriage, de dessin, de reconnaissance des formes.
 - Puzzles 1 : des puzzles à réorganiser, très

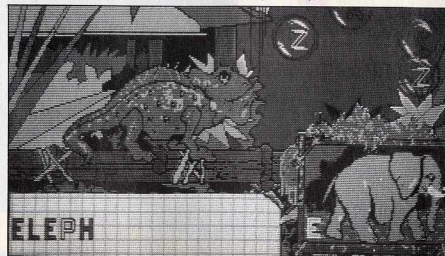


envoyez vos réponses au journal, réglément complet sur demande.

Si vous n'attrapez pas assez vite la bonne lettre, un papillon puis une araignée arrivent,

histoire de passer le temps. Solution : essayez de bouffer l'araignée, vous verrez, ale se digère très bien.

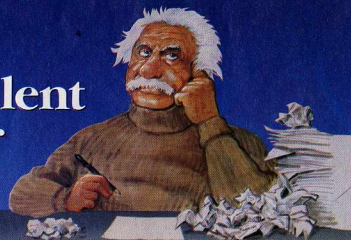
Bref, je ne vais pas en faire des kilos. Gédéon



est un programme absolument génial, et je sais de quoi je parle : je ne compte même plus les kilos de logiciels éducatifs que j'ai jetés à la poubelle. Pardon, je voulais dire : que j'ai testé. Idéal pour les enfants en phase d'apprentissage de la lecture, Gédéon les ravira par sa réalisation exceptionnelle, son graphisme ultra coloré et très précis (plus beau que certains jeux, c'est vous dire). La synthèse vocale est relativement moyenne, mais, expérience faite, elle suffit pour enchainer les enfants. Avec les produits Carraz, Rody et Masticot (de Lankhor), Gédéon, de FIL, est l'un des plus beaux éducatifs que j'ai jamais vu en France. Si vous avez un enfant, un frère, un cousin, bref, n'importe qui dans les parages entre 3 et 8 ans, courez l'acheter. Les enfants apprennent et s'amuse : même les plus âgés continuent d'y trouver du plaisir. Un grand logiciel.

Gédéon, de FIL, disponible uniquement sur ST.

Carraz Editions: Pour ceux qui veulent toujours en savoir plus.



Avec des logiciels sur la nouvelle culture scientifique et technique, on n'en reste pas à la pré-histoire de la micro-informatique.



Disponible sur Thomson, Atari ST, Couleurs, Amstrad CPC, PC compatible.

Photos Atari ST

Je désire recevoir une documentation complète sur les logiciels CARRAZ. Coupon à retourner à CARRAZ Editions 46, rue Montgouffier 69006 LYON.

NOM _____ PRÉNOM _____
 ADRESSE _____ VILLE _____ CODE POSTAL _____
 DATE DE NAISSANCE _____ ORDINATEUR (MARQUE & TYPE) _____



DU DESIR DE SAVOIR AU PLAISIR D'APPRENDRE

86, rue Montgouffier 69006 LYON - Tél. 78.94.93.81



INSERT COIN!

Troisième épisode. Insérer ou ne pas insérer vos pièces de 5 et 10 francs, telle est la question ce mois-ci... Pas mal de jeux ne valent pas le déplacement mais voici deux authentiques chefs-d'œuvre : le célèbre THUNDER BLADE et l'incroyable LOST WORLD, un flipper qui ne parle pas mais presque...

THUNDER BLADE

de SEGA

Kama-Sotra en hélico

L'engin est déjà un chef-d'œuvre en lui-même : ligne époustouflante, design hors-pair. Si on pouvait rouler avec dans les rues, les propriétaires d'Harley-Davidson feraient une dépression nerveuse ! La queue d'hélico futuriste de l'engin Thunder Blade est si réussie qu'on ne serait qu'à moitié étonné de le voir décoller en plein milieu d'une salle de jeux, sous l'œil blasé du propriétaire.

Ça y est, vous avez osé monter dessus, non sans une certaine appréhension qui vous a rappelé votre première fois sur une autre sorte de matériel... Ah cette machine ! Racée, structurée, osée... Au bon vous voilà dessus, l'impression est superbe. Vous êtes assis dans un cockpit emporté loin de la terre, sous l'œil blasé du propriétaire.



emporté loin goûter et tu vas leur faire passer le goût de la grenade ! Les graphismes et les bruitages sont aux petits oignons. Si vous avez aimé Alter Burner, le "Blade" vous emmènera au septième ciel ! Et les changements de perspectives sont géniaux : dessus, derrière, en avant, en arrière, c'est le Kama-Sotra des jeux vidéo et en 3D s'il vous plaît ! Vous passez au dessus des buildings, arrivez devant l'entrée d'une caverne, survolez l'océan et la jungle ! Attention à ne pas vous ételez en descendant de l'appareil, les émotions fortes ça fatigue...



OPÉRATION WOLF

de Taito

Déjà-vu sanguinaire

Le scénario est très mal parti pour recevoir le grand prix de l'originalité... Il faut en effet pénétrer le camp ennemi pour délivrer les otages, avec une mitrailleuse et un nombre limité de grenades. Voyons voir... OÙ ça jette déjà vu ça ? Ça s'appelait Rambock. Non, c'est pas ça. Green Commando ? Non,



c'est pas ça non plus. Leatherwarrior ou bien Ikari Beret ? Je l'ai sur la langue pourtant... Enfin passons, ça me reviendra.

Au niveau de l'action, Operation Wolf est pourtant loin d'être désagréable. Une mitrailleuse a été fixée sur le meuble, histoire de bien faire la différence avec Miss Pac Man et un jeu de miroir projette l'écran au loin, ce qui permet d'avoir du recul pour tirer. Les affolés de la gâchette apprécieront... Heureusement qu'on a du recul car ça déferle de partout, c'est pas une armée mais une véritable invasion, Attila doit s'en retourner dans sa tombe. Et en plus ils ont fait leur marché en chemin : tanks, camions, hélicoptères coïtoient les fantassins bardés de pistolets et de couteaux. Et vos munitions personnelles sont limitées... Vous en êtes donc au point où le plus coriace des agents d'assurance ne miserait pas un kopeck sur votre assurance-vie lorsque, miracle, vous découvrez des munitions, de l'énergie et même une super-mitrailleuse. Mieux que Pif Gadget et Bonux réunit !

De temps à autre, des infirmières et des otages blessés traversent l'écran. La tentation est grande : tirer, toujours tirer, leur percer la couenne et voir leur corps éclater sous les

balles. On se calme, on se calme ! Tout le but de ce jeu à haute teneur culturelle c'est, justement, de libérer les otages et les infirmières. Dommage, ça doit être pas mal de tirer sur une infirmière, peut-être au prochain scénario... La mitrailleuse de tir peut facilement être remplacée par un viseur sur l'écran, genre Prohibition. Ça permet l'adaptation sur ordinateur qui arrivera dans nos assiettes cet hiver. Un jeu classique sur un thème archi-connu. Les



assoiffés de tir y trouveront quand même matière à satisfaction pendant quelques parties...

1943

par Capcom

Plutôt le film et la B.D. !

1943 : ce n'était pas une très bonne année. La guerre, les bombes, l'extermination et la souffrance. Cette année-là, Miss Monde avait le visage d'Hitler et les jambes de Mussolini. Cette noircure a dû monter à la tête des programmeurs de chez Capcom car on ne peut pas dire que 1943 soit le chef-d'œuvre de l'année, loin de là !

Ce jeu est censé retracer la bataille de Midway. Ceux qui ont vu le film ou lu la bande dessinée de Buck Danny sont partis pour une grosse déception. Vous décollez à bord de votre avion pour combattre les flottes ennemies ; cuirassés et porte-avions défendus par leurs chasseurs. Des armées supplémentaires apparaissent durant l'action dont un laser qui a un demi-siècle d'avance. Les navires ont des tourelles de mitrailleuses qui vous fient dessus avec acharnement : à détruire impérativement. Les graphismes volent un peu plus haut que les



avions qui se crashent et les effets sonores doivent être d'époque. 1943 est la suite de 1942. Même si cette guerre s'est arrêtée en 45, ça fait encore deux follow-ups à se coller !





MACHINES EN VRAC

Tour d'horizon des nouvelles machines

Full Throttle, de Taito (les gaz à fond est, avec *Out Run*, la meilleure course de voitures disponible. La version "deluxe" vous permet de vous associer dans une véritable petite voiture qui, dès le début de la course, commence à tanguer en suivant les péripéties de l'écran. Les graphismes sont moustos et il y a cinq courses différentes. Il y a un gimmick le bouton "nitro" incrusté dans la manette qui vous propulse pendant un temps limité à 500 Km/h ! La cabine suit le mouvement et quand le jeu s'arrête, il ne vous reste plus qu'à courir à la pharmacie la plus proche. Génial !

Continental Circus (Taito) est une symphonie course de voitures en 3D, avec suffisamment d'obstacles et de collines pour ne pas regretter votre argent. Les crashes sont accompagnés d'une série d'explosions qui valent le détour et, à la fin, vous montrez sur le podium faire jaillir le champagne. La publicité anglaise mentionne : *Soyez le premier dans la queue*...

F 1 Dream, de Capcom, est un remake de *Rally Sprint*. Il se joue agréablement, les gra-



phismes et les effets sonores sont décents mais pour la nouveauté, il faudra attendre le prochain tramway.... Même remarque pour **Forgotten World**, toujours chez Capcom, pompé sur *Side Arms*.

Blasterz, de Bally, est un jeu de tir : des robots se sont révélés et ils ont pris des otages. Vous devrez détruire tous les Cyborgs dans 100 immeubles différents. On peut jouer à deux avec des nouveaux pistolets/joysticks que l'on tient d'une seule main.

Last Duel est un jeu d'arcade à scrolling, de SNK, tout comme **Chopper 1** (dont le titre est "emprunté" à Eaglesoft et les graphismes à Tiger-Hell) et **#47**, de Jaleco. Celui-ci, ils n'ont quand même pas osé le mettre dans un vieux meuble *Defender*, mais l'envie ne devait pas manquer. SNK persévère dans l'emprunt innocent et désintéressé avec **Gold Medalist**, qui doit tout ou presque à *Track and Field*, tout en réussissant à rester amusant.

Capcom propose **Ten Pin Bowling** où l'on peut sélectionner la vitesse et la courbe de la balle et c'est encore Taito qui fait très fort avec **Kaimais**, un labyrinthe où vous devrez éviter les méchants tout en récoltant des pointillés. On tombe en pâmoison devant tant d'originalité.

Au fait, savez-vous que Toru Iwatani inventa *Pac Man* en mangeant une

pizza entière, inspiré par la forme de la pizza après qu'il en eût coupé une part. Quel gourmand ! Le nom vient de l'expression d'argot japonais "paku paku", qui désigne les mouvements de la bouche quand on mange. Iwatani travaillait chez Namco, c'était en 1977 et il avait alors 22 ans... Les créateurs de



Taito se rattrapèrent avec **The Ninjab Warriors**, un jeu d'arcade sur trois moniteurs ? La réponse est oui, c'est même pas mal du tout. **Xenophobe**, de Bally, se joue également sur trois écrans, à trois et avec trois manettes différentes.

C'est un scénario genre Aliens. Avec un titre pareil, ce jeu est mal parti pour recevoir le Prix SOS Racisme...

FLIPPEZ PAS !

Deux flippers se détachent nettement du lot ce mois-ci, issus de l'écurie Bally.

Il s'agit d'abord de **Blackwater 100**, basé sur une course de moto-cross. Le flipper reconstitue un parcours de moto-cross endiablé. Lorsque vous saurez qu'il y a cinq flippers et parfois trois balles à la fois, le tout sur d'authentiques bruitages de moto-cross, vous comprendrez que le parcours n'est pas de tout repos.

Escape From The Lost World est un flipper informatisé qui est un véritable jeu d'aventure avec toutes sortes de trésors à récolter, des effets spéciaux en 3D (cratères, rochers, obstacles) et le fameux "Pont d'Or" qui permet d'amener la balle à un étage supérieur où elle part à la recherche des trésors dans une sorte de train-fantôme !

Au début du jeu vous vous trouvez perdu dans un cratère oublié de tous, où le temps

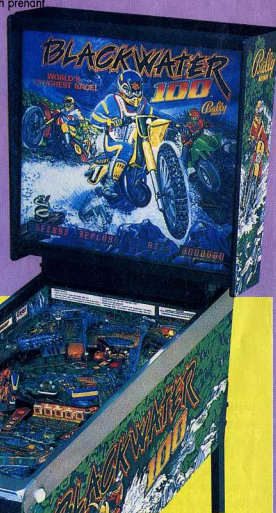
semble s'être figé depuis la préhistoire. Il faut vous échapper rapidement car le volcan semble prêt à entrer en éruption et vous n'avez guère envie de faire de la figuration dans "Les derniers jours de Pompeï". Mais qu'est-ce qui brille là-bas ? Crédiou, des pépites d'or ! L'or ou la vie ? Les deux, mon Général ! Alors, il faut d'abord ouvrir la "Porte d'Evasion" en touchant trois fois les œufs de dinosaure. Puis vous grimpez au deuxième étage en prenant le "Chemin du Mystère" ou en tirant dans la caverne contrite.

C'est alors que le troisième flipper vous propulse sur le "Pont d'Or" tout droit vers le volcan qui commence alors son éruption. Juste au moment où le quatrième flipper essaie de faire passer la balle dans la "Porte d'Evasion" qui commence à se rélever ! Si vous réussissez à passer, à vous le gros trésor !

Et ce n'est pas tout ! Il y a un mode "démon" comme sur les jeux d'ordinateurs et, en appuyant sur des boutons, vous avez accès à des menus qui vous permettent de changer les para-

mètres du jeu. On croit rêver... Eh les mecs, réveillez-vous, c'est pas un logiciel c'est un jeu de flipper ! De quoi ils se mélangent ceux-là, on aura tout vu...

Dennis Hemmings/Mark Smoth/
Tony Takoushi
Rewriting Jean-Michel Berté





Suite de la page 117

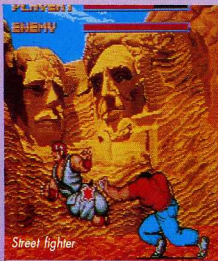
La console NEC se porte très bien au Japon. Vous aurez droit à un test d'un jeu NEC dans le prochain numéro : Galaga 89, un titre prometteur pour ceux qui connaissent le Galaga original. Egalement disponibles sur NEC au Japon : Space Harrier, Fantasy Zone et Dynamite Bowl.

NINTENDO

Chez Nintendo, les deux prochaines sorties seront **Top Gun** et **Castlevania**, ce qui nous ramène au même problème qu'avec le MSX, à savoir devons-nous tester les jeux à l'avance ? Ces deux jeux ont en effet été testés dans Micro News il y a... 9 mois ! (dans le n°7). Être ou ne pas être en avance d'un an sur tout le monde ? Telle est la question.

Nous ferons quand même un court test de ces deux chefs-d'œuvre dans le prochain numéro, pour les nouveaux lecteurs. Ces deux "must" seront rapidement suivis de **Ice Hockey**, **Goonies 2** et **Gradius** (Nemesis), qui s'est déjà vendu à sept millions d'exemplaires, rien que sur Nintendo ! Quatre titres sur cinq sont donc des jeux Konami !

Nous vous avions promis un test de **Double Dragon**, nous le reportons d'un mois. Ce jeu sortira sur Nintendo et sur Sega, ce qui fera d'une pierre deux coups !



Les nouveautés vous mettent l'eau à la bouche, ce serait le moment de jouer au nouveau jeu Nintendo : **Mr Mc Donald** et **his adventures** dans le héros est Ronald Mc Donald, le roi du hamburger !

Hélas, ce jeu n'est pas disponible en France (du moins pour le moment). Voici en exclusivité les prochains jeux prévus sur Nintendo aux États-Unis et au Japon (les âmes sensibles sont priées de ne pas lire, ça risque de les déprimer) : **California Games**, **World Games**, **Marble Madness**, **720 Degrees**, **Paperboy**, **Roadrunner**, **Indiana Jones**

and the Temple of Doom, Rambo 3, Empire City, Airwolf, Street Fighter, 1943, Bionic Commando, Black Tiger, Gauntlet, Pac Man, Operation Wolf, Bubble Bobble, Jackal, Track and Field 2, Nightmare on Elm Street, Friday 13th, Robocop, Rampage.

SEGA

Sega maintenant... Bon, si les fans Sega ont une chance à côté d'eux, c'est le moment de s'asseoir car ils vont avoir un choc. Sega annonce en effet la sortie de **26 titres en France d'ici à Noël** Et en plus, ce ne sont pas des rogations ! Voyez plutôt : **Outrun 3D** (yves), **Rambo 3** (comme sur Nintendo), **California Games** (comme sur...), **Shangri**, **Wolfman**, **Time Soldiers**, **Aztec Hunter 3D**, **Penguin Land**, **Maze Adventure**, **Shinobi**, **Thunderblade**, **Rastan Saga**, **Samurai Warrior**, **Road to Glory**, **O-Fighter**, **Possiden Wars 3D**, **Phantasy Star** (un jeu de rôles 4 méga 3D !), **Ultima**, Y's (avec batterie incorporée permettant de sauvegarder 5 parties), **Casino Games**, **Miracle warrior**, **Galvallis**, etc.

Lorsque les utilisateurs Sega seront revenus de leur évanouissement, apprenez leur avec ménagement que plusieurs de ces jeux seront testés dans le prochain numéro, qui sera encore plus épais et plus éclatant !

LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

VOUS SERONT ENVOYÉS DES RECEPTION DE VOTRE CHEQUE A L'ORDRE DE MICRO NEWS

MICRO NEWS 20, PASSAGE DE LA BONNE GRAINE 75011 PARIS

Chaque numéro 19 F port gratuit

N°6 L'archimède, les 32 bits familial - Apple sur le front russe - MSX porno - ST hanté-IBM/SEGA/Amiga - Le spectre d'Hebdojigis.

N°7 Spécial cahier technique - Toutes les nouveautés 88 - Philips NMS 8280, la puissance vidéo - Le CES de Las Vegas - Montez votre micro-serveur.



N°10 Dossier : les femmes et la micro - P.A.O. : faisons le point - Des pages de bandes dessinées - Spécial consoles : SEGA, Nintendo et NEC - Top secret - Docteur Amiga et Professeur ST - Plus de 70 jeux testés !...

N°11 Dossier Atari - Top Secret - Insert coin - 100 nouveautés Amiga ! - Prof ST - Assembleur - Des pages et des pages de jeux.

N°12 L'Amiga à jeu - Spécial vacances - Neu Micro Pursuit - Carali en folie - Sondage - Docteur Amiga - 200 nouveautés Atari ! - Capitaine Pixel - Samourai micro...

N°13 Dossier "le sport et la micro" - Insert Coin - 9 pages de Top Secret - Résultats du sondage - Barbarian 2, Powerdrome, The Kristal - 12 pages de news.

P.A.O.



VENTES ÉCHANGES RECHERCHES

VENTES

Vds Bull Mical 30 neuf double disquette, écran couleur + imprimante + DOS compatible PC 100% + logiciels : 1000 F à débattre. Thierry Aubert. Tél : (1) 43.44.91.83.

Vds Amstrad CPC 454 moniteur couleur + extension mémoire + très nombreux jeux, utilitaires, livres. Renseignements au téléphone : (1) 30.37.76.79. Stéphane Lorluux.

Vds Amstrad CPC 464 moniteur couleur + 2 joysticks + 9 jeux : 3000 F. Sen Hong Ng. (1) 40.34.35.84.

Affaire ! A saisir : Atari 120STF (double face) + moniteur couleur Atari 9C1425. Le tout sous garantie, TBE + quelques jeux (Test Drive, Backlash...) : 6300 F. Benjamin Garrigues. Tél : (1) 43.31.80.55.

Vds originaux MSX (K7, cartouches) à un prix que ma pauvre mère en pleure encore. Jean Jacques Stakus. Tél : (16) 79.09.78.71.

Vds lecteur 3 pouces pour Amstrad CPC : 900 F. Raphaël Berna. Tél : (1) 43.72.64.64. (Répondre).

Vds pour MSX cartouches F1 Spirit, Knightmare, Penguin2 : 110 F. Mopitranger : 90 F + K7 divers (Sorcery, Illusion, Kid Kit, Unbelievable, etc.), Paul Létard. Tél : (16) 20.37.50.11.

Vds cartouches MSX Knightmare, Yie Ar Kung Fu, Boxing, Hyper Rallye, Rollerball, Magical Kid Wiz : 500 F le lot + 2 cassettes gratuites, espèces. Jacques Morel. Tél : (1) 42.87.54.76.

Vds Canon V20 péritel + lecteur K7 + 30 jeux + livre : 1000 F. Michel Cillegio. Tél : (16) 66.77.37.11.

Vds Sony HB700F état neuf + 40 jeux et utilitaires + 2 joysticks + 3 livres et 15 rouleaux MSX. Prix : 2900 F. Mohamed Chaouchi. Tél : (1) 30.99.16.61.

Vds Thomson T09 + moniteur couleur + imprimante + int. musique et jeux + 2 joysticks + nombreux jeux + disk + kit de nett. Le tout : 4000 F. Sans moniteur : 3000 F. Christophe Delacroix. Tél : (16) 84.73.07.87.

Vds Apple IIc + imprimante + moniteur couleur + souris et Mousepaint, programmes pro. Prix. En bloc ou détail. Eric Dufour. Tél : (16) 21.43.31.79.

Vds Thomson T09 + moniteur couleur + ext. jeux + 2 manettes + nombreux jeux (compilations et jeux originaux) + programmes + livres : 3800 F à débattre. Vds console Atari 2600 + 8 jeux : 1300 F ou jeux séparément. Stéphane Trouf. Tél : (16) 20.08.75.18.

Vds Spectravideo SVI 738 + drive incorporé + 3 jeux (1 cartouche + 2 disks) + 3 livres : 1500 F. Christophe Bruneau. (1) 30.37.48.10.

Vds MSX1 48K : 300 F, moniteur mono : 450 F, Mue : 50 F, Musé Module : 500 F (cable hi-fi : 30 F). Le matériel a moins d'un an. Laurent Duval. Tél : (16) 23.08.83.42.

Vds MSX1 Sony HB75F + lecteur de disquettes + 50 jeux. Le tout 2250 F. Recherche contacts MSX1/2 France et étranger. Laurent Papillon. Tél : (1) 46.64.90.71.

Urgent ! Vds Amstrad CPC 6128 moniteur couleur garanti 10 mois + 30 jeux + revues : 3800 F. Eric Niddam. Tél : (1) 48.30.31.42.

Vds Amstrad CPC 6128 mono TBE avec 70 jeux + traitements de texte + Multiplan : 2250 F à

débattre. Yann Padiou. Tél : (16) 40.25.76.14. à partir de 18h.

Vds cassettes pour Orlic et Atmos. J'ai "Sega, Rat Spat" et bien d'autres, je suis prêt à les échanger contre des jeux Sega. Jean-Christophe Mayrov. Tél : (16) 57.40.09.37.

Vds 3000 F sur MSX pour 23 jeux à débattre (Skramble Formation, Goonies, Super Rambo Special, Nemesis, Knightmare, etc.) + Musé Module et son clavier (neuf) : 1400 F. Total : 4400 F à débattre. Fabrice Autour. Tél : (1) 69.06.87.80.

Vds MSX2 NMS 6250 (720K) + souris + joystick + 60 jeux (Usas, Vampire Killer, Ladylock, Nemesis) + Musé Module + cartes + nombreuses revues, sous garantie : 4500 F. Philippe Martinis. (1) 47.28.72.00.

Vds Commodore C128D + moniteur 1901 + Imprimante Citizen 120D + Power Cartridge

+ 5 livres + nombreux programmes. Prix d'achat 12 000 F, vendu 8000 F. Eric Wallat. Tél : (16) 35.85.83.10.

Vds Atari 1040 + moniteur NS + digitaliseur (AM) + imprimante Citizen 120D + logiciels. Le tout 13 000 F, vendu aussi séparément. Pierre Robache. Tél : (16) 27.68.43.60.

Vds Sony HB700 + Musé Audio (clavier) + livres sur le V9938 et V8550 + nombreux logiciels megarom MSX1 et 2 en TBE (emballages) : 4000 F (cause études). Arnaud Le Ber, Versailles. Tél : (1) 39.02.10.95.

Vds Sony HB601F avec docs + jeux : 700 F. Recherche équilibre correspondants MSX1/2. Karim Cerutti. Tél : (16) 83.75.77.55.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + crayon optique + logiciels + docs et listings : 2200 F. scanner Dart : 600 F, ext.

HE LES MECS, JE CHERCHE UNE COLLECTION COMPLETE DES HEBDOJIGIS QUE J'AI ILLUSTRÉS J'AI DU COMMENCER DANS LE N°70, 72, 76 ? JE SAIS PLUS



HE MEC, SI T'AS CA, ECRIS-MOI AU JOURNAL

SI T'ES PAS TROP CHER, T'AURAS DROIT A UN ALBUM DEDICACE, OU DEUX.

SAAAALUTCHAO CARALI

STEREOPHONIC

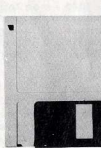
DUPLICATION INDUSTRIELLE

CASSETTES
SYSTEME LYREX



- Audio
- Informatiques
- Vierges à la durée

DISQUETTES



SYSTEME FORMASTER

- Grande capacité
- Tous formats - tous systèmes



- Exécution soignée
- Délais rapide

- ... et aussi :
- Protections
 - Formatage

Imprimerie

- Maquette
- Photogravure
- Impression

Conditionnement

- Classeurs
- Coffrets
- Retractage

Consultez-nous
94-98, rue Haxo - 75020 PARIS
Tél. : 43.62.63.32 +

Vortex 512K : 960 F, deuxième lecteur disk : 800 F. Sébastien Buriel. Tél. : (16) 90.59.89.18.

Vds Amstrad CPC 6128 mono + MF2 + nombreux livres + revues + logiciels (dont OCP Art, Dams, jeux) : 3800 F ou séparément matériel Amstrad (coté 87) : 2000 F. Gamilie Gaqui. Tél. : (16) 44.49.76.89.

Vds Thomson M6 + livres + jeux (Prohibition...) + manettes + souris + crayon optique (lecteur de cassettes intégré). Le tout 1800 F à débattre. Arnaud Saussez. Tél. : (16) 27.87.93.04.

Vds CX5M2 Yamaha + souris + jeux 5300 F. Le tout moniteur couleur : 1700 F. Logiciels 16 pistes : 1300 F, 4 et 8 pistes : 300 F, synthé Casio CZ : 1000 F à débattre + sons 64 : 3400 F, Boite Percussions : 1000 F. Edmé Paulliac. Tél. : (1) 48.99.22.73.

Vds MSX1 CX5M2 Yamaha + YIS 501F + clavier touches normales + logiciel FM Composer + Midi Recorder + FM Voice. Prix à débattre ou échange contre MSX2 Sony HB700F ou autre. Jean-Luc Gildore. Tél. : (16) 55.27.63.77.

Vds Imprimante Seikosa GP-F 50A dans emballage d'origine (06/85), très peu serv. vie : 500 F. Vds cable Oric 50 F. Emmanuel Katz. Tél. : (16) 40.69.00.05 (Nantes).

Vds MSX2 VG 8235 Philips + souris + manette tir automatique + logiciels (Home Office, Designer, Dos) + 11 jeux + docs. revues, le tout en parfait état : 3000 F (valeur 6000 F). Nicolas Stiel. Tél. : (16) 68.04.85.56.

Vds Amstrad CPC 6128 + Imprimante DP 2000 + 80 disquettes + 2 manettes Sphère Chene. Tél. : (16) 49.98.13.31, après 18h ou 49.98.30.21.

Vds MSX2 Sony HB700F complet, TBE (256 KRAM + 128 KRAM + 64 KRAM, drive 720K) + joysticks Philips NMS1115 + nombreux livres, revues et logiciels (beaucoup de news). François Saily. (16) 20.07.25.42.

Vds MSX2 Philips 360K0 : 1500 F + logiciels. Vds originaux pour ST : Pat on Chess, Deep Space, FSII, Mercenary, Hunt for Red, Bas prix ou échange. Jean-Luc Hélor. Tél. : (16) 35.48.89.06.

Stop affaire ! Vds ZX Spectrum+ avec interface Kempston + 2X Spectrum + 2 128 Ko + nombreux jeux, état neuf, le tout 350 F. Vincent. Tél. : (1) 64.23.36.59.

Stop affaire ! Vds tuser TV pour moniteur Amstrad (coté 87) : 700 F. Marc Dolecki. Tél. : (16) 70.29.01.99.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + lecteur "3" + Imprimante DMP2000 + joystick Pro500 + souris + interface multiple 2 + 3 livres + 16 revues + nombreux jeux, utilitaires si disqs. Prix à débattre. Michaël Checlor. Tél. : (1) 60.77.37.39.

Vds Atari 1040 STF (1/88) excellent état + nombreux softs (Dungeon Master, Out Run, Buggy Boy...) : 4300 F. Vds originaux 90 F pièce : Star Trek, SDI, Trailblazer, TNT, Masque, Crazy Cars, L'Affaire, Sapiens,

Vds MSX2 Philips 8250 + souris + doc + logiciels + jeux, le tout 4500 F. Tél. : (16) 56.83.23.42.

Vds MSX2 Philips VG 8235 + moniteur couleur + 9 cartouches MSX2 (Lissas, Metal Gear, Oiseau de Feu) + 20 softs disquettes MSX2 + livres techniques + K7 : 3500 F. Sans moniteur : 2200 F. Jean-Philippe Néron. Tél. : (1) 42.52.45.79.

Vds Atari 1040 STF (1/88) excellent état + nombreux softs (Dungeon Master, Out Run, Buggy Boy...) : 4300 F. Vds originaux 90 F pièce : Star Trek, SDI, Trailblazer, TNT, Masque, Crazy Cars, L'Affaire, Sapiens,

Vds Atari 1040 STF (1/88) excellent état + nombreux softs (Dungeon Master, Out Run, Buggy Boy...) : 4300 F. Vds originaux 90 F pièce : Star Trek, SDI, Trailblazer, TNT, Masque, Crazy Cars, L'Affaire, Sapiens,

Vds Atari 1040 STF (1/88) excellent état + nombreux softs (Dungeon Master, Out Run, Buggy Boy...) : 4300 F. Vds originaux 90 F pièce : Star Trek, SDI, Trailblazer, TNT, Masque, Crazy Cars, L'Affaire, Sapiens,

ou tambou MSX1 ou 2 à moié prix en ensemble 1000 F. David Dara. Tél. : (16) 76.42.14.83.

Cartouche extension RAM 64K pour MSX (référence Philips VU0034) : 500 F à discuter. Moniteur monochrome GT65 pour Amstrad CPC 6128 : 500 F. Sok Kim Chung. Tél. : (16) 60.17.70.84.

Vds VG8020 + moniteur mono. + jeux (dont Salamandre, F1-Fighter...) + manette. Le tout pour 2300 F (valeur 4000 F). David Leroux. Tél. : (16) 43.07.47.45.

Vds Atari Vds Amstrad CPC 464 + adaptateur péritel + 150 jeux + 75 revues : 2000 F. Lecteur de disquettes + jeux : 2000 F. Mirage Image 350 F. Ou le tout pour 4000 F. Thomas Ferré. Tél. : (16) 37.99.04.08.

Vds PC Olivetti M51 état neuf, très peu servi, cause départ service militaire. Prix : 5900 F à débattre. Gilles. Tél. : (1) 60.03.47.96.

RECHERCHES

Recherche Atari 520 ST moniteur couleur + logiciel : 3000 F max, imprimante graphique : 2000 F max, livres ST. Faire offre à Vincent Le Flobic. Tél. : (16) 66.89.63.95.

Achète Excaldrums, adaptateur Paritel Amstrad, CPC 6128 en panne. Raphaël Berna. Tél. : (1) 43.72.64.64. (Répondre).

Achète ordinateur Sony HB7 700. Jérôme Guerra. Tél. : (16) 91.09.91.55.

Cherche extension RAM pour MSX, pour passer de 64 Ko à 128 ou 256 Ko. Paris Charveron, 8 place Alfred de Vigny, 38400 Saint Martin d'Hères.

Recherche correspondant MSX2 pouvant me proposer routine hardcopy pour copier sur imprimante Philips 1421 de dessins ou autres, modes graphiques. Remboursement des frais. Serge Troy. Tél. : (16) 84.72.22.69.

Urgent : cherche "Ghosts and Goblins" pour MSX. Eric Bazian. Tél. : (16) 67.53.35.21.

Cherche jeu Yie Ar Kung Fu 2 pour MSX. Je l'échange contre Green Beret + Ninja + International Karate. Franck Chapelon. Tél. l'après-midi : (16) 75.64.06.03.

Cherche pour MSX cass. : Five Stars, Unbelievable, Katvuu, Masterchess, Tex, Kuma Zen, Flash Gordon, Jean-Christophe Meric. Tél. : (16) 61.85.97.44.

Cherche région Marnes la Vallée jeu MSX par corneo. Coraole Laurent. Tél. : (16) 24.40.15.93.

LES AVENTURES DE VOTRE NOM ?
JEAN SERIEN
VOTRE PRÉFUS DE REPONSE EST UN ANE!!
JEAN EST SOUPÇONNÉ DE MEURTRE. DANS UN PAYS DE L'EST DU PAYS

LE MOT CACHÉ
TROUVE LE MOT CACHÉ DANS CETTE grille avec LES 3 LETTRES DE L'ALPHABET NE S'Y TROUVANT PAS!

G	V	F	J	X
S	K	L	D	W
H	I	M	Q	Y
F	N	B	P	Y
U	E	Z	O	L

ou CA ?
ou GU ?

la réponse est : RAT

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

Quelles que soient les propositions qui vous sont faites, S.C.A.P. vous en donne PLUS pour votre ARGENT

PROMOS*	ATARI	AMIGA
ATARI 520ST1/6405TFM MEGA ST2 mono MEGA ST2 mono Laser MEGA ST2 mono color MEGA ST4 mono Laser Imprimante Laser SLM 804 Disque Dur SH 205 Scanner 900 & 200 dpi	3490/59010c 9950 01 20950 01 12900 01 23950 01 11950 01 4208 01 N.C.	A500 LC 512k ram A500 + Moniteur couleur A500 LC 1Mo ram A2000 LC-mem et coul Extension Mémoire pour A500
10 Disks de Domaine Public (au choix) 1 joystick 1 jeu (valeur 250 frs) 6990,00 ttc	Amiga 500 6oran couleur 1084 1 joystick 10 Disks de Domaine Public (au choix) 2 disps 3*1/2 1 tapis de souris 1 jeu (valeur 250 frs) 7490,00 ttc	4725,00 0c 7490,00 0c 9990,00 0c 12900,00 0c 1095,00 0c
Amiga 500 6oran couleur 1084 1 joystick 10 Disks de Domaine Public (au choix) 2 disps 3*1/2 1 tapis de souris 1 jeu (valeur 250 frs) 7490,00 ttc	Amiga 500 6oran couleur 1084 1 joystick 10 Disks de Domaine Public (au choix) 2 disps 3*1/2 1 tapis de souris 1 jeu (valeur 250 frs) 7490,00 ttc	CONSOLES DE JEU CONSOLES SEGA & NINTENDO Toute la bibliothèque de jeux
Amiga 500 6oran couleur 1084 1 joystick 10 Disks de Domaine Public (au choix) 2 disps 3*1/2 1 tapis de souris 1 jeu (valeur 250 frs) 7490,00 ttc	Amiga 500 6oran couleur 1084 1 joystick 10 Disks de Domaine Public (au choix) 2 disps 3*1/2 1 tapis de souris 1 jeu (valeur 250 frs) 7490,00 ttc	OCASIONS 1ère main des machines révisées garanties 6 mois à des prix défiant toute concurrence appelot nous au 42.43.22.78
Amiga 500 6oran couleur 1084 1 joystick 10 Disks de Domaine Public (au choix) 2 disps 3*1/2 1 tapis de souris 1 jeu (valeur 250 frs) 7490,00 ttc	Amiga 500 6oran couleur 1084 1 joystick 10 Disks de Domaine Public (au choix) 2 disps 3*1/2 1 tapis de souris 1 jeu (valeur 250 frs) 7490,00 ttc	DIVERS Lecteurs externes révisés Imprimantes Support écran Table traçante Modem Synthétiseur Extension de RAM...
Amiga 500 6oran couleur 1084 1 joystick 10 Disks de Domaine Public (au choix) 2 disps 3*1/2 1 tapis de souris 1 jeu (valeur 250 frs) 7490,00 ttc	Amiga 500 6oran couleur 1084 1 joystick 10 Disks de Domaine Public (au choix) 2 disps 3*1/2 1 tapis de souris 1 jeu (valeur 250 frs) 7490,00 ttc	DOMAINE PUBLIC ST & AMIGA Arrivages d'466 des Etats-Unis & d'Angletierre 400 Disquettes - 1000 titres - jeux - démos langues - utilitaires - images Envoyez nous une enveloppe timbrée pour recevoir notre catalogue gratuit 30 frs la disquette, la 5ème gratuite !!

* Dans les limites du stock disponible
Cédit CETELER, Carte Aurore, Carte Bleue, facilités de paiement
Conditions spéciales pour les Collectivités, Comités d'entreprise...

S.C.A.P.

62 RUE GABRIEL PERU 93200 ST-DENIS
METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption

Document entièrement réalisé (sauf en-tête, graphique et sigle) sur Atari Mega ST4, Imprimante Laser SLM 804, Disque Dur SH 205 & Timeworks Publisher

ECHANGES

Echange nombreux jeux sur Sega (Space Harrier, Alien Syndrome, Kung Fu Kid, Spy vs Spy, etc.). Julien Sarfaty. Tél.: (16) 93.75.72.82. après 18h30.

Echange Atari 800 XL Pétit+ lecteur cassettes + table dessin + valise cassettes de jeux contre bateau ou voiture radio-commandée. Michel Veteuler. Tél le soir: (16) 92.75.20.91.

Echange logiciels news et utilitaires contre disks vierges 3 1/2. Jean-Michel Gros. Tél.: (16) 91.48.62.13.

Echange Massacre sur ST contre Henegade ou autre jeu de même nature sur Atari ST. L. Verdugo. Tél.: (16) 61.25.39.88. Echange news sur C64 (disks only). Eddy Poulin. Tél.: (1) 39.93.50.70.

Echange sur Reims et sa région Salamander contre mégaron.

(Nemesis 2...). Vends MSX 80K + K7 + cartouche en cadeau: 800 F. Emmanuel Bibault. Tél.: (16) 26.82.58.05.

CONTACTS

Digitalise sons par ST Replay. Envoyez disquettes DFDD (bien emballées) et votre choix de sons + timbres pour réponse + 20 F seulement par disquette. Stéphane Aubrun, 672 rue St. Gabriel, 45200 Amilly. Tél.: (16) 38.85.80.99.

Deux jeunes programmeurs recherchent un **deasnateur** sur Atari ST, régions 92, 76, 75, 91. Demander Christophe au (1) 39.18.01.63, ou Hervé au (1) 47.50.86.36.

Cherche possesseurs MSX2 pour échanges programmes et divers dans toute la France et étranger. Denis Andrieux, 38 rue de Delattre de Tassigny, 67300 Schiltigheim. Tél.: (16) 88.62.51.49.

Club **SEGAMIX** échange jeux Sega: Afterburner, etc. inscription au club: 20 F (journal, trucs, contacts). Déjà 5 adhérents. Rejoins-nous. Lionel Guyot. Tél.: (16) 81.92.28.72.

Cherche contacts trucs Sega: Black Bolt (Oni, Rita,

Wang, difficultés à abattre) + Soccer, prolongation ou autres trucs. Gabor Szabo, Belgique. Tél.: 32.10.24.14.33.

Cherche contacts avec musiciens sur CXSM pour échange d'idées. K7 avec mode d'emploi pour 250 F (PGM + voice + musiq. que obtenue). Christian Gornas, 2 Chemin de la Pintrole, 60150 Longueil Annel. Tél.: (16) 44.76.15.99.

DIVERS

Vds téléphone sans fil portable 1/2 km (valeur 2900 F) vendu 900 F. Répondeur Interlogrebe multiprogrammes, distances illimitées; 1200 F, ordinateur Excelvision: 950 F + jeux. M. Fanus. Tél.: (1) 43.88.24.13.

OFFRES D'EMPLOI

TITUS recherche pour participer à son développement: 15 personnes à partir de 18 ans! Programmeurs et graphistes sur micro. Aucune expérience n'est exigée. Le fait de posséder un micro-ordinateur sera un atout supplémentaire. Adresser CV + lettre manuscrite à: TITUS Recrutement, 28 ter avenue de Versailles, 93220 Gagny ou téléphoner au: (1) 43.32.10.92.

RÉBUS CROISÉS

PLACE CES PRÉNOMS-RÉBUS DANS LA GRILLE ET DANS LE BON ORDRE TU TROUVERAS UN 5^{ème} PRÉNOM!



Eric.
Hélène - Pierre - Dominique - Cécile. Cinquième prénom: Eric.

Les annonces sont gratuites pour les abonnés. Il suffit de joindre l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement pour six mois ou un an. Les lecteurs non-abonnés doivent impérativement joindre un chèque de 30 F à leur annonce. Toute annonce reçue avant le 10 du mois passera dans le numéro suivant.

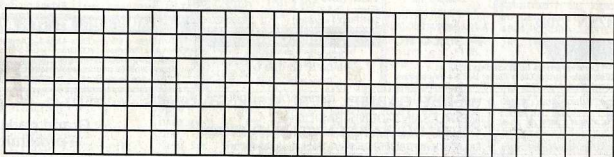
LES PETITES ANNONCES

Retourner à MICRO NEWS - 20, passage de la Bonne-Graine 75011 Paris.

Nom Prénom

Adresse

Téléphone Rubrique



GALACTIC CONQUEROR



VERSION ATARI ST



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION AMIGA

AU COEUR DE LA GALAXIE, LA PLANETE «GALLION» EST MENACEE D'INVASION !! SEULS LES CONQUERORS POURRONT EVITER LE PIRE .



TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TEL.: (1) 43 32 10 92

23 FAÇONS D'ATTEINDRE L'IMMORTALITE D'UN SPORTIF.



FIGURES IMPOSÉES



100m SPRINT



PATINAGE DE VITESSE



HOT DOG



RELAIS NAÏGE LIBRE



SAUT À SKI



BOBSLEIGH



TRIPLE SAUT



AVIRON



JAVELOT



CONCOURS HIPPIQUE (SAUT À CHEVAL)



SAUT EN HAUTEUR



ESCRIME



CYCLISME



Ecrans tirés des version Spectrum et Amstrad.



Description complète sur 3615 MICROMANIA. Revendeurs, pour connaître les dates de sortie, téléphonez au 16/9342 7194

CBM 64/128
Cassette et Disque
SPECTRUM 48/128K
Cassette et Disque
AMSTRAD
Cassette et Disque

U.S. Gold (France), Sarl, B.P.3
Zac de Mousquette, 05740
Châteauneuf de la Grasse, Tel: 9342 7144



CANÔE KAYAK



SAUT À LA PERCHE



BIATHLON



GYMNASTIQUE



PATINAGE ARTISTIQUE



100m NAÏGE LIBRE



SKEET SHOOTING



4 x 400m RELAIS



PLONGEON