

# Micro

# NEWS

**NEC  
DU NEUF!**

**LE MATCH  
DU SIÈCLE  
ST CONTRE AMIGA**

**NOUVEAUTÉS**

**ELITE / FOFT,  
PAC-MANIA,  
FREEDOM**

**CONCOURS**

**GAGNEZ 3 AMIGA**

**MSX/C.64**

**LES JEUX SUR C.D.**

**N° 15**

**NOVEMBRE 1988**

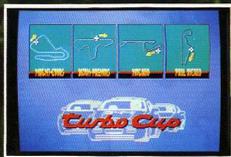
Belgique : 139 FB - Suisse : 5,50 FS - Canada : \$ 6



M 2843 - 15 - 19.00 F



# avec René Metge, en trez dans la course !



PHOTOS ATARI



\* Avec ce superbe logiciel, j'ai éprouvé autant de plaisir que lors de mes courses au volant de ma Porsche LORICIELS.

Pilote toi aussi à travers ce jeu sur les meilleurs circuits de France, et comme moi, monte sur la plus haute marche du podium.\*

*René Metge*

Sortie Nationale  
28 OCTOBRE 1988

# Turbo Cup

**loriciels**  
81 rue de la procession  
92800 RUEIL MALMAISON  
Tél. : (1) 47 52 11 33 - Télés. 531748 F  
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 16



N° 1 Français du jeu  
pour micro-ordinateurs

CATALOGUE GRATUIT

LORICIELS - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

ORDINAIREUR .....

Joindre 2 timbres à 2.20 F pour participation aux frais d'envol.

**199** Frs\*  
toute version cassette

**249** Frs\*  
toute version disquette

ATARI ST  
AMIGA  
AMSTRAD CPC  
TRIGONOR  
MGE-TELETOP  
C 64/128

EPICURUM  
IBM PC  
AMSTRAD PC  
OLIVETTI PC 1  
THOMSON TOPO

et tous les compatibles PC  
disquettes 5 1/4  
et 3 1/2

TANDY PC

**RENÉ METGE**

Paris-Dakar 1981 : 4<sup>ème</sup>  
Touriste Trophy 1983 : 4<sup>ème</sup>  
Paris-Dakar 1984 : 4<sup>ème</sup>  
Paris-Dakar 1986 : 4<sup>ème</sup>  
Turbo Cup Porsche : 4<sup>ème</sup>



\* Prix moyen constaté

# SOMMAIRE

**ABONNEMENT**  
PAGE 154



ÉDITO .....	6
NEWS .....	6
LES TOPS DU MOIS .....	35
TOP SECRET .....	54
CONCOURS COMMODORE .....	72
DOSSIER ATARI/AMIGA .....	76
PÉPÉ RÉTRO .....	98
BLANCHE-FESSE .....	100
ABONDOS .....	102
LES SOFTS DU MOIS .....	107
CONSOLES .....	130
SAMOURAÏ MICRO .....	136
LIVRES .....	142
ÉDUCATION .....	144
CAPITAINE PIXEL .....	146
ARCHIMEDE LE BARBU .....	150
COURRIER DES LECTEURS .....	152
INSERT COIN .....	156
ROCK'N SCROLL .....	160
BD CARALI .....	162
PETITES ANNONCES .....	163
DERNIÈRE MINUTE .....	166



Couverture Jacques Lerouge

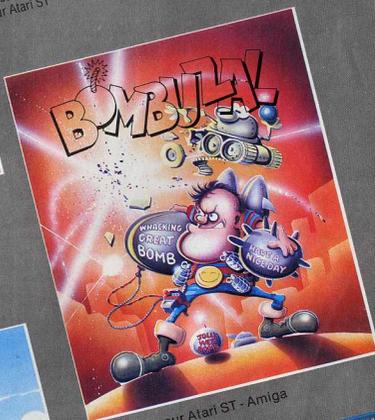
Directeur de la rédaction : Jean-Michel Berné  
 Rédacteur en chef : Olivier Fontenay  
 Rédacteur en chef adjoint : Cyrille Baron  
 Directrice de la publicité : Isabelle Berné - Tél. : 47.00.22.11  
 Diffusion : Jacques Houllmann  
 Maquette : Jean-Marc Gasnot  
 Mise en page : Raynald Chermelle  
 Ont collaboré à ce numéro : Raynald Chermelle, Jean-Marc Demoly, Igor Lefeuve, Jean-Michel Maman, Eric de Fousiers, Stéphane Schreiber, Marc Seyot, A. Venturman, O. Zaid  
 Sole software representative for the U.K. : Tony Takouchi  
 Correspondants à l'étranger : Mina Cosnelroy (U.S.A.), Fuminori Takakashi (Japon), Dennis Hemmings, Mark Smith, Gérald Van Halleren (Belgique)  
 Illustrations : Carali, Lerouge.  
 Photos : Herbert Chemot  
 Photogravure : Photocop - 63.50.10  
 Ellysé photogravure  
 Impression : Paris Europe impression  
 Dépôt légal : ISSN 0984-9629  
 Commission paritaire : 70043  
 Distribution : NMP  
 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 Berné  
 Copyright MICRO NEWS, Paris 1988



Photo d'écran sur Atari ST



Photo d'écran sur Amstrad



Disponible sur Atari ST - Amiga C 64



Photos d'écran sur Amiga



Disponible sur C 64 - Spectrum

Distribué par



1, voie Félix Eboué  
 94021 CRETEIL CEDEX  
 Tél. (16-1) 48 98 99 00



Disponible dans les FNAC  et dans les meilleurs points de vente.



# EDITO L'HEURE DU CHOIX OCEAN

ST ou Amiga ?

That is the question pour beaucoup d'entre vous qui s'arrachent les cheveux à mesure que Noël approche.

Afin de ne pas se retrouver avec trop de lecteurs chauves, Micro News daigne, dans sa bienséante mansuétude, vous éclairer de ses lumières divines sur ce grave problème existentiel. Oui, nous répondons clairement à la question, mais vous verrez que votre choix dépend avant tout des sévices que vous comptez infliger à votre future machine...

Pendant que le prof ST et le docteur Amiga se chamaillent, Samouraï Micro compte les points et fait un score de son côté. Il débarque en effet ce mois-ci avec deux scoops de taille : la première photo d'un lecteur CD-ROM connecté à une console de jeux (la console Nec) et les premiers jeux sur disque compact. Quand ces merveilles seront-elles disponibles ?

Au prochain millénaire, la semaine des quatre jeudis ou à l'Épiphanie ? Vous n'y êtes pas. Le CD-ROM Nec est déjà en vente au Japon et trente jeux sur disque compact seront en vente, en France, pour Noël ! Et pour quels ordinateurs ? Qui sont les petits veinards qui vont bénéficier avant les autres de ce super plan ? Tenez-vous bien, cette compilation sortira d'abord sur MSX et ensuite sur Commodore 64 ! Allez les ST, CPC, Amiga, Thomson et PC, soyez bons joueurs, pour une fois que ce sont eux les gâtés...

Du coup, capitaine Pixel et Samouraï Micro sont partis fêter ça au café, juste en bas du bureau, bientôt rejoints par prof ST et docteur Amiga, toujours volontaires quand il s'agit de s'humecter le gosier. Tiens, j'entends des cris, penchons-nous par la fenêtre... Oh là-là, ils sont complètement bourrés et ils ont déclenché une bagarre générale. Je vois les pompiers et la police qui arrivent. Va encore falloir aller les chercher au poste, quelle engeance... Bon, ben quand taut y'aller, faut y'aller...

**Jean-Michel Berte**

Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'Ocean se prépare à sortir une tonne de logiciels d'ici peu. C'est à dire un peu avant et un peu après Noël. Certains sont directement "made in Ocean UK" alors que d'autres sont concoctés par des développeurs bien de chez nous, d'Ocean France. Point commun entre les deux ? C'est très très beau.

Pour la petite histoire, les gens d'Ocean UK font tellement confiance aux "frenchies" qu'ils leur ont fait dessiner le logo qui apparaîtra dorénavant pendant le chargement des softs. Ceci dit, il subsiste tout de même une petite différence entre les logiciels issus de la maison-mère et ceux développés par les gens de Sarcelles, puisque

terrestre, mais à son seul courage ? Si je vous disais de ce héros qu'il est bien souvent accompagné de son fidèle mais empoité neveu adoptif, vous me riez ? Mais non, pas Picou ! Batman bien entendu ! Reprenet le flambeau du logiciel d'aventure/arcade, Batman diffère cependant des autres produits par sa présentation. Dans ce logiciel, qui va le voir affronter deux super-villains, le "Joker" et le "Pingouin", Batman est amené,

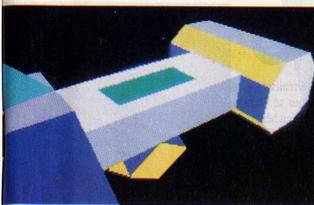


Robocop ▲

ces derniers se sont spécialisés dans l'adaptation de logiciels d'arcade tandis que les anglais continuent les créations originales, sans oublier les adaptations de films (Robocop, Rambo 3) ou même de bandes dessinées. Et si je vous parlais d'un super-héros ne devant pas ses super-pouvoirs à un quelconque parenté extra-



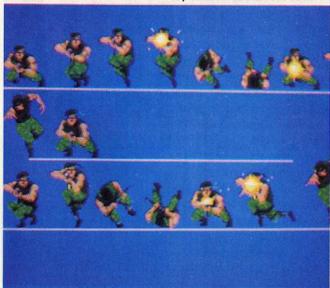
Batman ▲▼



Orion Bell ▲

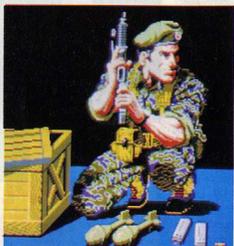
via votre joystick, à se balader dans de nombreux endroits. Ocean a pallié la difficulté d'un scrolling de douze mille kilomètres en optant pour une présentation par fenêtres. Comme les graphismes ST sont réellement très bien faits et que la routine d'affichage des fenêtres est propre à souhait, le résultat donne presque l'impression que l'on se promène dans un livre de BD géant en sautant de case en case ; "Nom d'une disquette en nougatine, Gotham City a besoin de nous !". Dans un autre ordre d'idées, Orion Bell s'annonce comme la répartition d'Océan à l'avalanche de logiciels 3D faces pleines qui envahissent (ô joie) nos écrans. Je pourrai parler de la réponse du ST à la bergère, mais ça n'aurait vraiment aucun rapport avec l'argument de l'histoire, cette

Operation Wolf ▲▼



dernière se passant dans l'espace. Pour être plus précis, ça se passe dans l'espace et sur une planète. Enfin une à la fois... Je m'explique : vous pilotez une sorte de char spatial. A l'issue de combats

aussi jolis que meurtriers, le char peut récupérer divers types de matériel améliorant ses performances (armes, caméra, etc.). Le plus important est qu'à chaque passage de niveau, le joueur change de planète (elle sont au nombre de dix). Pour l'instant,



c'est la 3D surfacée la plus propre qu'il m'ait été donné de voir, ST et Amiga confondus.

Traversez maintenant le channel, direction... Chinatown ! Nous sommes ici au royaume de

l'adaptation de jeux d'arcade ; encore serais-je plus proche de la vérité en parlant de copie aussi parfaite que faire se peut. Dragon Ninja, la version la plus achevée pour le moment, est à proprement parler époustouflante. Des sprites énormes, autant sur ST qu'Amiga, se déplacent à toute

vitesse. Les décors sont splendides, le scrolling nickel. Voilà le genre de logiciel dont on dit en voyant : "Alors c'est possible de faire aussi bien et beau sur 16 bits ? Mais comment se fait-il que personne ne l'ait fait ?". Oui, je sais que ça fait cirage de pompe. On en reparlera à la mi-novembre, et vous verrez que tonton Micro News sait toujours ce qu'il dit ! Dans le même ordre d'idées, Opération Wolf promet de vous faire faire des économies. D'ici peu, les salles d'arcades seront aussi désertes qu'un quartier chic après 23 h. Bref, encore une adaptation exceptionnelle d'un jeu d'arcade. En attendant

Wec Le Mans ▲ d'en voir un peu plus, jetez un œil aux dessins. Même remarque que précédemment, faite confiance à tonton Micro ! Incontournable, j'vous dis !



Dragon Ninja ▲

Enfin, mais là il faudra patienter jusqu'à après les fêtes, Wec Le Mans est annoncé par l'éditeur comme l'ultime simulation de voitures de course. Je sais, ils disent tous ça, mais là, j'ai tendance à être plein d'espoir. "Tout ce qui a été fait jusqu'à présent était un peu saccadé et lent", nous a confié Marc Djian, d'Océan France. Pour le moment, je ne peux vous montrer que quelques dessins de préparations, autant vous dire qu'il s'agit d'un super scoop. Ça s'annonce pas mal. Allez, promis, on vous tiendra au courant de l'avancement des travaux. ●



# AMSTRAD EXPO

Du 4 au 7 novembre, il y a un endroit où tous les possesseurs de CPC (et même d'autres bécanes) vont se retrouver. Allez, je vous donne un indice, ça va se passer à la Porte de Versailles. Vous voulez un deuxième tuyau ? Bon alors, je peux vous dire que c'est la quatrième édition. Encore une aide supplémentaire : il y avait environ 30 000 visiteurs l'année dernière. Attention, je parle en chiffres réels. Bon, j'arrête le baratin inutile, vous avez tous compris ce que je voulais parler d'Amstrad Expo. Mais attention ! Que tous les mecs qui ont un ST ou Amiga ne se sentent pas obligés de tourner la page. Le marché français de la micro-informatique est tel que, désormais, la plupart des éditeurs développent leurs logiciels souvent sur Amstrad. Du coup, il sera intéressant pour tout le monde d'aller voir les nouveautés. En plus, certains éditeurs vont organiser des concours d'enfer à partir de consoles de jeux d'arcade. Sans compter que sur le stand Micro News, vous allez pouvoir gagner des abonnements au canard, des joystick fabuleux offerts par CTS France (dont le Cobra, le monstre

qui vaut plus de 500 F), des jeux et... il y aura une console de jeux d'arcade de Double Dragon en accès libre sur notre stand et celui d'entre vous qui réussira le meilleur score du jour se verra offrir une vraie balade en hélico, pour survoler Paris et Versailles. Je ne vais pas vous détailler tous les stands, la journée n'y suffirait pas. Sachez simplement que tous les grands du jeu seront là : Titus, Ubi Soft et tous les autres, avec tous des animations sympas. Et puis, last but not least, vous aurez enfin le droit de voir les supers PC VGA d'Amstrad, et rien que ça, ça vaut le déplacement...

celui d'entre vous qui réalisera le meilleur score du jour se verra offrir une vraie balade en hélico, pour survoler Paris et Versailles. Je ne vais pas vous détailler tous les stands, la journée n'y suffirait pas. Sachez simplement que tous les grands du jeu seront là : Titus, Ubi Soft et tous les autres, avec tous des animations sympas. Et puis, last but not least, vous aurez enfin le droit de voir les supers PC VGA d'Amstrad, et rien que ça, ça vaut le déplacement...



PC VGA d'Amstrad, et rien que ça, ça vaut le déplacement...



## L'APPLE IIGS DÉMARRE !

Plus de deux ans après sa sortie, on a l'impression que c'est seulement ces jours-ci que les éditeurs se sont aperçus de l'existence de l'Apple II GS. Il est vrai que son prix, bien dans la mauvaise tradition d'en vendre plus de quelques centaines en France. Mais voilà, les jeux arrivent. Ubi Soft développent toutes ses nouveautés en prévoyant une version II GS. Ére adapte Captain Blood (sur Mac aussi, d'ailleurs. Super, je vais pouvoir jouer au bureau) et Cinemaware vient de sortir Defender of The Crown. Superbe. Il exploite parfaitement

les capacités du II GS. Ça fera une demi-douzaine d'heures à Paris...



# SEA, SEX AND CARTES POSTALES

Cet été, on a reçu plein de cartes postales de lecteurs sympas qui s'inquiétaient de notre sort à Paris ! Merci les mecs, vous êtes supers ! On doit quand même avoir une drôle de réputation car un grand nombre de ces cartes

sont de sacrés galoueries (Jean-Marc Sache, de Cluses, nous envoie même quatre cartes d'un coup, dont trois groivoiseries).

Bon, il ne nous reste plus qu'à en tirer quelques-unes au sort pour vous faire gagner des albums de Carali. Attention ! Ces albums ne sont pas à mettre entre toutes les mains, ils sont très osés et même plus ! Aussi ne les montrez pas à vos parents, ils les garderaient pour eux. c'est sûr. En

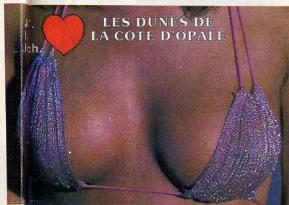
vous gratifiant d'une bonne tarte, c'est certain. Et ils s'en prendraient peut-être à nous, c'est pas impossible ! Alors, du tact, du doigté et de la discrétion !

**Les gagnants sont :**  
Lionel Cassany, 67 rue du Lagré, 78990 Elancourt, qui a dragué comme une bête grâce à la B.D. de Carali : "Ça marche aussi au camping".

Nicolas Chalandard, le Moulin Neuf, 84810 Aubignan, qui a l'air d'être aussi un chaud lapin : "Les filles sont superbes. Ah, les espagnoles, hollandaises, danoises..."

Laurent Froissard, 19 rue Marie Laurent, 62480 Le Portel :

"Micro News est le seul rayon de soleil qui brille aujourd'hui".  
Jean-Marc Sache, 8<sup>e</sup> rue du Maréchal Leclerc, 74300 Cluses.  
Laurent Massa, route de Saint Paul, 84840 Lapalud.  
Sébastien Porte, 13 avenue Charles de Gaulle, 78230 Le Pecq.  
Joachim Lebailly, Bontassilly, 14420 Potigny.  
Michaël Redbooh, 172 rue de Paris, 92100 Boulogne.  
Stéphane Mauris, 11 chemin des Grands Buissons, 1233 Brex-Genève, suisse.



# PINARD NEWS

C'est toujours avec plaisir que nous accueillons les admirateurs qui veulent connaître les locaux dans lesquels nous exerçons. Par exemple, le mois dernier, Joël Vuillemin nous a amené un Maçon Serrières de derrière les fagots et il doit nous ramener du Pomard ces jours-ci (cherchez pas, c'est du pinard, et du bon, en plus !). Alors, je ne vous commande pas, mais Zythoun me fait remarquer qu'il adore le chocolat, Isabelle préfère le

Seven Up, le maquettiste hésite entre un Big Bacon et des compacts disques, le big boss se fumerait bien un cigare de temps en temps (Davidoff, SVP), Moulieux collectionne les synthés Midi, le claviériste voudrait bien un nouvel ordinateur à la place de son vieux PC, Valérie rêve d'une nouvelle voiture, le prof ST aimerait bien un Amiga et le docteur Amiga un ST. A noter qu'on vous laissera entrer quand même si vous venez avec du whisky ou



une bonne petite vodka poivrée. Pour les lecteurs de province, je signale que les PTT marchent très bien. Mais je vous dis ça, c'est

pas pressé. Non, sérieux, finissez quand même de lire le journal avant, on peut encore tenir un jour ou deux sur nos réserves.

Voici, en exclusivité, quelques uns des stands que vous pourrez voir à Amstrad Expo.



# LA CAMIF SE DÉFILE !

La nouvelle a été officiellement annoncée à la presse le vendredi 14 octobre : la société FIL s'est déclarée en cessation de paiement auprès du tribunal de commerce. Celui-ci va nommer un administrateur judiciaire qui organisera le redressement ou la liquidation de FIL, selon qu'il juge la société viable ou non. Sous cette laconique annonce se cache en fait une réalité complexe, celle du numéro 1 de la distribution en France, qui meurt ou risque de mourir dans les prochaines semaines, entraînant avec lui Cable, la structure de distribution mise en place il y a environ deux ans.

## LE FIL D'ARIANE

Pour bien comprendre le côté dramatique de la situation actuelle, un bref retour en arrière s'impose. FIL a été créé en 1985 par Thomson et la Camif. La Camif est la coopérative des professeurs et instituteurs de France. Elle est surtout connue pour ses activités de vente par correspondance. Elle réalise dans ce secteur un chiffre d'affaires considérable : 3,6 milliards de francs. FIL, au départ, travaille surtout sur des logiciels éducatifs qui tournent sur les Thomson. Progressivement, elle se recentre vers le jeu et fait quelques incursions malheureuses dans le monde professionnel (La Malette Practi, guère brillante). Là-dessus, premier coup dur. Thomson arrête la micro familiale. Comme le dit François Robineau, le président de FIL : "à ce moment-là, nous nous étions préparés psychologiquement à l'arrêt de FIL". Mais la société réussit à s'en sortir. Pour parler à la défection de Thomson, la Camif devient actionnaire majoritaire,

augmentant régulièrement sa part de FIL pour en détenir aujourd'hui 80 %. Ou disons plutôt que la Camif détenait 80 % du capital de FIL jusqu'à hier. Et FIL continue. Comme la société a de grosses ambitions dans la distribution, elle s'associe avec Infogrames pour créer Cable, un réseau de distribution. C'est à ce moment-là que les problèmes ont commencé entre les différents partenaires.

Là dessus, FIL met en chantier une gamme complète de produits professionnels de très haut niveau. Au bout de deux ans, c'est à dire ces jours-ci, les produits sont enfin prêts. Ensuite, FIL achète (très cher), des licences de jeux d'arcade japonais et les adapte sur micro dans la gamme Rebel.

Pour vous donner une idée, l'ensemble des investissements de Rebel représente environ 10 millions de francs lourds. Enfin, trois-trois ans de la société japonais commencent à s'orienter vers des jeux de très grande qualité. Par exemple Track, un de nos Tops du Mois d'affaires considérable : 3,6 milliards de francs. FIL, au départ, travaille surtout sur des logiciels éducatifs qui tournent sur les Thomson. Progressivement, elle se recentre vers le jeu et fait quelques incursions malheureuses dans le monde professionnel (La Malette Practi, guère brillante). Là-dessus, premier coup dur. Thomson arrête la micro familiale. Comme le dit François Robineau, le président de FIL : "à ce moment-là, nous nous étions préparés psychologiquement à l'arrêt de FIL". Mais la société réussit à s'en sortir. Pour parler à la défection de Thomson, la Camif devient actionnaire majoritaire,

## PROFIL BAS

Résultat, l'ambiance n'est pas à la joie chez FIL. Et François Robineau de décrire le processus qui a entraîné tout cela : "Avant tout,

d'importantes difficultés relationnelles avec le partenaire dans Cable. Infogrames". Selon Robineau, "Infogrames cherche, depuis trois mois, à rompre le contrat Cable, à cause des mauvaises ventes des logiciels Bob Morane (plus de 70 % d'invendus). Il en a résulté de très graves difficultés pour Cable, donc pour FIL". Du coup, la Camif a, semble-t-il, jugé que le jeu n'en valait plus la chandelle et que le marché micro était décidément bien plus proche d'un champ de bataille sans foi ni loi que d'un marché économique classique.

Interrogé par nos soins, M. Mainguet, le responsable communications de la Camif, nous a déclaré : "L'activité de FIL est très faible, en tout cas très nettement inférieure aux objectifs qui avaient été fixés. Dans ce sens, c'est une décision tout à fait normale de notre côté. Je dirai même que c'est une décision très sage".

# VIRGIN REVIENT

Virgin, que son nom soit à jamais sanctifié après des amstradistes pour avoir fait décoller la vague des jeux de qualité avec l'incomparable Sorcery, Virgin,

et très prochainement (je croise les doigts, connaissant les retards habituels des éditeurs), Risk et Diplomacy.

qui possède 40 % de Mastertonic, Virgin, donc, va smasher hard vers novembre en ressortant des tas de jeux micros dits "intellectuels" et de bonne qualité dans la collection "Leisure Genius". Aussitôt, on pense au Scrabble de la dite colle, mais il ne faut pas oublier le



Diplomacy sur C64

## LE BON PROFIL

A l'heure où nous écrivons ces lignes, les 80 salariés de la société FIL sont dans l'expectative la plus totale. Et c'est d'autant plus rageant qu'ils savent posséder des atouts formidables. Je parle, bien sûr, des produits pros. J'ai pu voir rapidement Filtext et Filbase, tous deux sur PC, et je peux vous assurer qu'ils sont vraiment de très haut niveau. L'objectif défini de François Robineau, qui était de faire des softs au top-niveau international, est pleinement rempli. Tous les produits sont finis et ont d'une autre, ces softs doivent absolument sortir, tant leurs qualités sont évidentes. Espérons que le reste de la société ne sera pas sacrifié. Les choses devraient néanmoins se passer relativement rapidement. Espérons aussi que la société et son personnel, dont la compétence n'est pas mise en doute, auront, d'ici le mois prochain, trouvé reprenneur...

# SKATEBALL

Skateball, la simulation sportive du futur qui combine à la fois les actions du football américain et les techniques du hockey sur glace.

Sur la patinoire, vous devrez affronter une équipe qui saura vous montrer ses talents. A vous d'avoir, imperativement, les atouts et les réflexes nécessaires qui parsèment la glace.

Marquer des buts coûte cher, telle est la devise de Skateball et telle doit être la votre maintenant.

Votre but : gagner mais d'abord... survivre !

Amiga, ST, PC : 249 F.  
Amstrad, C 64, Disc : 189 F.  
Amstrad, 84, K7 : 149 F.  
Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC

1, voie Félix Eboué  
94021 CRETEIL-CEDEX  
UBI SOFT

Tél. (1) 48 96 99 00



# LANKHOR EN MARCHÉ

**L**ankhor, vous connaissez ? Ça ne vous dit rien ? Pourtant, rappelez-vous... Une sombre histoire dans un antique Manoir, vers Mortevielle... Une enquête délicate, résolue difficilement par Jérôme Lange ? Bon sang, mais c'est bien sûr ! les créateurs du Manoir s'étaient fait discrets pour mieux se faire oublier. Aujourd'hui, ils ressortent de l'ombre et Dieu sait quels horribles forfaits ils comptent perpétrer...

L'affaire était risquée. C'est uniquement par conscience professionnelle que j'avais accepté d'aller faire un reportage chez des gens aussi dangereux. Le 22 long rifle avec lequel le boss jouait négligemment ne m'avait pas convaincu... J'étais prêt à me sacrifier mais... rien n'arrêta la presse. C'est donc le cœur léger que j'arrivais chez Lankhor. Première prise de contact délicate avec Bruno Gourier, l'homme qui crée le Manoir il y a quelques années sur QL pour les ignares, le QL était un Sinclair qui tournait avec un 68008. A l'époque, c'était une bombe. Les locaux étaient minuscules. Peu de lumière, à part celle qu'irradiait le monitor du ST. Bruno est l'homme qui s'occupe des "relations exté-

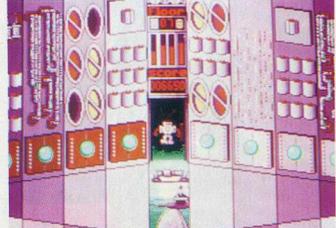
rieures" de Lankhor, notamment presse, distributeurs, etc. Néanmoins, il continue de programmer : "Mais si je pouvais m'arrêter...". Ben oui. Comme Lankhor est une toute petite structure, il faut que les cinq permanents fassent tout, de la programmation à la promotion en passant par tout le reste. "En ce moment", explique Bruno Gourier, "je travaille sur la programmation de Maupiti Island. Ce qui explique le retard qu'on a pris...". Et d'éclater de rire ! C'est vrai que Lankhor, malgré son personnel limité en nombre, n'arrête pas. Plutôt que des paroles, j'ai réussi à convaincre Bruno de nous montrer leurs derniers nouveautés... On a commencé avec Gnius qui, avec un peu de chance, sera sorti à

l'heure où vous lirez ces lignes. Coup de chance, Christian Drouin, un des programmeurs de Gnius, était également là. "Gnius a ceci de particulier qu'il est représenté suivant une perspective très spéciale, la perspective isométrique". Sur



Gnius

Après s'être bien mis en appétit, on est passé aux plats de résistance. Pas de panique, le pluriel est volontaire : ils ne sont pas rats chez Lankhor, et ils préparent les softs par fournées entières. D'abord, Vroom. Ça fait longtemps qu'on vous en a parlé pour la première fois, mais ce coup-ci, il est vraiment quasi fini. En fait, il est fini. Manque un ou deux petits trucs. La course est extrêmement rapide. Stirement la meilleure simulation de F1, actuellement disponible sur ST et Amiga. En plus, on voit les mains du pilote, et dans les vols, qui tournent avec le volant. Suivant votre pilotage, les pneus s'usent ou explosent (très spectaculaire). Et on voit vraiment le mécanisme qui les change. Idem quand il faut retenir le plein d'essence. Bref, du tout bon. Mais le plus fort arrive. Un module de communication permettra de relier deux bécanes et de



ce, il a tenté de m'expliquer. Bon, je reconnais, j'ai rien pigé. Du coup, je vous passe une photo d'écran, OK ? "Nous avons spécialement soigné les bruitages, une espiègle proche du dessin animé", ajoute Christian. Et effectivement, c'est réussi : les bruitages, à base de digitalisations, sont vraiment hyper marrants. Je ne vous en dis pas plus, vous aurez le test le mois prochain.



Vroom

**a les prix**

**UNITÉS CENTRALES ET CONFIGURATIONS**

A 500 512 Ko RAM + lecteur 3 1/2" + souris... **4490 F**  
 A 500 C A 500 + moniteur couleur 1084... **7290 F**  
 A 2000 1 Mo RAM + lecteur 3 1/2" + souris... **11590 F**  
 A 2000 C A 2000 + moniteur couleur 1084... **14790 F**

**PERIPHERIQUES**

**Des produits testés, le plus grand choix.**

**LECTEURS**  
 3 1/2" interne A 2000 1690 F  
 3 1/2" externe A 1010 1390 F  
 5 1/4" ext. + off-cage 2290 F  
 3 1/2" ext. + off-cage 1790 F

**MONITEURS**  
 Monochrome IRE A 2024 NC 790 F  
 Couleur IIR X84 S 2990 F  
 Couleur IIR A 2000 4490 F  
 Couleur multi synchro 7490 F

**EXTENSIONS**  
 512 Ko mémoire A 200 1490 F  
 2 Mo externe I/O 1280 F  
 1.5 Mo int. sans mémoire 2100 F  
 2 Mo mémoire A 2058/2 6510 F

**DISQUES DURS**  
 20 Mo externe + cont. AMIGA A 500 6990 F  
 20 Mo interne + cont. AMIGA A 2092/A 2090 6150 F

**EMULATEURS**  
 PC XT + lecteur 5 1/4" A 2088 D 5600 F  
 PC AT + lecteur 3 1/2" A 2086 D

**GRAPHIQUE/VIDÉO**  
 Digiview 1990 F  
 Frame grabber N/8 8890 F  
 Frame grabber couleur 9350 F  
 Film électronique 2890 F

**SON**  
 Interface Midi 500 F  
 Perfect sound 990 F  
 Pro Midi Studio 1990 F  
 Sound sampler A 2000 NC  
 Visual Aard 2490 F

**TELEMATIQUE**  
 Modem DIALPRINT 6400 F  
 S 21-23 D 3990 F  
 Emulateur ARCHOS 1190 F  
 Emulateur ELAMTEL 1490 F  
 Emulateur DIGA 990 F

**les services**

**2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !**  
 - on SAV compétent et intégré  
 - facilités de paiement : 1 mensualité sans intérêt ou crédit CRÉD immédiat, acceptons les cartes Aurora et Pluriel  
 - le reprise de votre vie ordinateur à 50% de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale!  
 - le service spécial collectivité :  
 Allo Danielle (1) 43 57 48 20  
 \*sous réserve d'acceptation du dossier \*\*à plus de 4000 F

**3615 Amie**

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

**IMPIMPANTES**

**CITIZEN**  
 120 D 1850 F  
 ESP 10 2290 F  
 MSP 15 4590 F

**STAR**  
 LC 10 2490 F  
 LC 100 couleur 2950 F

**AMSTRAD**  
 DMP 2160 2290 F  
 DMP 4000 3995 F

**EPSON**  
 LD 3 500 3990 F  
 LD 800 2690 F

**a les promos**

**AMIGA 500 + moniteur couleur 1084 7290 F + GRATUIT : 1 PACK AU CHOIX**

**PACK LUDIQUE : 3 SUPER JEU SURPRISE OU**  
**PACK UTILITAIRE : DELUXE PAINT + DELUXE PRINT OU**  
**PACK BUREAUTIQUE : SUPERBASE + KEYCARD**

**AMIE LE PRO.**

**a le choix**

**LES LOGICIELS**  
 Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 Amie.

**GRAPHIQUE/VIDÉO**

Ango Draw	1899 F	WP Professional	300 F
Ango Impact	1699 F	Vizwrite	1400 F
Ango Video Filter	1400 F	REUP	1490 F
Animata 3D	1299 F	Barbotions	250 F
Butcher	359 F	Akromax	245 F
Color 3D	400 F	Akromax II	245 F
Deluxe Print PAL	600 F	Ferrari F1	260 F
Deluxe Print	950 F	Jeonon d'Arc	300 F
FD 30	1490 F	Deluxe	350 F
Dispositif	1100 F	Coxy Tula	380 F
DYNAMIC CAD	580 F	Capote	250 F
Graphic	229 F	Yonon	220 F
Page Flipper	400 F	Zoom	250 F
Photo Paint	650 F	Superski	230 F
Photomaster +	500 F	TongueWool	290 F
CAO 3D	600 F	Sub-artie II	290 F
Scally 3D	899 F	Jeon of Chicago	290 F
Silver	1790 F	Rugby Boy	250 F
TV Show	1490 F	Destinye	320 F
Vidospice 3D	1200 F	Ice Hockey	220 F

**10% de produit en plus saul promos**

**EXCLUSIF : LE DEF!**

**PROMO -50% SUR NOS "IMPRIMANTES" POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR\*\***  
 \*91quilles\*\* de plus de 5000 F

**LANGAGES**  
 Aztec C Comp. 2000 F  
 Basic 3208 F  
 Lotus C 4.0 1790 F  
 Mono Assembler 679 F  
 MEG Pascal 429 F  
 Live Basic 1184 F

**MUSIQUE**  
 Ango AudioMaster 500 F  
 Ango Scribe 800 F  
 Deluxe Music 590 F  
 DTS 1990 F  
 Dynamic Drum 4590 F  
 Music 2000 F  
 Instant Music 293 F  
 Music Studio 389 F  
 Music 9500 F  
 X Music 950 F

**BUREAUTIQUE**  
 DB Man 1429 F  
 Planif. 1490 F  
 Professional Page 3690 F  
 Profitrite 1120 F  
 Scalable 755 F  
 Superbase Pro 1490 F

**NOUVEAUTES**  
 RomB Books 293 F  
 Super Hanter NC  
 Ho Hong On NC  
 Erbori Card NC  
 Menu 230 F  
 Coric Commander 290 F  
 Callifonia Games 290 F  
 Ultimate II 280 F  
 Archie Art Blood 290 F  
 Sunset Olympus 220 F

**LES LIVRES**

Amazing Computing	45 F	Intuition	350 F
AmigaBible	249 F	Logitech Machine	199 F
Hardware Rev. Manual	295 F	RomBakel Manual	199 F
Programmer's Handbook I	295 F	Trucs et Astuces	199 F
Programmer's Handbook II	295 F	Trucs et Astuces (Risk)	120 F
Sound and Graphics	240 F		
AmigaDOS manuel FR	199 F		
AmigaDOS Référence	149 F		
AmigaWorld	45 F		
Ben Diabète Amiga	149 F		
Clubs pour Amiga	195 F		

**à retourner à : AMIE VPC (1), BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS**

WELLSOUND

NOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL ( ) ( ) ( ) ( )

TEL : \_\_\_\_\_

FRAS D'ENVOI\* \_\_\_\_\_

\* POSTE 25 // TRANSPORTeur 40 P

MON ORDINATEUR :  CHEQUE  CCP  CARTE BLEUE

MES 10% DE PRODUITS EN PLUS : \_\_\_\_\_

DATE \_\_\_\_\_

SIGNATURE \_\_\_\_\_

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)



Mechanic Warrior ▲

faire une vraie course avec un pote. Vous sur ST, lui sur Amiga ou sur PC : ça marchera dans tous les sens, qu'elles que soient les machines. Un plan d'état. Au plus tard, les versions 1.6 bis seront prêts fin novembre.

Autre nouveauté de taille, Mechanic Warrior. Ah, en voilà du frais, de l'inédit, du jamais vu. Le scénario est assez compliqué. Dans la première partie, vous participez à un jeu télé, si vous êtes sélectionné, grand bien vous fasse : vous venez de gagner le droit d'affronter les redoutables Mechanic Warriors. Une partie aventure, une partie arcade : un total superbe, je n'ai vu que la partie arcade, mais elle est surprenante : le spirit de votre combattant est gigantesque, la moitié de l'écran environ. Et il va à toute

vitesse. Dernier détail : son animation est d'une souplesse sidérifiante, le tout dans des décors fouillés. J'en ai vu trop peu pour garantir que le soft sera vraiment, mais techniquement, il sera parmi les meilleurs du genre.



Mechanic Warrior ▼

jeu de bourse qui tourne pour le moment sur Amiga. Là, je ne vais pas vous en faire des lignes et des lignes : c'est beaucoup plus traditionnel. Faut aimer la bourse, quoi. A son actif, signalons quand même une présentation ultra clean et des idées vraiment sympas : vous voyez, par exemple, des extraits du journal TV qui vous donnent des informations précieuses pour la suite du jeu. Plus classé, mais il plaira aux aficionados. A tel point que je peux vous dire qu'un très gros, mais alors vraiment très gros éditeur US envisage de l'importer aux USA. Pardon ? Non, c'est pas JR...

Qu'est-ce que nous avons d'autre ? Eh bien, nous travaillons également sur d'autres projets. D'abord, la version Amiga de Rody & Mastic, à ajoutez Bruno Gourier, avant d'ajouter "e puis, il

aura bientôt la suite de ce même Rody. Avant Noël, il y aura enfin Maupiti Island, le Préfess de questions durant des heures, il refusa de révéler le moindre détail, si ce n'est que "Tout tourne autour d'une histoire d'enlèvement. Non, je n'en dirai pas plus, sinon que le scénario occupe des pages et des pages. Croyez-moi, il vous faudra beaucoup d'astuces pour en venir à bout". Outre les deux personnages cités plus haut, Lankhor, c'est aussi Dominique Sablons, le graphiste maison, Jean-Luc Langlois, le technicien, spécialiste technique et bruitages, et la sublime Béatrice Langlois, programmatrice (rien qu'au journal, elle a pas mal de groupes).

Et d'ailleurs, à propos de groupes, Bruno Gourier est ouvert à toutes les suggestions : "Si vous voulez des exemplaires du Manoir dédicacés par l'équipe, une rareté, contactez-nous via Micro News. Et si des groupes veulent fonder un fan-club...". Et il déclate de rire. Pas si terribles que ça, finalement, les gens de Lankhor. Pour un peu, on leur donnerait presque le bon Dieu sans confession. D'autant qu'avec les softs qu'ils préparent, ils vont faire beaucoup d'heureux...

Béatrice Langlois ▼



Raiders ▲

# les prix

UNITÉS CENTRALES	
520 STF 512 Ko RAM + 1 Lecteur 3 1/2 DFD	3490 F
520 STF C 790 STF + moniteur bosse et moyenne résolution couleur. SM 1425	5490 F
1040 STF 1024 Ko RAM + 1 Lecteur 3 1/2 DFD	4490 F
1040 STF 1040 STF + moniteur haute résolution. mod. SM 124	5990 F
1040 STF 1040 STF + moniteur bosse et moyenne résolution couleur. SM 1425	7490 F
MEGA ST 2M 2 Mo RAM + 1 Lecteur 3 1/2 DFD + moniteur SM 124	11800 F
MEGA ST 4M 4 Mo RAM + 1 Lecteur 3 1/2 DFD + moniteur SM 124	15300 F

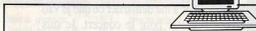
# PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.	
<b>LECTURES</b>	
3 1/2 externe SF 314	1790 F
3 1/2 externe LU/MANA	1490 F
5 1/4 externe LU/MANA	1990 F
<b>MONITEURS</b>	
Monochrome SM 124	1490 F
Color. S. 1425	2490 F
<b>GRAPHIQUE</b>	
Scanner CANON IA	11540 F
Télégraph. CRP A4	5490 F
Télégraph. CRP A3	8490 F
Télé. Trac. ANGULAS A3	1990 F
<b>INTERFACES</b>	
4 sorties digitales	500 F
4 sorties analogues	700 F
8 entrées 8 sorties log.	550 F
4 sorties radio	650 F
1 entrée 1 sortie analog.	550 F
<b>EMULATEURS</b>	
Free boot	350 F
Importeur module 2950	2950 F
Interface 4 joueurs	790 F
<b>SON</b>	
ST Replay	690 F
Pro sound designer	790 F
<b>TELEMATIQUE</b>	
Modem	1990 F
Emulcom	750 F

# IMPRIMANTES

120 L	1850 F	LC 24 10	4990 F
150 L	2790 F	ANIMABAD	2990 F
150 L	4590 F	DMP 3160	2290 F
150 L	3990 F	DMP 4100	3995 F
STAR	3990 F	10 3500	3990 F
CE 10	2490 F	EPSON	2990 F
CE 10 couleur	2950 F	IX 800	2690 F

# les promos



**TRANSFORMEZ VOTRE ORDINATEUR EN TÉLÉVISEUR !**

**520 STF + MONITEUR COULEUR SM 1425 + TUNER TÈLÉ 5490 + 1390 = 6880 F 5990 F**

**1040 STF + MONITEUR COULEUR + TUNER TÈLÉ 7490 + 1390 = 8880 F 7990 F**

# AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS  
 Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro: République  
 MARSEILLE 69 cours Liebertand 13006 MARSEILLE  
 Tél. : 91 42 50 42  
 Occasions et SAV : r. rue Rompeu 75011 PARIS  
 Tél. : (1) 43 57 82 05  
 Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

**10% de produit en plus**  
*sauf promos*

**EXCLUSIF : LE DÉFI !**

**PROMO -50% SUR NOS IMPRIMANTES\* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR\*\***

\* "aiguilles" \*\* de plus de 5000 F

**les services**

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE : 43 57 36 89

2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre ! un SAV complet et intégré

\*facilités de paiement, 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat, acceptons les cartes Aurum et Pluriel

\*la reprise de votre vieilles ordinateur à 50% de sa valeur, pour l'achat d'une nouvelle unité centrale\*

\*le service spécial collectivité : Allo Daniela (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'écran oblique pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

# le choix ATARIST

ACCESSOIRES	
<b>HANNETES</b>	
Black shot 2	60 F
Quick shot turbo	135 F
Speed link	110 F
Professional	155 F
Wired command	285 F
Mouse	100 F
PROTECTION (housses plastique)	
100 disk 3 1/2	125 F
100 disk 5 1/4	125 F

DISQUETTES	
3" 1/2 SFD	PAR 10 = 89 F
3" 1/2 DFD	PAR 100 = 850 F
5" 1/4 DFD	PAR 10 = 40 F
5" 1/4 DFD	PAR 100 = 350 F

# LES LOGICIELS

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

COMPTABILITÉ	1950 F	Zi Graph	490 F
La comptabilité	485 F	Easy Draw 2	730 F
Comp 123	1550 F	CD 101	380 F
<b>GESTION DE FICHIER</b>			
Datamut	375 F	Fleet Street Editor	990 F
Supersite	990 F	Professional Publishing	1770 F
Supersite PRO	2450 F	Time Work	990 F
<b>TABLEUR</b>			
K Spread	650 F	<b>EDUCATIFS</b>	
Tableur 2	875 F	A la découverte de la vie	213 F
VP Professional	2050 F	Box Géo 1 <sup>er</sup> thème	226 F
<b>Traitement de Texte</b>		Box maths (5) 1 <sup>er</sup> thème	726 F
725 F		Box maths (6) 1 <sup>er</sup> thème	726 F
Sigma II	1475 F	Box maths (10) 1 <sup>er</sup> thème	726 F
Révidetur	400 F	Module ou pays	213 F
PC Dimp	760 F	de Big Ben	213 F
K Switch 2	295 F	Ballade sous Rian	213 F
Empire à Munich	213 F	Boisse des maths 5'	213 F
Créateur	2475 F	Fontaines et complexes	260 F
EZ Track	640 F	Égypte à Madrid	213 F
MUSIC		Empire à Munich	213 F
Music Cons. set	249 F	Égypte à Madrid	213 F
Music studio	315 F	Maths 2 à 6	260 F
<b>LANGAGES</b>		Objectif Europe ou France	213 F
CE 3.0	725 F	Objectif monde 1 ou 2	213 F
Intergraph C	990 F	Rocky Mountain	175 F
Professeur	485 F	<b>JEUX</b>	
Amiga	590 F	Arme d'Ac	245 F
Art Director	490 F	Benny Boy	213 F
Quatern Point	275 F	Thundercats	220 F
Cyber Studio	850 F	Thundercats	399 F
Angs Animator	565 F	Shall	245 F
Spectrum 512	650 F	Overlander	195 F
GFA Artist	495 F	Arkanoïd II	220 F
Dagge Elite	220 F	Arkanoid III	220 F
		Arkanoid IV	220 F
		Arkanoid V	220 F
		Arkanoid VI	220 F
		Arkanoid VII	220 F
		Arkanoid VIII	220 F
		Arkanoid IX	220 F
		Arkanoid X	220 F
		Arkanoid XI	220 F
		Arkanoid XII	220 F
		Arkanoid XIII	220 F
		Arkanoid XIV	220 F
		Arkanoid XV	220 F
		Arkanoid XVI	220 F
		Arkanoid XVII	220 F
		Arkanoid XVIII	220 F
		Arkanoid XIX	220 F
		Arkanoid XX	220 F
		Arkanoid XXI	220 F
		Arkanoid XXII	220 F
		Arkanoid XXIII	220 F
		Arkanoid XXIV	220 F
		Arkanoid XXV	220 F
		Arkanoid XXVI	220 F
		Arkanoid XXVII	220 F
		Arkanoid XXVIII	220 F
		Arkanoid XXIX	220 F
		Arkanoid XXX	220 F



# EXCLUSIF !

## DES JEUX SUR COMPACT DISC POUR NOËL

La nouvelle est arrivée comme une bombe dans la rédaction et elle a laissé tout le monde sur le cul. Paul Van Aacken himself, le patron (avec son associé Guurt Kok) de Premium Software, société d'édition hollandaise, venait de nous téléphoner pour nous apprendre la nouvelle. Premium va sortir un disque laser

directement connectable à un ordinateur 8 bits et sur lequel on trouvera une compilation de trente KOs, dont quatre ou cinq inédits. Il ne s'agit ni d'un CD-ROM, ni d'un CDI mais d'un CDS, ou "compact disc séquentiel". Les ingénieurs de chez Premium

ont travaillé en un sur ce projet. Pour lire ce disque, il n'y aura pas besoin d'avoir un lecteur spécifique, comme avec un CD-ROM. N'importe quel lecteur de disques compact sera l'affaire. Il suffira de le relier à l'ordinateur en utilisant un simple câble magnéto/



Paul Van Aacken et Guurt Kok ▲

ordinateur, branché sur la sortie casque du lecteur d'un côté, et sur l'entrée magnéto de l'ordinateur de l'autre. Pour ceux qui ont déjà un lecteur de disques compacts, il n'y a donc pas d'investissement à faire, autre qu'un simple câble magnéto que beaucoup d'utilisateurs possèdent déjà. Pour les autres, ce sera peut-être l'occasion d'acquiescer un lecteur de disques compacts. Le disque Premium devrait être en vente en France dès le mois de décembre, disponible d'abord sur MSX1, et ensuite sur Commodore 64. La technique du CDS ne semble pas compatible, d'après ce que nous avons compris, avec les ordinateurs 16 bits. Paul Van Aacken viendra bientôt en France pour nous faire la démonstration de son CDS. Nous serons donc en mesure, dans le prochain numéro, de vous en dire beaucoup plus. Affaire plus qu'à suivre... ●

## RAMBO 3 RAMBO 18

Rambo 3 sort simultanément sur les consoles Sega/Nintendo et sur ST, Amiga, CPC, C64, PC. Bon... à Micro News, nous en sommes déjà à Rambo 18 que nous avons découvert sur scène,

dans le nouveau groupe d'Alice Cooper. Le maître de l'horreur hard-rock a en effet trouvé un guitariste à sa mesure en la personne de Kane Roberts, le "Rambo du hard". Sa "gun-



Kane Roberts ▲

guitar" de deux mètres de long (moitié guitare/moitié mitraillette), à l'extrême avantage de pouvoir faire doublon en permettant de tirer quelques rafales sur les spectateurs qui n'applaudissent pas assez fort, histoire de les stimuler... Autre avantage pour Kane Roberts : "Chaque soir, je n'ai

pas à me demander ce que je vais porter pour le concert. Je suis mon propre costume de scène." Nelly, la rédactrice de "Hard Rock Magazine", ne retrouve pas la photo de Kane avec sa guitare. Tant pis, nous vous passons une photo plus soft... ●

## AMSTRAD

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

PÉRIPHÉRIQUES			
<b>Des produits testés, le plus grand choix.</b>			
<b>LECTEURS</b>			
Cassette	290 F	Synthétiseur musical 980 F	
Disquette 5 1/4	1990 F	Clovis musical 1350 F	
Disquette 5 1/4	1990 F	Digital drum 370 F	
<b>TELEMATIQUE</b>			
EXTENSIONS		Modem DT1 2000 1500 F	
54 Kc RAM DR'ronics	490 F	Modem DTL 2000 + 1990 F	
256 Kc RAM	1600 F	Emulateur mini1 KENTEL 390 F	
256 Kc Silicon disk	990 F	<b>INTERFACES</b>	
<b>GRAPHIQUE</b>			
Tablette graphique II	990 F	RS 232	590 F
Adaptateur graphique III	350 F	Adaptateur MP1	490 F
Croyon optique DART 464	6128	Adaptateur MP2	490 F
Croyon optique DART 6128	6128	Multiface 2	570 F
Color AART	690 F	<b>CÂBLES</b>	
<b>VIDEO</b>			
Digitaliseur vidéo	990 F	Centronics	150 F
Luner Hi8	3200 F	Algebra	70 F
Luner Hi8 avec Hi8com	1600 F	Doublon optique	1600 F
Sumo DART	790 F	Rallonge 464	130 F
Synthétiseur vocal	540 F	Rallonge 6128	160 F

### IMPRIMANTES

DMP 2160	1690 F	CITIZEN 120 D	1850 F
----------	--------	---------------	--------

### LOGICIELS

UTILITAIRES		Maths CM		200/250 F	
Automation Assemblée		Ortho CM		170/200 F	
Calculat	195/295 F	Sciences naturelles		179 F	
Dans	295 F	JEUX			
Datamat	290 F	Street Fighter		99/149 F	
Extra	790 F	Sky Hunter		95/155 F	
Supercop	250 F	Compagnon		109/169 F	
Totomat	290 F	Karate Aca		105/145 F	
<b>EDUCATIFS</b>		Architect		109/169 F	
Engine à Modél	213 F	Bar's Side		109/169 F	
Engine à Munich	213 F	Ikari Warriors		95/155 F	
Equations	150/200 F	Boat Cat		105/145 F	
Le monde	170/200 F	Wacky Mouse		99/149 F	
Maths 2 cycle II	200/250 F	Snake Crazy		119/169 F	
Maths 3	170/200 F	March 3		119/169 F	
Maths 4	170/200 F	Ultima		96/149 F	
Maths 4-5	170/200 F	Taromax		95/155 F	
Maths CE	170/200 F	Bedlam		96/149 F	
<b>LIVRES</b>		Nabucco		92/139 F	
Bible du graphisme	199 F	Arcade Action		115/185 F	
Bien débuter CPC 6128	99 F	Akanard II		99/149 F	
Grand livre du Basic	149 F	Galanade		179 F	
Livre du CP/M Plus	149 F	EX.LT.		179 F	
Livre du langage machine	129 F	Novahat		155/195 F	
		Mega Apocalypse		92/139 F	
		Geo-Use for Italy		109/159 F	

## AMIE LE PRO.

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

**10%**  
de produit en plus  
soul' promas

## les prix à le choix

## les occasions

**RÉVISÉES 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.

## 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 CREG immédiat, acceptons les cartes Aurora et Pluriel
- la reprise de votre vieux ordinateur à 50% de sa valeur sur l'achat d'une nouvelle unité centrale\*
- le service spécial collectivité;
- Allo (Antel) (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'état et dans nos surprises. L'arme absolue pour s'informer, choisir, acheter et commander tout de suite.

## COMMODORE

UNITÉS CENTRALES		
C 64 N	nouveau modèle + Géos	1450 F
C 64	ancien modèle	800 F
C 128 D	+ Joie	3990 F

PÉRIPHÉRIQUES			
<b>Des produits testés, le plus grand choix.</b>			
<b>LECTEURS</b>			
Cassette 1530	250 F	Tablette graphique II 990 F	
Disquette SF 1541	1650 F	AUDIO	
Disquette SF 1521	2490 F	Tablette graphique II	
Disquette SF 1510	1200 F	Interface Midi	
<b>MONITEURS</b>			
Microcathode vidéo + son	1000 F	Synthétiseur vocal	
TCNM MUSIC		TECNI MUSIC	
Colorlux 40 col. 1002	1790 F	Sampler	
Colorlux 40 col. 1084	2990 F	TECNI MUSIC	
<b>INTERFACES</b>			
Colorlux 40 col. 1084	2990 F	Modem DIGITECH DTL 1500 F	
Modem DIGITECH DTL 1500 F		Modem DIGITECH DTL + 3990 F	
256 Kc pour C64 1764	990 F	Emulateur mini1	
256 Kc pour C128 1700	990 F	Emulateur mini1	
512 Kc pour C128 1750	1190 F	<b>INTERFACES</b>	
<b>VIDEO</b>			
Digitaliseur print TECNIC 1290 F		Centrics	890 F
Convertisseur PAL RV8	350 F	IEE	1590 F
Luner Hi8	3350 F	RS 232	650 F
TV mixer avec Hi8com.	1690 F	Power Copying	450 F
<b>GRAPHIQUE</b>			
Scans 64 MAGE MOUSE	330 F	Superpic	425 F

### IMPRIMANTES

MPS 801	600 F	MPS 1250	2090 F
---------	-------	----------	--------

### LOGICIELS

UTILITAIRES		Tutorat <th colspan="2">/ 350 F</th>		/ 350 F	
Basic 64	450 F	Tool		350 F	
Basic 128	450 F	Virgile Séries 64/128		350 F	
Calc Result	200 F	<b>EDUCATIFS</b>			
Datamat	290 F	Algebra I ou II		1190 F	
Easy Script	200 F	Anglais I à IV		1190 F	
Extra	200 F	Comptabilité à 8 VIII		1190 F	
Géométrie	330 F	Maths mots		290 F	
Glodex	330 F	Mima Jo Joami		195 F	
Glodex 2	330 F	Orthographe I à IV		190 F	
Graphisch	495 F	<b>JEUX</b>			
Glodex	420 F	American Civil War		729 F	
Games Desktop I	250 F	Marble Ace		105/155 F	
Geopack	250 F	Dark Castle		1195 F	
Goody	350 F	Bar's Side III		309 F	
Goody	350 F	Parton & Ramsey		1229 F	
Goody	350 F	6 Pile II		115/185 F	
Intelcol Pascal	150/250 F	Shuttle King		105/159 F	
OS/2	430 F	Planet Omega		95/155 F	
Pratimol	430 F	Dream Warrior		95/155 F	
Superfont	430 F	Ikari Warriors		95/155 F	
Superfont 64/128	495 F	IO		93 F/145 F	
Swift 128	450 F				

### LIVRES

Étirement et réparation 1541	149 F	Livre du CP/M 128	149 F
Livre du lecteur 1530	99 F	Livre du lecteur 1530	99 F
Jeux d'ordinateurs C 64	129 F	Livre du lecteur 1541	179 F
Langage de programmation 128	149 F	Press et tables C 64	219 F
Livre du 1570/1571	179 F	Press et tables C 128	249 F
Livre du Basic 7.0	149 F	Livre d'Atchus C 128	249 F
Livre du Basic 7.0	149 F		

## AMIE LE PRO.

**les promos**  
AMSTRAD CPC 6128 COULEUR + TUNER TV 5360 F

**4890 F**

**les promos**  
COMMODORE C 64 + LECTEUR 1570 2490 F





# AU ROYAUME DE MICROÏDS...

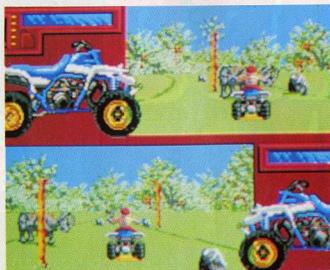


**A**h souvenirs, souvenirs... La scène se passe il y a quelques années déjà. A cette époque, les nouveautés battaient au rythme du CPC, sur lequel les éditeurs branchés se mettaient à développer à tour de bras des logiciels pas toujours excellents. Le gros problème était, comme toujours sur CPC, l'animation et le graphisme. C'est alors qu'arriva Grand Prix 500, une course de moto qui se jouait à deux.

L'événement fit du bruit dans le public Amstrad. Depuis, les possesseurs de toutes les machines ont appris à mieux connaître les productions de Microïds. Microïds a été créé par Elliot Grasniano et Patrick Le Nestour, qui en sont les animateurs principaux.

Longtemps basée autour d'une petite équipe, la société songe aujourd'hui à se développer. Un déménagement est prévu prochainement, de même qu'un nouveau logo. Il semblerait que, cette fois-ci, Microïds prenne définitivement son envol vers les hautes sphères du logiciel européen.

Iron Trackers ▼



L'équipe de Microïds, qui comprend une dizaine de programmeurs, travaille actuellement sur plusieurs programmes. D'abord, **Dossier Kha**, un jeu d'aventures sur PC d'un excellent niveau. On vous a fait un test complet dans nos pages softs, allez donc un jeter un œil, ce sera plus simple. Deuxième logiciel actuellement en préparation, **Iron Trackers** sur Amiga. Là, c'est de l'inédit. Sous la charmante houlette d'Isabelle Weill, la responsable communication de la société, nous sommes allés discrètement faire un tour dans le local de programmation. Que je vous explique un peu ce qu'est Iron Trackers. Ou plutôt moi, Isabelle fera ça bien mieux que moi : "Iron Trackers reprend, à la base, le logiciel Quad que nous avions sorti sur les 8 bits. Mais il s'agit d'une récréation totale. Nous avons conservé l'idée du Quad, mais nous avons entièrement repensé le jeu". Et effectivement, le résultat n'a pas grand-chose à voir avec les premiers softs. Il faut dire qu'entre un CPC et un

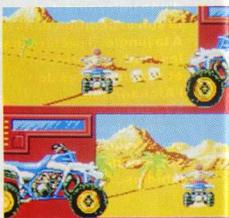
Amiga, il y a quand même une certaine différence... Ajoutons aussi que le soft CPC souffrait d'une absence totale de scénario qui le rendait vite lassant.

Bon, je vais essayer de vous expliquer un peu le jeu. Quoique. Tout compte fait, jetez d'abord un œil aux photos d'écran, cela vous donnera une certaine idée de la qualité graphique du jeu. Bon, maintenant, je vous explique. Vous êtes dans une île bizarre qui a le mérite d'avoir plein de paysages différents. Le scénario ?

Une course contre la mort avec, pour le vainqueur, un million de dollars à la clé. Mouis, on peut toujours y réfléchir... J'ai pas le temps aujourd'hui, mais la semaine prochaine, pourquoi pas ?

Deux concurrents vont s'affronter. Oui, oui, en même temps. Vous pouvez effectivement jouer à deux joueurs, en même temps sur l'écran. Et toute la ruse est là : le but du jeu, c'est d'être le premier. Mais en même temps, vous ne pouvez gagner sans l'aide du concurrent : chacun d'eux possède des armes différentes. Pour passer le tableau, il faut s'entraider. Vieux, car une fois les difficultés passées, il va falloir tirer dans les pattes de votre ex-collègue...

Voilà pour le prochain Microïds. Il correspond très bien à l'idée de départ de la société. Elliot Grasniano nous explique en effet que "Microïds a été créé pour faire des jeux de haut niveau, qui mêlent l'action et le simulateur. Au départ, nous voulions aussi nous aventurer dans le domaine de la robotique, mais au niveau familial. Cette activité est mise en sommeil pour le moment, mais



Iron Trackers ▲

croyez-moi, on y pense encore. Le jour où il sera possible de faire quelque chose".

En attendant, c'est vrai que Microïds essaye de s'attaquer à un domaine encore en friche dans la simulation. Par exemple, les échecs, avec un programme très ambitieux qui sort ces jours-ci sur PC : **Chess Worker**. "Par pitié, précisez immédiatement Patrick Le Nestour et Elliot Grasniano d'une même voix, précisez bien qu'il ne s'agit en aucun cas d'un jeu d'échec". Bigre. Je sais que certaines sociétés feraient n'importe quoi pour se faire remarquer, mais là : faire un soft d'échec qui n'est pas un jeu d'échec, est-ce que ce ne serait pas abuser ? Non, franchement, entre nous ?

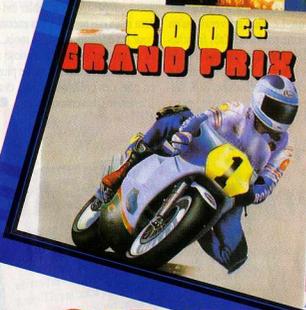
"Pas du tout, répondirent-ils (NDLR : je l'aurais parié), Chess Worker est complètement différent de tout ce qui existe". C'est une base de données équilibrée. Cela vous permet de stocker les données sur des parties célèbres ou non et de vous servir du programme comme outil d'analyse. Par exemple, l'ordinateur vous fait suivre de

Suite page 168

**MICROÏDS**  
PRÉSENTE  
**GP 500**  
**QUAD**  
**SUPERSKI**

# 3=1

**LES SUPER  
HITS DE LA  
SIMULATION**



# SIMULATION PACK



**microïds**  
81, rue de la Procession 92500 RUEIL-MALEMAISON

cassette  
et disquette  
THOMSON  
MO6-T08-T09  
AMSTRAD CPC

**M9F:K7**  
**199F:DISC**

Prix moyen constaté

Documentation sur simple demande Joindre 2 timbres à 2.20 F pour participation aux frais d'envoi.

# ATARIGOLONS UN PEU

Atari lance une nouvelle offre promotionnelle pour le 520 ST : le "ST BAG", un sac à dos qui comprendra plusieurs logiciels familiaux : ZZ Rough, l'excellent logiciel graphique de Human Technologies, Music Construction Set, d'Ubi Soft, Il était une fois, un superbe programme éducatif et culturel de Carraz Éditions, le GFA Basic 3.0, de Micro Application, le standard de programmation sur ST, Defender of the Crown (CinémaWare-Ubi Soft) et l'Arche du capitaine Blood (Ere Informatique), deux des plus beaux jeux existants sur ST. L'ensemble sera venu 890 F TTC (avec le sac à dos, lui même très bien, solide, beau, bref : bien) au lieu de 2000 F environ. A priori, cela semble une bonne affaire mais voyons cela de plus près.

C'est vrai que pour 890 F vous avez le top-niveau dans tous les domaines familiaux. Mais le problème, c'est cette universalité du sac. Bon, si vous voulez acheter le GFA, c'est du tout bon : vous payez 100 F de plus pour le reste, c'est un vrai cadeau. Par contre, pour les jeux... Admettons que vous soyez un joueur passionné. Le graphisme, la programmation, l'éducation, rien à fuir. Résultat, 900 F pour Blood, Defender of the Crown, un sac à dos, quatre disquettes vierges et du papier pour allumer la cheminée, ça fait un peu cher...

On en arrive ensuite au plus comique de l'histoire. Pour lancer ce sac à dos, Atari avait organisé un débat autour du thème

"L'explosion de la micro-informatique familiale". Après d'Elie Kenan, le PDG d'Atari France, on trouvait des représentants des sociétés figurant dans le sac à dos : Yves Guillemot pour Ubi Soft, Philippe Olivier pour Micro Application, Pier Ferrugia pour Human technologies, Valérie Herman pour Carraz et Philippe Ulrich pour Ere Informatique et Exxos. Après une présentation très stricte des premiers nommés (Bonjour, je suis Untel, je représente la société Truc qui a vendu tant de logiciels le mois dernier), Philippe Ulrich s'en est mêlé. Il s'est - modestement - présenté comme : "le représentant d'Exxos dans cette partie de la galaxie". Ah, Ulrich ! D'ici à ce qu'on crée un fan-club à sa gloire dans Micro News...

Il y avait aussi deux autres personnes présentes dont je ne vous ai pas encore parlé et qui représentaient deux sociétés d'études de marché, du genre rien que pour avoir un tableau de statistiques, il faut faire un chèque de 20 000 balles. Mais nous, on était gâté : Atari avait obtenu que certains chiffres soient gracieusement révélés à la presse. Super. C'est là que le délire a commencé. Une des deux boîtes nous a savamment expliqué que le marché de l'informatique familiale était en train d'exploser. La salle ronronnait de plaisir. Seul problème, qu'est-ce qu'on appelle un ordinateur familial ? Facile, répond la dame de la société d'analyse "un micro familial, c'est un ordinateur qui a un lecteur de disquettes ou un disque dur en version de base (sic !), qui vaut plus de 4 000

francs (re-sic !) et qui possède un système d'exploitation standard, du style GEM ou MS/DOS (re-sic !)". Une définition remarquable, puisqu'elle a le mérite à la fois d'exclure Amstrad et les 520 ST. En gros, il ne restait plus que l'Amiga... Bon, je passe sur les détails, mais je peux vous dire que les experts en question se sont fait que peu chahuter par des journalistes franchement rigolards. Pourquoi je vous parle de tout ça ? Simplement parce que les problèmes est réel. Les grosses sociétés d'études font des études sur les PC et compatibles et en extrapolent les données du marché familial. Bien entendu, ils se plantent. D'ailleurs, les deux sociétés présentes ce fameux jour donnaient des chiffres complètement différents. Ou encore, gag suprême, il paraît que les ordinateurs familiaux servent avant tout à l'éducation, ensuite à la programmation. Le jeu n'arriverait qu'en troisième position ! Très franchement, je ne savais pas que les éditeurs de logiciels éducatifs français avaient tout fait fortune. Et je rapelle en passant qu'un bon jeu sur

ST se vend à 10 000 exemplaires, un bon éducatif à 2 000 et un soft pro à 3 000 exemplaires. Cela peut quand même aider à mieux cerner le problème : ce qui fait vivre la micro familiale, y compris ST et CFC, c'est le jeu. Le jeu et l'éducatif sont des éléments importants, car demandés par le public, mais ils ne viennent pas en premiers, loin de là. Ceci dit, l'ensemble du débat a été loin d'être inintéressant. Par exemple, Elie Kéan en a plus dit en deux minutes sur le marché de la micro que les autres gussages en deux heures : "les 8 bits plongent, les 16 bits exposent et les PC sont en embuscade"... Ensuite, le tour de table entre les différents éditeurs ne manquait pas non plus d'intérêt. Disons, pour résumer, que chacun de ces éditeurs croit de plus en plus au développement prioritaire de leurs œuvres sur 16 bits. Un point qui peut vous sembler évident mais qui ne l'était pas encore pour les éditeurs il y a six mois... Et ça promet surtout une chose : les jeux sur 16 bits seront de plus en plus des créations et non des adaptations de version 8 bits.

## LE NOUVEAU RÉDACTEUR

La société Logisoft sort une nouvelle version du Rédacteur, son traitement de texte sur ST qui a été sélectionné, entre autre, par les journalistes de Libération et par Zythou. Question : est-il moins buggé que le précédent ? Réponse : est-il moins oui. Tous les gros défauts ont disparu, sans pour autant occulter le principal atout du soft : sa rapidité foudroyante. Sérieusement, c'est le seul bon traitement de texte sur ST, et en plus, il est en français. On attend maintenant un dictionnaire... Signalons quand même que, de temps à autre, le soft vous demande un mot de passe (qui se trouve dans la doc), pour sauver vos textes, ce que je trouve toujours aussi discutable et vieilles. Si au moins il le demandait lors de la création du texte... Le Rédacteur version 1.97 vaut 590 F TTC.

# COMMODORE VA FORT

Saviez-vous que, en 1987 et dans le monde entier, Commodore a vendu beaucoup de machines ? Des C64, des PC et des Amiga. Vous avez une idée du chiffre total ? 1,62 million d'unité ! Pas mal pour une société que d'aucuns annonçaient en difficulté il y a peu. C'est même le meilleur démenti que je connaisse : Commodore est, très nettement, la première firme "familiale", puisqu'elle est deuxième au classement général, derrière IBM (2,20 millions d'unités), et devant Apple (1,5 million). Par ailleurs, Commodore France annonce la disponibilité de deux nouvelles cartes d'extension pour l'Amiga

PECHE' ANOVÉ EST TOUJOURS A DEMI ANOVÉ.



2000 : une carte de compatibilité AT et une carte avec processeur 68020, pour soutenir le travail des trois célèbres puces de la machine : Agnus, Denise et Paula. Ces deux cartes font passer votre Amiga à la viesses supérieure, mais le prix est à la hauteur (plus de 10 000 francs la carte).



**TOUJOURS PLUS**

ment chez Novagen. C'est Paul Woakes, l'auteur de Mercury, qui travaille sur ce nouveau shoot'em up qui ne sortira pas avant début 89 ! Un jeu d'arcade ultra-rapide, avec quelques trouvailles vraiment inédites. Allez, je suis gentil, je vous montre une photo d'écran pour vous allécher...

## LA CLÉ DE SOL

, rue de l'Étape - 51100 Reims - Tél.: 26.88.42.90+

présente

le 3<sup>e</sup> Salon

de la micro-informatique familiale et utilitaire

le samedi 26 et dimanche 27 novembre 1988

Salon Degermann, rue Buirette à Reims (perpendiculaire à la rue d'Erlon)

Pour plus de renseignements, contactez-nous.

Prix spéciaux durant salon

Amiga

Commodore PC

Atari

Amstrad

Olivetti

Thomson



# ELECTRONIC ARTS MET DE LA DYNAMITE DANS SON MOTEUR...

On, ce n'est pas le Grand Meeting Annuel des Bûcherons de l'Oregon... Le monsieur à gauche qui n'arrive pas à retirer sa main et qui, depuis,



la dissimule sous un énorme pantement, c'est Pablo Ruiz, directeur de Microdigital Soft/Dinamic, l'éditeur espagnol connu pour Game Over et Army Moves. Le gringalet sur la droite, c'est Mark Lewis, directeur d'Electronic Arts en Europe. Non, Mark Lewis n'a pas réussi à abattre un hectare de forêt en 25 minutes, mais les deux hommes viennent de signer un accord de distribution par Electronic Arts, portant sur tous les titres futurs de Dinamic, sur toute l'Europe, à l'exclusion de l'Espagne, du Portugal et de l'Italie. Le premier titre à bénéficier de cet arrangement sera Game Over 2.

# ... ET DE L'UBI DANS SON SOFT

Et c'est au tour d'Yves Guillemot d'endurer le célèbre shake-hand de Mark Lewis. Il a l'air de tenir bon, alors que le monsieur à sa droite, qui a parié sur le nombre de phalanges cassées, se bidonne ouvertement. Yves Guillemot nous a ensuite déclaré: "Pour ce prix-là, on peut bien se serrer ce qu'on veut". Mesdames, à bon entendeur...



Ubi Soft vient en effet de signer un accord de distribution de ses sept prochains jeux par Electronic Arts, pour l'Angleterre et l'Irlande, pour une valeur de plus de cinq millions de francs. Ce sont les jeux dont vous vous avions accessoirement parlé lors de notre enquête sur les débits de boissons en Bretagne, dans le numéro de septembre: Iron Lord, Skateball, Puffy's Saga, Final Command, B.A.T., Fer et Flamme, Vampire.

Dans les coulisses, Mark Lewis nous a confié: "Il est vrai que les produits Ubi Soft sont de haute qualité et parfaitement adaptés au marché anglais et nous attendons avec impatience de travailler à leur promotion. Mais de vous à moi, toutes ces signatures ne sont qu'un prétexte pour être amené à leur serrer la main. Je suis propriétaire de la clinique médicale que vous voyez au coin de la rue, et comme c'est là qu'ils vont se faire plâtrer la main..."

# TOUJOURS PLUS

Technocop, de Gremlin, est un mélange de Road Blasters et de Rolling Thunder. En clair, il y a une première partie course de voitures très bien foutue, puis une chasse à l'homme dans les rues de la ville. Un mélange franche-

ment agréable d'arcade et d'aventure qui est vraiment au niveau du ST: Gremlin nous fait enfin des jeux dignes de ce nom sur 16 bits...  
- Space Harrier Data Disk. Une véritable escroquerie: les anglais d'Elite sortent en deux disquettes et en deux fois (donc deux fois plus cher) ce qui aurait tenu sur une seule. Ceci dit, ce

jeu sur PC



data disk est vraiment excellent, si on aime Space Harrier, bien sûr.  
- The Games: Summer Edition, d'Epyx, sur PC. Annoncée depuis des lustres, voici enfin l'adaptation officielle des jeux de Séoul et, ô surprise, en premier sur PC. Mais la surprise est encore plus grande lorsqu'on voit le jeu: il est superbe! On n'avait pas vu un tel jeu sur PC depuis... Ben, jamais, en fait. Un jeu d'arcade excellent en 16 couleurs, mode EGA, qui sera testé en détails très bientôt, je le jure. J'espère également que les adaptations 8 et 16 bits ne tarderont pas trop.

# CARALI A AMSTRAD EXPO

En dernière minute, voici deux copies pour les branches Amstrad qui sont sur Paris: vous pourrez acheter les albums introuvables de Carali, que vous êtes si nombreux à nous demander, sur le stand de Micro News. Carali himself sera là le samedi 5 novembre pour dédicacer lesdits albums! Par ailleurs, les 100 plus rapides d'entre vous qui nous appellerez le vendredi 28 octobre de 10 h à 17 h (et surtout pas après!) gagneront une entrée gratuite pour Amstrad Expo.

# WORLD

Vous commencez ce jeu aux portes du Paradis, selon un scénario égyptien. Après avoir survécu aux monstres de la première phase, vous êtes engagés sur la route de la victoire. C'est là que l'action commence réellement. Vous allez rencontrer des sarpents, des monstres à 2 ou 3 têtes. Chaque tête pourra vous attaquer indépendamment au moment même où vous pensez avoir pris le dessus. La route continue ensuite à travers un chemin parsemé de tombes



remplies des ossements des héros qui vous ont précédé et de bien d'autres horreurs. Des trappes et des ascenseurs vous emmènent quelquefois contre votre gré à travers d'anciens buildings et sous des lacs et des océans. Rassemblez les icônes au fur et à mesure de votre progression pour consolider votre force d'attaque. Ce jeu macabre et inhabituel à quelque chose de spécial qui le rend très prenant.



# ROAD





# EXXOS IMMOLE

Ce vendredi 14 octobre restera dans l'histoire de la micro-informatique française et internationale. Ce jour-là, le grand prêtre Ulrich, son acolyte Viau et ses fidèles Bonchon et Herbulot (sans oublier les autres !) ont en effet immolé un ordinateur à la gloire de leur Dieu, Exxos. Pour présenter Purple Saturn Day, un jeu de SF dans la lignée de Blood signé Herbulot, Exxos exigeait un sacrifice. Il voulait même la machine qui avait servi à la programmation de ce futur hit (un ST), mais un léger



Purple Saturn Day ▲ détail rendait la chose impossible : le jeu n'est pas fini et il reste encore quelques bugs à corriger. Du

coup, sous l'œil réjoui des organisateurs du Festival de la Micro, c'est un Amstrad qui fut démolit sous les coups de masse des hommes d'Exxos. L'histoire dit aussi que c'est précisément avec ce 664 que Blood fut adapté sur CPC. Philippe Ulrich, très aimé avec ses cheveux verts et Emmanuel Viau, vraiment chic avec sa coupe bleue, ont ensuite symboliquement offert le micro-processeur à Exxos. La foule s'est aussitôt précipitée pour récupérer les restes du sacrifié. Je suis d'ailleurs très fier d'avoir pu récupérer une pièce de choix, le logo de la machine, relique d'une valeur historique incalculable qui figurera en bonne place dans mon salon. Heureux présage, Exxos semble s'être repu du sacrifice et le jeu s'annonce bien dans la lignée

de son illustre prédécesseur : quelque chose comme les jeux olympiques galactiques de l'an 2500. Un peu comme dans Blood, les effets spéciaux semblent avoir été spécialement soignés. Au programme (c'est le cas de le dire), quatre épreuves : Ring Pursuit, une course dans les anneaux de Saturne, Brain Bowler, des boules d'énergie qui



rebondissent sur un mur de cerveau, Time jump, un saut en longueur dans le temps, et Tronic-Soaper, une chasse à l'énergie en voiture tronique qui tourne à 90 degrés. Les quelques personnes présentes lors de cette présentation officielle semblaient en tout cas d'accord avec nous : Exxos a encore frappé très fort. Par ailleurs, peu de nouveautés au Festival de la Micro, si ce n'est la carte sonore Sierra on Line pour ST, distribuée par Ubi, et de previews des futures cartouches 1 méga pour la console XE d'Atari. Enfin, Titus présentait Crazy Cars 2, très nettement supérieur au premier du nom. Bien évidemment, nous vous en dirons plus sur tous ces jeux le mois prochain, si la colère d'Exxos n'est pas tombée sur nous.

P.S. : Lorsqu'il apprit qu'Exxos pratiquait des sacrifices, le directeur du journal (alias Big Boss) me dit : "Si jamais ils immolent des jeunes vierges, j'irais moi-même faire le reportage. Ça pourrait être dangereux pour toi, coco".



Purple Saturn Day ▲▼ Philippe Ulrich, grand prêtre d'Exxos ▼



# T'R I A 'S



## LES 3 PLUS GRANDS

## HITS DU 16 BITS!

# V O L U M E . 1



Compilation disponible sur Atari ST et Amiga

Disponible dans les FNAC. et les meilleurs points de vente.

Distribué par UBI SOFT  
1, voie Félix-Eboué -  
94021 CRETEIL CEDEX



Tel. 1 48 98 99 00



## LE FUTUR PROCHE

# MICRO-AUTO

Soyez heureux, conducteurs de demain, vos véhicules n'auront plus grand chose à voir avec ceux que nous connaissons ! En vérité je vous le dis, nous sommes à l'aube d'une ère nouvelle : la voiture de demain ne sera pas un bête châssis agrémenté d'un moteur et de quatre roues, non ! Demain nous piloterons des engins dotés d'une intelligence artificielle très poussée.

C'est ainsi que j'avais commencé mon article, il y a une cinquantaine d'années. Attendez, oui, c'était en 1988 pour le premier Mondial de l'Automobile, le patron m'avait chargé d'enquêter sur la micro et les grandes nouveautés hi-fi adaptées à l'automobile. A l'époque, les prototypes présentés par les grandes marques m'étaient apparus comme une véritable révolution, laissant entrevoir le proche futur de nos véhicules familiers. Olivier Fontenay, le rédacteur

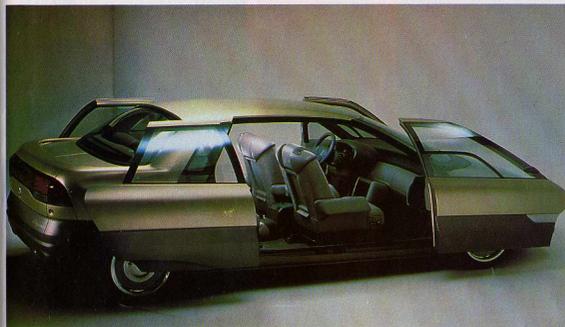
(tiens au fait, que devient-il celui-là ? Il doit être à la retraite, tout comme moi.) m'avait gentiment traité de visionnaire du dimanche, ne croyant pas un seul instant que la micro-informatique, l'intelligence artificielle objet de tous ses amours, pourrait un jour se compromettre avec une vulgaire voiture.

Aujourd'hui, les autojets dépassent les rêves technologiques les plus fous de l'époque. Mais pourtant, c'est en 1988 que la révolution eut lieu et j'y étais...



Peugeot aussi était présent avec un prototype nommé *OxiA* : un monstre de 2849 cm<sup>3</sup> suralimenté par deux turbocompresseurs, 24 soupapes et 2 x 2 arbres à cames en tête. Ces caractéristiques sont impressionnantes, mais la véritable innova-

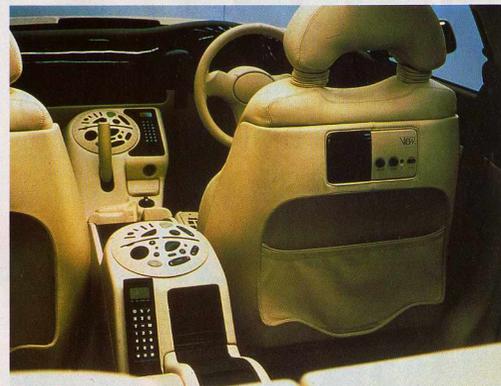
tion se trouve dans l'équipement intérieur de l'*OxiA* : deux modules réunissent les fonctions du véhicule, l'un pour la conduite, l'autre pour la communication, les principales informations étant fournies soit par système analogique, soit par système digital. Par ailleurs, la



▲ La Mégane Renault Équipement arrière de 'La Royale' ▼

centrale de communication possède un ordinateur compatible PC avec ses éléments périphériques (écran LCD couleur, clavier alphanumérique, track-ball, lecteur de disquettes). Grâce à un radiotéléphone, l'ordinateur peut se connecter avec des bases de données extérieures, notamment en ce qui concerne les informations liées au déplacement, ainsi que l'aide à la navigation. Le V6 bi-turbo peut propulser la voiture à 350 km/h, mais à l'intérieur de l'habitacle seul un léger bruissement se laisse entendre.

Cette année-là, Citroën n'avait pas été en reste en dévoilant *Activa*, un prototype dont l'ordinateur pilote les fonctions de suspension, direction et freinage, ce qui permet d'auto-corriger en permanence tous les mouvements subis par le véhicule (la suspension se raidit à mesure que la vitesse augmente et les quatre roues sont motrices, directrices et indépendantes). Comme sur un avion de chasse, les indications du tableau de bord sont affichées sur le pare-brise par projection sur un miroir holographique. Enfin, l'équipement de communication comporte un radiotéléphone avec minitel et une carte de communication personnalisée.

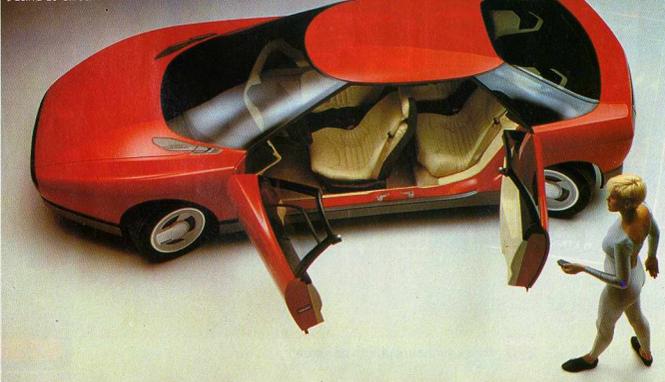


Un ordinateur PC parachève le tout dans un confort et une sécurité surprenants. La sécurité est également l'une des priorités de Cadillac et de Renault. Le premier, avec la *Voyage*, déclarait avoir créé le "concept car" du 21<sup>ème</sup> siècle : un spoiler avant rétractable et quatre roues motrices

commandées par un ordinateur qui répartit automatiquement la motricité entre les trains avant et arrière selon les conditions d'adhérence. La *Voyage* possède également un reconnaiseur de voix, un téléphone cellulaire, un rétroviseur intérieur relié à une caméra télescopique et un système Etak de navigation. Enfin, pour

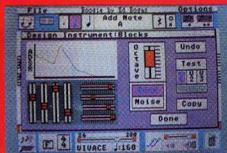
faire de cet engin de luxe un véritable monstre de la route, un moteur V8 développant 275 chevaux anime le prototype. Renault présentait *Mégane*, un prototype de berline haut de gamme, avec des portières glissant latéralement pendant que les sièges (à mémorisation du réglage optimal) pivotent à 180° pour vous accueillir, le tout commandé par télécommande. La console centrale intègre un écran Atlas, système d'aide à la navigation, informant des capacités hôtelières et touristiques de la région, du réseau routier, du stationnement en ville. Atlas permet également la lecture de cartes numérisées, le contrôle de la pression des pneus, la gestion de la climatisation. Un autoradio haute puissance, avec lecteur

L'activa de Citroën



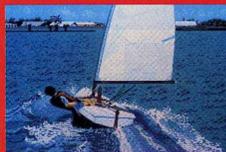
### IL EST FOU DE MUSIQUE:

L'Atari 520 ST adore le rock, le funk, la house music ou la new wave. Il se branche sur des synthétiseurs, échantillonneurs ou boîtes à rythmes... Avec son interface MIDI intégrée et ses nombreux logiciels de création musicale, l'Atari 520 ST fait éclater les frontières de la musique assistée par ordinateur.



### IL DESSENA A MERVEILLE:

Graffiti, BD et peintures impressionnistes n'ont aucun secret pour lui. Facile et agréable d'emploi, puissant, l'Atari 520 ST et sa palette de 512 couleurs (certains programmes affichent même jusqu'à 4096 couleurs) est un fascinant outil de création: Images nouvelles, saies ou filles, tout est possible.



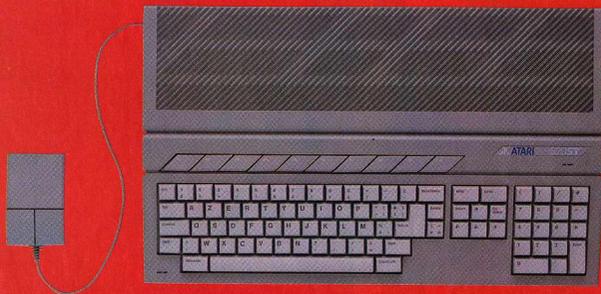
### IL EST TRÈS JOUEUR:

Action, réflexion, aventures, simulation... Des jeux d'un réalisme croissant qui vous feront frémir ou hurler de joie. La puissance et la rapidité de l'Atari 520 ST décuplent les possibilités créatives. Et en plus, une nouvelle génération de jeux inédits, très sophistiqués, sont disponibles sur Atari 520 ST.



**ATARI 520 ST.**  
Y'a du génie  
dans cette boîte là.

**ATARI 520 ST: 3490 F TTC\***



**16/32 BITS - 512 Ko DE RAM - SOURIS - LECTEUR DE DISQUETTE INTÉGRÉ - CÂBLE PERITÉLÉVISION**

\*520 ST = 3490 F TTC - 2943 F HT - 520 ST + moniteur couleur = 5490 F TTC - 4629 F HT - Prix publics conseillés - Pour tout renseignement: Tél.: 45 06 31 31.

### IL ASSURE EN INFORMATIQUE:

Avec lui, vous pouvez parler n'importe quelle langue: Basic, Pascal, Fortran, Cobol, Lisp... La plupart des langages existants en informatique sont aujourd'hui disponibles sur l'Atari 520 ST.



### IL EST TRÈS SAVANT:

Maths, Anglais, Physique, soumettez-lui tous vos problèmes, il vous aidera à les résoudre. Avec ses nombreux logiciels éducatifs, très faciles à utiliser, l'Atari 520 ST se met au service de l'Éducation.

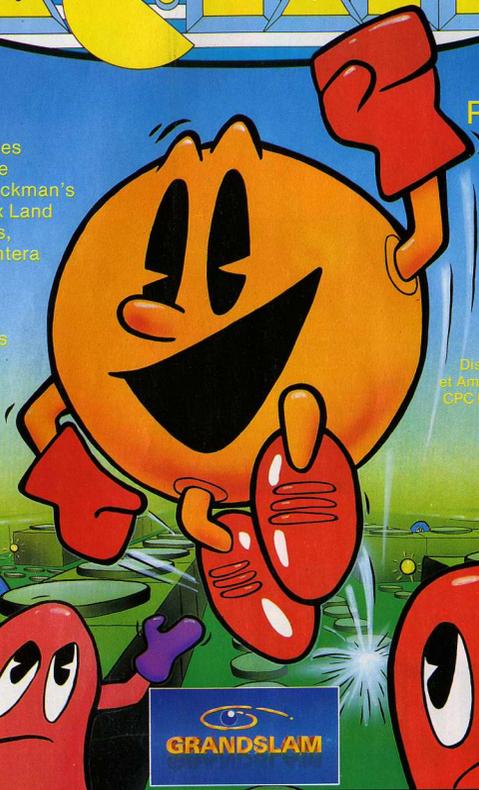


**ATARI. LE FASCINANT POUVOIR DE LA CRÉATION.**



# PAC-MANIA

Dans les mondes fantastiques de Blocktown, Packman's Park, Sand Box Land et Jungly Steps, Pac Man affrontera de nouvelles épreuves... plus rebondissantes que jamais.



PAC-MAN est de retour et rebondit en 3 D !

Disponible sur Atari ST et Amiga, C64 et Amstrad CPC Disk - C 64 Cassette, Spectrum, Amstrad et MSX Cassette.



Photos d'écran Atari ST

Photos d'écran Spectrum

©1987 NAMICO LTD. All rights reserved  
 Licensed from Tengen  
 Distribué par UBI SOFT  
 - 1, voie Félix-Eboué -  
 94021 CRETEIL CEDEX  
 Tél. 1 48 98 99 00

LES

# OPS DU MOIS

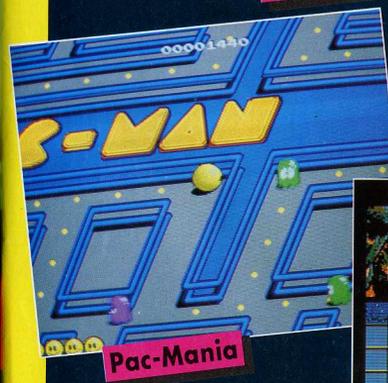


Parodius



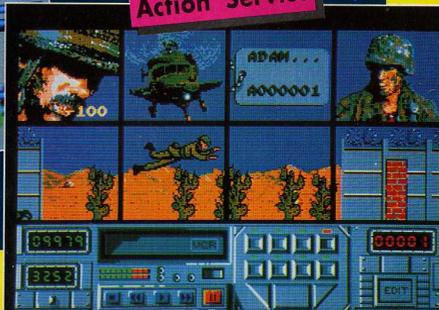
Battle Chess

Flight Simulator III



Pac-Mania

Action Service



Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

# ELITE

## Le jeu du siècle

**C**e lundi s'annonçait bien calmement. Ça aurait dû être un jour comme tous les autres, sauf que... déjà, il y avait eu un premier signe :

Après plusieurs jours glacés, un timide rayon de soleil était apparu à ma fenêtre. Du coup, j'avais le cœur léger en arrivant au bureau. Comme tous les lundis, le facteur s'était éclaté et la boîte aux lettres menaçait d'en faire autant. Un paquet anodin attira mon attention. Son logo "Rainbird" transformait cette attention en une tension insoutenable. J'essayais de l'ouvrir, mais mes doigts légers tremblaient et je finis par le déchirer. La vérité se fit alors jour, accompagné d'un coup de tonnerre ébouriffant : Elite venait d'arriver sur ST !

Bon dieu, qu'est-ce que le changement est lent ! Il faut dire que je tremblais tellement que j'ai eu du mal à mettre la disquette dans la lente appropriée. Oups, la page de présentation est là ! Argghh, j'en y avais plus. Jusqu'à la dernière seconde, j'ai redouté qu'un malheur



s'abattait sur le journal, genre tremblement de terre, disquette plantée, attaque des mort-vivants, débarquement des extra-terrestres, prise d'assaut de la rédaction par des concurrents jaloux, bref, n'importe quoi qui m'empêcherait de voir Elite. Eh bien non ! Au bout d'un moment, la musique a même démarré. Ah, Johan Strauss, mon idole... Hum, enfin, n'exagérons rien... le Beau Danube Bleu, c'est peut-être sympa joué par un orchestre symphonique [et encore, le préfère Magnum, mais ils ne se sont franchement pas foulés pour faire la musique sur ST]...

Du coup, j'ai eu un instant de doute affreux. Un suspense insoutenable s'est installé : et s'ils avaient planté l'adaptation d'Elite sur ST ? Va savoir ! Après tout, on a déjà vu pire... L'ambiance était tendue. La moitié de la rédaction regardait le ST, passés non équilibrés. Quand soudain... non ! Je suis incapable d'entretenir le suspense plus long



temps : certains lecteurs risqueraient d'en faire une crise cardiaque. Allez, promis, j'arrête : la musique est nulle, d'accord. Lamentable même, on peut le dire. Moins bonne que sur Amstrad, on a tout dit. Alors que la musique de F.O.F.T. Merde, je m'étais juré que je ne porterais pas du clone ici. Le jeu en lui-même est aussi génial que la musique est mauvaise. C'est bon, je suis assez clair, là ?

Je m'aperçois qu'il faudrait peut-être que j'explique aux petits nouveaux à quoi ressemble le jeu, quand même. Méliants comme vous êtes, je suis sûr que si je vous dis qu'Elite est le jeu du siècle, ça ne va pas vous suffire. Vous en voulez plus, pas vrai ? Alors, suivez-moi... Si à la fin de cet article tous les possesseurs de ST ne se sont pas rués vers le revendeur le plus proche, je meure. C'est pas des conneries, c'est un véritable ultimatum : achetez Elite où je m'immolerais par le feu devant les locaux de la Banque Populaire de Ganyméde !

Elite est d'abord sorti sur BBC et il y a une bonne demi-douzaine d'années. Petit rappel en passant : le BBC d'Acorn est un micro qui a bien dû se vendre à 4 exemplaires en France. Non, j'exagère toujours, ils ont bien dû en fabriquer une centaine. Bref. Ensuite, Elite fut adapté sur tous les 8 bits du marché, des ver-



sions toutes plus excellentes les unes que les autres : Spectrum, MSX, CPC et C64. Ensuite vint la version PC, la première à bénéficier d'un graphisme en surfaces pleines. Mais, curieusement, la version ST se fait attendre depuis deux ans. Moi qui est acheté un 16 bits uniquement pour jouer à Elite en surfaces pleines et en 16 couleurs, ça fait deux ans que j'attends ! Raimbird a adapté ses grands hits mais avait oublié Elite. Un oubli qui frise le blasphème. Étonnant lorsqu'on sait qu'Elite est un jeu-culte (il y a même des fan-clubs Elite en Angleterre) et que ce fut une des plus grandes ventes de l'histoire de la micro. Mais assez causé, revenons au jeu.

Elite n'est pas un jeu d'arcade ni un jeu d'aventure. En vérité je vous le dis : Elite est tout et il y a tout dans Elite. Le marquetier me souffle : poil à... Mais je le coupe... heu, le coupe). Elite est un simulateur d'épicerie hyperspatiale. Vous jouez le rôle d'un apprenti pilote, tout juste issu de l'université de Betelgeuse. Vous venez d'entrer dans la confrérie des marchands intergalactiques. Du coup, on vous attribue un vaisseau, un Cobra MkIII, le modèle précédent n'étant plus en stock actuellement. En plus, il était en promotion au catalogue des Trois Martiens. Pas un mauvais vaisseau, notez bien. Il a même une très bonne reprise en vitesse radio-luminesque. Damage que le vaisseau-radio soit en option. Par contre, il ne dispose que d'une petite soute et d'un équipement militaire réduit au minimum.

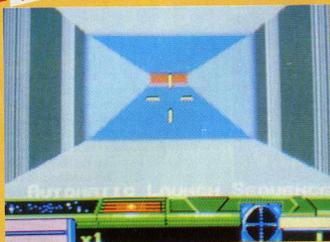
Vous vous trouvez actuellement sur la station Coriolis en orbite autour de la planète Lave. Dans cette station, vous pouvez vous équiper en matériel, suivant vos moyens pécuniaires. Les armements sophistiqués coûtent autour de 2000 à 3000 crédits et vous n'en avez

que 70 au départ. Ensuite, il faut acheter des marchandises. Ne négligez surtout pas cette partie marchandage car c'est uniquement ainsi que vous réussirez le jeu. Mais attention, faites confiance aux anciens. Je vais vous révéler les techniques sophistiquées qui vous permettront de progresser le plus vite possible. D'abord, il faut repérer le statut de la planète. Lave a essentiellement des ressources agricoles. En quelque sorte, ça sont des ploucs des étoiles. Donc, nous allons y acheter de la nourriture ou des matières premières, par définition très bon marché. Ensuite, nous allons les revendre sur la riche planète Industrielle qui n'en dispose pas. Résultat, une forte plus-value qui vous laissera de solides bénéfices. Autres conseils : la spé-



lution sur l'or et les métaux précieux peut s'avérer très rentable, mais demande une importante mise de fond au départ. Il n'est pas rare de doubler ou tripler son capital mais, pour cela, il ne faut pas hésiter à attendre la bonne affaire. Si vous avez peu d'argent, cela risque de bloquer toute autre transaction. N'achetez donc que lorsque vous en avez vraiment les moyens. Attention également aux matériaux prohibés : esclave, drogue et arme à feu. C'est vrai que ces trois marchandises entraînent de très forts bénéfices, mais les risques sont eux aussi importants. Si vous avez de la drogue dans vos soutes, toutes les pirates de l'espace et la police intergalactique vont vous tomber dessus à bras raccourcis et il vous faudra être un as au combat pour vous en sortir. De temps à autre, vous trouverez des "Marchandises extraterrestres", généralement en descendant un vaisseau Thargoids (des immenses envahisseurs ultra-dangereux). Ces marchandises, très rares, sont très recherchées par les collectionneurs. Puisqu'on en parle, venons-en au combat. Quant vous voulez aller sur une planète, il faut bien faire le trajet. Et croyez-moi, vous n'êtes pas tout seul ! On passe alors dans la partie pilotage du jeu, une simulation en 3D surfaces pleines, extraordinaire. Les combats sont tabuleux très difficiles pour les petits nouveaux dans votre genre. Eh oui, ne deviez pas un as qui venez, il faut le mériter. Et comme dit le dicton d'Alpha du Centaure : "Tazer qui roule n'amasse pas Thargoids". Ah, ils ont un humour, sur Alpha du Centaure...

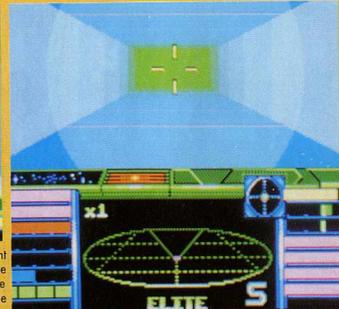
En chemin, vous allez rencontrer d'autres marchands, comme vous. Je ne vous conseille pas de vous y attaquer. D'abord, parce que pour



que ce soit rentable, il faudrait que vous achemiez une sonde à carburant qui vous permettra de récupérer les containers perdus par les battus. Ensuite, certains marchands sont très habiles au combat. Et puis, vous pouvez croiser des pirates qui en veulent à votre cargaison. Là, il y a plusieurs techniques possibles. S'ils ne sont pas trop nombreux, essayez de les attaquer. Ce sera un peu difficile au début, mais c'est en massacrant qu'on devient mas-sacreur. Si jamais ils étaient plusieurs, et ce sera souvent le cas, car ces lâches se déplacent en bande, la situation est presque désespérée si vous n'avez pas un armement conséquent. Je ne veux pas vous donner de conseil, mais les capteurs de cyraneur ont le mérite d'être rapides et ce n'est pas salissant. A ce propos, je vous signale aussi qu'on peut acheter une capsule de secours pour 1500 crédits dans toutes les bonnes stations Coriolis. Ces cap-

sules vous permettent d'abandonner le navire mais un solide contrat de garantie (des Mutuelles d'Alpha du Centaure) vous fait récupérer tout votre équipement. Remarquez en passant que les flics sont très habiles au combat et, on ne se refait pas, nerveux et rapides à la détente. Pour tout dire, une bavure stalerait de temps à autre ne semble pas leur faire peur. En fait, ils ne vous embêtent vraiment que si votre casier judiciaire n'est plus vierge, ce qui signifierait que vous avez trafiqué des marchandises interdites ou que vous avez abattu des honnêtes marchands.

Avant de conclure, les conseils d'un vétéran (je suis au top-niveau, classification "Elite" sur la version CPC, j'y ai joué des jours et des nuits entières pendant deux ans). D'abord, je vous conseille les achats prioritaires qui peuvent vous sauver la vie : extension de la soute (indispensable pour acheter davantage de produits et donc faire plus de profits) des lasers plus puissants et une sonde carburant pour récupérer les containers qui trainent et de l'énergie aux alentours des soleils. Attention à cette dernière manœuvre : de très nombreux pirates rôdent aux alentours des soleils. Qu'est-ce que je pourrais vous conseiller d'autre ? Mon collègue Moul-nex, qui a là aussi



roulé sur laser dans les quatre dimensions de son vieux C64, me dit de vous signaler que les atterrissages dans les stations sont toujours périlleux pour les débutants. On a vu plus d'un novice s'y casser les boudiers thermiques ! Entraînez-vous, avant de quitter Lave, la manœuvre est loin d'être aisée. (Le signal d'ailleurs un Docking Computer qui automatisait la séquence. En vente partout, environ 1500 crédits. Dites que vous venez de la part du Commander Zyrhoon, ils me connaissent, ils vous feront un prix...).

Alors, il faut bien conclure. Elite est le jeu du mois, de l'année et du siècle. Je ne peux pas dire autrement, ça fait des années que j'attends. Si vous ne le connaissez pas sur 8 bits, je vous envie : vous allez découvrir un univers incroyable. Seul problème, vous risquez d'y passer une moyenne de dix heures par jour pendant un an. Si, comme moi, vous aimez Elite sur 8 bits, ce sera une redécouverte fabuleuse. Je vous signale rapidement les nouveautés : le tableau de bord est d'entrée, tout se joue à la souris, les races d'extra-terrestres et les marchandises sont réellement dessinées, on joue en temps réel, et il y a une sauvegarde possible en Ram. Seul (léger) regret, la version ST est excellente, mais ce n'est qu'une mise à niveau des 8 bits. Ils auraient pu faire encore mieux, mettre un véritable marchandage ou du troc, la possibilité de créer des flotilles, etc. Bah, ce sera pour Elite 2 : Bell & Braben, les auteurs du premier Elite sur BBC, et travailent.

Derrier détail, la version Amiga ne devrait pas se faire attendre plus d'une petite quinzaine. Disquette Rainbird pour ST, adaptation prévue sur Amiga. Existe aussi sur CPC, C64, Spectrum, MSX et PC.

Olivier Fontenay

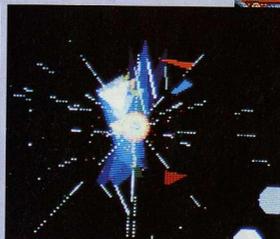
# FOFT

## Vivement demain ! PREVIEW

**Mais que fait cette préversion dans les Tops ? Ils ont pris un coup de lune à Micro News ? Olive a rangé son bureau ? Meuh non ! Simplement, on s'est dit que ce serait une bonne chose de mettre Elite et FOFT en parallèle, même si ce dernier n'est pas tout à fait terminé. Bien entendu, il n'était pas question de présenter cette version comme étant finalisée mais, franchement, qu'auriez-vous pensé d'un journal qui garde un scoop pareil dans ses tiroirs ?**

**A**vant d'entrer dans le vif du sujet, quelques chiffres en passant : 12 mois, c'est le temps mis par Paul Blythe et son équipe pour développer cette merveille. Trois, c'est le nombre de dimensions affichées, 3D faces pleines oblique. Huit millions (huit millions !!), c'est le nombre de planètes qu'il est possible de visiter. Pour vous donner une idée de la taille du "terrain de jeu", sachez que les deux planètes les plus opposées sont à 10 puissance 16 millions de mètres l'une de l'autre. A vue de nez, ça nous fait 10 millions de millions de millions de millions de kilomètres. Tenez, c'est pas compliqué, un joueur disposant d'assez d'autonomie pour relier, en vol hyperspatial, les deux planètes en question, mettrait une année et demi en temps réel !

Du scénario, je dirai qu'il ressemble comme deux gouttes d'eau à celui d'Elite. Après tout, les gens de Telecom Soft n'avaient qu'à se dépêcher un peu. Et toc ! Brèl, vous voilà aux commandes d'un vaisseau Mk2. Une fois n'est pas coutume, c'est de la musique dont je vais vous parler en premier : elle est belle et puissante, et, pousse, il ne s'agit pas d'une digitalisation



mais d'une "vraie" musique que joue le processeur sonore du ST, avec ses petits bras musclés. Tenez, ça me rappelle les meilleurs moments du Commodore 64. La présentation, elle aussi fortement inspirée de celle de Elite, permet d'admirer un combat devant une planète tandis que scroll le générique. Rhoaa ! C'est absolument superbe... Quelques instants plus tard, me voici prêt à décoller. J'appuie sur une touche et une carte de la galaxie s'affiche,

me permettant d'obtenir des renseignements sur une planète (nom, distance, type, etc.) et de la sélectionner pour un saut hyperspatial. Cette représentation est en fait en 3D et on peut zoomer dessus ou la faire pivoter dans tous les sens : comme dans le logiciel Startrek. Un autre écran permet d'accéder à la page de status ; c'est de là que le vaisseau peut être réparé (les parties endommagées apparaissent sur le dessin). Contrairement à Elite,



la réparation n'est pas automatique mais effectuée par des robots (embarqués à bord). Autre grosse partie du jeu, l'ordinateur de bord et le système de communication GalNet (General Network) permettant de communiquer avec d'autres vaisseaux de la fédération. C'est en consultant le GalNet que le joueur se voit confier des missions rémunérées (évacuation de civils, protection de colonies, destruction de satellites, etc.). Il est à noter qu'il est possible de programmer l'ordinateur de bord SCIL grâce à un langage reprenant les



mnémoriques de l'assembleur mais qui, je vous rassure, n'en possède pas la complexité (Simple Language Editor). Allez, on décolle : deux volets métalliques s'ouvrent et laissent apparaître le paysage, pour le moment composé de planètes sans relief (sur la version final, les planètes seront dotées d'un sol réel et visible. Voilà, je ne peux pas vous en dire plus de status ; si ce n'est que j'ai crainte que Elite ne prenne un coup de vieux énorme, d'ici une ou deux semaines.

**Préversion Gremlin Graphics pour Atari ST.**

C.B.

# PARODIUS

## Bouquet d'apothéose

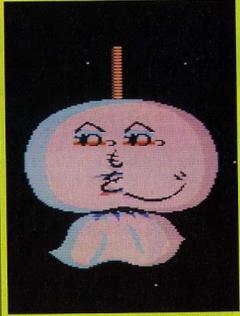
**P**arodius reprend en effet certains éléments des jeux précédents : Knightmare, Twin Bee, Nemesis 1 et 2, Penguin Adventure, le Maze of Galious, Q.Bert, Samourai, Salamander. Ces éléments sont mixés et intégrés au jeu dans une grandiose parodie ludique, d'où le nom du logiciel.

La base de Parodius est la même que dans Nemesis 1 et 2 et Salamander : un vaisseau

Lorsqu'on assiste à un feu d'artifice, on attend toujours impatiemment le bouquet, spectaculaire couronnement multicolore, plein de splendeur et de magnificence. Avec Parodius, les programmeurs de Konami achèvent avec éclat le deuxième cycle de leurs grands jeux sur MSX1.

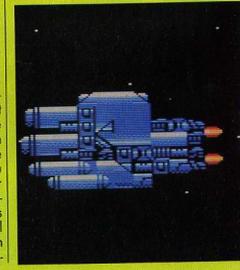
spatial confronté à une multitude d'assailants qui attaquent souvent par vagues, le tout se déroulant dans des somptueux paysages de l'espace, avec un scrolling horizontal. Chaque fois qu'on passe dessus, un symbole qui, sur l'échelle des armes disponibles en bas de l'écran. On peut, à tout moment, valider une de ces cases et obtenir ainsi une nouvelle arme, beaucoup plus destructrice que l'arme de départ.

Après l'introduction de la cartouche, on assiste à un prologue hollywoodien où, pendant de longues minutes, sont présentés tous les héros des jeux précédents, le tout sur une musique grandiose. Il apparaît à tour de rôle sur un podium pendant qu'un texte (japonais puis l'anglais) explique qui ils sont et ce qu'ils ont fait jusqu'à présent. Les habitudes des jeux Konami reconnaîtront avec attendrissement ces héros qui leur ont fait passer tant d'heures de magie et de stress, accrochés à leur manette - Papillon, le pingouin, le samourai, etc. Ce cérémoniel peut être interrompu à tout instant par simple pression du bouton de tir, mais vous ne résisterez pas au plaisir de l'admirer jusqu'au bout, sur tout lorsque vous découvrez qu'il débouche sur un mode de démons-



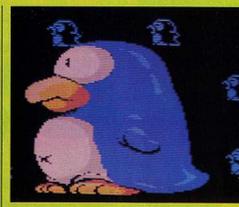
tration du jeu à un rythme d'enter. Ça devrait vous mettre la bave à la bouche, gare à la fourrière !

Avant même le début du jeu, une autre surprise : vous devez choisir un personnage parmi les cinq présentés sur l'écran : la pieuvre de Q.Bert, le pingouin, Papillon, le samourai, le vaisseau de Nemesis. Suivant le personnage choisi, les bruitages, les tirs et les symboles d'armement seront différents. Ainsi le pingouin terra-til, en fait, des bruits qui vous rappelleront votre dernière visite au zoo et les rangées d'assailants laisseront place à des files de poissons. Le chevalier lancera les mêmes flèches que dans Knightmare, avec les mêmes bruitages, et vous retrouverez aussi les mêmes symboles carrés. Les vagues d'ennemis qui s'attaquent aux vaisseaux ennemis laisseront place aux fameuses tortues, tortues fidèles au poste, et ainsi de suite. Des cloches issues tout droit de Twin Bee apparaîtront de ci de là, avec les mêmes caractéristiques tou-



jours aussi mystérieuses et imprévues. A certains moments, en passant sur les symboles, vous aurez droit à une loterie infernale de l'usine d'armement : les rectangles en bas d'écran se mettront à clignoter à une vitesse impressionnante. Si vous arrivez à les suivre des yeux, vous pourrez, en validant, obtenir l'arme de votre choix (pas évident au début). Bien évidemment, il vous sera très agréable de retrouver ainsi tous vos vieux compagnons konamiens, mais le plus étonnant sera de retrouver vos anciens réflexes, ainsi que les automatismes acquis au long des longues heures passées sur les titres déjà cités. Vous aurez donc cette impression unique d'être à la fois en terrain connu et en même temps en pleine découverte d'un univers inexploré !

Parlons maintenant des bruitages et de la musique, qui sont exceptionnels, incroyables même. Nous sommes là à un plus haut niveau des jeux sur consoles ou ordinateurs, une qualité que personne n'aurait osé espérer il y a deux ou trois ans. Les puces S.C.C. qui équi-



ces taupes rouges géantes coiffées d'un casque de soldat japonais (elles sont complètement myopes) !

Les japonais sont épris de tradition et Konami ne faillit pas à la règle en faisant se clore chaque niveau par un monstre qui semble garder l'accès du tableau suivant. Cette fois-ci, plutôt que des immenses structures orbitales, nous avons affaire à des caractères

sumé pendant si longtemps ? Konami peut-il réellement aller encore plus loin ? Les chefs-d'œuvre du futur sont-ils inimaginables aujourd'hui pour nos pauvres esprits enrûmés qui n'auraient jamais osé imaginer, il y a quelques temps, un tel jeu et à quelques temps, un tel jeu et une telle bande sonore sur un simple jeu MSX1 ? Toutes ces questions restent encore en suspens mais il est certain que les chercheurs de chez Konami nous préparent actuellement des choses si belles et si époustouflantes que le monde entier en restera sidéré. Vous en serez informés avant tout le monde, comme d'habitude. En attendant, ne manquez surtout pas Parodius, qui a un seul défaut pour le moment, celui de ne pas avoir de date officielle de sortie en France. Un peu de patience...  
**Cartouche Konami pour MSX1.**  
D.H./M.S./J.-M.B.

## LES SECRETS DE PARODIUS

Nous n'avons pas testé Parodius à fond... par manque de temps et aussi devant l'immensité de la tâche. Qui peut prétendre connaître vraiment un grand jeu Konami, avec tous ses tableaux, y compris les tableaux secrets qui n'apparaissent que sous certaines conditions ? Néanmoins, certains de nos lecteurs nous ont prouvé, dans Top Secret, qu'ils avaient vraiment percé à jour Nemesis 2 et autres jeux... mais au bout de combien d'heures de jeu acharné ?

Il est certain que, dès sa sortie, Parodius deviendra un favori de Top Secret. De nombreuses surprises vous attendent avec les possibilités d'insertion de deux cartouches à la fois et, dès aujourd'hui, voici déjà la révélation d'un premier passage secret !

Au premier tableau, lorsque vous arriverez à la première statue de l'île de Pâques, il faudra vous positionner à hauteur de la bouche (assez loyalement conseillé !). La statue encaissera alors les coups en soufflant et en gonflant les joues. Une fois passée l'occulte (les projectiles cessent de sortir de sa bouche) et la statue est totalement essouffée, vous passerez tranquillement au stade et reviendrez en arrière (à la base arrière droite de la statue) et vous serez accolé à une superbe bande sonore musicale où vous reconnaîtrez des thèmes très connus de passage secret ne fonctionne qu'une fois et si vous perdez une vie, vous serez ramené au passage.

Faites attention aux effets des cloches, différents suivant leur couleur ! Elles détruisent parfois tous les ennemis sur l'écran, ou bien elles vous permettent de sortir de l'écran d'un côté pour réapparaître de l'autre, ce qui peut être à double tranchant.



pent toutes les nouvelles cartouches Konami sont décidément une invention bénie des dieux ludiques ! Si vous avez suivi nos conseils du précédent numéro afin de réaliser votre chaîne hi-fi à votre ordinateur, vous allez, avec Parodius, atteindre le septième ciel de la micro. Vous aurez du mal à ne pas aller chercher vos voisins la première fois que vous enverrez la cartouche, tant les bruitages sont fabuleux et tant vous aurez envie de les partager ! Certains décors sont aussi issus d'anciennes cartouches, telles les statues de l'île de Pâques qui ont été retravaillées pour la circonstance. Hélas, elles sont toujours aussi hardies à franchir. D'autres décors sont inédits comme ces énormes pierres tombales de pingouins qui s'abattent sur vous dans un fracas d'enter ou

trés originaux, pour le moins : un pingouin géant entouré d'un cercle de petits pingouins, un immense lanterne accroché à un ressort ou un vaisseau spatial d'où l'on s'attendrait à voir sortir Sam le pirate. Parodius est le dernier jeu Konami de cette génération ? Est-ce une forme de testament et d'adieu avant une nouvelle famille de jeux ? Est-ce là le bouquet final d'un jeu d'artifice qui nous a com-

# FLIGHT SIMULATOR III

## La recette pour réussir un bon simulateur

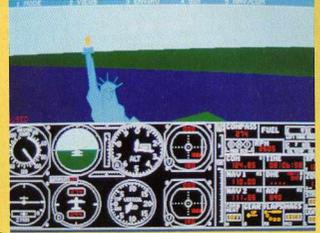
**Les ingrédients :** disquettes contenant le programme et les différents drivers nécessaires au bon fonctionnement sur la plupart des modes graphiques de l'ordinateur utilisé (CGA, Hercules, EGA, VGA, Tandy, PS/2...). Eventuellement, disquettes "scenery disk" regroupant différentes scènes dans lesquelles le pilote pourra évoluer. Une documentation bien épaisse et une bonne dose de savoir-faire dans le domaine.



25G, Sopwith Camel), la situation géographique, les saisons (et oui), l'heure (ainsi, le pilote pourra aisément voler de nuit et, en ajustant également les étoiles et les lumières de la ville, le réalisme sera du plus bel effet), le clavier, le joystick, la souris... Garnir d'instruments habituels : altimètre, régime-moteur, horizon artificiel (voir photo). Mélanger scènes en 3D et



**Préparation :** tout d'abord, mettre l'accent sur la qualité du simulateur ; porter à ébullition afin qu'il soit d'un réalisme à toutes épreuves. Pour se faire, tout ou presque doit être paramétrable : les conditions météorologiques (les vents et leurs directions, nuages, orages...), le type d'avion (Cessna, Learjet



médaille en vue aérienne. Au cas où le mélange ne tiendrait pas, y adjoindre un mode instructeur avec des messages indiquant à l'élève les meilleures techniques de pilotage. Ne pas omettre de saupoudrer généreusement d'un bon pilote automatique afin d'éviter les pires catastrophes. Dans un coin du moniteur, installer à la demande les caractéristiques de l'avion ainsi qu'une vue de profil. Si vous trouvez que cela manque de piquant, transvaser à l'écran les deux dernières minutes du vol. Mettre le tout dans un récipient moyen et battre jusqu'à obtenir un mélange onctueux. Selon le goût, et suite à un vol, vous pouvez y ajouter les courbes d'approche agrémentées des points de décrochage.

**Disquette Microsoft pour PC et compatibles (tous modes graphiques).** RC

### LES CONSEILS DU CHEF

**Cuisson :** allumer l'ordinateur à processeur rapide (80286 ou moins) afin d'obtenir un graphisme moins saocadé.

**Conseils :** avant la dégustation, il est préférable d'installer la préparation sur un disque dur. De ce fait, les accès disques passeront plus inaperçus et le résultat final sera de meilleure qualité. Vu la finesse des tracés et le nombre de couleurs dans certains modes, le pointeur de la souris devra être d'une teinte différente du fond (surtout du détail).

**Présentation :** servir chaud agrémenté d'un bon joystick et d'une souris n'ayant pas le vertige. Voilà donc une excellente recette constituée d'éléments de qualité et intéressant sur la simulation plutôt que sur l'aspect ludique. Un soft voué à la réussite.

# SEA, SOFT & SUN

logiciel que l'on aime un peu, beaucoup... Y résister serait un péché... A déguster sans modération

DE LA SENSUALITE

DE LA L'AVENTURE

DU SUSPENSE

DE LA PASSION

DE LA SENSUALITE

DE L'EROTISME

DE L'ACTION

DE L'ARGENT

DE L'EXOTISME

DU CHARME

DU SPORT

DE L'AMOUR

Un logiciel dans tous ses états

## EMMANUELLE

### TOMAHAWK

Adapté du célèbre roman d'Emanuelle Arsan, une réalisation à vous couper le souffle au coeur d'un Brésil envoûtant et luxuriant...

# STARGLIDER II

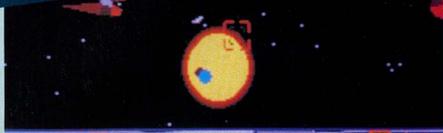
## Super planant

**I**l y a un peu plus de deux ans, les possesseurs d'Atari ST n'avaient pas des tonnes de jeux à se mettre sous la dent. Un (très) beau jour pourtant, la salle de rédaction de l'HHHHonorable HHHHebdomadaire où je sévissais alors, fut remplie d'une musique aussi exemplaire que digitalisée...



I=Inventory, J=Jettison.

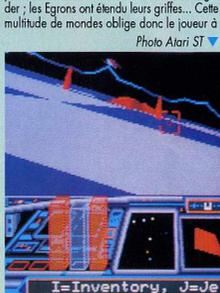
Staarrrr-gliddeur... Ce dont nous allions faire nos choux gros quelques mois durant, venait pourtant, la salle de rédaction de l'HHHHonorable HHHHebdomadaire où je sévissais alors, fut remplie d'une musique aussi exemplaire que digitalisée... Ce dont nous allions faire nos choux gros quelques mois durant, venait



un canon, lequel canon est en train de tourner et de me viser. D'ailleurs, ça tire de parbut. Un virage sur l'autre et quelques coups de laser au plasma plus tard, moi voici au-dessus du champ de bataille.

Pas de problème, en dépit de la complexité du graphisme, les animations sont vraiment fluides et très rapides. C'est même tellement rapide que je vais faire une pause, histoire de regarder le mode d'emploi de plus près et non sans vous avoir dit que la version ST, tournant en couleur et monochrome, me semble un peu plus rapide et que la version Amiga est dotée de sublimes bruitages. Ah tiens, on peut analyser un objet. Il suffit pour cela de le pointer avec le viseur et d'appuyer sur la bonne touche. Un petit texte explicatif passe alors dans une fenêtre. Vous allez me dire, c'est bien joli, mais comment analyser un objet en mouvement, par exemple pendant un combat ? Fastoche, une option est là qui permet de le capturer. Du reste, cette sorte de lasso sert également à récupérer des choses et des machines en cours de jeu. Par exemple d'autres types d'armes. Bien entendu (ben tiens !), une partie peut être sauvegardée sur disque. Ça tombe très bien, car figurez-vous que plusieurs planètes et lunes forment le monde de StarGLider ; les feycons ont étendu leurs griffes... Cette multitude de mondes oblige donc le joueur à

Photo Atari ST ▼



I=Inventory, J=Jettison.

Photo Atari ST ▼



I=Inventory, J=Jettison.

se balader d'une planète à l'autre et, voyez comme les choses sont bien faites, certains coins de l'espace sont habités par des vaisseaux-pirates. Et hop, re-combats sublimes en 3D ! En plus de toutes ces caractéristiques qui devraient vous occuper un bon moment, un réseau de tunnels parcourt toutes les planètes. Dans ces labyrinthes serpentiformes, certaines salles permettent de se procurer du matériel et de rencontrer des personnages (que l'on ne voit pas, hélas). Ces derniers peuvent vous fournir de l'aide, vous donner des missions à remplir ou vous procurer des ennuis. C'est selon. Enfin, j'en finis avec StarGLider 2 (en fait pour retourner y jouer) en vous disant qu'un sous-programme annexé permet d'afficher tous les objets 3D rencontrés dans le jeu et de les faire pivoter dans tous les sens afin de les admirer.

Au chapitre des "plus", il est également à noter que le logiciel, dont les versions Amiga et ST tiennent sur la même disquette, est vendu avec un "remis" de la bande son de logiciel. Restons simple mais néanmoins diplomate : StarGLider 2 est l'un des jeux de l'année.

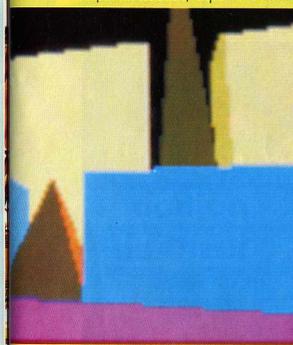
**Disquette Rainbird pour Atari ST et Amiga.**

C.B.

# DRILLER

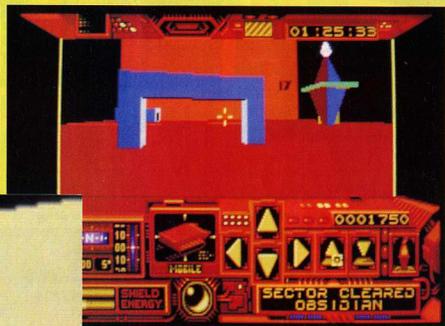
## Ca dégage un maximum !

**A**yant quitté leur monde pour des raisons qui seraient trop longues à énumérer ici, les Elders ont colonisé, voici bien longtemps, la planète Ewahl, décrite par les anciens comme étant le "nouveau Eden". Au début, tout se passa bien et leur maîtrise des cristaux "rubicon" - qui doivent cette appellation à leur couleur rouge rubis - leur permit d'acquiescer une grande connaissance technologique. Bien sûr, l'apport d'énergie apporté par ces fameux cristaux autorisa l'expansion des Elders, lesquels ne tardèrent



pas à coloniser les deux lunes de Ewahl, Mitral et Tricapsid. De Tricapsid, les Elders ne savent pas grand-chose. En revanche, Mitral est bien connu et du reste, c'est de cette planète que sont venus tous les problèmes. En effet, comme dans tout jeu digne de ce nom, il existe une race de méchants bien déterminés à foutre le bordel dans cette trop parfaite organisation. Personne ne s'en plaindra, surtout pas vous, puisqu'une seconde figure mythologique arrive à grands pas : le héros. Le héros en question, pour l'instant en train de lire le dernier Micro News, ne se doute pas du titanique travail qui l'attend et des responsabilités qui lui incombent : les scientifiques Elders se sont en effet aperçus avec horreur qu'une météorite menaçait de détruire Mitral. Le sous-

phisme et les animations sont superbes. Lorsque le jeu démarre, le joueur se retrouve sur l'une des faces de Mitral au commando d'un char spatial "Excavation Probe". La machine, équipée d'un puissant laser, permet, au moyen de celui-ci, de détruire les nombreux pièges Keltars disséminés dans les 18 secteurs composant Mitral. A ce sujet, il faut signaler l'originalité de la carte en 3D fournie avec le logiciel, puisqu'il s'agit d'une maquette cartonnée de la planète. Le char, c'est bien, mais ne trouvez-vous pas qu'il est très dommage de se retrouver dans l'espace sans pouvoir voler ? Qu'à cela ne tienne, pour y remédier, il suffit de découvrir le bon bangar et quelques secondes plus tard, vous voici aux commandes d'une magnifique "Reconnaissance Jet". Il faut



sol de cette lune étant rempli de poches de gaz, la destruction de la civilisation Elder est proche. On vous a donc confié la mission d'installer des torchères en surface afin de drainer le gaz superflu. Hélas, les méchants Keltars ont laissé de nombreux explosifs dans le sous-sol de la planète. Votre mission va donc se transformer en un "contre la montre". Comme je le disais au début, les gra-



phisme et les animations sont superbes. Lorsque le jeu démarre, le joueur se retrouve sur l'une des faces de Mitral au commando d'un char spatial "Excavation Probe". La machine, équipée d'un puissant laser, permet, au moyen de celui-ci, de détruire les nombreux pièges Keltars disséminés dans les 18 secteurs composant Mitral. A ce sujet, il faut signaler l'originalité de la carte en 3D fournie avec le logiciel, puisqu'il s'agit d'une maquette cartonnée de la planète. Le char, c'est bien, mais ne trouvez-vous pas qu'il est très dommage de se retrouver dans l'espace sans pouvoir voler ? Qu'à cela ne tienne, pour y remédier, il suffit de découvrir le bon bangar et quelques secondes plus tard, vous voici aux commandes d'une magnifique "Reconnaissance Jet". Il faut



ensuite louer au sol les endroits marqués d'une croix noire, correspondant à l'emplacement idéal pour la torchère. Bien entendu, une option de sauvegarde, rendue indispensable par la complexité du jeu, est présente. Adapté de machines 8 bits, Driller a vraiment gagné beaucoup lors de son passage sur l'Atari ST et l'Amiga. Du reste, les deux versions sont sensiblement identiques (les bruitages sont mieux sur Amiga).

**Disquette Incentive Software pour Atari ST et Amiga. Egalement disponible sur Commodore 64 et Amstrad CPC.**

C.B.

# ACTION SERVICE

**Du sang et des larmes !**

**C**a faisait bien longtemps que Cobra soft ne nous avait plus proposé un jeu d'arcade. Mais entre deux meurtres (un nouveau crime sera d'ailleurs commis à Venise ces jours-là), Bertrand Brocard et son équipe nous ont concocté un parcours du combattant de derrière les fagots. Prévenons tout de suite les ramollis du joystick : Action Service n'est vraiment pas fait pour eux.

Éliminons tout de suite le problème du thème : vous vous retrouvez dans un camp d'entraînement, sous la direction d'adjudants brutaux et obus, pour une série d'exercices violents qui mettront en valeur votre virilité et monteront si vous "en" avez... D'abord, c'est un thème informatiquement déjà écoulé par les programmeurs-bidasses nostalgiques de la chaude fraternité de leur caserne. Ensuite, cela véhicule un ensemble de valeurs des plus primaires et des plus contestables... Mais on va quand même pas en faire un fromage : comme le jeu tient la route, jetons un voile pudique sur le scénario.



Enfin, il faut être objectif (non non, je n'ai pas dit objecteur, ne me tapez pas !) et dire qu'Action Service est joliment fait, original quant à sa conception d'ensemble, et finalement très intéressant. Le tiers inférieur de l'écran est occupé par un panneau de contrôle ultra-sophistiqué : il vous permet de choisir le mode de jeu (entraînement, mission), de stocker votre nom, votre score, d'enregistrer une de vos par-



à l'œil. Je peux même vous dire qu'un concours sera organisé par Cobra soft le meilleur parcours créé par les joueurs. D'ici quelques mois, une suite paraîtra (genre : "le retour D'action Service" ou "La vengeance du fils d'Action Service"). Ce deuxième épisode sera réalisé avec les meilleurs parcours que VOUS aurez définis. Dernier détail pour vous convaincre de la qualité d'Action Service : un con-



A PROGRAM DESIGNED BY Bertrand BROCARD  
 PROGRAMMED BY Roland MORLA  
 MUSIC BY Bertrand BROCARD  
 MUSIC AND SOUNDS BY Charles CALLET

© COBRA SOFT 1988

ties (mais laquelle ?) au magnétoscope. Oui, vous pouvez ainsi revoir vos exploits et vos erreurs, et même sélectionner un mode talenti ou arrêt-séquence pour étudier l'action en détail ! Vous avez encore à votre disposition un fabuleux "construction set", pour construire vos propres parcours et les intégrer à vos amis. Vous y placerez des décors, des obstacles, des personnages et des pièges qui obligent, par exemple, le malheureux trouffion à une séance idiote de pompes, ou lui font mordre l'arrière-train par le sympathique chien-roux Rex.

**Disquette Cobra Soft pour Atari ST.**

J.-M.M.

trat de distribution juteux a été négocié avec les américains d'Accolade avant même que le soft ne soit fini ! Action service fleurit bon la saine et virile amitié de nos petits bidasses. Il ne manque que la corvée de patates et les bizutages de dortoir pour que l'ambiance soit complète... Mais Action Service va quand même plus loin qu'un simple clone de Combat School : il est superbement réalisé et est traité sous un angle original. Cobra Soft a fait un grand effort pour donner un côté inédit à son logiciel. Un ensemble vraiment excellent. Du très grand Cobra Soft.

# ELMINATOR

Un fantastique jeu d'action en 3D. Des graphismes électrisants pour une expérience inoubliable !

Réalisé par John Phillips, auteur du fabuleux Nébulitus



Pour  
 ST - AMIGA  
 AMSTRAD CPC  
 COMMODORE 64  
 SPECTRUM

DESCRIPTION COMPLETE SUR 36.15 MICROMANIA

Recherchez pour commander les adresses de votre téléphone au 93.42.71.44

# HEWSON

HEWSON - FRANCE - S.F.M.I.  
 ZAC de MOUSQUETTE - B.P. 3  
 06740 CHATEAUNEUF de GRASSE - Tél. : 93.42.71.45

# ULTIMA V WARRIORS OF DESTINY

## L'épopée fantastique

Commencions tout d'abord par l'excellente présentation du soft : l'emballage contient quatre disquettes et un maximum de documentation dont "Le livre de la magie" (en anglais). La qualité de tout ces documents est irréprochable et certains éditeurs feraient bien d'en prendre de la graine. On trouve également incluse la sempiternelle carte en tissu imprimé, propre au logiciel.

La série des Ultima n'est plus à présenter et, dans le domaine des jeux d'aventures sur micro, ces jeux sont devenus une référence. Voici donc le tout dernier né de la saga.

Comparés à Ultima IV, les secrets du peit dernier semblent encore plus difficiles à percer et les graphismes nettement plus nombreux et



détaillés. De très longs et agréables mois d'aventures en perspective, en attendant qu'on vous file la solution.

Comme à l'accoutumée, pour se déplacer dans Britannia, le pavé numérique est mis à contribution et de nombreuses touches, une fois pressées, permettent d'entrer les commandes nécessaires au bon déroulement du jeu (p pour open, p pour push, a pour attack...).

Les documents joints serviront fréquemment, telle cette carte des sorlières indiquant le nom des sorts et leurs effets. Dès le début de la partie, vous serez confronté à divers monstres comme rats géants, serpents démoniaques, nées d'insectes, trolls ou autres dragons auxquels vous devrez combattre. Tout ceci



beaucoup plus finement dessiné que sur la précédente version. Votre quête à travers forêts, chemins ou marais empoisonnés s'avère ardue et ce n'est pas un détail que de signaler qu'après plusieurs heures de jeu, une sauvegarde de la partie sera nécessaire au repos du guerrier.

Le mode EGA est préférable pour un tel jeu, mais malheureusement le coût prohibitif d'un tel équipement réserve les 16 couleurs aux plus fortunés d'entre nous. Même le mode Hercules, longtemps banni, est autorisé, mais le jeu devient vite confus en monochrome, et,



quite à avoir une plus faible résolution, on préférera le CGA.

Un jeu magnifique, plein de rebondissement et de mystères à percés et dont on a pas fini d'entendre parler.

Disquettes Microprose pour PC (CGA, Hercules, EGA).

R.C.

# BARBARIAN II

## Le donjon de Drax

Le voici enfin, ce Barbarian II ! Et avec quels moyens... Regardez la boîte : un culturiste tout blond vêtu d'un

pagne et d'une hache, musculature superbe mais air hargneux pas si convaincant. Et une amazone dans le plus simple appareil, soutien-gorge à armatures totalement métalliques sur poitrine à la Samantha Fox/Sabrina, un cache-sexe doré tout petit (mais juste ce qu'il faut) et une épée, tenue



avec l'énergie d'une mégère brandissant son rouleau à pâtisserie... ce fait de l'effet ! Et encore plus à l'intérieur de la boîte, où vous retrouverez nos deux aventuriers en poster géant, et de profil, ce qui met en valeur leurs formes avantageuses...

Serait-ce anecdotique ? Pas du tout. Voilà un



package qui pose bien l'ambiance du jeu, hiératico-lantasy à tout crin, bravoure et brutalité.

Rappelons que dans le premier et précédent épisode, Barbarian (c'est le nom du musclé) a vaincu le prince du mal Drax et ses vilains guerriers, tout en délivrant de ses griffes empoisonnées la délicieuse Mariana (Samantha Fox/Sabrina, comme vous voulez). Mais Drax est en fuite, et il faut l'exterminer. Mes deux aventuriers gonflés de culturisme vont donc partir à sa poursuite, mais séparément, puisque vous choisissez en début de jeu de jouer avec Barbarian ou Mariana. Ce qui, en fait, ne fait pas une grosse différence au niveau du jeu, la hache de Barbarian semblant parfois un peu plus efficace.

L'aventure se déroule sur 4 niveaux successifs : les terres désolées, les cavernes, le donjon, et tableau final, le sanctuaire secret de Drax. Chacun des trois premiers niveaux est formé de 28 écrans, qui forment à chaque fois un labyrinthe assez embrouillant, étant donné que l'orientation de l'image dépend de l'orientation de l'aventurier. Heureusement, l'épée du dessin du bas de l'écran pointe toujours vers le nord, ce qui vous donne une sorte de boussole, mais ne vous empêchera pas de souvent multiplier les allers et retours stupides...

Attention ! on ne vous demande rien pour passer au niveau suivant, si ce n'est de survivre assez longtemps pour trouver l'écran qui y donne accès. C'est un piège. Car certains objets du niveau où vous vous trouvez sont absolument indispensables au niveau suivant... Méfiance ! Heureusement, la règle de jeu a l'ambabilité de vous indiquer la liste de ces objets, mais dans le désordre !

Au niveau du jeu, c'est simple, on est dans l'arcade-aventure pure souche. L'aventurier fait tout au joystick, il marche, court, saute, pivote et passe les portes quand le bouton de tir est relâché, et effectue quatre figures de combat quand le bouton de tir est appuyé. Les habi-

tés des jeux de combat style Kung Fu ou Karaté seront décus par ces seules quatre figures, mais elles ont l'avantage d'être faciles à manier en évitant les directions diagonales du joystick (toujours hasardeuses, n'est-ce pas ?). En outre, elles sont bien différenciées et ont chacune leur intérêt selon les monstres et les situations.

Une trouvaille amusante aussi : bien sûr, il y a des gouffres à sauter, et l'aventurier doit prendre son élan. Si le saut est un peu raté, ce n'est pas tout de suite la chute mortelle, comme habituellement, mais vous avez une chance de rat-trapage... Le héros vacille au bord du gouffre... Agitez rapidement la manette de gauche à droite, il arrivera peut-être à reprendre son équilibre !

Le reste est sans surprises, mais justement dosé. Barre multicolore d'énergie vitale qui baisse à chaque coup reçu, mais remonte quand vous ramassez un crâne. Vingt types différents de monstres. Une fenêtre pour le score, une autre pour les objets transportés. Et le décor ? Superbe. On commence par le plus beau à notre goût, l'univers des terres désolées étant particulièrement réussi graphiquement. Le donjon est plus banal, plus terne, c'est le niveau le plus ennuyeux. Enfin, les monstres sont fabuleux, tous très nettement différents, animés avec souplesse et rapidité. Enfin, pour ceux que nous avons vu 1. Car il faut être honnête : nous n'avons même pas



aperçu le bout du nez de Drax et de ses derniers gardes du corps... Barbarian II peut sembler facile, mais ce n'est qu'une apparence. Les plus forts d'entre vous (alors, ne rougissez pas !) mettront bien une trentaine d'heures de jeu à en venir à bout. Un jeu solide.

Cassette ou disquette Palace pour Commodore 64/128. Biétiq sur Amstrad CPC, Atari ST, Amiga.

J.M.M.

# BATTLE CHESS

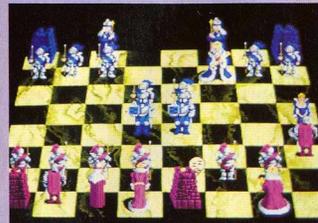
## Tout dans la gueule !

Grâce à Battle Chess, je viens de découvrir un type de jeu inédit sur micro : le jeu d'aventure-échec-arcade. Une fois chargé, on se retrouve devant un échiquier en 3D, imitation marbre avec des pièces tout bonnement superbes. Et quand on joue, elles s'animent !

**C** est un plaisir de voir le cavalier bouculer les humbles pions pour aller prendre sa faction d'un pas martial. Le roi lui, est manifestement accablé par les soucis d'état, sa noble

montre à la hauteur en atomisant les pions. Le mal sourd et soudain est le roi exécuté avec une imagination qui donnerait des regrets à Robespierre. Quand l'échec mortel est donné par la tour, cette dernière l'aplâti d'un bon coup de poing, examine les dégâts et le laisse voler comme une feuille morte. Si l'exécuteur est un humble pion, il fait sauter sur sa tête la couronne déçue d'un habile coup de bâton, le roi martèle le sol de son sceptre puis met rage...

Bien sûr, un tel échiquier n'est pas très lisible au premier abord mais un entraînement intensif devrait arranger les choses. De toute manière, les puristes disposent également d'un



démarche taïhi une fatigue dont l'ardueuse reine est peut-être la cause. Mais la plus belle réussite, c'est la tour qui se transforme en grosse brute du genre "golem de pierre" et dont le bruit des déplacements fait sentir la force. Evidemment, on n'en reste pas là, les prises donnent lieu à des combats singuliers du plus bel effet où l'on peut voir deux tours se tabasser dans une lutte digne de l'antique ou encore le fou embrocher un cavalier qui tente en gémissant une résistance futile. La reine se



plus classique où les combats et autres joyeux sélets sont supprimés. Ils trouveront aussi une option pour la composition de problèmes.

On en arrive au point crucial pour un programme d'échec, même celui-là : est-ce qu'il joue bien ? C'est là que le bât blesse car si Battle Chess dispose de 9 niveaux de difficulté, on peut éliminer les 3 premiers pour cause de faiblesse et les 4 derniers pour cause de lenteur. Donc si on compte bien, seuls les niveaux 4 et 5 sont utilisables. En remarquant qu'il met environ 1 mn 30 par coup au niveau 5, la moindre partie potable dure une heure. C'est un peu dommage lorsque l'on sait que son collègue Pison-Chess - sur ST - se contente de 15 secondes par coup pour une qua-

lité de jeu équivalente. Il faut aussi préciser que le ST et l'Amiga disposent de la même puissance de calcul ! D'autre part Battle Chess ne semble pas à l'abri des surprises quand on s'écarte un tant soit peu de sa bibliothèque d'ouvertures qui paraît d'ailleurs assez restreinte. En milieu de partie, il se révèle assez passif. Quand aux finales, bof... On retrouve une fois de plus la triste histoire intitulée "Le ramage ne vaut pas le plumage".

Il est dommage que le soin et l'effort apporté à la partie graphique n'aient pas été poursuivis sur le plan du jeu lui-même. Malgré ces lacunes regrettables, sa beauté pourra séduire les joueurs débutants qui aiment le fun !

**Disquette Electronic Arts pour Amiga, adaptation prévue sur PC.**  
Jean-yves TRETOUT

Partie faite au niveau 3, Micro News a les blancs. 1 e4 d5; 2 e5 e5; 3 e3 Cc6; 4 d4 cxd4; 5 e4d4 Cb4; 6 a3 Da5; 7 f2d2 e6; 8 Db3 Db5; 9 Fxb4 Dxd4; 10 Fb5+ Fd7; 11 Fxd7 Rxd7; 12 Dd4+ R7; 13 Fd6+ Fxd6; 14 exd6+ Rxd6; 15 Dxd4. Avec la reine et un cavalier de retard, les noirs sont très mal...



# PAC MANIA

## Le retour de Pac-Man

**J**e me souviens, j'étais jeune alors... Le jeu de découvrir le café du coin, les minettes et Pac-Man ! Nul ne peut dire au juste laquelle de ces trois découvertes prit le plus d'importance pour moi : toujours est-il que des années durant, j'ai dragué les minettes au troquet du coin en les défilant à Pac-Man...



Pincez-moi, je rêve ! Pac-Man est revenu sur mon bureau à travers l'un de ses nombreux avatars signés Namco : Pac-Mania, autrement dit la version 3D du plus célèbre jeu du monde. J'attendais cette adaptation sur micro avec angoisse : certes, le jeu d'arcade était absolument génial, puisqu'au lieu d'avoir une vue à plat du jeu, sans relief, on le voit de trois-quart avec une perspective et une 3D extraordinaire. Mais réussirait-il à passer la barrière de nos engins familiaux favoris ? Et quand j'ai appris que c'était Grand Slam Entertainment, auteur du calamiteux Peter Bardsley Football, qui allait faire la conversion, j'étais désespéré. Pour moi, tout était perdu d'avance. Mais, ô miracle, Grand Slam a bien voulu nous confier la version



Amiga : depuis, les choses vont mal à Micro News. Du claviste au directeur en passant par le Prof ST et le Docteur Amiga, tout le monde a craqué pour Pac-Mania...

Pac-Mania n'a pourtant rien d'une révolution : c'est exactement le même Pac-Man que celui de mon enfance. Vous dirigez Pac-Man, une petite boule ronde, et vous devez gobor toutes les pastilles disséminées dans un labyrinthe. Mais attention, ce n'est pas aussi simple, trois ou quatre fantômes vous poursuivent et leur contact est mortel. Innovation par rapport à l'original, il est ici possible de sauter pardessus les monstres pour les éviter... Sinon, pour les détruire, il faut bouffer une super pastille et il n'y en a que quatre ou cinq par tableau. Chaque fois que vous gobez une super pastille, les fantômes deviennent bleus ("j'ai vu vert", glisse le prof ST), et vous avez dix dixième de secondes pour les avaler tout rond. Pour le plaisir, un peu d'histoire quand même : Pac-Man a été inventé par Toru Iwa-



tani en 1977. Vous savez d'où lui est venue l'idée ? Un jour qu'il avait commandé une pizza entière, la forme de Pac-Man lui fut inspirée par sa pizza coupée dont il avait pris une part. Quant au nom, Pac-Man, il vient de l'expression d'argot japonais "paku paku", qui désigne les mouvements de la bouche quand on mange. Marrant, non ?

**La version Amiga est fabuleuse.** D'abord, le relief est extraordinairement bien rendu. Ensuite, le jeu est en plein écran. Enfin, comme le labyrinthe est très grand pour un ensemble génial, fidèle au pixel près au jeu d'arcade original.

Le premier tableau où vous jouez au milieu de briques de Lego (marque déposée). Non, vous ne rêvez pas, les petites briques avec lesquelles nous avons tous joué dans notre enfance. Pac-Man en lui-même à une bouille super sympa. Il avance en ouvrant et fermant inéluctablement la bouche, avec une sorte de relief amusé dans l'œil, comme si lui aussi était bien content de revenir sur nos écrans après tant de temps. Et plus on progresse, plus les niveaux deviennent beaux.

Des jeux de lumières parfaitement réalisés accentuent encore l'effet de relief qui, je le répète encore une fois, est sidérant. Passons maintenant à la mauvaise nouvelle : si la version Amiga est extraordinaire, la version ST est une catastrophe insoutenable. D'ici que le Prof ST s'en suicide de honte, y a pas lieu : Pac-Man n'occupe qu'un petit quart de l'écran. Lamentable et frustrant. Par contre, les versions CPC - semblent excellentes. Wait and see, elles devraient arriver d'ici un mois au plus tard.

D'ici là, tous les possesseurs d'Amiga auront craqué pour le plus récent des vieux jeux : Pac-Mania redonne toute sa jeunesse au plus âgé des classiques.

Amusant, bourré de clin d'œil humoristiques et passionnant à jouer, Pac-Mania est le digne rejeton de son ancêtre. On a pas fini de jouer à Pac-Man.

**Disquette Grand Slam Entertainment pour Amiga. Adaptation en cours sur ST, CPC, C64 et Spectrum. O.F.**

# C A P T 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.



"Mastoch, la planète des Croalis", murmure Blood ébahi...

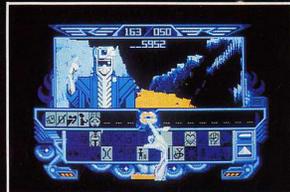


## 9 VERSIONS :

- ATARI ST
  - AMIGA
  - AMSTRAD CPC  
cassette ou disquette
- COMPATIBLE PC
  - C 64/128  
cassette ou disquette
  - THOMSON MO6/TO8/TO9  
cassette ou disquette
- SPECTRUM
  - APPLE II GS
  - MACINTOSH



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 cochoir de fabuleux paysages, jamais identiques.



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

ERE INFORMATIQUE  
1, bd Hippolyte-Marqués  
94200 Ivry-sur-Seine  
Tel. : (1) 45.21.01.49 +  
Telex : EREINFO 261 041 F  
Fax. : 45.21.02.50



# Top! SECRET!

## MICROÏDS

Salut à tous. J'espère que vous allez bien, parce que moi, ça va très fort. Je reçois tous les jour des kilos de Top Secret. Je n'en dors plus la nuit pour tous les regarder, mais que voulez-vous, j'aime ça... Ce mois-ci, les heureux gagnants se voient offrir un jeu sur leur bécane préférée (ou une autre, vous êtes libres) par Microïds ! C'est d'ailleurs pour cela que vous verrez un petit Quad à leurs couleurs se balader dans ces pages. Mais si, un quad, vous savez bien ce que c'est : ces engins à quatre roues tout-terrains. Accessoirement, ce sera aussi la vedette de Iron Truckers, le prochain jeu - excellent d'ailleurs - de Microïds. Dernière chose, j'avais oublié de citer le créateur du plan d'Obliatorator que nous avions passés en juin : Nicolas Plet, que je remercie encore une fois. Avant de s'attaquer aux solutions, voici, comme d'habitude, le point sur ce que je reçois :

**CPC** : Nette amélioration. Enfin de l'originalité ! C'est pas trop tôt. Encore un petit effort et ce sera bon.  
**C64** : Mouvais, c'est pas terrible-terrible.  
**Amiga** : Un peu décevant ce mois-ci. D'habitude, vous faites plus fort.  
**ST** : Parfait ! Originaux, inédits, intéressants, bref, vos Top Secret ST sont parfaits. Surtout, ne changez rien et continuez sur votre lancée.  
**PC** : Qu'est-ce que c'est que ça ! Visiblement, les jeux sur PC doivent vous être trop faciles. Niveau courrier, c'est presque le désert.  
**Dungeon Master** : Continuez, surtout à partir du niveau 8. Merci, vous êtes bien braves...  
**Olivier Zythoun**

## LES RÈGLES DU JEU !

Pour tous les nouveaux, je vous rappelle les règles de notre concours permanent Top Secret que le monde entier nous envie et que les concurrents nous copie. Vous nous

envoyez des Top Secret pour un, ou mieux encore, plusieurs jeux. Si vous êtes publié, vous gagnez un jeu sur la machine de votre choix. Que faire pour être publié ? D'abord, c'est la première condition, envoyer des bidouilles inédites. Si vous recopiez sur un autre journal, anglais, français ou yougoslave (pourquoi pas), c'est pas la peine : soyez sûr que quelqu'un nous l'aura envoyé avant vous et, de toute manière, on le passera pas. Décarcassez-vous un peu, c'est quand même pas si compliqué que ça ! Deuxième condition *siné qua non*, il faut nous envoyer une bonne quantité de trucs pour gagner un jeu. Après tout, les jeux que les édi-

teurs vous offrent tous les mois valent souvent près de 200 francs, ça vaut le coup de bosser un peu ! Le gars qui nous dit "pour passer le premier tableau dans *Machin* il faut tirer sur les globulucks en évitant les glâcles de *Strulik*", il a tout faux ! On veut du sérieux, du riche, du documenté ! Si jamais vous ne possédez qu'une petite astuce mais qui vous semble quand même intéressante, n'hésitez quand même pas à nous la faire parvenir : on vous fera gagner un ou plusieurs anciens numéros de *Micro News* !

**Il est donc impératif que vous nous envoyiez, avec vos Top, une liste des anciens numéros que vous souhaiteriez avoir.**



# LA GUERRE DES ÉTOILES LE RETOUR DU JEDI

UPL  
ET  
DM  
DOMARK



Disponible sur :

- Atari ST
- PC
- Amiga
- C 64 C
- C 64 D
- Amstrad C
- Amstrad D
- Spectrum C
- Spectrum D

Distribué par



1, rue Edouard  
94021 CRETTEIL CEDEX  
tél. 16 (1) 48 98 93 00

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente



# TOP SECRET ST

## ULTIMA IV

Après quelques recherches, j'ai fini par trouver les octets fatigants permettant de "jouer" plus "normalement" de letter tout le monde (y compris les gamins, les bergers...) sans avoir à se soucier des points d'honneur.

Voilà donc : ouvrir le fichier ROST.BIN et changer les octets :

*Adresse	Octets	Explication
0	1 à 15	Nom du joueur
0	16	Sexe : 00 = homme 01 = femme
010	4	Force
010	5	Dextérité
010	6	Intelligence
010	7	Points de magie (MP)
010	8	Niveau ?
010	9	Points de vie (HP)
010	11	Points de vie actuels
100	1 à 8	Score dans les 8 ver-tues
100	tous	Nombre de rations, de pièces d'or, d'objets, d'armes, d'armures, d'ingrédients pour les sorts et de sorts. Ouf !

L'adresse\* désigne le numéro des lignes de 16 octets. Cette valeur est affichée à gauche de l'écran sur l'éditeur MUTIL. Le plus pratique pour les octets contenus dans les "adresses" 100 à 190 est de tout mettre à FF (moins fati-gant...). Sinon il faut rappeler que l'on affiche les scores des 8 vertus avec Control-S.

## JEANNE D'ARC

Voici la solution de Jeanne D'arc, un jeu pas très compliqué il est vrai, et édité par nos chers amis de chez Chip. C'est valable aussi bien pour la version ST que Amiga et peut-être pour la version Archimède qui devrait sortir un jour mais on ne sait pas trop quand. Si ça se trouve, il est déjà sorti !

Dans les combats à chevaux, il faut, pour charger l'épée pointée, non pas appuyer sans arrêt sur "fire" mais tirer la manette vers soi, et pour donner des coups latéraux, pousser le joystick. Les commandes pour les coups de bas en haut sont bonnes. Pour la défense de la muraille, si l'ennemi est trop près, ne pas hésiter à jeter de l'huile bouillante, qui est plus rapide à tomber. Pour les actions diplomatiques, les meilleurs ambassadeurs sont REN-GNAULT DE CHARTRES et DE LA TRE-MOILLE. Essayez de préserver YOLANDE D'ARAGON et de la garder pour les armées,

car la cour du roi de France est en carence de stratèges ayant le statut de "Fort". Lorsque vous possédez des prisonniers, vendez-les le plus rapidement possible (à un prix modeste pour le début, augmentez plus tard) si vous n'y arrivez pas, soyez bon seigneur et décapitez-les, car ils ne restent pas plus de trois mois dans vos prisons (quelques rares exceptions). N'hésitez pas, lors des révoltes, à exécuter quelques paysans pour l'exemple, ça calme les esprits.

NB : pour avoir des chances d'échapper à un assassinat, gardez à l'esprit que ce sont les anglais qui l'ont bouter hors de France en premier lieu.

## DEUX MOYENS DE TRICHER SUR UMS

Lors de la phase de commande, donnez l'ordre de défense ou d'attaque après avoir effectué les mouvements. On peut ainsi avancer, tout en étant sur la défensive (grand avantage sur l'ordinateur).

Lorsque deux unités ennemies sont sur la même position, on peut en détruire une en un seul segment : E1 et E2 : étant les 2 unités ennemies, A : la batterie pouvant toucher E1 et E2, B : la batterie étant trop éloignée pour toucher E1 et E2. Marche à suivre : faites tirer A sur E1 et E2, faites tirer B sur E1 et E2, alors apparaît un panneau indiquant que B est trop loin. Cliquez sur "continue" et un 2ème panneau apparaît vous disant que A a touché E2. Vous pouvez rééditer cette action jusqu'à la destruction de l'E2.

## BEYOND THE ICE PALACE

Vie infinie  
Remplacer \$19D par \$07  
Remplacer \$3AA par \$6008

## IKARI WARRIOR

Pour être invulnérable, il faut faire un score et écrire dans le tableau des scores : FREERIDE.

## FREE BOOT EN SOFT

Un dernier truc pour l'Atari. Pour le booter sur le lecteur externe, il suffit de mettre une disquette non formatée dans le lecteur interne. Attention, ça ne marche pas avec les anciennes Roms, à moins que ça ne soit l'inverse. Enfin bref, ça ne marche pas à tous les coups.

## LUXOR

En \$2106, on trouve 04790001, qui l'aut remplacer par 00790000. Par contre, en \$236A, on découvre avec stupeur 04790002.

Pétrifié d'horreur à cette vision, on ne peut que le remplacer par 04790000.

LA PREMIERE ANNEE DE L'ERE MAGIC BYTES



# FORCES MAGIQUES

## 4 SUPER HITS POUR LE PRIX D'UN (POUR CPC 5 JEUX)

Carsten Borgmeier (ST-Computer): «Une occasion sensationnelle pour les collectionneurs!»

Mathias Siegl (ASM): «Une affaire en or à portée de tous.»

Amiga  
Atari ST  
C64 Disc/Cass  
CPC Disc/Cass

Amiga  
Atari ST  
C64 Disc/Cass  
CPC Disc/Cass

Western Games  
DAKAR  
OPERATION NEMO  
VAMPIRE'S EMPIRE  
CLEVER & SMART

MAGIC BYTES

LA PANTHERE ROSE  
WESTERN GAMES  
CLEVER & SMART  
VAMPIRE'S EMPIRE (Amiga, ST, C64)  
OPERATION NEMO (CPC)  
DAKAR 4x4 (CPC)

S.F.M.I.  
ZAC DE MOUSQUETTE,  
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE  
TEL. 9342745



TOP SECRET

# AMIGA

Possesseurs d'Amiga, je suis content de vous ! Du haut de ces pyramides... euh je m'égare. C'est vrai que je reçois beaucoup de solutions. J'ai quand même un petit reproche à vous faire : on a beaucoup de Top Secret sur des jeux d'aventures, mais nettement moins sur des jeux d'arcade. Essayez de faire un effort, vous me ferez vraiment plaisir...

## CORRUPTION

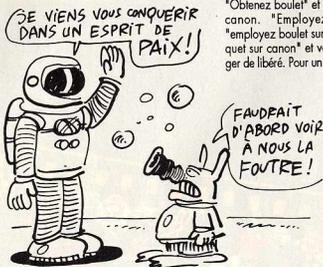
Voici enfin des Top Secret sur ce chef d'œuvre signé Rainbird. J'en profite d'ailleurs pour faire un bisou à Sarah et à Ania. Ah, les anglaises... Bref, je m'égare. Ce début de solution m'a été envoyé par Olivier Gualco (normal, les Olivier sont les meilleurs) qui l'a trouvé sur Amiga mais, normalement, ça devrait fonctionner sans aucun problème sur toutes les autres versions. Dans le cabinet du bureau de Derek, vous prenez tout (open cabinet and get all from it -> certificat, ledger). Vers 9 heures 07, écoutez à la porte de Bill, le comptable (N, E, N, listen through wooden door). Allez prendre la drogue dans les toilettes (S, E, S, Open Cistern, Get bag), rapidement, avant que David ne vienne vers 9:35. Allez prendre la liste dans la "dealing room" (en sortant des toilettes : N, W).

Retournez ensuite chez Margaret (secrétaire de Derek) et prendre l'enveloppe contenant le chèque (S, W, get envelope). Rendez-vous ensuite au parking (E, S, D, D, D, look pocket, unlock BMW door with car key, Enter BMW, open glove compartment, get screwdriver, enter BMW (pour en sortir !), break Volvo window with screwdriver, enter Volvo, get folder, enter Volvo (pour sortir !)). Il faut aller chez Thérèse avant 10 heures puis attendre qu'elle sorte pour entrer dans le bureau de David et y prendre la cassette (U, U, N, W (chez Thérèse), Wait -> 10.00, open drawer, get brass key, unlock door, W, get cassette, E, Close door, lock door with brass key, put brass key in drawer, close drawer. Allez ensuite écouter la cassette dans la BMW (put cassette in stereo) puis allez dans le bureau de Margaret, prenez le téléphone à 11:20 (la minutage est très important dans tout le jeu) et attendez 11.25 pour entendre une conversation entre Bill et David. Vers 2.00, allez au restaurant puis chez Jenny (en partant de chez Margaret : E, S, D, N, W, N, N, E). En sortant du restaurant, on se fait renverser par une voiture et on se retrouve à

l'hôpital. Là, malheureusement, Oliver Gualco est coincé et vous lance un SOS pour pouvoir en sortir. Succombera-t-il dans les bras du médecin fou ? L'infirmière mythomane réussira-t-elle à le sauver ? Joey retrouvera-t-il son père disparu pendant la guerre du Vietnam ? Vous le saurez en lisant notre prochain épisode : "Le retour du fils de la concierge de Corruption".

## BERMUDA PROJECT

Vous êtes très nombreux à nous avoir envoyés votre Top Secret, après l'annonce quasi-désespérée d'A. Venturman qui bloquait



devant ce très bon soft de **Mirrorsoft**. Avant que celui-ci ne vous relasse en personne un topo complet sur le soft, voici un ensemble d'indices qui vous sont offerts par Philippe Bargmann, de Cattenon, qui gagne un soft

Microïds. Bon plan, non ?

Dès le crash de l'avion, il faut lancer à la jeep et cliquer sur "obtenez jeep", "obtenez seu" et "obtenez pelle" (je ne vous dis pas la qualité de la traduction...). Courez ensuite vers l'avion et vers la plage. Face à la mer, cliquez "Employez seu", retournez à l'écouille de l'avion "Employez seu sur flamme" : l'écouille ne sera alors plus scellée par la chaleur. Employez "Pelle sur sable" qui bloque encore l'accès. "Examinez écouille", "examinez pelle à outils", "obtien levier", puis "posez pelle et seu", "obtien planeur" et traversez la rivière vers l'est jusqu'à l'avion. "Employez levier" sur la 3ème caisse, "obtenez bidon" (c'est de l'essence), revenez à la jeep. "lâchez planeur", "lâchez bidon" (refaire un voyage pour le deuxième bidon ? Sans réserve !). "Employez bidon" sur capsule. Une fois le scorpion éliminé avec le briquet qui se trouve dans une des valises, prenez la clé et "obtenez jeep",



"employez clé", et hop, direction la porte du village qui ne résistera pas à la fougue de votre moteur. Par contre, je ne vous dis pas l'état du pare-choc. Philippe n'a pas encore réussi à délivrer la première femme (la pauvre...), mais voilà ce qu'il a fait pour la seconde. Sur la marmite la plus proche, vous sélectionnez "obtenez baïeté", "employez baïeté" sur l'autre pot, "employez baïeté sur corde" de la prisonnière, "employez briquet sur corde" et la passagère, enfin libre, file vers l'avion. Pff, aucune reconnaissance ces gens-là. Pour le prisonnier qui est dans l'épave du navire, il faut tout d'abord aller près des temples incas, suivre l'allée des sphères blanches qui mène droit à un boulet de canon. "Obtenez boulet" et retour à l'épave près du canon. "Employez baril sur canon", "employez boulet sur canon", "employez briquet sur canon" et voilà un deuxième passager de libéré. Pour un troisième passager à libérer, allez donc jeter un œil dans une des trois caisses près de l'avion. Un passager clandestin, voyez-vous ça ! Pour le reste, après une visite détaillée de l'île, il reste la femme envoutée (zombie), celle sur l'autel du sacrifice, l'homme dans la cage chez les peaux-rouges et le pilote qui se

pavane dans une lente et qu'il faut convaincre de retourner dans l'avion. Contre tous ces indices, Philippe vous demande deux tuyaux : comment ouvrir le coffre au trésor et comment pénétrer à l'intérieur du temple inca ?

AMIGA N° 6

# COMMODORE



204 FB - 202 FL - 8/95 CAD

M 2483 - 6 - 28.00 F

3792483028004 00060

**DIGI PAINT, TOUTES LES ETAPES...  
DOSSIER AMIGA 2000, LA TRANSPARENCE  
CARRIER COMMAND, UNE NOUVELLE RACE DE JEUX**

# DUNGEON MASTER

## microïds

Alors, chers aventuriers ? Comment vous portez-vous depuis le mois dernier ? Ah... je me suis fait du souci. Bien des fois, je me suis demandé si vous aviez finalement réussi à vous en sortir ou si vous étiez toujours en train d'errer comme une âme en peine. Dans le cas contraire, suivez le guide !

Enfin, si vous êtes là en train de me lire, c'est que l'escalier plongeait dans les profondeurs, direction niveau 8, n'est plus très loin. Vraiment, on peut dire que vous commencez à avoir une belle allure ! Il faut dire que le niveau 5 est plutôt bien pourvu en objets, à défaut de l'être en monstres (seulement des yeux et des squelettes : cote très résistante travaillée par les nains sous la montagne, çaque et je ne parle pas des autres objets ! Pardon ? Ok, parlons-en : une Iron Key, une Solid Key, une Yew Key, deux étoiles de Ninja, un Yew Staff et une Vorpal, sans compter différents ali-

ments et boîtes magiques. D'ici quelque temps, vous pourrez ouvrir une échoupe ! En y réfléchissant, je suis touteloin vaincu par certains passages ont dû vous poser des problèmes. Je pense en particulier à la suite de téléporteurs situés dans la pièce dont la porte se referme (ne vous inquiétez pas, une trappe située un peu plus loin permet de l'ouvrir). Bon, déstabilisez-vous ! Non, non, je ne plaisante pas du tout : le but de la manoeuvre n'a rien de pervers. Simplement, il s'agit pour vous d'être le plus léger possible, donc le plus rapide afin de passer au bon moment. Tout est ques-

tion de rythme. Désolé, mais je ne peux rien faire de plus, si ce n'est vous donner un dernier conseil : l'écran près du mur marqué "Test your strength" est infranchissable. En revanche, un arc ou toute autre arme de jet suffisamment puissante pour déclencher une trappe située bien plus loin sera le bienvenu. Quelques instants (moins 8) plus tard et, après des combats dont on entendait encore parler dans plusieurs années, nous voici au niveau 6. Si cela vous chante, ouvrez la première porte avec la Rha Key. Ça n'engage à rien et, au moins, vous ne risquez pas de la perdre au... (roulement de tambour)...

### ...AU NIVEAU 7

Aie ! J'aurais peut-être dû vous prévenir que le coin était instable de l'anômes. C'est malin, vous voilà déjà affaibli avant d'avoir commencé l'exploration. Ne vous en faites pas, le pire est à venir... En effet, non content d'habérer ces sales momies verdâtres, le 7 est plein de momies, squelettes (plus costauds qu'au 5) et "grenouilles pick-pocket". Et encore, là, je ne parle pas des couloirs adjacents. En effet, sans vous dessiner de plan précis (on le dira jamais assez : ça gâche tout !), je dois vous prévenir que ce lieu maudit est, en gros, une immense salle remplie de trappes. Si votre équipe supporte le grand saut, explorez les trappes (d'autant que le niveau inférieur permet parfois de se reposer). De la grande salle centrale partent différents couloirs, certains conduisant quelque part, d'autres non. Pour mettre un peu d'ambiance, j'ajouterais : "Certains habités par des rats géants, d'autres non". Mon conseil : si vous voyez un petit trou dans un mur, situé plus haut que les déclencheurs habituels, partez en courant... ou prévoyez l'extincteur, puisque ces mignons orlics crachent des boules de feu. N'hésitez pas à vous promener au milieu de la salle, cela vous permettra de trouver, par exemple, une clef ou deux (deux Squeleton key et une Solid Key). A un moment donné, un déboucheur dans un couloir comportant un masque de sorcier et de la mousse verdâtre. Ce fameux couloir, qui se comporte autrement que devrait le faire un honnête couloir, risque de vous énerver. Pas de panique ! Il suffit de marcher à reculons : partant du couloir, vous comptez combien de cases sont nécessaires

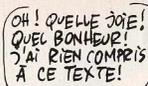


pour vous ramener au dit couloir. Ensuite, recommencez, et juste avant que la case fatale ne vous téléporte, attendez un instant : un passage secret s'ouvrira. J'aurais pu faire plus court mais je ne me souviens plus vraiment du nombre de cases. Et sinon, tout là vous sachiez que la sortie vers le niveau 8 est située deux fois à droite de l'escalier conduisant au 6. Sans vous commander, faites comme moi : ici, servez-vous des Zoratha Spells, non pour "boucher" un passage déjà exploré, mais au contraire pour jalonner votre route. C'est hyper pratique, d'autant que les

nouilles ne valent que les objets portés. Il suffit donc de poser l'objet sur le sol pour qu'il ne soit pas subtilisé.

### HUIT ET DEMI !

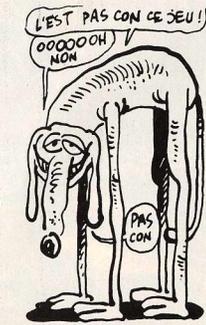
Tout est avec les mêmes guides (Valéry et Vincent), en route pour une visite touristique du niveau 8. "Quand le roc n'est pas de roc" cache un passage secret permettant de continuer. Hop ! Je suppose que vous avez un peu fait aussi, aussi, tournez deux fois à droite après l'escalier. Avant d'ouvrir la grille se trouvant devant vous, laissez-moi vous expliquer : cette grille donne sur une salle "généralitica" de rats géants. C'est un superbe garde-manger mais sans ça vous, ces bestioles sont aussi dangereuses qu'elles sont nousaitantes (après le steak de dragon, le cuisiné de rat est un met de choix). Mettez de front vos protections les plus forts et les mieux protégés (le fire-shield sera le bienvenu), préparez des boules de feu, ouvrez la grille et criez haro sur les rats ! Sur tout, ne réalisez pas ! Ensuite, relemer et servir chous ; vous disposez d'un garde-manger assez dangereux mais impénétrable (détail occasion, les rats grandissent). Il est maintenant temps de faire notre promenade digestive. Revenez à l'escalier, préparez-vous au combat et passez à travers le mur, à côté de l'inscription. Tuez un ou deux rats, s'il s'en présente. Quoiqu'il en soit, remontez le couloir vers la droite pendant trois cases. Si vous possédez une boussole (niveau 2), vous serez sure aperçu que la case vous fait faire un demi-tour. Donc, remettez-vous dans le bon sens et en route. Adirez-vous au passage quelques fontaines datant de l'époque "Zurathic", profitez-en pour boire et faire le plein d'eau. Arrivé devant un trou, utilisez une corde ! (un des personnages du Hall of Heroes en est équipé) ou reprenez-vous un moment avant de sauter. Hop ! Pas de bozo ? Ok, on continue. Un escalier vous permettra de continuer, un coffre se trouvant là aussi... Pendant que vous y êtes, explorez les autres trappes, vous découvrirez un nouveau réseau. Sinon, attendez de trouver la corde (c'est au paragraphé suivant !).



monstres du niveau 7 "repressent" littéralement dès que l'on passe à un autre niveau : au retour, bonjour la surprise ! Des heures de jeu en perspective, d'autant que l'état de résurrection n'est pas vraiment très près ! Les "grenouilles" kleptomanes : j'avais décidé de ne pas m'étendre sur le sujet, n'ayant pas trouvé d'autre parade que la poursuite du chapardeur, poursuite se terminant toujours par une boule de feu et la récupération de mon bien. Soudain, coup de théâtre ! Une lettre de Valéry Bernard et Vincent Brichan tombe (plaf !) sur mon bureau ! Des fois, je me donnerais des claques : en fait, les gre-

### AU FEU !

C'est bizarre, il y a ici une étrange odeur, un fumet comme en dégageraient des aventuriers en train de brûler... J'en déduis que vous êtes déjà rendu à une certaine salle dont chacune des trappes déclenche un canon. Don ! point ! Il existe deux façons de passer : la première, bestiale, consiste à aller franchement, en se reposant dès qu'un personnage donne des signes de faiblesse. L'autre, plus fine, se déroule comme suit : posez un objet lourd (sable, masse, etc.) sur la dalle. Dès que la boule de feu approche, sautez de côté, avancez et placez-vous sur la case occupée par l'objet. Je préfère la première méthode, d'autant que chaque impact "renforce" l'inventeur touché (comme dans la vie, non ? Il y a gars !). Après tout ça, à gauche toutes Ramassez la corde et la corbanite se trouvant dans un passage secret (ça ressemble à un Zorathar). Quelques instants plus tard, ouvrez la grille en posant, devinez quoi, la corbanite, et le temps d'attraper la clef de Rha, vous voici au niveau 9. Et oui, je sais que ça fait un choc, le labyrinthe de ce niveau est d'un genre tout à fait spécial, et en plus, il y a des "yeux". Détruisez les sans hésiter, d'autant que l'un d'eux est en possession d'une clef. Ensuite, continuez gaiement en vous méfiant des scorpions. Euh, restriction, ne vous en méfiez pas mais tuez-les. Pour cela, l'idéal est de leur donner de grands coups sur le museau et de les abreuver de boules de feu (s'il vous en reste, utilisez les holets rouges). Prévoyez aussi de piquer un cent mètres, on ne sait jamais. Dès que vous aurez trouvé les 2 Key of B, vous pourrez déguerpir au plus vite, direction niveau 10. Mais ça, ce sera pour le mois prochain.



# PUFFY'S SAGA



Amiga, ST, PC, 249 F.  
Amstrad, C64, Disque 380 F.  
Amstrad, C64, Spectrum K 140 F.

Disponible dans les meilleurs points de vente  
et dans les FNAC.

**UBI**  
1, voie Félix Eboué  
94021 CRETEIL CEDEX  
- 94 lieu -  
à votre disposition  
pour tous renseignements  
et commandes,  
téléphonez au :  
16 (1) 48 98 99 00



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST

Disponible dans les FNAC.



et les meilleurs points de vente.





# TOP SECRET COMMODORE 64

Le mois dernier, je vous avais dit que j'en avais marre de recevoir tout le temps des pokes pour les mêmes jeux. Alors quitte à faire dans le rétro, voilà une liste impressionnante de Poké. Cela dit, maintenant que c'est fait, n'en parlons plus. Je vous fais, du neuf, de l'original, de l'innédi ! Sinon, avec quoi je remplace la page C64, moi ? OK ?

<b>A</b>	
Action Biter	1549,48
Alligato Blogger	4,58,43,5204,126
	3561,234
	3562,234
	5326,264
	11639,9
	11639,x
	6295,11
	2631,173;2632,141
	2633,169;2634,89
	11291,176
	17388,173;7065,238
<b>B</b>	
Ball Attack	11061,234
Boginman	19013,189;2236,255
Bondis	4901,177
Boule Through Time	22045,255
Battlezone	8289,99
Beach Hawk	5889,255
Black Hawk	8289,99;8290,255
	2771,230
Blogger	22045,255
Blue Moon	7316,x
Black Jack	6819,173
Boulder Dash Hill	16494,x
	16494,169
Boulder Dash II	15311,27,165;23114,255
	25308,250
Boulder Dash III	25310,255
Bruce Lee	5686,128;5677,128;5672,128
	5686,128;5677,128
	5472,99
Buck Rogers	8625,36;2490,9
Burnin' Rubber	18452,173
Bungling Bay	47465,176
Bungling Bay	47465,170
<b>C</b>	
Captain Starlight	13368,173
Caveman	25458,255;23789,99
	15458,255;23789,255
Chkr	25001,189

China Miner	34652,44;33301,245;33457,255
	34653,234;34624,234
	34562,10
	34625,234
	8011,173
Choplifer	23789,255;3566,255
Clowns	32765,42
Combat	13990,0
Commando	2180,x
	2409,44
	9906,x
	3655,5
Congo Bongo	3332,255
Crazy Cowman	39604,173
Crazy Kong	2665,238;3144,238
Crosfire	27625,173;5355,44
Cyrial Castles	5643,255
Cuthbil Jungle	2659,5
Cuthbert In Space	2726,255
<b>D</b>	
Dallas Star	3271,0
Dare Devil Dennis	29173,255;17958,x
Decathlon	9450,176
Delander	3203,5281;4255
Dig Dig	10473,255
Dimension X	8645,129
Dinky Doo	12296,165;11989,99
	11989,18
	11639,9
	3477,255
	17958,x
Donkey Kong	
Dragon Hawk	
Drehs	8813,255;10445,250
Dropzone	2460,255;2465,255
<b>E</b>	
Eagle Empire	2214,50
	24345,173
Encounter	30430,0
	5514,27
	6947,255
	29098,76;5909,85
	5910,23;5911,234
<b>F</b>	
Falcon Patrol	16764,36;16705,2;515;1640,0
	16764,234;16765,234
Falcon Patrol II	9564,23;4996,234
Fire Ant	16568,100
Fit Kick	478,36
Fort Apocalypse	14697,0;14760,0;30366,0
	36339,153
	36365,234;36366,234
	36366,234;36367,234
	1469,36;366,153
	36339,255
	14690,0
Francis Freddie	31887,50;31887,255;34535,24
Frogger	22341,173
<b>G</b>	
Galago	17388,173;17788,165;17383,173
Galaxions	7065,230;17288,165
Galaxions	3369,230;3378,230
Galaxy Terror	2780,x
Gangster	53264,123;5989,58;5374,44
	53264,126

Gateway To Apahai	3574,44
Ghoulbusters	2384,99
Ghoulbusters	2669,250
Ghoulbusters	2201,49
	24440,0
Ghoulz	8367,25;8367,50
Golf	7240,234;7241,234
Goopies	3202,173;16005,173
Grizzer	6757,173
Gyroscope	37246,173
	3827,48
Gyrrus	3999,200
<b>H</b>	
Hard Hat Mack	8472,100;16887,173
	16877,173
Harrison Ford	15764,167
Hill High	2400,32
Hits	13865,19;1913,0
H.E.R.O	14652,25
Herby	7191,255
High Noon	18033,255
House of Usher	7870,60
	671,238
	3203,5281;44570,50
Hunchback	2704,173;23251,44
	9870,60
Hunchback II	21748,234;21749,234
	21639,9
Hunter Patrol	7282,166
<b>I</b>	
Impossible Mission	31005,12;31006,221
	31020,12;31021,221
	31484,12;31485,221
	27028,0
<b>J</b>	
Jel Set Willy	11345,33
Jumping Jack	2704,173
Jumping Junior	9450,44;9450,13
	9450,173
	2633,169
	2634,89
Jungle Hunt	2242,234;2243,234
<b>K</b>	
Kalkus	4545,255
Kickman	7422,230
Kid Grid	10020,234
Killawatt	36785,234
	46467,255;55449,255
	26699,173
	27253,173
Kong Strikes Back	27253,173
Kung-Fu-Master	29690,173
	39613,189;4566,176
<b>L</b>	
Lady Tut	2392,50;2847,99
Lancer Lords	16424,60
Laser Strike	16475,173
Laser Zone	4971,177
Laser Zones	2971,9
Le Mans	2547,x
Loce	26944,77
Lode Runner	7892,255
	2710,44

<b>M</b>	
Maggot Mania	2532,4
Manic Miner	16571,173;5135 16640
	16423,5
	16419,0;191
	1624,16;1225
Matrix	7629,238;7983,238
Miner 2049'er	2652,165;2471,173
	2471,255
Montezumas Revenge	36190,230
Monky On The Run	3994,255
Moort Buggy	24151,173
	30624,173
Moort Patrol	2872,255
	8300,5
	2872,200
<b>M</b>	
Motor Mania	8646,255
	8835,169
Mr. Mephisto	25922,44;26432,44
	26372,0
	40800,x
	11518,255
Mr. Robot	11558,44
	8090,173;8091,173;7616,245
<b>N</b>	
Nemesis	10239,166
Nephilim's Daughter	7870,60;9353,234
	9521,234;9522,234
<b>O</b>	
Omega Race	6300,230

<b>M</b>	
Maggot Mania	2532,4
Manic Miner	16571,173;5135 16640
	16423,5
	16419,0;191
	1624,16;1225
Matrix	7629,238;7983,238
Miner 2049'er	2652,165;2471,173
	2471,255
Montezumas Revenge	36190,230
Monky On The Run	3994,255
Moort Buggy	24151,173
	30624,173
Moort Patrol	2872,255
	8300,5
	2872,200
<b>M</b>	
Motor Mania	8646,255
	8835,169
Mr. Mephisto	25922,44;26432,44
	26372,0
	40800,x
	11518,255
Mr. Robot	11558,44
	8090,173;8091,173;7616,245
<b>N</b>	
Nemesis	10239,166
Nephilim's Daughter	7870,60;9353,234
	9521,234;9522,234
<b>O</b>	
Omega Race	6300,230

<b>M</b>	
Maggot Mania	2532,4
Manic Miner	16571,173;5135 16640
	16423,5
	16419,0;191
	1624,16;1225
Matrix	7629,238;7983,238
Miner 2049'er	2652,165;2471,173
	2471,255
Montezumas Revenge	36190,230
Monky On The Run	3994,255
Moort Buggy	24151,173
	30624,173
Moort Patrol	2872,255
	8300,5
	2872,200
<b>M</b>	
Motor Mania	8646,255
	8835,169
Mr. Mephisto	25922,44;26432,44
	26372,0
	40800,x
	11518,255
Mr. Robot	11558,44
	8090,173;8091,173;7616,245
<b>N</b>	
Nemesis	10239,166
Nephilim's Daughter	7870,60;9353,234
	9521,234;9522,234
<b>O</b>	
Omega Race	6300,230

<b>M</b>	
Maggot Mania	2532,4
Manic Miner	16571,173;5135 16640
	16423,5
	16419,0;191
	1624,16;1225
Matrix	7629,238;7983,238
Miner 2049'er	2652,165;2471,173
	2471,255
Montezumas Revenge	36190,230
Monky On The Run	3994,255
Moort Buggy	24151,173
	30624,173
Moort Patrol	2872,255
	8300,5
	2872,200
<b>M</b>	
Motor Mania	8646,255
	8835,169
Mr. Mephisto	25922,44;26432,44
	26372,0
	40800,x
	11518,255
Mr. Robot	11558,44
	8090,173;8091,173;7616,245
<b>N</b>	
Nemesis	10239,166
Nephilim's Daughter	7870,60;9353,234
	9521,234;9522,234
<b>O</b>	
Omega Race	6300,230

<b>O</b>	
Omega Race	6300,230
<b>P</b>	
Pac-Man	3451,x
Pakacoda	27015,234
Pedestrian	2288,255
Pengo	20295,44
Pelch	20295,44
Pifaff	5393,255
Pifaff I	2660,250
Pifaff 2	2870,32
Pixi Pete	10473,255

**Suite le mois prochain**

<b>Schruble blit mouloute</b>					
Laser Hat Mack 16877,173	Q-BERT + R-NEST 4446,173	3 34625,234	Jumpman Junior 9450,173		
Hard Hat Mack 16877,173	Sammy Lightfoot 3678,189	Fort Apocalypse 1 36364,234	Manic Miner 16571,173		
Miner 2049'er 2652,180	Jump in Jack 27904,173	2 36365,234	Quest For Treas 14864,0		
Crazy Kong 30624,173	Frogger 22341,173	3 36366,234	Baglman 19103,189		
Snake 30116,173	Burnin Rubber 18432,173	Shamus 1 27185,169	Pharaoh's Curse 1 27414,234		
Crozier 27625,173	Moon Buggy 24151,173	2 27185,165	Dinky Doo 12296,165		
Knockout 3560,8	ChinaMiner 1 34623,234	3 27185,141	Fire Ant 6096,173		
Choplifer 80111,173	2 34624,234	4 27185,54	Jungle Hunt 2422,165		
Seafox 7337,173		5 27185,189	Hunt Back 5113,173		
Pooyan 20634,173		Galaxions 1 7065,230	Crazy Caweman 4433,165		
		2 17288,165	Wheelin'Wallie 1 27416,176		
		Shamus Case II 15476,176			

## PIXISOFT LES JEUX D'ENFER

1, rue de Metz, 31000 TOULOUSE Tél.: 61.23.48.02.  
800 TITRES EN STOCK PERMANENT

AMSTRAD C/D	ATARI ST	AMIGA	PC COMPATIBLES
Arcade Action 99/169	Army Moves 169	Defender of Crown 239	239
Akronid 2 79/129	Bar Colat 199	Fire & Forget 239	239
Artic Fax 150/189	Bomb Jet 199	Flight Simulator 2 430	430
Barstien 2 85/135	Bermuda Project 199	Goligolite Converter 199	199
Chovy Chaplin 95/145	Bomb Jack 189	Ilion Warriors 199	195
F15 Strike Eagle 99/145	Buggy Boy 179	King of the Hill 239	239
Fire & Forget 109/149	Debugger of Crown 249	PC 1512 Hits 209	209
Gamma Suit... 119/149	Dungeon Master 229	Pinball Construction 189	189
Gunship Wars 85/135	Exploze Centre Att. 179	Exploze 339	339
Gunship 159/199	Exploze 339	Guerrilla Wars 220	220
La Collet. Kanoni 105/169	Gunship 219	Kanok Kid 2 229	229
Les Dells de Taito 135/195	Iron Lord 259	King of Chicago 309	309
Motor Massacre 95/129	Knights Montevideo 199	Knights 199	199
Gunship Wars 85/135	Overlander 179	Rambo 3 220	220
Gunship Wars 85/135	Paper Boy 199	Rambo 2 220	220
Gunship Wars 85/135	Phantasm 189	Skrull 220	220
Gunship Wars 85/135	Rambo 3 189	Summer Olympics 219	219
Gunship Wars 85/135	Rocket Ranger 220	Voyage au Centre 269	269
Gunship Wars 85/135	Vermintrot 220	Vivan 219	219

**BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT, 1 rue de Metz, 31000 TOULOUSE**

NOM	COMMANDE	PRIX	RETOUR (SEGA uniquement)	PRIX
ADRESSE				
TOTAL		FORFAIT ECHANGE (PRIX X nombre de titres)		
Signature		TOTAL		

Remarque: 15 F de frais de port et votre commande suit SEGA (gratuit)  
 Cliquez sur règlement:  Chèque bancaire  Mandat poste  
 Cliquez sur remboursement:

## CLUB SEGA

### CHANGÉ DE JEU !!... POUR 90 F (port compris)

Vous avez fini un jeu, et vous aimeriez bien en changer. Pour 90 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous désirez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence.

N.B. : Les jeux doivent être donnés avec notices et boîte d'origine.

**CARTES 109 F**

BANK PANIC, F-16 FIGHTER - GHOST-HOUSE, MY HERO - SUPER TENNIS, TEDDY BOY - TRANSFANT.

**CARTOUCHES 2 MEGA 259 F**

ACTION FIGHTER, ALLEX KOD - ASTRO WARRIOR - BLACK BELT - BLADE EA - CHOPFINDER - ENDURO - GACER - FANTASIE SPACE - GANGSTER TOWN - GLOBE DEFENSE - GREAT BASKET - GREAT FOOTBALL - GREAT GOLF - KUNG FU KID - MESSIE 3 - D - PRO WRESTLING - QUARET - RESCUE MISSION - SECRET COMMAND - SHANGHAI - SHOOTING GALLERY - THE NINJA - WONDERBOY - WORLD GD FIGHT - WORLD SHOCKER - ZILLION -

**CARTOUCHES 3 MEGA 299 F**

AFTER BURNER - ALIEN SYNDROME - FANTASY ZONE 2 - GOLVILETS - MIRROR ACTION WARRIOR - OUT RUN - ROCKY - SHINY SPACE - HARBEE - SPACE HARBEE 2D - WONDERBOY 2 - ZILLION

# TOP SECRET

## CPC

### RYGAR (US GOLD)

Il faut éviter de tuer plus de monstres que le tableau de la fin de chaque étape ne peut en contenir, sinon seuls les points pour les monstres en plus seront comptés. Le quatrième symbole à trouver ne tombe pas du ciel, mais apparaît dans une "coquille" qui sort du sol.

### ALIENS

(2ème version ELECTRIC DREAMS)

Conduire deux personnages dans la salle des machines pour la débarrasser des Aliens et de leurs œufs. Amener ensuite les quatre autres devant la salle de la reine. En faire entrer un qui ait sa réserve de munitions au maximum, pour tuer toutes les reines et tous les œufs. S'il se fait tuer, en faire entrer un second, qui va recommencer, et ainsi de suite. Il ne faut pas faire entrer deux personnages et partager le travail. A l'apparition du message, il faut ramener le personnage vainqueur en salle 1. Il suffirait d'un soldat par sale pour gagner, mais il est plus prudent de le déplacer en groupe.

### INVINCIBILITE POUR ASPHALT

10° ASPHALT : INVINCIBILITE  
20 MODE 2 : PRINT "VIES INFINIES (O/N)"

30 AS = UPPER \$ (INKEY \$)  
40 IF AS < "O" AND AS < "N" THEN 30  
50 IF AS = "O" THEN v = 0 : GO TO 70  
60 v = 3 D  
70 MODE 0 : FOR I = 0 TO 15 : READ a : INK i, a : NEXT : LOAD "ASPHALT.ECR"  
80 LOAD "ASPHALT.LOD" : POKE &A5F0, v : CALL &A600  
90 DATA 13, 0, 26, 12, 2, 4, 9, 16, 10, 20, 1, 2, 11, 4, 17, 3, 6.  
A lancer après avoir inséré la disquette dans le lecteur.

### TARGET RENEGADE-CPC

NIVEAUX 1, 2, 3  
Pas de problème, tout le monde les passe à l'aise ! Tant pis pour les autres ! Mais n'hésitez pas à utiliser les armes de vos adversaires ; ça rapporte 1000 points et ça fait très mal !

### NIVEAU 4 LA GALERIE MARCHANDE

Les problèmes arrivent lorsque vous atteignez ce niveau, où les ennemis deviennent plus

coriaces. Les Beastly Boys et leurs chiens sont assez faciles à mettre K.O., mais leurs fans sont plus malins et ils s'abaissent lorsque vous essayez de les frapper en sautant. La meilleure solution pour les battre est de les frapper avec un coup de pied arrière, coup de genou et pour finir, coup de poing à terre. Pour pouvoir prendre la brique de votre adversaire (à la fin du niveau) vous vous placez à bonne distance de lui. Là, il va vous balancer la brique, et vous n'aurez plus qu'à la ramasser. Il ne faut surtout pas s'arrêter trop longtemps dans les premiers tableaux, sinon tous adversaires arrivent et vous empêchent de progresser jusqu'à ce que vous les ayez battus.

### NIVEAU 5 LE BAR

Voilà le dernier niveau et surtout le plus dur ! Les gardes du corps du Mr Big sont très rapides et le déconseille leurs coups de boule. Il ne faut surtout pas arrêter de bouger. Pour les battre, on peut utiliser la même tactique qu'au niveau 4 mais le plus efficace, c'est de s'approcher le plus près de l'un d'eux, de sauter dans sa direction (il s'abaisse) et lorsqu'il revient vers vous, le trapper de 2 coups de pied arrière.

Et si vous voulez vous en sortir vivant, désarmez le garde à la comme l'indispensable pour vaincre Mr Big) de la même façon. Maintenant, vous devez affronter Mr Big. En fait, il est assez facile à battre si vous possédez la canne : il suffit de le frapper 5 ou 6 fois, sans qu'il ne s'approche trop de vous. Après l'avoir battu, vous n'avez plus qu'à recommencer, mais en plus dur cette fois !

### THE GREAT ESCAPE

Pour gagner facilement il faut : attendre le breakfast time, entrer le premier dans le bâtiment, aller à gauche, prendre clé (sans se faire voir par le colonel), aller dans la pièce avec la table, ouvrir porte de droite, aller chercher uniforme allemand dans la chambre des gardes, revêtir uniforme, ressortir du bâtiment, aller cacher uniforme dans lumel, se faire arrêter (pour augmenter moral, enlever et remettre l'uniforme plusieurs fois de suite), quand vous êtes enfermés, red cross parcel apparaît, attendez qu'on vienne vous délivrer, sortez et allez vers la première porte à droite de celle d'où

vous venez, ouvrir caisse, prendre pinces, retourner dans son baraquement, revêtir uniforme, attendre exercice time, suivre gardes, utiliser pinces pour ouvrir grillage, sortir, aller au bout de l'écran.

### RAMBO

Pour gagner : libérez le prisonnier avec le couteau, aller au nord pour trouver l'hélicoptère, revenir vers le camp, atterrir sur le "H" du camp, libérez les otages qui sont dans la baraque indestructible, remontez dans l'hélico et pour éviter le guship, lui tourner autour tout en lui tirant dessus, il se casse la gueule et vous laissez tranquille un moment mais revient encore. Il faut donc effectuer de nouveau la manœuvre citée plus haut jusqu'à ce qu'on arrive devant un immense bâtiment devant lequel il faut se poser et c'est gagné (la dernière est assez difficile mais avec de l'entraînement, on y arrive) !

### INFINITÉ DE RAQUETTES DANS ARKANOID

Même procédure que Gzyztor pour le début. Ensuite on va en piste 03 et au secteur C3. Là on ovise l'adresse 0099 et sur le ASCII du secteur on transforme un M = 2 en M = 3. C'est facile, c'est pas cher et ça rapporte plein de raquettes !

### LIGHT FORCE

CPC original  
10 FOR LF = &BE00 TO &BE0D  
20 READ AS : POKE IF, VAL (P& + AS)  
30 NEXT IF : OPENOUT "D"  
40 MEMORY & SEE : LOAD "M"  
50 POKE & 610, &C9 : CALL & 5EE  
60 DATA 21, 1C, 96, 11, A4, A9, 01, ED, 8C, ED, B8, C3, 31, 73  
70 LOAD "M" : POKE &285, &FF : POKE &28F, 123  
80 LOCATE 12, 12 : PRINT "PRESSEZ ESPACE..."  
90 FORCE \$ = INKEY \$ : IF FORCE \$ = ""  
120 ELSE GO TO 110  
100 PRINT CHR \$ (7) : CALL &BE00

### CPC moins original (K7)

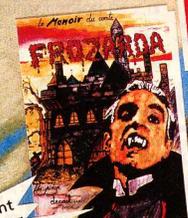
10 Light Force - Micro News  
20 OPENOUT "LIGHT" : MEMORY 1499  
30 LOAD "M"  
40 FOR A = &63F TO &643  
50 READ AS  
60 POKE A, VAL (P& + AS)  
70 NEXT  
80 CALL 1500  
90 DATA 21, 0D, 76, 36, FF

# VOS VACANCES CONTINUENT

# AVEC MEC



Jeu d'aventures des mêmes auteurs que Mike et Moko. Encore plus beau ! Vous incarnez Dan Silver. Vous avez été désigné pour secourir la Terre lors de l'arrivée des terribles envahisseurs. Les Wendoksi ! Votre tâche ne sera pas facile.



Maintenant disponible sur Atari 520 et 1040 ST.



Pour tous renseignements complémentaires sur les softs MBC : 24h / 24 Tapez 36.15 code Elliott \* MBC.

Bon de commande. Nom et Adresse :  
Dan Silver. disk : Amstrad CPC 220F □ K7 150F □ Jade CPC disk 390F □ Mission Amstrad disk 240F □ Frozarda Atari ST 290F □ Amstrad CPC disk 190F □ Mike Amstrad disk 250F □ + 10F de port

N'oubliez pas que FROZARDA est un jeu d'aventures prime. Le premier à trouver la solution GAGNE 1 VOYAGE en TRAN-SVI VANNIE pour 2 personnes ! CE VOYAGE N'EST PAS ENCORE GAGNÉ A CETTE HEURE !!

Le personnage de Jade est à l'adorer à l'attention de jeux d'aventure sur disquette. C'est à lui des jeux d'aventure qui offrent plus de possibilités pour l'exploration de l'univers. Les possibilités d'un lecteur de disquettes.

JADE a été créé pour que l'ordinateur ne soit plus un obstacle à votre création.

PREMIERE ! Jeu d'aventures à deux joueurs

IRIS CONSEIL 27.65.00.00

# MSX

Nous recevons toujours beaucoup de Top Secret sur MSX. Bravo, continuez comme ça. Une seule réserve, ne soyez pas trop déçu si vos Top ne passent pas, car nous en avons beaucoup d'avance. Ce mois-ci,

## FIREBALL

Pour obtenir des options supplémentaires, il faut faire une première partie et perdre la boule, ou faire une première partie et gagner la boule, ou perdre la boule. Ensuite, après les avoir perdues, il faut laisser la démonstration en début de jeu. Pendant la présentation, il faut appuyer sur la touche ESC, ce qui permet d'accéder aux options de vitesse de balle, lourdeur, rebondissement, etc.

## YIE AR KUNG FU 2

Pour avoir 24 vies, il faut, pendant la page de présentation lorsque le titre est inscrit, taper rapidement : ESSCCCFHFF.

## MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE

Emmanuel Chavane, de Vauvillers, nous envoie des secrets sur ce jeu Cobra Soft.

Comment connaître le contenu des témoignages inscrits sur la disquette

Ceux-ci sont au nombre de 40 et ont comme nom : TEM1.BIN, TEM2.BIN... jusqu'à TEM40.BIN.

Pour lire leur contenu, il faut se mettre sous MSXDOS et taper : TYPE <nom du fichier> + RETURN

le contenu apparaîtra alors à l'écran.

Attention : certains fichiers vous réservent des surprises comme le n°1 qui est sans intérêt et encore le n°23. Je vous conseille d'effacer l'écran après chaque fichier : taper MODE 80 + RETURN. Il est préférable de rester en mode 80 colonnes.

Le fichier n°23 est très difficilement lisible sous MSXDOS ; nous allons donc le lire sous BASIC :

1- mettre disk jeu dans le drive  
2- taper OPEN \*nom du fichier\* FOR INPUT AS #1 + RETURN

3- taper INPUT #1, AS:PRINT AS + RETURN

4- une partie du témoignage apparaît à l'écran

5- recommencer à partir du point 3 huit fois

6- taper INPUT #1, AS:PRINT

et pour le numéro précédent, les jeux sont offerts par MAUBERT ELECTRONIC, l'importateur français des jeux Hal et Konami. Le directeur de Maubert Electronic, M. Pham Chi Hien, est très courageux, d'autant plus qu'il n'a plus vingt ans ! et dans plusieurs fois par an au Japon pour importer les cartouches MSX qui font vos joies et vos délices. Qu'est-ce qu'on dit en cœur, tous les MSXiens ? Merci M. Pham !

## LEFT[S],LEN[A\$]-1

7- la dernière partie du témoignage s'affiche sous la forme suivante. Il faut taper de cette façon (je pense aux possesseurs de la version cassette) : il suffit de supprimer les points 5, 6 et 7 et de recommencer en 3 jusqu'à ce que l'ordinateur affiche INPUT PAST END.

Pour imprimer les témoignages, remplacer partout PRINT par LPRINT.

## Informations dans le programme et disque secret

D'autre part, en lisant le programme DISQUE.BAS (non protégé : LOAD'DISQUE.BAS' : LIST ou LLIST pour imprimer), on apprend plein de choses intéressantes :

- il y a un cadavre dans la chambre froide
- la malette s'ouvre avec une combinaison, ADA, et contient une enveloppe à ouvrir et un microfilm

- aux lignes 1670-1680 (LIST 1670-1680) se trouvent un message morse donné à entendre par le radio (en haut à l'avant du navire) et sa traduction

- le mot de passe permettant de mouiller tout le bateau est SESAME ; il est donné par un commissaire de bord.

Lorsque vous jouerez, n'oubliez pas d'aller faire un petit tour du côté du théâtre, au pont D, et par la même occasion de le fouiller : vous y trouverez une trappe et, ô miracle, en appuyant sur la touche curseur vers le bas, 80 colonnes. Vous pourrez alors lire le contenu du fichier n°23 est très difficilement lisible sous MSXDOS ; nous allons donc le lire sous BASIC :

1- mettre disk jeu dans le drive

2- taper OPEN \*nom du fichier\* FOR INPUT AS #1 + RETURN

3- taper INPUT #1, AS:PRINT AS + RETURN

4- une partie du témoignage apparaît à l'écran

5- recommencer à partir du point 3 huit fois

6- taper INPUT #1, AS:PRINT

# JEUX OFFERTS PAR MAUBERT ELECTRONIC

un état d'enquête. Taper LIST 1100 + RETURN et ajoutez au début de la ligne POKE(VE+50),1 ; ce qui donne : 1100 POKE(VE+50),1:IF OS=>ENTREPROT FRIGORIF.QUE! AND PEEK(VE+50)-0 THEN 1180

Vous pourrez alors fouiller les endroits "non autorisés", sans avoir donné le mot de passe, la fouille de la chambre froide au pont M se révèle très instructive...

Puisque vous êtes dans la bidouille, continuez donc en faisant LIST 1520 + RETURN ; ajoutez au début de la ligne POKE(VE+PEEK(NJ),1); ce qui donne : 1520 POKE(VE+PEEK(NJ),1):IFPEEK(VE+PEEK(NJ))-0 THEN PRESENT(8\*4\*8\*20):PRINT #1,"C'EST TROP TOT!!":RETURN

Cela vous évitera les réponses du style "C'EST TROP TOT!" aux interrogatoires, les gens se montreront tout de suite plus loquaces... Bonne chance !

## Marc-Antoine Davout, de Montivillers, nous envoie les trucs suivants sur deux best-sellers Konami

### KNIGHTMARE

Level 1 : si vous ne trouvez pas l'exit (son emplacement est expliqué dans MSX News n°3), vous pouvez acquérir une vie supplémentaire.

Pour ceci, passez la deuxième rivière (elle a deux ponts), serrez à droite contre les colonnes et montez. Un peu plus haut, vous verrez un espace de 10 centimètres entre 2 colonnes. Entrez dedans, tirez, un carré apparaîtra, c'est la vie supplémentaire.

Dans un jeu comme Knightmare, une vie supplémentaire est parfois plus utile qu'un EXIT.

### THE MAZE OF GALIOUS

#### Monde 1

Les monstres sont faciles à tuer (araignées bleues, chauves-souris, boules de feu rebondissant sur les murs et salades qui sautent en même temps que vous). Le grand démon est un squelette de dragon facilement destructible avec les flèches en céramique. Bref, aucun problème...

### Monde 2

Il y a trois nouveaux monstres : des petites bêtes noires indestructibles, des bipèdes blancs qui vous crachent une morve paralysante, et enfin des têtes de poupees apparaissant ca et là.

Dans la deuxième salle, en haut à gauche (sur la carte), placez-vous à droite de la pierre lombale, et donnez des coups de sabre dans le mur. Ainsi, vous aurez une poignée verte qui vous aidera à traverser la rivière. Vous arriverez plus loin face à cinq couleurs superposés ; prenez celui du milieu, poussez la porte blindée et, dans la salle de derrière, tuez la tête apparaissant ca et là. Cela ouvrira un passage qui vous mènera au DEMON. C'est une méduse verte indestructible avec les flèches. Il faut tirer dans le petit tube qui sort en haut du monstre.

### Monde 3

Trois nouveaux monstres : bipèdes à tête de porc rose saillant partout, ventouses rouges sautant au plafond et une chauve-souris géante. Pour traverser la rivière, prenez Aphrodite. Plus loin, vous arriverez à une salle où il y a six porcs roses : tuez les tous, une échelle apparaîtra, elle vous mènera au monstre.

C'est le dragon d'Eleusis. Faites attention à la flamme qu'il crache ! Vous pourrez le détruire avec le feu qui tombe de niveau en niveau...

### Monde 4

Nouveaux monstres : Poules avec des œufs explosifs, des hommes taupes qui sortent à tout moment du sol et des nuages indestructibles.

Le démon se trouve sous la salle aux trois échelles. Il y a l'échelle du milieu qui est bloquée par un mur de briques. Il faut tuer toutes les chauves-souris qu'il y a dans une salle pour passer. L'eau bénite est en bas de la 3ème échelle, à gauche, cachée dans le mur. Le DEMON n'a ni membre ni tête, il saute en l'air pour vous écraser. Seules les mines peuvent le tuer. Il est très difficile à avoir.

### Monde 5

Cinq nouveaux monstres : des vers à soie roses, des yeux qui font de la musique en rebondissant les uns sur les autres, des fagots de bois qui sèment des brindilles partout, des crocodiles qui surgissent de l'eau, et des lézards qui courent... au-dessus de l'eau. Vous devez attendre près de la rivière, et sauter sur les

rochers, au fur et à mesure qu'ils apparaîtront. Quand vous arriverez à une salle où se trouve un 2ème fagot noir, détruisez-le, cela ouvre un passage pour aller voir le monstre. C'est la salle la plus à droite sur la carte). Un peu plus haut, après avoir vu d'autres yeux qui font de la musique, vous irez voir un dieu qui vous vendra une rame (30 pièces d'or). Le démon est superbe, c'est un dragon volant et crachant du feu, les flèches le réduiront vite à néant...

### Monde 6

Encore quatre nouveaux monstres : un dragon fantôme rose se jetant sur vous, des hommes roses, des bestioles volantes à la queue-leu-leu et aussi des Pac-Man, qui grossissent quand on leur tire dedans avant d'exploser. (Comique).

La salle où se trouve le monstre est inaccessible à cause d'une échelle qui manque. Il faut donc la faire apparaître. Lorsque vous entrez dans le monde 6, vous apparaissez dans une salle. Allez deux salles en dessous, tuez les deux hommes roses, ceci ouvrira un passage sur la droite, trois salles plus bas. Entrez dans ce passage, franchissez les deux portes qu'il y aura sur votre chemin et, une fois que les



serez tout à fait [donc dans la salle la plus à gauche sur la carte], frappez plusieurs fois le mur quand vous serez à la moitié de chaque échelle. Ainsi l'échelle manquante apparaîtra. Le DEMON, WAHOU! SMACHING, VERY GOOD!! C'est Aryane le crabre! Il vous crache une bave qui inflige pas mal de dégâts. Vous pourriez le tuer avec le feu qui tombe de niveau en niveau...

Voilà, je suis bloqué là...

### BATTLE OF PEGSUSS Par David Pau, de Loudéac. Petits trucs

Si vous n'arrivez pas à passer les niveaux, il suffit de se mettre dans le coin en bas à gauche de l'écran et vous passerez pépère. Vous n'avez même pas à tirer.

Dans les immeubles, vous pourriez faire disparaître les ennemis d'un écran si vous revenez d'un écran en arrière (ou d'un scrolling vertical). Et en revenant à l'écran où vous étiez, les ennemis ont disparu. C'est na marche que dans certains immeubles.

Si votre guerrier Zaidar [vous] est en train de mourir, il faut vous placer sur un écran vide d'ennemis et attendre : votre vie remontera doucement.

Aux scènes 3 et 5, si vous êtes victime du Warpdog, c'est-à-dire si vous revenez toujours à votre point de départ, pour y remédier il suffit de vous placer derrière la flèche rouge et attendre qu'un flash rouge apparaisse, et vous passerez à la scène suivante.

Les immeubles qui ne servent à rien se reconnaissent facilement car il n'y a qu'un seul écran et rien à prendre.

**Scène 1**  
Vous guidez votre beau vaisseau à travers Pegasus. Après avoir tiré quelques vagues de vaisseaux, vous décidez de vous arrêter, disons au 3ème immeuble. Cet immeuble vous permet de rencontrer un mort. Après être allé l'examiner, vous remonitez dans votre vaisseau. C'est à la fin de la scène que vous vous arrêtez encore pour entrer dans un immeuble qui vous permettra d'augmenter votre nombre de tirs (Psyco Gun 1).

**Scène 2**  
Dans cette scène, il n'y a que le Psyco Gun 2 à découvrir. Il se trouve dans un des immeubles de la fin de la scène, qui se situe juste après une île.

**Scène 3**  
Au 1er immeuble, dès le début de la scène, vous découvrez "GAI", un de vos compagnons (un chien). Vous sortez de l'immeuble, tout fier avec GAI. Attention au Warpdog.

**Scène 4**  
Vous continuez votre saga, quand au beau milieu de la scène, vous apercevez une barrière rouge et tout s'arrête. Vous décidez héroïquement de tenter la mission de la dernière chance en envoyant ZAIER [vous] essayer de trouver l'ennemi. Vous descendez donc de votre vaisseau et vous commencez à descendre tous les écrans empruntant les points. Vous vous passez de gauche à droite et vous remoniez les écrans jusqu'à ce que vous aperceviez un immeuble. Vous entrez dedans, vous allez cliquer sur la disquette de cet immeuble et elle disparaît. Déjà, vous retournez à votre vaisseau, et, ô joie intense, ça repart ! Mais stop ! Car dans l'immeuble de gauche, juste avant la barrière, se trouve SHINSYA (la femme-guerrière).

**Scène 5**  
Vous vous arrêtez au 2ème immeuble où vous découvrez votre bateau. A l'immeuble suivant, vous aurez l'occasion d'obtenir votre PSYCO GUN 3. Attention au Warpdog.

**Scène 6**  
Pour l'instant, il n'y a rien à faire ni à aller chercher. Arrivé devant le château, il faut aller dessus avec votre vaisseau.

**Retour à la scène 2**  
Là, vous devez toucher la 1ère flèche rouge venue à l'écran.

**Retour à la scène 1**  
Plus rien à aller chercher.

**Scène 2**  
Au 1er immeuble de la scène, vous pouvez aller chercher RAID [le super guerrier] et vous devez aller sur l'île où il y a un roi dans son palais.

**Scène 3**  
Plus rien à aller chercher.

**Scène 4**  
Plus rien à aller chercher.

**Scène 5**  
Vous devez aller au 1er immeuble de la scène.

**Scène 6**  
Arrivé au château, vous descendez avec les compagnons de votre vaisseau et vous pouvez entrer dans le château. Après les quelques ennemis, vous pouvez enfin voir le mag. Pour le tuer, il suffit de se placer juste à côté de lui et de tirer avec le PSYCO GUN 3 : le plus efficace. Vous avez réussi. Le gouvernement est fier de vous !

# SEGA

## FANTASY ZONE 2 Bruno Haroux, de Leers, a planché sérieusement sur ce beau jeu Sega.

Consigne : faire de l'argent dans les tableaux simples.

**Round 1 : Pastoria**  
Ce round regroupe toutes les créatures de Fantasy Zone. Elles sont toutes assez faciles à éviter. Faire tout le monde attention aux tortues ; pour les éviter à coup sûr, tirez sans bouger, si vous ne touchez rien, vous passerez entre (se tenir prêt après la vague de pingouin). Attention aussi aux mouvements circulaires des "Walkers" (après les tortues). Pour ceux qui veulent assurer un max, se tenir en haut de l'écran.

Détruire les 5 premières bases du tableau "arc-en-ciel" (les détruire par bombes est plus rapide). Prendre tous les billets. Prendre le Warp de gauche. On se retourne ainsi dans la forêt. Aller au magasin et prendre les Big Wings (800\$). L'éviter sera plus facile. Détruire les 5 bases et retourner au magasin pour acheter les Twin Bombs (1200\$). La destruction des bases ne sera plus que formaliité. Prendre le 1er Warp à gauche du Shop. Retournez ensuite au shop pour le laser. Se dépêcher de reprendre le warp de gauche pour aller affronter le "Black Heart". Avec le laser : no problem... Maintenez le bouton enfoncé.

**Round 2 : Sarcand**  
Les créatures les plus dangereuses sont les Snake Bite. Voici comment esquiver leurs attaques. Après avoir vu les "escargots" descendre du ciel, se placer en haut dans le sens contraire à celui des Snake Bite. Tirer en même temps bombes et tirs pour assurer le passage. Ça rase mais... ça passe ! Détruire les bases en profitant encore du laser. Au tableau des "triangles" : se poser et tirer en avançant : une bouteille rouge apparaît. Un bon point : le power se rallonge. Au shop : prendre un vaisseau de plus (5000\$). Le blackheart se détruit aisément avec des tirs simples (économie judicieuse). Les tâches du xylo (le blackheart) se détruisent après la couleur verte.

**Round 3 : Hiyarika**  
Ça se corse. Les triangles verts sont très dangereux (malgré les apparences...). Pour éviter les "nuclear cactus" [escadilles de vaisseaux] :

se mettre en haut et tirer.  
Au tableau du Warp rouge (dans la grotte), faire du rose-mote et tirer un max, une pendule apparaît et vaut 1000 points. Ouais... pas terrible.

Le black heart de iceberg, il y a un magasin secret, dans le bas. Même consigne pour la faire apparaître. Prendre la "Red Bottle" (indispensable par la suite) et le Shield (bouclier). Ne pas prendre le "continue game". C'est bien beau de pouvoir recommencer mais sans argent...  
Vous avez sans doute compris : il ne faut pas perdre ce premier vaisseau. On le protège et on l'équipe à fond. Il faut résister avec le bouclier jusqu'au tableau 4 au moins, pour avoir de bonnes chances. Le blackheart est simple : il s'agit du monstre. Ne pas dépasser les armes. Il faut le "cartonner" au tir et aux bombes quand on passe au-dessus.

**Round 4 : Bow-Bow**  
Attention aux "Kilroy", ils traversent l'écran et s'écartent rapidement. La meilleure façon d'éviter les créatures : les semer.

Au tableau des créatures : passer la zone du bas au pigeon fin, une bouteille bleue apparaît. Ceux qui auront gagné leur "shield" et qui, grâce à cette bouteille, seront rechargés, seront bien portants... Avant d'aller voir le blackheart [dragon], prendre le "7 way shot", "le normal engine" et les "big bomb". Sélectionnez attentivement. Au dragon, tirez avec votre 7 way, non stop. Une fois usé, visez la tête du dragon avec les "big bomb" : succès garanti.

**Round 5 : Chaprun**  
Le niveau de difficulté monte, comme la tension. Voici comment assurer le début : voler assez bas, sans vous arrêter et tirer des bombes. Il faut quand même prendre des risques pour les billets dont la valeur augmente au cours des tableaux. Si par malheur vous perdez au début de 5, c'est fini. Avec votre vitesse initiale...

Ce round est le tournant du jeu. Utilisez cette technique : dès l'apparition d'un Warp, le prendre et détruire les bases progressivement. Quand ça chouille, reprenez vite le Warp. Faites ainsi dans vos états. Quand les bases sont en haut (ça arrive dans 2 scènes), utiliser un fire bomb et continuer à avancer pour faire "scroller". Une bombe pour détruire toutes les bases : c'est rentable. Ceux qui ont suivi comprennent qu'il faut acheter 2 "fire bombs". Acheter aussi les "win big bombs" : l'arme du jeu. Il y a un magasin secret dans ce round. Tirer dans le bas, au tableau où il y a de l'eau, pas le premier. Il faut acheter une autre bouteille rouge.

Le black heart (tête) : sélectionner les "win big bombs". Faire feu au moment où la tête atteint sa taille maximum.

**Round 6 : Fuwareak**  
A partir de ce round, évitez les descentes inutiles (c'est trop mortel). A ce stade, vous devriez avoir perdu votre bouclier à moins d'être un grand pro. Il faut donc se recharger en énergie. Dès la première scène, descendre et tirer près du shop : une bouteille bleue apparaît. Restez en haut et tirez des bombes sur les bases. Il faut toujours bouger. Au tableau des montagnes, tirer sur un nuage et le shop apparaît. Et, que vois-je ? L'affaire d'un siècle, un vaisseau supplémentaire pour \$100. Prendre aussi le shield. Au tableau des montagnes violettes, prendre un vaisseau (si vous avez beaucoup d'argent), mais c'est facultatif. Si vous perdez dans ce round, il faudra revenir ici pour reprendre de la vitesse et les win big, le black heart, l'achever aux win big bombs. Commencer par les plaques du bas.

**Round 7 : Sbardian**  
Toutes les descentes dans ce round sont suicidaires, pratiquement. Restez en haut, lancez et lancez des bombes. C'est long, mais efficace. Il existe un médaillon caché dans le désert (dans le bas) mais c'est de la folie... Le blackheart : au tableau de l'eau, prendre les Fire-balls. Le warp rouge est dans le bas du tableau, au fond vert foncé. Dès que la tête se retourne, tirer une boule de feu en étant assez proche. Si vous visez juste, un coup suffit, sinon...

**Round 8 : Wolfin**  
C'est le domaine des black hearts. Il va falloir être très stratégique. Au départ, (peut quand vous perdez) l'écran du shop apparaît.

Black heart	Arme
Arbre	Laser (à sélectionner dès le début) + Twin big
Xylophone	Laser (à sélectionner dès le début) + Twin big
Glace	Twin big bombs
Dragon	Twin big
Tête	Twin big
Pierres	Twin big
Tête tournante	Essayer au Twin big, ensuite Fire balls + turbo

Pour les chenilles, utiliser les quelques secondes restantes des fire balls. Ensuite, les achever aux win big bombs. Connaître leur lieu d'apparition est un avantage. Double d'Opac-Opac, attention il va vite et tire très vite. Il est imprévisible d'avoir le turbo et les win big. Il faut le prendre de vitesse et lui larguer des bombes. Ça y est, il est détruit et c'est la fin, une lame tombe et le fils retrouve le père...

Note : plus il vous restera de vaisseaux, plus votre score augmentera (1 million par vaisseau). Je répète que les Twin big bombs constituent l'arme essentielle. Bonne chance et ne vous énervez pas trop sur ce jeu stressant !





# ST/AMIGA :



## LA GUERRE DES MONDES

Encore un dossier ST contre Amiga ? Et oui. Vous êtes tellement nombreux à nous écrire pour nous demander quelle machine choisir qu'il a bien fallu qu'on fasse quelque chose. D'abord, les bécanes elles-mêmes : laquelle est la meilleure par rapport à vos besoins ? Une fois remis de la prose inégalable de mon camarade Septh, il vous faudra endurer la réunion exceptionnelle des deux insupportables, j'ai nommé le docteur Amiga et le professeur ST. Eux, ils vont parleront des nouveautés sur chaque machine. Et comme ils ne peuvent pas se sentir et qu'ils se battent à coups de disquettes, ça risque d'être spectaculaire. Bon courage, il vous en faudra pour supporter tout ça. Zythoun

# LE M

A  
T  
C  
H  
D  
U  
S  
I  
È  
C  
L  
E

### 1<sup>er</sup> ROUND : LE HARD

**V**ous avez un Amstrad, un Commodore 64, un Oric, un Sinclair Spectrum, ou je ne sais quel autre vieux huit bits démodé, et désirez (enfin) acquérir un ordinateur digne de ce nom... L'éventail de machines possibles n'est pas très large, mais les trois prétendants au titre ont chacun leurs qualités et leur défauts propres qui rendent le choix très difficile.

Alors éliminons d'entrée l'outsider, l'Archimedes qui, malgré toutes ses qualités (et Dieu sait s'il en a) reste d'un prix trop élevé pour vos petites bourses. Restent donc les deux favoris, l'Atari ST et le Commodore Amiga - il est important de préciser \*Commodore Amiga\* : trop d'imbéciles ignorent encore que c'est ce cher bon vieux Monsieur Commodore qui fabrique et éventuellement, quand il a le temps, vend l'Amiga.

Ce ne sont pas les jérémiades des deux autres zigofitos de prof et de docteur qui vont vous aider à vous faire une idée précise sur votre prochain bijou. Ce cher Zythoun (qui soit dit en passant et contrairement à ce que certaines rumeurs malveillantes tendent à laisser penser sait se servir d'un micro. En tout cas, il sait l'allumer...) a dit qu'un avis objectif ne serait pas de trop. L'avis objectif, c'est donc moi.

### EXTÉRIEUR NUIT

**V**u de l'extérieur, c'est certainement l'Amiga qui est le plus beau : l'écran tout bleu avec plein d'icônes différentes, ça jette un max. Le ST, avec son GEM minable que celui qui a pondu ça aurait mieux fait de se casser une jambe ou d'aller aux

putes ce jour-là, fait plutôt triste figure. En plus, l'Amiga (en tout cas le 500) fait plus sobre, plus solide. Bon, bien sûr, Commodore ne sait toujours pas qu'un type très intelligent a inventé l'alimentation interne, qui prend beaucoup moins de place sur le bureau et supprime quelques câbles inélagés. Mais il n'empêche, c'est mignon tout plein. Et puis le ST, avec ses connecteurs de souris et de joystick situés sous le clavier, on peut pas dire que c'est très ergonomique. Enfin, dernier défaut de l'Atari : le choix de configuration de moniteur (couleur ou monochrome) est trop directif dès le départ. Une nuance quand même, on peut se passer du moniteur couleur (les télé-écrans ne sont pas faites pour les chiens) et le moniteur monochrome se sert vraiment que pour les soifs pros.

A l'utilisation, c'est sans conteste le ST qui remporte la palme de simplicité, même si c'est au détriment de la puissance. On peut penser ce qu'on veut de GEM et du TOS, il n'empêche qu'on n'est pas emmerdé toutes les cinq minutes par un message du style "insérez la disquette machin dans un drive pour pouvoir continuer". Dès qu'on branche un second lecteur de disquettes sur l'Amiga, tous ces problèmes s'évanouissent en fumée, mais ça fait encore des sous à sortir. De plus, le système d'exploitation de l'Amiga est lourd et lent, bref, indigeste pour qui n'est pas un vrai informaticien. Mais à l'inverse du ST, il n'est pas flagrant en ROM, et donc susceptible de constantes et nombreuses améliorations. C'est d'ailleurs les cas ces jours-ci avec la sortie de la version 1.3 du Workbench, sensiblement améliorée.

## POUR FAIRE QUOI ?

Il faut bien voir, dès le départ, ce que vous allez faire de votre bijou. Il y a tellement de domaines d'applications possibles qu'il serait risqué, voire inconscient, de ne se fier qu'à la publicité des constructeurs et à

l'avis des petits copains. Si, par exemple, vous ne désirez que jouer, je serais très net : achetez un ST. Son prix est moindre et les jeux sont exactement identiques sur les deux machines (vous croyiez peut-être que les éditeurs avaient du temps et de l'argent à perdre en mobilisant deux équipes de programmeurs et de graphistes sur deux machines, alors qu'en bridant un petit peu l'Amiga, il suffit d'un petit coup de RS 232 de la part de quelques changements mineurs pour obtenir une adaptation parfaite ? Allons, allons, ne rêvez pas. Sauf trois rares exceptions, les différences sont vraiment mineures). Le seul point qui pourrait faire pencher la balance en faveur de l'Amiga est sans conteste le son, à côté duquel le pauvre AY-3-8910 du ST fait figure de beeper de calculateur taiwanais. Mais est-ce là un argument suffisant ?

## MON MIEN EST MIEUX QUE TON TIEN !

Un des grands arguments en vogue chez les Atariistes convaincus (en un seul mot, please) est la présence en standard d'une prise MIDI. La plupart d'entre eux ne savent pas ce qu'est une prise MIDI, la moitié des autres ne s'en servent jamais, mais le fait est là : le ST dispose d'une prise MIDI. L'Amiga n'est pas un vrai ordinateur parce qu'il ne dispose pas d'une prise MIDI. Alors que le ST, si. Lalalalalé. Permettez-moi donc une petite digression concernant cette mystérieuse prise.

Le sigle MIDI représente les initiales d'une expression anglaise très compliquée : Musical Interface for Digital Instruments, en français dans le texte : Interface Musicale pour Instruments Digitaux (MIDI). En d'autres termes, c'est une interface, ou même titre la prise parallèle ou la RS 232 (interface série), qui permet de contrôler des instruments de musique,



à condition bien sûr que les dits instruments soient également dotés d'une prise MIDI. L'utilisation est toute bête : un programme envoie des codes standardisés à l'instrument qui les interprète et joue un son approprié (parenthèse qui a son importance : LE SON NE PASSE PAS PAR LE CÂBLE MIDI, n'est-ce pas mon cher Moulinex ?). Le processus est bien entendu possible en sens inverse : l'instrument envoie un code à l'ordinateur, qui en fait ce qu'il veut, sauf de la musique, tout quand même pas exagéré.

Donc, le ST est doté en standard d'une prise MIDI. Plusieurs éditeurs ne se sont pas privés d'en profiter, et beaucoup de logiciels MIDI (séquenceurs, etc.) ont vu le jour sur ST ; les plus célèbres étant Tron24 et Creator. Ce que beaucoup ignorent, c'est que l'Amiga dispose lui aussi d'une interface MIDI, même si elle n'est qu'en option. Pour 350 petits francs supplémentaires, chaque possesseur d'Amiga pourra acquiescer cette lameneuse prise. Mieux : celle que propose Commodore est meilleure que celle montée dans le ST (elle dispose d'un vrai THRU en plus des traditionnels MIDI IN et MIDI OUT). Un portatif, belle ou cache. Reste à pouvoir accéder à une logithèque appropriée : si celle du ST est déjà bien fournie, celle de l'Amiga par contre...

L'argument inverse des Amigagags est le multitché. Il s'agit d'un système particulier, qui permet de faire tourner plusieurs programmes en même temps, et bien sûr de passer de l'un à l'autre quand et comme on veut. Par exemple, un tableur et un traitement de texte : pendant que le tableur calcule des formules à n'en plus finir, on peut écrire un texte quelconque. On ne reviendra sous le tableur que lorsqu'il aura fini tous ses calculs. C'est très

## AMIGA

— MATÉRIELS ET PÉRIPHÉRIQUES

- Amiga 500 4 490 F
- Amiga 500 + MONITEUR 1084 (haute résolution) 7 290 F
- Amiga 500 + MONITEUR 1084 + IMPRIMANTE MPS 1250 8 950 F
- IMPRIMANTE MPS 1250 (monochrome) 1 990 F
- IMPRIMANTE MPS 1500 (couleur) 3 390 F
- LECTEUR DE DISQUETTE 3,5" 2 090 F
- MONITEUR 1084 2 590 F
- PISTOLET (PHASER GUN) 490 F
- SOURIS Amiga/PC 270 F

— Logiciels

- ARKANOID 265 F
- BUGGY BOY 259 F
- CAPONE \* 329 F
- CHESS MASTER 2000 190 F
- CRASH GARRET 389 F
- DEFENDER OF THE CROWN 259 F
- EXPLORA 370 F
- FLIGHT SIMULATOR 2 375 F
- GEE BEE AIR RALLY 220 F



UN NOUVEAU DISTRIBUTEUR AMIGA à PARIS 89 - 89 bis, rue de CHARENTON 75012 PARIS

- INTERCEPTOR 280 F
- KARATE KID 2 230 F
- LEADER BOARD collections 259 F
- MARBLE MADNESS 190 F
- MANOIR DE MORTEVILLE 199 F
- MENACE 220 F
- ORBITRATOR 165 F
- POW \* 279 F
- POWER STYX 179 F
- SARCOPHAGER 230 F
- SENTINEL 110 F
- SPACE RANGER 259 F
- STARGLIDER 2 305 F
- TEST DRIVE 295 F
- THE THREE STOOGES 190 F
- TETRIS 210 F
- VAMPIRE EMPIRE 190 F
- XENON 225 F
- ZOOM 250 F

— Utilitaires

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

\* Fonctionne avec le pistolet

## COMPATIBLE P.C.

- PC 20-III ordinateur COMMODORE compatible PC XT - 640 Ko RAM UC : 8088 (4,77 / 7, 16 / 9,54 MHz) - 1 lecteur disquette 360 Ko au format 5,25" - Disque dur 20 MO - Carte graphique "AGA" avec Mode MDA, Hercules, CGA - Moniteur monochrome 12" LIVRE AVEC MS DOS 3.21 et GW Basic. Maintenance 1 an sur site incluse **12 990 F**
- NMS 9115 ordinateur PHILIPS compatible PC XT - 640 Ko RAM UC : 8088 (4,77 & 8 MHz) - 1 lecteur disquette 720 Ko format 3,5" - Disque dur 20 MO - Carte graphique "ATI GRAPHICS SOLUTION" avec mode HERCULES, CGA, plantronic Moniteur Amiba 14" sur socle orientable livré avec MSDOS 3.21, GWbasic, 1 logiciel d'initiation **12 590 F**

## "Dynamic publisher"

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. Afin 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.**

- DYNAMIC FONTS n° 1 (23 fontes de caractères supplémentaires pour Dynamic publisher)
- DYNAMIC FONTS n° 2 (26 fontes de caractères supplémentaires pour Dynamic publisher)
- DYNAMIC graphics (plus de 170 dessins originaux pour Dynamic publisher)

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 : 20 F

Frais de port matériel : 90 F

TOTAL \_\_\_\_\_



bien, ça fonctionne pas trop mal, encore que les fameuses "Guru Meditations" soient très fréquentes (pour ceux qui ne connaissent pas, les "Guru Meditations" sont les messages humoristiques qui signalent les plantages de la machine. Très drôle quand on vient de perdre un ou deux fichiers. Damage, j'ai les lèvres gercées). Le ST n'a pas de fonction équivalente. Certes, mais il faut quand même savoir que faire tourner plusieurs programmes en même temps, ça ralentit d'autant le fonctionnement de la machine. De plus, si la taille mémoire est trop petite, comme c'est le cas sur l'Amiga 500, le multitâche ne sert pas à grand chose. Deuxième conclusion : pour exploiter vraiment tout le potentiel d'un Amiga 500, il faut un deuxième drive et une extension 512 ko.

## PAPA, MAMAN LA BONNE ET MOI

Autre côté du problème "ST ou Amiga?" : papa. Si c'est lui qui paie l'ordinateur avec ses petits sous difficilement gagnés à la sueur de son front, nul doute qu'il voudra de temps en temps pouvoir mettre la main dessus, et pourquoi pas l'utiliser pour gérer son compte en banque, le carnet d'adresses de ses amantes, et le menu hebdomadaire de bonne. Là encore, le ST se démarque un peu par une logique plus fournie, bien que de qualité souvent douteuse. Ce cher Zythou pourrait vous expliquer qu'en travaillant avec First Word Plus (un traitement de texte ST), il a planté plus de textes que n'en contient ce numéro de Micro News, pour tant copieux. Je ne vous dis pas l'humour dans lequel ça le met. Pour lui éviter ça (et à nous aussi), on l'a mis à travailler avec le Rédacteur, qui plante quand même nettement moins souvent. L'Amiga, lui, n'est pas, ou si peu, préparé à une utilisation semi-professionnelle ou carrément pro ("ce serait le sous-employer", comme me disait récemment je ne sais plus quel imbécile de mes amis). Il est bien entendu possible, sur les deux machines, de programmer un petit truc vite fait bien fait en Basic et hop ! Ni vu ni connu, papa l'a dans le... (je vous laisse le soin de trouver la rime manquante).

## LE COIN DU BIDOUILLER

Justement, la programmation. Très sincèrement, là c'est une question de goûts. Personnellement, je préfère programmer sur ST plutôt que sur Amiga parce que c'est

plus facile (je le sais, j'ai essayé les deux). Même si les micro-processeurs sont les mêmes (MC 68000 de chez Motorola, s'il est encore besoin de le rappeler), l'environnement, le système d'exploitation (TOS) et même cette grosse merde innommable de GEM (on va encore se faire des copains chez Digital Research...) sont nettement plus équivalents à comprendre et à utiliser que l'AmigaDOS et l'Intuition. Mais bon, si vous vous limitez à recopier les programmes trouvés dans les revues soit-disant spécialisées, c'est un problème qui peut être très facilement écarté.

Au niveau langages de programmation, les Basic livrés avec les deux machines ne sont pas vraiment des modèles de réussite. Ni le ST-Basic de Digital Research, ni l'AmigaBasic de MicroSoft ne sont suffisamment puissants pour en faire quoique ce soit d'intéressant. Reste que sur le ST, le Basic standard est devenu le très célèbre GFA Basic, en passe de sortir d'ici peu (je l'ai vu et essayé). Il sur Amiga. Des langages plus évolués comme C et Pascal sont également disponibles sur les deux machines. Un bon point pour le ST : le Turbo C, le célébrissime langage de Borland est prêt. Seul léger inconvénient, de sombres histoires de marketing retardent sa sortie.

## L'ENVIRONNEMENT

Tiens, au fait, parlons-en de l'environnement. Parce que c'est bien beau de s'acheter un ordinateur, encore faut-il trouver de quoi le nourrir un peu. Et puis, il est également important de suivre l'actualité, les nouveautés, etc. Niveau conard, pas de problème, vous avez déjà tiré le bon numéro. Ensuite, les deux machines commencent à être très fournies en freeware, ses logiciels du domaine public (donc gratuits pour l'utilisateur) et qui contiennent souvent de très intéressants. On peut mesurer la force d'un ordinateur au nombre de freeware dont il dispose. Match nul. Il y a énormément de freeware d'origine américaine sur Amiga et beaucoup qui viennent d'Allemagne ou d'Angleterre sur ST. Pour vos lieux, adressez-vous aux clubs, à certains revendeurs, regardez les pubs dans Micro News, etc.

Autre point non négligeable dans l'environnement, qui concerne en fait les débutants complets et les programmeurs avertis, les bouquins. Pour l'instant, le plus prolifique est Micro Application, le champion toutes catégories des traductions allemandes, qui sort autant de livres ST qu'Amiga. Il est vrai que l'Amiga a longtemps été en retard au niveau doc, mais il a aujourd'hui rattrapé son handicap.

Chez les revendeurs, c'est pareil : ils ont tous compris, que malgré son départ tardif, l'Amiga est un marché qui peut rapporter des sous. Il y a encore quelques mois, trouver des nouveautés sur Amiga à un prix décent représentait un exploit à côté duquel la recherche d'un jeu rapide et beau sur CPC fait figure d'antlantique. Conclusion : on trouve autant de softs et aussi facilement pour les deux machines n'importe où. Si vous n'avez pas de revendeur dans le quartier ou dans votre département, regardez dans les pages de pub.

## LE VERDICT

Voici enfin la conclusion de ce match - le verdict. Il reflète ce que je pense personnellement - pour moi-même, et ne saurait engager l'équipe entière de Micro News, et surtout pas Zythou qui a une femme et des gosses à élever. Si votre budget est un peu serré, c'est-à-dire si vous hésitez entre un Atari 520 ST ou 1040 ST et un Amiga 500, prenez sans hésitation un Atari, c'est le meilleur compromis qualité/prix. Mais si, par contre, vous disposez d'un peu plus de sous, c'est-à-dire que vous hésitez entre le Mega ST et l'Amiga 2000, alors là, prenez l'Amiga. Vous aurez avec lui une machine vraiment polyvalente, et dont vous serez très content.

Enfin, moi, ce que j'en dis, hein... Ce qui est sûr, c'est que le ST et l'Amiga sont deux machines excitantes. Quel que soit votre choix, soyez sûr que vous ne serez pas déçu...  
**Seph (qui prend des risques mais il aime ça).**

**PUTAIN ! S'IL LA FLEMMÉ D'ÉCRIRE MON PAPIER CETTE SEMAINE**

**"C'EST PAS GRAAAVE... LAISSE UN BLANC. CARAH FEFA UN DESSIN"**



# ESPACE MICRO

32 RUE DE MAUBEUGE  
75009 PARIS - 42852520

reçu Agricole  
ATARI  
COMMODORE  
NITENDO

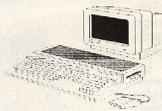
C.bleue - Creg  
Plurriel - Diners club

DECEMBRE 1988 ? LE PERE NOEL EST CHEZ ESPACE MICRO  
PENDANT TOUT LE MOIS : PROMOS, CADEAUX, AFFAIRES, SOLDES...

## L'ESPACE CONSOLES

NITENDO GAME SYSTEME  
XE GAME ATARI

L'ESPACE JEUX  
L'ESPACE PLAISIR



## L'ESPACE AMIGA

AMIGA 500  
AMIGA 2000  
MONITEURS  
IMPRIMANTES  
GENLOCKS  
EXTENSIONS  
LOGICIELS

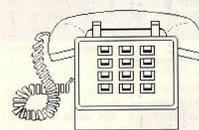
L'ESPACE REFERENCE



## L'ESPACE ATARI

520 ST  
520 STFC  
1040 STFM  
1040 STFC  
MONITEURS  
IMPRIMANTES  
ACCESSOIRES  
LOGICIELS

L'ESPACE PASSION  
L'ESPACE RAISON



L'ESPACE VIDEO -  
INFOGRAPHIQUE

TITRAGES  
INCRUSTATION  
IMAGES DE SYNTHÈSE  
ANIMATIONS  
VOLETS  
EFFETS SPECIAUX  
DESSIN D'ART  
CREATION...

DE NOUVEAUX DOMAINES  
AMATEURS ET PRO EN  
DEMONSTRATION  
PERMANENTES ET SUR  
RENDEZ VOUS...

L'ESPACE CREATION

42852520 ( 4 LIGNES )  
EXPEDITION IMMEDIATE  
SERNAM - POSTE EXPRESS



L'ESPACE  
MICRO-EDITION

NOIR ET BLANC

STATION MEGA LASER  
ATARI

COULEUR

AMIGA 2000 AVEC  
IMPRIMANTE JET  
D'ENCRE COULEUR  
XEROX ET LOGICIEL  
PROPAGÉ

L'ESPACE EDITION  
L'ESPACE TRAVAIL

# 2<sup>e</sup> ROUND : LE SOFT

Que je vous explique. A Micro News, le prof ST et le docteur Amiga ont deux bureaux séparés. Ils ne se parlent que pour s'insulter, chacun d'eux étant persuadé d'avoir la plus belle machine du monde... De temps en temps, on entend les disquettes de préviews qui volent d'une pièce à l'autre, quand ils ne se battent pas en duel avec leurs souris. Parfois, ce sont les moniteurs couleurs qui valsent. On hésite toujours à les laisser seuls dans la même pièce, car ensuite, bonjour les dégâts ! Pourtant cette fois-ci, il a bien fallu qu'on les réunisse pour le dossier. Plutôt que de vous faire un laborieux historique des softs existants, ils vont se battre avec les nouveautés du mois. Ça promet... On les a enfermés tous les deux dans la salle de rédaction avec un appareil photo et un magnéto pour tout enregistrer. Mais pour plus de sécurité, deux autres journalistes de Micro News assistaient au match : Zythou et Moulinex.

Zythou : Bon, on commence ?

Moulinex : Oui, quand faut y aller...

Zythou : Alors docteur Amiga, quoi de neuf ce mois-ci ?

Docteur Amiga : Enorme...

Prof ST : C'est un scandale ! Je refuse que cet abominable charlatan passe en premier.

Docteur Amiga : Charlatan toi-même, espèce de résidu de 8 bits.

Prof ST : Tu peux parler, colosse aux pieds d'argile.

Zythou : Silence ! On peut pas commencer comme ça ou il y a avoir des morts avant la fin de la journée.

Moulinex : Oui, on va faire ça démocratiquement. On tire à pile ou face.

Docteur Amiga : Bon, face je gagne, pile tu perds.

Prof ST : Ça nous donne au moins le niveau du débat...

Moulinex : C'est pile.

Docteur Amiga : T'as perdu.

Prof ST : Vous allez voir, il va nous faire le coup du type qui ne sait pas comment commencer. Comme s'il avait oublié de choisir ça ça !

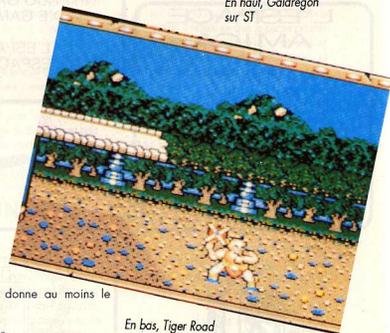
Docteur Amiga : Bon, alors par quoi je commence ? C'est vrai que s'il y a encore six mois, le ST avait plus de softs que l'Amiga, ce n'est plus vrai aujourd'hui, bien au contraire.

Prof ST : Facile à dire, tout ça. C'est la même rengaine que j'entends depuis des années.

Docteur Amiga : Pas du tout, va te cacher dans la prise joustique et flicher moi la paix. Je vais vous prouver qu'aujourd'hui, l'Amiga est le meilleur ordinateur du monde car c'est celui qui a les news les plus belles et les plus nombreuses.



En haut, Galdregon sur ST



En bas, Tiger Road sur Amiga

Sword and Sedan sur Amiga ▼



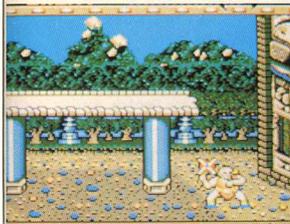
Zythou : Bon, au lieu de vous engueuler, si vous commenciez plutôt à nous montrer vos previews !

Docteur Amiga : Alors je vais commencer par un truc très fort, **Sword and Sedan**.

Moulinex : Qu'est-ce que c'est que ça ?

Docteur Amiga : C'est un jeu de combat exceptionnel ! Les sprites sont gigantesques et occupent une très grosse partie de l'écran. Malgré cette taille, l'animation reste fluide et rapide. L'ensemble est spectaculaire et vraiment sympa. Un jeu qui exploite bien les possibilités de la machine et qui reste très agréable à jouer. Je continue en douceur avec... **Tiger Road**, carrément !

Zythou : Gasp ! Tiger Road est arrivé ?



Tiger Road sur Amiga ▲

Docteur Amiga : Pas tout à fait, mais presque ! C'est à dire que j'ai eu le privilège de le tester pour vous en long, en large et en Amiga !

Moulinex : Pitié ! Arrêtez de nous faire languir ! Qu'est-ce qu'il vaut ?

Docteur Amiga : Il est excellent. L'animation est absolument parfaite, les graphismes également. En fait, il est exactement semblable à la version arcade, c'est tout dire. Votre combattant vous répond vraiment au doigt et à l'œil, avec rapidité ! Les coups parlent à toute vitesse, le tout dans des décors carrément somptueux. En plus, j'ai pu entendre des maquettes de la musique et ça assure vraiment un maximum. Dernier détail, Tiger Road est signé Capcom. Je peux vous dire très sincèrement que cela risque d'être un hit de fin d'année. En tout cas, la version Amiga. Alors, prof ST, qu'est-ce que l'as à répondre à ça ?

Prof ST : J'ai à répondre qu'il n'y a aucune raison valable de laisser le doc-



Galdregon sur ST

teur choisir son champ de bataille. Donc, à un jeu d'action 'exploitant toutes les qualités de la machine', j'opposai un...

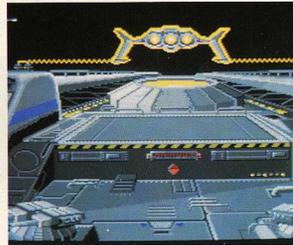
A ce sujet d'ailleurs, j'ai le plaisir d'informer les irréductibles gaulois que **Dungeon Master 1** sortira bientôt en français, traduit par **Ubi Soft**. Quand je dis français, cela inclut aussi les inscriptions que l'on trouve sur certains murs... Alors, docteur ?

Docteur Amiga : J'étais sûr que vous alliez me dire quel que chose dans ce style-là, mais j'ai une réponse facile : toi-même. Ah, vous voyez, il ne saill plus quoi dire... Bon, assez rigolé, continuons avec le nouveau **Psygnosis, Aquavertura**.

Zythou : Super, j'adore les jeux Psygnosis.

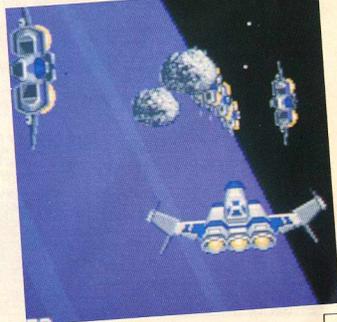
Moulinex : Moi aussi !

Docteur Amiga : Un peu ouais. Celui-ci est à la fois passionnant et catastrophique. La présentation est, comme d'habitude, sublime, très belle et vraiment spectaculaire. Dans le jeu, on se balade dans un vaisseau spatial, malheureusement en fil de fer, et l'on rencontre des personnages à la démarche étonnante de souplesse. Encore une fois, un logiciel vraiment différent de tout ce qu'on peut connaître à l'heure



▲ Galactic Conqueror, sur Amiga et encore Galactic Conqueror toujours sur Amiga ▼

jeu de rôles assez similaire à **Dungeon Master**. Si j'étais vraiment désagréable, je pourrais dire de ce dernier qu'il n'est qu'annoncé sur Amiga, mais trêve de bavardages. **Galdregons Domain**, édité par **Interceptor Group**, comparera une centaine de lieux. Contrairement à DM, il semble que le dialogue avec les créatures rencontrées soit possible, tout du moins dans certains cas ! Le temps que les amigaphiles l'aient (pas mieux que sur ST), j'aurai terminé **Dungeon Master 3** !



actuelle. Il faudra s'y plonger à fond, bien assimiler ce nouvel univers pour voir s'il est vraiment génial.

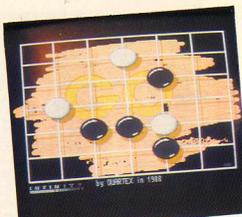
**Prof ST :** De toute manière, je m'en bats les caillards, il sera bientôt adapté sur ST...

**Docteur Amiga :** Oui, mais il ira six fois plus lentement, comme d'habitude. Plutôt que de chipoter, on va parler du nouveau **Titus, Galactic Conqueror**. Il est

Mais c'est vrai que sur ST, c'est très dur de faire de bons jeux.

**Moulinex :** Allons docteur, pas de coups bas. A vous professeur. Essayez de vous rattraper, le docteur est nettement en tête, pour le moment.

**Prof ST :** Pourrait **Starglider 2**, testé dans ce même numéro, être plus rapide sur ST que sur Amiga mais qu'importe, "qui se sent morveux se mouche". Tenez, je préfère vous parler de **Sorcery Plus**, de **Virgin**. C'est aussi mignon que l'original, la finesse des graphismes et les bruitages en plus. Des bruitages digitalisés, naturellement. Oserai-je vous



▲ Go, sur Amiga

solemneuse. Bon, pour être honnête, je dois reconnaître qu'il sera presque aussi bien sur ST...

**Moulinex :** Appréciations cette objectivité.

**Zythoun :** Ouais, on n'a pas trop l'habitude, que ce soit avec l'un ou avec l'autre...

**Prof ST** (haussant les épaules) : 'S'il est exact qu'il n'existe pas de Go sur ST, il est aussi exact que seul un ignare

comme doc Amiga peut prétendre jouer au go sur micro. Moi qui y joue [et c]. Je vous assure qu'il est impeccable qu'un Amiga, ou même un PC, puisse disputer une partie de A jusqu'à Z de façon décente. Quant aux graphismes sympas, il n'ont rien de glorieux, la représentation d'un "goban" et de ses pierres noires et blanches n'a rien de compliqué. Comme dit l'autre : "à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire". Au fait, à propos de victoire, savez-vous ce que critient les joueurs nippons ayant terminé victorieusement une partie de go ? Je vous le donne en mille : atari ! [L'explication est simple, le fondateur d'Atari corp. est un passionné du jeu de go]. A mon avis, celui qui perd doit crier Amiga...

**Zythoun :** Oh, que c'est méchant, ça...

**Moulinex :** Oui, mais sans vouloir m'en mêler, c'est prof ST qui est dans le vrai ! Le seul bon logiciel de go tourne sur un PC/AT (Star of Poland, édité par Axial Go Concept).

**Docteur Amiga :** Non mais je rêve, là ! Eoutez-moi ce minable qui a trois fois

moins de nouveautés que moi et qui se permet de la ramener ! Par exemple, il y a une nouvelle version de **Power Play** qui vient de sortir, éditée par **Arcadia**. C'est encore plus beau que le précédent, notamment les combats, et c'est toujours signé **Arcade**. Un jeu qui mélange Trivial Pursuit et l'arcade d'une manière vraiment intéressante. Et je vous dis ça, mais c'est un exemple entre mille. Prenez l'extraordinaire **Pac-Mania** : je vous l'avais révélé en octobre, il y a trois mois déjà. Il est extraordinaire dans la version Amiga et je peux maintenant vous dire qu'il sera distribué par Ubi Soft. **Grand Slam Entertainment** a, pour une fois, réalisé une conversion extraordinaire : c'est le jeu du mois, sans aucun doute.

**Moulinex :** Oui, on en a même fait un Top du mois.

**Docteur Amiga :** Par contre, la version ST est moins bonne que sur 8 bits, ou presque !

**Prof ST :** Forcément, si les éditeurs ne s'rattapotent pas de temps à autre, il



n'y aurait plus personne pour acheter du Amiga. Allez, cessons de tirer sur l'ambulance. Tenez, moi aussi je peux citer des tonnes de jeux. Par exemple **Motorbike Madness** un **Mastertronic** assez rigolo. En fait, ça ressemble à Marble Madness, d'où le nom, sauf que la boule est remplacée par une moto et que le terrain fractal est, en plus, encom-

**Tom & Jerry**, sur Amiga ▲ bré par des lacs, tremplins, pneus et machins. **Empire**, un wargame japonais édité par **Interstel** [deuxième guerre mondiale] et à la présentation assez heu, aride. **Game Over II**, de **Dinamic**, est un arcade spatial. Bon plan, Game Over I est aussi dans la boîte. **Damage** que le téléphone de la



**Galactic Conqueror**, sur Amiga ▲ d'ores et déjà terminé sur Amiga et sera ensuite adapté sur ST. Avec moins de couleurs, bien sûr. Titus ne peut pas faire de miracle. Bon, qu'est-ce que je pourrais vous dire pour bien vous faire comprendre ce que je pense de Galactic Conqueror ?

**Zythoun :** Oui... ?

**Docteur Amiga :** Allons, je me jette à l'eau, c'est, de très bon, le meilleur jeu jamais créé par Titus. Bon, faisons tout de suite le rapproche classique que je fais tous les mois à Titus : le soft est, pour la troisième ou quatrième fois, basé essentiellement sur la routine de scrolling développée sur Crazy Cars. Ok, c'était une bonne routine. Mais de là à nous la resservir sous un nouvel emballage tous les mois... Malgré cela, le jeu est franchement excellent. Vous êtes sur une plonâble et devez dissoudre des extraterrestres, fait bien dessinés et parfaitement animés. En plus, il y en a une telle variété, ça fait plaisir, on ne s'ennuie pas. Enfin, dernier détail, il n'y a pas un scrolling vertical dans le jeu, mais une partie stratégie, genre conquête de la galaxie, des nouveautés par rapport aux softs précédents. L'horizon bouge suivant l'inclinaison de votre vaisseau, etc. C'est un bon soft, et j'espère que les prochains Titus continueront à chercher de plus en plus l'originalité.



**Weird Dreams**, sur Amiga ▲ parler du but de jeu, consistant à délivrer neuf sorciers ? Je pense que ce n'est pas la peine, tout le monde a entendu parler de **Sorcery Plus**, tout du moins ceux qui connaissent les jeux micro depuis un certain temps. N'est-ce pas, doc ?

**Zythoun :** Paï, ça c'est envoyé...

**Moulinex :** Ouais, je me demande ce que le Docteur va bien pouvoir rétorquer.

**Docteur Amiga :** Tout ce qui vient de ce faux 16 bits ne saurait me toucher. Vous vous rendez compte que sur ST, ils n'ont toujours pas un jeu de go décent ? Eh bien, sur Amiga oui, avec **GO** ! Je ne suis malheureusement pas assez bon joueur pour vous dire s'il est de bon niveau, mais tous les joueurs de Go apprécieront le fait d'avoir un sparring-partner sous la main, d'autant que la réalisation est très bonne et les graphismes sympas. D'autre part, **Rainbird** prépare un jeu extraordinaire qu'il appelle **Weird Dreams**, une sorte d'arcade-aventure hyper original et dont la réalisation est

OUVERT DE 10H A 19H (SANS INTERRUPTION)

**163, avenue du Maine**  
75014 Paris

metro: mouton-duvernet ou alesia

**ELECTRONICS**

DU LUNDI AU SAMEDI

TEL : (1) 45.41.44.54  
45.41.41.63

---

**ATARI PROMOS**

ATARI 520 STF  
4 JEUX  
D'ARCADE  
1 JOYSTICK  
3490 Frs

ATARI 1040STF  
MINITEUR MONO.  
SM124 640X400  
IMPRIMANTE STAR LC10  
TRAITEMENT DE TEXTE  
"LE REDACTEUR"  
10 DISQUETS VIERGES  
1 TAPIS DE SOURIS  
8290 Frs ttc

**MATERIEL**

ATARI 520 STF  
MONITEUR  
COULEUR  
640 X 200

ATARI 520 STF (SEUL)  
DISQUE D'OR SH205  
LECTEUR EPIC (DFD)  
MONITEUR SM124  
MONITEUR SC1425  
IMP. STAR LC10  
FREE-BOOT  
IMP. STAR LC24-10  
LECTEUR D.F. INTERNE  
HANDY-SCANNER (16 T)  
SOURIS ST  
4490 F  
4790 F  
1490 F  
1390 F  
2860 F  
2690 F  
3900 F  
1200 F  
390 F

10 DISQUETTES 3.5P DFDD : 95 F

ATARI 520 STF  
4 JEUX  
D'ARCADE  
1 JOYSTICK  
4990 Frs

STAR LC10 COUL.  
2950 Frs

\*\*\*\*\*  
**LOGICIELS**  
Toutes les nouveautés  
Importations U.S. et G.B.  
sur ATARI ST et AMIGA  
Loisirs et Professionnels  
Téléphonez au :  
45-41-44-54  
Pour Disponibilité et Prix  
\*\*\*\*\*

AMIGA 500  
MONITEUR  
1084 COUL.  
7290 Frs

\*\*\* PROMO \*\*\*

AMIGA 500  
MONITEUR COULEUR  
STAR LC10 COULEUR  
8990 Frs

\*\*\*\*\*  
**NINTENDO**  
TOUTES LES CARTOUCHES  
DISPONIBLES.  
LA CONSOLE + 1 LOGICIEL : 990 Frs

45-41-26-04

COMMANDEZ PAR TELEPHONE OU MINITEUR : 36-15 CODE:ACTO MOT-CLE:JBG

nana posant sur l'écran de présentation n'y soit pas ! Mais j'ai l'impression que ce genre de choses n'intéresse pas les boutonneux amisgags de l'Amiga.

Zylhoun : Oui, mais là c'est un peu dur, quand même.

Docteur Amiga : Pfff, laissez-le dire. Je préfère ne pas répondre et montrer mes préférences, elles parlent d'elles-mêmes. Par exemple, Tom & Jerry, que les allemands de **Magic Bytes** viennent de nous proposer et qui sortira très bientôt. De très nombreux clinés d'œil au dessin animé sont dissimulés dans le soft. Graphismes très mignons et musiques marquant. Le jeu en lui-même se passe en 2 D et a l'air moins excitant, mais bon, on ne sait jamais. Par contre, toujours de Magic Bytes, on a reçu le soft le plus gorgant de ces dix dernières années. Ça s'appelle **The Persian Gulf Inferno** et il fera sûrement date dans l'histoire de la micro.

Zylhoun : Pourquoi donc ? Il est génial, ce jeu ?

Docteur Amiga : Pas vraiment. C'est un jeu qui est surtout remarquable par l'odeur de pourriture que se dégage de la disquette. Je vous explique : un groupe de terroristes vient de prendre d'assaut une plate-forme pétrolière. Tous les occupants de la plate-forme ont été criblés en otage. La démo que j'ai vue est carrément ignoble. On voit les terroristes qui obéissent à grands coups de mitraillettes, femmes et enfants, le tout avec des bruitages immondes mais parfaitement réalisés, c'est le pire : cris d'hystérie, rafales, agonies, etc. En plus, les terroristes sont très légèrement typés. Genre moyennement, si vous voyez ce que je veux dire. Il faut dire

Tom & Jerry sur Amiga



Game Over II, sur ST

aussi que le jeu est d'origine allemande, ou il y a eu pas mal de problèmes liés au terrorisme dans les dernières années. La réalisation de toutes ces scènes est vraiment superbe, mais encore, il s'en dégage une puanteur, une démologogie... Très sincèrement, je ne saurais pas tellement choqué si le jeu était interdit. Sinon, on va bientôt avoir droit à "Auschwitz", "Massacre au Kurdistan", etc.

Prof ST : Et oui, il est vraiment dommage que le jeu Amiga marquant le plus son époque le fasse par sa nul-

lité. Quant à **Magic Bytes**, je ne suis pas en reste, puisque **Mini Golf** arrive à grands pas. Toujours chez le même éditeur, on annonce **Paranoïa**, tiré du célèbre jeu de rôles "de table". Décrivant un univers auprès duquel 1984 de Orwell ou "Le prisonnier" (bienvenue au village !) passerait pour un conte de fée, Paranoïa va vous plonger dans un monde cauchemardesque et souterrain où l'ordinateur règne en maître. Généralement, une partie commence par une mission confiée aux joueurs. Ceci fait, les joueurs en question commencent à dénoncer leurs petits camarades à l'ordinateur et se flinguent à tour de bras. Quant tout le monde est mort, on recommence une nouvelle partie. En jetant un œil aux graphismes (sompoteux), vous pouvez avoir une idée de l'ambiance.

Zylhoun : Oui, on dirait le résumé d'une rencontre entre doc Amiga et prof ST !

Moulinex : Vous me l'ôtez de la bouche !

Docteur Amiga : Tenez, j'ai un super jeu



Turbo sur Amiga



# SAVOIR ET MAITRISER...

**L'AMIGA : une machine formidable... Pour profiter au mieux de son environnement spécifique des bases solides sont indispensables. Pour les acquérir : la collection AMIGA de MICRO APPLICATION. Un ensemble de livres uniques en France écrits par les meilleurs spécialistes internationaux et traitant chaque domaine en profondeur.**

**LE LIVRE DE L'AMIGADOS.** Cet ouvrage vous décrit à l'aide de nombreux exemples le système d'exploitation de l'AMIGA : commandes du CLI, programmes multi-fichiers, fichiers BATCH, éditeurs, bibliothèque DOS... Un livre complet indispensable pour maîtriser votre AMIGA. Réf. ML 513. 199 F. 290 p.

**BIEN DÉBUTER.** Grâce à cet ouvrage, clair et précis, réussissez à coup sûr vos début, et découvrez les multiples possibilités de votre nouvelle machine. Principaux sujets traités : connexions, sons, fenêtres, menus déroulants, disquette, cotepin, AMIGABASIC, CLI... Réf. ML 197. 149 F. 400 p.

**TRUCS ET ASTUCES.** Profitez des astuces des professionnels et des nombreux exemples de programmes en C et BASIC. Parmi les multiples sujets traités : graphisme, intuition, fontes, traitement des fichiers en C... Une véritable mine de conseils ! Réf. ML 198. 199 F. 370 p. Réf. ML 288. 319 F avec la disquette.

**LA BIBLE.** Tout sur la structure interne de votre AMIGA et le DOS : description des circuits, coprocesseurs et interfaces. La programmation système est également détaillée : utilisation du multi-tâches, interruptions, appel des fonctions DOS... LA BIBLE est l'ouvrage de référence grâce auquel vous concevrez des programmes performants. Réf. ML 512. 299 F.

**LE LANGAGE MACHINE.** Programmer en langage machine n'est plus réservé aux seuls professionnels. Maîtrisez les bases de l'Assembleur 68000 et exploitez le langage machine sur AMIGA : mémoire, multi-tâches, AMIGADOS, intuition, synthétiseur vocal, hardware, sons et graphismes... De plus, cet ouvrage vous propose une présentation des principaux assembleurs. Réf. ML 198. 199 F. 300 p.

**SOS AMIGADOS/AMIGABASIC.** Quels sont les paramètres à transmettre lorsque l'on utilise l'instruction AREA ? Quelle est l'exacte formulation d'une séquence ESC ? Vous trouvez immédiatement une solution rapide et concise à ce type de problèmes en évitant de perdre un temps précieux lors de vos développements. Réf. GL 123. 149 F.



**LE GRAND LIVRE DE L'AMIGABASIC.** Plein d'astuces pour obtenir la création d'effets sonores spectaculaires, gérer les images Graphicart, les fichiers sur disque, les fenêtres, les graphismes commerciaux et même l'animation d'images. Une foule de programmes exemples, des informations précieuses qui déculpèrent votre efficacité en Basic. Réf. ML 504. 249 F. Réf. ML 604. 349 F avec la disquette.



L'ÉNERGIE MICRO

EDITIONS MICRO APPLICATION



REF.	DESCRIPTION	QUANTITÉ	PRIX	Mont.	Code postal
PREP. EXPOS. 201	1987				
TOTAL TTC					
Signature					

Membre C.O.P.P. (C.O.P.P. = Club des Oubliés du Programme)
   
 Date de livraison : \_\_\_\_\_
   
**EDITIONS MICRO APPLICATION**
  
 58 Rue de la République - 75001 Paris (1) 0 20 70 32 24
   
 Tél. 01 42 96 11 00 - 01 42 96 11 01
   
 Siège Social : 100 Avenue de la République - 93000 La Plaine St-Denis
   
 Dépôt légal : 1987 - 100 Avenue de la République - 93000 La Plaine St-Denis
   
 Imprimé en France - 100 Avenue de la République - 93000 La Plaine St-Denis
   
 N° de dépôt : 1987 - 100 Avenue de la République - 93000 La Plaine St-Denis

pour vous : **Turbo**. Ce sera sûrement un Top du mois dans le prochain numéro : il s'agit d'une course de voiture vue de dessus, mais qui est surtout prétexte à un duel acharné entre les différents concurrents. Vous pouvez jouer des grenades sur la route, des flaqueaux d'huile, etc. En plus, on peut jouer à deux, chacun occupant alors une partie de l'écran. La réalisation est honnête, sans plus, mais le soft est vraiment supérieur à jouer. Encore un soft qui n'est pas prêt de sortir sur ce ST de mes deux... Tout comme, d'ailleurs, **Battle Chess**, un jeu d'échecs extraordinaire signé **Electronic Arts** ! Lui, il est en Top du mois dans le présent numéro. Il est et il est fabuleux. C'est un spectacle extraordinaire, comme on en a rarement vu sur un micro ! En tout cas, pas sur ST...

**Zythoun** : Restez courtois, docteur, je vous en pris. Nous sommes ici entre gentlemen.

**Prof ST** : Quand je pense que les amigâtes nous rabotent les oreilles avec **Battle Chess**. Tsss... C'est peut-être très beau mais ça joue comme un pied (comme un commodoriste ?). **Nexus**, sur ST, on a **Sargon 3** qui est sûrement le meilleur programme d'échecs sur micro.

**Moulinex** : Ces jeux sont tout de même assez sérieux, non ?

**Prof ST** : Dans le genre "sérieux" (je met

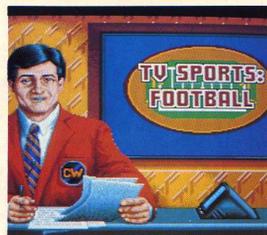


**Sargon III**, sur ST ▲

à flipper adapté du célèbre hit de **Sega**. Plus sophistiqué, **TV Sport Football**, de **Cinemaware**. Il s'agit d'un foot assez particulier puisque vu entièrement à la télévision. Connaissant le goût de l'éditeur pour le grandiose, on imagine déjà les pom-pom girls (scènes de majorettes ricaines) et la foule en liesse ! Quant à l'aventure pure, elle est dignement représentée par **Level 9** avec **Lancelot**. L'arrière-voisiné, ce jeu d'aventure "classique" (textes et dessins) se passe à l'époque du roi Arthur, rendu célèbre par le cycle de la Table Ronde. Toujours chez **Level 9**, **Ingrid's Back**, une aventure pleine de grâmes et de fées.

**Docteur Amiga** : Stop ! Laissez-moi parler. Au lieu de nous farcir avec vos petits jeux minables, moi je peux vous montrer des softs vraiment extraordinaires. Par exemple, saviez-vous que **Daley Thomson Olympic Challenge**, édité par

**Ocean**, dont nous vous parlions en exclusivité la semaine dernière, est d'ores et déjà disponible sur Amiga et pas encore sur ST ? Et cette fois-ci, **Ocean** nous gâte vraiment avec un soft carrément fabuleux. D'accord, il faut aimer les jeux de sports, mais dans ce cas-là, c'est vraiment génial. Et tenez-vous bien, on ne joue que sur des images digitalisées ! C'est carrément du jamais vu : un must pour tous les possesseurs d'Amiga qui aiment les jeux d'arcade. D'ailleurs, plutôt que de vous en faire une tartine, j'arrête là pour vous laisser voir



**TV Sport Football**, sur ST ▲

le plus possible de photos d'écrans. Ah si, [à quand même un reproche à faire aux concepteurs du jeu : on ne peut pas jouer aux dix épreuves à tous les coups. Autrement dit, si vous faites une mauvaise performance dans une épreuve, le jeu s'arrête. Alors moi, je n'ai pas

▼ **Lancelot**, sur ST



The cowardly Sir of Squire Lancelot rode east and was wading through a ford. Though the river was wide, it ran swiftly here. Lancelot could see the Black Knight.  
The Black Knight sat straight and proud upon his horse and challenged Lancelot. "Squire, if you can pass this my squire with my permission. You must give your word before you may cross this ford."  
(Who?)



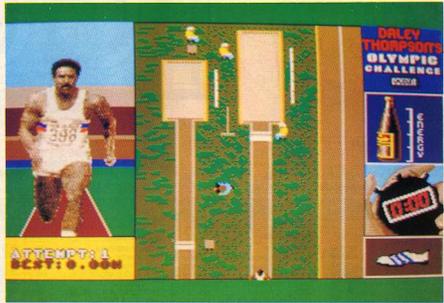
**Maxi Bourse**, sur ST ▲

encore réussi à dépasser le saut en hauteur. D'ailleurs, j'ai un problème à ce niveau-là et je lance un appel désespéré : comment fait-on pour passer une hauteur ? Même au plus bas, j'échoue lamentablement. Et comme la notice est dans un français matiné de poètes serbato-croato extrêmement clair, je ne peux rien faire. Si quelqu'un m'envoie un tuyau efficace, il aura droit à ma reconnaissance personnelle et même, ô bonheurs, à ma photo dédiée !

**Prof ST** : Ben on n'est pas prêt de recevoir des réponses...

**Docteur Amiga** : Suffit ! Je conclus sur **Daley Thomson** en précisant que c'est, à mon avis, un des deux ou trois meilleurs jeux d'arcade de l'Amiga depuis sa création. Il est vrai que la partie musique n'est pas terrible. Mais les graphismes...

**Time Scanner**, sur ST ▼



▲ **Daley Thomson Olympic Challenge**, sur Amiga

**Prof ST** : Ah oui, les qualités graphiques de l'Amiga. C'est vrai... sur les démos ! Moi, je vous propose **Shéhérazade** (titre provisoire), qui bénéficiera de graphismes 512 couleurs. Pour la petite histoire, il paraît que c'est la graphiste du Manoir de Mortevielle qui les a réalisés de sa blanche main. Toujours dans le genre graphismes d'enter, **Upgrade** nous annonce une nouvelle version de **Cyber Studio**, franchise s'il vous plaît. Pour réaliser des écrans animés en 3D, je ne connais rien de plus efficace.

Bien entendu, doc Amiga va m'obje-cter que le scrolling Amiga, c'est autre chose ; qu'il jette donc un œil sur **Jug de Micro-deal** ou sur **Outland**, tous deux pourvus d'un scrolling bidirectionnel avec effet de paralaxe.

**Moulinex** : On dirait que le vent tourne !

**Docteur Amiga** : Piff. Il me semble que vous n'êtes pas terriblement objectif, monsieur Moulinex. C'est vrai que, de temps en temps, on a un soft presque aussi bon sur ST que sur Amiga, mais c'est toujours rare. Ce qui est plus dommage, c'est que les éditeurs n'exploitent pas systématiquement les capacités de



**Paranoia**, sur ST ▲

des guillemets parce qu'on fait, on s'y amuse tout de même beaucoup), il y a **Maxi Bourse** de **Core Soft**, d'après le célèbre jeu de table récemment traduit et vendu en Chine ! Mais si vous voulez de l'amusement pur, je peux vous proposer **Time Scanner**, d'**Activision**,

**ED'EN COMPUTER**  
102 avenue du general Michel Bizot - 75012 PARIS  
DEPOT-VENTE - OCCASION - NEUF  
REPARATIONS 3 JOURS  
MICROS TOUTES MARQUES

ATARI	AMIGA
Atari 520S TF..... 3490 F	Amiga 500..... 4450 F
Atari 1040STF..... 4490 F	Amiga 500+1084..... 6990 F
Avec Ecran (Monochrome)	Ent 1086A sup. 3250 F
520S TF..... 4980 F	Amiga 2000..... 11490 F
1040STF..... 5990 F	Amiga 2000+1084..... 14590 F
Avec écran couleur 1425	Lecteur 35 ext..... 1390 F
520S TF..... 5490 F	Star LC10..... 2990 F
1040STF..... 7490 F	Star LC 10 coul..... 2950 F
	Disquettes 3.5 dtf/ dd: 99 F

**BONUS ED'EN**  
Rebuteurs, cadeaux 1 Tapis Souris, des Disquettes, des Programmes, un joystick et un service après-vente hors du commun, sans s'enfermer qui ce soit. Nous vous attendons. Credit Carte bleue. Reprise possible

**TEL: 43.42.22.50**  
METRO: MICHEL BIZOT de 10R à 12H et 14H à 19H

# COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

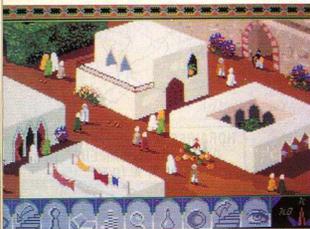
**COCONUT ÉTOILE**  
11, avenue de la Grande-Armée  
75016 PARIS ☎ 43.65.26.78  
Métro Argentine (Face la Laiterie)

**COCONUT**  
13, boulevard Voltaire  
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00  
Métro Oberkampf

**COCONUT MONTPELLIER**  
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS  
34000 MONTPELLIER ☎ 67.58.58.88  
(E.FEMME - L.FUNDAI)

**HORAIRES D'OUVERTURE**  
DU LUNDI AU SAMEDI  
DE 10 H A 19 H

AMSTRAD CPC		COMMODORE 64		SPECTRUM		PC 1512 & COMPATIBLES		ATARI 520/1040 STF		AMIGA		APPLE 2		CONSOLE SEGA		CONSOLE NINTENDO		MATÉRIEL			
<b>COMPLIATIONS</b> C/D		<b>COMPLIATIONS</b> C/D		<b>COMPLIATIONS</b> C/D		<b>COMPLIATIONS</b> C/D		<b>COMPLIATIONS</b> C/D		<b>COMPLIATIONS</b> C/D		<b>COMPLIATIONS</b> C/D		<b>COMPLIATIONS</b> C/D		<b>COMPLIATIONS</b> C/D		<b>COMPLIATIONS</b> C/D		<b>COMPLIATIONS</b> C/D	
TATO COIN PO	139/159	TATO COIN PO	129/169	LEADERBOARD PAR 3	175	ALTERNATIVE REALITY	195	ALBEDO	195	ALBEDO	195	BARO'S TALE	250	CONSOLE SEGA		CONSOLE DE BASE		ATARI ST			
GO SILVER BRONZE	149/159	GO SILVER BRONZE	149/159	TATO COIN OP	175	ALPHO II	225	ALICE	225	ALICE	225	BARO'S TALE 2	250	HAND ON		CONSOLE NINTENDO		520 ST		3480	
LEADERBOARD PAR 3	145/175	LEADERBOARD PAR 4	145/175	TOP COLLECTION	175	ALBU III	275	ALICE ARMY MOVES	185	ALBU III	275	BARO'S TALE 3	250	SAFER MARIO BROS		CONSOLE NINTENDO		520 ST MONTEUR MOND.		3480	
KARATE ACE	119/175	KARATE ACE	119/175	LES GANTS D'ARCADE	120	ALBU IV	305	BATTLE CHECK	185	ALBU IV	305	COLORIA CONQUEST	250	2 MANETTES DE JEUX		CONSOLE DE JEUX		520 ST MONTEUR SC1425		3480	
COLLECTION KUNAMI	119/180	COLLECTION KUNAMI	119/180	LES GANTS D'ARCADE	120	ALBU V	335	BOMBARD & CO	185	ALBU V	335	COLORIA CONQUEST 2	250	CABLE PERITEL	900	CONSOLE DE JEUX		520 ST MONTEUR SC1425		3480	
TOP COLLECTION	189/145	ARCADE ACTION	110/180	LES TRESSORS D'U.S. GOLD	110	ARRAKANO	225	BOMBARD 2	185	ARRAKANO	225	COLONIA COLONY	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
LES GANTS D'ARCADE	119/180	ARCADE ACTION	110/180	LES TRESSORS D'U.S. GOLD	110	ARRAKANO	225	BOMBARD 3	185	ARRAKANO	225	COLONIA COLONY 2	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
GAME SET & MATCH	129/180	ARCADE ACTION	110/180	LES TRESSORS D'U.S. GOLD	110	ARRAKANO	225	BOMBARD 4	185	ARRAKANO	225	COLONIA COLONY 3	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
GOLD HIT'S 3	119/180	TOP SET COLLECTION	199/145	GAME SET & MATCH	149	ARCADE ACTION	110/180	BOMBARD 5	185	ARCADE ACTION	110/180	COLONIA COLONY 4	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
GAME SET & MATCH	129/180	TOP SET COLLECTION	199/145	GAME SET & MATCH	149	ARCADE ACTION	110/180	BOMBARD 6	185	ARCADE ACTION	110/180	COLONIA COLONY 5	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
GOLD HIT'S 3	119/180	TOP SET COLLECTION	199/145	GAME SET & MATCH	149	ARCADE ACTION	110/180	BOMBARD 7	185	ARCADE ACTION	110/180	COLONIA COLONY 6	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
GAME SET & MATCH	129/180	TOP SET COLLECTION	199/145	GAME SET & MATCH	149	ARCADE ACTION	110/180	BOMBARD 8	185	ARCADE ACTION	110/180	COLONIA COLONY 7	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
ALBUM EPTV	89/140	ALBUM EPTV	89/140	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
8 PACK VOL. 3	95/145	8 PACK VOL. 3	95/145	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95/145	POWER CARTRIDGE	470 K	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
ARTICFOX	145/185	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
ARCADE 2	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
A.T.F.	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BANAN	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BARBARIAN 2	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BANIC COMMAND	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BARO'S TALE	145/195	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BANIC COMMAND	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BIGGEST BOBBLE	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BASKET MASTER	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BIGGEST BOBBLE	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BASKET MASTER	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BIGGEST BOBBLE	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BASKET MASTER	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BIGGEST BOBBLE	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BASKET MASTER	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BIGGEST BOBBLE	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BASKET MASTER	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BIGGEST BOBBLE	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BASKET MASTER	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BIGGEST BOBBLE	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BASKET MASTER	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BIGGEST BOBBLE	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BASKET MASTER	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BIGGEST BOBBLE	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BASKET MASTER	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BIGGEST BOBBLE	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BASKET MASTER	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BIGGEST BOBBLE	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BASKET MASTER	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BIGGEST BOBBLE	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BASKET MASTER	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BIGGEST BOBBLE	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BASKET MASTER	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BIGGEST BOBBLE	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BASKET MASTER	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BIGGEST BOBBLE	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BASKET MASTER	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BIGGEST BOBBLE	89/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	720	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BARON COMMAND	245	BOBBY BURNS	185	BARON COMMAND	245	DECESSION IN THE DESERT	250			CONSOLE DE BASE		1040 ST MONTEUR MOND.		3480	
BASKET MASTER	89/145																				



Shéhérazade, sur ST ▲

Par exemple, je regrette de le dire, l'Arche du capitaine Blood.

Zythoun : Comment, l'Arche du capitaine Blood est sorti sur Amiga ?

Moulinex : Et vous ne le disiez pas !

Prof ST : Pff...

Docteur Amiga : **Ere Informatique** a fait un grand jeu, OK. La version Amiga est plus riche que la version ST, OK. Simplement, au niveau technique, c'est le même jeu. Les graphismes n'ont pas été

Virus, sur Amiga ▼



Cyber Paint, sur ST ▲

vous comprendre quelque chose aux élaborations de cet animal même pas savant ? Laissez-moi plutôt vous parler de **Gosh'n Goblins**, le super hit d'Elite qui vient enfin d'être adapté sur 16 bits ! Les deux versions, ST et Amiga, semblent quasiment finies, mais pour de stupides raisons de marketing, il semblerait que la version ST soit la première à sortir. Une chose est sûre en tout cas, depuis le temps qu'on attend cette version, elle a intérêt à être bonne ! Tout ce



Gosh'n Goblins, sur Amiga ▲

que je peux vous proposer, ce n'est malheureusement que des photos d'écrans. Elles ont l'air superbes, mais j'attendrais de voir le jeu avant de me prononcer définitivement.

Prof ST : Ah bien sûr, c'est facile, ça...

Docteur Amiga : Faire taire immédiatement cet avaleur d'octets où je ne réponds plus de moi. Tant de mauvaise foi réunie en une seule personne, c'est trop, il va finir par avoir une indigestion...

Prof ST : En tout cas, toi, tu ne risques pas d'être étouffé par les logiciels, je maintiens qu'il sort toujours plus de softs sur ST que sur Amiga.

Docteur Amiga : Mouais. C'est encore un peu vrai mais à mon avis, nous vivons les derniers mois de cette situation. Tous les éditeurs s'y mettent. Tenez, regardez **Microids** ! Ils développent un jeu de Quads superbe. **Iron Truckers**, et bien sûr, ils le font d'abord sur Amiga. Ensuite, ils feront une adaptation comme ils peuvent sur ST. Parce que très franchement, l'Amiga 500 vaut à peine 1000 F de plus que le 520 ST, alors qu'il est au moins deux fois plus performant.

Moulinex : Je ne suis pas tout à fait d'accord avec vous. C'est vrai que, en théorie, l'Amiga est plus performant que le ST, mais la différence entre les machines doit plutôt se mesurer au niveau des programmes disponibles.

Zythoun : Ce n'est pas entièrement étonné, il faut le reconnaître.

Prof ST : Merci de votre soutien.

Docteur Amiga : Oui, je sais bien que tout le monde est contre moi, ici. Personne ne m'aime. Amis lecteurs fans d'Amiga, ne me laissez tomber, soutenez-moi. Envoyez-moi des cartes postales, des lettres, des cadeaux, bref, ce que vous voulez pour prouver que vous m'aimez. Le prof ST en sera vert de rage, comme d'habitude.

Prof ST : Eh bien, puisque c'est comme ça, je demande à tous les fans d'Atari de me soutenir également. Comme ça, on pourra collectivement voir lequel d'entre nous est le populaire.

Moulinex : Si vous voulez désigner le vainqueur du duel, écrivez à : **Micro News, Le duel, 20 passage de la Bonne Graine, 75011 Paris.**

Zythoun : Ceci étant dit, j'aimerais bien avoir encore quelque nouveauté. Après tout, c'est pour ça que les lecteurs lisent ce dossier.

Prof ST : D'accord, je commence. Chez **Taito**, l'adaptation du célèbre jeu d'arcade **Guerrilla War**, pas mal adapté d'ailleurs. Bon, le jeu n'est pas extraordinaire.

Un jeu d'arcade pas mal, complètement pompé sur Ikari Warriors (scrolling vertical, jeu à deux simultanément, grenades, etc), mais qui n'en reste pas plus maniable que celui-ci. On peut, éventuellement, se laisser tenter.



Ingrid's Back, sur ST ▲

Moulinex : Alors, doc, vous avez quel-que chose à répondre.

Docteur Amiga : Facile... Je peux vous dire qu'après ce que je vais vous montrer, ce prof à la gomme va se cacher tellement il aura honte. Je veux parler de **Crime Town**, édité et programmé par des Italiens. Un logiciel dont la présentation est absolument extraordinaire. C'est

Persian Gulf, sur Amiga ▼



Persian Gulf, sur Amiga ▼ ▲



un des plus beaux trucs que j'ai jamais vus. Non seulement les graphismes sont fabuleux (et encore, le mot est faible) mais, en plus, ils ont une touche bien particulière, une personnalité qui les rend dignes des plus grands illustrateurs professionnels de science-fiction. Les musiques et les bruitages sont à la hauteur, c'est tout dire. Mais le plus original et le plus impressionnant, c'est qu'il y a une véritable mise en scène dans le soft, un peu comme dans un film. Les séquences se succèdent les unes aux autres dans un rythme d'aller et surtout

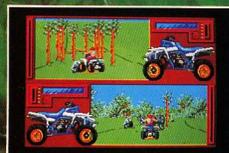
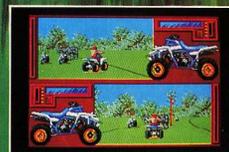
avec une grande intelligence : on a, de temps en temps, des gros plans, qui altèrent avec des vues générales.

Quant au jeu lui-même, il mêle héroïc-fantasy et S.F. dans un univers glaçant très proche, par exemple, de celui de



**Cette fois, Vous êtes le gibier...!**

# IRON TRACKERS



**MICROIDS**  
81, rue de la Procession - 92600 Rueil Malmaison  
Tél. : 47 92 00 18 - Telex : 631 748 F

CATALOGUE GRATUIT  
NOM .....  
PRÉNOM .....  
ADRESSE .....  
ORDINATEUR .....  
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.



# PÉPÉ RÉTRO ET LES MICRO-DINOSAURES

PLACE AU TROISIÈME AGE !

Ladies and gentlemen, please welcome Pépé Rétro ! Il a tout vu, il a tout fait : les trois premiers condamnés à la prison le 19 décembre 85, la pénurie de disquettes 3 pouces à la même époque, le rachat de Sinclair par Amstrad en avril 86, le premier compatible PC à moins de 5000 F en mai 86, le premier CPC 464 interdit de Sibob et présenté dans le hall du RER, les importations sauvages de l'Oric Atmos, les fulgurantes carrières de l'Aquarius, VU 5000 et autres Squalo et Alice, les premiers Thomson à claviers "confiture", le Spectrum Plus qui perdait ses touches quand on le retournaît et le premier Macintosh qui perdait ses circuits lorsqu'il chauffait, le MSX qui devait conquérir l'Europe, le TI 99 à 1290 F mais dont le lecteur de disquettes coûtait 8000 F, l'Adam qui est passé de 9900 F à 1990 F en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire ! N'en jetez plus, la micro est pleine, ceux qui ne l'ont pas vécu ne le croiront jamais !

**Micro News :** Alors Pépé, ça boume ? Toujours bon pied, bon œil ?  
**Pépé Rétro :** Pour sûr mon gars, c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleurs soupes !  
**Micro News :** C'était quoi au juste, cet ordinateur Adam ?  
**Pépé Rétro :** C'était assez spécial, pour le moins, puisqu'il s'agissait d'un ordinateur dont le principal intérêt était, vu le prix de 9900 F, l'imprimante à moquette livrée avec. Ça matériel présentait donc un intérêt avant tout professionnel, mais il y avait une petite particularité : l'Adam ne pouvait pas fonctionner sans la console de jeux Colecovision, sur laquelle il se branchait. Un peu comme si les compatibles PC ou le Macintosh devaient, pour fonctionner, se brancher sur la console Nintendo. Ça fait sérieux dans une entreprise... Il y avait aussi une autre surprise : le Basic n'était pas résident, mais stocké sur cassette. Or, cette

cassette s'éjectait si on la posait sur l'unité centrale ! L'Adam était donc une splendide réussite pour le rayon des farces et attrapes. Seul le prix laissait un peu à désirer... Sur le marché de la micro par contre, le plantage fut aussi rapide que colossal. Inutile de préciser que ceux qui avaient déboursé un million de centimes, pour une machine difficilement revendable à 1000 F trois semaines plus tard, étaient très mécontents ! Un revendeur parisien qui avait acheté un gros stock ferma boutique peu après.

C'est pour ça que je ne suis plus tout jeune, mon p'tit gars. Si tu avais vécu tout ça, tu ne serais pas aussi guillard !  
**Micro News :** Je n'en doute pas. Mais il ne reste aucun, de ces micros vénérables qui ont fait la guerre ?

**Pépé Rétro :** Attention, jeune voyou, on n'est plus tout jeune mais on se porte encore bien, mieux parfois que les jeunes ordinateurs blanc-bec ! Par exemple, le ZX Spectrum est devenu, en Angleterre, une véritable institution. Cet ordinateur y est encore aujourd'hui l'ordinateur le plus vendu, très loin devant l'Atari ST et l'Amiga. En fin août 88, le pourcentage de jeux vendus sur Spectrum atteignait 44% contre 3,1% sur ST et 1,5% sur Amiga (C64 : 23,6%, Amstrad CPC : 19,5%). Voilà pourquoi tous les éditeurs anglais sortent d'abord leurs titres sur Spectrum. Robin Bird, par exemple, a sorti Carriag Command sur ST et Spectrum... En France, je dois bien le dire, la situation est moins brillante, et des éditeurs comme US Gold n'importent que très peu de titres de leur catalogue Spectrum, pourtant riche.

**Micro News :** Là, vous m'en bouchez un coin, Pépé...  
**Pépé Rétro :** Ce n'est qu'un début ! Tiens, je te donne un autre exemple... Si je te parle de la console video Atari VCS 2600, tu ricanes ? Tu as tort : il s'en vend encore 20.000 par an en France ! Et il y en a 12 millions d'exemplaires dans le monde entier...

De telle sorte qu'une trentaine de nouvelles cartouches vont sortir cet hiver, comme Decathlon, California Games, Commando, Summer Games, dont je le reparlerai l'an attendant, tu dois savoir

HOPITAL SILENCE

qu'une centaine de titres sont encore disponibles chez DPMF, le principal importeur (tél. : 46.30.99.06). Et pour les vieux fans de la Mattel ou de la Coleco, il y a toujours des cartouches à débiter dans le temple incanté de la console de jeux, 2010 Electronics...  
**Micro News :** C'est bien tout ça, Pépé... Mais tu n'as pas quelques nouveautés à nous annoncer ?  
**Pépé Rétro :** Pour sûr, Bill, et de la petite bricole ! Une toute de programmes sur Spectrum : un coffret d'enfer pour commencer, Leader Board Par 3, ou



**Console Atari 2600** ▲ le plus beau, le total, le définitif coffret Ultimate, The Collected Works. 11 jeux, tu es bien entendu, j'ai passé du bon temps de fils grandioses, dont je ne donne juste la liste, histoire de te faire saliver : Alien 8, Jelpac, PPSST, Aïc Atac, Lunar Jetman, Cookie, Tranz-Am, Knight Lore, Nightshade, Gunflight, Sobro, Wulf... D'accord, c'est pas du très neuf, mais des jeux comme ça, je n'en ai plus vu depuis un bon moment !  
**Micro News :** C'est bien, Pépé... Tu es encore du neuf ?  
**Pépé Rétro :** Oui. Une nouvelle console Atari, la console XE !  
**Micro News :** Nouvelle ? Là je l'arrête tout de suite. Elle a ou moins deux ans...  
**Pépé Rétro :** Renseigné, le petit. Oui, mais ils la distribuent en France seulement maintenant. Presqu'une nouveauté, quoi ! Remarque, pour être franc, j'ai été drôlement déçu. Parce que comparée aux consoles Nintendo et Sega, elle est plutôt dépassée. Ah, les Japs ont gagné... Certes, l'esthétique de la console est très belle, ligne effilée, carrosserie grise avec des touches de couleur pastel, bravo, la conception est astucieuse aussi. Si vous achetez l'extension XE, vous accrochez un clavier très correct à la console, et vous la transformez en un véritable ordinateur Atari 130e XE, avec un lecteur-enregistreur de cassettes en plus.  
**Pépé Rétro :** C'est ce qu'on appelle faire du vieux avec du vieux...  
**Pépé Rétro :** Ne sois pas insolent avec Atari, mon petit ! Qu'est-ce que tu veux,

gardes hargneux, ascenseurs pas très dociles, et tout le loutin.

**Fruit Machine,** un petit pas cher pour les radins, une simulation de jeu de pocket bien faite. A rentabiliser en faisant jouer ses amis ou vrai gagnon.

**BMX Simulator,** encore pour les radins, une course de trial sur anneau court, avec bosses, sables, flaques d'eau, et adversaires pas à vous défoncer les pneus.

Enfin, je t'achève avec le plus beau, le total, le définitif coffret Ultimate, The Collected Works. 11 jeux, tu es bien entendu, j'ai passé du bon temps de fils grandioses, dont je ne donne juste la liste, histoire de te faire saliver : Alien 8, Jelpac, PPSST, Aïc Atac, Lunar Jetman, Cookie, Tranz-Am, Knight Lore, Nightshade, Gunflight, Sobro, Wulf...

ils font leur maximum... A part ça, la boîte de base est classique, joystick, pistolet pour les jeux de tir, et connexion péri, comme l'exige la technique moderne.

Le graphisme est plus triste. Du niveau de la console Coleco, pas plus. Et les couleurs ont même parfois tendance à manquer. Côté jeux, pas de délire non plus. Missile Command incorporé : même pour un vieux comme moi, c'est du réchauffé. Bug Hunt, un jeu de tir pour le pistolet. Des insectes, ou bugs, se multiplient sur un circuit imprimé et il faut les dégommer au plus vite. La précision du pistolet est bonne, mais le jeu est atrocement répétitif. Et cette couleur d'écran toute verdâtre ? Pourquoi ?

**Micro News :** Rien d'autre, Pépé ?  
**Pépé Rétro :** Si. Avec l'extension XE, tu es Flight Simulator en cartouche, inclus dans la boîte. Là, chapeau bas. Le programme date, mais il est toujours parfait excellent, prodigieux. J'y ai déjà passé des heures. Et j'espère vivre assez vieux pour réussir un jour à atterrir correctement...



**Console Atari XE** ▲  
**Micro News :** Mouvais... Et l'Oric, et l'Atmos, et le 800 XL ? Tu n'as rien à nous révéler ? Un scoop, Pépé ?  
**Pépé Rétro :** Mollo, mon petit gars. Ce sera pour la prochaine fois. A mon âge, faut pas que je me fatigue trop. Tiens, j'aurais bien un p'tit coup de gnôle avec un biscuit, t'as point ça, mon gars ? Et puis après, j'irai me coucher...  
**Micro News :** Voilà Pépé, un verre bien rempli et des biscuits !  
**Pépé Rétro :** Ah merci mon gars, le Bon Dieu te le rendra. (Stups, stups...)
 

Jean-Michel Berté  
Jean-Michel Maman



Where Times Stood Still ▲

SORTEZ VOS CARTES VERMEIL



# BLANCHE-FESSE ET LES SEPT BUGS



## Blanche-Fesse s'initie à l'informatique. Cette fois-ci, plus que jamais... ELLE VOIT DES BITS PARTOUT !

**Blanche-Fesse :** Tu serais capable de me mettre sur l'ordinateur ?  
**Le main Screen :** Ben oui, avec un tabouret pour me rehausser, ça devrait pouvoir se faire.

**Blanche-Fesse :** Arrête, pauvre obsédé ! Je veux dire : pourrais-tu le débrouiller pour qu'on me voit sur l'écran de l'ordinateur ?

**Le main Screen :** Ah... le mettre en dessin. Oui, bien sûr.

**Blanche-Fesse :** Tu voudrais bien ?

**Le main Screen :** Oui, mais à une seule condition. Je ne te dessinerai dans l'ordinateur que si tu le vois à poil !

**Blanche-Fesse :** Il est fait, ce nain... Mais bon, d'accord, moi ça ne me gêne pas. Attention : pas touche ! Oh, j'y pense... Estu sûr que je serai aussi belle qu'en vrai ?

**Le main Screen :** Ça dépend de l'ordinateur. Moi, je dessine comme un dieu.

**Blanche-Fesse :** Et pourquoi ça dépend de l'ordinateur ?

**Le main Screen :** Parce que certains ont de meilleures capacités d'affichage que d'autres. Un écran de micro, c'est com-

posé de milliers de points, ou pixels. Ils forment une grille invisible sur l'écran. Plus les points sont nombreux, plus la grille est fine, plus l'image est bonne. Un bon mode d'affichage, cela fait en moyenne 640 points (en horizontal) sur 400 points (en vertical).

**Blanche-Fesse :** Et tous les ordinateurs ont ça ?

**Le main Screen :** Oui, quasiment, et certains ont même une meilleure résolution. Mais ce qui compte alors, c'est le nombre de couleurs affichables simultanément. Parce qu'il ne suffit pas d'annoncer quinze millions de nuances de couleurs, il faut savoir combien de couleurs différentes peuvent être présentes au même moment sur l'écran. Et s'il n'y en a que deux, on a du noir et blanc...

**Blanche-Fesse :** Oh non... Je veux qu'on voit la couleur de ma peau...

**Le main Screen :** Oui, oui ! Le rose tendre de tes petites fesses ! [Note de la rédaction : il fallait le préciser, les fesses de Blanche-Fesse ne sont pas blanches, c'était juste pour le jeu de mot.]

**Blanche-Fesse :** Du calme, nabot lubrique ! Et j'espère que tu as un maximum de couleurs pour moi ?

**Le main Screen :** Doucement... Tout dépend de la mémoire de la bécane. Car tout écran est toujours mémorisé dans la mémoire du micro.

Chaque point, chaque pixel est stocké en mémoire ! Tu peux faire le calcul. 640 points sur 400, cela fait 256 000 points ou bits. Pour chacun, l'ordinateur doit savoir en permanence sa couleur. Et plus il y a de couleurs, plus il lui faut de mémoire pour le savoir.

**Blanche-Fesse :** Je ne comprends rien. Tu cherches à m'embrouiller. Je ne me débabiliterai pas sans commentaire !

**Le main Screen :** Ok. Je t'ai déjà parlé des "bits"



dans le dernier numéro de l'excellent Micro News. Dans un bit, unité minimale d'information, on peut stocker un 0 ou un 1, pas plus. Eh bien, si tu as un affichage noir-et-blanc, il suffira d'un bit pour stocker chaque pixel. I voudra dire blanc (allumé), 0 voudra dire noir (éteint). Moralité : il faudra 256 000 bits pour stocker notre écran noir-et-blanc de 640 pixels sur 400.

**Blanche-Fesse :** Je comprends. Le main Screen : Tant mieux. Alors enlève ta robe pour me donner du courage. [Blanche-Fesse enlève sa robe. Mais elle porte dessous un jupon et un tricot de corps Danart.]

**Le main Screen :** Oh ouh ! Bon bon, je continue ! Imaginons maintenant que nous ayons un écran à 4 couleurs. Il faudra 2 bits pour stocker la couleur de chaque pixel. Couleur 1 : 0 dans le premier bit, 0 dans le second. Couleur 2 : 0 dans le premier bit, 1 dans le second. Cou-



leur 3 : 1 et 1. Couleur 4 : 1 et 0. Moralité : il faudra 512 000 bits pour stocker notre écran 4 couleurs, le double du précédent. Maintenant, enlève ton jupon !

**Blanche-Fesse :** D'accord, nain salace ! [Elle porte dessous des porte-jarretelles en laine d'Ecosse]

**Le main Screen :** Damned ! Je continue... Disons que nous voulons 16 couleurs. Eh bien, il faudra 4 bits... euh, 4 bits pour stocker la couleur de chaque pixel. Croyez-moi sur parole, je n'ai pas le courage de vous faire la démonstration avec les 0 et les 1 ! Moralité [si l'on peut dire...] il faudra 1 024 000 bits pour stocker notre écran 16 couleurs de 640 pixels sur 400. Balance-moi ce Danart !

**Blanche-Fesse :** D'accord, avorton gluant !

**Le main Screen :** Nandedji ! Crénon, la belle femelle ! Bon, je continue mais j'ai du mérite. Imaginons que nous voulons un écran de 3228 couleurs...

**Blanche-Fesse :** Arrête, ça suffit, on a compris ! Parle en clair maintenant !

**Le main Screen :** Bon. Un octet contient 8 bits. En 4 couleurs, notre écran occupe 128 000 octets, soit 128 K de mémoire. En 16 couleurs, il occupe 256 K. Bref, c'est beaucoup. Les constructeurs diminuent ces chiffres avec des Ram vidéo (circuits et méthodes spéciales pour l'affichage) et des méthodes de "compactage" diverses.

Mais en fait, ce qu'il faut retenir, c'est que plus un micro a de mémoire et de ram vidéo, et un microprocesseur spécialement affecté à l'affichage, plus ses écrans seront beaux. A poil tout de suite !

**Blanche-Fesse :** Du calme, nain vicelard ! On m'a aussi parlé de sprites. Qu'est-ce que c'est ? Une boisson pour micros ?

**Le main Screen :** Main non, ma pauvre... Ce sont de petits objets, ou personnages, qu'on peut déplacer librement sur l'écran. Ils ne modifient pas le décor sur lequel ils passent. Comment ? Parce qu'ils ne sont pas stockés dans la mémoire-écran, mais dans la mémoire générale de l'ordinateur. Ainsi, pour simplifier, ils ont seulement l'air de se déplacer sur l'écran, mais en fait tout se passe en Ram. Si bien que l'affichage (le fond de l'écran) n'est pas vraiment modifié, et qu'on gâche en souplesse et en rapidité d'animation...

**Blanche-Fesse :** Et comment fait-on pour qu'ils marchent, ou sautent ?

**Le main Screen :** Facile. On fait alterner rapidement, au même endroit, plusieurs sprites très légèrement modifiés. C'est le

principe de la lanterne magique. Par exemple, pour faire marcher un personnage, on affiche d'abord, pendant un dixième de seconde, un sprite où ses jambes sont réunies. Puis aussitôt un autre sprite où ses jambes sont un peu plus écartées. Puis encore un autre sprite où ses jambes sont très écartées. Tiens, à ce sujet, nous pourrions passer à une démonstration de travaux pratiques qui te permettrait de bien saisir tout l'ampleur du phénomène...

**Blanche-Fesse :** Excellente idée ! Mais tu ne peux pas tout faire à la fois, ça te fatiguerait trop, c'est fragile ces petites choses là... Oh ouh, Prince Chargeant !

Le Prince Chargeant : Oui voilà, j'arrive. Prestation hors-pair, qualité du service, maison de confiance et de renommée...

**Blanche-Fesse :** Toujours aussi vantard... Heureusement que tu es quelques quolibets cachés... Viens un peu par ici, j'ai besoin d'une bonne leçon. Toi Screen, pendant ce temps, explique-moi donc ce qu'est un langage de programmation...

**Le main Screen :** [évanouit] Cass ! C'est encore moi le dindon, c'en est trop.

J.-M. Berté/J.-M. Maman





# LA CONFÉRENCE D'ABONDOS

**Dans le monde de l'informatique professionnelle, deux mois généralement chargés en nouveautés. Heureusement, le professeur Abondos est là : il n'a pas arrêté de courir de salons en expos et de shows en démonstrations. En plus, il a fait tout ça pour vous ! Mais n'attendons pas plus longtemps. Messdames, messieurs, voici le professeur Abondos...**

Abondos : Merci, merci... Vraiment, ce n'est pas la peine !

Micro News : Si, si, je vous en prie, c'est la moindre des choses.

Abondos : Bon, si vous insistez... Il faut dire que j'ai beaucoup voyagé, ces derniers temps. D'abord, je suis allé à Londres, au PC Show voir les **nouveaux Amstrad compatibles PC**, la série des PC 2000 qui comprend le 2086, guère intéressant par rapport au 1040 : il possède le mode VGA, mais son micro-processeur 8086 talentif beaucoup de préparations d'affaires. Ensuite, vous lui préférez le 2286, avec un 80286, qui est lui parfaitement à l'aise pour manier le VGA. Et avec le 80386 du PC 2386, c'est carrément le paradis. D'ailleurs... savez-vous qu'Intel avait annoncé le 80486 ? Quand on voit la puissance du 386, qui est encore sous-exploité par 99% des logiciels, on se demande jusqu'à ça va aller...

Micro News : C'est vrai. Mais il semble que de plus en plus les nouveaux PC, notamment le nouvel Amstrad, commencent à bien utiliser les ressources du 80386 ?

Abondos : C'est parfaitement exact, et la situation continuera de s'améliorer régulièrement. D'ailleurs, on a parlé récemment de la constater au Micro 83 !

Micro News : Qu'est-ce que c'est que ça, le Micro 88 ?

Abondos : Ne cherchez pas, c'est nouveau. Disons, en gros, que c'est la réunion de tous les salons concurrents dans le cadre de ce que j'ai appelé du nomalement s'appeler le Scicob Micro.

Micro News : Si les lecteurs s'y retrouvent, ils auront de la chance...

Abondos : Par contre, c'était pas très

**Des animations marrantes pour des softs pourtant très pros**

d'entendre l'autre gusguse réciter laborieusement la doc technique [et se plantant allègrement sur la vitesse ou les capacités réelles] !, je suis allé faire un tour : j'ai rarement entendu une contrepub pareille. Vraiment Amstrad Expo !, les machines seront sur le stand Amstrad, avec des vrais techniciens qualifiés à qui vous pourrez poser toutes les questions qui vous turbutinent...

Micro News : Ah bon, les PC 2000 seront à Amstrad Expo ?

Abondos : Certainement, en effet. Et vu la qualité de ces engins, je vous recommande vivement la visite.

Micro News : Mais, est-ce à dire que tout le Scicob...heu le Micro 88 était inintéressant dans l'ensemble ?

Abondos : Non, il ne faut pas exagérer. Disons, à l'image de ces fameux PC 2000, frustrant. On a de cela belles machines ou des logiciels extraordi-



et tout, et tout. Hélas ! j'espérais obtenir des informations techniques supplémentaires pour vous faire bavrer un peu, mais la personne qui tenait le stand s'y connaissait visiblement autant que ma conciergerie. Et encore, ma conciergerie, quand elle fait un effort... Bref, je lui demande de me parler du VGA, il s'embrouille dans la compatibilité EGA et CGA, je lui parle mémoire vive, il me répond lecteur de disquettes [authentiquement] !. Du coup, je suis resté admirer un moment la bête, dans mon coin. Quand j'en ai eu marre

▲ **Un moniteur géant pour acculer les visiteurs**

naïves, mais soit ils ne sont pas encore disponibles, soit le responsable du stand est incapable de vous en dire quoi que ce soit [cf plus haut]. Mais en cherchant bien, on finissait par trouver certaines nouveautés vraiment intéressantes.

Micro News : Quoi, par exemple ?

Abondos : Par exemple **Robot Boutique**, édité par les **Logiciels du Jaguar**.

Micro News : Oui. ?

Abondos : C'est un logiciel qui reprend



« Je n'ai jamais touché à la perfection, j'ai seulement essayé de le deviner de l'être »

«... Valley accueille, conseille, explique... les Macintosh qui correspondent à votre besoin... l'acquisition du matériel et de ses applications... une longue entente entre v...

le principe de départ de l'excellent Robot Compta : ultra-performant mais, paradoxalement, utilisable complètement par un néophyte. Robot Boutique vous permet de gérer entièrement un magasin de détail, en imprimant les tickets, de caisse mais aussi en faisant la gestion des stocks, etc. la place manici ici pour que je vous parle en détail, mais sachez que le logiciel tourne sur ST et PC (vient sur Amiga...), et qu'il est vraiment extraordinaire : innovateur et ultra-performant. Si vous avez une boutique, ça vaut vraiment le coup, quitte à acheter un P.C. exprès.

Micro News : Ça a l'air fabuleux !

Abondos : Bon, voyons aussi le reste. Sur le stand **Micro Application**, il y avait surtout des produits ST (et bientôt Amiga). Par exemple, **GFA RayTrace**, un programme de graphisme 3D en GFA [mais tous les calculs sont en assembleur] et qui est impressionnant. Petit détail : pour faire une animation qui comportera vingt images, prévoyez un jour et demi à plein temps pour votre ST.

Micro News : Mais sur PC, il n'y avait rien ?

Abondos : Si, bien sûr. D'abord, PC Organiseur, dont je vous parlerai en détail le mois prochain. Ensuite, pas mal de bouquins sur des sujets divers et variés. Plus que jamais, si vous avez besoin d'un renseignement sur tel ou tel domaine qui concerne le PC, hard ou soft, foncez chez Micro App', vous y trouverez sûrement votre bonheur.

Micro News : Et quoi d'autre ?

Abondos : Pas grand-chose, si ce n'est que les prix du hard commencent à baisser de nouveau pour les P.C., ce qui est logique puisque le prix des Ram se lasse quelque peu. Quelques jours à peine après le Micro 88 [qui a quand même attiré la bagatelle de 50 000 visiteurs], je suis allé me balader à **Apple Expo**. Micro News : C'était la cinquième édition, si je ne m'abuse ?

Abondos : Absolument, mais, pour la première fois, l'expo se tenait à la grande Halle de la Villette, un lieu mag-

nifiquement aménagé avec des palmiers et des décors superbes.

Et je ne vous ai pas encore dit le plus fort !

Micro News : C'est quoi le plus fort ?

Abondos : L'entée était construite autour d'un gigantesque **Macintosh IliX** qui devait faire vingt mètres de large sur deux mètres de haut.

A côté, il y avait un gigantesque moniteur de dix mètres de haut. Spectaculaire et

original. En tout cas, c'est un moyen intéressant et inédit de présenter une nouvelle machine...

Micro News : Parlé, arrêtez de vous faire languir ! **Hitte**, nous en détails de ce fameux Mac IliX ou je craque...

Abondos : Bon, d'accord, je vais vous donner quelques détails. Tout d'abord, sachez que ce Mac new look ne sera pas disponible avant plusieurs semaines à un prix non encore communiqué mais qui risque de provoquer pas mal de crises cardiaques : à mon avis, il fera pas loin de 65 000 francs... La nouveauté principale, c'est bien sûr son nouveau micro-processeur 68030, un 32 bits complet. Le Mac IliX est le premier micro au monde à disposer d'un processeur aussi puissant. Malheureusement, le gain de vitesse n'est que de 15% vis-à-vis du Mac II.

Micro News : Et pourquoi donc ?

Abondos : Parce que dans le Mac II, le 68020 était allégé de la gestion de la mémoire virtuelle paginée par le [PMMU] alors que le 68030 [le 'Oh I Thiry', comme le surnomment les américains] doit aussi s'en occuper. Mais en fait, Apple n'a pas spécialement cherché la rapidité...

Micro News : Ah bon ?

Abondos : En effet, le but du Mac IliX est



avant tout de devenir une station de travail UNIX ! Le IliX dispose également d'un co-processeur 68882 qui effectue les calculs mathématiques deux fois plus rapidement que le 68881. En plus, il dispose d'un lecteur 3,5 pouces qui est maintenant capable de relire les fichiers MS/DOS ! Enfin une solution simple à tous les problèmes de transfert. Deux petits détails pour finir, la mémoire vive est de 4 mégas à l'origine et peut être étendue à 8 Mo sur la carte-mère et la résolution maximale atteint 640 par 480 en 16 couleurs...

Micro News : Eh bien dites-moi, c'est pas mal tout ça !

Abondos : Absolument. D'autant plus qu'un **nouveau modèle de Mac SE** a également été présenté, comme je vous l'avais laissé entendre le mois dernier. C'est grand frère possède 2 Mo de Ram [extensible à 4] un disque dur 40 mégas d'ultra-rapide [30ms]. Sinon, c'est quand même un SE classique. Par contre, on parle beaucoup d'un hypothétique nouvel **Apple II GS** qui aurait enfin un vrai micro-processeur 16/32 bits et qui pourrait avoir une certaine compatibilité avec le Mac Plus par transfert direct des sources 68000. Par contre, il ne serait plus vraiment compatible avec les vieux Apple II.

Micro News : Quel dommage !

Abondos : Hé oui, le temps passe... D'ailleurs, ça me fait penser que je me suis garé en double file tout à l'heure... Excusez-moi et rendez-vous le mois prochain...

Micro News : A bientôt, professeur !

**ALLO ? LE SERVICE DE REPRESSION DU PIRATAGE INFORMATIQUE ?**



# TIGER ROAD™

Un conte chinois ancestral de la Chine Médévale, pays de mystères et d'intrigues, berceau des arts martiaux. Ryu Ken Oh, un bandit dévaste les villages envoie les enfants comme fantassins dans une armée de barbares. C'est vous, Lee Wong, l'Étudiant Suprême du Temple de Oh Rin, qui avez été choisi pour arrêter ces massacres. Votre mission sera contrée par de nombreux ennemis: des ninjas volants, des guerniers, d'atroces dragons, d'acrobates Sumo, des géants pour en nommer que quelques uns. Votre voyage se déroule sur de multiples niveaux et sera plein de dangers cachés comme les pierres roulantes, par exemple. Vous aurez besoin de toutes vos capacités en matière d'arts martiaux pour trouver Ryu Ken Oh, seul et vaincu. Et si vous atteignez la confrontation finale, reposez-vous et refaites-vous une santé pour la bataille sanglante avec le tyran de l'Orient.



Photos d'écran de la version Arcade.



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

© 1986 CAPCOM CO. LTD.  
- Fabrique sous la license CAPCOM  
CO. LTD., Japon. Tiger Road™ et  
CAPCOM™ sont des marques  
déposées de CAPCOM CO. LTD.  
de GOI Media Holdings Ltd.,  
une division de U.S. Gold Ltd  
(France), S.A.R.L. BP3, Lot N° 1,  
Zac des Mousquettes,  
06740 Châteaufort de Grasse,  
FRANCE.

**CAPCOM™**  
GIANTS OF THE VIDEO GAMES INDUSTRY

# SUCCES D'ARCADE SPECTULAIRE

## LE DEFIS DE

# TAITO

COIN-OP



TAITO COIN-OP 1986

**ARKANOÏD - LA RENAISSANCE DE DDDH**  
 Des démons et des arrières en arrière, mais, réagissez vite ! Ce jeu est un véritable casse-tête. Les démons sont les ennemis et les arrières sont les obstacles. Vous devez les éviter et les détruire. Le jeu est très amusant et très difficile. Il est considéré comme l'un des meilleurs jeux de casse-tête de tous les temps.

TAITO COIN-OP 1987

**SLAP FIGHT**  
 Vous êtes le pilote du Slap Fighter et vous devez détruire les formations ennemies qui forment des yeux affreux. Vous devez les détruire à l'aide de votre arme à feu. Le jeu est très amusant et très difficile. Il est considéré comme l'un des meilleurs jeux de tir de tous les temps.

TAITO COIN-OP 1988

**TARGET RENEGADE**  
 En livrant combat, frappez-vous un chemin à travers la pièce. Les ennemis, les pirates et les autres vilains gagnés de sinécure, les boss, vous les détruisez à l'aide de votre arme à feu. Le jeu est très amusant et très difficile. Il est considéré comme l'un des meilleurs jeux de tir de tous les temps.

TAITO COIN-OP 1987

**ARKANOÏD**  
 Ce jeu est basé sur le jeu d'Arkanoid et est un véritable casse-tête. Les démons sont les ennemis et les arrières sont les obstacles. Vous devez les éviter et les détruire. Le jeu est très amusant et très difficile. Il est considéré comme l'un des meilleurs jeux de casse-tête de tous les temps.

TAITO COIN-OP 1987

**PIPING SHANK, TOUT PRIXS SORTIS DES ARCADES DE JEUX**  
 Piping Shank est un des meilleurs joueurs de ces années. Ce jeu est très amusant et très difficile. Il est considéré comme l'un des meilleurs jeux de tir de tous les temps.

TAITO COIN-OP 1987

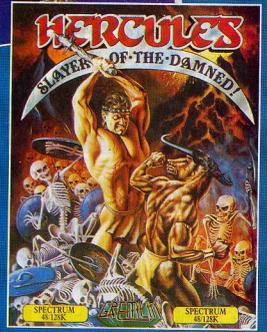
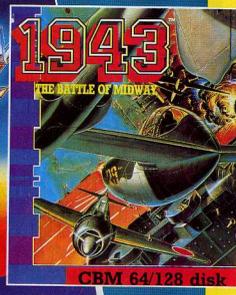
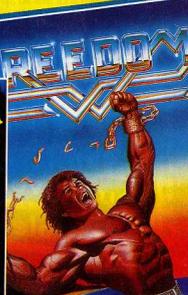
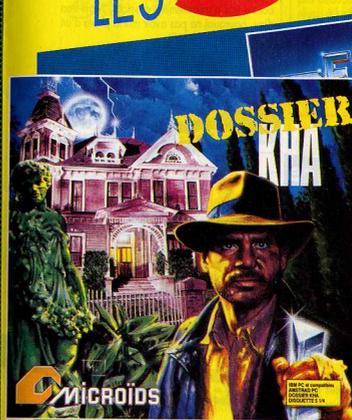
**BUBBLE BOBBLE, LE NUMERO UN DES JEUX D'ARCADES VIENT EN VENTE**  
 Bubble Bobble est un des meilleurs jeux de ces années. Ce jeu est très amusant et très difficile. Il est considéré comme l'un des meilleurs jeux de tir de tous les temps.

TAITO COIN-OP 1987

**THE NAME OF THE GAME**  
 The Name of the Game est un des meilleurs jeux de ces années. Ce jeu est très amusant et très difficile. Il est considéré comme l'un des meilleurs jeux de tir de tous les temps.

AMSTRAD

# LES Softs DU MOIS



5000	Plus de 300 F	👍👍👍	Génial
3000	Entre 200 et 300 F	👍👍	Excellent
1000	Entre 100 et 200 F	👍	Moyen
500	Moins de 100 F	👎	Médiocre
0		👎👎👎	Horreur absolue

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

## XOR



**Labyrinthe ne fait pas le moine**

Volé un jeu qui a priori ne paye pas de mine. Fait package à la jaquette franchement nullarde, et aux photos d'écrans pas vraiment attirantes. Pourtant, sous ces dehors austères, se cache un petit jeu qui pourrait bien faire parler de lui : il s'agit en effet d'un Boulder Dash en bonne et due forme !

Le principe du jeu est absolument identique : dans plusieurs labyrinthes, ramasser tous les bonus (ici, des masques) avant de pouvoir passer au tableau suivant. Il va de soi que ce n'est pas si simple, puisque les dits bonus ne sont pas facilement accessibles : une bonne



Photo Atari ST ▲

dose de réflexion est nécessaire pour réussir à en dégouter certains. De plus, des tas de bébétes aussi bizarres qu'étranges de cake se font une joie d'essayer de vous mettre des bâtons dans les roues (le temps n'est, par contre, pas limité - y veut d'ailleurs mieux). Conséquence de tout ça : on réfléchit un peu et on rigole beaucoup. Après tout, c'est ce qu'on attend de son ordinateur, non ?

Bref, si XOR n'a pas réinventé le fil à couper le beurre, il n'en demeure pas moins un jeu intéressant, joli graphiquement parlant, et rapide au niveau de l'animation. Sachez enfin qu'un petit concours est organisé autour de XOR : à la fin de chaque labyrinthe, le programme vous donne une lettre ; si vous réussissez à reconstituer le mot magique (de quinze lettres donc), vous pourrez recevoir le titre de "Membre de

L'Ordre de XOR", accompagné d'un certificat et d'un badge. Ça, c'est du beau cadeau ; merci monsieur logotron.

Cassette et disquette Logotron pour C64, Amstrad CPC, Spectrum, BBC et Atari ST.

Seph

## MIKE &amp; MOKO



**Jeu d'aventure à double visage...**

Les rois du jeu d'aventure à commandes textuelles frappées au clavier (genre disparu) pourtant depuis quelques années) ont encore frappé !

Côté scénario, nous ne nageons pas dans l'originalité sans mesure : vous êtes enfermé dans une prison et il va falloir essayer d'en sortir. Par contre, la conception du jeu est astucieuse : vous incarnez simultanément deux frères, qui se trouvent dans des endroits différents, et ont chacun leur propre d'affiliés, et chacun leurs ordres à effectuer. C'est d'autant mieux que si vous êtes deux, chacun peut incarner le rôle d'un des deux frères et l'aventure devient à la fois conviviale et interactive. Les jeux d'aventures jouables vraiment à deux sont rares, bravo !



Le menu de commandes frappées avec le clavier numérique ou les touches de fonction est aussi extrêmement commode, et avec ses options de sauvegarde de la partie sur disquette, ou de la position en cours en mémoire centrale.

Enfin, si le graphisme de la jaquette est d'une incroyable laideur, les écrans du jeu sont par contre très agréablement dessinés. Mettez son dieu, pourquoi ne pas avoir mis la photo d'un écran sur la jaquette ?

Bref, nous ne comprenons pas très bien la stratégie de MBC, mêlant des principes de jeu déjà vus et des trouvailles très originales, et cachant ses plus beaux dessins au fond de son logiciel...

Disquette MBC pour Amstrad CPC, J.-M.M.

## ON THE RUN... AGAIN!



**Shabada bada**

Shabada bada, wouap wouap... Je m'y présente : Rick Swift, chargé de mission, envoyé spécial de la Fédé de Toutsibougueturie, wouap ! Pour explorer un labyrinthe dessiné façon Sabre Wulf ou Covenant. Shoubidou.

Le laby est jaune citron et vert petits pois, et, doubi, doubi, peuplé de fleurs mutantes, rick key tap tap et de bestioles bizarroïdes

comme dans les softs d'il y a cinq ans. Quoi, le graphisme vous plaît pas ? L'originalité vous attriste La musique vous désespère ?

Faut se consoler, mec, c'est pas si mal fichu et ça ne vaut que £ 1,99 ; autrement dit 25 balles. D'accord, ça vaut pas plus !

Pou pou pidou !  
Cassette Silverbird pour CPC.  
A.Man

## THE VINDICATOR



**Martiens grillés aux fines herbes**

Ça devait arriver : cette fois, les envahisseurs ont gagné, ils ont rasé la Terre, ils s'y sont installés sans vergogne, et les quelques humains qui ont survécu se cachent comme des rats. Triste, triste, triste. D'ailleurs, le Vindicator le pense aussi. Et quand le Vindicator n'est pas content, il le fait savoir ! Il prend donc sa mitrailleuse sous son bras et s'enfonce dans le complexe souterrain des martiens. Là, on assiste à une reprise presque conforme du logiciel Impossible Mission. Des ascenseurs, des gardes, des réserves de munitions ou d'oxygène, et des ordinateurs à consulter pour pirater des codes secrets et faire sauter l'ensemble du réseau informatique des martiens... Une trouvaille quand même : on ne vous donne les codes que si vous résolvez des sortes d'anagrammes. Marrant au début, exaspérant par la suite.

Le logiciel s'arrêterait là, on serait déçu. Heureusement, on passe aussitôt à une seconde scène, où Vindicator, en avion, attaque les installations ennemies dans le plus pur style jeu d'arcade tape-dur. C'est bon, et ça va vite.

La troisième étape est plus romanesque, une descente aux enfers dans le labyrinthe du chef des martiens lui-même, un type qui ne plaisait pas beaucoup, de telle sorte que, si vous avez réussi à fusiller tous ses gardes (récalcitrants), le boss risque encore de vous faire goûter à quelques spécialités martiennes très désagréables... Un jeu solide, presque inépuisable, et joliment réalisé. Normal : à la base, c'est du Konami.

Disquette Imagine pour CPC.

J.-M.M.

## THE KING OF CHICAGO



**Un peu cru...**

Chicago 1931. Vous êtes le jeune et charmant Pinky Callahan et désirez prendre le contrôle total de Windy City, en clair, devenir le roi de Chicago. Yeah !

Des images (souvent statiques), défilent à l'écran. Celles-ci comportent un texte représen-



Photos PC ▲

tant plusieurs options. A vous de choisir l'une d'entre elles afin d'influencer le déroulement du scénario. Étant donné que l'action se déroule durant les années 30, vos décisions devront être en rapport avec la situation en cours : meurtres, violence, traite, corruption...

De minuscules parties d'arcsades viennent parfois entrecoupées de jeu quelque peu monotone. Vous devez par exemple, bombarder un immeuble à partir de votre voiture, ou également tirer vite et bien sur votre adversaire lors d'un affront. La réussite de ces différentes scènes détermine la suite des événements.

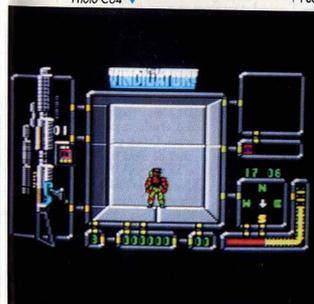
A signaler tout de même que le jeu utilise des termes anglais plutôt réservés aux plus vieux d'entre nous, et que la connaissance de certains [villains] mots est indispensable pour la compréhension du logiciel.

L'ensemble du jeu, quoique n'utilisant pas à fond les ressources colorées de certains PC, offre d'excellente qualité. Les différentes scènes et dessins sont d'une finesse exemplaire. dommage que son homologue français ne soit pas prévu...

Disquettes Cinemaware pour PC, existe également pour Macintosh, Apple II, Amiga. Adaptation prévue Atari ST.

R.C.

Photo PC



# DOSSIER KHA



**Bien d'chez  
nous !**

Les jeux d'aventure abondent sur PC. Souvent en anglais et très bons pour la plupart, ils restent malheureusement inabordable pour bon nombre d'amateurs ne maîtrisant pas parfaitement la langue tout à fait plus parlée au monde. Dossier Kha fait exception dans ce domaine.

Le professeur Kha, imminent chercheur, a disparu. Son laboratoire est à votre disposition et vous allez pouvoir y mener toutes les investigations possibles. Au cours de vos pérégrinations, il vous faudra, entre autre, trouver la combinaison d'un coffre-fort (inutile que je vous la fournisse, elle est générée aléatoirement), ou encore développer une photo sans pour autant oublier d'éteindre la lumière ! Le pavé numérique servira, comme à l'accoutumée, à se déplacer dans les différentes scènes du jeu. Quelques touches de fonctions sont prédéfinies et éviteront certaines frappes fastidieuses. Les accès disques, pourtant fréquents, ne nuisent en rien au bon déroulement du jeu. L'analyse s'effectue dans

d'excellentes conditions et aucune surprise, autre qu'une certaine pointe d'humour bien utile dans un tel jeu, n'est à prévoir. Voilà donc trois disquettes pleines d'aventures qui en régaleront deux d'un.

Disquettes Microflo pour PC et compatible (CGA).

R.C.

## DEEP FOREST



**Promenons-  
nous  
dans les bois**

Tu parles d'une ballade ! Passe encore qu'il faille voler au secours de la deux-cent-huitième princesse enlevée par des programmeurs fous de jeux d'arcade/aventure... Mais vraiment, que ce sous-bois est mal fréquenté ! D'abord, les oiseaux : ils vous volent sur le visage en lâchant une fièvre malséante. Et l'énergie baisse. Puis, les rochers : secoués sans doute par la digestion difficile d'un aventurier précédent, ils sautent dans tous les sens comme des damiers. Et l'énergie baisse. Ah ! Un trou où se cacher ! Pas de chance : une chute interminable, atterrissage forcé dans une fosse obscure, chauves-souris au programme. Et



l'énergie baisse. Tiens, voici deux affreux ? Des gardes peut-être, avec des fusils, et de solides armures, puisqu'il faut une bonne dizaine de coups avant de les transformer en chair à pâtée. Et l'énergie baisse. Et c'est la mort. Déjà !

Bon, reprenons depuis le début. Et surtout, arrêtons-nous à la boutique initiale pour prendre une arme plus puissante... Il y a un cer-



tain progrès : notre héros aura au moins entrevu le grand château souterrain avant de passer l'arme à gauche...

Deep Forest, vous vous en doutez, est très difficile. Les programmeurs ont même eu du remord et ont ajouté un menu d'aide, qui permet de reprendre des forces et de dialoguer avec la princesse, pas avare de bons tuyaux. L'action générale rappelle Metroid sur Nintendo, l'ambiance est celle, plus classique, de

tout jeu d'aventure héroïque-fantasy. Le cocktail, sans être bien surprenant, est bon, et se laisse jouer sans ennui. On est par contre assez déçu par les décors et les monstres, finement dessinés, mais très répétitifs et sans grande imagination. Du bon soft japonais de consommation courante.

**Cartouche Xain pour  
MSX 2.**

J.-M.M.



# MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, bd Saint Germain, 75005 Paris - Tél.: 43.29.40.04

**IMPORTATEUR  
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF KONAMI - HAL**

**DEMANDEZ  
NOTRE  
CATALOGUE**

## ORDINATEURS MSX

<b>MSX1</b>	
CANON V20 .....	950 F
SONY HB 75 F .....	990 F
YAMAHA YIS 503 .....	790 F

+ 3 cartouches de jeux

## MONITEURS

Monitor Philips	
Couleur .....	1 990 F
Monochrome .....	990 F

## LECTEUR DE DISQUETTES

PROMO Sony HBD 30W (720 K) + contrôleur .....	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

## IMPRIMANTES

### 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 +	

Sony PRNC 41, table tricotée 4 couleurs .....	990 F
Philips NMS 1421 .....	2 290 F
Sony PRNT 24 .....	590 F

## LECTEUR DE CASSETTES

Philips VY 0030 .....	350 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

## IMPORTATION SPÉCIALE

Super Layard : 2 mégas .....	345 F	Ninja Kun : mégaram MSX2 .....	290 F
Rastan Saga : 2 mégas MSX2 .....	345 F	Scramble Formation : 2 mégas MSX2 .....	290 F
Druid : mégaram MSX2 .....	290 F	Topple Zip : mégaram .....	290 F

## DISQUETTES MSX2

L'Affaire .....	120 F
Hydride .....	190 F
Les Passagers du Vent .....	120 F

## CARTOUCHES MSX à 230 F

Bosconian, Dig Dug, Football, Game Master, Hyper Rally, Hyper Sport 3, King's Valley, Knightmare, Némésis 1 ou 2, Penguin Adventure, Ring Ring, O'Ber, Road Fighter, Tennis, The Geonies, The Maze of Golious, Yie Ar Kung Fu 2, Eggerland Mystery 2.

## CARTOUCHES à 149 F

Circus Charlie, Comic Bakery, Dunkshot, Hole In One, Mopiranger, Rollerball, Super Billards, Time Pilot.

## CARTOUCHES à 190 F

Antarctic Adventure, Athletic Land, Eggerland Mystery, Hole In One Pro, Hyper Sport 1 et 2, Lode Runner, Twin Bee, Magical Kid Wiz, Midnight Brothers, Sky Jaguar, Space Camp, Super Cobra, Track & Field 1 ou 2, Yie Ar Kung Fu.

## CARTOUCHES MSX2

Eggerland Mystery 2 MSX1	230 F
Hole In One Special .....	230 F
Metal Gear .....	290 F
Vampire Killer .....	290 F
Home Office Tableur et Graphismes .....	590 F

## CARTOUCHES à 79 F

Pig Mack, Dragon Attack, Mr. Ching, Step Up, Space Moze Attack, Mus.

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 .....
.....	.....	.....	.....	Prénom .....
.....	.....	.....	.....	Adresse .....
Frais de port* : .....		Total : .....	.....	.....
				Téléphone .....

\*20 F pour les logiciels, 90 F pour les ordinateurs, périphériques

## DAMOCLES



3D galactique

L'éditeur anglais Novagen existe depuis cinq ans et Damocles est leur cinquième production, après *Encounter*, *Mercenary*, *The second city* et *Backlash*. Cet éditeur n'est pas très connu en France, et pourtant *Mercenary* et *Second city* ont été adaptés sur sept machines différentes et se sont vendus à plus de 100 000 exemplaires. Novagen est spécialiste de la 3D et Damocles n'échappe pas à la règle. C'est la suite de *Mercenary* mais on peut y jouer sans connaître le premier jeu : vous êtes dans l'espace, en route pour le système Gamma, composé du soleil Didiis, de 9 planètes et de 19 lunes. La comète Damocles se dirige vers la planète Cris (la cinquième du système) et la collision aura lieu dans quelques heures. Votre mission est d'essayer d'empêcher ce désastre. Vous évoluez dans l'espace avec une impression de vitesse et un réalisme impressionnant. Vous pouvez contourner les planètes et les stations interplanétaires avant de vous poser



Photo ST ▲

pour partir en quête des informations qui vous permettent de sauver la planète, aidé par votre fidèle compagne, Benson le robot. Il y a 1000 endroits différents à explorer : lunes, planètes, stations spatiales. Ce jeu plaira beaucoup à ceux qui aiment les jeux de labyrinthe en 3D, avec, en bonus, les merveilleuses animations autour des planètes et leur cortège de sensations vertigineuses.

**Disquette Novagen pour Atari ST, Amiga, compatibles PC.**

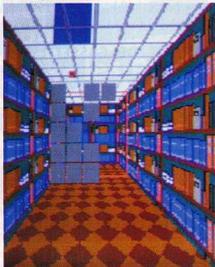
T.T./J.-M.B.

## BREAK-THRU



Un casse-briques en vraie 3D

Une certaine firme américaine (Stereoek) décide un jour de créer une extension dans du commun pour le ST et voilà les lunettes 3D créées. Le principe en est relativement simple. Il suffit d'afficher alternativement



et à cadence élevée l'image destinée à l'œil droit puis celle destinée à l'œil gauche du spectateur. Les lunettes, munies pour chaque œil d'un obturateur de type LCD, sont alors synchronisées par un montage hard sur le digimoteur des lunettes. Résultat, chaque œil n'aperçoit que les images lui étant destinées et vous obtenez alors du vrai relief en couleurs.

Tout ça, c'est très bien, mais hélas il faut aussi des logiciels développés spécialement à cet effet. Bonne nouvelle car la production démarre peu à peu, après Cyber Studio et Wanderer video Breakthru. L'argument du jeu est simple, détruire le mur de briques vertical situé au fond d'une pièce pour passer à la pièce suivante où un nouveau mur attend. La manière de s'y prendre est déjà moins banale puisque la balle se déplace réellement en 3 dimensions dans la pièce (elle rapetisse en s'éloignant et grossit pour venir frapper la raquette) et peut rebondir sur les murs, le sol et le plafond. Imaginez qu'il existe un mur fictif

invisible opposé aux briques, et bien la raquette peut se déplacer à n'importe quel endroit le long de ce mur et vous vous trouvez juste derrière ce mur. La raquette est translucide pour voir la balle au travers quand elle arrive tout droit. Le jeu se joue à la souris et possède une option sans lunettes (même comme ça, l'effet est surprenant). Malgré la simplicité du thème, l'effet de relief apporte un intérêt considérable. Un effet de relief à posséder absolument si vous avez déjà les lunettes. **Disquette Antic Software pour ST, P.T.**

## SIDEWINDER



Feu par la bande

Dans la série "je tire sur tout ce qui bouge", nous avons l'honneur de vous présenter : Sidewinder. Comme vous vous en doutez tous, il s'agit encore d'un jeu de tir à scrolling vertical où vous devrez piloter le vaisseau trumachin habituel qui doit libérer la planète Zborg de tous les horribles X\$??\$?!" en les pulvérisant à coup de Zlika. Sinon, ces mêmes solennités de "X\$??\$?!" (excusez, je voulais dire X\$??\$?!"...), en plus d'envahir systématiquement les planètes risquent de : a) rater le vaisseau, b) atomiser vicieusement le même vaisseau, c) retourner chez leur mère. Alors là... le suspense est insoutenable aussi jeunes, jouons. Bon sang, saperlipopette ! Y'en avait



Photo ST ▼

digitalisations sonores dans le logiciel ! Et même, originalité suprême (et là je ne rigole plus) un petit scrolling latéral de chaque côté de l'écran (limité à environ 1/2 écran de large par bord). Les graphismes présentent un effort méritoire et sont assez agréables (sauf pour les aveugles, ça va de soi). La qualité d'animation est dans les normes même s'il en existe des meilleures. Dans votre élan meurtrier, vous pourrez aussi bien détruire les installations au sol à coup de shibrouzz que les divers types de vaisseaux ennemis avec le Chlika (heu, pardon Zlika...). De nombreux niveaux avec de nouveaux décors aussi sympas que le premier vous attendent. Ce jeu et l'extra constitué par l'éditeur de tableaux inclus se situent dans la moyenne des jeux de tir verticaux. Même si ce soft ne risque pas de déclencher l'hystérie des foules, il fait (si j'ose dire) son travail de "Shoot Em Up" assez honnêtement.

**Disquette Mastertronix pour ST, adaptation prévue sur Amiga.**  
Philemon Trex

## GARFIELD



Ça cartoon !

Garfield est un horrible chat, héros de nombreuses BD et dessins animés. La plupart du temps, ses aventures le conduisent à persécuter son entourage et à faire les pires bêtises. Non qu'il soit particulièrement méchant, mais le pouvoir a toujours fait. Résultat, notre matou passe son temps à rechercher de la nourriture, voire à voler. Suivra une ligne directrice similaire, le logiciel met



Photo ST ▲

en scène le même personnage, toujours aussi insupportable. Tenez, c'est pas compliqué : à côté de lui, Sylvestre (Tit et Grossinnet) pourrait passer pour un petit ange. Au premier abord, le jeu, présenté comme un dessin animé, est vraiment saisissant. Des sprites de personnages énormes, l'animation réaliste et les couleurs très album de BD rajoutent à l'ambiance générale. On peut, à l'aide du joystick, faire effectuer de nombreuses actions à Garfield. Ma préférence : celle consistant à donner un coup de pied au chien (dans un jeu, c'est pas grave). Hélas, les brulages incessants et l'impossibilité de sauver une partie en cours font prendre un grand coup à l'ambiance générale. En revanche, si le passage d'un écran à l'autre se fait sans scrolling, la rapidité de l'affichage



Photo ST ▲

empêche cette lacune de devenir un réel inconvénient. Bref, un logiciel assez rigolo mais à qui il manque un plus pour vraiment décoller, d'autant que Garfield n'est pas aussi connu en France que dans les pays anglo-saxons.

**Disquette The Edge pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga, Amstrad CPC et Commodore 64.**  
C.B.

## DARK SCEPTRE



Le sceptre des spectres

D rôle de jeu : est-ce un jeu de rôle, un jeu d'aventure, ou un wargame ? Peut-être les trois à la fois... Un jeu de rôle, car tous les chevaliers et guerriers, ainsi qu'ennemis, sont individualisés, ayant chacun leur nom et leurs caractéristiques. Un jeu d'aventure, car il s'agit de parcourir un univers inconnu, pseudo-médiéval, pour y remplir une mission, c'est-à-dire retrouver le fameux Sceptre Noir. Un wargame (ou un jeu de stratégie), car l'essentiel des ordres à donner à votre armée de chevaliers sont des ordres tactiques... Des ordres vraiment inhabituels, qu'on fait suivre du nom du chevalier sur qui s'exerce l'action, et dont voici un maigre échantillon (compter environ un cinquième d'ordres) : Suivre [suivre un chevalier et l'aider], Filer [suivre en arrière], Tuer [trouver et tuer], Eviter [harceler un chevalier et le gêner le plus possible], etc. En fait, on donne des séries d'ordres à chacun de ses personnages, qui les exécute puis en attend d'autres. Certains ordres peuvent être très complexes et mettre en jeu la corruption ou la diplomatie : "Bribe", pour trouver un chevalier et essayer de l'acheter, "Be friend", pour trouver un chevalier et le convaincre de se joindre à vous.

Ajoutez à cela des objets magiques de l'ord, des pièges, un plan des lieux assez honteux, et huit types de guerriers bien différents : Dark Sceptre n'est pas facile à jouer, et on s'y perd vite entre tous les ordres, souvent contradictoires, donnés aux individus de votre armée... Un logiciel intelligent, presque un jeu de réflexion, qui dépote seulement par un graphisme pauvre, nettement insuffisant. Sans remontrances, nous que ses créateurs se sont donnés du mal, beaucoup de mal, pour construire un univers aussi cohérent malgré des paramètres si nombreux.

(Cassette ou disquette pour Amstrad CPC).

J.M.M.

## MAJINKYU



## Un dimanche à la campagne

Si vous connaissez déjà les jeux d'aventure du style Phantasy ou Ultima, vous n'avez pas besoin de lire ce test. Sachez seulement que Majinkyu est parfaitement digne de ses illustres prédécesseurs, dont il a pris strictement toutes les qualités... et tous les défauts !

Moitié gauche de l'écran : une vue aérienne du pays, forêts, routes, villes, montagnes, mer, lacs. Un petit point, déplorable avec le joystick, représente votre héros ou votre groupe de héros. La partie droite de l'écran vous donne l'état de santé, toujours déplorable, de vos troupes.

Vous pouvez aller où vous voulez, traverser les champs, suivre les routes, entrer dans les villes, etc. De toute façon, dès que vous ferez une rencontre, votre "point" s'arrêtera, et la vue aérienne sera remplacée par un portrait plus rapproché, et souvent plus effrayant, des personnages rencontrés. Pour être franc, il est rare de tomber sur des amis, à moins que vous n'ayez parmi vos copains des vers géants, des araignées mortelles, et divers sortes de monstres armés de gourdin, de masses d'armes, et de sorts magiques pervers... C'est le principal défaut de ce type de jeu : vous vous promenez au hasard ; vous

rencontrez un dragon et un orc ; vous avez le choix entre fuir, attaquer, défendre, ou parler. Vous essayez de parler, impossible ! Vous essayez de fuir, impossible ! Défendre ? Vous perdez déjà la moitié de vos points de vie... Attaquer ? L'écran ne tarde pas à afficher un retentissant "vous êtes mort" ! Et vous vous demandez "pourquoi moi ? Etait-ce évitable ?". Non, c'est la faute à pas-de-chance, et c'était inévitable. Recomme-  
ncez à zéro en espérant trouver le bon chemin parmi les mille mauvais... Courage et entêtement indispensables !

Cartouche Xain pour MSX 2

J.-M.M.

## DAN SILVER



## Le piège à con

Vous connaissez la fable du corbeau et du renard ? C'est celle où le corbeau ne se sent tellement plus à force de se faire flatter par le renard, qu'il ouvre la gueule toute grande et laisse tomber son fromage, que le renard s'empresse évidemment de bouter en quatrième vitesse.

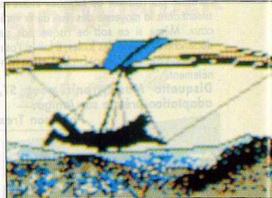
Bon, eh bien depuis dix minutes, j'ai l'impression



que Marmelade ou Franziska, les deux premières productions MBC, qui n'étaient pas franchement géniales. De plus, il faut bien avouer que le petit rire digitalisé (ah ou) quand le héros est mort est assez lourd. Sinon, je ne sais pas encore s'il y a un concours prévu pour Dan Silver, mais je vous tiens au courant dès que possible.

Disquette MBC pour Amstrad CPC. Sèph (qui a honte, vraiment)

d'être un corbeau de première, et le Chef, ce (censuré) de Zyltoun, un super renard aux longs crocs acérés. L'explication : ce (le-censuré) de Chef m'a tellement flôté ("super journâliste, très inintelligent, etc. etc.") que je m'a fait eu : j'ai accepté de tester un soft en avant-première, c'est-à-dire sans avoir énormément de temps pour le regarder à fond. A la rigueur, ce serait un jeu d'arcade, ça me serait totalement égal. Mais un jeu d'aventure, là, c'est différent. Bon, faut que j'assume. En gros donc, Dan Silver est un jeu d'aventure pour le CPC, qu'il est en mode un, qu'il a de jolis graphismes partout, que l'analyseur syntaxique a l'air d'être béton, et que l'aventure elle



commence dans un laboratoire. L'ambiance est exotique et mystérieuse à souhait, et qu'est-ce que je peux bien raconter d'autre, au secours. Non, soyons sérieux un peu. Dan Syl-  
ver se passe en 2020 où il se pose un grave problème : un fléau décime la population. Un éminent scientifique pense que cela vient d'une mystérieuse planète, mais il meurt avant de pouvoir vous en expliquer d'avantage. Le sort de l'humanité dépend de vos, alors il faudrait peut-être penser à se remuer un peu le cul... Je suis allé partout où c'était possible, même dans les sables mouvants, et je n'ai rien relevé de désagréable. Bien au contraire, Dan Silver m'a semblé autrement plus intéressant

PRÉSENTENT



Photo d'écran sur ST



Photo d'écran sur ST

NOUVELLE GENERATION™



Distribué par UBI SOFT  
11, rue Felix Lhote  
92011 CRETEIL CEDEX

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

Tel. 1 48 98 99 00

# ELEMENTAL



Vraiment pas élémentaire

Oyez, oyez, bonnes gens, voici qu'aujourd'hui, en avant première, nous vous présentons une grande production française, pleine de bruits et de fureur, bientôt sur vos écrans. Nous fêtons le grand retour de la famille Pac-Man, mais attention, comme dans 2001, on passe de la préhistoire au futur proche d'un seul coup de baguette magique. Tout d'abord, admirons la superbe présentation, avec des graphismes impeccables. Surtout, n'hésitez pas à casser les oreilles de vos adorables voisins, montez le son, et savourez les bruitages, car il est criminel de jouer avec un volume bêtement normal. D'autant plus que certains bruitages, comme le chronomètre, sont des aides importantes si vous ne voulez pas perdre vos vies

sans plus que d'exercer simplement son joystick (frôlé lovefly !), mettant à contribution nos petites cellules grises atrophiées. On souhaite une longue carrière à ceux qui nous offrent ce jeu, surtout si les suivants sont à la hauteur. Disquette Lankhor pour ST.

En fait, vous faites combattre Hercule contre une succession de squelettes et de monstres, selon le principe de tout bandi logiciel de kung-fu ou d'arts martiaux. Et, de temps en temps, il passe le symbole d'un des 12 niveaux, qu'il faut aller toucher pour se l'approprier. Bref, tout est dans la saute, qui cherche à dissimuler un plat d'une banalité effrayante sous une sauce pseudo-mythologique. Et les combats sont abominablement semblables et répétitifs. Un seul bon point : les décors d'arrière-plan changent souvent et sont franchement beaux. Heureusement...

Disquette Gremlin pour Amstrad CPC. Aussi sur Commodore 64/128, MSX, Spectrum.

J.-M.M.

# HERCULES



Attention travaux !

On vous rappelle l'histoire. Hercule est très fort, mais un peu bête. La déesse Hera le déteste. Par une ruse, elle fait en sorte qu'il tue involontairement ses propres enfants. Du coup, il est bourré de remords, et il demande à l'assemblée des dieux de lui prescrire une punition pour expier sa faute. Et la punition, ce sont les 12 travaux d'Hercule.

Vous devez donc aider Hercule à accomplir ses 12 travaux. On s'attend à un jeu d'inventures. Non. Ou à une succession de 12 épreuves différentes. Non. Ou à un jeu d'arcade très complexe. Non plus !



# 1943 The battle of Midway



Saquez les japonais !

Objectif : destruction de la flotte japonaise et en particulier du terrible cuirassé Yamato. Matériel : une disquette de jeu et un superbe bombardier P38. Principale difficulté : avoir le pouce assez musé pour tirer le plus vite et le plus longtemps sans succomber à une crampette. Investissement possible : joystick à tir automatique. Stratégie : tirer comme un malade. Conseils tactique des experts : négliger les avions verts s'il y a simultanément des avions rouges. Raison invoquée : les avions rouges, plus descendants, donnent un bonus. Type du bonus : variable. Modalité : tirer sur le bonus pour le faire changer de nature. Catalogue : tir triple, tir étoilé, vie supplémentaire, bombe de destruction totale. Réculte : passer desquds. Accidents de vol : balles ennemies reçues dans la carlingue. Conséquence : perte d'énergie. Conséquence annexes : suspension momentanée du tir. Con-



Photo Amstrad CPC ▲ séquence finale : élimination à la longue. Conséquence extrême : désespoir du joueur. Ennemi numéro 1 : navires à tourelles rotatives. Fonctionnement : tir toujours dirigé sur votre P38. Solution : anticiper sur leur arrivée en connaissant par cœur le déroulement du scrolling vertical. Méthode : beaucoup jouer. Appréciation : très bon logiciel. Graphisme : parfait. Adaptation : quasi identique au jeu de café.

Disquette Capcom pour Amstrad CPC. Aussi sur Atari ST, Spectrum, Commodore.

J.-M.M.

# MARAUDER



Un char... sympathique !

On reproche parfois aux testeurs de Micro News d'être blasés et un peu durs... Mais non ! La preuve, voici un logiciel qui n'a rien d'abouissant sur le plan graphique (une moitié d'écran représentant un char qui traverse, grâce à un gentil scrolling vertical, des territoires ennemis, le tout vu du dessus, d'avion même, car tous les objets sont bien peints...), rien de tabuleux ni de nouveau quant au principe de jeu (vous firez avec le char ; on vous tire dessus ; il faut aller le plus loin possible), et rien de génial dans l'animation ou la bande-son (tous les engins ennemis se ressemblent et se déplacent d'une seule pièce ; on peut faire tous les bruitages avec sa bouche, sans même être doué ; quant à la

musique, elle est plutôt du style répétitif... Alors ? Une poubelle en guise d'appréciation ? Nenni : vous faites une partie de Marauder, vous avez instantanément envie d'en faire une seconde. Mystérieusement. Peut-être à cause de ce système astucieux de bonus colorés, des pastilles qui passent rapidement par toutes les couleurs, et le bonus dépend du moment où vous les touchez. Bleu clair vous



Photo Amstrad CPC ▲ donnera par exemple une vie supplémentaire, rouge, une bombe qui vide l'écran, mais bleu foncé : gag ! Inversera les commandes du joystick... Ou peut-être Marauder nous a-t-il plu parce que le jeu est juste dosé pour vous faire passer un bon moment, sans ennui, sans déliné non plus... A consommer avec modération. Disquette Hewson pour Amstrad CPC. Aussi sur Spectrum et Commodore 64/128.

J.-M.M.

# BOBO



Cellules de crise

Voici Bobo enfermé dans la mémoire centrale des Amstrad CPC ! Prison confortable et bien équipée, si l'on en juge par la qualité du graphisme, le moule des animations, et l'harmonie réussie de la musique d'ambiance. Restrictions par contre sur la vitesse de réaction aux commandes du joystick, quelques imprécisions, sur le menu initial par exemple, ou dans le jeu de la corvée de patates, où l'arrivée des nouvelles patates



Photo CPC ▲ interrompt brièvement la routine d'épluchage... Volontaire ? Pas sûr... Pour le reste, c'est du tout bon. Cinq jeux où s'affrontent de un à cinq forcats. La cartine : servir de la soupe aux prisonniers affamés, et attention, ils ont très faim et ne plaisantent pas avec les choses de l'estomac ! La corvée de patates : manette en bas je prends la patate, à droite à gauche je l'épluche, bouton je la jette, très drôle, mais programmation un peu douteuse... Le trampolino : ou comment faire faire le mur aux copains en leur plaçant un trampolino sous les pieds. Hélas, beaucoup d'erreurs aux vifs s'écraser le nez par terre coup d'orteils au visage... Les fils électriques : Bobo sur les barbelés... Les fils électriques : Bobo en équilibre sur trois lignes à haute-tension, il faut sauter de l'une à l'autre pour éviter les décharges. Pour les forcats branchés. Enfin, le dortoir : cinq prisonniers qui ronflent, et Bobo qui n'arrive pas à dormir. Alors il faut aller les bercer et retourner vite se coucher à la moindre occasion... En évitant de buter dans le pot-de-chambre (toujours hilarant) qui révèle tout le monde ! Certains trouveront ce logiciel idiot. Nous, il nous a beaucoup amusés. Et franchement, on croirait vraiment agir sur la BD. Pour une fois que ce genre d'adaptation est pleinement réussi, chapeau à Bobo !

Disquette Infogrames pour Amstrad CPC. Existe aussi sur ST et PC.

J.-M.M.

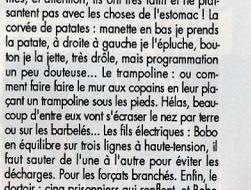


Photo CPC ▲



Photo CPC ▲



Photo CPC ▲

# FREEDOM



## Vivre libre

L'argument de ce logiciel, à mi-chemin du jeu de rôles et de la stratégie, nous amène à découvrir les colonies au XVIIIème siècle, pendant la période assez peu glorieuse de l'esclavage. La nuit tombe sur la plantation Grand-Farmasse et le maître, comme à l'accoutumée, sirote son rhum sous le véranda tandis que le gérant soupire d'aise en regardant les 200 fûts de sucre qui s'entassent dans



révolvé ou forcené) ainsi que le personnage, homme ou femme, qui dirigera la révolte. Comme dans tout jeu de rôles qui se respecte, il est possible, tout du moins au niveau "Forcené", de modifier les caractéristiques du personnage. Ce choix étant fait, on accède à une page donnant le nom des principaux adversaires (maître, gérant, économ, commandeur, religieux et vétérinaire). En effet, il est très important de bien connaître la personnalité de ceux-ci pour pouvoir user de la stratégie qui s'impose. L'écran de jeu principal représente la plantation vue de haut, tandis que certains symboles (tambour, hibiscus, etc.) informent le joueur des états dans lesquels se trouve le personnage (force, agilité suivant le type d'arme, etc.). Dans un premier temps, il suffit, au moyen de la souris ou du clavier, de se déplacer tout en échappant aux chiens de garde, afin de lever une troupe de volontaires. Ceci fait, le jeu continue, les scènes d'actions alternant avec la stratégie. Il est ainsi possible d'incendier, escalader, crocheter, altérer, neutraliser, riller. En plus des forces vives que représentent les esclaves aux champs et les "ouvriers paillis chics" (feronniers, formateurs, etc.), le chef de la révolte peut, s'il trouve leurs cases, commander sur différentes personnalités : la "quimboiseur" (fateur de sort), le "séancier" (sorte de rebouteux), ou bien encore "Maman-Dio", capable de rallonger la nuit... Le jeu en lui-même se déroule sur plusieurs écrans. L'écran principal, une vue de haut représentent Grand-Farmasse, permet de déplacer les forces. Ensuite, il suffit de valider un lien pour le voir apparaitre en gros plan. Ici, le joueur peut tomber sur un jeu d'arcade (je recommande l'attaque des chiens à la machette) ou simplement sur un écran animé. Bref, le thème et la présentation générale font de Freedom un bon logiciel, même si certains graphismes de la version ST sont affublés d'une palette de couleurs très "PC CGA".

Disquette Atari ST. Egalement disponible sur Amiga, Amstrad CPC et PC/compatibles.

# HINGY & THE DOODAHS



## La bourse ou laby ?

Hingy, la petite chose, se balade dans un labyrinthe, comme au bon vieux temps de Fat Sat Willy et de Manic Miner. Il y rencontre des personnages hauts en couleurs ; en fait en quatre couleurs seulement, et il doit les éviter pour ramasser des pièces, pas-qu'il a cassé son Amstrad (sic la notice !)



et qu'il cherche à s'en payer un autre ! Si vous avez une mère comme ça, vous conseillez de la foutre carrément à l'asile, quand au soft vous pouvez y jouer kékeup, le temps de rentabiliser les 30 balles que vous aurez pas dépensé en vous payant une toile.

CB. **Cassette Firebird pour CPC.**

Ouvert du mardi au vendredi de 10h30 à 13h et de 15h à 19h - le samedi de 10h30 à 19h - A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes

+ 12 % DE PRODUIT GRATUIT POUR L'ACHAT D'UN ORDINATEUR \*  
 \* offre limitée au jour de l'achat et hors promotion

+ 12% PRODUIT GRATUIT	<b>AMSTRAD</b> <b>CPC 6128</b> + Moniteur Couleur + IMPRIMANTE 40 col. + Câble imprimante + 6 LOGICIELS + Une MANETTE DE JEU <b>5340 Frs</b> <b>4495 Frs</b>	<b>ATARI</b> <b>520 STF</b> + Moniteur Couleur + IMPRIMANTE 80 col. SP180 AI SEIKOSH4 Qualité courrier/graphique + Câble imprimante + Traitement de Texte (1ST Word) + créateur graphique + 2 Jeux + Une MANETTE DE JEU <b>7990 Frs</b> <b>6990 Frs</b>	<b>THOMSON</b> <b>TO8 D</b> + Moniteur Couleur + IMPRIMANTE 40 col. + Câble imprimante + 4 LOGICIELS + Une MANETTE DE JEU <b>6100 Frs</b> <b>4995 Frs</b>	+ 12% PRODUIT GRATUIT
-----------------------	--	---	---	-----------------------

<b>AMSTRAD CPC</b> o CPC 464 + Moniteur Mono. .... 1990 Frs o CPC 464 + Moniteur Couleur. .... 2990 Frs o CPC 6128 + Moniteur Mono. .... 2990 Frs o CPC 6128 + Moniteur Couleur. .... 3990 Frs o PC15122 + Mono. CGA. .... 5325 Frs o PC15122 SD + Color. .... 7460 Frs	<b>ATARI STF</b> o 520 STF seul ..... 3490 Frs o 520 STF + Moniteur Mono. .... 4490 Frs o 520 STF + Moniteur Couleur. .... 5490 Frs o 1040 STF seul ..... 4790 Frs o 1040 STF + Moniteur Mono. .... 5990 Frs o 1040 STF + Moniteur Couleur. .... 7490 Frs	<b>THOMSON</b> o MOE seul ..... 1490 Frs o TO8 D seul ..... 2990 Frs o TO8 D + Moniteur Mono. .... 4280 Frs o TO8 D + Moniteur Couleur. .... 4690 Frs o TO16 PC + Mono HEBC. .... 5325 Frs o TO16 PC + Col. CGA. .... 6990 Frs
<b>PACK Ecricvan</b> ... Pack util ... IMPRIMANTE 80 col. SP 180 AI - SEIKOSH4 Qualité courrier-graphique + Traitement de texte + Câble imprimante + Pack de feuille (500)	<b>PACK CADEAU</b> DIGITALISER ARA CPC Permet de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra ou d'une T.V. Fournie avec logiciel graphique très puissant. (En Français) DIGITALISER ARA ..... 190 Frs HAN DY SCANNER ATARI Souris intelligente qui instantanément tous vos documents, photos (Possibilité de récupérer les images). o Handy scanner ..... 2990 Frs o Handy scanner + 16 nuances ..... 3490 Frs	Donnez la parole à la musique - votre ordinateur Avoir un dialogue avec son ordinateur n'est de plus facile maintenant ! CÉBESPECIAL Pour RHOMSON : o synthétiseur seul ..... 550 F o synthétiseur + H.P. .... 399 F o synthétiseur seul ..... 299 F

Grâce à cette interface donnez une autre dimension à votre ordinateur. 16 chaînes mémorisées, une prise parallèle vous permettra de brancher un microprocesseur.

o INTERFACE T.V. sans télécommande. 190 F  
 o avec télécommande 1690 F  
**PROMOTION: 1490 F**

seulement réalisée parmi... de 1000 titres...

ACCESSOIRES AMSTRAD	LOGICIELS CPC	LOGICIELS THOMSON	LOGICIELS ATARI	ACCESSOIRES ATARI
o 2x Héctor 3" 1/2 1	1580 F	o Aquaparc	140 F	o Bollier cuir 2 ans ..... 325 F
o Adaptateur game MP 2P	400 F	o Azarak	250 F	o Câble vidéo ..... 190 F
o Câble imprimante	150 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 2 ..... 325 F
o Câble multiprise	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 3 ..... 480 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 4 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 5 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 6 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 7 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 8 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 9 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 10 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 11 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 12 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 13 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 14 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 15 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 16 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 17 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 18 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 19 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 20 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 21 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 22 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 23 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 24 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 25 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 26 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 27 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 28 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 29 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 30 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 31 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 32 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 33 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 34 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 35 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 36 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 37 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 38 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 39 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 40 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 41 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 42 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 43 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 44 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 45 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 46 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 47 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 48 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 49 ..... 250 F
o Câble souris joystick	100 F	o Batailles	180 F	o Câble vidéo 50 ..... 250 F

SPÉCIALISTE EN LOGICIELS EDUCATIFS - POINT RELAIS CEDIC-NATHAN/MICRO/CARTEAUX/ETC...  
 sélectionnés par les TOUS LES TOUS pour les TOUS LES TOUS pour les TOUS LES TOUS pour les TOUS LES TOUS

**CREDIT** Crédit immédiat pour tout achat supérieur à 1.500 F. Carte de crédit Aurora et Pluriel bienvenues.

CONTINER 100 MILLIERS : Containé individuel de 5000 F ou 10000 F par feuille à part. Containé à 5000 F ou 10000 F par feuille à part. Containé à 5000 F ou 10000 F par feuille à part.

JE POSSÈDE UN ORDINATEUR DE MARQUE :  AMSTRAD  ATARI  THOMSON

Nom : \_\_\_\_\_ Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_ Tél. : \_\_\_\_\_

Prix TTC - Mode de paiement :  chèque  mandat  Centre-remboursement (gratuit 20 F de frais) - envoyer le tout à DROUVILLE, BP 72 - 20-22 rue de Montreuil 94300 VINCENNES

CB n° de carte \_\_\_\_\_ Date de validité \_\_\_\_\_ Signature \_\_\_\_\_

# PETER PAN

## La fée Cocktail

Michel Tournier dit d'un livre qu'il est bon s'il peut être lu "même par un enfant". Je suppose que la rétrocopie est vraie pour les bons logiciels, comme en témoigne le plaisir que j'ai pris à tester Peter Pan, pourtant destiné aux 4/8 ans ! Bien que le chargement ne pose aucun problème particulier, l'éditeur a pris soin de faire une note destinée aux parents. Ce genre de détail a le don pour me mettre en joie car le propre des parents est de toujours avoir une génération de retard sur leur progéniture ! Bogue à part, il est évident que le jeune utilisateur amusera beaucoup plus s'il est un peu épaulé par un



Photo Atari ST ▲  
adulte, à fortiori si ne sait pas lire. Quoique. En effet, les versions ST et Amiga sont dotées de la parole ; qui plus est d'une parole digitalisée et pour une fois intelligible. En fait, dès que le logiciel est lancé, le joueur est pris en main ; Peter Pan tenant sur deux disquettes, c'est l'ordinateur qui demande le changement de disque ! Ceci fait, une musique se fait entendre, elle aussi digitalisée. Le joueur choisit la vitesse de jeu (tortue, lapin ou oiseau). Ensuite, le jeu commence. Nonchalamment adossé au bord de l'écran, Peter Pan demande (littéralement) au joueur de retrouver son ombre que Wendy a rangée (lss, c'est bien un truc de fille, ça). Il suffit alors de cliquer dans différents endroits jusqu'à ce que l'ombre soit retrouvée. En cas d'échec ou de réussite, Peter Pan prévient le joueur. Comme il se doit, les scènes sont animées (les meubles s'ouvrent,



Photo Atari ST ▲  
le dessus de lit et le tapis se soulèvent, etc). Ceci étant fait, en route pour le "Pays de Nul Part" dont une carte s'affiche à l'écran. De cette carte, le joueur accède aux jeux. Certes, il y a un peu trop d'arcade "pacmanoides" à mon goût, mais l'ensemble est assez attrayant (souvenez-vous, non pas du vase de Soisson, mais d'Astérix). Je recommande la scène où Peter Pan doit délivrer Wendy sans succomber à l'appel des naïades (sirènes vivant dans les rivières). Bref, Peter Pan est le type même du logiciel capable de faire découvrir l'informatique en jouant aux enfants rêveurs et de faire tenir tranquilles ceux qui le sont moins.

Disquettes Cocktail Vision pour Atari ST et Amiga (version parlante). Existe aussi pour Amstrad CPC, PC et compatibles, Thomson.

## LAZER TAG



## Opération au laser

Bizarres... Pourquoi le petit héros que vous guidez est-il exactement semblable aux méchants qui le poursuivent ? Pour ajouter à la confusion générale ? Peut-être... Remarque, pour être franc, ce n'est plus gênant dès la seconde partie. On s'atmosphère davantage d'une grande parodie graphique, puisque tous les tableaux successifs, qui montrent une base militaire scientifique vue du dessus (sans perspective), sont quasiment semblables.



Photo Atari ST ▲  
Peu importe ! Ce qu'il faut, c'est canarder, canarder sans relâche tous ces petits bonshommes bleus qui se multiplient autour de vous comme de la vermine. Le néophyte peut tirer au hasard : les munitions ne sont pas limitées, et les tirs rebondissent sur les obstacles, et finissent neuf fois sur dix par massacrer quelqu'un... Par contre, cette méthode est à oublier totalement pendant les phases-bonus



Photo Commodore 64 ▲  
qui suivent chaque round. Cette fois, vous ne déplacez plus le héros, le programme s'en charge, mais à vous de tirer juste pour faire mouche à chaque coup de laser. Car le bonus est le nombre de vos victimes multiplié par le pourcentage de tirs réussis... ce qui peut parfois rapporter très gros. Appréciation générale : Lazer Tag est un bon jeu apéritif. Pas foudrant, pas crevant, pour se mettre en appétit avant de passer à un vrai gros jeu solide.

Disquette GO 1 pour Commodore 64 et Amstrad CPC

J.-M.M.

LA GUERRE DU 21<sup>ème</sup> SIECLE: APACHE GUNSHIP

# GUNSHIP

LE PLUS PRIME DES SIMULATIONS D'HELICOPTERE D'ATTAQUE



ENVIEN SORTI SUR AMSTRAD CPC, K7 et DK

DISPONIBLE SUR: IBM PC  
AMSTRAD CPC  
C64  
ATARI S

MICROPROSE

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



# THE EMPIRE STRIKES BACK



De pire empire

Il y a très longtemps dans une lointaine galaxie était un soft qui devait avoir une suite, Stars War. Voici le deuxième volet tant attendu : l'Empire contre-attaque.

Sur Thot, la planète des glaces, les rebelles tiennent toujours tête au sbires de Vador. Aux commandes du faucon millénaire de Hans Solo, vous devrez accomplir successivement quatre missions des plus périlleuses. Détruire les robots espions avant qu'ils ne transmettent les positions des bases rebelles, briser l'attaque des énormes "stomp walker" en ligotant leurs pattes monstrueuses avec vos câbles de remorquage et anéantir l'escorte de "chicken walkers" qui les protège d'un tir bien ajusté entre les deux yeux. Vient ensuite l'habituel "dogfight" contre les "tie-fighters", suivi de la traversée peu évidente du champ d'astéroïdes. Au fur et à mesure du déroulement des différentes phases du jeu, vous collectez les différentes lettres du mot JEDI (que Yoda me tirlipote). Une fois que vous avez obtenu les quatre lettres, la force est avec vous (que Ben Obi Wan Kenobi m'asticote, si possible avec du beurre) et vous devenez indestructible pendant un certain temps (combien ? Un certain temps !). Pour les petits malins qui se prennent pour Luke Skywalker, un joli bonus est accordé si vous réussissez à passer entre les papattes des "stomp walkers".

Photo Commodore 64



Il est précisé dans la notice que ce jeu est l'adaptation officielle de la version arcade qui, me semble-t-il, n'est jamais sortie en France (si quelqu'un l'a vu, qu'il m'écrive et je fais un démenti public). Les graphismes sont toujours en fil de fer et l'animation toujours au même niveau, le jeu par contre m'a paru moins prenant que le premier mais c'est un avis personnel que les fans de la saga s'empresseront de trouver mal avisé.

Disquettes et K7 Ubi Soft pour Commodore 64, existe aussi sur Amiga. Version prévue sur CPC, ST et Spectrum.

19



Compilation ?

Dans la grande lignée héroïque des Commando, Rambo et autres Ikari Warriors, voici encore un soft qui va essayer de corrompre notre belle jeunesse en lui faisant



Photo Commodore 64

voir sous un jour favorable l'uniforme et ses aléas, alors que chacun sait ce qui se passe dans les chambrées. Ceci, jetons quand même un coup d'œil au logiciel : puisqu'on est là, autant que ça serve à quelque chose. Le soft est divisé en quatre parties distinctes.

L'épreuve de parcours du combattant est très bien animée mais les graphismes sont un peu pauvres. Une bonne chose quand même, il ne suffit pas



Photo Commodore 64

d'agiter son joystick comme un malade pour gagner, il faut avant tout une bonne coordination et des réflexes dans certaines épreuves. Ça ne vaut quand même pas Army Moves. Le tir est réalisé d'une manière très originale : vous voyez les cibles dans le paysage et en même temps en zoom, dans votre lunette. Un peu fouillis mais pas mal, même si ça ne vaut pas Prohibition. En plus, il n'est pas toujours évident de s'y retrouver, les silhouettes à abattre étant du même vert que le paysage.

L'animation est ici aussi très bonne, mais les graphismes un peu légers. On en arrive ensuite au rallye en jeep qui est franchement quelconque. Seul intérêt, la route est en relief, autrement dit, elle monte et elle descend. Mais ne vous faites pas d'illusions, ça ne vaut pas Racing Destruction Set. Heureusement qu'il y a d'autres épreuves dans le jeu, parce que sinon... Ensuite, on arrive au combat à main nues, pas trop mal foutu, mais quand même pas terrible. En clair, c'est un remake moyen de The Way

of the Exploding Fist.

19 (prononcez-le "Nineteen"), est une sorte de sous-compilation de quatre bons jeux. Ça aurait pu être une bonne idée, mais le seul problème, c'est qu'il y a dans le commerce des vraies compilations avec les jeux originaux au même prix. Pour être tout à fait franc, Nineteen est loin d'être un mauvais jeu, mais il est complètement quelconque. A réserver aux adjudants de carrière... Et en plus moi, j'ai même pas fait mon service !

19, de Cascade Game, testé en version C64, adaptation prévue sur Spectrum et ST.

Zythoun



Carsten Borgmeier (ST-Computer):

«Un jeu de golf qui devient drogue et rend la souris brûlante.»

Commodore Magazine (USA):

«Mini-Golf est absolument fantastique.»

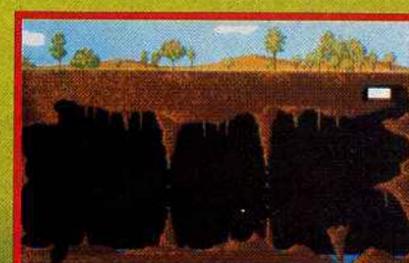
S.F.M.I. ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE, TEL. 93427145



ATARI ST



AMIGA  
ATARI ST  
C 64 DISC/CASS



AMIGA



# NETHERWORLD



## Mondes inférieurs

Chers petits démons, grande nouvelle ! Des humains, sagement rangés dans un vaisseau spatial, viennent à nous, volontaires, pour nous servir de souffredouleur. Ils ne pourront nous quitter qu'en nous offrant plein de beaux diamants. Humains mes frères, l'heure est grave, notre vaisseau vient de glisser dans un monde parallèle, notre destin est bien noir, et nous allons souffrir pour rentrer chez nous. Regardez ce monde, sous



Photo Atari ST ▲

ses couleurs superbes, sous son esthétisme soigné, le diable honni cache ses pièges immondes, destinés à détruire la roue qui, depuis 2001, nous accueille. Prenez garde à ces gargouilles démoniaques, quicrachent à notre face leurs excréments empoisonnés, excréments qu'il nous faut détruire avant qu'ils ne nous touchent. Nous en serons récompensés ! Dans les douze provinces qu'il nous faudra traverser, le malin va nous poursuivre et cherchera à nous empêcher de collecter les diamants qu'il convoite. Ce sera le seul prix pour notre liberté. Des épreuves supplémentaires, entre chaque contrée, nous seront imposées, mais si nous les réussissons, nos chances d'échapper à la mort finale en seront augmentées. Et si la menace est trop pressante, nous utiliserons "La Puissance" en plongeant dans les cercles sacrés zé concentriques. Courage mes frères, et nous triompherons, grâce à l'expérience que m'a léguée mon trisaïeul du vingtième siècle, champion du monde de Boul-d'er Dash.



Photo Atari ST ▲

**Disquette Hewson pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga, Amstrad CPC, Commodore 64.**

E.R.

# HOT SHOT



## Cool shot

Le logiciel nous a laissé froid. Pourtant, au moment d'ouvrir la boîte, les doigts frémissants d'une impatience mal contrôlée, nous attendions beaucoup, comme un prince arabe s'appêtant, au milieu des dorures de son palais, à ôter le chador de sa bien-aimée... Quelle horreur ! Nous avions rêvé d'un grand jeu d'arcade, et le menu annoncé nous donnait les plus fols espoirs. Cinq jeux différents et successifs. A 1 ou 2 joueurs en concurrence. Un mélange de flipper, de casse-brique, et de jeu de tir. Un duel impitoyable, féroce, un affrontement lancé à une vitesse inimaginable, dans une jungle de rebonds, de pièges et de bonus, au milieu d'écrans à l'esthétique futuriste...

Photo Atari ST ▼



Hélas. Mille fois hélas. Hot Shot est presque impossible à jouer. Il faut capter la bille du bout de son pistolet. La moindre erreur, le moindre pixel d'imprécision, et vous mourez. Et la bille est microscopique. Et ses rebonds sont plus que hasardeux, bien qu'on puisse (soit-disant) les diriger... Nous avons essayé longtemps : c'est trop difficile, trop aléatoire pour que le duel fonctionne correctement. Et au bout d'une heure d'humiliations successives, c'est l'exaspération, la rage... On maudit les programmeurs qui ont ainsi gâché un principe de jeu franchement original. Dommage, mille fois dommage !

**Disquette Addictive pour Atari ST. Aussi sur Amstrad CPC.**

J.M.M.

# WHIRLIGIG



## C'est pourtant un titre simple, non ?

Allez les gars, je vous propose une virée dans l'espace au guidon (ou au volant ?) du dernier hyper, super, meilleur, que sais-je encore, chasseur de l'espace... La preuve : c'est un Meson Class. Ça vous en bouche un coin, hein ? Attention, j'en vois qui font la fine bouche, qui mégoitent. Moi on m'la fait pas ; seulement voilà, le Meson Class sait faire des tonneaux à haute vitesse. Bon d'accord, haute vitesse, c'est vague, n'empêche que lui (pas moi) il sait ! Maintenant que vous avez accepté de prendre possession du chasseur, en route, si je puis dire.

Notre champ d'action : l'espace profond. Chargeons le jeu, pour tomber sur une très belle image, histoire de faire passer le temps... Là, ceux qui ont surmonté la première épreuve (ce souvenir du titre), sont à nouveau près de craquer : le bruit, pardon, la musique commence. Elle escagace, elle oussille, elle titille, et en plus elle ne s'arrête pas ; j'ai vite consulté les conventions de Genève en hissant le drapeau blanc, rien ! Reste plus qu'à prendre des boules Q... (pas de pub à dit le rédac-chef) et à couper le son. Soyons honnête, les thèmes de



Photo ST ▲

cette musique sont très variés, et peuvent même (y'a des masos) plaire... à la longue. Le graphisme, lui, est superbe, notamment pour les sprites, à commencer par les chasseurs ennemis en grand nombre. Tout a été réalisé avec des outils 3D, d'où un résultat vraiment réussi. En revanche, le paysage est plutôt tristounet et vide, espace oblige... Le gros regret, c'est que le côté 3D n'est pas rendu dans le cours du jeu, le déplacement ne se faisant qu'en 2D. Au sujet du déplacement, il est très, mais alors très coton à maîtriser. La souris commande le chasseur et je préfère vous laisser le plaisir de découvrir comment (quand je vous disais que ce sont des sadiques !). En réalité, le plus original reste l'emploi de formules mathématiques pour définir l'enchaînement des tableaux. Ce choix a donc mené à un ensemble complexe de mini-univers (mais si) plein de vilains (je joue les blasés), qui veulent vous empêcher de ramener le sacré Graal. Oui, c'est pas le sacré Graal, ce ne sont que des-solides parfaits, on peut rêver non ? Le jeu reste d'un abord très classique, d'une facture au-dessus de la moyenne, méritant vraiment que l'on y goûte, avec en prime un nombre de tableaux tel qu'il demanderait plus de 8000 ans pour être exploré entièrement. Du coup, comprenant que rien n'arrêterait ma soif de découvrir chaque coin et recoin, mon ST s'est mis en grève... Le lâche !

**Disquette Firebird pour Atari ST et Amiga.**

E.R.

# NEBULUS



## Et pourtant, elle tourne !

Qui est ce curieux personnage à l'allure de crapeau unijambiste, héros de Nebulus ? Pourquoi arrive-t-il en sous-marin, lors d'une séquence plutôt bien animée ? Et puis d'abord, c'est quoi cette tour fichée au beau milieu d'une étendue d'eau ? Autant de questions restant sans réponse, ce qui n'a d'ailleurs aucune espèce d'importance, le principal étant que le jeu est fabuleux. Le but est simple : le personnage doit arriver en haut de la tour. Ceci fait, on accède à une séquence plus typiquement "arcade" où le joueur doit flinguer des tonnes de machins aux commandes de son sous-marin. Ensuite, reescalade. Plus que le concept du jeu, c'est la façon dont il est traité qui étonne : en effet, des marches d'escaliers et différents ascenseurs sont disséminés autour de l'édifice. La logique aurait voulu que se soit le personnage qui se déplace. Problème : un jeu dont le personnage



Photo Amiga ▲

principal est caché par les décors les trois-quarts du temps n'a rien de très spectaculaire. C'est pour ça que dans Nebulus, la rotation est effectuée par la tour et c'est aussi pour la même raison que j'adore le logiciel. De plus, les graphismes, animations et bruitages sont complètement parfaits. Yep !

**Disquette Hewson pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga, Amstrad CPC, et Commodore 64.**

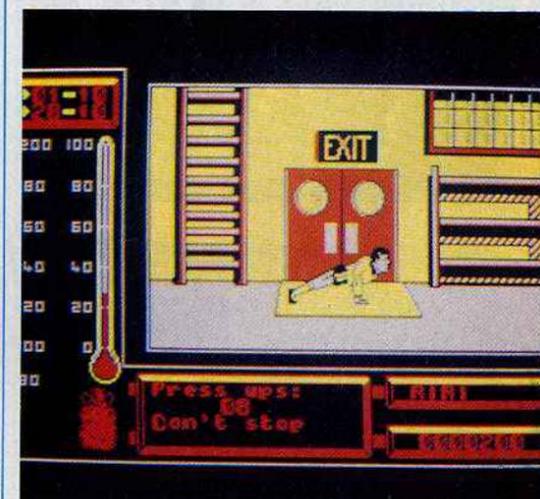
C.B.

# GARY LINEKERS SUPERSKILLS



## La corvée !

On croit (naïvement) que le métier de journaliste-testeur-de-jeux est un plaisir... Loin de là ! Quand on tombe sur un logiciel de ce style, cela devient une abominable corvée... Les petits malins du marketing de chez Gremlin Grande-Bretagne se sont dit "On a déjà fait un tabac avec un logiciel de foot moyen en collant dessus le nom de Gary Linekers (buteur adulé de l'équipe d'Angleterre), il faut réutiliser la ficelle." Résultat : vous avez droit maintenant à l'entraînement de Gary Lineker, à savoir pompes, gymnastique, culturisme, exercices de barre, jongleries avec la balle, slalom, tirs.



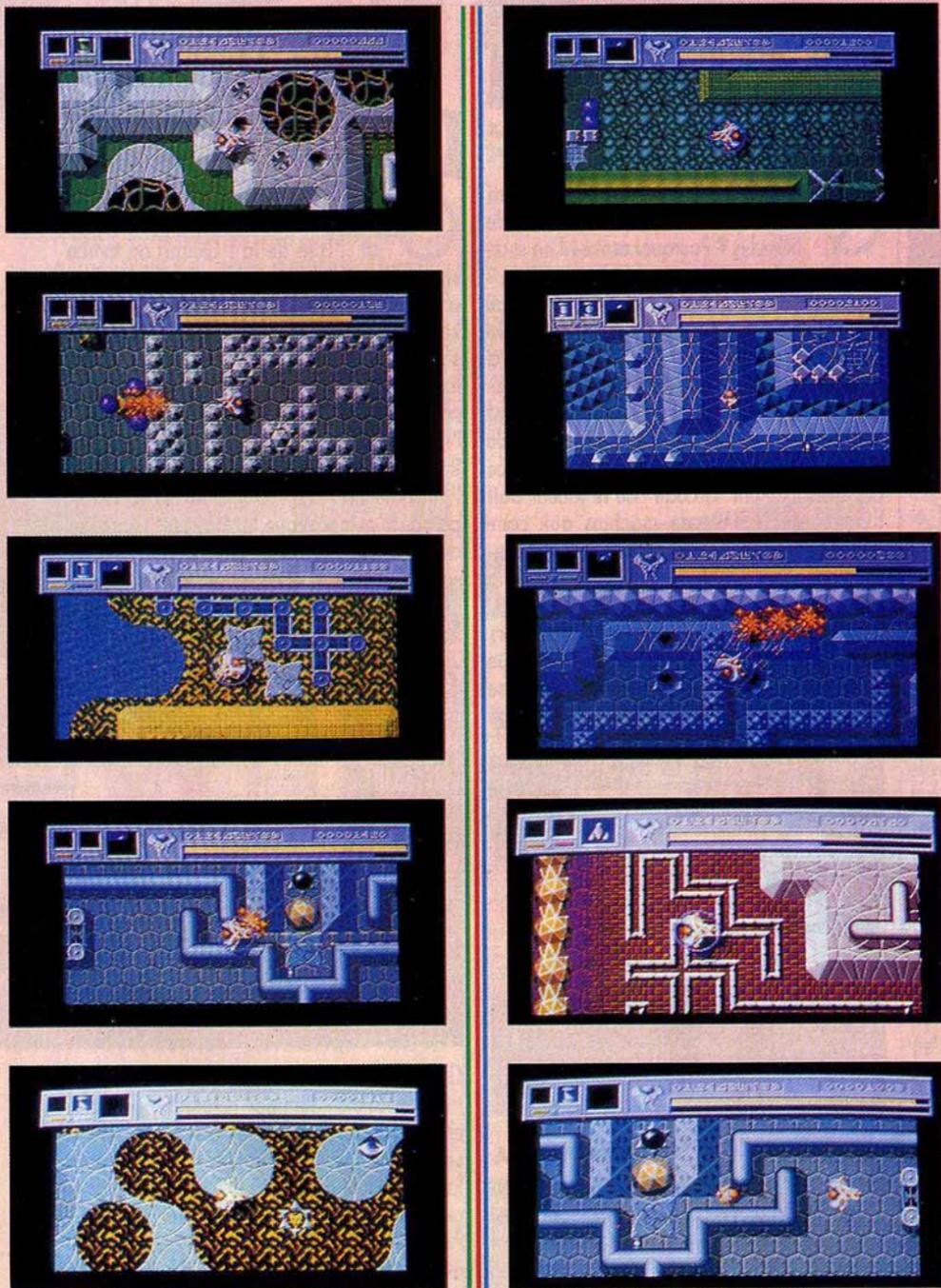
C'est affreux : du mauvais Track & Field, du très mauvais Summer Games, pénible, ennuyeux, insupportable. Qui s'amusera à secouer le joystick comme un malade pour faire faire des pompes à un pauvre simulacre graphique du grand footballeur vedette ? Pas moi, en tout cas. Et quel rapport réel avec le foot ? Seul l'exercice de dribble est amusant, mais il vient après un bon quart d'heure d'efforts absurdes. A quand "Le repas de Gary Linekers", "La sieste de Gary Linekers", "La vie sexuelle de Gary Linekers" ?

**Disquette Gremlin pour Amstrad CPC**

J.-M.M.



**13 Niveaux d'Arcade Action...** **Il faut le voir pour le croire !**



**Actuellement disponible sur Amiga et bientôt sur Atari ST.**



ELECTRONIC ARTS™

L'Aventure Continue

# GAME OVER II

Le Jeu-Video

**VOUS VOILA DEVANT UNE NOUVELLE TACHE A REMPLIR...**



**A L'APPROCHE DE PHANTIS**

Il vous faut sauver ARKOS, le héros de la rébellion contre GREMLA, qui a été fait prisonnier. Vous devez combattre les hordes de kamikazes, esquiver les missiles et éviter les boules de magma incandescent. Une fois que vous entrez dans les cavernes de la planète PHANTIS, il vous faudra vous battre pour vous frayer un passage.

**POURSUITE DE LA LUTTE**

Après avoir abandonné votre engin spatial, vous capturez un ADREC afin de continuer à avancer sur la planète. Vous ne possédez comme arme qu'un poignard pour repousser les habitants. Vous vous battez contre les troupes ennemies. Il vous faudra voler quelques armes et avancer droit devant vous. Rien ne peut vous retenir.

**LA PRISON**

Vous traversez des marécages, des montagnes et des forêts... avec des ennemis partout. Plus vous avancez et plus le chemin qui mène à la prison est dangereux. Vous serez aux commandes d'un hélicoptère, vous descendrez sur la planète et arriverez à la prison. Sachez qu'elle est très bien gardée. Serez-vous capable de libérer ARKOS?



**POUR TOUT ACHAT SUR AMSTRAD (cassette et disc) ET COMMODORE 64 (cassette et disc) «GAME OVER» GRATUIT AUSSI DISPONIBLE SUR PC ET ST**

DISTRIBUE PAR **UBI**  
 1, voie Félix Eboué - 94012 CRETEIL - PARIS - FRANCE  
 Téléphone: 16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les **fnac**

et dans les meilleurs points de vente.



# NINTENDO : DE LA CHALEUR POUR L'HIVER

## Profitez des derniers rayons de soleil ! Bientôt, vous n'aurez plus que quelques jeux vidéo pour vous réchauffer le cœur... Coup de pot : la première livraison Nintendo pour l'hiver est brûlante !

Vous me donnerez deux jeux d'aventure, une simulation de combat aérien, et un hit d'arcade épuisant. Et avec ça, ma bonne dame ? C'est largement suffisant, il y a de quoi faire ! Premier jeu d'aventure (le plus connu, le plus beau) : **CASTELVANIA**



Castlevania ▲

MSX2, ou Haunted Castle sur machine d'arcade. Si vous n'avez pas un MSX et que le café du coin n'avait pas ce jeu, notre critique enthousiaste avait dû vous faire mal au cœur... Séchez vos larmes ! Castlevania est maintenant sur Nintendo, intact, parfait, complet, total, merveilleux ! Avec ses fantastiques décors, tout son château bourré de passages secrets, de pièges diaboliques, de sor-



Castlevania ▲

cières, de chevaliers, de panthères, de vautours, de vampires, de squelettes ; avec ses torches suspendues à différentes hauteurs, qu'il faut toucher à coup de fouet pour obtenir des cœurs, des sacs d'or, des armes ou des objets magiques... Rien de nouveau ? D'accord. Mais Castlevania distille un immense plaisir de jouer, encore augmenté par des écrans superbes et variés. A devenir fou ! D'autant qu'il n'y a ni mémoire à pile ni mot-de-passe pour reprendre une partie en cours...

Deuxième jeu d'aventure (le plus récent, le plus touffu) : **GOONIES 2**

Je vous épargnerai l'histoire des Goonies, parce que je n'ai pas vu le film, et que je n'ai rien compris au scénario du manuel de jeu. Toujours est-il qu'il faut retrouver et délivrer 6 prisonniers, plus une petite jeune fille tout à fait charmante, et ce malgré des méchants et un labyrinthe inextricable. Le tout se déroule dans une douzaine d'univers différents (qui vont de la jungle torride à une banquise glaciale, en passant par un immeuble, un réseau de grottes, une forêt très sombre...), qui ne sont pas ordonnés linéairement. C'est-à-dire que vous passez librement de l'un à l'autre, dans l'ordre que vous voulez, du moment que vous trouvez les bonnes portes. Dès que vous passez



Goonies 2 ▲

une de ces portes, le jeu change : vous n'êtes plus dans un jeu d'aventure-arcade classique (où il faut sauter, tirer, etc) mais dans une espèce de jeu d'aventure tout court, avec des salles, vues en perspective, et des ordres à donner à votre héros. Ces ordres sont au nombre de 4 (Go, pour aller dans une direction ; Hit, pour taper un mur, un plancher, ou quelqu'un, ce qui apporte parfois des bonus surprenants ; Tools, pour utiliser un objet que

Castlevania ▼



Goonies 2 ▲

vous possédez, clef, hache, ou lanterne entre autres ; et Take, pour ramasser un objet que vous avez eu l'immense joie de découvrir dans la salle). On les sélectionne avec le joystick, en déplaçant un curseur sur un menu. Très agréable, une simplification de jeu d'aventure délicate à jouer, rapide, et qui fait un break agréable au milieu du combat sauvage des mondes extérieurs...

Bref, Goonies est vraiment un très beau jeu, complexe sans être injouable, un produit sur lequel on sent nettement que les programmeurs de Konami ont travaillé dur !..

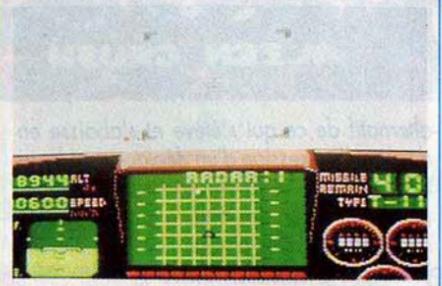
Top Gun ▼



### La simulation aérienne : TOP GUN

Ça commence bien : un écran magnifique représentant deux jets au soleil couchant faisant chauffer les réacteurs avant le décollage. Ça continue avec une carte, où est indiqué votre objectif. Visuellement, c'est moins réussi. Peu importe, car il n'y a rien à redire à l'écran principal, la vue que vous avez de la cabine de votre jet, plus une série assez lisible d'instruments de bord, altimètre, inclinaison horizontale, inclinaison verticale, vitesse, radar pour détecter l'approche de l'ennemi, viseur, indicateur de dommages, stock et nature des missiles restants. Complet, facile à com-

prendre d'un seul coup d'œil. Le pilotage est assez tranquille, nous n'avons pas affaire à une vraie simulation de pilotage, mais surtout de combat. Et ça chauffe ! Les escadrilles ennemies arrivent inlassablement, à grande vitesse, et tout l'art consiste à les aligner au passage dans le viseur. Un danger encore : se lancer aveuglément à la poursuite de l'ennemi. Car, très souvent, d'autres avions viennent vous prendre en chasse, de l'arrière, et



Top Gun ▲

les demi-tours ou loopings et autres Himmel-mans ne sont pas instantanés... Long entraînement et pratique intensive obligatoires. Normal si vous voulez devenir un Top Gun...

### Le jeu d'arcade : GRADIUS

Attention gros hit ! C'est, sous un autre titre, l'adaptation au millimètre près du plus gros succès de Konami sur MSX, Nemesis. Et il faut reconnaître que c'est le genre de jeu à vous bloquer des heures devant votre écran, les mains moites, le cœur à 100 à l'heure, au bord de l'apoplexie. Oh, le début est enfantin. Devant votre vaisseau spa-

tial qui avance horizontalement (déroulement des écrans par scrolling), arrive des séries de soucoupes en ligne, comme à l'abattoir. Descendre chaque série fait apparaître un bonus, à ramasser en passant dessus. Chaque bonus fait avancer d'une case le sélecteur d'armes, en bas de l'écran. Plus il avance, plus les armes sont puissantes, évidemment. Le sixième bonus donne même un vaisseau pouvant endurer 30 coups, c'est-à-dire presque invincible... Début facile donc, mais qui ne permet pas la moindre seconde de relâchement, car pas un bonus ne doit vous échapper. Ou alors la partie est très compromise...

Car ensuite, les choses se gâtent vite. Vous pénétrez dans un couloir, avec des canons au sol et au plafond, et toutes sortes d'objets volants très identifiés qui se jettent sur vous... Malsain. Encore plus malsain : au bout de ce premier round, vous voici coincé au-dessus de deux volcans en éruption. Impossible d'échapper à la pluie de boulets qu'ils lancent, impossible donc de survivre ? Mais non. Vous devez seulement être équipé du fameux sixième bonus...

Au fil des rounds, l'émerveillement va croissant : les programmeurs ont imaginé tous les écrans les plus fous, des murs à démolir pour passer, des statues de l'île de Pâques, des chenilles et des araignées qui occupent tout l'écran... Fou, fou, fou ! Une cartouche totalement indispensable et qui va faire un malheur.

**Cartouches Konami pour Nintendo.**  
Jean-Michel MAMAN





# BLADE EAGLE



profondeurs  
infinies de  
l'espace...

**B**lade Eagle utilise les lunettes spéciales de Sega qui, par stroboscopie, donne l'illusion du relief. Une illusion saisissante, particulièrement dans cette cartouche puisque le jeu, proche de Galaxian, Xenon et autres, consiste à avancer avec un vaisseau spatial en tirant sur les vagues de croiseurs ennemis qui arrivent... Mais cette fois, ils arrivent à différentes hauteurs (ou profondeurs si vous voulez), de telle sorte qu'on ne peut réussir à les dégommer qu'en étant aligné sur eux, et à la même hauteur ! Il se produit ainsi fréquemment que des escadrons entiers passent au-dessus ou en-dessous de votre vaisseau ; ils ne vous détruisent pas, mais vous laissez filer beaucoup de points...  
Ce jeu de tir banal est donc considérablement enrichi. Il faut apprendre à plonger ou à remonter au bon moment pour intercepter les ennemis...ou pour les éviter ! Et tout cela se complique vite du fait que certaines vagues d'assaut apparaissent simultanément à différentes hauteurs... L'illusion 3D est parfaitement réussie,

condition indispensable au bon fonctionnement du jeu. Et on est parfois émerveillé devant ces terribles profondeurs où se cachent des bases clignotantes (faut-il plonger pour aller les bombarder ?)... Une cartouche esthétiquement superbe, qui donne le vertige, mais qui reste quand même une sorte de Space Invaders des temps modernes. Mention très bien pour les effets spéciaux. Pas de mention pour le scénario, sans originalité aucune. (Cartouche Sega).

J.M.M.

# MAZE HUNTER 3D



Labyrinthe  
anti-stress

**S**i ça continue, vous allez vraiment vous sentir obligé d'acheter les lunettes 3D ! En effet, au niveau des effets 3D, Maze Hunter est aussi bien fait que Space Harrier. Vous devrez combattre dans un labyrinthe constitué de cinq tableaux : architecture métallique, terrain accidenté, jungle, glaciers et terre de feu. Chaque partie comprend quatre niveaux, avec trois sous-niveaux. Vous ne pourrez passer d'un tableau à l'autre que si vous avez trouvé la clé qui en permet l'accès.

Vous rencontrerez de nombreux ennemis : des dés roulants, des cerises tournoyantes, des étrangleurs costauds, des blocs de pierre bleus, et autres diverses brutes. Vous mourrez si vous rentrez en contact avec l'un d'entre eux et vous perdrez ainsi l'une de vos trois vies. Heureusement, des points de pouvoir sont disséminés ça et là, vous permettant de sau-



ter haut au-dessus des ennemis, et des barres métalliques vous donneront également de quoi les convaincre de votre bon droit. Les graphismes sont agréablement détaillés et hauts en couleurs, le tout rehaussé par la 3D. Maze Hunter se joue assez calmement, un peu trop d'ailleurs et c'est là que le bât blesse, c'est trop répétitif et trop doux. A recommander à ceux qui aiment les jeux calmes... et qui ne doivent pas être nombreux parmi nos lecteurs.

Cartouche Sega

T.T.

# AZTEC ADVENTURE



Nino et  
le temple  
du soleil

**S**i vous avez aimé Fantasy Zone, voilà un jeu de la même veine, traité cette fois à la mode inca. Depuis les frères Mario et les sœurs Gianni, les noms italiens semblent très en vogue chez les concepteurs de logiciels. Vous vous appelez donc Nino et vous partez à la recherche de la civilisation perdue des indiens aztèques, avec l'aide de quelques compagnons rencontrés en chemin : des lapins et des canards ! Différentes armes vous seront accessibles : épée, argent, bombes, missiles, tir à quatre directions. Bien sûr, il y a aussi des méchants : grenouilles et crapauds, des chats démoniaques,

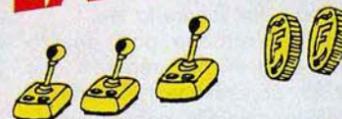


des plantes qui crachent des fèves et de vilains insectes. Vous pouvez les éviter ou les tuer avec l'épée, dans ce cas, ils laisseront parfois des armes derrière eux, ce qui s'avèrera précieux pour acquérir les armes précitées. Les graphismes sont agréables et très incas - aztèque oblige - et la musique rappelle aussi Fantasy Zone.

Carte Sega

T.T.

# PENGUIN LAND



Penguindash  
mystery

**C**onaissez-vous le jeu Boulderdash ? Oui. C'est bien ! Vous connaissez aussi Penguin Adventure et Eggerland Mystery ? Oui. C'est très bien. Alors vous êtes prêt pour Penguin Land qui mixe habilement des éléments pris à ces trois jeux. Vous êtes un pingouin et vous devez aller mettre vos œufs en sécurité, en parcourant un dédale de labyrinthes et de plates-formes dont vous pourrez changer la disposition en bougeant des blocs de pierre. Vous descendrez ainsi les scrollings verticaux, poussant les blocs avec votre nez, permettant aux œufs de tomber au niveau inférieur. Si la chute est trop longue, l'œuf se brisera et il faudra recommencer !  
Ce n'est déjà pas si simple et ça le sera encore moins lorsque vous saurez que des ours polaires écumant la région, cherchant bien évi-

demment à casser vos œufs. Qui dit labyrinthe dit risque de se perdre, Thésée et le Petit Poucet en savent quelque chose... Heureusement, ici, vous avez une possibilité de pause qui vous permet d'avoir une vue globale de la

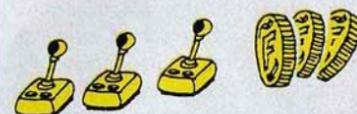


section où vous vous trouvez, grâce à un scrolling sympa, pratique et vite indispensable. Penguin Land comporte cinquante niveaux différents. Au début, vous pouvez accéder, au choix, à l'un des trente premiers niveaux. Une fois atteint le trentième niveau, vous pourrez de nouveau choisir parmi les vingt suivants. Und, und... vous pourrez également construire et sauvegarder jusqu'à quinze différents tableaux entièrement créés par vous !  
Un petit jeu bien sympathique, qui combine allègrement l'action et la réflexion dans de jolis puzzles aux graphismes agréables, sur une musique qui ne l'est pas moins.

Carte Sega.

T.T.

# SHINOBI



Seul contre  
les ninjas

**N**ous n'avons pas encore testé Shinobi dans la rubrique Insert Coin et, déjà, le voici pour Sega ! Qui s'en plaindra ? Certainement pas les Segâtés !  
Or donc, voici le grand baston ninja, le seul, le vrai, l'unique et incomparable Shinobi ! Les méchants ninjas ont capturé les enfants ninjas et les retiennent prisonniers dans différentes parties de la ville. Vous devez, bien sûr, les déli-

vrer. Il y aura cinq missions, avec trois ou quatre niveaux dans chaque mission. Vous pourrez frapper avec vos poings et vos pieds, lancer vos étoiles shuriken ou utiliser votre sabre.

L'image d'introduction vous donnera déjà la chair de poule lorsque vous verrez un gros ninja rouler des yeux devant vous... Appuyez sur fire pour faire disparaître l'horrible apparition qui fera place à un plan de la ville ; une petite boîte indiquera l'endroit où vous vous situez. L'action se situera souvent sur deux



niveaux différents et vous pourrez passer de l'un à l'autre en pressant les deux boutons et en bougeant la manette.

Les enfants sont cachés à différents endroits et sont gardés par des ninjas de toutes sortes. Les shurikens sont votre meilleure arme et vous pouvez les lancer sur les ninjas dans différentes positions, notamment en sautant en l'air. Les ninjas peuvent être cachés dans toutes sortes d'endroits, derrière des barils, assis sur des murs, certains possédant même des boucliers qui dévieront vos projectiles. A chaque fois que vous serez touché, vous perdrez de l'énergie et lorsque votre réserve atteindra zéro, vous aurez une vie de moins.

A la fin de chaque niveau, vous devrez combattre une grosse brute qui vous en fera voir de toutes les couleurs. Les graphismes et la bande sonore sont agréables et, surtout, le plaisir de jouer est au rendez-vous, le maniement du joystick devenant rapidement instinctif, pour votre plus grand plaisir...

Cartouche Sega

T.T.



# SAMOURAÏ MICRO

Une fois n'est pas coutume, Samourai Micro m'a donné rendez-vous chez lui. Voyons un peu, quatrième étage, porte de droite, c'est ici. Frappons à la porte... Tiens, elle n'est même pas fermée et s'ouvre toute seule dès qu'on appuie dessus. Diantre, dans les films noirs, ce genre de situation débouche en général sur un cadavre... Pourtant, j'entends de drôles de bruits et, en avançant, je vois Samourai Micro, de dos, en train de se démenner comme un diable sur un petit joystick relié à une étrange et minuscule boîte blanche.

Samourai Micro : Entrez donc, cher ami, et mettez-vous à l'aise. Vous trouverez une bouteille de saké sur la table basse près de la fenêtre ; servez-vous, je vous prie, il est juste à la bonne température. *Micro News* : Tudju, du saké, moi qui adore ça ! Et en plus, chauffé à 8 degrés, thaa, j'adore !

S.M. : Sachez apprécier et consommer avec modération, comme on dit chez vous...

*M.N.* : Oui, c'est ce qu'on dit, mais la France bat quand même tous les records d'alcoolisme ! A quoi vous jouez, Sensei ?

S.M. : Mais c'est la console Nec, le PC Engine, que mon cousin m'a envoyé de Tokyo ; c'est tellement prenant, je n'arrive pas à m'en détacher. Pour me faire pardonner, je vous ai préparé le test complet de **Galaga 88**, ce jeu que

vous aviez promis à vos lecteurs, avec les photos d'écran et tout.

*M.N.* : Sensei, je reste sans voix. Nous le passerons dans le prochain numéro, quel honneur pour notre humble gazette...

S.M. : Allons, allons, pas de fausse modestie. Asseyez-vous plutôt sur ce coussin, car le saké plus ce que je vais vous annoncer... J'ai bien peur que ce ne soit trop d'émotions en une seule fois...

*M.N.* : En effet, il vaut sans doute mieux que je m'assaye. (Surtout que j'ai l'intention de siffler la bouteille...)

S.M. : Hein ?

*M.N.* : Je disais, qu'en effet, les oreilles commencent à me siffler...

S.M. : Alors, restez assis. Première grande nouvelle : un revendeur parisien, dont nous reparlerons plus en détail prochainement, essaie actuellement d'importer la console Nec. Une société française de composants électroniques est en train de travailler sur un adaptateur péritel, la console japonaise étant évidemment dépourvue. J'ai donc l'immense plaisir de vous annoncer que la commercialisation prochaine de la console Nec en France est

désormais du domaine des possibilités. L'affaire n'est pas

dans le sac pour autant, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit ; une telle importation est une affaire compliquée, il y a de nombreux paramètres à maîtriser et il suffit souvent d'un détail pour tout flanquer par terre.

*M.N.* : Quelle bonne surprise ! Si quelqu'un est en train d'essayer, c'est déjà quelque chose ! Grâce à Samourai Micro, nous vous tiendrons informés. Après tout, *Micro News* a été le premier, en France, à parler du PC Engine (en mai 88) et nous restons les seuls à passer régulièrement des tests de jeux pour cette console (voyez en page 132). Vous avez une autre nouvelle du même acabit ?

S.M. : Oui, mais rasseyez-vous d'abord. Je ne tiens pas à appeler le Samu, ça fait désordre et c'est un immeuble convenable ici...

Alors voici : au Japon, un lecteur de **CD-ROM pour le PC Engine** est déjà en vente pour environ 2500 francs. Deux jeux sont actuellement disponibles : **Steet Fighter** (un jeu Capcom, testé par le champion du monde de karaté dans *Micro News* n°13) et un jeu de rôles avec textes japonais. Le lecteur de disques compacts se loge à côté du PC Engine sur une plate-forme fournie avec le lecteur. D'ailleurs, regardez, j'ai même la photo !

*M.N.* : Ouh là là ! Que c'est beau, comme c'est mignon ! Ça tient dans la main et ça vous fait fondre la tête !

S.M. : Ça ne s'arrange pas, décidément... Est-ce que vous réalisez que vous avez là, concrètement, le premier appareil d'une nouvelle génération de machines de jeux (doit-on encore dire ordinateurs) ?

*M.N.* : A la tienne Nec, hic !

S.M. : (Irrécupérable...) Et ça, êtes-vous encore en état d'apprécier un bel objet ? Regardez un peu cette manette, elle a une sacrée gueule, non ?

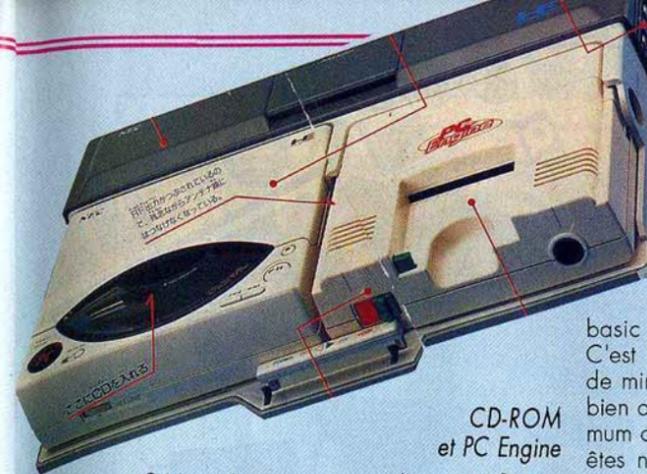
*M.N.* : Ouh, qu'elle est zolie !

S.M. : Elle a surtout une sacrée particularité : c'est une manette à infra-rouge qui permet de s'éloigner de sept ou huit mètres, elle possède un tir automatique rapide et elle est livrée avec un adaptateur qui la rend compatible avec les consoles Sega et Nintendo ! Elle fonctionne avec quatre piles 1,5 V. Son nom : le **Freedom Stick**.

*M.N.* : C'est pas nouveau, Sony avait déjà sorti ça sur MSX.

S.M. : Exact, mais les manettes Sony ne sont plus disponibles. Notez également que le Freedom Stick n'est pas une manette spécifiquement MSX, c'est-à-dire que les deux boutons n'ont pas une fonction séparée et qu'il faudra donc valider les options au clavier, sur *Nemesis* par exemple.

*M.N.* : Quoi de neuf sur MSX, au fait ?



CD-ROM et PC Engine

S.M. : Nous avons reçu d'autres **éducatifs** de Belgique, faits par la même boîte que ceux testés dans le numéro 13. Ils seront dans le prochain numéro. A part ça, le grand événement est, bien sûr, le test de **Parodius** dans les Tops du mois, un jeu MSX1 exceptionnel, avec des musiques d'enfer. Au Japon, le fabuleux **Aleste** (testé sur Sega dans le n°14) est sorti en mégarom MSX2, ainsi que

**Gandhara** et **Star Virgin**, dont la pub représente une jeune japonaise en maillot inter-décal, je ne vous dis que ça !

*M.N.* : Dites donc, c'est moi qui boit et c'est vous que ça réchauffe, on dirait...

S.M. : Hum, hum... De nombreux jeux d'aventures sont également disponibles, comme **Kiss of murder** et **Gengis Khan**, mais malheureusement, les textes sont en japonais. En parlant de Gengis Khan, ça me fait penser à vos compatriotes de chez **Titus**, Eric et Hervé

Caen, les Attilas du logiciel, qui ont eu les honneurs de *MSX Magazine* Japon pour **Crazy Cars**, **Fire & Forget** et **Off Shore Warrior**. Seul le premier titre existe pour le moment sur MSX.

*M.N.* : Chez Titus, ça carbure au hard-rock, ce qui donne des softs pas piqués des hannetons !

S.M. : Ça vaut peut-être mieux que de carburer au saké... Heureusement, tous les français n'en sont pas là, il y en a qui sont sérieux, comme les petits gars de **M.C.M.I.**

*M.N.* : Kézako ?

S.M. : Ça signifie "MSX Club micro-informatique" et ils proposent des petits trucs bien sympas, comme par exemple de doubler ou tripler la vitesse du drive du Sony HB-700, escargot notoire au niveau du chargement des programmes. Il y a d'abord un poke qui accélère un peu les choses : **Poke &hFD9F, &hC9.**



Star Virgin

Mais le remède sérieux consiste à changer le système disk du HB-700, c'est-à-dire à ouvrir l'appareil pour enlever la ROM disk-basic et la remplacer par une éprom disk-

basic V 2.0, fournie par l'association. C'est un travail qui prend une quinzaine de minutes mais qui ne peut être mené à bien que par une personne ayant un minimum de pratique en électronique. Si vous êtes novice en la matière, vous pourrez vous adresser à un dépanneur radio-TV ou bien envoyer votre ordinateur à M.C.M.I. (sans clavier ni accessoire). Le prix de l'éprom, avec son support et une notice de montage, est de 200 francs (elle est garantie), le prix de la pose est de 150 francs. Le téléphone du M.C.M.I. est : (16) 56.21.66.56. Demandez Patrick Besse. Les prochains travaux de l'association porteront sur l'extension de la mémoire des Philips à 256 Ko, le VDP, les synthés et le Music Module, la compatibilité CPM des MSX, etc.

*M.N.* : Y assurent les mecs, hic, vraiment mœlleux ce p'tit saké, il a du retour, il est goûté, poil au...

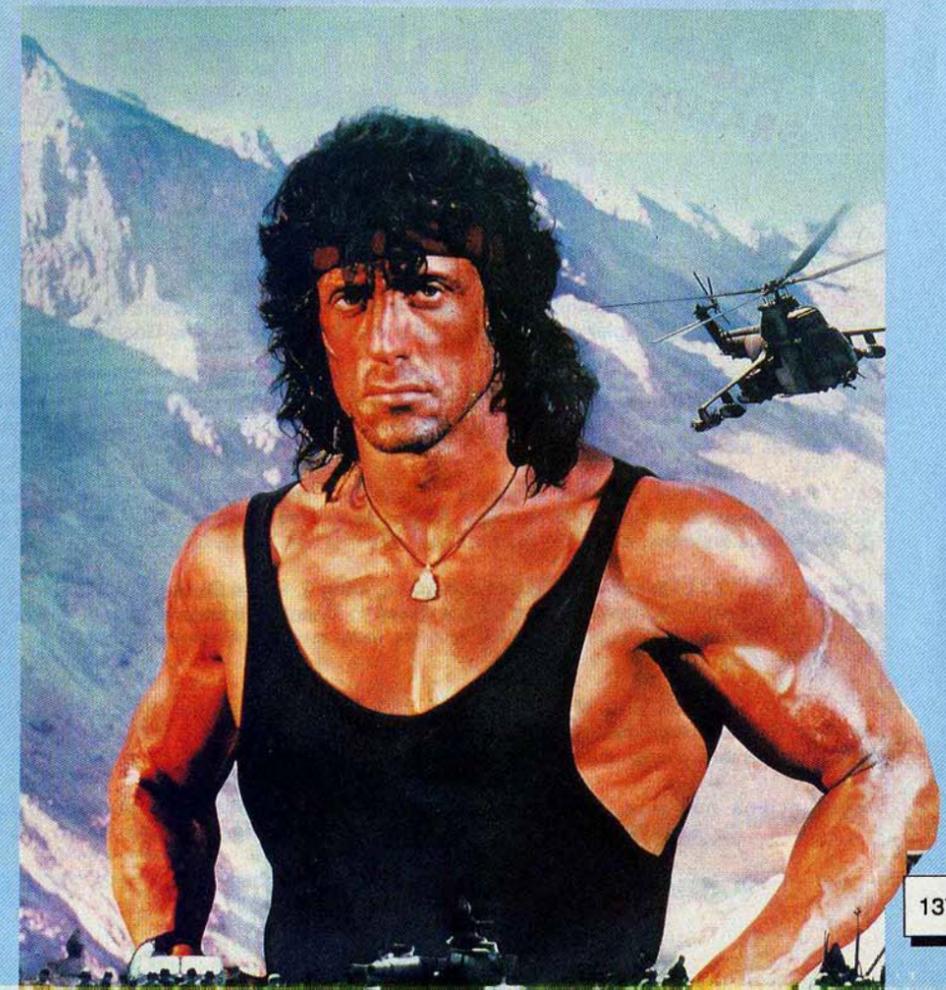
S.M. : Quelle honte, quel scandale... Ah, ils sont beaux les français dès qu'ils ont un coup dans le nez !

*M.N.* : Et Sega et Nintendo ?



S.M. : La distribution de **Sega** a donc été reprise par Virgin Loisirs et douze titres sortiront d'ici la fin de l'année. Les très attendus **Shinobi**, **Penguin Land** et **Aztec Adventure** seront disponibles lorsque vous lirez ces lignes. Suivront, à la mi-novembre, **Monopoly**, **Thunder Blade** et **Miracle Warriors** puis, fin décembre, **Power Strike**, **Kenseiden**, **Lord of the sword**, **Double Dragon**, **Phantasy Star**, **Rambo 3**. De ces douze jeux, la moitié ont déjà été testés dans *Micro News*, les six autres le seront prochainement.

La console Sega est désormais présentée en trois configurations : la console de base (livrée avec le jeu *Hang On*) au prix de 990 F, la console "Master Sys-



tem Plus", livrée avec, en plus, le pistolet Phaser et trois jeux de tir au prix de 1149 F et la "Super Master System Plus", qui consiste en la configuration précédente plus les lunettes 3D et trois jeux 3D, au prix de 1499 F. Signalons enfin que le magasin

**2010 Electronics** propose quelques jeux en importation exclusive (et en quantité limitée) : **Parlour Games** (jeu de billard, fléchettes, bingo), **Maze Hunter 3D**, **King Quest** et... **Carmen San Diego**. Ce jeu est, paraît-il, une sorte d'éducatif mais, avec un nom pareil, nul doute qu'il sera traité dans Micro News avec tous les honneurs dûs à son rang !

Du côté de **Nintendo** par contre, c'est nettement moins folichon. **Ice Hockey** et **Super Mario 2** devraient sortir... au premier trimestre 89. Mais à part les quatre jeux testés dans ce numéro, aucune autre nouveauté ne sera disponible d'ici la fin de l'année. Ces quatre jeux Konami sont des chefs-d'œuvre, c'est vrai, mais de là à, ne rien proposer

d'autre pour les fêtes... Quand on voit le fantastique catalogue dont disposent les utilisateurs Nintendo aux Etats-Unis et au Japon... Et en plus, pas question d'importation parallèle puisqu'il n'y a pas de compatibilité entre les consoles japonaises, américaines et françaises. Dommage, car ça stimulerait le marché et ferait vendre des consoles. Enfin, moi, ce que j'en dis... On ne peut quand même pas être plus royaliste que le roi...

M.N. : *Châché vrai ! Hic ! Y'a pas un jeu sur l'saké, pachque j'l'achète tout d'suite, hic...*  
S.M. : Chers amis lecteurs, retenez bien



La console Sega et ses accessoires ▲

la leçon : le saké se boit comme du petit lait, mais attention à ses effets, il litre quand même 14° d'alcool. Rendez-vous le mois prochain, pour le moment je vais aller coucher cette mauviette. Sayonara !

# 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** : Penguin Adventure, Vampire Killer, Dracula mode d'emploi, Rambo, Green Beret, les jeux Namco, l'Héritage, Kid Kit, Les Passagers du vent, l'Affaire, Regate, le DOS, le Sony HBF-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, B.D. rôle : Le Mort-Vivant, etc.

**MSX NEWS N°3** : Les Monstres attaquent, Hole in One Pro, Nightmare, Eggerland Mistery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, le Processeur Vidéo V9938, transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper, Designer, listing : 20 000 K sous les mers, B.D. : Un Rock d'Enfer, etc.

**MSX NEWS N°4** : L'Oiseau de Feu, Samouraï, King Kong 2, Super Rambo Spécial avec le plan complet, Zanac, Arkanoids, Come on Picot, Future Knight, Alpharoid, Space Shuttle, Break-in, Skooter, Planète Mobile, Ping-Pong, Hyper Sports, adressage 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 Galious, 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 Telx, 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.

# MSX Video Center

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

C'est déjà Noël  
à MSX Video Center !  
Y'a des promos  
et des  
cadeaux !...



## 5 BONNES RAISONS DE COMMANDER MAINTENANT POUR NOËL :

- Recevoir au printemps vos cadeaux de fin d'année pour une simple rupture de stock... c'est idiot.
- En cas d'impossibilité de vous livrer pour Noël, vous avez encore le temps de modifier votre commande.
- Nous ne faisons pas de paquets cadeaux, il vous faudra le temps de les faire.
- Votre facteur n'a peut-être pas un camion pour vos livraisons de fin d'année.
- Et même s'il en a un, il sera peut-être plein.



## CADEAUX

- ① Un étui de bureau pour tout achat supérieur à 500 F
  - ② Un réveil digital ou une pendule pour tout achat supérieur à 1 000 F sans ordinateur
  - ③ Une pendule laser pour tout achat d'un ordinateur
- Cadeau non cumulable

## PROMOTIONS

L'AFFAIRE (D/MSX2)	99 F	GALAXIAN	169 F	HYDLIDE 2 (C) + MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE (D) :	290 F
L'AFFAIRE VERA CRUZ (K7)	95 F	MAPPY	169 F	MANETTE VU 001	
MACROHIT		MONITEUR PHILIPS CM8802 (300 x 285) :	1 790 F	(1 BOUTON DE TIR) :	40 F
(ASSEMBLEUR MSX1 - K7)	120 F	MONITEUR PHILIPS VS 0080 (600 X 285) :	2 690 F	MANETTE VJ 200 :	85 F
TEX (K7)	95 F	ORDINATEUR NMS 8280 + MONITEUR VS 0080 :	9 990 F	COMIC BAKERY (C) :	69 F
L'HERITAGE (K7/D)	95 F/120 F	LECTEUR DE K7 VY 0030 :	275 F	AACKO BASE (K7 et D) :	290 F
LES PASSAGERS DU VENT (D/MSX2)	99 F	LECTEUR DE K7 VY 0030 + cable magneto :	299 F	AACKOTEXT :	290 F
SOFT MANAGER (D)	120 F	BRAS ROBOT SV 2000 avec interface :	350 F	PACK "HAL" Inspecteur Z (C) + Planète Mobile (C) :	250 F
ILLUSIONS (K7)	75 F	MX TELX :	290 F	PACK1 "NAMCOT" BOSCONIAN + MAPPY :	290 F
BRIDGE (K7)	75 F	PACK MSX1 spécial import : Galaga+King's Knight+Monster fair :	365 F	PACK2 "NAMCOT" DIG DUG + GALAXIAN :	290 F
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE (D)	99 F	PACK MSX2 spécial import : Garyu-o + Darwin 4078 + S. Triton :	550 F	VAXOL (C) :	230 F
KID KIT (L'HERITAGE, PYROMAN, je Compte, Images, Règlement de Compte, Solfège, 1 K7 Audio, Stylo, etc...) (K7/D)	120 F			Super Triton (C 1 MEGA MSX2) :	230 F
SORCERY	49 F			MAPPY (C) :	149 F
LODE RUNNER (D/C)	120 F/170 F			COMPILATION 6 (D) :	75 F
PYROMAN (K7)	70 F				
BOSCONIAN	169 F				
DIG DUG	169 F				

Cartouches en exclusivité. Importation directe du Japon. Quantité limitée.

ALIENS - 1 MEGA	390 F	FANTASM SOLDIER	230 F	HYDLIDE 2 (MSX1 - 1 MEGA)	240 F
ARAMO	150 F	FINAL ZONE	160 F	KING'S KNIGHT	145 F
BATTLE OF PEGUSS	160 F	* FIRE BALL (MSX2 - 1 MEGA)	390 F	MONSTER'S FAIR	145 F
CASTLE EXCELLENT	260 F	* SUPER LAYDOCK (MSX1 - 2 MEGA)	345 F	SCRAMBLE FORMATION (MSX2 - 2 MEGA)	260 F
CROSS BLAIM	230 F	* GARYU-O (MSX2 - 2 MEGA) (avec moniteur)	230 F	SUPER TRITORN (MSX2 - 1 MEGA)	230 F
DARWIN 4078 (MSX 2 - 1 MEGA)	230 F				

\* = Nouveauté

## ORDINATEURS MSX

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 d'images intégré + logiciel de traitement d'image :	7 990 F

## PUBLISET - 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 avec Moniteur VS0040 :	6 490 F
VERSION COULEUR avec MONITEUR VS0080 :	7 990 F

1 ORDINATEUR NMS 8280 + 1 imprimante NMS 1431 + 1 moniteur US 0080 :	12 690 F
--	----------

## MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 (920 X 300) :	990 F
----------------------------	-------

## LECTEUR DE DISQUETTES MSX

YAMAHA FD03 (SF/360 K)	1 790 F
------------------------	---------

## DISQUETTES PAR 10

3 1/2 MF/2DD (135 TPI) :	129 F
CASSETTE C20 :	7 F (11 = 70 F)

## IMPRIMANTES MSX

PHILIPS NMS 1421 :	2 290 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

● FANTASTICK 3 (1lr continu)	99 F
HYPER SHOT	99 F
QUICKSHOT VII :	49 F
JOYPAD SONY JS-33 :	99 F
QUICKSHOT V :	129 F
QUICKJOY (microswitch) :	159 F
TRACK-BALL CAT :	350 F
SOURIS :	390 F

## ACCESSOIRES MSX

CABLE HI-FI 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 THERMIQUE 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
SYNTHÉTISEUR VOCAL MSX 1 (français) K7/D :	290 F/350 F
PORT RALLONGE SYNTHE VOCAL :	120 F
BOITE DE RANGEMENT DE 40 DISQUETTES 3 1/2 :	99 F
BOITE DE RANGEMENT DE 80 DISQUETTES 3 1/2 :	129 F
TABLETTE GRAPHIQUE PHILIPS NMS 1150 :	1 190 F
EARPHONE (écouteur espion) :	199 F
PRONLONGATEUR PERITEL/PERITEL :	175 F

## JEUX EN CASSETTES A 29 F

ALPHA BLASTER	ICE
BACKGAMMON	MILK RACE
BARNSTORMER	MOON RIDER
BOOM	SALVAGE
BUZZ OFF	SKRAMBLE
CAN OF WORMS	SMACK WACKER
DROME	SNAKE IT
HOPPER	SOUL OF A ROBOT

## JEUX EN CASSETTES A 49 F

CHILLER	PANEL PANIC
COLONY	PROFESSIONAL
EUROPEAN GAMES	SNOKER
FEUD	ROBOT WARS
FINDERS KEEPERS	SPACE WALK
FORMULA ONE	SPEED KING
SIMULATOR	SPRINTER
JACKLE & WIDE	SPY STORY
JET BOMBER	STORM
JET FIGHTER	STORM BRINGER
KICK IT	STREAKER
KNIGHTIME	TERMINUS
MAZES UNLIMITED	THE HEIST
MOLECULE MAN	TIMECURB
NINJA	TRAILBLAZER
OCTAGON SQUAD	VESTRON
OCTOPUSS	VIDEO POKER
OIL'S WELL	VOIDRUNNER

## JEUX EN CASSETTES A 75 F

APEMAN STRIKES	INTERNATIONAL
AGAIN	KARATE
BOUNDER	MAYHEM
CITY CONNECTION	MEANING OF LIFE
CUBIT	MUTANT MONTY
D-DAY	NIGHTSHADE
EXERION	PENTAGRAM
FORMATION Z	PUNCHY
FUTUR KNIGHT	SNAKE RUNNER
FUZZBALL	TOP ROLLER
HUMPHREY	ZORNI

## JEUX EN CASSETTES A 95 F

● ARMY MOVES	DESOLATOR
ADDICTABALL	EGGY
ARCADE FOOTBALL	GUNFRIGHT
ARKANOID	HOWARD THE DUCK
ATTACK OF KILLER	JACK THE NIPPER 1ou 2
TOMATOES	MARTIANOIDS
AU REVOIR MONTY	MASTER OF UNIVERS
BATMAN	● PETER BEARDSLEY'S
● BUBBLER	FOOTBALL
● CALIFORNIA GAMES	RUNNER
● COSMIC SHOCK	● TRANTOR
● ABSORBER	TUER N'EST PAS JOUER
CYBERUN	10TH FRAME
DEATH WISH 3	THE DIARY OF ADRIAN
DEMONIA	MOLE

## JEUX EN CASSETTES A 120 F

● GUNSMOKE
● TERRAMEX
● THE HUNT FOR RED OCTOBER
● VENOMSTRIKE BACK
● WORLD GAMES
● THE GAME WINTER EDITION

## COMPILATIONS

COMPILATION 7 (D) (Panique, Panel Panic, Snake It, Mazes Unlimited)	120 F
SUPER SELLERS 2 (Drome, Time Curb, Confused)	K7: 145 F, D: 175 F
FUN GAME 4 (K7) (city connection, Formation Z)	120 F

COMPILATION  
DE 30 JEUX AACKOSOFT  
(6 K7) 199 F

## JEUX CASSETTES/DISQUETTES PRIX DIVERS

ELITE (K7)	165 F
REGATE (K7/D)	149 F/149 F
MANDRAGORE (K7)	165 F
OMEGA PLANETE INVISIBLE (K7)	165 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 190 F

ANTARTIC ADVENTURE	RELICS
ATHLETIC LAND	SKY JAGUAR
CIRCUS CHARLIE	SPACE CAMP
EGGERLAND MYSTERY	SUPER COBRA
HOLE IN ONE PRO	TIME PILOT
HYPER SPORT 1 ou 2	TOPPLE ZIP
MIDNIGHT BROTHERS	TWIN BEE
MOPIRANGER	

## CARTOUCHES A 230 F

BILLIARDS	PENGUIN ADVENTURE
BOXING	PING PONG
F1 SPIRIT	Q BERT
FOOTBALL	ROAD FIGHTER
GAMES MASTER	SALAMANDER
HYPER RALLY	TENNIS
HYPER SPORT 3	THE GOONIES
KING'S VALLEY	THE MAZE OF
KNIGHTMARE	GALIOUS
NEMESIS	YIE AR KUNG FU 2
NEMESIS 2	

## CARTOUCHES MSX 2

ANDROGYNUS (1 MEGA)	290 F
DEEP FOREST	230 F
● DRUID (1 MEGA)	290 F
EGGERLAND MYSTERY 2 : (MSX 1 & 2)	230 F
HOLE IN ONE SPECIAL	230 F
METAL GEAR	290 F
● NINJA KUN (1 MEGA)	290 F
● RASTAN SAGA (2 MEGA)	345 F
VAMPIRE KILLER	290 F
USAS (1 MEGA)	290 F

## JEUX AACKOSOFT

cassette : 95 F	disquette : 120 F
cassette \$\$\$ : 75 F	disquette \$\$\$ : 99 F

ALPHAROID	NORTH SEA
BEACH HEAD	HELICOPTER \$\$\$
BOUNCE \$\$\$	OIL'S WELL \$\$\$
BREAK-IN	PICO PICO
CHIMA CHIMA	POLAR STAR
CHOPPER 1 \$\$\$	SAILOR'S DELIGHT \$\$\$
CONFUSED	SCIENCE FICTION \$\$\$
COURAGEOUS	SKOOTER
PERSEUS	SNAKE
DAWN PATROL	STAR FIGHTER \$\$\$
EXTERMINATOR \$\$\$	STAR WARS \$\$\$
INCA	THE TRAIN GAME
MR. JAWS \$\$\$	THEXDER

## JEUX DISQUETTES MSX 2

BAD MAX (720 K)	290 F
BREAKER	149 F
CHOPPER 2	145 F
FINAL COUNT DOWN	149 F
INFINI	190 F
LEATHER SKIRTS	190 F

● MAJINKYU (720 K)	260 F
PLAY HOUSE STRIP POKER	149 F
RAD-X	149 F
RED LIGHTS OF AMSTERDAM	190 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA	190 F
THUNDERBALL	145 F
WORLD GOLF	190 F

## JEUX METHODIC SOLUTIONS

NINJA 2	K7 : 95 F - D : 120 F
ALPINE SKI	INDY 500
BATTLE CHOPPER	LIFE IN THE FAST LANE
FLIGHT DECK 2	MINER MACHINE
HARD BOILED	POLICE ACADEMY 2
HYPE	TT RACER

## MUSIQUE

ASTROMUS	190 F
MUE (C)	99 F
MUSIX	95 F

## EDUCATIFS

LOS GUSANITOS	165 F
MICROPROCESSEUR	99 F
MASTERVOICE WORDSTORE	99 F
MX DISSERT PHASE 1 OU 2	175 F
TEMPO TYPING (MSX2) (D)	190 F
● LE SQUELETTE (MSX2) (D)	195 F
● JEU DES CONNAISSANCES (MSX2) (D)	195 F
● LA DIGESTION, LES DENTS (MSX2) (D)	195 F
● LA RESPIRATION (MSX2) (D)	195 F
● GÉOGRAPHIE DE LA TERRE (MSX2) (D)	195 F
● ENSEIGNEMENT PRÉSCOLAIRE (- de 6 ans) (MSX2) (D)	195 F
● LES OISEAUX (MSX2/D)	195 F
● LA CIRCULATION du Sang (MSX2/D)	195 F
● LES ORGANES des Sens (MSX2/D)	195 F
● ANATOMIE de L'homme (MSX2/D)	195 F
● Géographie de L'EUROPE (MSX2/D)	195 F
● RALLYE du CALCUL (MSX2/D)	195 F
● RALLYE du SAVOIR (MSX2/D)	195 F
● Puzzle 1 - PRÉSCOLAIRE (MSX2/D)	195 F

## GRAPHISME

AACKO DRAW & PAINT	95 F/120 F
CHEESE II + SOURIS (MSX 2) (D)	590 F
CHEESE II (MSX 2) (D)	290 F
COLOR PACK	99 F
EDDY II (C)	190 F
EDDY II (C) + TRACK BALL	490 F
KATUVU	149 F

## SIMULATEURS VOL/COMBAT

ACE OF ACES	95 F
DAMBUSTER	120 F

## JEUX DE SOCIETE ET REFLEXION

BACKGAMMON SONY (C)	190 F
THE CHESS GAME II (MSX2,3D) (D)	190 F
CONFUSED (puzzle animé)	95 F/120 F
OTHELLO COMPETITION	195 F

## MATHS

LE MINOTAURE	160 F
MONKEY ACADEMY (C)	190 F
CALCUL (C)	99 F

## UTILITAIRES

BILAN PLUS (Comptabilité MSX2) (D)	990 F
DEVPAK (K7 ASSEMBLEUR MSX1)	245 F
MINICALC (TABLEUR)	159 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 TEXT (D)	175 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)	320 F
DYNAMIC PUBLISHER (PAO) (MSX2) (D)	490 F

## LIVRES MSX

INITIATION AU BASIC	118 F	69 F
GUIDE DU GRAPHISME	110 F	65 F
56 PROGRAMMES	78 F	45 F
ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR	78 F	45 F
PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE	78 F	45 F
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR	98 F	59 F
ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES	98 F	59 F
LE LIVRE DU MSX		110 F
JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION		133 F
GUIDE DU BASIC	128 F	79 F
LE LIVRE DU DISQUE MSX		110 F
PRATIQUE DU MSX2	185 F	149 F
TRUCS ET ASTUCES POUR MSX	128 F	95 F



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 : 449 F  
LUNETTES 3 D + missile défense 3 D : 549 F  
KONIX SPEEDKING (manette) : 149 F  
ACCÉLÉRATEUR : 129 F

### CARTOUCHES A 169 F

F 16 FIGHTER	ALIEN SYNDROME	THE NINJA
MY HERO	WORLD GRAND PRIX	WONDER BOY
TEDDY BOY	ASTRO WARRIOR/PIT POT	WORLD SOCCER
GHOST HOUSE	BLACK BELT	ZILLION
TRANSBOT	CHOPLIFTER	
SUPER TENNIS	ENDURO RACER	
SPY VS SPY	FANTASY ZONE	
BANK PANIC	GANGSTER TOWN	
GLOBAL DEFENSE	GREAT FOOTBALL	
	GREAT BASKETBALL	
	GREAT GOLF	
	WRESTLING	

### CARTOUCHES A 219 F

ACTION FIGHTER	QUARTET
ALEX KIDD IN MIRACLE	SECRET COMMAND
WORLD	SHOOTING GALLERY

### CARTOUCHES A 269 F

FANTASY ZONE II	349 F
MISSILE DEFENSE 3 D	349 F
OUT RUN	
ROCKY	
SPACE HARRIER	
ZAXXON 3 D	
ZILLION 2	
AFTER BURNER	
ALEX KID	

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) 43.42.18.54 ou écrivez-nous. Les crédits en magasin sont immédiatement traités par Minitel.

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

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

## Bon de commande à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_ Code postal \_\_\_\_\_  
N° tél. \_\_\_\_\_  
Marque d'ordinateur MSX \_\_\_\_\_

Je vous commande le matériel suivant : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
Pour un prix de : \_\_\_\_\_  
 Frais de port jeux, livres et accessoires : 20 F  
 Frais de port matériel : 90 F  
TOTAL \_\_\_\_\_

# LIVRES



**Panique à la rédaction...**  
En ces temps où la rédaction de Micro News est journellement assiégée par le professeur ST et le docteur Amiga, il fait bon prendre un peu de repos en parcourant l'un des récents ouvrages d'informatique. Non contents de mettre la salle des ordinateurs à feu et à sang, ces deux frères ennemis décident un jour de venir jusqu'à mon bureau, histoire de poursuivre leur inénarrable controverse.

Docteur Amiga : Non, non et non... Je ne céderai jamais. L'Amiga est une machine parfaite. D'ailleurs, elle est plus récente donc forcément mieux technologiquement. Tenez, allons donc voir le jeune garçon qui s'occupe de la rubrique livres, il nous fournira certainement une réponse. Avec tout ce qu'il lit, le pauvre, il doit connaître le problème.

Professeur ST : C'est cela, demandons-lui si le ST ne charge pas plus rapidement que votre machine. (Puis, prenant l'air satanique) Remarque, ça vous laisse du temps pour lire. Docteur Amiga : Alors mon garçon, que pensez-vous de l'Amiga ? N'est-ce pas un excellent ordinateur ?

Micro News : Ben, euh... C'est-à-dire que... (sursautant, craignant le pire).

Professeur ST : Ah ! Vous voyez il hésite. Ce qui prouve bien que le ST est supérieur. D'ailleurs, regardez tous ces ouvrages concernant l'Atari, une preuve de plus.

(Ils tombèrent tous deux sur une pile de livres en cours de lecture. Ces derniers concernaient les deux machines).

Professeur ST : Tenez, prenez par exemple celui-ci, concernant **La programmation en GFA 3.0** de chez Micro Application. Vous n'avez pas ça vous, le GFA 3.0. Regardez, il y a même une disquette avec des exemples de programmation. C'est magnifique, on y parle de la programmation structurée, des pointeurs, de routines assembleur, de l'emploi de GDOS et des nouvelles possibilités de la dernière version. Espèce d'incapable, (s'adressant au Docteur Amiga) vous est-il possible de nous parler de la version 3.0 ?

Docteur Amiga : Absolument. Je peux même préciser qu'il y a dans ce bouquin un intéressant chapitre sur l'emploi des fonctions AES.

Professeur ST : Mais alors, vous l'avez lu ?  
Docteur Amiga : Euh... Mais non. Ai-je une tête à lire un bouquin relatant les lourdes lacunes du ST ? Prenez plutôt **La bible de l'Amiga** : 640 pages, le double de ce que vous venez de me présenter ! Tout y est, dans ce magnifique bouquin de chez Micro'App : un important chapitre sur l'architecture interne de l'Amiga, avec ses connecteurs, son processeur, tout sur le système d'exploitation et son accessibilité. Même le multi-tâche y est abordé.

Professeur ST : (murmurant) Vous m'en faites une, de belle tâche...

Docteur Amiga : Certes pas réservé aux débutants, il constitue tout de même un excellent ouvrage de référence. Je ne peux mieux vous dire, tout y est et pour moins de 300 francs.

Professeur ST : Peut-être, mais il n'y a pas de disquette.

Docteur Amiga : Mais si, vieille peau. Il y a un encart pour commander la disquette regroupant tout les programmes.

Professeur ST : Ah, j'suis vert. Parce qu'en plus, faut payer pour recevoir la disquette.

Micro News : Si je puis me permettre, vous êtes dans mon...

Docteur Amiga : Silence, vous ! Lisez et fermez-là !

Micro News : Ah bon ! (Je me remis donc à la lecture des petits derniers de chez P.S.I. : **Les Infoguides**. Ceux-ci, se voulant à vocation pédagogique, offrent, pour une modique somme, une description progressive de différents logiciels. Pour le moment trois versions sont disponibles : **Turbo C version 1.5, Turbo Pascal 4.0 et MS Dos**. Le rapport qualité/prix semble excellent, ce qui n'est pas toujours le cas dans les ouvrages de micro-informatique).

Docteur Amiga : Tenez, puisque qu'on parle de l'Amiga DOS, jetez-donc un œil au dernier **S.O.S.** de chez Micro Application, concernant **l'Amiga DOS et l'Amiga Basic**. Ce document reprend toutes les possibilités du Workbench 1.3 et de nombreux trucs et astuces y sont décrits.

Professeur ST : Bien sûr. Micro App a pensé à

tout, même aux possesseurs d'Amiga en détresse, on sait qu'il sont nombreux. Blanche-Fesse (passant par là, suivie du Prince Chargeant) : Messieurs, messieurs. Que vous arrive-t-il donc pour...

Professeur ST : Ta gueule, pétasse ! Va donc apprendre à tes moitiés de sprites ce qu'est une bonne machine !

Micro News : S'il vous plaît (tout en tendant aux protagonistes deux ouvrages des Editions P.S.I. : **Amiga et Atari ST en famille**).

Docteur Amiga : Qu'est-ce que c'est que ça ?  
Micro News : Ce sont deux bouquins comprenant une quarantaine de petits programmes. Les uns sont en Amiga Basic et les autres en GFA.

Docteur Amiga : Ouais, bof ! Le contenu n'est pas vraiment à la hauteur des capacités de la machine, et de plus les programmes du genre "cuisine et tricot" ou "bricolage" m'ont l'air un peu niais. C'est à réserver aux plus jeunes.

Micro News : Absolument.  
Professeur ST : Pourquoi y-a-t'il 30 pages de plus dans le mien que dans celui du Docteur Amiga ?

Micro News : C'est peut-être dû à l'infériorité du ST en matière de programmation ?

Professeur ST : Vous n'allez pas vous y mettre également. Vous feriez mieux de nous parler de ce bouquin sur **Le langage machine sur ST**.

Micro News : Eh bien, avec plus de 300 pages, c'est une excellente introduction au maniement de l'assembleur de l'excellent 68000, et là personne ne me contredira. Illustré de nombreux exemples, il constitue un bon ouvrage pédagogique sur un sujet déjà bien entamé.

Professeur ST : Parfait mon garçon. On va vous laisser, c'est l'heure de l'apéro.

(Ils sortirent du bureau et, nonchalamment, se dirigèrent vers le plus proche bistrot, me laissant dans cette pièce encore toute imprégnée de leur funeste désaccord).

Raynald Cheminelle

# GFA SURPASSE GFA

# GFA BASIC 3.0

De par sa puissance et sa convivialité, le GFA s'est imposé comme "le langage" sur ATARI ST. Aujourd'hui, GFA surpasse GFA avec la version 3.0 dont la richesse et l'environnement renforcent encore la suprématie.

## GFA BASIC 3.0

Plus puissant, GFA possède plus de 400 fonctions. Plus confortable, l'éditeur a été complètement réécrit : de nouveaux utilitaires, la mémorisation des procédures, l'accès aux accessoires de bureau et une multitude de fonctions faciliteront vos longs développements. Plus rapide grâce aux nouvelles routines et à sa programmation structurée, le gain de temps pour certaines instructions comme PSET, FOR..., NEXT ou INPUT, va de 100 à 400 %. Réf. ST 027. 750 F

## GFA ASSEMBLEUR

Conçu pour satisfaire tous les développeurs : programmes de jeux, animations graphiques hyper-rapides... L'éditeur corrige instantanément les erreurs. L'assemblage est conditionné, récursif et possède une liste impressionnante de caractéristiques (compactage des fichiers...). Avec son debugger, GFA ASSEMBLEUR est un outil unique. Réf. ST 033. 750 F

## OFFRE DE MISE A JOUR

Jusqu'au 31 décembre 88, tous les possesseurs de GFA 2.X pourront accéder à la nouvelle version moyennant la somme de 350 F, le manuel et la disquette d'origine (au lieu de 750 F). Contactez votre revendeur.



## PROGRAMMATION EN GFA BASIC 3.0

Indispensable au programmeur, cet ouvrage exploite toutes les nouvelles instructions des GFA 3.0 telles que : programmation structurée, nouveaux types de variables instruction, Line-A, routines Assembleur, bibliothèque AES... Sur la disquette, de très nombreux exemples et une dizaine d'utilitaires. Réf. ML 638. 349 F avec la disquette.

WELLDONE

EDITIONS MICRO APPLICATION  
58 RUE DU FG-POISSONNIERE 75010 PARIS/TÉL. : (1) 47 70 32 44

REF.	DESIGNATION	PRIX
FRAIS D'ENVOI*		
* 20 F si commande inférieure à 250 F/40 F recommandé		
TOTAL TTC		

mandat  chèque à l'ordre de MICRO APPLICATION

Date d'expiration

Signature

Nom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_

GRATUIT : JE DESIRE RECEVOIR LE CATALOGUE 88/89.

Je possède GFA 2.X et désire en échange du manuel, de la disquette 2.X et d'un règlement joint de 350 F recevoir GFA 3.0.

EDITIONS MICRO APPLICATION



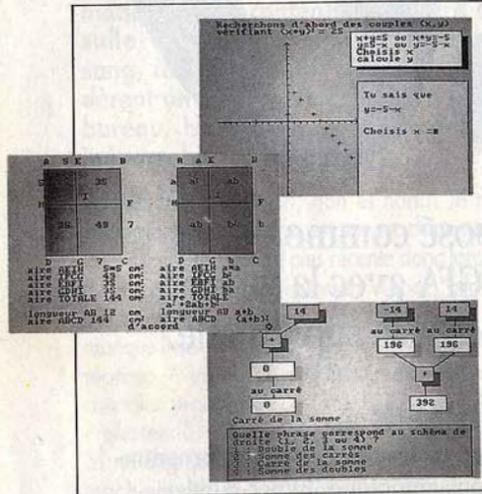
# ÉDUCATION

Je ne pense pas trop me tromper en imaginant que vous ne regardez plus votre prof d'anglais du même œil depuis notre couverture du mois dernier. Je pense aussi ne pas trop me tromper en imaginant que ce qui peut être deviné sous son bureau ne ressemble pas forcément à la couverture en question. De là l'intérêt des logiciels éducatifs qui ne perturbent personne et vont droit au but. Du reste, personne n'irait regarder sous les jupes de son micro.

## LES PARENTS DES MES ENFANTS...

### Le logiciel du grand tout

Décidément très prolifique dès qu'il s'agit de renouveler le genre des logiciels éducatifs, Carraz Editions se lance à l'assaut des mathématiques



ques et de la logique. En dépit d'un titre oscillant entre Pierre Dac et un film d'Audiard, "Les parents de mes enfants sont-ils les enfants de mes parents?", que nous appellerons ici "Les parents...", est un logiciel vraiment novateur. Alors qu'une majorité de logiciels s'attachent à l'apprentissage d'une règle, "Les parents..." se propose d'en faire comprendre le mécanisme, l'algorithme. Ce logiciel évite ainsi à l'enfant de tomber dans les pièges que lui dicte sa logique, dès qu'il lui faut appréhender des concepts tels que "la somme des inverses n'est pas l'inverse d'une somme" ou "le carré de l'opposé n'est pas l'opposé du carré". Ça lui évite aussi de se buter devant les données arbitraires et sobres dont les (mauvais) professeurs de mathématiques usent et abusent : "Les fonctions inverses et carrées ne sont pas linéaires, et toc ! C'est comme ça et pas autrement.". Bref, si vous avez du mal à comprendre que ce qui se conçoit bien s'énonce clairement n'oblige pas ce qui s'énonce clairement à être concevable... ou pas, ce logiciel, pour l'instant disponible sur Thomson, est fait pour vous.

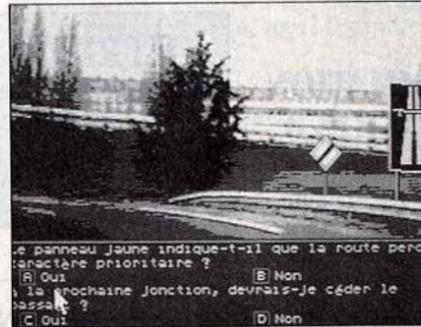
Disquette Carraz Editions pour To et réseau.

C.B.

## CODE FACILE

### Décider en conduite

C.Q.F., une nouvelle collection de Coktel Vision moins axée sur l'enseignement "classique" que sa production habituelle, se veut avant tout dédiée au grand public et à vocation pratique. Suivront rapidement un logiciel de cuisine, une visite de l'Europe et une étude sur la faune et la flore. Le premier logiciel de la collection aborde le sujet, toujours douloureux, du code de la route et de l'examen à passer pour obtenir le superbe petit papier rose délivré, pas forcément pour longtemps, par la préfecture. Le scénario du soft n'est ni plus ni moins quela transcription de ce qui se passe dans une auto-école standard. Des photos, dans notre cas digitalisées, apparaissent sur l'écran. Si vous choisissez la difficulté maximum (non, ce n'est pas un niveau de jeu !) vous serez placé dans les conditions de l'examen, avec un temps limité pour répondre aux questions. L'ensemble est très bien fait, avec des photos noir et blanc, retouchées en couleurs pour les panneaux. Le côté vicieux de l'examen est là, avec les questions-pièges, les détails dans les coins, et le temps qui passe rapidement. Seule critique, la correction de l'épreuve qui se fait question par question, ne rappelle pas à l'écran les réponses que vous



avez données, ni ne précise celles sur lesquelles vous vous êtes trompé. A ce détail près, pour le prix d'une heure de conduite ou peut s'en faire, vous avez une très bonne possibilité de vous entraîner, à votre convenance et sans rendez-vous.

Disquette Coktel Vision pour Atari ST. Versions PC/Compatibles et Amiga à venir.

EL

## ATLAS FRANCE

### Découvrir la France

Puisque vous voilà en possession de votre permis de conduire, que diriez-vous d'un petit voyage ? Atlas France a pour but de vous faire découvrir les conditions climatiques, géographiques, économiques, etc. de la France et de ses régions, Corse comprise (et les DOM-TOM ?). On peut jouer ou rechercher des renseignements, comme dans un atlas classique.



Le jeu a un but pédagogique et consiste, par exemple, à situer des villes sur la carte du pays. Hélas, en cas d'erreur, le logiciel n'a pas la riche idée de nommer la ville choisie, pour parfaire notre éducation. Le côté jeu aurait mérité d'être mieux mis en valeur, car pour apprendre en s'amusant, il faut s'amuser, et il faut bien reconnaître que ce n'est pas la franche hilarité... Sinon, il n'y a aucun reproche à faire à la présentation, digne d'un atlas papier, avec les codes des couleurs normalisées, et un grand éventail de renseignements. La rédaction a d'ailleurs testé pour vous, avec une grande abnégation, et au hasard évidemment, les vignobles de France. Dommage qu'il n'y ait pas d'échantillons pour récompenser les bons élèves...

Disquette Coktel Vision pour Atari ST. Versions PC/Compatibles et Amiga à venir.

EL

# LES MILLE ET UN VOYAGES

VOIR

LIRE

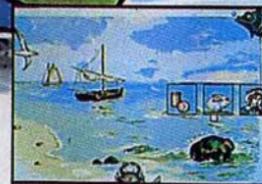
ECRIRE

ENTENDRE\*

SES AVENTURES



PHOTOS SUR ATARI ST.



PHOTOS SUR ATARI ST.



PHOTOS SUR ATARI ST.



PHOTOS SUR ATARI ST.



logiciel disponible sur ATARI ST ; PC et compatibles ; THOMSON T08, T08D, T09+ ; AMSTRAD CPC 6128.

\* Synthèse vocale sur Atari ST.

"Ma petite sœur et moi, on aime bien voyager. Mais papa et maman ne sont pas très chauds pour nous laisser partir seuls (j'ai huit ans et ma sœur en a trois!).

Aussi on a trouvé un super logiciel qui nous transporte, depuis notre chambre, vers des univers extraordinaires. On peut voir danser les chaises (et en musique !), lire les aventures du dragon-gardien, décrire et écrire le mariage du marin avec la princesse...

Et puis, après avoir créé nos voyages imaginaires, on peut les rejouer à l'écran ou manuellement avec le mini-théâtre à découper. Et même que notre ATARI ST, i' parle et i' nous raconte tout ! Un vrai dessin animé !

Mille et un bisous à CARRAZ EDITIONS". Aurélien, 8 ans.

Les mille et un Voyages © CARRAZ EDITIONS 1988

Je désire recevoir une documentation complète sur les logiciels CARRAZ. Coupon à retourner à CARRAZ Editions 46, rue Montgolfier 69006 LYON.

NOM \_\_\_\_\_ PRÉNOM \_\_\_\_\_  
 ADRESSE \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_ CODE POSTAL \_\_\_\_\_  
 DATE DE NAISSANCE \_\_\_\_\_ ORDINATEUR (MARQUE & TYPE) \_\_\_\_\_

DU DESIR DE SAVOIR AU PLAISIR D'APPRENDRE

**CARRAZ**  
 EDITIONS

46, rue Montgolfier 69006 LYON - Tél. 78.94.10.31

© BUDDHA R.C. LYON B 337 673 992



# LES BONUS DU CAPITAINE

**Le mois dernier avait été très dur : le Capitaine Pixel avait apporté tellement de nouveautés qu'on aurait pu en faire un numéro hors-série. C'est pourquoi je redoutais particulièrement notre entrevue, ce mois-ci : aurait-il autant de softs ? Surtout qu'avec la quatrième édition d'Amstrad Expo, ça ne risquait pas de s'arranger...**

**Capitaine Pixel :** Salut, les petits gars. Ça va ?

**Micro News :** Ça va, mon capitaine.

**Capitaine Pixel :** Le moral est bon.

**Micro News :** Excellent, mon capitaine.

**Capitaine Pixel :** La soupe est bonne ?

**Micro News :** Ben, justement, à ce sujet...

**Capitaine Pixel :** Silence ! Quand je vous parle, vous ne devez répondre que "Oui mon capitaine". Compris ?

**Micro News :** Oui mon capitaine !

**Capitaine Pixel :** Enfin, on me traite avec le respect dû à mon grade. Il faut dire que je me suis longtemps entraîné avec

**Rambo III**, de **Ocean**. L'adaptation en logiciel sort avant le film ! Et ça m'a mis en condition avant de venir vous voir. Ah, Sylvester Stallone, en voilà un



**Rambo III** ▲ homme, un vrai de vrai, pas un joystick aux pieds-plats.

**Micro News :** Oui mon capitaine !

**Capitaine Pixel :** N'est-ce pas ? Je suis ravi de vous l'entendre dire. Non, sérieusement, le premier Rambo était un bon film mais un jeu plutôt moyen, pour ne pas dire pire. Le second film était tellement... que bon, ils n'avaient même pas fait de soft. Je n'ai toujours pas vu



**Rambo III** ▲ le troisième film, mais alors le soft !

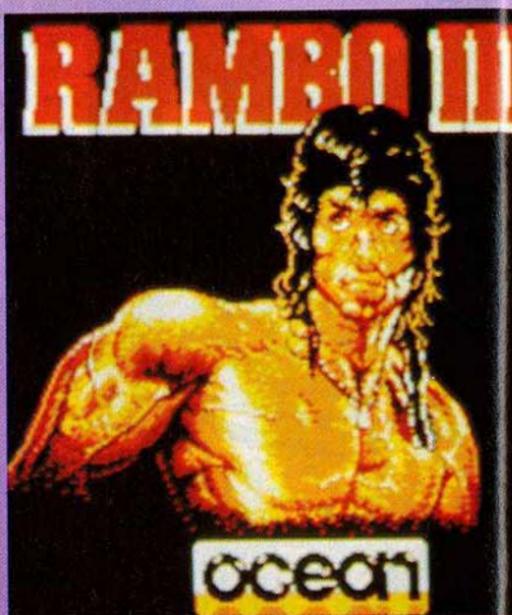
**Micro News :** Ah bon, il est aussi bien que ça ?

**Capitaine Pixel :** Absolument. Pour tout vous dire, c'est une sorte d'Opération Wolf, mais avec un scrolling vertical. En

**Guerilla War** ▼



# PIXEL



**Rambo III** ▲

clair, les ennemis sont d'abord au loin mais ils progressent rapidement vers vous. Des chars passent aussi au loin et n'hésitent pas à vous tirer dans la gueule. J'ai pu tester la version CPC et je peux vous dire qu'elle est vraiment excellente : c'est rapide, précis, mignon, saignant, bref, tout ce que j'aime.

**Micro News :** Vous, dès que c'est un jeu de guerre vous trouvez ça génial !

**Capitaine Pixel :** Un peu plus de respect quand on parle à ses supérieurs ! Et d'ailleurs, ce n'est pas vrai du tout. La

preuve, c'est que j'ai testé pour vous **Guerilla War**, sur CPC, et que j'en suis revenu, mais j'ai eu du mal. Les programmeurs d'Imagine qui ont osé pondre une horreur pareille sont pires que des vietcongs. C'est une sorte de remake d'Ikari Warrior, que tous les possesseurs de CPC connaissent bien, mais en cent fois moins bien. C'est une catastrophe totale.

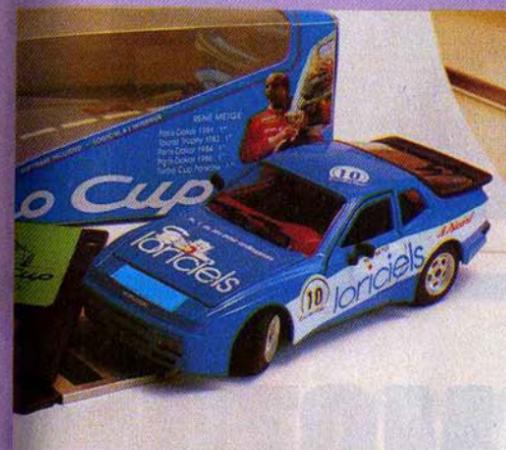


**Guerilla War** ▲

Vraiment, je ne sais pas ce qui s'est passé.

**Micro News :** Bon, parlons d'autre chose.

**Capitaine Pixel :** Ok, alors arrivons à **Loricels** et à son fameux **Porsche Turbo Cup**, qui sortira bientôt sur 8 bits. Les programmeurs de Loricels ont été directement conseillés par le célèbre pilote René Metge, que même ma mère

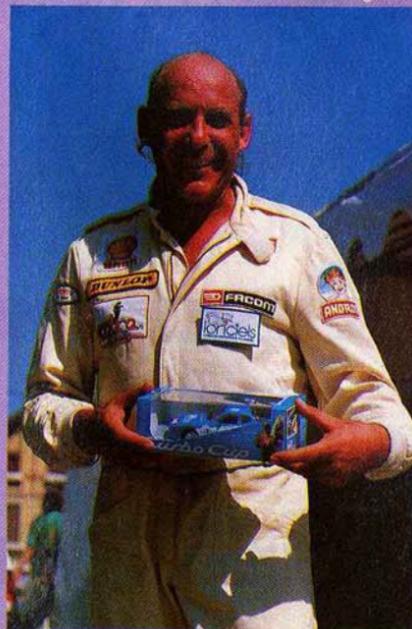


elle l'a vu à la télé la semaine dernière.

**Micro News :** Oui, mais on en avait déjà parlé de tout ça !

**Capitaine Pixel :** C'est vrai, mais vous n'aviez pas montré la photo du packa-

**René Metge** ▼



ging qui inclut une Porsche modèle réduit que ma petite nièce (deux ans et demi) a trouvée géniale. Même qu'elle a voulu se la garder mais, rassurez-vous, je ne l'ai pas laissée faire. C'est une voiture en métal, avec les portes qui s'ouvrent, et tout et tout. Dernier détail génial, quand vous tournez le volant, les roues tournent vraiment ! Au fait, j'oublie de vous dire que les versions 8 bits (CPC et C64) seront excellentes.

**Micro News :** Vous avez d'autres nouveautés chez les français ?

**Capitaine Pixel :** Eh bien... pas tellement en fait. Ou plus exactement, disons que beaucoup de softs sont en chantier, mais qu'ils ne seront pas finis avant quelques temps. Mais je peux vous dire que tous les éditeurs français ont des jeux d'enfer actuellement en cours de développement. Par exemple, **Fusion 2**, chez **Lori-**



**Fusion 2** ▲

**ciels**. Fusion 2 est un logiciel d'arcade très bien foutu, avec notamment une animation étonnante : on peut ramper, sauter, tirer sur des monstres, etc. Un soft très sympa, qui dispose en plus de graphismes franchement réussis sur CPC. **Infogrames** prépare **Tintin**, entre autre, qui promet beaucoup. Très franchement, je peux vous assurer, qu'en France, l'hiver sera extraordinaire. Vous aller en rester sur le cul...

**Micro News :** Ah non, vous n'allez pas devenir vulgaire vous aussi !

**Capitaine Pixel :** Qu'est-ce que vous croyez ! On a beau être militaire, on n'en est pas moins homme. Cela dit, j'ai un véritable scoop pour vous.

**Micro News :** Un scoop ! Où ça, où ça ?

**Capitaine Pixel :** Le **Manoir de Mortevielle**, édité par **Lankhor**, est en cours d'adaptation sur CPC ! Vous vous rappelez sûrement le Manoir : une enquête policière fabuleuse et ultra-originale, qui fit un triomphe sur ST lors de sa sortie

grâce, entre autre, à une synthèse vocale étonnante de précision et qualité. Je peux vous révéler en exclusivité que la version CPC parlera elle aussi ! Le soft devrait, au plus tard, sortir en décembre et je ne peux que vous conseiller de vous précipiter dessus si vous aimez un tant soit peu les jeux policiers ou les jeux d'aventures.

**Micro News :** Quoi de neuf en Angleterre ?

**Capitaine Pixel :** Assez rigolé, continuons avec nos previews, à commencer par **Game Over II**, de **Dynamic**, qui est arrivé sur CPC. Tous les possesseurs d'Amstrad se souviennent du numéro 1 qui fit un triomphe il y a un ou deux ans. A l'époque, le jeu était distribué par Imagine. Aujourd'hui, les espagnols de Dynamic volent de leurs propres ailes pour ce numéro 2. Seul léger défaut, il

manque totalement d'originalité : encore un clone de **Nemesis**, **R-Type**, **Salamander** et autres du même acabit : scrolling vertical, ennemis dans tous les sens. Reconnaissons honnêtement qu'il est magnifiquement réalisé : 16 couleurs, animation extraordinaire et plaisir du jeu. Une réalisation d'enfer pour un jeu complètement éclatant malgré son manque total d'originalité.

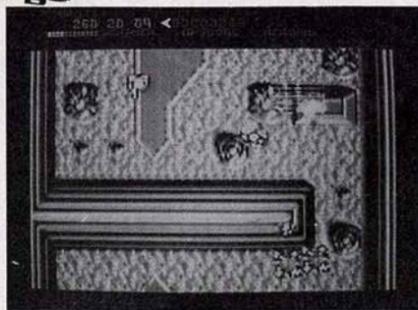
**Micro News :** Pourtant, c'est original ce qu'ils font d'habitude. Je me souviens de **Basket Master**, par exemple...

**Capitaine Pixel :** Oui, c'est vrai. Mais ceci dit, **Game Over II** est un excellent shoot'em up comme on n'en voit pas tous les jours. Changeons de domaine avec

**Salamander**, de **Imagine**, dont nous vous avons déjà parlé sur C64 et qui est arrivé sur CPC. Le jeu reste très bon, malgré une certaine lenteur et des graphismes en quatre couleurs. Mais je trouve **Salamander** (la suite de **Nemesis**, soit dit en passant) un peu trop dur pour être vraiment intéressant, et pourtant j'suis un baroudeur moi, un homme, un vrai.

**Micro News :** Ça c'est bien vrai, mon Capitaine !

**Capitaine Pixel :** Tu l'as dit, p'tite tête. Passons à autre chose et à **Mirror-soft** qui va bientôt vous proposer **Fernandez must die**, un jeu d'aventures en 3D, étonnant : excellente animation, images superbes, scénario en béton. Bref, du tout bon. Qu'est-ce que je pourrais vous dire d'autre ? Ah oui, le clone de Mario Bros signé **Rainbow Arts**, c'est à dire **Great Giana Sisters**, testé



Fernandez must die ▲

il y a déjà plusieurs mois dans Micro News, va être retiré de la vente, Nintendo ayant fait un procès. C'est d'autant plus bête qu'une suite était déjà prévue...

Micro News : D'autres nouveautés, chez les anglais ?

Capitaine Pixel : Absolument. En plus de tous les softs dont je vous avais déjà parlé le mois dernier, genre Dark Fusion et Motor Massacre, nous aurons aussi **Butcher Hill**, un jeu de guerre original et bien foutu, bien qu'encore plus saignant que d'habitude. Vous êtes d'abord dans un canot et vous remontez une rivière encombrée d'un nombre incalculable d'ennemis. Ensuite, c'est le combat dans la jungle, une mise en scène étonnante et vraiment bien faite : vous erre

entre les arbres et les lianes... Au fait, j'ai failli oublier de vous le dire : ça va sortir chez **Gremlin** très bientôt...

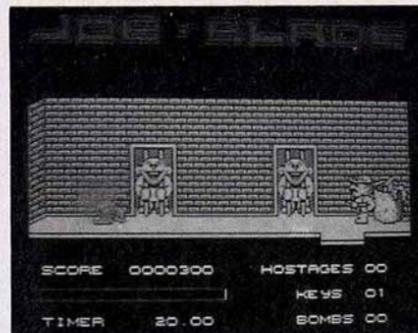
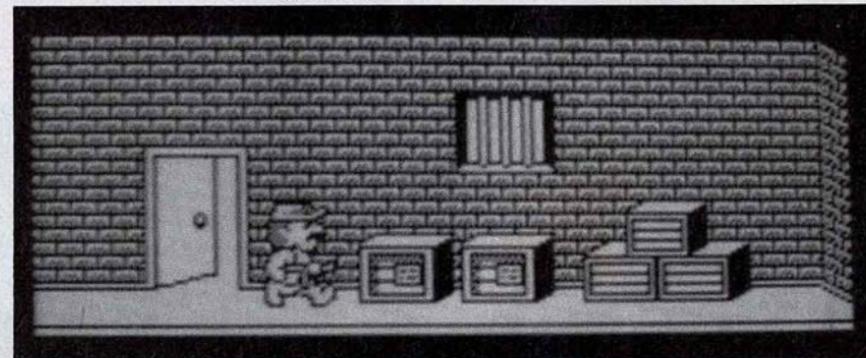
Micro News : On s'en fait un petit dernier pour la route ?

Capitaine Pixel : Absolument. Par exemple l'adaptation de **Joe Blade**, déjà connu sur C64, entre autre. Une réalisation de bonne qualité, en deux couleurs mais en haute résolution. Joe Blade est à mi-chemin du jeu d'aventure et de la balade dans des décors très réussis, il est très sympa.

Micro News : Vous pensez que vous aurez d'autres nouveautés pour le mois prochain ?

Capitaine Pixel : Des kilos ! Tenez, le

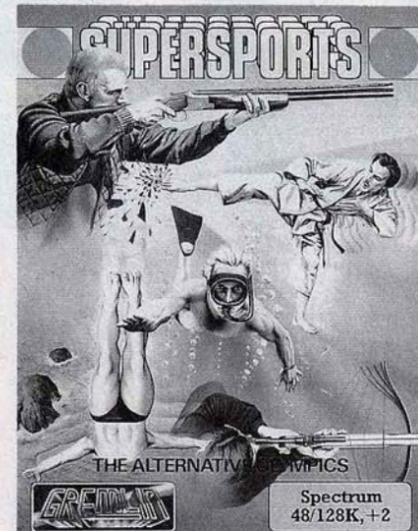
Joe blade ▼



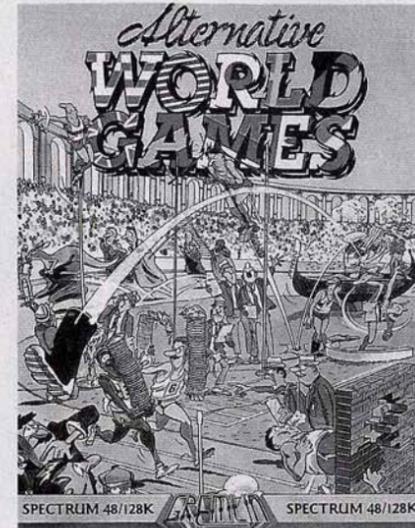
Joe blade ▲

facteur vient de passer, regardons ce qu'il m'a apporté. **Alternative World Games**, de **Gremlin**, en version finale. Ça fait au moins six mois que je vous ai

parlé de la pré-version, mais cette fois-ci, c'est bon. Le jeu reste toujours aussi super, marrant et bien animé, bref, du délire. Au fait, j'ai failli oublier de vous dire que c'était sur CPC, évidemment. Ensuite, toujours sur CPC, voici **Supersports**, **The Alternative Olympic**, éga-



lement de **Gremlin** et qui est aussi une parodie de jeux sportifs. Un ton au-dessus de **Alternative World Games**, **Supersports** est pourtant sympa et assez



joli. Test complet le mois prochain.

Micro News : Je trouve qu'il n'y a pas beaucoup de C64, ce mois-ci !

Capitaine Pixel : Mais si, il suffit de demander. Par exemple, j'ai enfin reçu la version C64 de **Barbarian**, de Psygnosis, distribué maintenant par **Melbourne**. Et comme je vous le disais le mois dernier, l'adaptation est vraiment excellente. Une version CPC est aussi prévue, mais elle ne devrait pas arriver avant un ou

deux mois.

Micro News : Mais dites-donc, la version C64 me semble extraordinaire ?

Capitaine Pixel : Et oui ! Pendant le chargement de la cassette, vous pouvez jouer à un space Invaders de très bon niveau. C'est fabuleux... Par ailleurs, je vous signale que Melbourne House sortira bientôt **Double Dragon** et qu'il est maintenant distribué en France par SFMI.

Micro News : J'en veux encore, des nouveautés...

Capitaine Pixel : Alors prenez **Total Eclipse**, un nouveau jeu de **Incentive** qui utilise leur système de Freescape, tout comme Driller (cf Tops du mois), cette fois, l'histoire se passe dans une pyramide, en Egypte...

Micro News : Un dernier mot, capitaine. **Amstrad Expo**, ça vaut le coup d'y aller ?

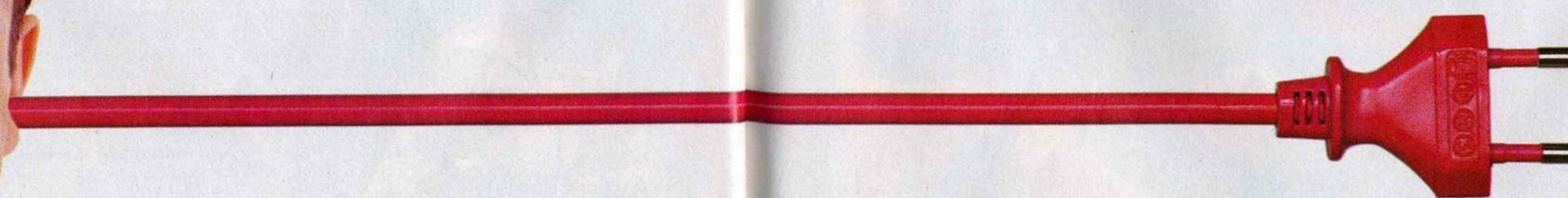
Capitaine Pixel : Absolument. Tous les éditeurs ou presque seront là, avec les previews des jeux qui vont cartonner à Noël, des animations et des concours sympas. Idem sur le stand Micro News, où vous pourrez vous éclater avec des jeux d'arcade et gagner des montagnes de cadeaux. Et puis, j'y serais en personne, alors, rien que ça, ça vaut le déplacement...



# AMSTRAD EXPO

coup de cœur pour les loisirs

MICRO,  
SON,  
VIDEO



A AMSTRAD EXPO 88, Amstrad présente toutes les innovations qui vont révolutionner les loisirs. Parmi elles, à voir absolument :

- Une station micro complète (bureau, adaptateur télé, radio-réveil AM, FM, joystick et '5 jeux) pour les possesseurs d'Amstrad 464 et 6128 couleur.
- Le magnéscope VCR 6000 (VHS - HQ) et sa fameuse télécommande "Easy-Programmer", et le VCR 6100 à programmation code-barre. Deux révolutions dans la simplicité d'emploi.
- Le Studio 100, à la fois studio d'enregistrement multipiste, chaîne musicale et console de Disc-jockey, un must pour les amateurs de musique.
- Les intégrés télévision-magnéscope TVR2 et TVR3.
- Et toujours, ses nombreuses chaînes Midi, classiques et à disque laser. Avec les prix Amstrad, les coups de cœur, c'est pour tout le monde : Amstrad le prouve une fois encore à AMSTRAD EXPO !

DU 4 AU 7 NOVEMBRE. PARIS. PORTE DE VERSAILLES

Organisation : S.O.S.I.S.  
187, rue Marcadet  
75018 Paris  
Tél.: 42.52.84.76



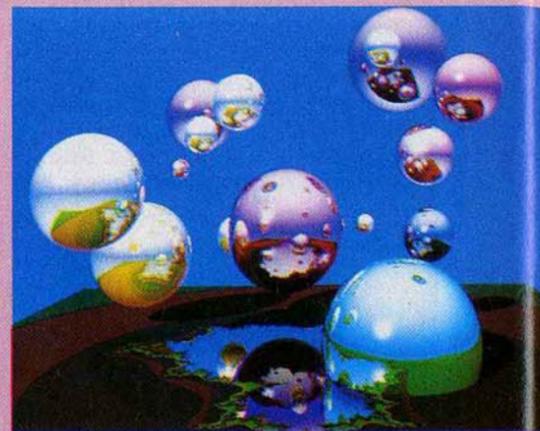
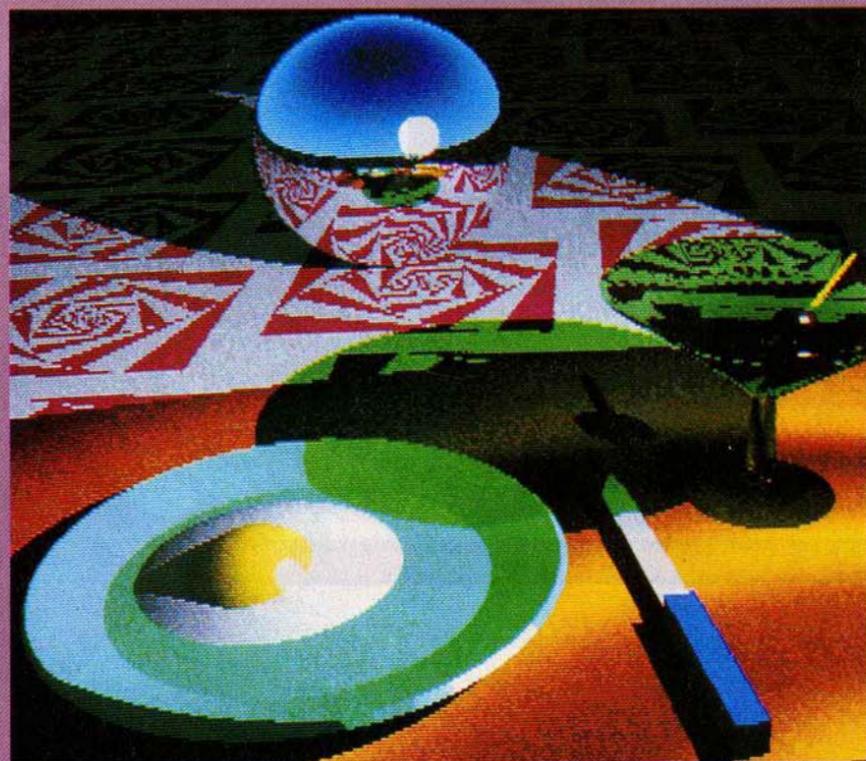


# ARCHIMÈDE LE BARBU!

**D**es jours qu'on l'attendait. On lui demande bien gentiment une entrevue, on lui explique l'importance des dates à respecter, et paf. Ça ne rate jamais. Trois jours de retard ! Moi je veux bien croire que c'est un génie, mais en matière de canard il y connaît pas grand chose, le papy ! Enfin le voila, il est là, on peut y aller les enfants...

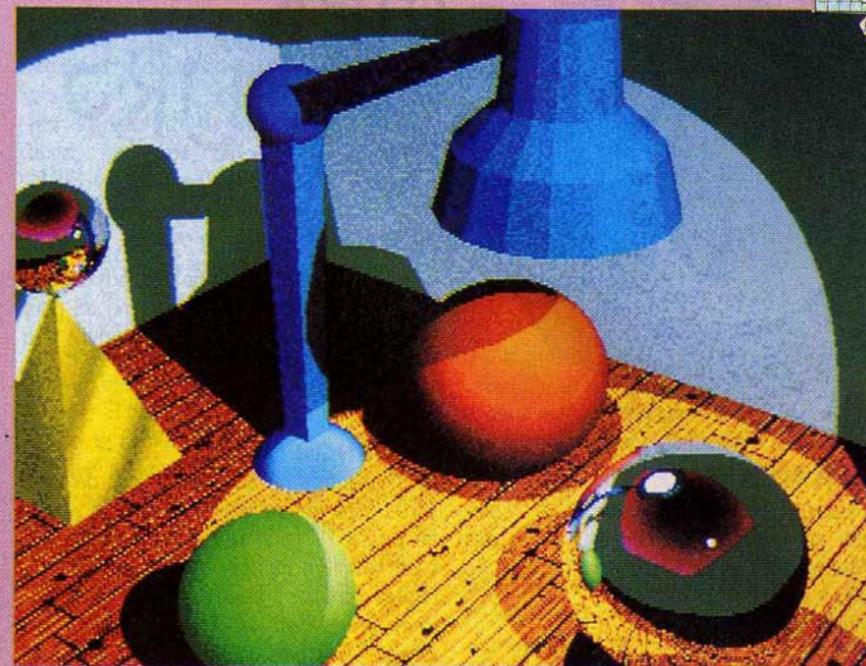
- Salut O Archimède !  
- Salut mon gars. Je vois que vous avez étudié nos formules de politesse, c'est bien ça, mon petit...  
- Ben tiens, dites donc, j'espère que vous avez de l'inédit, parce que depuis le temps qu'on vous attend...  
- On est pressé mon garçon ? Tiens, si t'es sage, t'auras une image. Maintenant on peut attaquer notre deuxième leçon sur mon ordinateur, non ? Je suis pas là pour philosopher mon gars, ça va cracher le feu aujourd'hui, comme dirait Ephaïstos !  
- Mais on ne vous demande que ça, mon vieux !  
- Pas d'insolence avec vos ancêtres, ou alors je vous fait lire mon "Etude des solides engendrés par la rotation des coniques autour de leur axe" !  
- Gasp...  
- Et bien on va vous parler de **Zarch**, que tout le monde connaît sous le nom de Virus maintenant.  
- Encore Virus ? Bof, tout le monde sait...  
- Non, tout le monde ne sait pas ! Zarch c'est quand même autre chose ! D'abord sur ST c'est lent. Ne protestez pas, moi je sais. Et puis la carte radar hein, est-ce qu'elle a un zoom sur le ST ? Non ! Et des bombes, y'en a des bombes ? Sur Archimedes, on a le zoom, les bombes, les missiles, et puis surtout, le plus important, 240 couleurs en plus que sur le ST ! Je vous assure qu'au total le jeu est vraiment génial. Pas autant que moi bien sûr... Enfin Braben nous a

encore étonné, espérons qu'il va se dépêcher de faire Elite 2...  
- Nous ne sommes pas là pour faire le procès du ST vous savez...  
- Bien sûr, mais il faut bien comparer, et comme il n'y a pas mieux, je compare avec moins bien... quelque chose à redire ?  
- Oui, c'est pas le même prix. Si on passait à autre chose ?  
- Sure man, sure. **Conqueror**, ça vous dit ?  
- Allons-y !  
- Ça ressemble un peu à Zarch au niveau décor : normal, c'est encore Braben qui a filé ses routines graphiques à ce néant de Jonathan Griffiths. Mais Conqueror est beaucoup plus complexe, c'est en fait un wargame.  
- Un wargame, vraiment ? Je n'ai jamais vraiment aimé ce genre de jeu, trop long, trop complexe...



- Pas du tout ! Enfin je veux dire, tout à fait ! Jusqu'à maintenant, mais n'oubliez pas que l'Archimedes est très rapide, et ce wargame là est en temps réel ! D'ailleurs, il y a trois jeux en un : l'arcade, où le joueur n'a qu'un tank et se bat contre les tanks ennemis. A chaque fois que son canon est en ligne avec un char ennemi, on entend un bip. C'est en fait un mode d'entraînement, dont l'intérêt devient vite nul. Le mode intermédiaire est appelé Attrition. Le joueur débute avec une configuration standard de tank...  
- Il y en a de plusieurs types ?  
- Oui, oui, mais nous verrons cela plus tard ! Bon je continue... et l'ordinateur lui aussi, avec un nombre inférieur de ces machins guerriers. Tout le monde se fait papoum dans la gueule, et si c'est vous qui gagnez, ça recommence avec plus de chars pour l'ordinateur. Jusque là,

c'est pas encore délirant.  
- On s'endort...  
- Là, ça m'étonnerait ! D'abord, parce que le troisième type de jeu, Strategy, est génial et de plus les sons sont déments. Comme je vous l'ai dit le mois dernier, une digite sur Archi c'est vachement mieux que sur ST, et dans Conqueror c'est déjà un assez bon exemple. Le bruit des chenilles et le tir des tanks, faut entendre ça si on veut pas mourir bêta...  
- Alors, cette "Strategy" ?  
- Là, je vous l'ai dit, ça change. D'abord faut choisir son camp : les ricains, les boches ou encore les ruskoffs. Ça ne fait que quatre combinaisons possibles, because les ricains et les ruskoffs se sont jamais rencontrés en 1940. On a donc allemands vs américains ou l'inverse, et russes vs allemands et vice versa. Je vous conseille les russes, z'ont des bons chars. Comme vous avez pas beaucoup de crédits au début, vous ne pourrez prendre que des chars légers. Ils sont en général rapides mais pas très costauds. Il y a quatre sortes de chars pour chaque pays. Je vous refille pas leurs caractéristiques, c'est tout marqué dans la super doc de 30 pages donnée avec le jeu. Sachez que y'a pas moins de 11 paramètres pour chaque tank... Dès que vous avez fait votre sélection, vous passez sur la carte. Vous placez vos bidules à chenilles n'importe où sur le bas de la carte. Quelque part sur celle-ci, vous voyez un cercle blanc : c'est l'objectif à atteindre, que vous devrez occuper pendant une minute pour gagner. A partir de là, c'est parti. Si vous avez pris une stratégie automatique, c'est l'Archi qui va guider vos chars. Sinon c'est vous qui leur donnez leur direction avec la souris. Vous cliquez sur un char, vous cliquez sur sa destination (un point apparaît qui clignote en même temps que le char sélectionné) et enfin sa vitesse : lente, intermédiaire, rapide ou charge.  
Ou alors "stop", mais vous n'iriez pas loin comme ça...  
- Ha ha, c'est malin...  
- Hé, faut bien qu'ils s'arrêtent un jour !  
- Et l'ordinateur, il fait quoi lui ?  
- D'abord il choisit parmi trois stratégies différentes. La première consiste à gérer chaque tank indépendamment, et de les amener sur l'objectif, ou sur les hauteurs avoisinantes. C'est le système défensif. La deuxième consiste à grouper ses chars par trois au maximum, et à les envoyer un peu partout sur le champs de bataille. Ça, c'est l'offensive. Enfin, re-système de groupes, mais avec les chars légers dans un groupe à part. Les gros vont sur l'objectif, les légers partent en reconnaissance. Il a 50% de chances de prendre la troisième, et 25% la pre-



mière, 25% la deuxième.  
- C'est pas aussi simple qu'il y paraissait au début !  
- Tu l'as dit bouffi ! Si vous avez pris la stratégie automatique, l'ordinateur gère vos chars en choisissant de la même façon. Vous ne guiderez alors qu'un char, en mode direct, c'est à dire combat...  
- Et c'est là que commence la castagne ?  
- Exactement. Je suis déjà arrivé au onzième niveau, et ça continue de pire en pire...  
- Combien de chars peut-on avoir au maximum ?  
- Bonne question, fils ! Seize dans chaque camp.  
- Et sur la carte, on voit les ennemis ?  
- Décidément, vous vous améliorez mon garçon. Non, à ce niveau là, on ne voit pas les ennemis, mais... on peut envoyer un avion radar, contre crédit, qui vous dévoilera leurs positions... et si vous voyez un groupe de chars, toujours contre crédit, vous pouvez aussi les faire bombarder. Je ne vous conseille pas de rester là, une bombe n'a jamais fait de différence entre "bons" et "méchants" !  
- Pfiouuuu ! Et bien moi qui croyais que ce n'était qu'un petit jeu sympa mais sans plus, je reconnais maître trompé ! D'ailleurs, confiance... je vais avoir un Archimedes !  
- T'as bien raison, ça me fera encore un peu plus d'argent pour mes autres projets...  
- Mais quand même, les jeux se développent lentement sur l'Archi... Vous avez des nouveautés ?  
- **Terramex**, de Grand Slam est fin prêt, ça vous le saviez déjà j'en suis sûr... Mais j'ai une grande nouvelle...

- Oujiij ?  
- Rainbird, qui a presque fini **Corruption** sur Archi, va aussi adapter... **Starglider 2** ! Pas mal non ?  
- Incroyable ! Si Rainbird s'y met, on peut s'attendre à tout !  
- Je ne le vous fais pas dire... Déjà sur BBC, le précédent ordinateur d'Acorn, Rainbird avait fait de bonnes choses, mais là, on peut déjà se mettre à rêver...  
- Génial ! Et en matière de "hard", quoi de neuf ?  
- Et bien rue St Denis, il y a une nouvelle...  
- Non non !!! Sur l'Archimedes ?  
- Ha ! Heu, la sortie d'un nouvel OS (Operating System, ignare !), le Risc O.S (en fait la version 2.0 de l'O.S... ça fait O.S 2, marrant non ?) qui sera multi-tâche et "Unix like".  
- Argh... mes pilules... ma pile... mon cœur...  
- Remets-toi mon gars... en plus, dessus, il y aura d'autres modes graphiques... Le 640 x 512 en 256 couleurs y sera certainement, et sûrement mieux encore... on en saura plus bientôt... Ça va mieux, vous ?  
- Oui oui (voix faible)...  
- Et bien puisque vous avez été sage, voici une petite image, raytracing en 640 x 512 en 256 couleurs... mais je vous promets mieux pour bientôt, c'est certain !  
- Et bien tant mieux pour nous, je dois dire que cette bécanecommence à nous faire rêver sérieusement... Alors au mois prochain monsieur Archimède ! Archi... ? Il est déjà parti, c'est vraiment un rapide !

O.Zalid



# COURRIER DES LECTEURS

rentre dans l'ordre. Si vous ne l'êtes pas où si les fers à souder vous sont étrangers, un petit coup de scie à métaux sur la soudure fera l'affaire.

## JEUNE LOUP

Bonjour, j'aimerais savoir une chose : Pourquoi les logiciels de jeux ne sont-ils pas "sponsorisés", ce qui permettrait d'en faire baisser le prix ?  
(Martin Mickaël, Lariche)

Bravo pour tes talents de devin et pour ton sens du commerce ! Il se trouve que Mad Mix Challenge, de US Gold, qui va sortir prochainement, a été sponsorisé par Pepsi Cola (Rambo 3 est-il sponsorisé par la CIA ?). Ceci dit, méfiance et mollo: le jour où tous les écrans de jeux seront coupés par de la pub, on aura l'air malin. Et ils ne seront probablement pas moins chers pour autant.

## MUZIK

Cher Micro News. Possesseur d'un Atari ST depuis peu et très intéressé par les applications musicales (synthés MIDI et tout et tout), je voudrais savoir pourquoi tous les câbles MIDI ne fonctionnent pas sur l'Atari. Le MIDI est pourtant une norme, non ?  
(J. Gorce, Paris).

La réponse est toute simple : les synthétiseurs possèdent trois prises ; in, out et thru, cette dernière envoyant sans transformation les messages arrivant en in, d'où le nom (thru, à travers). Le ST ne possédant que deux prises (in et out), Atari a donc prévu que le "out" puisse être transformé en "thru" par logiciel. Résultat, certains câbles MIDI font n'importe quoi. En démontant le câble (pas le ST, malheureux !), vous vous apercevrez que deux des "pin" du câble (c'est le nom, désolé !) sont reliés par un point de soudure. Si vous êtes bricoleur, il suffit de dessouder ce "pontage" pour que tout

## AVALANCHE

C'est encore moi ! Je n'arrête pas de vous écrire sans jamais paraître (dans la revue, hé patate !). Faut dire que Micro News, c'est vraiment génial... Mais passons aux choses sérieuses : Deluxe Paint 2 est-il toujours le meilleur utilitaire de dessin sur Amiga ? Combien coûte-t-il ? "Maniax" est-il meilleur que "Power Styx" ? Comment ça va ? Miroir, suis-je toujours adepte de Micro News ? Un grand bonjour à Carali...  
(Vincent berraud, Mezières)

Hola, que de questions... On va répondre dans l'ordre. Toutes les lettres ne paraissent pas, sinon la moitié du journal n'y suffirait pas.



Du coup, on est bien obligé de sélectionner. Deluxe Paint 2 est toujours le meilleur utilitaire sur Amiga. Il en existe d'autres, mais DP 2 à le meilleur rapport qualité/prix et puissance/facilité d'emploi. Il vaut environ 700 F. Non, Maniax n'est pas meilleur que Power Styx, au contraire. Ça va pas mal, et toi ?

HE BEAU GOSSE, TOUR TOI C'EST GRATUIT SI TU VEUX



## PRIONS POUR LUI

Bonjour Micro News (vaut mieux respecter les formules de politesse, ça évite de se faire ratisser la tronche !). Je possède un MSX 2 et la pénurie de softs est très dure à supporter. Chacun d'eux se fait désirer des mois et, une fois dans le commerce, les prix font généralement baisser toute ardeur. Voilà pourquoi je te pose la question, ô quasi oracle : est-il plus rentable de s'acheter une console Sega, au niveau rapport qualité/prix ? Cette console pourra-t-elle assouvir ma soif de nouveautés ? Par pitié, Saint Schlika, aidez moi.  
(Joseph Cosentino, Hombourg).

Tout d'abord, n'aie crainte. On ne va pas s'amuser à refaire le portrait à tous les malotrus qu'on rencontre, le canard ne sortirait plus à temps ! Ceci dit, on préfère les lettres qui commencent par "bonjour". Si tu cherches le rapport qualité/prix à tout, heu, prix, justement, il est certain que la console Sega te comblera. Elle n'est pas chère à l'achat et il y a un bon nombre de cartouches qui sortent régulièrement. Ce sont presque toujours des jeux de haute qualité. Ceci dit, la quantité est quand même bien moindre que sur un ordinateur comme l'Atari ST. Mais si tu gardes ton MSX2 en plus de la Sega, tu devrais être comblé.

## ON VEUT DES CADEAUX

Salut Micro News, votre canard est super (à la hauteur de l'HHHHebdo). Je l'écris pour te demander quel est le meilleur moniteur pour l'Amiga 500 (pour le jeu et la programmation) ? Y aura-t-il un nouvel Amiga et si oui, quand ? Ce serait bien, si dans Micro News, il y avait des jeux (énigmes, phrases à deviner) pour gagner n'importe quoi !  
(Daniel)

Le meilleur moniteur pour l'Amiga est tout simplement le moniteur A 1084 de Commodore. Il possède une excellente qualité et il n'est pas trop cher, inutile d'aller chercher ailleurs. Un nouvel Amiga est plus ou moins dans les cartons de Commodore, l'Amiga 3000, avec un micro-processeur 68020 ou 68030 et encore plus pro, encore plus cher. De toute manière, vous avez le temps d'économiser, il ne va pas sortir avant au moins un an. Niveau jeux, je trouve qu'on assure pas mal, avec les Top Secret, le concours Commodore ce mois-ci et, à partir du prochain numéro, un Handy Scanner à gagner tous les mois pour les graphistes talentueux. Nous passons, de temps en temps, des énigmes faites par Carali : rébus, labyrinthes, enquêtes de M. Loupe... Regarde les anciens numéros !

## IRREDUCTIBLE GAULOIS MYOPE

Chers amis, lorsque vous testez un jeu, notamment un jeu d'aventures, pourriez-vous dire s'il s'agit d'un jeu en français ou en anglais. Vous l'avez deviné, je suis nul en anglais ! Au moyen-âge, j'avais acheté une bécane genre 3 boutons et un microprocesseur, nommée Oric. Pour l'heure, elle repose en paix, tout comme le jeu "The Hobbit" dont je n'ai vu que le premier écran.  
(Christian Vitalis, Digne-les-Bains).

Tsss... Oh que voilà le genre de lettre énergente à souhait ! Es-tu certain de ne pas avoir lu un autre canard de micro ? Je ne sais vrai-

ment pas comment tu te débrouilles, mais à mon avis, tu devrais regarder Micro News de plus près ! As-tu vu ces sortes de pavés, colorés la plupart du temps et semblables à du texte, mais que l'on ne peut déchiffrer ? Meuh non, c'est pas de l'anglais. Dans notre jargon, on appelle ça "une photo d'écran" et c'est très pratique pour voir si le texte du jeu auquel se rapporte la photo est en anglais ou non. Je te l'accorde, c'est quelquefois écrit si petit qu'on a du mal à lire. Heureusement, il existe un autre type d'indice assez facile à trouver, et inscrit celui-là en assez gros : le titre du jeu. Si tu vois marqué "The Hobbit", pas de doute, c'est de l'angliche. En revanche, "Le Hobbit" indique clairement que ça cause en çaisfran ! Autre exemple : "The Mortevielle Manor" et "Le manoir de Mortevielle" ; avec un peu d'entraînement, tu devrais y arriver. Bon, trêve de plaisanterie, c'est de toute façon précisé dans le test du jeu.

## LA QUESTION DU MOIS

Salut à vous, les branchés de la micro. Je tiens à vous dire que votre revue est superbe. Est-il possible de trouver un émulateur pour MSX 2 et si oui, peut-on faire tourner dessus les jeux MSX 2 ? J'aimerais aussi savoir si l'extension 64 Ko d'un MSX 1 permet de jouer à des jeux MSX 2 (l'Affaire, Red lights of Amsterdam, etc.), comme me l'affirme l'un de mes potes vendeur ?  
(Frédéric).

J'ai appelé ça la question du mois parce qu'on nous la pose, effectivement, tous les mois. Bon, en ce qui concerne l'émulateur MSX 2, j'ai peur d'avoir de très mauvaises nouvelles pour toi : outre que cet engin n'est disponible qu'au Japon, il faut savoir que le bidule en question ne marche qu'en monochrome (hyper gênant quand on voit les graphismes MSX 2) et qu'il s'insert dans les DEUX ports cartouche (super-hyper gênant pour jouer à Rastan Saga et aux jeux sur mégaron en

QUI AIME BIEN, CHATIE BIEN ? HITLER ÉTAIT UN GRAND AMOUREUX !



général). Quant à l'extension de mémoire, elle ne te donnera qu'un MSX 1 avec 64 Ko de mémoire et non pas un MSX2, puisque les deux modèles ne disposent pas de la même architecture interne. Petit salopiot, va ! Tout ça pour dessaper les nanas de Red Lights of Amsterdam (c'est un strip-poker).

## QUESTION DE CONFIANCE

Cher Micro News. Que pense tu de l'avenir de l'Archimedes ?  
(Illisible).

Ouch ! Voilà une question intéressante. Justement, j'étais en train d'en parler avec Zythou. Justement, on se disait que ce serait vachement dur de répondre à un lecteur qui nous demanderait un truc pareil. L'Archimedes, on en pense tous que du bien : graphismes superbes, sons d'enfer et Basic de compétition. A mon avis, les jeux en assembleur sont ralentis par des boucles, histoire qu'on puisse suivre ce qui se passe à l'écran ! Rectification : s'il avait beaucoup de jeux, certains d'entre eux seraient sûrement ralentis. Ben voilà le problème ; il n'y a pas encore assez de logiciels tournant sur cette bécane pour qu'on puisse faire des pronostics sérieux. Heureusement, Acorn, le constructeur de l'Archimedes, est une sorte de Thomson anglais ; normalement, l'état devrait pousser les éditeurs anglais à développer sur cette machine quasi officielle et l'on peut s'attendre à une avalanche de softs. Remarque, ça fait presque un an qu'il est sorti. Pfff, franchement, je ne sais pas quoi répondre, si ce n'est que toute la rédaction de Micro News aimerait bien en avoir un.

## JEU VRAI OU FAUX ?



SOLUTION : FAUX. LES SIAMOIS PEUVENT LE FAIRE.

## CARALI-QUIZZ

Voici une chance de gagner un album de Carali (osé, qui plus est...), pour les plus malins d'entre vous. Certains des dessins publiés dans ce numéro de Micro News viennent en effet d'anciens numéros d'Hebdogiciel. Repérez-les et comptez les inédits qui n'avaient jamais été publiés. Envoyez-nous ensuite une carte postale avec le nombre de ces inédits à : Micro News, Concours Carali, 20 passage de la Bonne Graine, 75011 Paris.



**ÉCONOMISEZ  
50 F.  
EN VOUS  
ABONNANT**

# Micro NEWS

**DEUX  
FORMULES  
D'ABONNEMENT :** 1 AN 159 F (11 numéros)  
6 MOIS 89 F (6 numéros)

**LES ANCIENS  
NUMÉROS DE  
MICRO NEWS**

**CEUX-CI VOUS SERONT ENVOYÉS  
DÈS RÉCEPTION DE VOTRE CHÈQUE A  
L'ORDRE DE MICRO NEWS**

MICRO NEWS 20, PASSAGE DE LA BONNE GRAINE 75011 PARIS

**N°6** L'archimède, le 32 bits familial - Apple sur le front russe - MSX porno - ST hanté-IBM/SEGA/Amiga - Le spectre d'Hebdogiciel.

**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°8** Dossier piratage - Interview Jane Birkin - L'image numérique - Micro-serveurs - Top secret - Des jeux, des jeux...

**N°9** Le piratage - Le sida informatique - Portables Amstrad - Tests de jeux - Bidouille sur MSX - Assembleur - Livres, BD micro...

**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 nu - Spécial vacances - Jeu 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.

**N°14** Iron Lord sur ST - Blanche-Fesse et les sept bugs - Suite du dossier sport et micro - Rock and scroll (rubrique MIDI) - Archimède - Pétition porno/micro - 12 pages de top secret.

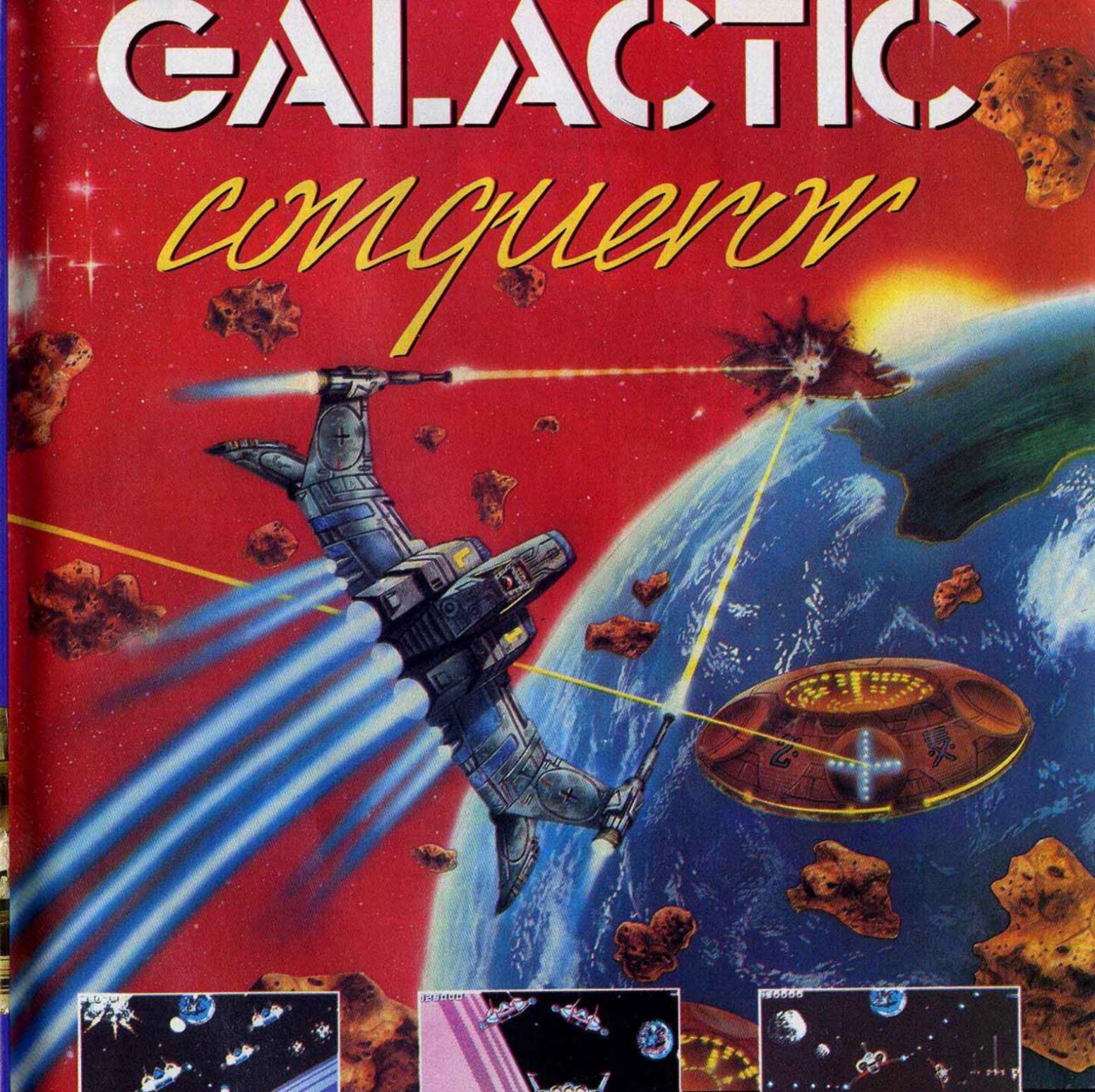
**N°15** Le match du siècle : ST contre Amiga - Élite, Foft, Pac-Mania... - Concours : 3 Amiga à gagner - Nec du neuf - 12 pages de top secret.

**19 F.  
PORT  
GRATUIT**



# 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 — TÉL. : (1) 43 32 10 92

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



# INSERT COIN!



## MAIN EVENT de Konami

### Super catch

Attention jeu Konami ! On est prié de ralentir pendant la durée des travaux et les enfants ne doivent pas venir dans la cour des grands, ça dérange...

Encore un chef-d'œuvre konamien... Certains vont penser que Konami a des actions chez Micro News, il n'en est rien, mais comment résister devant de tels jeux, qui sont réellement à l'avant-garde, toujours copiés, jamais égalés !

Ceux qui prennent leur plaisir à regarder le catch américain sur Canal Plus vont jubiler avec Main Event ; ils pourront en effet participer à ces incroyables jeux du cirque que sont



les combats de catch outre-atlantique, avec leurs célèbres stars : Hulk Hogan, le géant Ferré (un français qui a fait fortune aux States, alors qu'il végétait en France) et tous les méchants qui font hurler les foules. Et puis surtout, il y a les managers qui, à eux seuls, valent amplement le déplacement. Ils bichonnent leur progéniture et n'hésitent pas à monter sur le ring pour leur prêter main-faible lorsque

les méchants sont décidément trop méchants ; ils se prennent ainsi parfois de mémorables volées. J'ai gardé le meilleur pour la fin, leurs costumes... Il faut ici inventer l'expression : "habillé comme un manager de catch". C'est carrément indescriptible... plus vulgaire et plus tape-à-l'œil, vous êtes foudroyé instantanément ! Comparé à eux, un maquereau de Harlem nage dans le raffinement et la distinction. Descendez les Champs-Elysées attifé de la sorte et vous déclenchez une émeute. Aux Etats-Unis, les gens se retournent à peine...

Bon, on se décide à y monter sur ce ring ? De quoi avez-vous peur, vous n'êtes pas seul, pourtant... puisqu'il y a deux catcheurs dans chaque équipe et qu'on peut jouer à quatre. Il y a toutes sortes de prises et de coups possibles, des immobilisations sur la nuque aux sauts sur le dos de l'adversaire, en passant par les coups en tous genres et tous vices. Les gagnants seront ceux qui obtiendront un K.O. ou une immobilisation sur le dos (l'arbitre compte jusqu'à trois) ou bien un abandon. Le jeu prendra également fin pour votre joueur si sa réserve d'énergie atteint zéro ; chaque coup encaissé la fait décroître et les coups portés la font remonter un peu.

Ce qui est remarquable dans Main Event, c'est l'atmosphère des grands matches qui est fidèlement retranscrite, surtout dans sa folie, son paroxysme et ses aspects imprévisibles. La foule est hystérique et ku-klux-klanésque à souhait - avec sa vindicte aux relents de lynchage - et les lutteurs rivalisent en lourdeur et en

stupidité ; même les commentateurs des chaînes de télévision sont là, avec leur syntaxe si limitée qu'elle ferait honte à un élève du cours élémentaire. Il ne manque que Guy Lux, mais, hélas pour nous, il est parfaitement inconnu en Amérique comme ailleurs.

Si les matches devaient se dérouler seulement sur le ring et dans un parfait respect des règles, ce ne serait plus du catch à l'américaine, aussi avons-nous le droit de tout faire et bien fou celui qui s'en priverait ! Vous pourrez donc balancer votre adversaire par dessus les

cordes et courir le rejoindre dans la foule qui hurle alors "remonte sur le ring" ! Les quatre catcheurs peuvent ainsi se retrouver en dehors du ring, à faire à peu près n'importe quoi (dans la limite des bonnes mœurs, quand même...), y compris saisir une

chaise de spectateur pour la fracasser sur l'adversaire ! Y'a pas à dire, ça défoule et ça coûte moins cher qu'avec le mobilier de papa... Seul problème pour le catcheur qui s'est fait jeter le premier, il doit absolument réintégrer le ring avant le décompte de l'arbitre (jusqu'à 20). A moins que son compère n'assomme ce dernier entretemps...

Ce jeu calme et pacifique est, vous l'avez déjà compris, un must absolu. Les graphismes sont magnifiques, l'animation de tout premier ordre et les remarques des commentateurs, ainsi que les cris de la foule, ajoutent le dernier grain de poivre à un jeu déjà bien épicé. Une seule réserve, Main Event ne plaira pas trop aux hommes politiques, à qui les cris de la foule rappelleront trop les nombreux compliments qu'ils reçoivent à longueur d'année : "Salaud, ordure, pourri, vendu !"



## ARMED FORMATION de Fillmore/Nichibutsu

### Tais-toi et tire

- Encore un shoot'em up, mon Général, un de plus !

- C'est bien ça, fils, rien de tel pour préparer les jeunes générations ! Ah, la guerre, y'a que ça de vrai...

- D'ailleurs, ce jeu est très ressemblant puisqu'il faut tirer toujours et partout, on ne sait même pas sur qui ou sur quoi, c'est super, non ?

- Je veux, fils, à la vraie guerre, c'est exactement pareil, on ne sait pas pourquoi on est là, mais on y va. Moi, ça fait vingt ans que j'y vais...

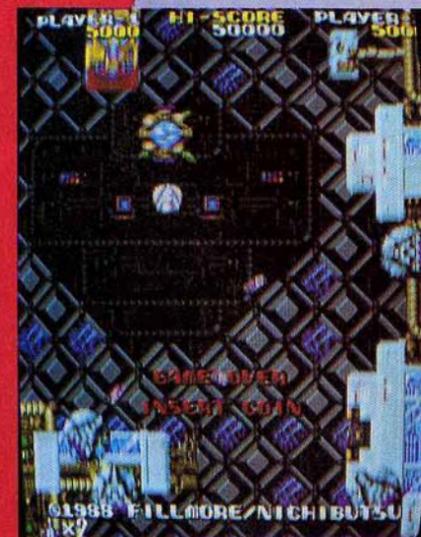
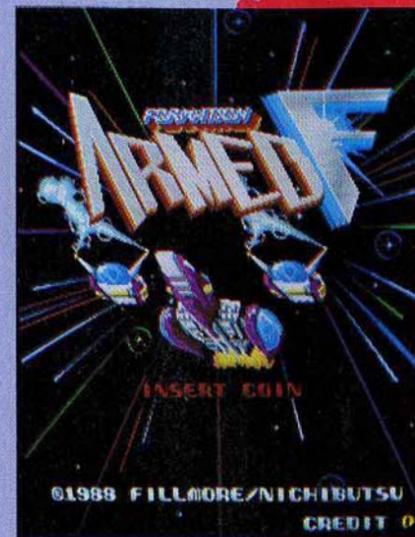
- Où donc ?

- Tais-toi et tire...

- Regardez, mon Général, les aliens arrivent de partout, heureusement que nous avons des armes supplémentaires, y compris deux fuseaux de réacteurs que l'on peut placer dans différentes positions, d'où le nom du jeu.

- T'es malin, p'tit gars, tu devrais entrer dans l'armée.

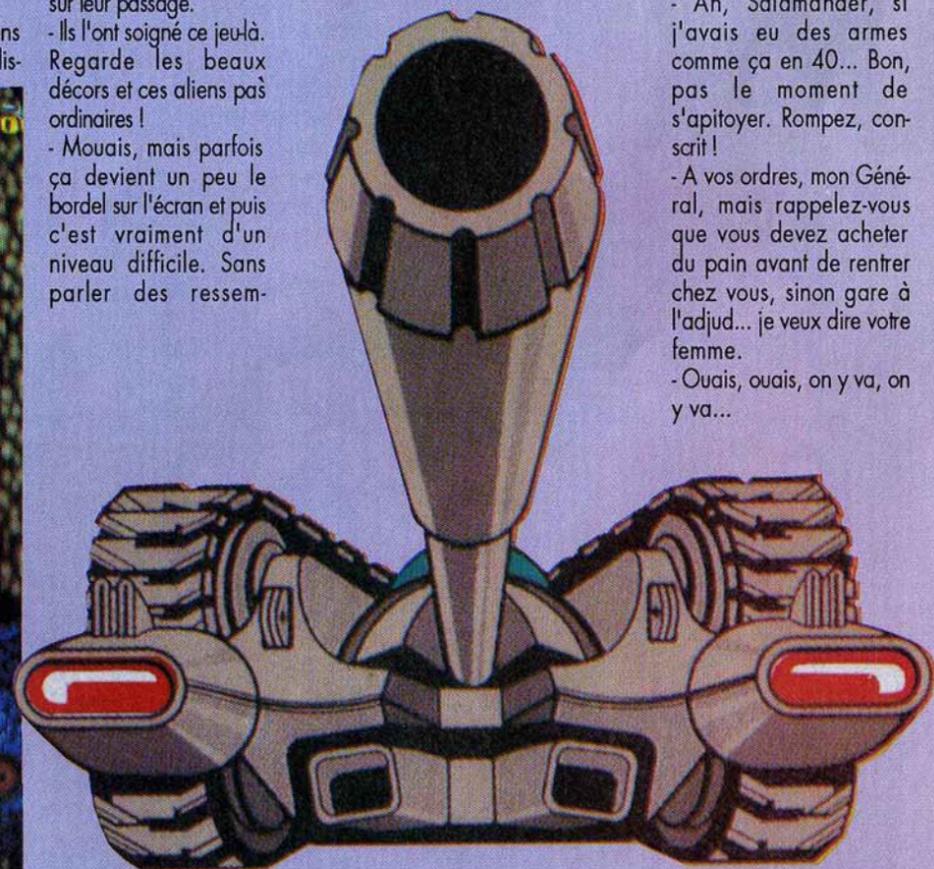
- Pour l'instant, j'essaie surtout de rentrer dans ces salopards sur l'écran. Regardez, nous dis-



posons aussi de lasers qui dégomment tout sur leur passage.

- Ils l'ont soigné ce jeu-là. Regarde les beaux décors et ces aliens pas ordinaires !

- Mouais, mais parfois ça devient un peu le bordel sur l'écran et puis c'est vraiment d'un niveau difficile. Sans parler des ressem-



blances avec R-Type et Salamander.

- Ah, Salamander, si j'avais eu des armes comme ça en 40... Bon, pas le moment de s'apitoyer. Rompez, conscrit !

- A vos ordres, mon Général, mais rappelez-vous que vous devez acheter du pain avant de rentrer chez vous, sinon gare à l'adjud... je veux dire votre femme.

- Ouais, ouais, on y va, on y va...



# BONZE ADVENTURE de Taïto

## Train-fantôme maléfique

Ça y est, le syndrome Ghosts & Goblins a encore frappé ! Cette fois-ci, c'est Emma, le roi du royaume des ténèbres, qui est devenu cinglé et qui veut zigouiller ses anciens copains. Vous, le grand prêtre, allez essayer de le stopper, lui et ses hordes d'allumés sans nom.

Grand prêtre par le nom seulement, car en fait vous prendrez les traits d'un amusant petit bonze à la calvitie naissante.

Vous voilà donc embarqué dans un sympathique périple qui fleurit bon le dessin animé, les trains-fantôme et les films de terreur genre "Les griffes de la nuit", salut Freddy ! Vous allez être confronté à des hordes de mort-vivants, zombies, fantômes et autres génies maléfiques et flottants. Grincements de dents et épouvante garantis... Tout contact avec ces sortes d'individus est évidemment mortel et, en plus, certains vous tirent dessus, mais les balles ne vous achèveront pas systématiquement. Pour riposter, vous avez des bulles colorées en quantité illimitée, avec des effets différents suivant les couleurs. D'autres objets vous permettront de mieux vous défendre et même de vous rendre temporairement invulnérable.

A la fin de chaque niveau, vous devrez combattre un gardien. C'est là l'un des meilleurs aspects du jeu avec la rencontre de monstruosité fort originales : un tronc d'arbre d'où sortent des spectres verts ou une forêt bombardée de fantômes et gardée par un lutin !

Les décors sont très variés, rendant

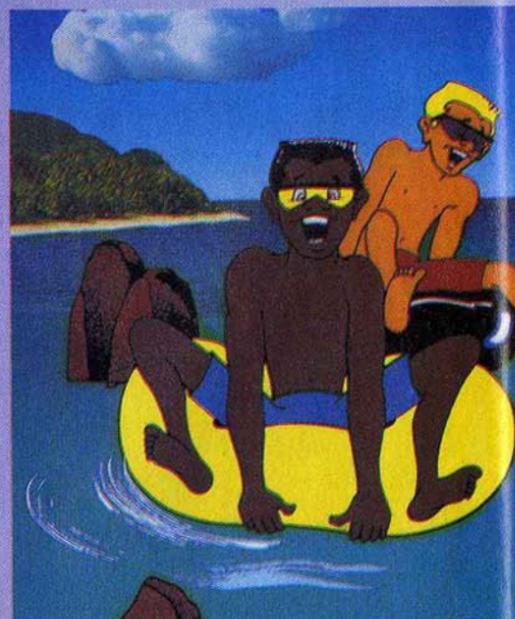
le jeu aussi intéressant à regarder qu'à jouer. Vous avancerez en utilisant des plates-formes mais aussi en voyageant sur des cours d'eau avec des bateaux, sous des ciels d'apocalypse. L'élément liquide apportera son lot de monstres marins et d'objets mortels. Vous trouverez aussi des jets d'eau qui vous repousseront sur les plates-formes en haut de l'écran.

Il y a une surprise à la fin, où vous découvrirez un deuxième monstre à vaincre, après que



vous avez terrassé le premier. Comme celui-ci vous aura épuisé, le deuxième ne fera probablement qu'une bouchée de vous...

Bonze Adventure est très beau graphiquement, avec des personnages aux tailles respectables. Malgré la similarité avec G & G, ce jeu vous donnera de longues heures d'amusement et nous attendons impatiemment son adaptation sur micro !



# TOOBIN d'Atari

## Toobin or not toobin

Enfin un jeu original ! On peut jouer à deux et il ne faut pas s'en priver ! Vous précipitez avec votre copain du haut d'une plate-forme pour un saut vertigineux qui vous plonge dans le fleuve qui coule loin dessous. Et voici commencée la première course en bouée de l'histoire ! Assis sur des gros pneumatiques gon-



flés, vous allez traverser d'innombrables contrées et paysages : fleuves amazoniens avec des animaux tropicaux, des chameaux, des crocodiles, des girafes, des tigres, des buffles et même des animaux préhistoriques ! Vous traverserez aussi des paysages de l'antarctique avec des ours polaires et des pingouins kamikaze. Vous devrez également franchir des rapides et des chutes d'eau ainsi que des gués traversés par des troupes de vaches. Vous serez bien sûr attaqués par toute cette ménagerie et, pour vous défendre, vous pourrez leur lancer des boîtes de conserve qui flottent sur l'eau.

Le scrolling est horizontal, avec vue du dessus, les graphismes sont très nets, avec des couleurs franches et Toobin se joue très agréablement. Si vous restez en vie après avoir descendu les plus grands fleuves du monde (Rio Grande, Amazone, Yukon, Nil, Colorado), vous arriverez à une sympathique petite plage où vous attendent de nombreuses



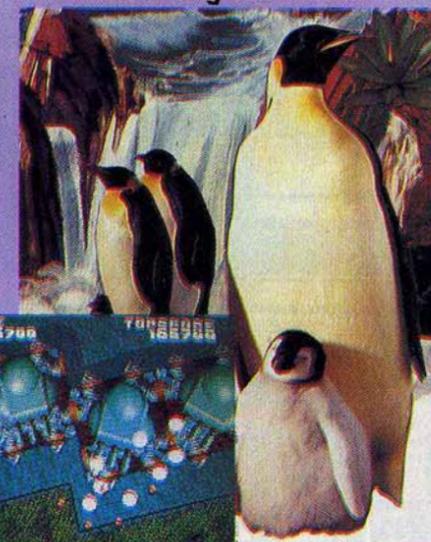
jeunes filles, allongées sur le sable, avec parasols, rafraichissements et tout l'attirail. Ce pourrait être le début d'un nouveau jeu fort instructif, hélas ça s'arrête là, on est bien déçu !

## ASSAULT d'Atari Tank et bombardier !

Voici un autre jeu Atari, un combat de tank avec vue du dessus. Le tank "Assault" est le ne-plus-ultra en la matière, il est équipé d'un lance-grenades et il peut rouler et tourner très rapidement. Le tank reste la plupart du temps au milieu de l'écran car le scrolling suit ses mouvements en tournant sur 360°. Il y a des zones de montée qui permettent de s'élever dans les airs et de bombarder les ennemis. Des

flèches vous indiqueront les zones de sortie tout au long du jeu et, lorsque vous aurez détruit tous les ennemis d'un niveau, l'entrée du prochain tableau s'ouvrira. Vous serez confronté à d'énormes canons, ainsi qu'à d'autres tanks qui, s'ils ne sont pas détruits, pourront ensuite vous attaquer par derrière. Ce jeu reprend un des plus vieux thèmes des jeux vidéo, en y apportant de notables améliorations. C'est la première fois, en effet, que l'on voit un tank s'élever dans les airs pour bombarder ses adversaires !

Dennis Hemmings/Mark Smith  
Rewriting Jean-Michel Berté





# RS ROCK'N CROLL

# LES SÉQUENCEURS MIDI

Le mois dernier, nous avons vu ensemble quelles étaient les bases de la production d'un son. Oui je sais, ce n'était pas à proprement parler écroulant de rire. Je vais essayer de rattraper le coup ce mois-ci en étayant mon cours magistral d'un exemple concret. Remarquez, pour la crise de rire, c'est pas encore du tout cuit.

Séquenceur ! Ah... Voilà l'un des plus pratiques outils dont puissent disposer les utilisateurs d'ordinateurs MIDI. Voilà aussi le genre de logiciel difficile à décrire à quelqu'un ne faisant pas de musique. Imaginez un micro équipé d'une prise MIDI (Musical Interface for Digital Instrument) ; au hasard un Atari ST (parce qu'il est équipé de ces prises en standard). On se fait tout un tas d'idées sur la prise MIDI. Bon, c'est vrai que ça ressemble à une prise DIN, genre magnétophone (vous savez, ces prises rondes à 5 broches). Halte ! Si vous commencez à regarder la prise MIDI comme ça, on n'est pas sorti de l'auberge. Tout comme si vous branchez un magnétophone dessus. En dépit de son air pas franchement informatique, la prise MIDI n'est jamais qu'un port de liaison série et asynchrone, destiné à émettre des données (MIDI out) et à en recevoir (MIDI in). C'est

comme le port imprimante ou la prise RS 232, sauf que là, les paquets d'octets se promènent à 32 Kbauds (soit deux fois plus vite qu'une RS 232). Mais alors, quel type de données fait-on passer dans ces câbles ? On va commencer par le plus simple. Mon ST est branché sur un synthétiseur MIDI (ils le sont tous depuis 1983). Le Out du synthé va vers le In du ST, et le Out du ST vers le In du Synthé. Même si mes deux engins sont allumés, il ne se passe rien pour le moment, si ce n'est que je peux utiliser mon instrument de musique, dûment relié à un ampli clavier ou à une chaîne hi-fi. Chargeons maintenant un logiciel de musique appelé séquenceur. Suivant vos moyens et vos prétentions, ce peut être **EZ Track Plus** de **Hybrid Arts**, **Creator 1.2** de **C.LAB** ou, bien entendu, le fameux **Pro 24** de **Steinberg**. Qu'est-ce qu'un séquenceur ? Ça

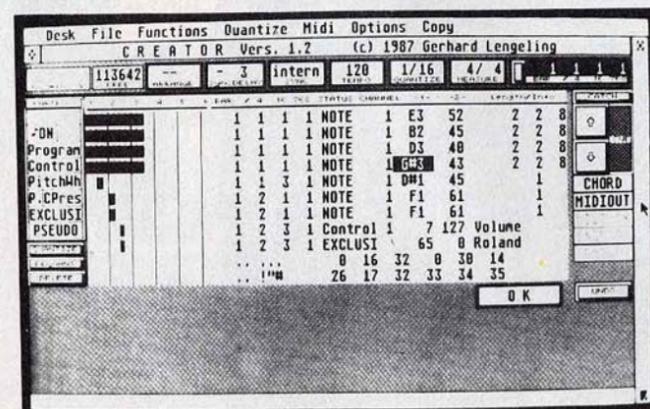
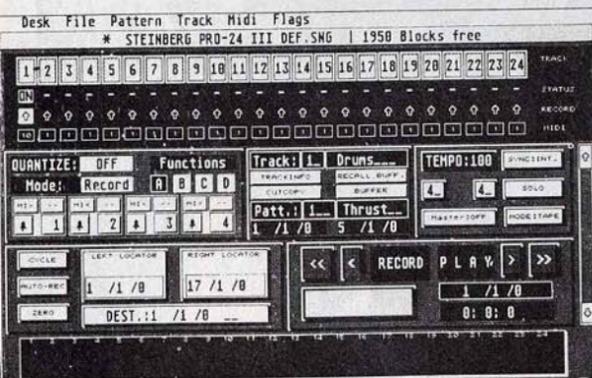
marche en gros comme un magnétophone mais, attention, un magnétophone qui "enregistre" des codes. Du reste, vous pouvez voir que les écrans de ces différents séquenceurs comportent des touches "Play", "Record", "Rewind" et autres "Forward". Pour le moment, intéressons-nous à deux d'entre elles : Play et Record. Pour commencer à enregistrer ma "séquence", j'appuie sur Record. A cet instant une horloge propre au logiciel, c'est à dire un

métronomie, se met à compter les temps. Tout d'abord le décompte se fait "à blanc" (la plupart des logiciels permettent de déterminer le nombre de mesures "pour rien", comme lorsque la prof' de chant fait "un, deux, trois, quatre"). Ensuite, je commence à jouer. Lorsque je fais un Do, un mes-

sage appelé "Note On" part du synthé (MIDI Out) pour se précipiter vers le ST (en MIDI In). De même, le ST est prévenu qu'il s'agit d'un Do. Lorsque je lâche le Do, un message "Note Off" est envoyé au ST. Sur ces entrefaits, l'horloge du logiciel a continué à faire son boulot, c'est à dire compter le temps écoulé entre Note On et Note Off. Comme je suis un type formidable, j'ai, moi aussi, continué sur ma lancée et joué une gamme complète, soit : Ré, Mi, Fa, Sol et Do (oui, je sais, j'ai oublié La et Si ; c'est fait exprès). Bon, retournons au ST et appuyons joyeusement sur "Play". Les fameux codes Note On et Note Off font maintenant le chemin inverse (MIDI Out du ST vers MIDI In du synthé). Résultat, mon synthétiseur joue. On dit qu'il est "pilote" par l'Atari. Comme vous vous en doutiez, je viens de me coller au plafond, m'étant aperçu avec horreur qu'il manque deux notes à ma gamme pour qu'elle soit complète. Pas de quoi s'ouvrir les veines, c'est là que le séquenceur va montrer toute sa puissance. Suivant le type de logiciel utilisé, je vais insérer mon La et mon Si, soit en les rejouant en temps réel, ayant indiqué au logiciel qu'il fallait que j'enregistre simplement entre le Sol et le deuxième Do (Drop In), soit en accédant à une fonction pas à pas. Certains logiciels permettent même de travailler directement à la souris sur une partition de ce que l'on vient de jouer.

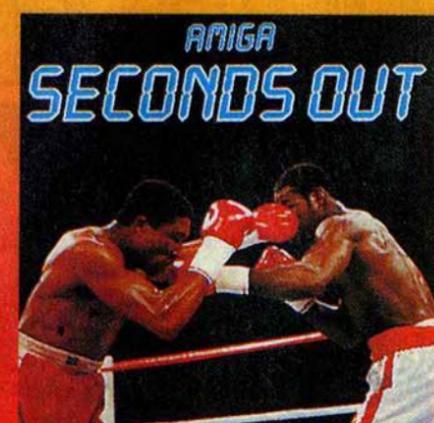
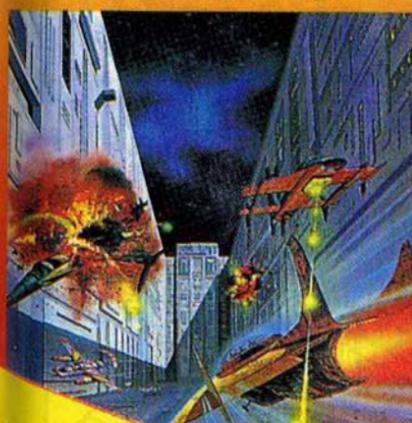
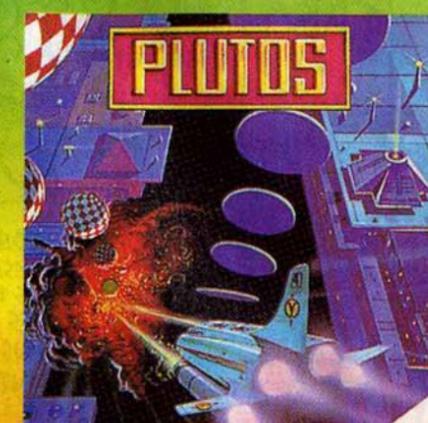
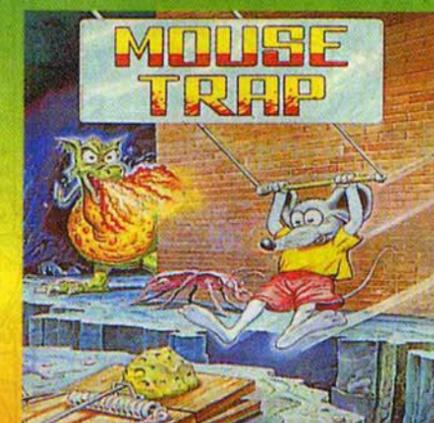
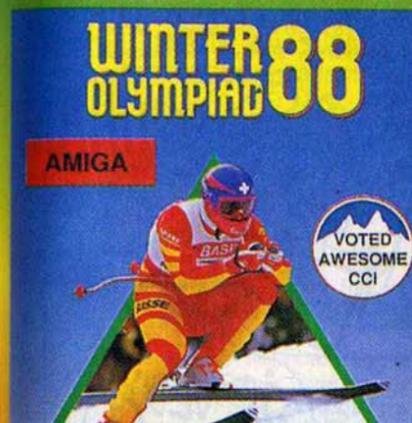
Pour reprendre l'exemple du traitement de texte, le Drop In est similaire à la fonction "insert". De fait, si l'on n'indique pas au logiciel à quel endroit il doit mémoriser les deux notes, elles risquent d'effacer les deux notes suivantes. Bien entendu, je peux sauvegarder ces informations sur disquette. Du traitement de textes, j'vous dis ! Finalement, remplacez synthétiseur par imprimante, Note On/Note Off par code ASCII et vous aurez compris le principe. Comme vous le voyez, aucun son ne passe par ces prises MIDI, rien que des codes de contrôle. Voilà l'utilisation de base d'un séquenceur. Pour en savoir plus, il vous faudra attendre un mois...

C.B.

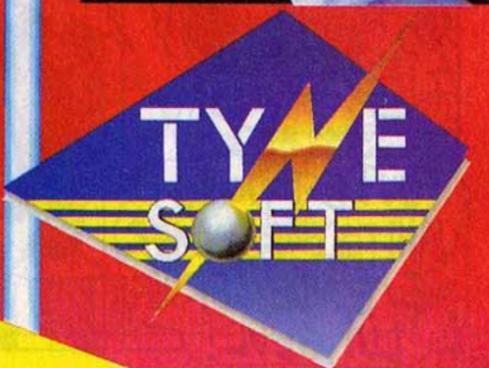


Édition UBI SOFT  
1, voie Félix-Eboué  
94021 Créteil Cedex  
Tél. (16.1) 48.98.99.00

# MESG PACK



UNE SUPER COMPILATION  
SUR ATARI ST  
ET AMIGA



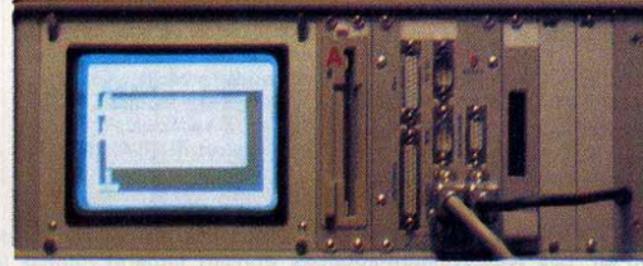
Disponible dans les FNAC. et les meilleurs points de vente.





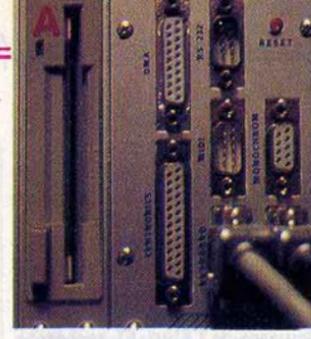
## ST PORTABLE

Allons, allons, un peu de calme les enfants. Parlons plutôt de l'impact que peut avoir sur le lectorat un titre tel que : "ST PORTABLE". Ainsi donc, Micro News s'est une fois de plus débrouillé pour être "the best" et présenter à ses lecteurs avinés, euh sorry... avides, LA machine dont tout le monde parle ? Euh, oui et non. En fait, il serait plus honnête de parler de portatif ; comme les postes de télévision du même nom. Ça n'a pas de poignée, mais c'est suffisamment compact pour qu'on puisse envisager le transport sans attraper un tour de reins. Ben tiens, voilà le terme adéquat : ST compact. Quoique. C'est vrai ça, ST c'est vite dit. Alors, vous croyez vraiment qu'il suffit qu'une bécane tourne sous GEM et dispose d'une souris pour qu'il s'agisse d'un ST ? Rappelez-vous l'Athéna, par exemple : cette bécane permettait de faire tourner des programmes ST, et pourtant,



il ne s'agissait que d'un compatible ST. Fichtre, voilà le mot que je cherchais. Compatible ST compact. Et encore, un compatible est une "copie". Ici, il ne s'agit que d'un recarrossage. Allez, cette fois sera la bonne : "ST compact recarrossé". Je vous le concède, c'est moins accrocheur, mais au moins ça a le mérite d'être plus proche de la réalité. A priori, l'engin ressemble plutôt à un oscilloscope qu'à un Atari. Normal, il ne s'agit pas d'un boîtier Atari mais d'un IBP. Ne me demandez pas ce que cela signifie, IBP est un constructeur allemand et j'avais pris espagnol en seconde langue. Mais trêve de digression, pour l'instant je prends mon mètre-ruban. 360 x 410 x 140 mm, pas vraiment encombrant, d'autant que l'écran est intégré. En y repensant, on

pourrait trouver à la machine un air de famille avec le SX 70 de Commodore ou la défunte Lisa d'Apple (je parle du physique). Pour le moment, la taille de l'écran interdit qu'on l'utilise pour faire du traitement de texte et d'ailleurs, l'appareil ne fonctionne que sur secteur. Mais alors, à quoi peut bien servir un compatible ST compact ? En fait, l'appareil a été conçu pour les musiciens : un studio d'enregistrement n'est jamais un truc énorme. Chaque centimètre est compté, et si ce n'était l'appareillage électronique et les câbles, on se croirait volontiers dans la cabine de Tabarly. Fort



heureusement, les marins et les musiciens font parfois escale. A cet effet, l'IBP est muni d'une sortie pour moniteur monochrome type SM 124, d'emploi plus aisé. En ce qui concerne le clavier, pas de problème, le constructeur préconise l'emploi d'un clavier de Méga ST. Afin de faciliter les branchements, toutes les prises ont été ramenées en façade, à côté de la fente du drive. Dans un souci de gain de place, les prises MIDI ont été remplacées par une prise au format joystick Atari. Bien entendu, un adaptateur en sortie est fourni avec l'IBP. Pour l'instant équipé d'un drive Chinon (certains Atari en sont équipés d'origine), le compact ST sera disponible dans plusieurs configurations : 520 Ko, un ou deux méga, hard-disk 20 méga, un ou deux drives, c'est au choix. Ceci dit, il vous faudra patienter un peu avant d'acquiescer cette merveille dont le prix n'est pas encore fixé, d'autant que sa présentation risque fort de faire place à un boîtier au format rack de 19 pouces afin de le rendre compatible à cent pour cent... avec le matériel de studio.

## LA GALERIE MICRO NEWS

Vous l'avez sûrement remarqué, les dessins de Micro News sont fait par deux stars du crayon (pinceau, plume, enfin ça dépend des jours) : j'ai nommé Carali et Lerouge. Ça nous a fait penser à un truc : vous aussi, qui possédez un micro capable de faire de beaux dessins, mourez sûrement d'envie d'en faire profiter les autres. Alors, comme la meilleure façon de toucher le plus de monde est encore d'exposer, on a décidé d'héberger vos œuvres dans nos pages. Deux catégories seront acceptées : une d'humour, jugée par Carali et une de dessin libre, jugé par Lerouge. Chaque mois,

le vainqueur de l'une de ces deux catégories gagnera un digitaliseur Handy Scanner Type 2 Cameron. Comment être exposé dans Micro News ? Faste ! Il suffit d'envoyer une disquette contenant un ou plusieurs dessins uniquement sur PC, Atari ST (format Degas) ou Amiga (format Deluxe Paint 2). Ensuite, vous inscrivez votre

nom et votre adresse sur la disquette, et notre adresse sur une enveloppe : MICRO NEWS, La Galerie, 20 passage de la bonne graine, 75011 Paris. Timbrez.

Après, c'est carrément de la routine : vous mettez la disquette comportant votre adresse et vos

dessins dans l'enveloppe comportant notre adresse, vous fermez, vous postez. Si vous recevez votre disquette, c'est que vous vous êtes planté ; relisez. Voilà, il n'y a plus qu'à prier Saint Chlika. Alors, pas encore en train d'affûter votre souris ?



# CINQ POIGNEES DE PUISSANCE SPORTIVE

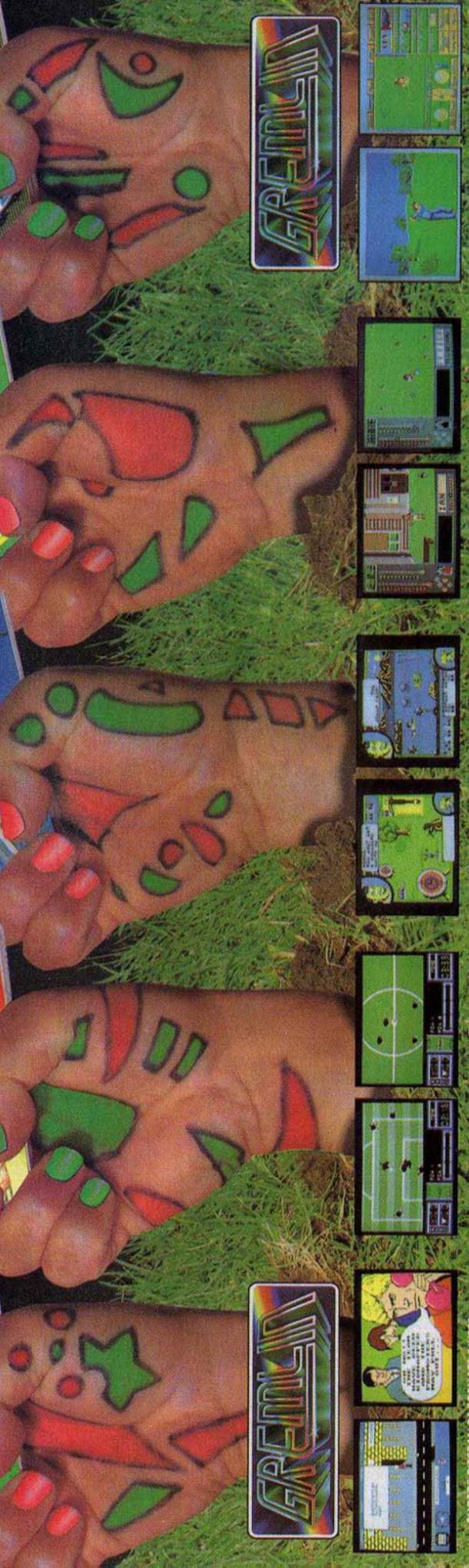
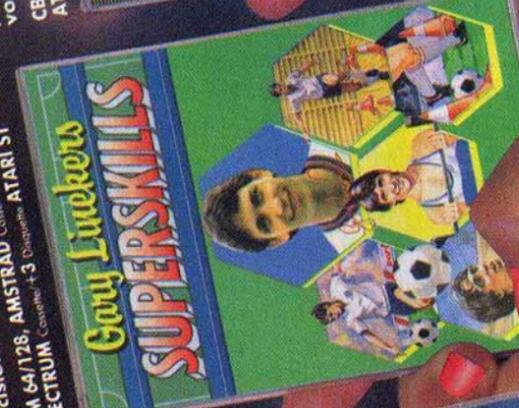
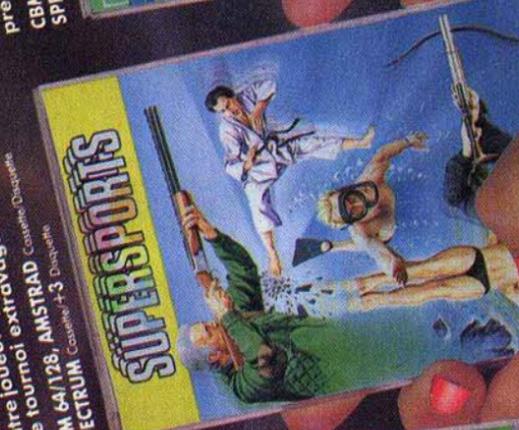
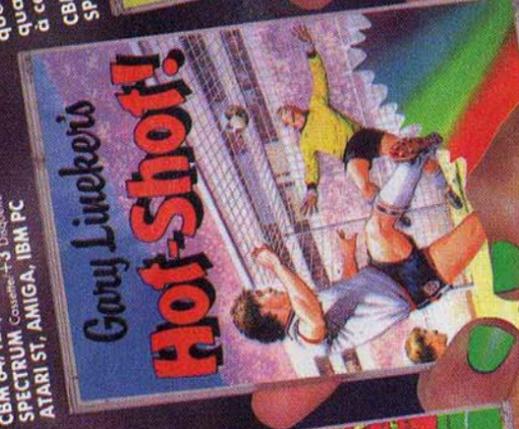
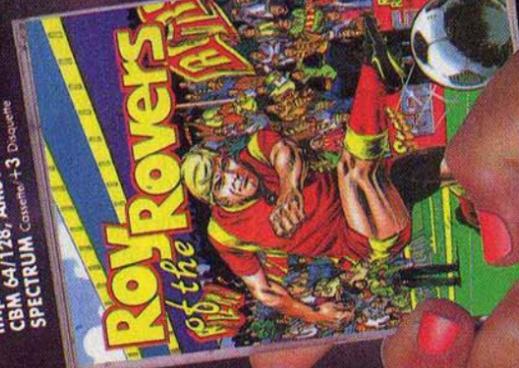
**ROY OF THE ROVERS**  
Quatre joueurs de l'équipe de football à cinq de Melchester Rovers ont été kidnappés... quelques heures avant un match capital destiné à amasser des fonds en vue de sauver leur stade. Roy Race DOIT libérer ses coéquipiers afin de jouer le match le plus important de sa carrière!  
CBM 64/128, AMSTRAD Casse-tête, Disquette  
SPECTRUM Casse-tête, +3 Disquette

**GARY LINEKER'S HOT SHOT**  
Vous faites partie d'une équipe de football réglementaire dans un jeu comprenant jusqu'aux tackles, les coups glissants, les touches, les coups dégageants de buts, les terrible arbitre francs, et même le terrible arbitre avec son carton rouge.  
CBM 64/128, AMSTRAD Casse-tête, Disquette  
SPECTRUM Casse-tête, +3 Disquette  
ATARI ST, AMIGA, IBM PC

**SUPERSPORTS**  
Une collection unique d'épreuves sportives aussi variées et bizarres que l'on puisse rencontrer. Jusqu'à quatre joueurs peuvent prendre part à ce tournoi extravagant.  
CBM 64/128, AMSTRAD Casse-tête, Disquette  
SPECTRUM Casse-tête, +3 Disquette

**GARY LINEKER'S SUPERSKILLS**  
L'entraîneur de l'équipe nationale a mis au point un programme d'entraînement intensif pour améliorer votre condition physique et contrôler de la balle, réflexe et précision.  
CBM 64/128, AMSTRAD Casse-tête, Disquette  
SPECTRUM Casse-tête, +3 Disquette  
ATARI ST

**ULTIMATE GOLF**  
L'ultime simulation de golf. Mettez à l'épreuve votre habileté sur cinq terrains différents, étudiez le jeu de golf de l'ordinateur et perfectionnez votre technique. Le réalisme, la couleur et la profondeur loin de chez vous, sur le fairway.  
CBM 64/128, AMSTRAD Casse-tête, Disquette  
ATARI ST, AMIGA, IBM PC



PHOTOS D'ECRAN DE FORMATS DIVERS Gremlin Graphics Software Ltd, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Anglerhorre.



## AU ROYAUME DE MICROÏDS

Suite de la page 22

ouvertures classiques et vous indique si vous êtes sortis du cadre théorique. Vous pouvez également faire analyser vos propres parties par l'ordinateur. En fait, le champ d'application est quasiment illimité : il permettra à un joueur modeste, mais motivé, d'améliorer son jeu et à un grand joueur d'étudier des heures durant ses parties passées. Si le produit a du succès dans sa version PC, il est fort possible qu'une version ST soit mise en chantier. Et personnellement, ça m'arrangerait... "Microïds, reprend Elliot Grasianno, ne néglige pas pour autant le professionnel". Témoin cette série de contrats étonnants conclus



Dossier Kha ▲

par la société : Microïds a en effet développé différentes applications ultra-professionnelles. Par exemple, un simulateur de conduite automobile. Le petit bijou, qui a été développé pour un des plus grands constructeurs automobiles, tourne sur un Compaq 386 à 20 Mhz et en mode VGA. En gros, c'est toujours un micro, mais ça se rapproche beaucoup de certains minis. "Petit détail en passant, ajoute Elliot, Microïds a été en concurrence pour cette application avec des sociétés qui travaillaient sur des minis. Nous avons réussi à faire mieux et moins chers sur micro !". En effet, bagatelle, le simulateur de conduite est animé à 28 images/seconde. Pour vous donner une

idée, un film, au cinéma, va à 24 images/secondes. Vous imaginez la qualité de l'animation ? Microïds a prouvé à bien des professionnels que les sociétés de jeux sont souvent, techniquement plus performantes que les ingénieurs des plus grandes sociétés d'informatique pro. Et pour ne rien laisser perdre, un jeu sortira, basé en partie sur cette application. Evidemment, sur Amstrad, ne vous attendez pas à avoir 28 images/secondes... Simplement un jeu basé sur la conduite automobile (et avec quel réalisme !), mais qui disposera aussi d'un vrai scénario de jeu d'aventures.

Autre contrat pro, un simulateur de visé tirer les missiles des avions. L'ensemble du procédé est bien évidemment top-secret, ce qui m'arrange, parce que je n'ai pas pigé un traître mot des explications de l'équipe de Microïds. C'est un contrat militaire, ou presque, ce qui explique aussi que je ne vous donne pas de détails. "Au départ, explique Patrick Le Nestour, ils prévoyaient une application qui aurait uniquement craché des chiffres. Le gars voyait "3844 multiplié par Pi sur racine de 3", et il savait que son missile touchait l'avion adverse". J'ai pu voir ce que Microïds a développé, et ça a une autre gueule : ça tourne sur PC en EGA, avec des fractals, et tout, et tout. En clair, c'est plus beau que 95 % des jeux sur PC... Et on espère d'ailleurs que les routines seront prochainement réemployées, notamment les sublimes !

Microïds ne va quand même pas abandonner le jeu, rassurez-vous. Mais, comme Ere Informatique dans le passé, ils viennent de prouver que les bidouilleurs sur micros familiaux sont souvent de meilleurs programmeurs que les ingénieurs des plus grosses boîtes du monde ! Quand je pense que les possesseurs de CPC ou de Thomson ont failli passer à côté d'une telle révélation ! ●

## SATORY

Et hop, encore une nouvelle société de micro qui vient de naître. Voilà la meilleure réponse possible à tous les oiseaux de mauvais augure qui racontent régulièrement que la micro familiale est morte ou, encore plus drôle, que les 16 bits ne marcheront pas. Depuis cet été, c'est au moins la cinquième nouvelle boîte qui arrive sur le marché, et bien entendu, elle vise le ST et l'Amiga.

Prestasoft, puisque tel est son nom, divise son activité ludique en deux collections : **Satory** d'abord, pour les jeux d'arcade de très haut niveau. Une collection de prestige, en quelque sorte. Et **Syndrome**, pour les jeux nuls. Heu non, merde, c'est pas ça. Pour les jeux plus classiques,



Hotball ▲▼

dirons nous. Le premier jeu qui sortira sous le label Satory n'est autre que le fabuleux **Hotball** : un football espéré depuis plus de six mois... Le plus original est bien sûr son angle de prise de vue : vous voyez le terrain de dessus. Au total, un foot super original, qui répond au doigt et à l'œil. Le jeu est même vendu directement avec une interface spéciale qui vous promet de jouer à quatre. Dans ce cas, il y a deux joueurs par équipe... Bref, un must. Ensuite, Satory nous proposera **Dream Land**, un ensemble de



sant. Wait and see. En tout cas, bon vent à Prestasoft : vu la qualité de ces softs, on espère avoir souvent des nouveautés. ●

quatre jeux d'arcade. En bref, vous revivez, en rêve, quatre étapes de votre vie : la naissance, le bac, la première nana que vous avez draguée, la deuxième nana que vous avez draguée (J'en connais à qui ça va plaire. Grosse déception, le soft n'a rien à voir avec du hard. Enfin, je me comprends). Un ensemble qui a l'air très sympa, très coloré, avec des jeux réussis. Rendez-vous le mois prochain pour des tests complets. Dans la collection **Syndrome**, **Expressing** est dès maintenant sorti ! Vous dirigez un train, un express (d'où le nom), dans une folle course poursuite. Les graphismes sont très cleans, l'animation est nickel. Un jeu qui ne fera pas une révolution, mais un bon soft au total. Ensuite, toujours chez Syndrome, on aura **Johnny Diggood**, un jeu d'aventure qui a l'air très classique et, pour tout dire, moins intéres-

# DOUBLE DRAGON

LE JEU D'ARCADE DE L'ANNÉE

DESCRIPTION COMPLÈTE SUR 36,15 MICROMANIA



Disponible sur : Amstrad CPC, Atari ST, Amiga, PC compatible, C64 et Spectrum.

Revendeurs pour connaître les dates de sortie, téléphonez au 93.42.71.44



SFMI-MELBOURNE FR. - ZAC de Mousquette - BP 3 - 06740 Châteaufort-de-Grasse  
Tél.: 93.42.71.44



Suite de la page micro-auto

tion : la Royale, un prototype réalisé par Philips et I.A.D. (International Automotive Design). Et là c'est du délire ! Autoradio cassettes, compact disc, compact disc vidéo et téléviseurs. Tous ces bijoux peuvent être commandés par chacun des passagers grâce à un doublage des consoles. Est-il utile de préciser que la Royale possède également douze

Pour le côté pratique, Carin, le copilote électronique, permet de planifier son itinéraire qui sera ensuite dicté par une voix synthétisée. Des téléphones cellulaires, un télécopieur et un ordinateur personnel avec interface Datacom et grand écran à cristaux liquides apportent la touche de folie à ce génial méga-plus de l'automobile.

Anticipation, science-fiction pensez-vous ? Les modèles que je vous ai décrits sont effectivement des épreuves de style, mais si l'on prend chaque élément séparément, sa technologie est parfaitement maîtrisée et l'assemblage ne pose aucun problème, la preuve en est l'existence de ces voitures. La seule difficulté réside dans la rentabilité de tels projets.

Beaucoup plus réaliste, Sony, pour sa première participation au Mondial de l'Automobile, a placé sa gamme auto-radio 88/89 sous le signe du compact disque. L'effort de Sony s'est particulièrement porté sur la possibilité de s'équiper d'un lecteur changeur



CDX-A20 sans changer l'installation déjà en place. Une solution économique (par rapport à d'autres marques). Un CDX-A20, avec une télécommande RM-X1 et un modulateur stéréo FM XA-7 utilisant l'ampli de votre ancien auto-radio, coûte tout de même 7490 F TTC. Mais vous pouvez chercher, il s'agit pour l'instant de l'installation possédant le meilleur rapport qualité-prix.

Jacky Setton, PDG de Pio-

▲ Équipement avant de la Mégane Renault  
neer France et grand fan de l'auto devant l'éternel, ne pouvait se présenter à la plus grande manifestation automobile mondiale sans une innovation technologique. Le DEH 66 est, en matière d'électronique automobile, une petite merveille technologique comportant un lecteur de disques compact, un syntoniseur (radio) à affichage numérique et un ampli

▼ Pioneer DEH 66



▲ Équipement arrière de "La Royale

haut-parleurs plus boomer et un système de contrôle acoustique.



2 x 20 W. Le prix public indicatif est pour l'instant de 6500 F. Mais le temps passe et je ne me rends pas compte que, en vous racontant les débuts des véhicules dotés d'une intelligence artificielle, je risque d'arriver en retard à la première Universale de l'Autojet. D'autant que le service de presse de la Fédération des Planètes, section autojet/spatiojet, m'a affirmé que la cinquième planète du système de Nemo devait présenter un prototype d'un autojet à désintégration moléculaire. Ça me rappelle un vieux film de ma jeunesse, "Star Trek" je crois... Mais où s'arrêtera-t-on ?

Igor Lefevre

**TERRIFIC Land**

**TOMAHAWK**

**EMMANUELLE**

Tactique et rapidité

Connaissance et réflexion

Erotisme et aventure

Des mondes étranges, des créatures fantastiques, un personnage étonnant dans **TERRIFIC LAND**, le plus stressant des jeux d'arcade. ATARI, AMIGA, AMSTRAD 6128, COMPATIBLE PC, PC 1512, PC 1640.

Plus de 2000 questions autour de 10 grands thèmes. Seul ou à plusieurs, **CRUCIAL TEST** un jeu de société dément dont vous ne pourrez plus vous passer. ATARI, AMSTRAD 6128, COMPATIBLE PC, PC 1512, PC 1640, THOMSON.

La passion, l'exotisme, l'action, le charme, la sensualité... quelques-unes des émotions fortes que vous fera vivre **EMMANUELLE**. ATARI, AMIGA, AMSTRAD 6128, COMPATIBLE PC, PC 1512, PC 1640.

COMMODORE ET TOMAHAWK vous propose un **GRAND CONCOURS**

Dans tous les softs TOMAHAWK, vous trouverez un bulletin de participation\* à notre grand concours

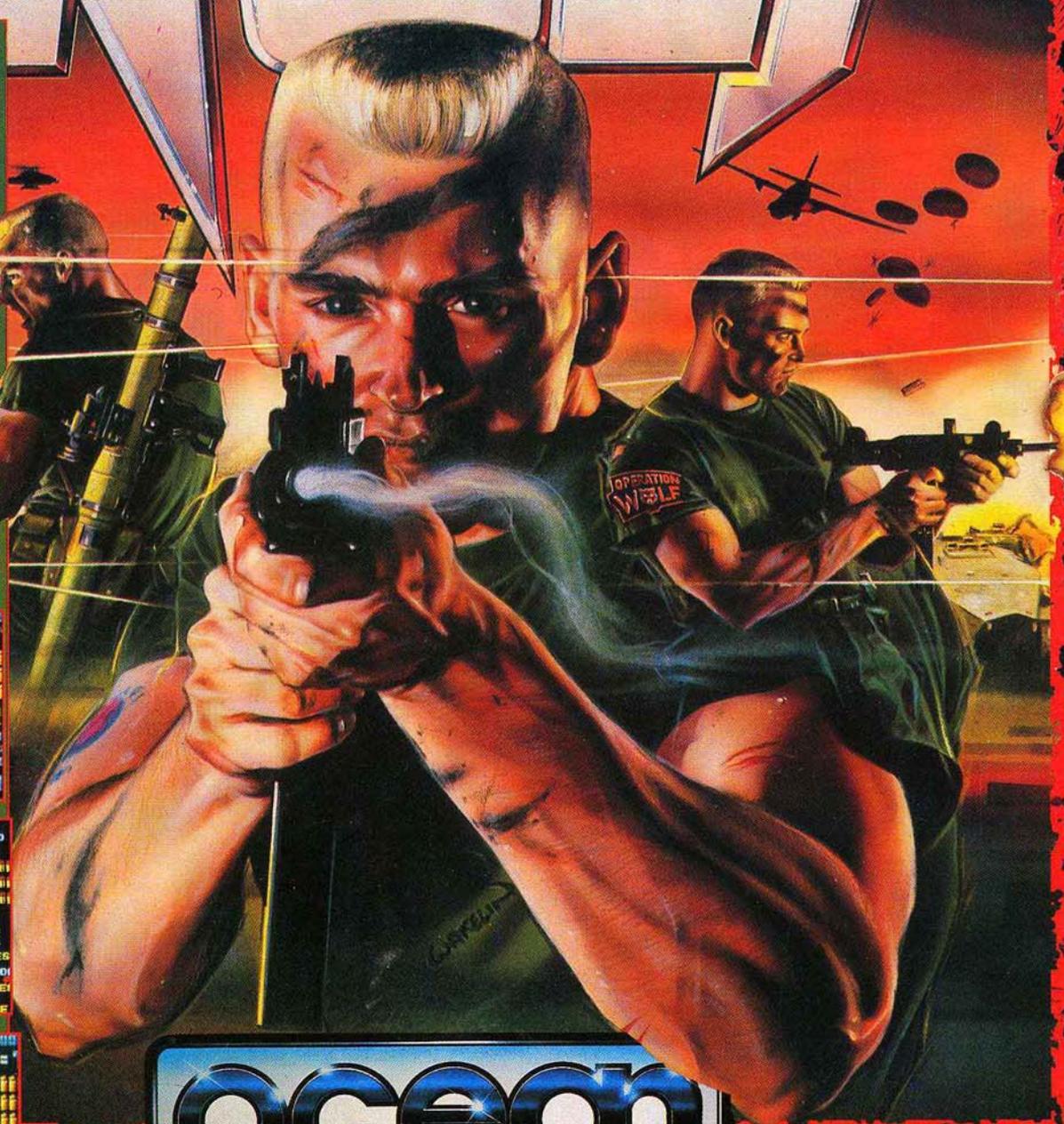
GAGNEZ : - UN AMIGA 2000 AVEC DISQUE DUR et MONITEUR.

- Le droit de rejoindre les rangs de la tribu TOMAHAWK.



\*règlement dans chaque soft TOMAHAWK ou sur simple demande à CVS, 25 rue Michélet, 92100 Boulogne Billancourt.

# OPERATION WOLF



# ocean

Importation - EuroComp 1988



Une recreation parfaite du Numéro 1 des jeux d'arcade au palmarès 1988 - 6 niveaux d'action palpitante s'animent sur l'écran de votre micro-ordinateur. Seul un tir précis et rapide vous permettra de vous acquitter de cette mission qui vos entraine dans des jungles étouffantes et des forteresses

ennemies et dans laquelle vous tentez de délivrer les prisonniers et d'assurer leur evasion. Vous y retrouverez toutes les caractéristiques du jeu d'arcade original - réapprovisionnement du chargeur, bouteilles d'énergie, munitions cachées, grenades à fusées et bien d'autres choses encore.

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

