

Micro

NEWS

PLEIN DE
CADEAUX!

2 CONCOURS!

**MICROIDS
& US GOLD**

PREVIEWS

**PURPLE SATURN DAY,
L'OISEAU
DU TEMPS,
TINTIN,
TITAN...**

GENIAL

**LES CHÈQUES-
MICRO**

POSTER CARALI

Belgique : 145 FB - Suisse : 5,50 FS - Canada : \$ 5,95

N°16

DÉCEMBRE 1988

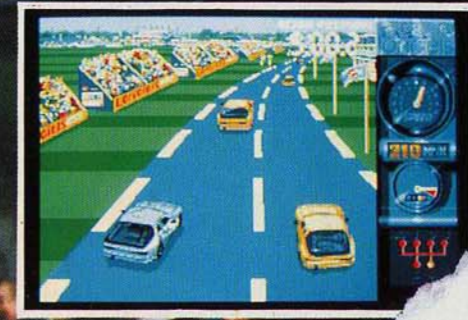
M 2843 - 16 - 20,00 F



3792843020006 00160



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

**TILT
D'OR
CANAL+
1988**



Turbo Cup

loriciels
81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Téléx 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18



**N° 1 Français du jeu
pour micro-ordinateurs**

CATALOGUE GRATUIT

LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL

NOM

PRENOM

ADRESSE

ORDINATEUR

Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.

199 Frs* toute version cassette
249 Frs* toute version disquette

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
THOMSON
MO6-TO8-TO9+
C 64/128

SPECTRUM
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC 1
THOMSON TO16

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

RENÉ METGE
Paris-Dakar 1981 : 1^{er}
Touriste Trophy 1983 : 1^{er}
Paris-Dakar 1984 : 1^{er}
Paris-Dakar 1986 : 1^{er}
Turbo Cup Porsche : 1^{er}

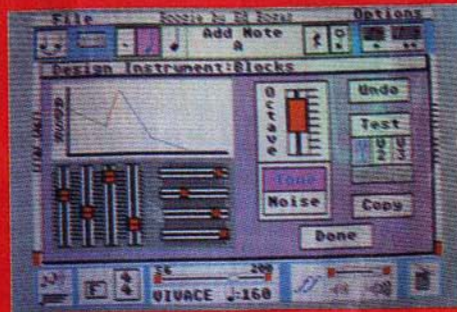


* Prix moyen constaté



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 DESSINE A MERVEILLE :

Graffiti, BD et pointillés 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 sages ou folles, tout est possible.



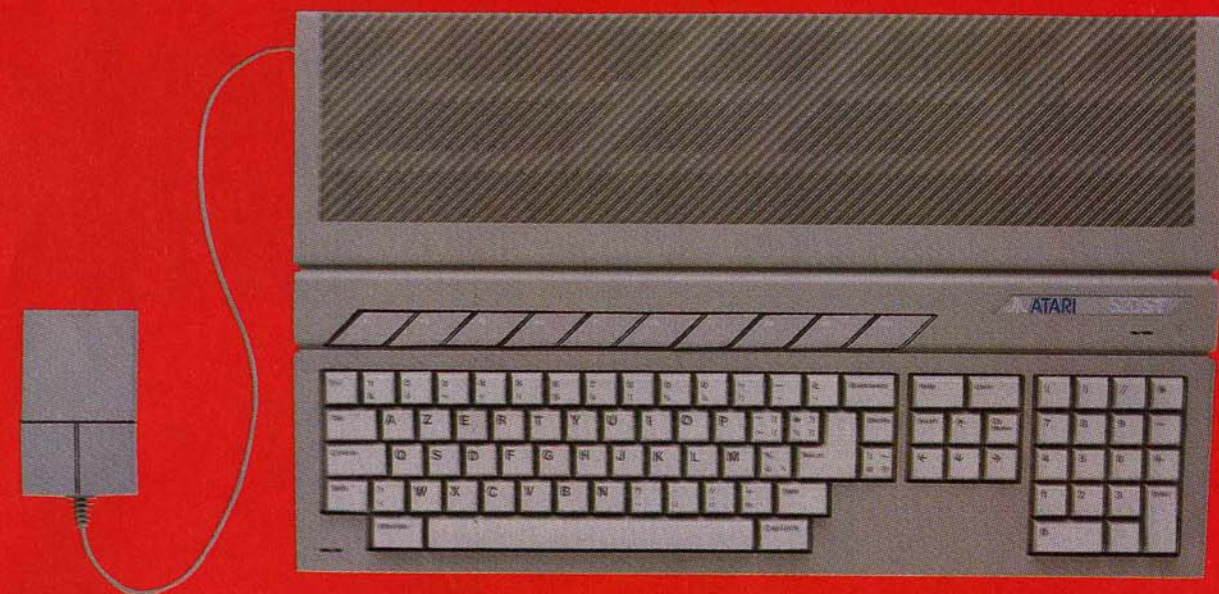
IL EST TRÈS JOUEUR :

Action, réflexion, aventures, simulation... Des jeux d'un réalisme étonnant qui vous feront frémir ou hurler de rire. 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 PÉRITÉLÉVISION

*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.





Pour piloter "THUNDER BLADE," le célèbre hélicoptère d'attaque hyper-équipé, il vaut mieux garder la tête sur les épaules.

Stade 1

D'abord, vous allez devoir survoler la ville verticale, attention aux Bangal Tigers Tanks, ils sont partout. Si possible, évitez d'aller danser entre les gratte-ciel: des nuées d'hélicos Sparrow Hawk survolent régulièrement la ville.

Restez calme, vous n'êtes pas seul. Thunder Blade est rapide, précis et vraiment très bien équipé: essayez le canon mitrailleur automatique de 30 mm. Une seule salve peut descendre un Corsair Fighter en pleine glissade latérale.

Stade 2

Prenez de l'altitude pour franchir le désert et les canyons qui vous attendent ensuite. Essayez de débusquer les Mobiles Fortress qui maraudent entre les dunes et larguez vos missiles Air-Sol bien dans l'axe. Vous verrez, ils sont très performants.

Soyez extrêmement vigilant et restez très précis dans vos ressources verticales, les falaises sont parfois brutales.

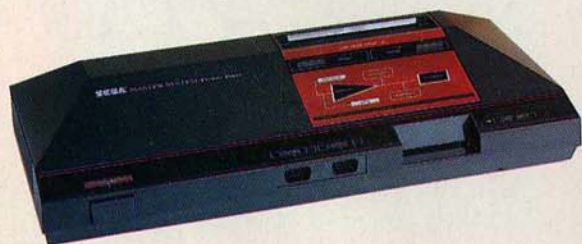
Attention, avant de continuer, il est prudent de jeter un coup d'œil dans une glace pour voir à quoi vous ressemblez.

Stade 3 et 4

Tout va bien? OK. Alors, restez très concentré, vous allez maintenant effectuer le vol le plus grisant de votre vie. Turbo à fond, au ras des flots, afin de franchir le delta et atteindre l'ultime raffinerie.

Au fait, c'est ici que les vrais ennuis commencent pour vous.

Thunder Blade est disponible chez tous les revendeurs SEGA depuis le 5 novembre 1988.



SEGA[®]
MASTER SYSTEM

THUNDER

BLADE

UN

JEU

SEGA



D I M I N U E Z L E S D O S E S

E N C A S D ' E F F E T S S E C O N D A I R E S

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



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

T H E
DEEP

LICENSED BY CREAM CORPORATION



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

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



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

SOMMAIRE



**ABONNEMENT
PAGE 84**



Couverture Jacques Lerouge

Directeur de la rédaction :
Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef :
Olivier Fontenay
Rédacteur en chef adjoint :
Cyrille Baron
Directrice de la publicité :
Isabelle Berté - Tél.: 47.00.22.11
Assistante de publicité :
Frédérique Paingault
Diffusion : Jacques Houlmann
Maquette : Jean-Marc Gasnot
Mise en page :
Raynald Cheminelle
Ont collaboré à ce numéro :
Raynald Cheminelle, Jean-Marc Demoly, Alfred Joystix, Eric Legris, Jean-Michel Maman, Test Master, Stéphane Schreiber, Marc Seyot, Jean-Yves Trétout, A. Venturman, O. Zalid
Sole software representative for the U.K. : Tony Takoushi
Correspondants à l'étranger : Mina Cosnefroy (U.S.A.), Fuminori Takahashi (Japon), Dennis Hemmings, Mark Smith (GB).
Illustrations : Carali, Lerouge.
Photos : Herbert Chemot
Photogravure :
Photocop - 43.55.04.10
Élysée photogravure
Impression :
Paris Europe Impression
Dépôt légal : ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Distribution : NMPP
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 Berté
Copyright MICRO NEWS, Paris 1988

ÉDITO	10
NEWS	10
LES CHÈQUES MICRO NEWS	37
IMAGES DE SYNTHÈSE	48
LIVRES	52
ÉDUCATION	53
LES TOPS DU MOIS	57
TOP SECRET	86
POSTER CARALI	90
LES SOFTS DU MOIS	103
ADAPTATIONS	124
CONSOLES	126
CONCOURS MICROIDS	129
PROF ST	132
DOCTEUR AMIGA	138
CONCOURS THUNDER BLADE	143
SAMOURAÏ MICRO	144
CAPITAINE PIXEL	150
BLANCHE-FESSE	156
ARCHIMÈDE LE BARBU	160
BD CARALI	162
INSERT COIN	164
PETITES ANNONCES	168
DERNIÈRE MINUTE	174

Ce numéro comporte un encart non paginé entre les pages 66-67 et 114-115.



EDITO

UNE HOTTE BIEN REMPLIE

Il y avait les chiens qui rapportent, voici le nouveau Micro News, un journal qui rapporte ! Normal, c'est bientôt Noël et on s'est décarcassé pour que décembre 88 soient pour vous l'occasion d'un high-score sur le front de la micro.

Vous trouverez donc, dans ce numéro, des chèques Micro News qui vous ouvriront agréablement les portes de ces cavernes d'Ali-Baba que sont les magasins de micro pendant les fêtes. Afin que vous ne rencontriez pas les quarante voleurs, nous avons négocié pour vous de sympathiques remises, qui vous seront consenties en échange des chèques. Il n'y a ni lézard ni obligation de quoi que ce soit, pas de cotisation ou de carte de membre à payer ; l'escroquerie n'est pas le genre de la maison, vous le saviez déjà. Certains magasins ont accepté de vous consentir de véritables sur-remises, nous les remercions une fois de plus et nous sommes certains que vous saurez apprécier leur geste. N'oubliez jamais de vous recommander du journal, vous n'en serez que mieux accueilli et vous découvrirez ainsi que votre interlocuteur est souvent, lui aussi, un fan inconditionnel de Micro News.

Il y a deux concours dans ce numéro, qui vous permettront de gagner 60 000 F de prix, et qui nous permettront de passer des nuits blanches à dépouiller votre courrier.

Continuons à parler money... Micro News est passé à 20 balles. Un franc d'augmentation sur plus d'un an pour un volume de pages qui a doublé, une couverture pelliculée, des couleurs plein les mirettes et toujours plus à chaque numéro : Micro News reste encore la meilleure affaire sur le marché de la presse micro. Et puis comme ça, vous n'aurez plus à attendre pour que le marchand vous rende la monnaie. Car avec l'hiver qui approche, ceux d'entre vous qui achètent le journal en kiosque se seraient retrouvés dans le froid et la pluie. Grâce au nouveau prix, on lance deux pièces et le tour est joué, fini les rhumes et les angines journalistiques ! Et grâce à qui tout ça ? Non, ne nous remerciez pas, c'est tout naturel...

L'abonnement va augmenter lui aussi, normal, mais vous pouvez encore bénéficier de l'ancien prix pendant un mois, vu que c'est Noël. Paix aux abonnés de bonne volonté...

Si vous ouvrez ce numéro au milieu, vous découvrirez un splendide poster de Carali que vous pourrez accrocher au mur. Il suffira ensuite de le regarder lorsque le moral ne sera pas au beau fixe pour qu'immédiatement le ciel redevienne bleu, miracle ! Voici donc ce numéro de fêtes, avec autant de cadeaux que nous avons pu trouver. Toute l'équipe de Micro News vous souhaite un joyeux Noël ! Grosses bises les mecs, encore plus pour les filles ! On se retrouve fin décembre pour le premier numéro de 89. D'ici là, soyez sages, soyez fous !

Jean-Michel Berté

INFOGRAMES

LA QUÊTE DE LOISEL & LETENDRE

Oyez, oyez braves gens, écoutez la complainte de Pélisse, Bragon et leurs compagnons qui s'en partirent joyeux un matin, quittant Akbar pour arriver le soir dans la mémoire d'un Atari ST par la grâce des programmeurs d'Infogrames...

Créé en 1982 par Régis Loisel (au dessin) et Serge Letendre (pour le scénario), la *Quête de l'Oiseau du Temps* est l'une des plus célèbres bandes dessinées de ces dix dernières années.

héroïne de cette étonnante épopée, au cœur du pays d'Akbar, au milieu de dangers incroyables, d'animaux baroques, d'ennemis sanguinaires et d'éphémères abris.

Le scénario de Letendre fourmille d'inventions et regorge d'animaux étonnants, de trouvailles hétéroclites... bref, un véritable univers, dont la richesse et l'originalité, ainsi que le souffle épique qui traverse tous les albums, ne sont pas sans évoquer l'illustre maître J.R.R. Tolkien,



Loisel et Letendre

Elle a même connu un succès international important, puisqu'elle a été traduite dans une dizaine de langues et qu'elle débarquera bientôt aux USA.

Comment vous résumer la *Quête* ? Avant tout, en parlant de la mystérieuse et troublante Pélisse, la frêle et troublante

même si les intrigues elles-mêmes sont parfois un peu moins inventives que le monde dans lequel elles se déroulent.

Le dessin de Loisel sert à merveille cet univers délirant. Mes modestes capacités dans le domaine m'empêche de vous donner des références, alors je ne

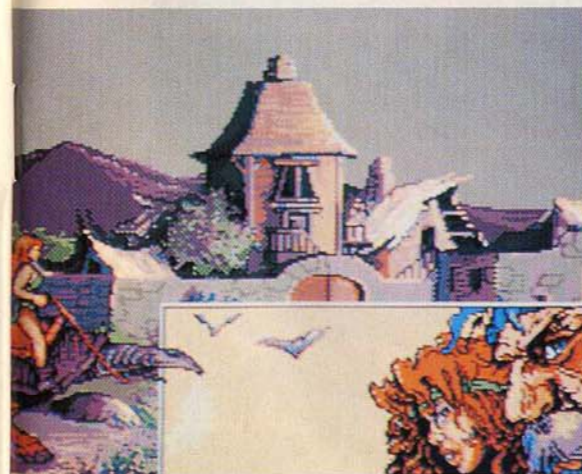


vous dirai qu'une seule chose : son trait à une indéniable personnalité qui fait qu'on le reconnaît au premier regard. Ajoutons que les couleurs sont particulièrement recherchées et on aura fait le tour. Quand on sait tout ça, on peut mesurer l'immensité des craintes qui étaient les miennes lorsque j'appris qu'Infogrames venait de décider d'adapter cette fresque gigantesque dans la Rom si terre-à-terre de nos 16 bits préférés ! Pour convaincre Loisel et Letendre, Infogrames leur avait montré l'adaptation des *Passagers*

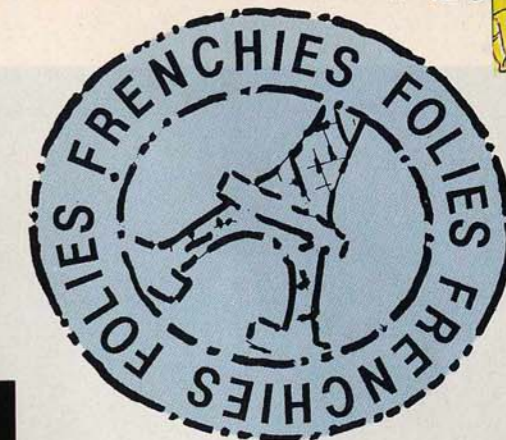
du Vent. S'il est vrai que les graphismes et la musique des *Passagers* étaient superbes, il n'en n'était pas de même du jeu, loin de là : voilà la raison de mes craintes. Les *Passagers* n'étaient qu'une sorte de slide-show d'images, disons un long micro-clip à la gloire du dessinateur Bourgeon. Et comment rendre la richesse du scénario, de cette saga épique et cependant hilarante, sur micro ? That is the question !

Alors, regardons cette version micro d'un peu plus près. Première chose, les graphismes sont

exceptionnels, et je n'emploie pas le mot au hasard. Ils n'ont pas été digitalisés, mais recréés (et mis en couleur) par les graphistes d'Infogrames à partir d'originaux (au trait, c'est à dire des dessins noirs) de Loisel. Je peux vous dire que le résultat est phénoménal et que cette qualité a joué énor-



INFOGRAMES



mément pour convaincre les deux auteurs que leur œuvre ne serait pas "abimée" par le support micro...

Le système de jeu rappelle malheureusement beaucoup celui des *Passagers du Vent* : un paysage central (encore une fois magnifique), sur

lequel vous pouvez cliquer pour progresser. En bas, la représentation des quatre personnages que

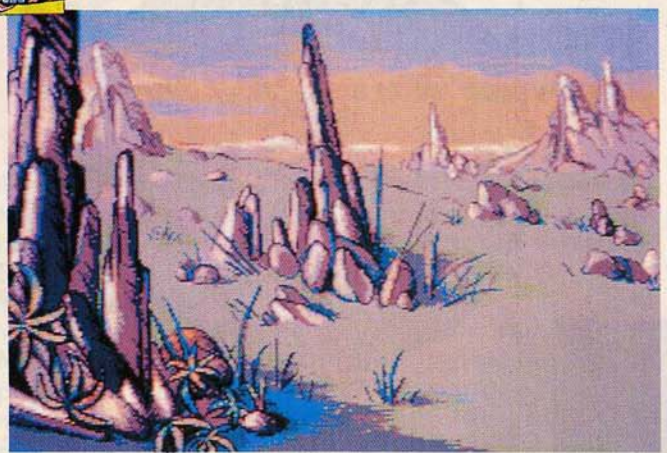
un charme, une aura ambiguë (malgré des dessins très softs, à mon plus grand regret) que je trouve absolument insoutenable...

Y aura-t-il un vrai jeu dans la *Quête* ? A priori, oui ! Les programmeurs d'Infogrames s'y sont appliqués et je crois qu'on peut leur faire confiance : la *Quête* risque fort de créer un événement dans le domaine des jeux d'aventure interactifs. Qui plus est, jamais en retard d'une génération, Infogrames travaille d'ores et déjà sur une version étendue du jeu qui tournera sur compact



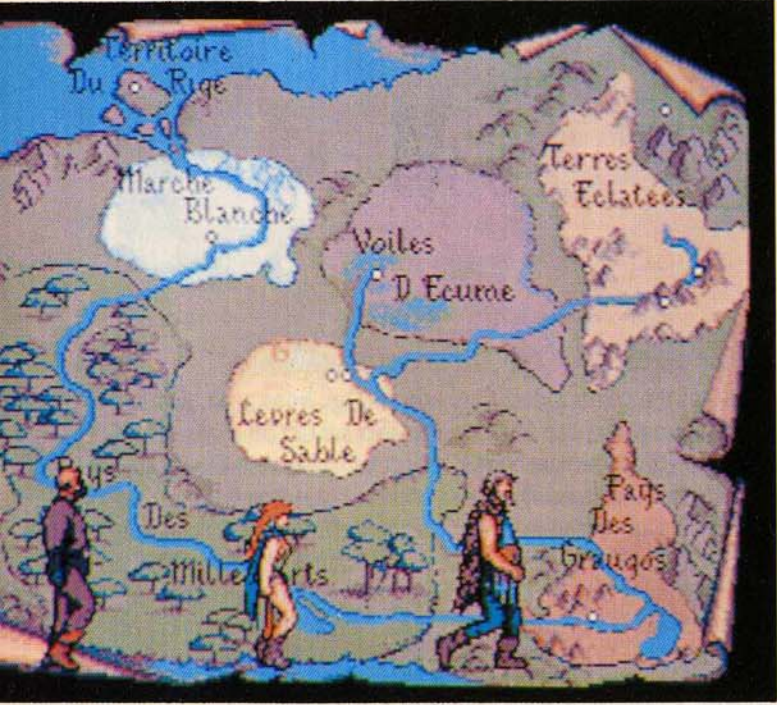
vous pouvez commander. Ces personnages peuvent se déplacer (vous les voyez vraiment bouger sur l'écran, enfin du neuf), charmer quelqu'un (quand tu veux, Pélisse, quand tu veux. Par contre, chevalier Bragon, tiens-toi tranquille, merci). Ah, être charmé par la troublante Pélisse, quel sort enviable. Il se dégage de Pélisse

disc ! Oui, vous avez bien lu : les jeux sur CD débarquent bientôt et Infogrames est dans le coup. Mais réaliste, Bruno Bonnel (le big boss d'Infogrames) ne prévoit pas ça avant début 90 "mais nous sommes persuadés que c'est vraiment l'avenir du jeu sur micro et, croyez-moi, nous serons bel et bien là...". On attend...



Au fait, que je vous explique en deux mots le scénario : vous devez retrouver l'Oiseau du Temps, qui se trouve sur un pic vertigineux situé dans le territoire du Rige (l'ancien maître du chevalier Bragon), pour le rapporter à la princesse Mara qui, ainsi, pourra maintenir l'infâme sorcier Borak prisonnier dans une conque magique et qui... Et merde ! Il faut mieux que j'arrête là ! Quand je vous disais que l'univers de la Quête était d'une richesse incroyable ! Même en deux pages, je ne pourrais vous raconter que très partiellement l'histoire et mille fois moins bien que ne le font Loisel et Letendre... Alors, deux solutions, vous achetez les

albums (quatre tomes sont disponibles pour le moment), ou vous achetez le soft (actuellement sur ST et Amiga, bientôt sur PC et 8 bits, mais avec des versions "dégénérées")... J'oubliais. C'est le très talentueux Charles Callet qui a réalisé les huit musiques originales du soft et elles sont... étonnantes de qualité. A tel point qu'un 45 tours sortira bientôt. D'ici à ce que Charles soit premier au Top 50, il n'y a qu'un pas que son talent justifierait pleinement. Il faut en tout cas saluer le travail gigantesque que représente l'adaptation d'une œuvre aussi riche. Avec *Tintin et la Quête*, Infogrames a le vent en poupe...

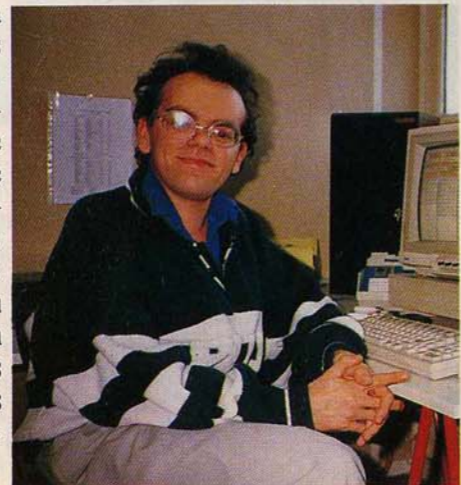


LE CLAVIER AZERTY BIEN TEMPÉRÉ

Depuis quelques années, Charles Callet, musicien professionnel, compose et programme de nombreuses musiques de jeux pour des éditeurs tel que Infogrames, Cobra, Ere Informatique, FIL ou bien encore Broderbund. En fait, ce ne sont pas moins d'un millier de musiques originales qu'il a ainsi créés en moins de trois ans. Persuadé que l'on ne peut faire du bon travail qu'avec de bons outils, Charles Callet a prit l'habitude de programmer ses propres utilitaires, sur Amstrad pour faire des sons et éditer des morceaux, et plus récemment sur Atari pour compacter et retravailler ses sons échantillonnés. Ainsi, on lui doit notamment les logiciels **Amstradeus** et **Musique Pro**, édités par **Musique-Logiciels**, une société qu'il a mis en place à cet effet. Récemment, il vient de composer, pour **Infogrames**, la musique du logiciel **La Quête de L'oiseau du Temps**, tiré de la bande dessinée d'anticipation de Loisel et Letendre. Ce projet lui tient particulièrement à cœur puisqu'en même temps que le logiciel, sera commercialisé sur disque une version étendue de la musique, enregistrée en studio avec de véritables instrument et les chœurs de l'Opéra de Lyon, sa ville natale. J'ai eu la chance d'entendre les deux morceaux en question : pas de problème, ça sonne "pro" (24 heures de mixage). Aucun rapport avec les "repiquages" de bande-son de jeu d'arcade que l'on trouve dans certains packages, mode très prisée chez les édi-

teurs anglo-saxons. Ne serait-ce qu'à cause de cela, le projet est très intéressant pour un musicien, mais Charles, qui voit toujours plus loin, est persuadé que ce type de produit préfigure une ère nouvelle. En effet, avec l'arrivée, à plus ou moins longue échéance, du support CD (ROM ou Interactif), la création d'un jeu digne de ce nom prendra bientôt des allures de gigantisme; la technologie CD permettra aux logiciels de bénéficier de longues minutes de musiques en qualité hifi et les graphismes, issus de films vidéo ou de digitalisations, demanderont la mise en place d'équipes lourdes. Seules de très grosses structures comme les maisons de productions pourront assumer de tels coûts et de telles contraintes. Comme si tout cela ne l'occupait pas suffisamment, Charles Callet a travaillé avec notre confrère **Micro Systèmes**, à l'élaboration d'une carte de synthèse sonore, destinée à donner la parole au Minitel. Les cinquante prototypes existant à ce jour sont actuellement testés par la DGT; on vous tiendra au courant. "Je m'intéresse au futur puisque je suis condamné à y passer le reste de mon existence", telle pourrait être la devise de Charles Callet.

C. B.

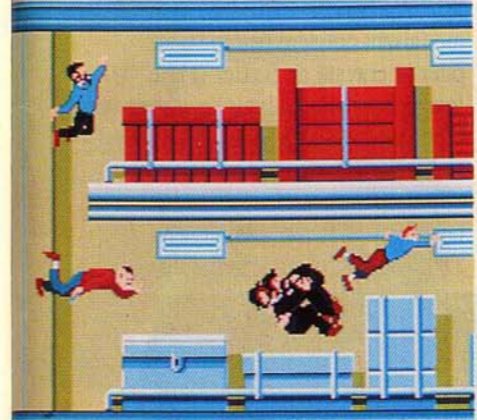


LE TINTIN QU'ON N'ATTENDAIT PLUS

Lorsque disparut Hergé, le 3 mars 1983, les amateurs de BD du monde entier virent les couleurs du deuil envahir leurs albums de Tintin, déjà jaunis par le temps. Un peu après, une autre nouvelle toute aussi triste les affligeait de nouveau : il n'y aurait plus jamais d'albums de

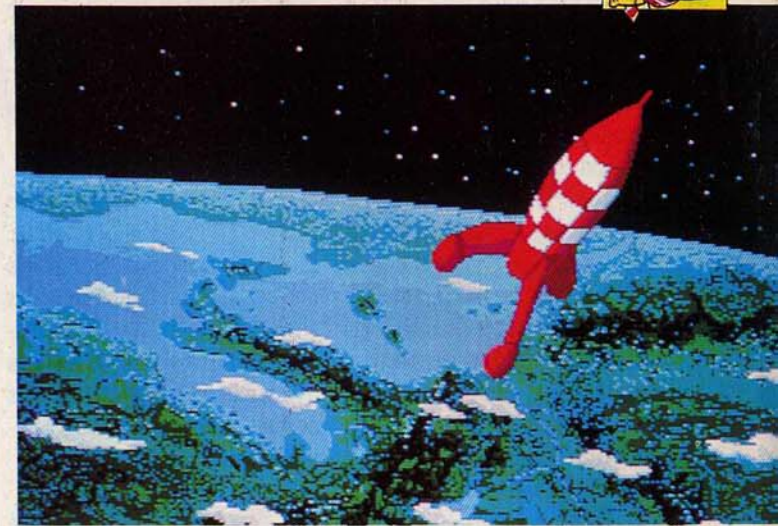
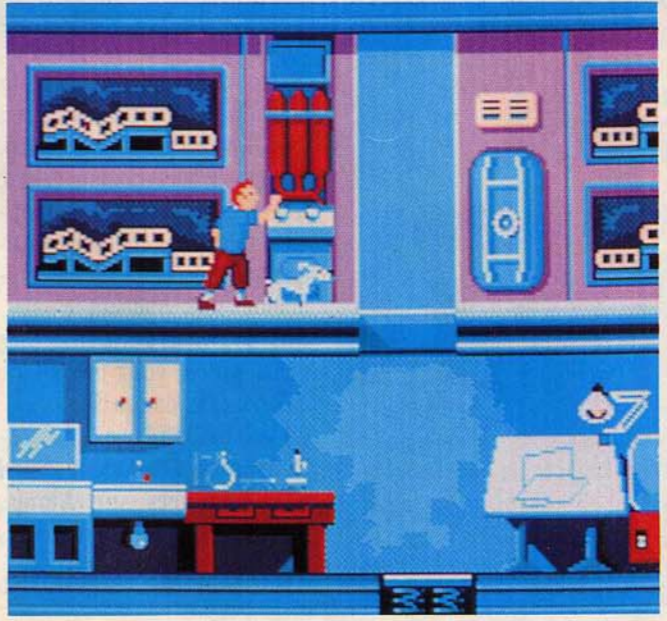
d'un peintre ou d'un romancier. Ce n'est pas une industrie ! Si d'autres reprenaient Tintin, ils le feraient peut-être mieux, peut-être moins bien, mais une chose est certaine, ils le feraient autre et du coup ce ne serait plus Tintin."

Or, voici qu'apparaît aujourd'hui un Tintin sous une forme inédite, celle d'un logiciel intitulé **Tintin sur la Lune**, qui s'inspire pour son scénario de deux albums :



Tintin au pays des faussaires (ou *Tintin et l'Alph Art*, l'album sur lequel Hergé travaillait depuis 1979) ne verrait jamais le jour, autrement que sous forme d'un livre d'esquisses et de crayonnés. Tel était l'ultime vœu d'Hergé, qui écrivait déjà en 1975 : "C'est une œuvre personnelle au même titre que l'œuvre

Objectif Lune et *On a marché sur la Lune*. Au terme de près d'un an de négociations, Infogrames a en effet signé en avril 88 un contrat avec les éditions Casterman et la Fondation Hergé, portant sur la réalisation de deux jeux par an inspirés des aventures de Tintin, ceci pendant trois ans minimum. "Après de multiples recherches dans les albums de Tintin, nous avons finalement choisi *Objectif Lune* et *On a marché sur la Lune*, car sur l'ensemble de l'œuvre de Hergé, il nous semblait que c'était celles qui correspondaient le mieux à notre attente. D'une part, elles étaient très riches en gags de toutes sortes et en action. D'autre part, elles étaient des ouvrages



cités très souvent en référence dans les autres albums de Tintin (ce dernier est en effet très fréquemment reconnu au cours de ses diverses aventures dans le monde entier par des personnages qui ont suivi ses exploits sur la Lune)".

Objectif Lune/ On a marché sur la Lune

C'est le 30 mars 1950 que paraissent dans le journal Tintin les premières planches de *On a marché sur la Lune*. On est loin des livres de Jules Verne et d'H.G. Wells, ainsi que des films de Méliès. "Pas de monstres, pas de surprises fabuleuses" (Hergé dans *Entretiens avec Hergé*, de Numa Sadoul). Par contre, les deux albums sont construits autour d'une documentation très précise, que Hergé dit s'être contenté de "romancer", et dont *L'Astronautique*, d'Alexandre Ananoff, constitue la pièce maîtresse. Une maquette de la fusée, entièrement démontable, fut même réalisée, et Hergé lui-même fit le voyage jusqu'à Paris afin de la soumettre à l'approbation

d'Ananoff. Cette maquette devait permettre à Bob De Moor, responsable des décors, de pouvoir situer à tout moment l'emplacement exact des personnages.

On a marché sur la Lune deviendra, avec *Le Trésor de Rackham le Rouge*, l'un des deux best-sellers de la série des albums de Tintin. Pourtant, *Objectif Lune* et *On a marché sur la Lune* ne sont



pas considérés comme les meilleurs albums de Tintin. Le cadre restreint de l'intrigue (dans la fusée et sur la Lune) a imposé des contraintes qui ne permettent pas au scénario de vraiment décoller (la fusée par contre...). Hergé lui-même en était conscient, déclara-

rant : "Que voulez-vous qu'il se passe sur Mars ou sur Vénus ? Le voyage interplanétaire, pour moi, est un sujet vidé".

Ceci dit, ces deux albums peuvent très bien convenir pour une adaptation sur logiciel car les problèmes y sont fort différents. Ce qui explique le choix d'Infogrammes : "La Fondation Hergé désirait que le premier logiciel de Tintin soit un jeu d'action dynamique et ces deux albums présentaient toutes les caractéristiques d'un très bon jeu d'arcade : démarrage de la fusée, pilotage à travers les météorites, alunis-

sage... De plus, le principe de déplacement en apesanteur n'a jamais été utilisé dans ce genre de jeu, cela constitue donc un plus au niveau du scénario."

Après *Tintin sur la Lune*, Infogrammes compte adapter *L'Ile Noire* et *Le Trésor de Rackam Le Rouge*. Souhaitons à ces logiciels une carrière similaire à celle des albums de Tintin, qui se sont vendus à ce jour à plus de 80 millions d'exemplaires, traduits dans plus de trente langues différentes à travers le monde.

Jean-Michel Berté



LE LOGICIEL

Le logiciel, qui devrait se composer de deux parties, sera résolument arcade/action, les éditions Casterman étant farouchement opposées à ce que la première adaptation d'un album soit un jeu d'aventure. La première partie du jeu amènera le joueur à se diriger dans l'espace en pilotant la fusée partie de Sbrodj, en Syldavie (le décollage, automatique, servira d'écran de présentation). Le propre des voyages dans l'espace est de comporter de multiples dangers : apparemment, Tintin n'échappera pas à la règle puisque la traversée de l'espace profond donnera lieu à un véritable gymkhana au milieu des météorites. Si

j'en juge par la disquette de préversion qui m'a été confiée, le laser disposé à l'avant de la fusée (oui, je sais, ce n'est pas dans la BD) arrivera à point nommé pour faire éclater les météorites en



folie. Cette scène d'arcade s'annonce assez spectaculaire : les météorites sont en 3D et les mouvements suffisamment décomposés pour que l'animation soit réaliste. Après cette scène dantesque me faisant craindre énormément pour la cravate de Baxter (1), le joueur devra faire alunir l'engin. C'en est fini de la partie arcade/simulation, en route pour la deuxième partie du logiciel se déroulant dans la fusée. Maintenant, Tintin doit retrouver ses amis dis-



séminés un peu partout. Alors là bravo : comme dans l'album, Tintin doit tenir compte de l'apesanteur pour se déplacer et, pour cela, il peut s'accrocher aux poignées et à différentes structures du décor (barres, échelles, etc.). Les graphismes, comme dans le reste de cette préversion, sont vraiment splendides et, même remarque que précédemment, les animations sont vraiment réussies. Bref, un logiciel très attendu. Mon vieux Milou, voilà une affaire qu'il nous faut tirer au clair.

(1) Voir Objectif Lune
Deux disquettes pour Atari ST. Annoncés sur Amiga, Amstrad CPC et Thomson

C.B.

TINTIN QUIZZ

GAGNEZ 10 JEUX OFFERTS PAR INFOGRAMMES !

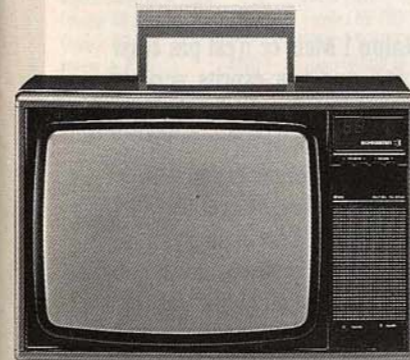
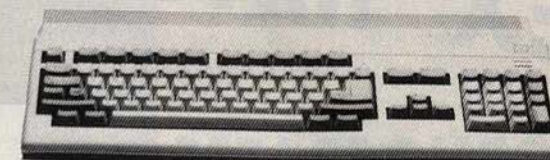
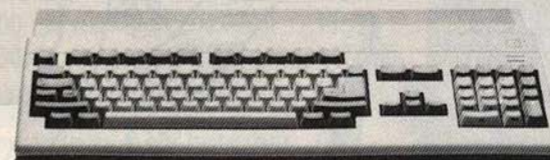
La remarque d'Infogrammes sur Tintin souvent "reconnu" par les personnages de ses albums est pour nous l'occasion de mettre à l'épreuve ceux de nos lecteurs qui sont des vrais fans de Tintin. A la page 15 de l'album *Les cigares du Pharaon*, on voit le cheik Salaam Aleikum annoncer

à Tintin qu'il est, depuis des années, un fidèle lecteur de ses aventures et, pour appuyer ses dires, il lui montre un exemplaire d'*Objectif Lune*. Or, l'album *Les cigares du Pharaon* est antérieur de près de vingt ans à *Objectif Lune*. Connaissez-vous l'explication de ce mystère ? Dans l'affirmative,

envoyez-nous votre réponse à Micro News, Tintin Quizz, 20 passage de la Bonne Graine, 75011 Paris. Les dix premières bonnes réponses gagneront un jeu Tintin sur la Lune (précisez votre ordinateur) offert par Infogrammes.

IL SUFFISAIT D'Y PENSER !

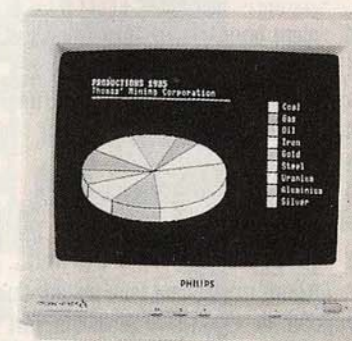
AMIGA 500



TÉLÉVISEUR COULEUR SCHNEIDER "AUTEUIL"
36 cm
40 programmes
Prise casque
Prise Péritel
Antenne UHF
Consomm. : 51 Wh
Câble péritelvision

+
2 manettes de jeux Philips VU001

= 6290 FTTC



MONITEUR COULEUR PHILIPS CM8801
Prise casque
Support inclinable
Réglages de l'image
Résolution 360 points
Dalle sombre
Sortie audio
Câble péritelvision

+
2 manettes de jeux Philips VU001

= 5990 FTTC

LA CLÉ DE SOL

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

+ de 4000 logiciels en stock

BON DE COMMANDE

Nom Prénom

Adresse

Ville Code postal Téléphone

Je commande :

Amiga 500 + télé : 6290 F TTC

Amiga 500 + monit. : 5990 F TTC

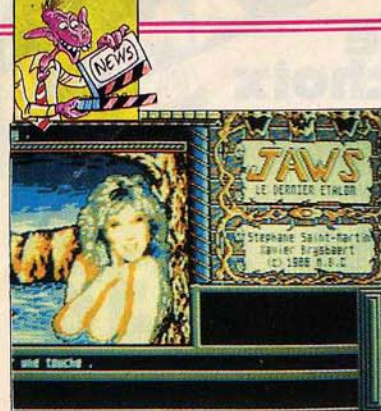
Mode de règlement :

Chèque Mandat Carte bleue

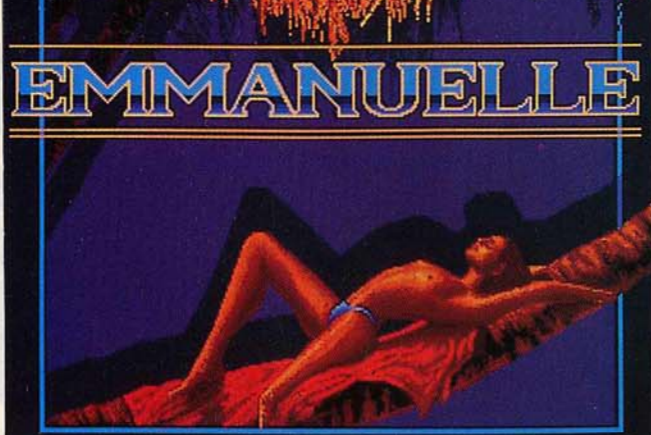
CB N°

Date d'expiration Signature :

150 F pour frais de port (+ 50 F en contre remboursement)



EXXOS SE FAIT (PRESQUE) LYNCHER CHEZ MICRO NEWS
Cet article était déjà bouclé lorsque Nelly Desclaux, l'attachée de presse d'Exxos, est arrivée en coup de vent pour nous apporter des images de Teenage Queen, le fameux strip-poker "pas vulgaire" qui sortira sur Noël pour ST, Amiga, PC... ou c'est peut-être le contraire.



▲ Emmanuelle sans soutien-gorge Par le trou de la serrure

"On ne sait jamais qui est sur qui", comme disait Claude Lelouch en s'arrachant les cheveux le jour de la sortie de son film *Les Uns et les Autres*, découvrant qu'un petit malin avait sorti simultanément un film porno s'intitulant *Les Uns dans les Autres* (authentique). Je dois reconnaître que Nelly est adorable mais là, elle a vraiment failli se faire sortir à coups de pompes dans l'arrière-train. Elle est venue en effet avec une seule photo de Teenage Queen, où l'on voit la Queen en question, non seulement entièrement habillée mais portant même un pull-over ras-du-cou, un imperméable et un chapeau ! Sacrilège ! Oser apporter de pareilles photos chez Micro

News ! Au meurtre, à l'assassin, on veut me tuer, me miner, me mortifier ! Pourquoi pas un chador, pendant qu'on y est ? Heureusement que nos lecteurs nous comprennent, eux, et qu'ils nous envoient (histoire de nous mettre le cœur à l'ouvrage) des photos qui, si elles étaient publiées, nous vaudraient une interdiction immédiate à l'affichage. Pour se faire pardonner, Nelly a immédiatement ouvert sa chemise, euh



non... une chemise, d'où elle a extrait des croquis de Teenage Queen, fait par Jocelyn Valais. "Ah, c'est la graphiste ?", m'écriais-je immédiatement, pressentant l'interview intéressante. Patatrac, un à zéro, c'est Jocelyn, pas Jocelyne, c'est un mec, eh patate ! Voyons un peu ces esquisses... Pas vulgaire, pas vulgaire, qu'il disait le père Viau... Peut-être, mais ça m'a l'air d'être une sacrée allumeuse, la Teenage Queen, encore une qui ne loupe pas une occasion de montrer sa culotte ! A un tel niveau, on ne peut même plus dire qu'elle a le feu au cul,



faut carrément appeler Haroun Tazieff ! Enfin, heureusement que je viens de recevoir *Rape Games*, une disquette Amiga qui circule sous le manteau et qui montre l'amour-micro du troisième âge sous un jour plaisant... La suite au prochain numéro...

Eric Satyre



▲ 1789

les prix

UNITÉS CENTRALES

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

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS			
3 1/2 externe SF 314	1790 F	Caméra HV 720	3350 F
3 1/2 externe CUMANA	1490 F	Objectif SCHNEIDER	950 F
5 1/4 externe CUMANA	1990 F	Zoom COSMICAR	4450 F
MONITEURS		Statif ROHEN	1800 F
Monochrome SM 124	1490 F	Handy Scanner 2 gris	3990 F
Couleur Sc 1425	2490 F	Handy Scanner 16 gris	NC
Monochrome A3	NC	GRAPHIQUE	
Multisynchro basse et haute résolution	6990 F	Scanner CANON A4	11560 F
EXTENSIONS		Table graph. CRP A4	4490 F
512 Ko pour 520 STF	NC	Table graph. CRP A3	8490 F
2 Mo pour 1040 STF	3390 F	Table trac. ANGALIS A3	11990 F
DISQUES DURS		INTERFACES	
20 Mo externe SH 205	4490 F	16 sorties logiques	500 F
20 Mo interne SUPRA	NC	4 sorties analogiques	700 F
50 Mo externe LEADMAN	NC	8 entrées 8 sorties log.	550 F
EMULATEURS		4 sorties relais	650 F
MAC ALADIN	2490 F	1 entrée 1 sortie analog.	550 F
PC PCDITTO	790 F	Free boot	350 F
VIDÉO		Inverseur mono couleur	250 F
Digitaliseur REALISER	1790 F	Interface 4 joueurs	79 F
Digitaliseur PRO 87	2870 F	SON	
Genlocker vidéo GST 30	3490 F	ST Replay	690 F
Genlocker PRO GST 1000	15200 F	Pro sound designer	790 F
Codeur PAL	2600 F	TÉLÉMATIQUE	
Filtre électronique	NC	Modem	1990 F
		Emulcom	750 F

IMPRIMANTES

CITIZEN		LC 24 10	4990 F
T20 D	1 850 F	AMSTRAD	
LSP 10	2 790 F	DMP 3160	2 290 F
MSP 15	4 590 F	DMP 4 000	3 995 F
STAR		LQ 3 500	3 990 F
LC 10	2 490 F	EPSON	
LC 10 couleur	2 950 F	LX 800	2 690 F

les promos

520 STF + moniteur couleur Printel = 4990 F

1040 STF + moniteur couleur Printel = 6990 F

AMIE LE PRO.

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

10% de produit en plus sauf promos

EXCLUSIF : LE DÉFI!

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

*9 aiguilles** de plus de 5000 F.

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 Aurore et Pluriel
• la reprise de votre vieil ordinateur à 50% de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale**
• le service spécial collectivité : Allo Danièle (1) 43 57 48 20

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

3615 amie

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

le choix ATARIST

ACCESSOIRES

MANETTES		Moniteur	80 F
Quick shot 2	60 F	Imprimante	80 F
Quick shot turbo	135 F	RANGEMENT	
Speed king	110 F	10 disk 3" 1/2	35 F
Professional	155 F	10 disk 5" 1/4	45 F
WICO command	285 F	50 disk 3" 1/2	90 F
PROTECTION (housses)		50 disk 5" 1/4	90 F
toile plastique)		100 disk 3" 1/2	125 F
Clavier	70 F	100 disk 5" 1/4	125 F

CONSOMMABLES

DISQUETTES 3" 1/2 SFDD	PAR 10 = 89 F	DISQUETTES 3" 1/2 DFDD	PAR 10 = 100 F
PAR 100 = 850 F		PAR 100 = 900 F	
DISQUETTES 3" DFDD	PAR 10 = 190 F	DISQUETTES 5" 1/4 DFDD	PAR 10 = 40 F
PAR 100 = 1800 F		PAR 100 = 350 F	

LES LOGICIELS

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

COMPTABILITÉ		ZZ Rough	490 F
Compta Jaguar	1950 F	ZZ Draft	780 F
Le comptable	485 F	Easy Draw 2	730 F
Compta MEMSOFT	1550 F	CAD 3D	380 F
GESTION DE FICHIERS		PAO	
Datamat	375 F	Fleet Street Editor	990 F
Superbase	950 F	Publishing Partner	1770 F
Superbase PRO	2450 F	Time Work	990 F
TABLEUR		ÉDUCATIFS	
K Spread	650 F	A la découverte de la vie	213 F
Calcomat 2	875 F	Bac Géo 1 ^{er} term.	226 F
VIP Professional	2050 F	Bac maths (B) 1 ^{er} term.	226 F
TRAITEMENT DE TEXTE		Bac maths (C, E) 1 ^{er} term.	226 F
BeckerText	725 F	Bac maths (D) 1 ^{er} term.	226 F
Sigmum II	1475 F	Ballade ou pays de Big Ben	213 F
Rédacteur	480 F	Ballade outre Rhin	213 F
UTILITAIRES		Bosse des maths 5 ^e	221 F
PC Ditto	760 F	Enigme à Madrid	213 F
Twist	368 F	Enigme à Munich	213 F
K Switch 2	295 F	Fonctions et complexes	260 F
MUSIQUE		Géométrie	260 F
Creator	2475 F	Le traceur	260 F
EZ Track	640 F	Maths 2 à 6	260 F
Music Cons. set	249 F	Objectif Europe ou France	213 F
Music studio	315 F	Objectif monde 1 ou 2	213 F
LANGAGES		Rody Mastico	175 F
GFA Basic 3.0	725 F	JEUX	
Interpréteur C	325 F	Profimat	485 F
Lattice	990 F	Jeanne d'Arc	245 F
GRAPHIQUE / VIDÉO		Buggy boy	213 F
Film Director	590 F	Thundercats	220 F
Art Director	490 F	Jet	399 F
Quantum Point	275 F	Skull	245 F
Cyber Studio	850 F	Overlander	220 F
Aegis Animator	565 F	Arkanoid II	195 F
Spectrum 512	650 F	Mickey Mouse	220 F
GFA Artist	495 F	Lords of Conquest	250 F
Degas Elite	220 F	Disector	250 F
LES LIVRES			
Bien débiter sur ST	129 F	Le livre de l'IA	179 F
Bien débiter SUPERBASE	149 F	Le livre de 1st Word +	299 F
C sur ATARI ST	165 F	Le livre du GEM	179 F
Développer en GFA	299 F	Le livre du GFA Basic	199 F
Du Basic au C	149 F	Disquette et disque dur	179 F
Graphismes en 3D	179 F	Musique et MIDI	149 F
Graphismes et sons	149 F	Peeks et pokes	129 F
La bible de l'ATARI	199 F	Trucs et astuces	149 F
Le langage machine	149 F	Trucs et astuces en GFA	269 F



SCOOPS NIPPONS

NEC DISPONIBLE EN FRANCE/SEGA 16 BITS/NEMESIS 3

Ca y est, la nouvelle console Sega 16 bits, la Sega Megadrive, est en vente depuis un mois au Japon, où les premières ventes ont pris l'allure d'un raz-de-marée ! Il faut dire que la belle a des arguments percutants : un graphisme extraordinaire (supérieur à celui de la console Nec) pour un prix hyper compétitif d'environ 1000 F ! Mille francs pour une console 16 bits, ça fait plus que badaboum dans les chaumières japonaises, où les kids font des bonds jusqu'au plafond ! "Papa, achète-moi une console Sega ou je te fais harakiri !" Argument imparable... Deux jeux sont déjà disponibles : Super Thunder Blade et Space Harrier 2, au prix d'environ 300 F pièce. La Megadrive a une compatibilité ascendante avec la console Sega, tout comme le MSX1 avec le MSX2, c'est-à-dire que toutes les cartouches et cartes Sega actuelles tournent sans problème sur la console actuelle, d'autant plus que la Megadrive ne sera pas vendue en France avant un an et à un prix supérieur (comme toujours) au prix japonais, because les frais de douane et d'importation et l'adaptation en Secam-Péritel. Vous ne devriez pas alors avoir trop de problème pour revendre votre console, assortie des quelques cartouches dont vous serez lassé. Certains magasins proposent peut-être une reprise, comme

ils le font actuellement (voir "Les bons plans de Samourai Micro" dans le n°14). La Nippon Electric Company (NEC) n'a, quant à elle, aucune stratégie d'importation de sa console en France ou même en Europe. Cette société qui, rappelez-le, est le premier producteur mondial de composants électroniques et le cinquième producteur mondial d'informatique professionnelle, a apparemment d'autres chats à fouetter que de se lancer en Europe sur le marché instable et à hauts risques des jeux vidéo. MAIS, MAIS, MAIS... à Paris, le magasin Shoot Again (145, rue de Flandres, tél : 40.38.02.38.) devrait avoir des consoles Nec disponibles à la vente au moment où vous lirez ces lignes ! (Je sais, c'est très cruel de vous annoncer de telles choses sans prévenir et nous sommes sans pitié...). Les consoles seront vendues sur commande au prix de 2350 F pour la console, l'alimentation, une manette et une interface moniteur RGB. Les prix des jeux vont de 400 à 500 F et douze titres sont disponibles : R-Type 1 et 2, Galaga 88, Victory Run, Chan & Chan, Baseball, World Court Tennis, Tale of a Monster Path, Space Harrier, Wonder Boy in Monsterland, Shangai, Alien Crush. La plupart de ces jeux sont déjà connus de nos lecteurs puisque, devant une fois de plus l'actualité, Micro News a commencé, dès mai 88, à tester régulièrement les jeux Nec. En fait, seuls quatre de ces jeux n'ont pas encore été testés : Baseball, Tennis, R-Type 2, Tale of a Monster Path.

Attention ! La console Nec fonctionne seulement sur un moniteur avec entrée RGB ou SCART. Elle ne fonctionnera pas sur un téléviseur Pal ou Secam. Elle est également disponible chez Shoot Again, pour la console Nec : un boîtier d'extension 5 joysticks ! Oui, vous avez bien lu ! Ce boîtier permet de jouer à cinq au jeu World Court Tennis :

quatre joueurs et un arbitre ! Du jamais-vu sur une console ou un ordinateur. Dernière minute : Nemesis 3 arrive en cartouche megarom pour MSX1 et sera testé en avant-première européenne dans le prochain numéro si Dieu... ou plutôt la CGT le veut, God save the P & T !

SPECIAL EXPORT

C'est Psygnosis qui distribue la traduction anglaise de Explora, rebaptisée Chrono Quest. Cette dernière version bénéficie de deux (splendides) écrans de présentation supplémentaires. Bon, c'est pas le scoop de l'année, je vous le concède. Dernière minute : à l'heure où nous mettons sous presse, j'apprends que les Anglais disposent dorénavant d'une version musicale du soft. Et nous alors ? Edition spéciale : finalement, les Anglais nous ont refilé

les codes sources de la musique - il y en a en effet dans la nouvelle version française - mais pas ceux des écrans de présentation. Sale affaire (mais bon jeu !).



AMSTRAD

UNITÉS CENTRALES

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

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS			
Cassette	290 F	Synthétiseur musical	980 F
Disquette DD1	1990 F	Clavier musical	1350 F
Disquette FDI	1590 F	Digital drum	370 F
EXTENSIONS		TÉLÉMATIQUE	
64 Ko RAM DK Tronics	490 F	Modem DTL 2000	1590 F
256 Ko RAM	990 F	Modem DTL 2000 +	1990 F
256 Ko Silicon disk	990 F	Émulateur minitel KENTEL	390 F
GRAPHIQUE		INTERFACES	
Tablette graphoscope II	990 F	RS 232	590 F
Crayon optique DART 464	350 F	Adaptateur MP1	590 F
Crayon optique DART 6128	690 F	Adaptateur MP2	490 F
Souris AMX	690 F	Multiface 2	570 F
VIDÉO		CÂBLES	
Digitaliseur VIDI	990 F	Péritel	150 F
Tuner télé	1390 F	Centronics	150 F
Tuner télé avec télécom	1690 F	Magnéto	70 F
Scanner DART	790 F	Doubleur joystick	100 F
AUDIO		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
Autoformation Assembleur		Ortho CM	170/200 F
	195/295 F	Sciences naturelles	/199 F
Calcomat	/390 F	JEUX	
Dams	/395 F	Street Fighter	99/149 F
Datamat	/390 F	Sky Hunter	95/155 F
La Solution	/790 F	Conspiration	109/169 F
Superpoint	/250 F	Karate Ace	105/155 F
Textomat	/390 F	Artifax	109/169 F
ÉDUCATIFS		Bard's Tale	109/169 F
Énigme à Madrid	/213 F	Ikari Warriors	95/155 F
Énigme à Munich	/213 F	Bad Cat	105/145 F
Equations	150/200 F	Mickey Mouse	95/155 F
Espace et solitude	170/200 F	Skate Crazy	99/149 F
Exam	170/200 F	Cobra	119/169 F
Français CM	170/200 F	Match 3	119/169 F
Français sons		Unitrax	96/149 F
CP/CM	170/200 F	Terramex	95/155 F
Géométrie	170/200 F	Bedlam	96/149 F
Le monde	/197 F	Nebulus	92/139 F
Maths 2 ^e cycle	200/250 F	Arcade Action	115/185 F
Maths 2 ^e cycle II	170/200 F	Arkanoid II	99/149 F
Maths 3	170/200 F	Gabrielle	/179 F
Maths 4	170/200 F	E.X.I.T.	/179 F
Maths 5	170/200 F	Novhateur	155/195 F
Maths 4/5	170/200 F	Mega Apocalypse	92/139 F
Maths 6	170/200 F	Gee Bee Air Rally	109/159 F
Maths CE	170/200 F		

LIVRES

Bible du graphisme	199 F	Livre du lecteur de disquette	149 F
Bien débuter CPC 6128	99 F	Programmes et applications éducatifs	179 F
Grand livre du Basic	149 F	Trucs et astuces	149 F
Livre du CP/M Plus	149 F		
Livre du langage machine	129 F		

les promos

AMSTRAD CPC 6128 COULEUR + TUNER TV 5300 F

4890 F

AMIE LE PRO. COMMODORE

UNITÉS CENTRALES

C 64 N nouveau modèle + Géos	1450 F
C 64 ancien modèle	800 F
C 128 D + Jane	3990 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS		Souris 128 1351	590 F
Cassette 1530	250 F	Tablette graphoscope II	990 F
Disquette SF 1541	1650 F	Crayon optique	410 F
Disquette DE 1571	2490 F	AUDIO	
Disquette SF 1570	1200 F	Interface Midi	365 F
MONITEURS		Synthétiseur vocal	
Monochrome vidéo + son	1000 F	TECHNI MUSIC	480 F
Couleur 40 col. 1802	1790 F	Sampler	850 F
Couleur 80 col. 1084	2990 F	TÉLÉMATIQUE	
EXTENSIONS		Modem DIGITELEC DTL	1590 F
256 Ko pour C64 1764	990 F	Modem DIGITELEC DTL +	1990 F
256 Ko pour C 128 1700	490 F	Émulateur minitel	390 F
512 Ko pour C 128 1750	1190 F	INTERFACES	
VIDÉO		Centronics	890 F
Digitaliseur print TECHNIC	1290 F	IEEE	1590 F
Convertisseur PAL RVB	350 F	RS 232	650 F
Tuner télé	1350 F	Power Cartridge	450 F
Tuner télé avec télécom.	1690 F	Action replay IV	625 F
GRAPHIQUE		Superpic	425 F
Souris 64 MAGIC MOUSE	320 F		

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

10% de produit en plus

sauf promos

les prix a 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 Aurore et Pluriel
 - la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale**
 - le service spécial collectivité :
Allo Danièle (1) 43 57 48 20
- * sous réserve d'acceptation du dossier** de plus de 4 000 F

3615 amie

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

IMPRIMANTES

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

LOGICIELS

UTILITAIRES		Textomat	/350 F
Basic 64	/350 F	Tool	/350 F
Basic 128	/450 F	Virgule Sénior 64/128	/750 F
Calc Result	/200 F	ÉDUCATIFS	
Datamat	/350 F	Algèbre I ou II	/190 F
Easy Script	/100 F	Anglais I à IV	/190 F
Extra Tool	/200 F	Grammaire I à VIII	/190 F
Géocalc	/350 F	Maître mots	/190 F
Géodex	/350 F	Mimi la fourmi	/295 F
Géofile	/350 F	Orthographe I à IV	/190 F
Géopublish	/495 F	JEUX	
Géos	/420 F	American Civil War	/259 F
Géos Fontpack 1	/250 F	Karate Ace	105/155 F
Géospell	/250 F	Dark Castle	/195 F
Géoswrite Workshop	/350 F	Bard's Tale III	/309 F
Heartland	89/149 F	Patton Vs Rommel	/259 F
Oxford Pascal	150/250 F	6 Pale III	115/185 F
Pascal 64	/350 F	Shate Creasy	105/159 F
Profimat	/350 F	Dream Warrior	95/155 F
SuperPoint	/350 F	Ikari Warriors	95/155 F
Superbase 64/128	/495 F	IO	93 F/145 F
Swift 128	/450 F		

LIVRES

Entretien et réparation 1541	149 F	Livre du CP/M C 128	149 F
Jeux d'aventures C 64	129 F	Livre du lecteur 1530	99 F
Langage machine tome 2	149 F	Livre du lecteur 1541	179 F
Livre du 1570/1571	179 F	Peeks et pokes C 128	129 F
Livre du Basic 7.0	149 F	Trucs et Astuces C 128	249 F

AMIE LE PRO.

les promos

COMMODORE C 64 + LECTEUR 1570 3300 F

2490 F



YANKEES EN FOLIES

MICROPROSE :

Thomas Ormond, P.D.G. de Microprose France, a un gros problème nommé Véronique Gardy. C'est d'autant plus un problème que ledit problème résoud quotidiennement une partie des problèmes de Microprose France : problèmes de gestion, problèmes d'administration, problèmes de communication, problèmes de promotion, j'en passe et des meilleurs... Comment celle qui résoud les problèmes peut-elle être, elle-même, un problème ? Voilà le problème... Vous ne suivez pas, vous avez un problème ? Pas de problème, je vais résoudre ce problème. Bon ça y est, Olivier et Cyrille, par ici la monnaie, vous me devez chacun 10 sacs, j'ai gagné mon

pari, j'ai casé 15 fois le mot "problème" en quelques lignes. Merci, et merci, le bon Dieu vous le rendra si vous pariez avec lui et si vous gagnez ! Allons, vous n'allez pas vous mettre à pleurer, la prochaine fois vous gagnerez peut-être... Bon, ben moi je vais aller boire mon gain au café du coin, salut les mecs, bonjour chez vous ! Ah, j'ai pas le droit ? Ah, l'article n'est pas fini, loin de là ? Il ne fait même que commencer ? Comme c'est étrange, je ne m'en étais pas aperçu... Bon, ben puisque vous insistez tant ; quand c'est demandé si gentiment, on ne peut pas refuser mais arrêtez de m'enfoncer ce couteau dans les côtes, ça fait désordre. Or donc, il estoit une fois le valeureux Thomas Ormond qui avoit pour le

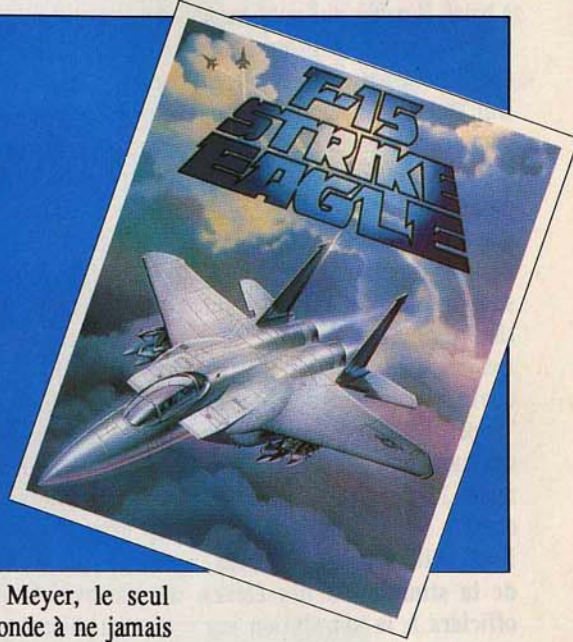
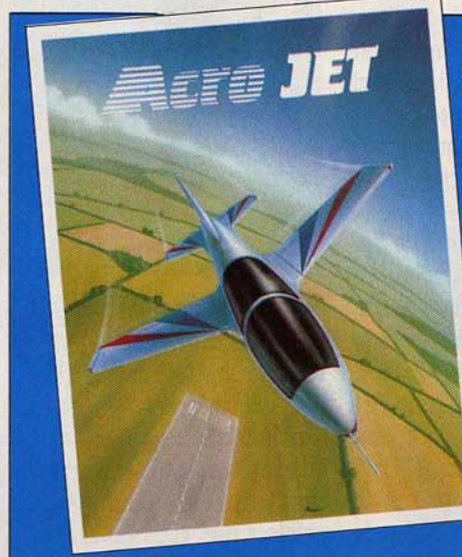
seconder la fort gente et gracile damoiselle Véronique Gardy. Le problème (16 fois !), c'est qu'elle estoit très, très gente et gracile... Pour être précis, révétons carrément que sa chute de reins et ses fameuses robes "plus moulées ça craque" sont en grande partie responsables des taux anormalement élevés de pression artérielle, observés chez les journalistes micro lors de la dernière visite médicale de la médecine du travail. Exemple : le 8 septembre dernier (j'ai donc mis trois mois à m'en remettre), Microprose avait invité les journalistes micro pour un repas amical au restaurant Lapérouse. Après l'apéro de Lapérouse, nous passâmes tous dans une pièce voisine, pour nous attabler autour d'une longue table rectangulaire. Thomas présidait à l'extrême-gauche de la table, Véronique lui faisant face, à droite. Thomas demande alors à chacun de s'asseoir, en fait de même... et se relève aussitôt : il y avait un énorme vide au milieu des convives ! Toute une partie des journalistes s'était en effet regroupée autour de Véronique, pressés comme des sardines, avec, au premier rang, Jean-Yves Primas (Commodore Revue) et Claudius (la Fnac). Primas, les yeux fiévreux et exorbités, la langue pendante comme un jeune chiot, déjà prêt à consommer sur place bien plus que ne prévoyait le menu. Fait exceptionnel, je n'étais pas moi-même sous la table (comme de nombreux lecteurs pourraient le penser) mais bien plutôt vers le milieu, très convenablement placé près de Thomas Ormond. Explication : j'ai toujours pensé qu'il ne fallait pas trop étaler ses vices en public et puis, surtout, Primas et

Claudius avaient squatté les places convoitées avec une telle ardeur qu'il aurait fallu en venir aux mains... et on n'est pas des bêtes, quand même ! Egalement et déceamment assis en milieu de table : Georges Brize et Philippe Martin, rédacs-chef de Commodore Revue et Amstrad 100%. Cent pour cent innocents, du moins c'est ce qu'ils m'ont supplié d'écrire, rapport à leurs légitimes, Marie-Claude et Sylvie. (Ça va, mes chéries ? Tous des salauds vos mecs, n'est-ce pas ? Y'a vraiment que moi de convenable dans la bande, vous en conviendrez. N'oubliez pas que je suis toujours là pour vous consoler, mon phone est au début du canard et surtout, Sylvie, reste rousse, j'adore !). Fin de ma pub perso. Voilà donc où en est la presse micro familiale, la seule différence entre Micro News et ses concurrents étant que les journalistes de M.N. partagent leurs obsessions sexuelles avec leurs lecteurs (qui en sont manifestement ravis, se jetant sur les passages "chauds" comme la misère sur le pauvre monde), alors que les journalistes des autres canards gardent leurs névroses obsessionnelles pour leur vie privée, ou semi-privée quand, n'y tenant plus, ils se jettent ainsi sur les pauvres, innocentes, mais ô combien sexy attachées de presse. La faute à qui tout ça ? Certainement pas à Thomas Ormond qui, en ce jour béni du 8 septembre 1988, et après nous avoir montré de visu qu'il ne fallait pas succomber à la tentation du péché (Vade Retro Gardynas), nous enjoignit de communier avec lui dans la guerre du seigneur, j'ai nommé le commandant Bill "Wild" Stealey,



PLUTOT MORT QUE ROUGE

Billy pour les intimes, wild signifiant sauvage, on ne pousse pas derrière, mesdames, un peu de tenue, je vous prie. Et aussi un peu d'histoire pour commencer... **Bill Stealey n'est pas un ramollo, vous l'avez déjà compris, c'est même un vrai de vrai, un authentique comme on n'en fait plus.** C'est un vétéran de l'US Air Force, il a fait la guerre du Vietnam et était instructeur sur chasseurs à réaction. Il a ainsi formé plus de 200 élèves officiers, jusqu'à ce qu'en 1982, le démon de la simulation sur micro ne le saisisse, lui et son copain Sid Meyer. J'ai dit Sid Meyer et non pas Russ Meyer, malheureusement. A quoi tiennent les choses par moment... En effet, si au lieu de s'associer avec Sid Meyer, Bill "le sauvage" s'était associé avec



Russ Meyer, tous les logiciels Microprose seraient inévitablement portés au pinacle dans Micro News, le nom de la société apparaîtrait 300 fois par numéro et il y aurait un autel Microprose dans les bureaux du journal, ceci afin de célébrer dignement le seul vrai

Meyer, Russ Meyer, le seul cinéaste au monde à ne jamais avoir fait tourner une actrice qui fasse moins de 120 de tour de poitrine, que son nom soit à jamais sanctifié, amen ! Ce fut donc Sid et non pas Russ... Dommage, car vu la qua-

lité des simulations microprosiennes, on imagine parfaitement ce qu'aurait pu donner une association Bill le sauvage/Russ l'afolé "gros seins" : des simulations "pleines", offrant les mêmes arguments de poids que Vixen et ses copines, bref des softs ultimes et incontournables, mille fois supérieurs aux poupées gonflables les plus perfectionnées ! **Bill Stealey, quant à lui, a d'autres genres de fantasmes...** Par exemple, dès qu'il a un instant de libre, il s'entraîne sur son "war bird" personnel, un T-28 Trojan restauré. Quelques loopings et hop ! le voici de nouveau frais et dispo, prêt à affronter les vicissitudes de la vie. Avec Russ Meyer, nous aurions aussi eu droit à des loopings, mais d'une toute autre nature... quoique destinés pareillement à nous relaxer, afin d'affronter les "vicieusesitudes" de la vie...



▲ Bill Stealey sur Miss Microprose

Bill est aussi un perfectionniste. Par exemple, lors de





la mise au point de *Solo Flight* (célèbre simulation de vol en 3D), il n'a fait ni une ni deux et a loué un Cessna 172, afin d'y embarquer ses programmeurs et de les initier "sur le tas" ("on the spot" dans le texte) aux joies du manche à balai. Il paraît que pour rester polis, les programmeurs n'arrêtaient pas de dire "Super, Bill, super!", se retournant pour vomir sur les sièges. Remarquez, si Russ Meyer avait fondé Microprose avec Stealey, il est certain que les programmeurs auraient également eu droit à des démonstrations "sur les tas" ("on the sluts" dans le texte), afin de goûter aux joies du manche, et je suis sûr que là, ils auraient également crié "Super, Bill, super", mais avec des intonations quelque peu différentes... Ne croyez-vous pas, très chers ?

Bref, Bill Stealey est passé de la stimulation des élèves officiers à la simulation sur ordinateur, c'est-à-dire que maintenant, c'est vous qu'il va former, bande de trouffions et de bleus qu'avez tout à apprendre ! En fait, cette introduction n'est pas là par hasard, elle a le rôle ingrat de vous permettre de mieux comprendre ce qui va suivre et qui, autrement, vous aurait sans doute sérieusement perturbé. En un mot, vous allez maintenant être en mesure de comprendre pourquoi

les scénarios de certains jeux Microprose ont plus d'affinités avec des manifestations culturelles telles que Rambo, plutôt qu'avec des sauvageries incongrues comme les films de Bergman ou les conférences sur Kirkegaard. Attaquons d'emblée très fort avec *Red Storm Rising*, un jeu qui sera (si nos informations sont bonnes) présenté bientôt à George Bush lors de sa première rencontre avec Gorbatchev, afin d'aider à continuer l'œuvre pacifcatrice de désarmement et de rapprochement est-ouest mise en place sous Reagan. Jugez plutôt, voici le scénario : "Dans un futur proche, l'URSS décide de faire éclater le mouvement des américains et traverse l'Atlantique, pendant que les forces de l'OTAN essayent désespérément de repousser l'écrasante invasion de l'Europe par les troupes du Pacte de Varsovie. Le jeu est donc la mise au point d'opérations tactiques en vue d'une attaque nucléaire qui serait la Troisième Guerre Mondiale. Vous êtes le commandant du sous-marin américain et votre tâche est de localiser et de détruire les sous-marins soviétiques lorsqu'ils quittent leur base du cercle arctique". Voilà un jeu digne de recevoir le Prix Nobel de la Paix ! Au fait, si un jour vous désirez vous rendre en Union Soviétique, vous savez ce



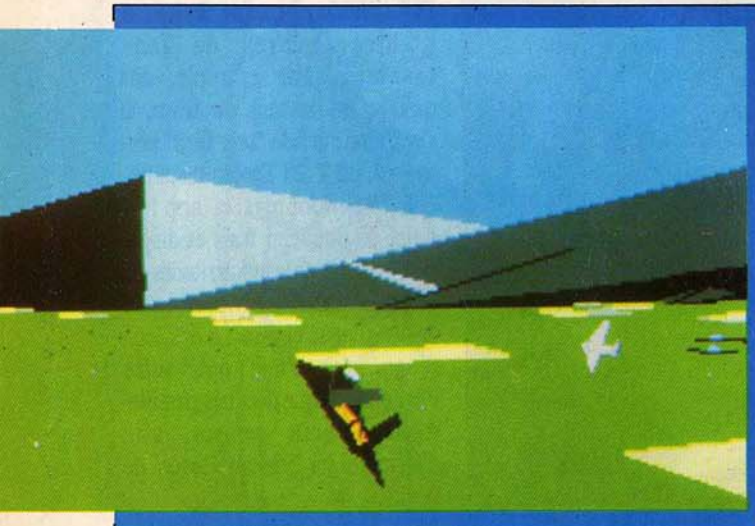
▲ F-19 Stealth Fighter sur PC et compatibles

qu'il vous reste à faire : lorsque vous irez à l'Ambassade à Paris pour demander votre visa (c'est dans le 16ème arrondissement, le quartier des camarades travailleurs), n'oubliez surtout pas de préciser que vous faites de la micro (les Russes adorent ça) et jouez donc de culot en ajoutant que vous êtes un ami personnel de Bill Stealey, le fondateur de Microprose. Surprise, vous aurez votre visa immédiatement et sans aucune tracasserie ! Bien sûr, ce sera un aller simple et vous ne pourrez pas modifier la destination mais la Sibérie, ça a du charme, vous verrez...

Ah, je dois être une mauvaise langue, tous les jeux Microprose ne peuvent être aussi anticommunistement primaires. Tenez, prenons par exemple *Covert Action* (Action clandestine en langue pas étrangère). Il s'agit d'un jeu d'espionnage entre les bons de l'Ouest et les méchants de l'Est. Qui sont les bons de l'Ouest ? Ce sont les services de renseignements américains, anglais et israéliens. Qui sont les méchants de l'Est ? Oui, bien sûr, vous avez deviné que les Russes sont dans le coup, par le biais du KGB. Mais qui sont leur alliés, je vous le donne en mille ? Les Français et la DGSE ! Eh oui, vu des Etats-Unis, un pays qui a élu un gouvernement socialiste ne

peut être qu'un repaire de bolchévistes. Alors, vous savez ce qu'il vous reste à faire : la prochaine fois que vous irez chez un revendeur pour acheter un logiciel Microprose, surtout ne le volez pas, car en république socialiste ça risque de vous coûter quelques années de goulag. Ne le volez pas, non, payez-le... mais en roubles et en kopecks ! Logique, non ? Oh oh, je vois un lecteur qui ne sait pas ce qu'est un kopeck (le centième du rouble) : trois ans de camp de rééducation, trois ! Et d'ailleurs, à partir du mois prochain, Micro News paraîtra uniquement en russe, payable en roubles, on est en république socialiste ici, bordel !

Et voici maintenant une simulation de football, qui s'appellera - comble de l'originalité - *Soccer*. Ouais, bon prétexte l'équipe de foot. Ça permet de voyager beaucoup et de faire rentrer pas mal de renseignements au pays. Et pour les contacts avec les agents "taupes", quoi de plus innocent qu'un supporter qui vient féliciter l'équipe dans les vestiaires ? Microprose France devrait bientôt distribuer les jeux *Axxiom*, disponibles uniquement sur ST et Amiga et vendus à prix démocratique (150 F). Là, je dis attention. On commence ainsi à vendre des jeux à caractère populiste à des prix populaires et on se retrouve avec sa carte du Parti sans même



▲ F-19 Stealth Fighter sur PC et compatibles

AMIGA 500

PARCE QUE.



Parce que pour s'édater tous azimuts c'est super... Hyperréalistes les images... Ça bouge comme un dessin animé.

Parce que le catalogue de jeux est riche comme... les pâtes : Arcades, Aventures, Simulation, Stratégie, au total plusieurs centaines de logiciels.

Parce que l'AMIGA 500, c'est la récré à la carte. Le graphisme, terrible. Des b.d. plein l'écran. 4096 couleurs pour les petits mickeys. Qui peut en dire autant ?

La musique ? Je compose, je fais des arrangements. Le rock en stéréo, à fond les manettes, tout en dessinant à l'écran : l'Amiga 500 est multitâche.

Je mords à la vidéo, je craque pour les clips... Vous en connaissez beaucoup des micro-ordinateurs vidéastes ?

Parce que l'Amiga 500, mon père me "l'emprunte." Avec lui c'est pointu : des chiffres... des stats...

Enfin **Parce que** mon Amiga 500, il rend pâle de jalousie mon meilleur copain qui galère sur un... Atisrad ou quelque chose comme ça.

Parce que, pour le consoler, de temps en temps je lui passe mon AMIGA 500...

Toute machine vendue par Commodore France à son réseau de distributeurs agréés porte une étiquette code barre à en-tête Commodore France.

M. _____ Age _____ MN
 Adresse _____ Tél. _____
 Je désire recevoir : une documentation sur l'AMIGA 500
 Liste des revendeurs : MINITEL VERT N° 36 05 12 12 (appel gratuit)
 COMMODORE - 150/152, Av. de Verdun - 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX


Commodore
 10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE

LE CHOIX DE LA PASSION



s'en apercevoir, attention camarade...

Microprose France distribue aussi les logiciels Cosmi. Si vous pensiez en profiter pour avoir des jeux moins politisés, vous vous mettez le doigt dans l'œil jusqu'au disque dur...

On commence dans la joie et la bonne humeur avec **The President is missing** (le Président a disparu). C'est le titre du logiciel. Dans bien des pays, rien que le nom du jeu déclencherait immédiatement huit jours de fêtes nationales et la foule en liesse danserait dans les rues jour et nuit. Aux Etats-Unis par contre, on s'inquiète : "Ouh ouh, Ronnie, où t'es donc passé à c'te heure ? Reviens, Nancy a fait du gâteau aux noix et George emménage demain !" Explication du mystère : Ronnie ou George (c'est dur de suivre l'actualité) a été enlevé avec d'autres membres de son entourage par... tous en chœur : les Russes ! Raté, c'est pas ça, il a été enlevé par "un groupe international de terroristes". On remarque donc immédiatement que la firme Cosmi est beaucoup plus diplomate que Microprose et qu'elle se contente de suggérer. Et moi qui commençais à m'attacher à Billy, au moins il ne cache pas ses opinions, lui, on sait à quoi... euh... à qui on a affaire.

Avec **Inside Trader**, nous quittons un peu la politique (mais pas les magouilles) pour rentrer dans l'univers des marchés des changes internationaux où "il est possible de devenir riche en spéculant légalement sur le marché boursier.

Mais vous pouvez devenir plus riche en utilisant des informations secrètes que vous obtenez d'un informateur travaillant à la Bourse. Votre but est de faire des millions de dollars sans vous faire prendre par la CES (Commission des Echanges et Sécurité)". Un jeu d'une haute teneur morale donc, et

qui encourage et entraîne à l'escroquerie en col blanc. Est-ce que Cosmi vous apportera des oranges en prison, lorsque vous serez passé de la théorie à la pratique ? La notice ne le précise pas. **Defcon 5** nous ramène aux douces joies de la guerre à outrance, avec ses réconfortantes perspectives d'holocauste nucléaire. Personnellement, je préfère regarder Sabrina chanter et l'écouter danser, mais s'il y en a que ce genre de chose excite, après tout il en faut pour tous les goûts (comme disait mon boulanger en versant du poivre dans ses madeleines). Scénario : "Le sort du monde est entre vos mains" (Encore ! On se tue pourtant à dire qu'à Micro News - journalistes et lecteurs - on préférerait avoir autre chose entre les mains...), "vous êtes chargé de la défense de la zone spatiale des Etats-Unis. L'impact de l'ennemi est imminent. Détruisez-vous les missiles à temps pour sauver la race humaine ?"

Mais à force de parler de tout ça, il vont finir par le faire arriver ! Eh, les Microcosmi Brothers, avant l'apocalypse final, vous pourriez pas nous concocter un petit soft sexy, non ? Nous, on est français, on ne pense qu'à ça. Offrez-nous au moins la dernière volonté du condamné ! On demande pas grand-chose... Eh, Bill "wild", il n'est jamais trop tard pour bien faire, il est encore temps de t'associer avec Russ Meyer ! Un Meyer de perdu, dix de retrouvés !

Et puis, avec Russ, les plus grands programmeurs du monde vont se battre pour venir travailler chez toi, et gratis en plus, ils se contenteront des avantages en nature...

Epilogue

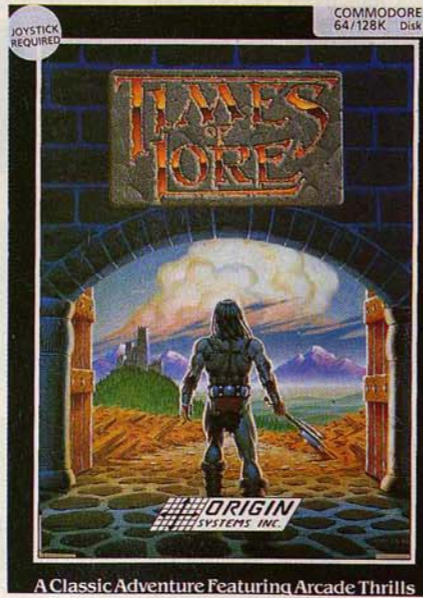
Nous avons, avec cet article, transgressé un des rares principes en vigueur dans ce journal, à savoir qu'un jeu d'aventures est toujours testé par un amateur de



jeu d'aventures, un logiciel musical par Moulinex qui est musicien, etc. Or là, j'avoue humblement que les simulations ne sont guère ma "cup of tea" (en français "verre de vin") et que donc ma présence à cette tribune relève quelque peu de l'imposture. Pour ma défense, précisons que personne ne se bat à Micro News pour faire un reportage sur des simulations de guerre nucléaire (par contre, pour aller interviewer Véronique Gardy...). J'ai donc dû faire preuve d'autorité et me sacrifier, afin de ne pas exposer de jeunes journalistes à de pécheresses tentations...

Pour finir, précisons tout de même que Microprose n'édite pas que des simulations guerrières, mais aussi des softs comme *Pirates* (encensé dans M.N. lors de sa sortie) et que Microprose France distribue aussi les jeux *Origin* (*Ultima 4 et 5*, *Times of Lore*), des jeux de rôles d'une telle qualité que certains utilisateurs leur vouent un véritable culte et ne jouent qu'à ça. Les simulations Microprose ont également une particularité unique

dans le monde des jeux sur micro : leur durée de vie commerciale s'étend toujours sur plusieurs années. Des jeux comme *F-15 Strike Eagle*, *Silent Service*, *Solo Flight*, se sont vendus pendant des années et se vendent encore. A cela, une seule explication : la très haute qualité de réalisation de ces logiciels, toujours basée sur



A Classic Adventure Featuring Arcade Thrills

Jean-Michel Berté

3 NEW BLOCKBUSTERS FROM TYNESOFT!

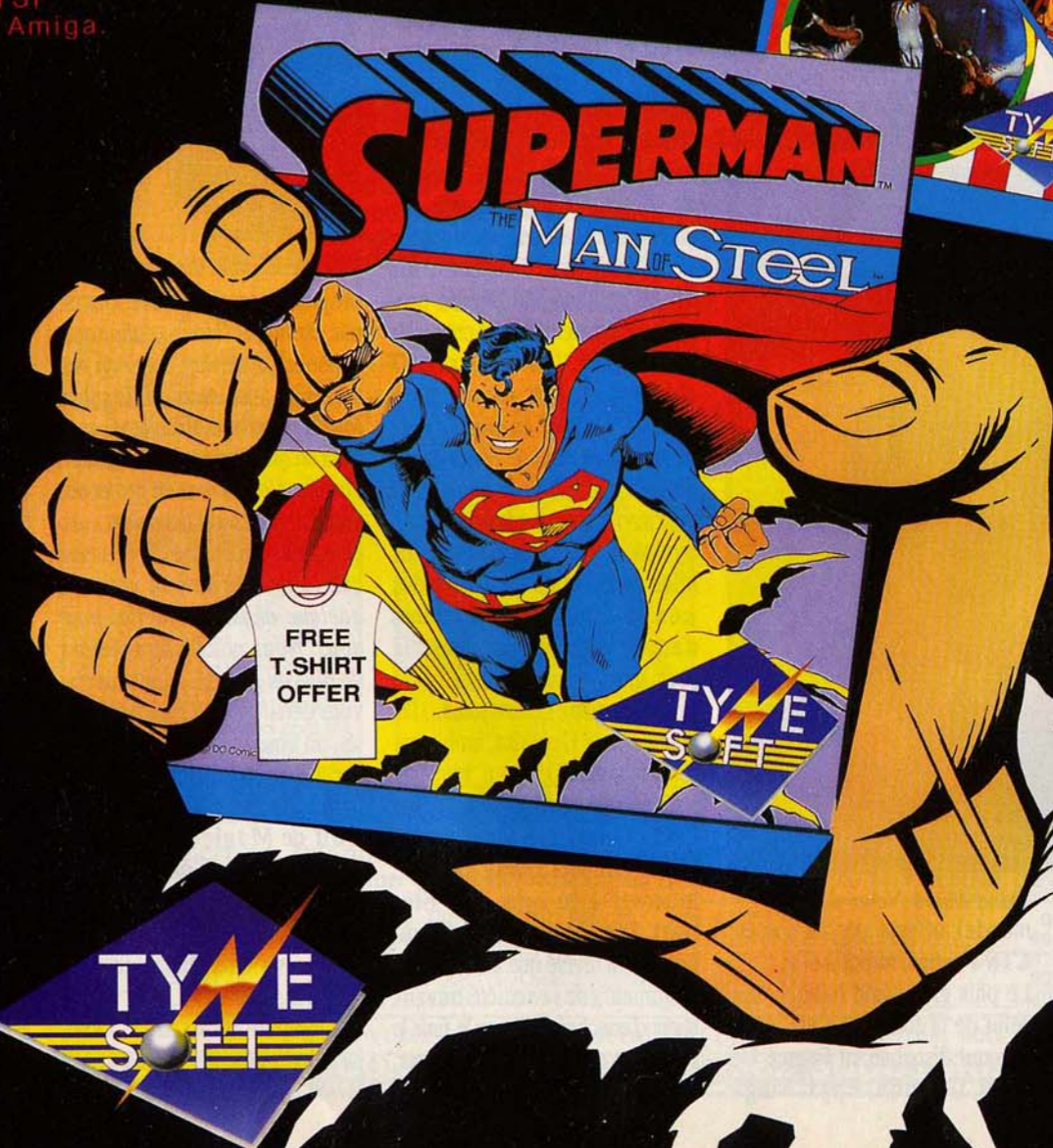
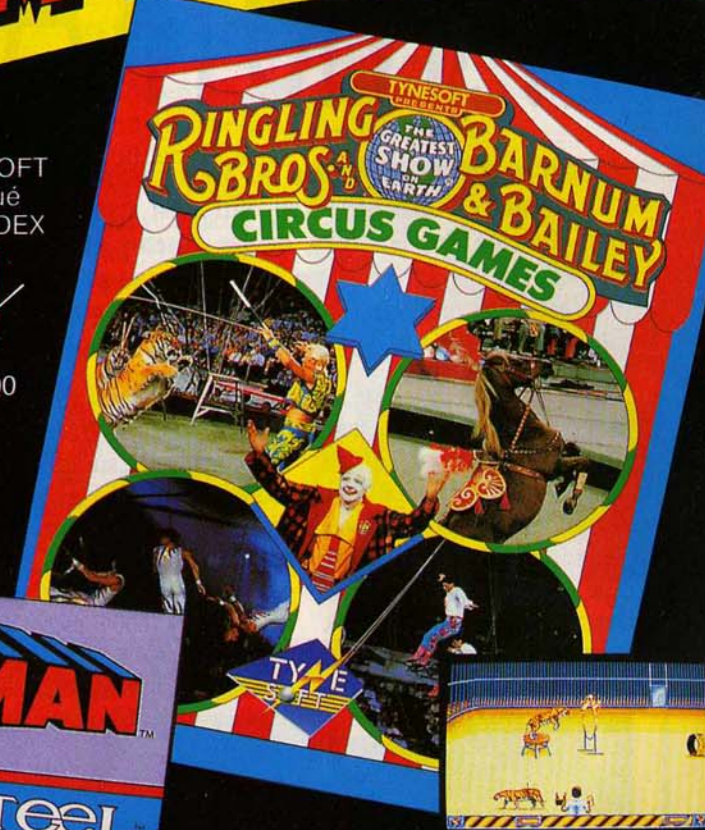


Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX



Tel. (1) 48 98 99 00

Disponible sur ST et Amiga.



SUPERMAN et CIRCUS GAMES disponibles sur ST, Amiga, PC, Amstrad, C64, Spectrum.



TYNESOFT
COMPUTER SOFTWARE
Addison Industrial Estate, Blydenham,
Tynes & Wear NE21 4TE. Tel: (091) 414 4611

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



AMSTRAD EXPO 88

Ils sont venus, ils sont tous là. Même Jeannot, le fils maudit, est là aussi. Eh oui, il y avait vraiment foule à la dernière Amstrad Expo, qui s'est tenue du 4 au 7 Novembre au Parc des Expositions de Versailles. Sauf du côté des éditeurs, où les absents étaient nombreux. Par contre, le public avait répondu présent à l'appel. On en arrive donc à cet étrange phénomène : une expo dédiée à une seule marque, qui réunit en tout et pour tout cinq ou six éditeurs et qui attire 35 000 visiteurs (chiffre fourni par les organisateurs), soit plus du double que tout autre expo familiale. Vous avez dit paradoxal ?

Faisons rapidement le tour de l'expo. D'abord, il y avait le stand Micro News. Eh oui, on était là. Dans un coin de notre stand, il y avait une machine d'arcade Thunder Blade (la même que celle que vous pouvez gagner dans notre concours page 143). Du coup, il y avait une foule pas possible. Nous avons organisé

nards ont également gagné des bundles Amstrad (tuner-télé, radio-réveil, etc). Ceux qui se sont abonnés sur le stand ont gagnés des jeux US Gold et les meilleurs scores à Thunder Blade ont gagné des joysticks d'enfer (dont plusieurs Cobra (600 F pièce) des joysticks transparents, bref sûrement les plus beaux joysticks du

Byte, Go !, Melbourne House, Hewson, Ocean et encore une bonne demi-douzaine d'autres. Le stand Ocean était organisé autour d'un décor de jungle pour accueillir **Operation Wolf** et **Rambo 3**, excellents sur CPC. Chez **US Gold**, le délire était axé sur **Thunder Blade**, avec un concours qui vaudra un voyage en hélicoptère au gagnant. **Geoff Brown**, le patron d'**US Gold**, nous a confié qu'à son avis, **Thunder Blade** est le meilleur jeu que ses programmeurs aient jamais créé : "Je trouve l'effet 3D de la version ST sidérant !". Les projets d'**US Gold** ? "De plus en plus de jeux de meilleure qualité. Nous avons décidés une fois pour toute de ne plus sortir que des bons jeux...". Sympa. Il y avait également des kilos de PC et de CPC avec des jeux en démo et des machines d'arcade dans tous les sens : la plus grande salle d'arcade de France pendant quatre jours... Du côté de chez **Gremlin**, ambiance spatiale avec **FOFT** qui, ironie du sort, ne sortira sûrement pas sur CPC... Cela dit, on serait content s'il arrivait déjà à sortir sur ST... Interrogé à ce sujet, **Ian Stewart**, l'un des patrons de **Gremlin**, nous a révélé que tous les programmeurs de la société travaillaient d'arrache-pied pour le finir le plus vite possible. Par ailleurs, **Gremlin** travaille sur plusieurs



Vue d'ensemble du salon ▲

projets, genre **Ultimate Darts**, par exemple. "Nous souhaitons, explique **Ian Stewart**, sortir un peu moins de jeux, mais qu'ils soient tous d'un niveau excellent, avec trois ou quatre titres très forts dans l'année. Nous avons en projet pas mal de choses qui devraient marcher très bien durant 89. D'autant que la France devient vraiment quelque chose de capital pour nous. Nous nous y attacherons de plus en plus..." Je ne vais pas vous détailler toutes les nouveautés, on vous en parle ailleurs dans le canard. Ceci dit, on a vu de très belles choses, genre le **Mini Golf** de **Magic Bytes** sur 16 bits, **Ultimate Golf** de **Gremlin**, extraordinaire, et pas mal d'autres choses du même acabit. L'hiver va être chaud, je peux vous l'assurer. Pas très loin du stand **US Gold**, juste à droite quand on allait à la buvette, il y avait le stand **Titus**.



plein de concours, avec des kilos de lots à la clé. Résultat, un visiteur est reparti avec une télé-magnétoscope Amstrad sous le bras ! Merci tonton **Micro News**... De rien, les gars, c'est de bon cœur... Deux heureux vei-

Stand Micro News ▲ (monde) offerts par la société **CTS France**, merci à elle. Le plus gros stand ludique était celui de la société **SFMI**. C'est elle qui distribue en France **US Gold**, **Gremlin**, **Epyx**, **Magic**



Le même que celui du Festival de la Micro d'ailleurs, mais en plus grand. Et qu'est-ce qu'il y avait de beau sur le stand **Titus** ? Des joueurs ! Des centaines de joueurs qui s'éclataient avec **Titan**, le casse-briques le plus réussi depuis **Arkanoid**. C'était du délire. Pareil sur le stand **Micro News** d'ailleurs, où on avait installé **Titan**, à la plus grande joie du public... Derrière le stand **Titus** (toujours plus près de la buvette), on tombait à gauche sur un simulateur de vol gigantesque, une attraction signée **US Gold** (encore !). C'est une sorte de cabine où l'on peut monter à douze et qui est installée sur tout un bordel hydraulique, je ne sais pas trop quoi. Devant vous, un écran vidéo. Ça démarre. Vous voyez la scène depuis l'intérieur

d'une cabine en train de rouler sur des montagnes russes. Et la cabine répond parfaitement aux mouvements : quand vous montez, elle s'incline avec un réalisme sidérant, elle penche dans les virages, etc. Une attraction fabuleuse. Le samedi, il y a avait plus d'une heure de queue... Pour tout vous dire, j'y suis allé trois fois et j'en referais bien encore un petit tour à l'occasion ! Bon, revenons à nos voitures ! La piste de voiture était organisée par **Loricels** pour la sortie de **Turbo Cup** et 1000 autres choses encore. **Loricels** envisage de commercialiser des jeux d'arcade. Pas des shoot'em up, des jeux de cafés, construits autour d'une carte-mère d'Amiga, tout simplement ! Ces machines seront alimentées par les versions

Amiga des jeux d'action de **Loricels**, pour le moment **Porsche Turbo Cup** et **Space Racer**. Pour une fois qu'un jeu va du micro vers la salle d'arcade et non l'inverse ! Les gens de **Loricels** nous ont avoué faire ça pour le plaisir et cela ne deviendra quand même pas l'activité principale de la société. Par ailleurs, **Laurent Weill**, le skipper de **Loricels**, nous a confié que vu le succès de **Turbo Cup** (les 50 000 exemplaires seront atteints en France), **Loricels** sortirait un autre produit vers mars, qui contiendra un plus dans le genre de la **Porsche**. Allez savoir quoi ! Supputation personnelle : ça ne m'étonnerait pas que l'on reste dans le domaine du sport. M'enfin ce que j'en dis, moi... Continuons avec **Loricels**.

Savez-vous ce qu'ils nous préparent ? J'espère que non d'ailleurs, sinon j'arrête tout de suite de bosser et je pars en vacances... Bref. **Broderbund** est l'un des deux ou trois plus grands éditeurs au monde. Les plus anciens se rappellent de **Lode Runner** (sur **Stand US Gold** ▼



Shoot Again

145, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMÉE DU LUNDI AU SAMEDI 10H / 19H 30 TEL. : 40 38 02 38



NOUVEL ESPACE " LE PLUS JOUEUR DE PARIS "
SEGA - NINTENDO - ATARI - NEC - AMSTRAD

PROMOTION NOEL Pour tout achat d'une console, **SHOOT AGAIN** vous offre un bon d'achat de 50F à valoir sur tout le magasin.

VENTE PAR CORRESPONDANCE.

SHOOT AGAIN CLUB
- Obtenez des points en achetant chez **SHOOT AGAIN**.
- Echangez vos points contre des cartouches.
- échangez vos cartouches contre des points.

SHOOT AGAIN IMPORT
Tous les mois **SHOOT AGAIN VOYAGE POUR VOUS** et vous assure au moins une cartouche en **IMPORT SUPER !**

SHOOT AGAIN PREVIEW
L'exclusivité des **NEWS** et **PREVIEWS** pour toutes les consoles, c'est chez **SHOOT AGAIN**. Liste au magasin. Consultez notre reporter. **OUAHO !**

SHOOT AGAIN Trucs & Astuces
Venez JOUER, DECOUVRIR, vous ECLATER... Mettez **SHOOT AGAIN** à l'épreuve. Ne pariez pas... **DEMENT !**

SHOOT AGAIN C'EST L'EMPIRE DU JEU... GEANT !!!

Ecrivez, téléphonez, demandez votre carte de club gratuite. Avantages multiples. Description et fonctionnement de la carte club par retour de courrier.

CONSOLE SEGA + HANG ON 990	SPEED KING SEGA 159	AUTO FIRE	99	CARTOUCHE NINTENDO DE 199 à 375
CONSOLE SEGA LUXE	ACCELERATEUR	CONSOLE NINTENDO	990	
PHASER + 3 JEUX	CARTE 256 K	CONSOLE NINTENDO LUXE	1675	
LUNETTE 3 D	CARTOUCHE 1 MEGA	ZAPPER	270	CONSOLE NEC
CONTROL STICK	CART. 3D-2-4 MEGA ... 299	ROB	420	IMPORT EN DECEMBRE

Payez votre console Nintendo ou Sega en deux fois, soit 495 F x2.

VOUS PENSEZ CONSOLES ALORS PENSEZ SHOOT AGAIN LE SPECIALISTE

PARTAGEZ LE REVE AMERICAIN

4X4 OFF ROAD RACING™
4X4 (etc...) est un test de vitesse et de survie. Personnalisez votre véhicule et affrontez les pistes les plus difficiles au monde.

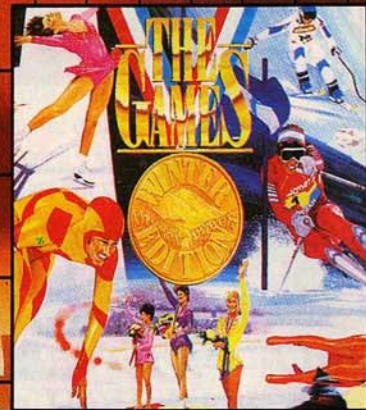
GOLD, SILVER, BRONZE™

SUMMER GAMES 1
SUMMER GAMES II
WINTER GAMES
Une ultime compilation des plus grandes épreuves sportives jamais produites pour l'ordinateur. Jouez contre l'ordinateur ou contre vos amis et rejoignez les immortels en 23 épreuves captivantes, chacune étant un jeu en elle-même.

**GOLD
SILVER
BRONZE**



IMPOSSIBLE MISSION II™
C'est une grande suite à un jeu brillant. Encore plus magnifique qu'on aurait pu espérer!"
Zzap 64.



THE GAMES WINTER EDITION™
Affrontez les plus grands de ce monde dans sept épreuves qui testeront votre habileté et votre courage jusqu'à la limite.

IAN NAYLOR 88

EPYX L'EXCELLENCE

EPYX



U.S. Gold (France) SARL, B.P.3 Zac de Mousquette, 06740 Châteaufort de Grasse, Angleterre
Tel: 9342 7144.

THE GAMES WINTER EDITION - Amiga, Atari ST, CBM 64/128, IBM, Spectrum 48/128K, Amstrad.
4x4 OFF ROAD RACING - Amiga, CBM 64/128, IBM, Spectrum 48/128K, Amstrad.
IMPOSSIBLE MISSION II - Amiga, Atari ST, CBM 64/128, IBM, Spectrum 48/128K, Amstrad.
GOLD, SILVER, BRONZE - CBM 64/128, Amstrad, Spectrum.



Bertrand Brocard ▲
Apple, PC, C64 et toute la clique). Les modernes se souviennent que Broderbund importe aux USA les produits Loriciels et Microïds. Les gens de Broderbund, qui s'étaient

fait discrets en Europe, viennent de revenir en force, avec Broderbund Europe, une société qu'ils ont créé avec Laurent Weill et Loriciels. J'ai pu m'entretenir quelques instants avec Douglas G. Carlston, le président de Broderbund. "Nous avons voulu revenir très fort en Europe, car nous avons maintenant terminé notre phase d'expansion aux USA, au sens où nous avons créé la structure dont nous voulions disposer. Le marché français est en plus très proche du marché américain

Le simulateur US Gold ▲ (montée des PC, jeux d'aventure et jeux de rôles, etc). Pourquoi Loriciels? Pour beaucoup de raisons. D'abord, nous connaissons Laurent et son équipe depuis longtemps et il y a une parfaite relation de confiance entre nous. Mais avant de créer Broderbund

Europe, nous avons vu beaucoup de sociétés françaises et le choix "objectif" est revenu de nouveau sur Loriciels". "Il est encore un peu tôt pour donner les détails de fonctionnement de la nouvelle société, précise Laurent Weill, mais ce qui est sûr,



OUVERT DE 10H A 19H (SANS INTERRUPTION)

163, avenue du Maine
75014 Paris
metro: mouton-duvernet ou alesia

J B G ELECTRONICS

DU LUNDI AU SAMEDI
SPECIAL NOEL
OUVERT LES DIMANCHES
4, 11, 18 DECEMBRE
DE 10H A 18H.

AMIGA
AMIGA 500
4490 Frs

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

TELEPHONE:
16. (1) 45.41.41.63
45.41.44.54

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

CONDITIONS
SPECIALES POUR
COLLECTIVITES
ECOLES
TEL:
45-41-26-04

ATARI PROMOS

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

ATARI 520 STF
MONITEUR
COULEUR
640 X 200

5 JEUX
D'ARCADE
1 JOYSTICK
4990 Frs

**POUR LES FETES
REMISE 5%
SUR TOUT LE
MAGASIN
JUSQU'AU
24-12-88**

MATERIEL

ATARI 1040STF (SEUL)	4490 F
DISQUE DUR SH205	4790 F
LECTEUR EXT. (DFDD)	1490 F
MONITEUR SM124	1390 F
MONITEUR SC1425	2490 F
IMP. STAR LC10	2690 F
IMP. STAR LC 10 COUL.	2990 F
IMP. STAR LC24-10	3990 F
LECTEUR D.F. INTERNE	1200 F
HANDY-SCANNER (16 T)	3490 F
SOUSIS ST	390 F

10 DISQUETTES 3.5P DFDD : 95 F

COMMANDEZ PAR TELEPHONE OU MINTEL: 36-15 CODE:ACTO MOT-CLE:JBG
CARTE BLEUE . CREDIT CREG IMMEDIAT : PAYEZ EN 1989 .

LA MACHINE DE COMBAT LA PLUS MECH

ANTE QUI AIT JAMAIS ENVAHI LES CIEUX...



N°1

Thunder Blade



**JEU DE L'ANNEE DU
TOURNOI PEPSI**



THUNDERBLADE™
Crampez-vous et démélez vos idées pour le voyage de votre vie aux commandes de l'hélicoptère le plus sophistiqué que les spécialistes en armements aient pu concevoir - dominez le chasseur le plus rapide, et détruisez les navires de guerre les plus dangereux avec votre puissance de feu supérieure.
Traversez la silhouette de la ville des gratte-ciel et améliorez vos techniques pour les combats qui vous attendent. Plongez dans la mer pour commencer une bataille épique avec un immense navire de guerre à blindage lourd. Puis courez vite à la fusillade de la gorge rocheuse et des forêts denses et, à travers ce labyrinthe fortifié, négociez soigneusement votre chemin avec de piqués et de planés qui éprouveront votre habilité au vol jusqu'à la limite.
Vous percez bravement le ciel en rugissant, détruisant

les navires de guerre ennemis, les chars blindés, les chasseurs - tout en évitant les missiles exocet à tête chercheuse, vous passez par les dangereuses installations de pétrole pour atteindre votre objectif final - le terrible croiseur de combat APACHE. L'action ne se termine que lorsque vous émergez, victorieux, l'Artilleur d'Or, maître de la machine la plus méchante que le ciel ait vue.
Ce jeu a été fabriqué sous licence de Sega Enterprises Ltd., Japon. THUNDERBLADE™ et SEGA® (ou SEGA™) sont des marques de Sega Enterprises Ltd.
U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P.3 Zac de Mousquettes, 06740 Châteauneuf de Grasse.



Écrans tirés de versions différentes.

CBM 64/128 cassette et disquette, SPECTRUM 48/128K cassette et disquette ATARI ST disquette,

AMSTRAD CPC cassette et disquette AMIGA disquette, IBM PC & COMPATIBLES disquette



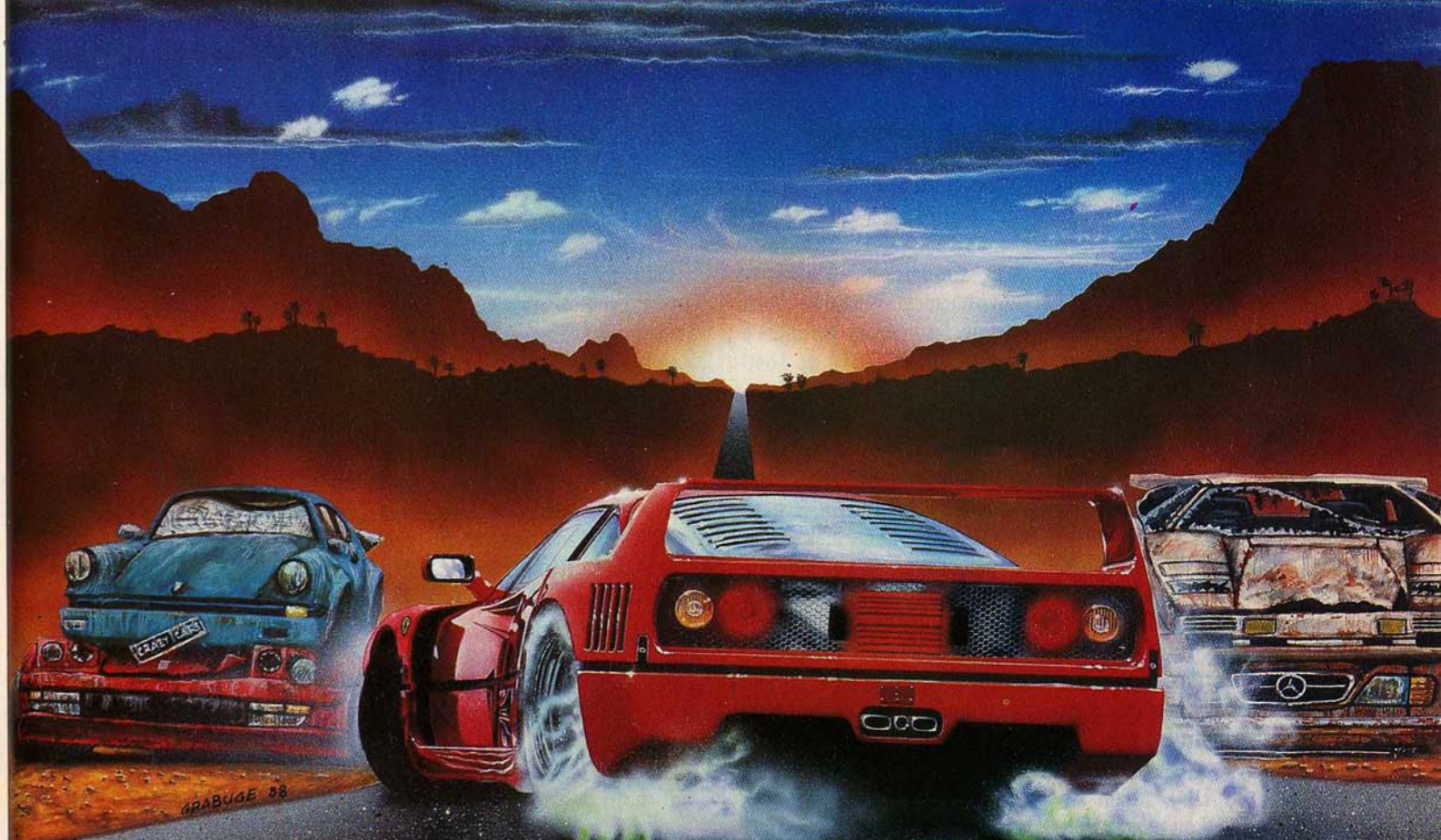
c'est que cela sera aussi profitable pour Broderbund que pour Loriels. Par exemple, des programmeurs US viendront s'installer chez nous pour profiter du savoir-faire de nos programmeurs... Autre exemple, Broderbund va distribuer Porsche Turbo Cup aux USA dès février 89 avec la miniature Porsche !". Et à ce propos, Douglas Carlston ajoute "C'est une idée magnifique. en fait, je n'ai qu'un seul regret à son sujet : ça aurait un merveilleux cadeau de Noël aux USA, mais nous ne pouvons le mettre sur le marché que vers la fin février...". Sur ce, Douglas Carlston file à l'aéroport, Laurent Weill retourne dans sa Porsche pour discuter avec René Metge et moi, je retourne à la buvette. On arrive devant Cobra Soft et on tombe sur Bertrand Brocard, le patron de Cobra, qui n'avait pas hésité à payer de sa personne pour

présenter Action Service : il était vêtu d'un treillis militaire du plus bel effet, dans un stand qui n'était autre qu'une immense tente militaire. Plus pacifiquement, Cobra présentait aussi son adaptation du jeu de plateau **Maxi Bourse**, très réussie et dont on reparlera en détail dans le prochain numéro. Tiens, le stand Ubi Soft. Ubi n'avait pas forcé sur la décoration, restant dans la sobriété, mais les jeux qui tournaient en démo (sur PC, CPC, et en vidéo pour les versions ST) sont des arguments de poids. Aucune nouveauté révolutionnaire n'a été annoncée, mais le public se délectait des previews de **Iron Lord** (encore retardé, aux dernières nouvelles il ne sortirait qu'en Janvier), **B.A.T.**, **Skateball** et **Puffy's Saga** (déjà disponible sur ST) ! Des jeux qui ont une classe exceptionnelle. **Coktel Vision**

annonçait les nouveaux softs maison, comme le **Livre de la Jungle** ou **Emmanuelle**, mais je ne vous en parle pas plus car on vous les annonce ailleurs dans le journal. Bon, qu'est-ce qu'il y avait d'autre ? Pas grand-chose, en fait. Les nouveaux Amstrad (les PC VGA qu'on vous présentés dans les numéros précédents), qui attireraient une foule gigantesque tant leurs qualités sont évidentes. Patience ! Plus que quelques semaines et vous les trouverez un peu partout. Il y avait aussi pas mal de revendeurs, et quelques petits éditeurs, par exemple **Esat Software**, la firme bordelaise spécialisée dans les utilitaires CPC, qui présentait de nouveaux utilitaires CPC et PC dont on reparlera le mois prochain. Et puis voilà, c'est fini pour la partie loisir. C'est vrai qu'il y avait plein de choses dans la partie pro,

genre des chaises vides chez Borland, des logiciels PC dans tous les sens, etc. Mais on s'en fout un peu, non ? Alors voilà, c'était Amstrad Expo. Il y a eu un monde fou le samedi et le dimanche : on avait vraiment du mal à circuler dans les couloirs de la partie jeu. En même temps, il serait étonnant qu'Amstrad continue à mélanger loisir et pro dans la même expo encore très longtemps. Alors, allons-nous enfin vers une expo ludique multi-machines, indépendante, avec la présence des trois grands (Amstrad - Atari - Commodore) et de tous les éditeurs de jeux (n'oublions pas qu'Infogrames était absent d'Amstrad Expo, pas exemple, et qu'il n'était pas le seul !)? Le public le veut, les éditeurs le veulent, et moi aussi, si ça intéresse quelqu'un, je le veux ! Alors, ça vient ?

CRAZY CARST II



AMIGA

A500 UC 512k ram	NC
A500 + Moniteur couleur	NC
A2000 UC 1Mo ram	9990,00 ht
A2000 UC+monit.coul.	12900,00 ht
PROMO EDUC AMIGA	NC

CONSOLES DE JEU
CONSOLES SEGA & NINTENDO
Et toute la bibliothèque de jeux !!!

OCCASIONS
1ère main des machines révisées
garanties 6 mois à des prix défiant toute concurrence
appelez nous au 42.43.22.78.

DOMAINE PUBLIC ST & AMIGA
Arrivages d'été des Etats-Unis & d'Angleterre
400 Diskettes-1000 titres - jeux-demos-langages-utilitaires-images. Envoyez nous une enveloppe timbrée (spécifiez la marque de l'ordinateur) pour recevoir notre catalogue gratuit
30 frs la diskette, la 5ème gratuite !!!

AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128

TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY
TEL. : (1) 43 32 10 92

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

ATARI	AMIGA	AMSTRAD	ARCHIMEDE	VICTOR
-------	-------	---------	-----------	--------

ATARI SC 1425

ATARI ST ORDINATEUR PERSONNEL

CITIZEN 120D

PROMOS*

1040 ST mono
Star LC-10
" Le Rédacteur "
1 boîte de disks 3 1/2
1 rame de listing
~~9545,00 frs~~
8490,00 frs

Amiga 500
écran couleur 1084
1 Joystick
3 boîtes 3 1/2
1 Jeu au choix (valeur 250 frs)
Delux Paint II
~~8600,00 frs~~
7490,00 frs

ATARI

ATARI 520STF	3490,00 ttc
ATARI 520 STF couleur	5490,00 ttc
ATARI 1040 STF mono	5990,00 ttc
MEGA ST2 mono	9950 ht
MEGA ST4 mono	12950 ht
Imprimante Laser SLM804	11950 ht
Disque MEGAFIL 30 Mo	4208 ht
Scanners (300 & 200 dpi)	N.C.

EXCLUSIF
Lecteurs externes (double face, Nec)
3 1/2 Atari & Amiga **1250,00 frs**
5 1/4 Atari & Amiga **1550,00 frs**

IMPRIMANTES

Star LC-10 (plus cordon)	2880,00 ttc
Star LC-10 couleur	3250,00 ttc
Citizen 120-D	1950,00 ttc
Epson LQ-500 (24 aiguilles)	3950,00 ttc
Nec P2200 (24 aiguilles)	4300,00 ttc

S.C.A.P. INFORMATIQUE

62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-DENIS ☎ (1) 42-43-22-78

METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption

Grand parking à proximité

* Dans les limites du stock disponible
Crédit CETELEM, Carte Aurore, Carte Bleue, facilités de paiement
Conditions spéciales pour les Collectivités, Comités d'entreprise.....

Document entièrement réalisé (sauf en-tête, graphique et sigle) sur Atari Mega ST4, Imprimante Laser SLM 804, Disque Dur SH 205 & Timeworks Publisher



PC MIDI

S'il est vrai que les moniteurs, micro et autres souris envahissent de plus en plus l'environnement des musiciens - voir le dernier salon de la musique - il est amusant de noter que les claviers (piano, pas azerty !) étaient largement représentés à Amstrad Expo. Oh bien sûr, pas question de parler d'invasion, mais tout de même, ça m'a fait plaisir de savoir que les utilisateurs de PC n'ayant

sons. **Séquence 1000**, par exemple, avec ses mille pistes, permet de garder en mémoire n versions d'un même morceau, ce qui peut s'avérer très pratique. Toutes les commandes se font à la souris ou au clavier. De même, la présentation par menus déroulants, ainsi que l'emploi du mode Hercules, seront appréciés pour leur confort d'utilisation. On retrouve du reste le même souci de clarté dans les autres produits de la gamme, tel **Use-Fool**. Ces éditeurs de sons sont d'ores et déjà disponibles pour tous les DX/TX ainsi que pour les D10/20, D50 et D110/MT32 de Roland. Un autre éditeur, **WinMusic**, propose une gamme d'interfaces et de logiciels assez similaire mais utilisant l'environnement Windows. Bien entendu, les versions destinées à tourner sur PC 1512 et 1640 d'Amstrad bénéficient d'un Windows "sur mesure" afin d'éviter certains problèmes inhérent à la souris Amstrad qui n'est pas compatible Microsoft. Enfin, le stand **Logitec** offrait aux mélomanes des démonstrations conduites de main de maître par Mike Beecher, venu présenter sa gamme **Midi-track** destinée aux Amstrad CPC et PCW, ce qui n'est pas si courant dans l'environnement MIDI actuel. De quoi casser pas mal d'oreilles ou révolutionner le Top 50 qui en a bien besoin (cette remarque totalement subjective n'engageant que moi).



pas l'occasion d'aller aux USA, pourront trouver des produits MIDI de plus en plus facilement. Ainsi, **Fretless International**, nouvel éditeur français, propose toute une ligne de produits assez intéressants tournant sur PC/Compatibles (configuration minimal HD ou DD), allant de l'interface MIDI au séquenceur, en passant par les éditeurs de



LE GRAND PRIX DU LOGICIEL ÉTUDIANT

Organisé par des étudiants du MBA Institute sous le haut patronnage de l'Association Française des Informaticiens et parrainé par Bull, CCMC, Le Monde Informatique et Vif, le **Grand Prix du Logiciel Étudiant** veut constituer "un vecteur original de promotion pour les jeunes créateurs en vue de les faire connaître des circuits industriels et financiers, et rapprocher les étudiants concepteurs de l'industrie du logiciel, en vue de permettre à celle-ci de bénéficier d'un immense réservoir à idées". La clôture des inscriptions est repoussée au 15 novembre prochain, la date limite d'envoi des

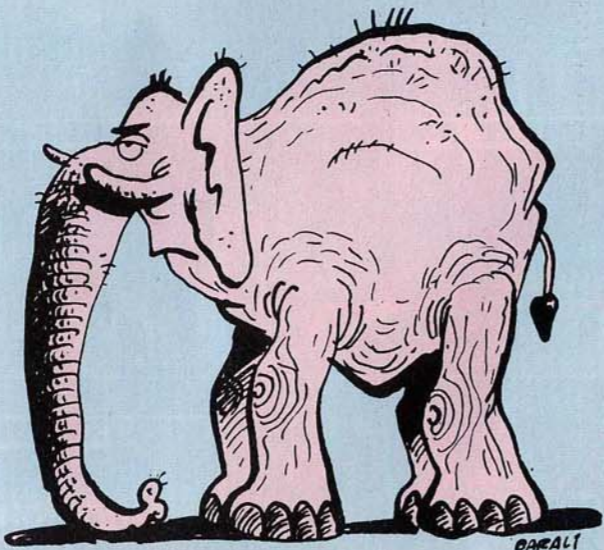
logiciels est au 31 janvier 89, et la remise des prix aura lieu au Sicob, en avril 89.

Premier prix : un voyage d'une semaine au Japon, avec la visite des hauts lieux de la technologie japonaise.

Deuxième prix : un voyage d'une semaine au Comdex, premier salon informatique mondial (Las Vegas).

Prix Spécial de la Créativité : un Bull Micral 15.

Ces prix seront agrémentés de 40 000 francs d'espace publicitaire chacun, à exploiter dans le cadre de la commercialisation des logiciels.



JAMAIS VU !



LES PLANS D'ÉPARGNE-MICRO

Jusqu'ici, vous lisiez Micro News pour le plaisir. Dorénavant, la lecture de votre magazine favori devient une affaire qui rapporte : pour un simple investissement de 20 F (déjà plus qu'amorti par 180 copieuses pages de délirium pas mince, Carali compris), vous allez pouvoir vous en mettre jusque là et faire de sacrées affaires !

Il y avait déjà tous ces jeux que vous avez gagnés avec le sondage d'été et ceux que vous pouvez gagner tous les mois avec les Top Secret. Désormais, vous devriez aussi trouver dans chaque numéro (ou presque) un concours qui vous permettra de gagner des lots somptueux (exemples : le concours Commodore du mois dernier (30.000 F de prix), les concours Microoids et US Gold dans ce numéro). Sans compter le concours graphique permanent qui permet, chaque mois, de gagner un Handy Scanner Cameron. Und, und... ce n'est pas fini, ça ne fait même que commencer, attachez vos ceintures, voici la nouvelle qui décoiffe !

Nous lançons pour Noël une opération sensationnelle, du jamais-vu : les chèques Micro News !

Kézako ? Où est le piège, où est l'arnaque ? Et d'abord, combien faudra-t-il déboursier ?

Zéro franc.

Combien coûtera l'inscription ?

Zéro franc.

Qui pourra en bénéficier ?

Tous les lecteurs.

Comment ça marche ?

C'est très simple, encore fallait-il y penser... A partir de maintenant, vous trouverez chaque mois des chèques Micro News encartés dans Micro News et qui vous donnent droit à des remises spéciales. Ces remises seront faites sur place dans les magasins, mais également par correspondance pour les lecteurs de province. Elles ne s'appliquent qu'aux produits sélectionnés dans cette rubrique, le rôle du journal étant de négocier avec les revendeurs des remises exceptionnelles, qui ne sont consenties qu'à vous, rien qu'à vous,

inestimables Micronewsiens. Nous attirons votre attention sur le fait qu'il s'agit bien là de véritables promotions et non pas de prix relevés sur lesquels sont consenties de soit-disant remises. Par exemple, la chaîne hi-fi laser proposée par le magasin *La Clé de Sol* était réellement vendue jusqu'à présent 2590 F de plus que le prix d'enfer qui vous est consenti. Pour ceux qui ne s'y connaissent pas trop en hi-fi, précisons qu'il s'agit de matériel haut de gamme, fabriqué par des constructeurs réputés et que, pour ce prix-là, on n'a bien souvent ailleurs que les enceintes.

Certains magasins proposent pour les fêtes une remise sur tous leurs produits, à laquelle viendra s'ajouter votre remise "chèques Micro News". Nous les remercions pour cet effort exceptionnel qu'ils ont accepté de faire pour nos lecteurs.

Les chèques Micro News seront valables pour une durée de six mois, mais les offres des revendeurs ne seront valables qu'un mois et dans la limite des stocks disponibles.

Nous vous demandons impérativement de bien respecter la règle du jeu de l'opération "Plans d'épargne Micro News", c'est-à-dire de ne pas proposer plus (ou moins) de chèques que ce qui est annoncé et de respecter les dates limites de ces offres. Il ne faut pas que les "Plans Micro News" deviennent une galère pour les revendeurs, qui sont déjà débordés la plupart du temps, encore plus en période de fêtes. Nous essaierons, chaque mois, de vous proposer un panorama complet de produits, y compris de la hi-fi, de la vidéo, et pourquoi pas plus tard, des livres, des spectacles.

Même si vous ne les utilisez pas immédiatement, gardez précieusement les chèques Micro News car vous voudrez certainement les utiliser ultérieurement.

Rendez-vous dans le prochain numéro pour d'autres chèques Micro News et d'autres plans d'enfer ! Vraiment, pour ce Noël 88, Micro News n'oublie pas ses lecteurs... D'ailleurs, ils m'ont embauché pour que je m'occupe de vous, rien que de vous ! N'hésitez donc pas à m'écrire. D'ici là, je reste votre dévoué...

Joé Bonplan

PROMOTIONS CHÈQUES

(Valables uniquement jusqu'au 31 décembre 1988 et dans la limite des stocks disponibles)

LA CLE DE SOL

2, rue de l'Étape. 51100 Reims.
Tél. : (16) 26.88.42.90.
CHAÎNE HI-FI LASER
Comprenant : un ampli Kenwood KA-550, intégré 2 x 50 W RMS, entrée CD directe, filtre subsonic ; une platine laser Teac PD-155, 3 faisceaux, 16 plages programmables, saut de plage avant-arrière, compatible CD 8 cm ; une paire d'enceintes JM LAB DB-19 Export, 3 voies, 70 W RMS, H.P. double bobine en grave, rendement 93.5 dB, finition noyer naturel.
Le prix habituel de cette chaîne est de 8580 F. Elle sera vendue aux lecteurs de Micro News au prix exceptionnel de 5990 F, à condition de joindre 4 chèques Micro News à leur commande.
Frais de port : 100 F. En contre-remboursement : 50 F supplémentaires.
Cartes bancaires : par téléphone.

COCONUT

13, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél. : (1) 43.55.63.00.
41, avenue de la Grande-Armée. 75016 Paris. Tél. : (1) 45.01.67.28.
Centre commercial Le Triangle. 34000 Montpellier. Tél. : (16) 67.58.58.88.
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'un joystick Micro-Blaster (à micro-switch), soit 105 F au lieu de 130 F.
- 2 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'une console Nintendo, modèle de base, soit 940 F au lieu de 990 F.
- 4 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'une console Nintendo, modèle de luxe (phaser + jeu Duck Hunt + robot + jeu Gyromite), soit 1790 F au lieu de 1890 F.

ORDIVIDUEL

20-22, rue de Montreuil. B.P. 72. 94302 Vincennes. Tél. : (1) 43.28.22.06.
Promotions Thomson
- 4 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'une imprimante 40 colonnes PR-90055, soit un prix de 700 F au lieu de 800 F.
- 2 chèques Micro News acceptés pour l'achat des deux compilations Les Athlètes 1 + 2, soit 348 F au lieu de 398 F.
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat du jeu L'Arche du Capitaine Blood, soit 224 F au lieu de 249 F.
Promotions Amstrad
- 4 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'un digitaliseur ARA CPC, soit un prix de 1090 F au lieu de 1190 F.
- 2 chèques Micro News acceptés pour l'achat des deux compilations L'Album Digital 4 Aces + Hit Pack n°2, soit 275 F au lieu de 325 F.
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat du jeu Game Over 2, soit 180 F au lieu de 205 F.
Promotions Atari
- 4 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'une imprimante Star LC10 couleur, soit un prix de 3190 F au lieu de 3290 F.
- 2 chèques Micro News acceptés pour l'achat des deux compilations Les Géants de l'Arcade + Five Stars, soit 430 F au lieu de 480 F.
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat du jeu Hotball, soit 235 F au lieu de 260 F.

SHOOT AGAIN

145, rue de Flandre. 75019 Paris. Tél. : (1) 40.38.02.38.
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'une cartouche Sega Thunder Blade, soit un prix de 274 F au lieu de 299 F.
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'une cartouche Nintendo Top Gun, soit un prix de 335 F au lieu de 360 F.
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'une cartouche Nintendo Legend of Zelda, soit un prix de 370 F au lieu de 395 F.

MSX VIDEO CENTER

89 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.
- 1 chèque Micro News accepté sur les promotions comprenant la cartouche de jeu Galaga + une manette Quickshot 5 (valeur normale : 249 F, soit un prix de 224 F), ou Galaga + Kid Kit disk ou K7 (244 F au lieu de 269 F), ou Galaga + Chima-Chima en K7 (224 F au lieu de 249 F).
- 1 chèque Micro News accepté sur le pack disquettes MSX2 comprenant World Golf + Les Passagers du Vent, soit 174 F au lieu de 199 F.
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat de la cartouche Sega Fantasy Zone, soit 194 F au lieu de 219 F.
- 1 chèque Micro News accepté sur l'achat de la cartouche Darwin (1 mega MSX2), soit 205 F au lieu de 230 F.

MICRO NEWS DÉCEMBRE 88



▲ Ampli Kenwood KA-550, platine laser Teac PD-155, deux enceintes JM LAB DB-19 Export

PIXISOFT

1, rue de Metz. 31000 Toulouse. Tél. : (16) 61.23.48.02.
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'un joystick Terminator, soit 135 F au lieu de 160 F.
- 2, 4, 6 chèques Micro News acceptés pour l'achat des logiciels professionnels pour Amiga, ST, PC, Amstrad, soit une remise globale de 10%. Exemples : 50 F (2 chèques) de réduction pour un achat de 500 F, 100 F (4 chèques) pour un achat de 1000 F, 150 F (6 chèques) pour un achat de 1500 F.

2010 ELECTRONICS

71, rue du Cherche-Midi. 75006 Paris. Tél. : (1) 45.49.14.50.
- 1 chèque Micro News accepté par tranche d'achat de 200 F. Exemples : 4 chèques acceptés pour 800 F d'achat, 5 chèques acceptés pour 1000 F d'achat, etc., soit une remise globale de 12.5%.

GAME'S

Centre commercial Vélisy 2. 78140 Vélisy. Tél. : (1) 34.65.18.81.
Centre commercial Saint-Quentin-Ville. 78885 Saint-Quentin. Tél. : (1) 30.57.13.43.
- 1 chèque Micro News accepté à partir de 300 F d'achat de logiciels, soit une remise de 8% (3000 références en stock).

MICROPROGRAMMES 5

82-84, boulevard des Batignolles. 75017 Paris. Tél. : (1) 42.93.24.58.
- 2 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'un Super Package Amstrad comprenant un adaptateur permettant de regarder la télévision sur votre moniteur, un tuner radio AM-FM avec fonction radio-réveil, 15 disquettes ou cassettes de jeux, une manette de jeux, un bureau. Prix normal : 1290 F. Prix avec deux micro-chèques : 1240 F.
- 2 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'un ordinateur Amstrad CPC 6128 avec moniteur couleur, soit 3940 F au lieu de 3990 F, avec en prime un joystick et une compilation de jeux !
- 2 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'une extension-mémoire 64 K pour ordinateur Amstrad CPC 464/664, soit 549 F au lieu de 599 F.
- 2 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'une extension-mémoire 256 K pour ordinateur Amstrad 6128 et 464, soit 1090 F au lieu de 1190 F.

ESPACE MICRO

32, rue de Maubeuge. 75009 Paris. Tél. : (1) 42.85.25.20.
- Promotion spéciale Atari ST contre 4 chèques Micro News : un ordinateur Atari 520 ST avec moniteur couleur 1425, au prix de 5200 F au lieu de 5490 F.
- Promotion spéciale Amiga 500 contre 4 chèques Micro News : un ordinateur Amiga 500 avec moniteur couleur 1084, au prix de 7100 F au lieu de 7450 F.

ULTIMA

5, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél. : (1) 43.38.96.31.
- 2 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'un joystick Quickshot 2 Turbo, d'une valeur de 140 F, soit un prix de 90 F.
- 2 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'un lecteur de disquettes 3 pouces 1/2 Cumana pour Atari ST, vendu normalement 1590 F, soit un prix de 1540 F.



PROMOTION CHÈQUES MICRO NEWS (décembre 88)



MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, boulevard Saint-Germain.
75005 Paris. Tél. :
(1) 43.29.40.04.
- 1 chèque Micro News accepté pour
l'achat de toutes les cartouches MSX
à 230 F soit un prix de 215 F par car-
touche.
- 3 chèques Micro News acceptés pour
l'achat d'un calculateur scientifique

graphique Hewlett-Packard HP-
28S, vendu normalement 1950 F, soit
un prix de 1875 F.
- 1 chèque Micro News accepté pour
l'achat d'une montre-agenda Data-bank
Casio DBA-80, qui compose directe-
ment les numéros de téléphone, vendu
normalement 420 F, soit un prix de
395 F.

ED'EN COMPUTER

102, avenue du général Michel
Bizot. 75012 Paris. Tél. :
(1) 43.42.22.50.
- 1 chèque Micro News accepté pour
l'achat d'un joystick Gunshot 1,
vendu normalement 79 F, soit un prix
de 54 F.
- 1 chèque Micro News accepté pour
l'achat d'un boîtier
d'interconnexion pour Atari ST
(qui permet de brancher simultanément
un moniteur couleur et un moniteur
monochrome et de basculer automati-
quement de l'un à l'autre). Vendu normale-
ment 249 F, pour vous : 224 F.

AMIE

11 et 19 boulevard Voltaire.
75011 Paris. Tél. :
(1) 43.57.48.20.
69, cours Lieuteaud. 13006 Mar-
seille. Tél. : (16) 91.42.50.42.
Promotions spéciales sur le moniteur
monochrome Zenith vendu 800 F
en échange de quatre chèques Micro News
(prix habituel : 1100 F) et sur la base
de données Superbase pour Commo-
dore 128, vendue 200 F contre deux
chèques Micro News (prix habituel :
490 F).

JBG ELECTRONICS

163, avenue du Maine. 75014
Paris. Tél. : (1) 45.41.44.54./
41.63.
- 1 chèque Micro News accepté sur tout
achat de logiciels atteignant une valeur
de 500 F, soit une remise de 5% qui
s'ajoute à la remise de 5% consentie sur
tout le magasin pendant les fêtes.

JSI

89-89 bis, rue de Charenton.
75012 Paris. Tél. :
(1) 43.42.18.54.
- 1 chèque Micro News accepté pour
l'achat d'un pack de 5 jeux Amiga
(Power Play, Brataccas, Hacker 2, Deep
Space, Little Computer People), soit
140 F au lieu de 165 F.
- 1 chèque Micro News accepté pour
l'achat d'une boîte de rangement de
40 disquettes 3"1/2 avec serrure,
soit 74 F au lieu de 99 F.
- 1 chèque Micro News accepté pour
l'achat d'un magnétophone spécial
micro Philips VY 0030, soit
250 F au lieu de 275 F.



les meilleurs logiciels sont à Conforama



COMPILATION
• Wonder boy
• Sentinel
• Gee Bee Air Rally
• Enlightenment druid II

pour AMSTRAD CPC
COMMODORE 64
SPECTRUM en cassettes
pour AMSTRAD CPC
en disquettes

99F 149F



COMPILATION
"MALETTE" THOMSON
Mission en Rafale • Wizball •
Enduro Racer • Crazy Cars • Slap Fight •

en cassettes en disquettes
225F 275F



CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

DISPONIBLES
DANS TOUS
LES MAGASINS

PRIX VALABLES
JUSQU'AU
31 DÉC. 1988

PURPLE SATURN DAY

"CE JOUR-LA, ILS VIENNENT POUR TE VAINCRE, AMI !"
 QUATRE ÉPREUVES, QUATRE ARCADES 3D EN VISION SUBJECTIVE



Le RING PURSUIT : c'est une fantastique course en 3D dans l'anneau de Saturne : EPOUSTOUFLANT...



Le BRAIN BOWLER : boule d'énergie qui rebondit sur le mur cerveau : SIDERANT...



Le concours de TIME-JUMP : un fabuleux saut en longueur dans le temps : FASCINANT...



De curieux adversaires, pas foutus comme nous, ami...



La partie de TRONIC-SLIDER : chasse à l'énergie sur un terrain de jeu orbital...



En voiture tronique qui tourne à quatre-vingt dix degrés : VERTIGINEUX...



Et surtout n'oublie pas, ami : EXXOS SET BON POUR TOI

ATARI ST - AMIGA 500/1000/2000
 PC ET COMPATIBLES
 AMSTRAD CPC - COMMODORE 64

ERE INFORMATIQUE
 Tél. : (1) 45.21.01.49 +
 Fax : (1) 45.21.02.50

Télex : EREINFO 261041 F
 1, bd Hippolyte Marqués
 94200 Ivry-sur-Seine



COURRIER DES LECTEURS

CREATEUR

Ayant récemment acquis un Atari ST, je souhaite m'en servir pour développer des jeux. Faut-il pour cela que j'apprenne à programmer, ou puis-je utiliser un logiciel tel que Shool'em up Construction Kit ? De plus, j'aimerais savoir quel est le meilleur logiciel de musique et le meilleur logiciel de dessin (Spectrum 512 ou GFA Artist). Enfin, pour quoi ne testez-vous pas les logiciels professionnels ?

(O.Jaquemont, Garzac)

Tout dépend dans quelle optique tu te places quand tu parles de développer des jeux. En effet, si tu souhaites simplement épater ta petite cousine et tes copains, pas de lézard : un Construction Kit devrait faire l'affaire. En revanche, si tu souhaites faire de la programmation ton métier, mets-toi le plus tôt possible à l'assembleur et/ou au C. Même restriction en ce qui concerne le meilleur logiciel de dessin. En effet, si ceux que tu proposes sont tous deux très performants (bien que GFA Artist soit plus orienté vers l'animation), il faut savoir, primo, que la majorité des graphismes sur ST, lorsqu'ils ne sont pas digitalisés, sont fait avec Dega, et les animations avec Cyber Studio, secondo qu'il est relativement rare qu'un programmeur soit aussi graphiste, à fortiori musi-

rien. D'ailleurs, la plupart des musiciens travaillant pour des éditeurs utilisent des programmes et routines qu'ils ont développés eux-mêmes. Enfin, pour répondre à ta question portant sur les progiciels, c'est non ! Non parce que la majorité des journalistes de Micro News a déjà donné, et que nous préférons tout compte fait nous éclater sur un jeu que sur un tableur ou une SGBD (Système de Gestion de Base de Données), non, enfin, parce que le lectorat n'est pas le même et que ce serait forcément en mécontentant une moitié. Alors, heu- reux ?

LA REPONSE DU SIECLE

On s'en doutait un peu, lorsqu'on vous a demandé de nous écrire pour nous dire si vous preniez partie pour prof ST ou doc Amiga, on se doutait un peu qu'on risquait de passer du temps à ouvrir le courrier. On n'a pas été déçus (et encore, il y avait la grève des postes). Alors, quelle enseignement tirer de votre prose, après analyse ? Eh bien, on s'aperçoit que les possesseurs de ST écrivent moins que les possesseurs d'Amiga (ils écrivent tout de même). Prof ST me fait remarquer que c'est d'autant plus étonnant qu'il existe de bien meilleurs traitements de textes sur ST que Amiga. En fait, c'est assez amusant de voir que l'un de nos lecteurs a prévu le coup, puisqu'il nous dit : "j'espère que les seules gens raisonnables, c'est-à-dire ceux possédant des ST, écrivent en masse, mais ça m'étonnerait. Il n'y a que des gens n'ayant pas assez de bons jeux



(Amiga) qui puissent perdre leur temps à écrire". Je reste confondu par autant de clairvoyance, bien que mon impartialité d'arbitre m'oblige à ajouter que ce n'est plus le cas. Remarquez, les arguments les plus tordus m'ont été donnés en faveur de telle ou telle machine (l'Amiga est mieux que le ST parce qu'il possède 96 touches au lieu de 84). Mais il faut bien l'avouer, la palme de la mauvaise foi revient à cet Amigaphile nous déclarant tout bonnement que le ST est à peine mieux que le CPC. Quoique. L'autre camp a fait assez fort lui aussi puisque le pauvre Amiga se voit qualifier de docteur ZX 81. Tsss, de quoi faire avaler son parapluie à Sinclair (not lord Brett but Sire Clive, of course). Alors, qui gagne, doc ou prof ? Euh... je préfère ne pas me prononcer, les deux intéressés étant en train de lire par dessus mon épaule, mais je puis tout de même affirmer qu'en matière d'injures ou de slogans vengeurs, le match est déclaré nul !

P.S. Continuez à injurier doc et prof, ils adorent ça.

PIP SHOW.COM

Salut à vous. Je voudrais savoir où trouver des logiciels tournant sous CP/M pour ma bécane adorée : le Commodore 128. De plus, existe-il des logiciels 128 autres que Rocky Horror Show, Jane, Top 128 et Micro Illustrator ?

(F. Olivry. Arcey)

Ah... le CP/M. Les Amstradistes se souviennent avec nostalgie de Pocket Wordstar, Turbo Pascal ou de l'inénarrable Multiplan. Hélas, ils ne se souviennent pas de grand-chose de plus, et je crains fort qu'il en soit de même dans l'environnement C 128 où les logiciels ne se bousculent pas. Côté CP/M, une lueur d'espoir subsiste tout de même du côté de l'association OUF I (Ordinateur Utilisateur France). Très peu de jeux, mais des tonnes de Sharewares et Freewares pour PC et CP/M. Je vous donne leur téléphone à condition que vous ne leur cassiez pas trop les pieds, ces gens-là étant tous bénévoles et très occupés. OUF : 43 44 82 65.



MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

AMSTRAD

LES GEANTS DE L'ARCADE 2

+STREETFIGHTER+BIONIC COMMANDO 149/199F
+SIDE ARMS+GUNSMOKE
+DESOLATOR+SHACKLED
COMMAND PERFORMANCE

149/199F
+MERCENARY+HARDBALL+TRANTOR
+LEVIATHAN+BOBSLEIGH
+SHACKLED+ARGUAMENON MAN
+CHOLO+XENO+TENTH FRAME
SPACE ACE 129/149F

+CYBERNOID+NORTHSTAR
+ZYNAPS+TRANTOR+EXOLON+XEVIOUS
+VENOM STRIKES BACK
TEN MEGA GAMES 3 129/149F
+LEADERBOARD+10TH FRAME
+LAST MISSION+RANARAMA
+FIGHTER PILOT+ROCCO
+FIRELORD+IMPOSSIBALL
+CITY SLICKER+DRAGON TALK
HISTORY IN THE MAKING 199/249F

+LEADERBOARD+EXPRESS
RAIDER+IMPOSSIBLE MISSION
+SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH
HEAD+INFILTRATOR+SPY HUNTER
+KUNG FU MASTER+ROAD RUNNER
+BRUCE LEE+GOONIES+ RAID
+WORLD GAMES+BEACH HEAD
LES BEST DE US GOLD 149/199F

+OUT RUN+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720°
+ROLLING THUNDER
12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR+MASK
+BLOOD BROTHERS+NEBULUS
+HERCULES+NORTHSTAR+EXOLON
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+VENOM STRIKES BACK
+MARAUDER+RANARAMA
OCEAN DYNAMITE 149/199F

+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL
+SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR
GAME SET AND MATCH 2 149/199F
+MATCH DAY 2+BASKET MASTER
+SUPER HANG ON+CHAMPION CHIP
SPRINT+TRACK AND FIELD
CRICKET+SNOOKER+GOLF
FORCES MAGIQUES 149/199F

+LA PANTHERE ROSE+WESTERN
GAMES+CLEVER AND SMART
+VAMPIRE EMPIRE
LES AS DU CIEL 149/199F
+ADV TACTICAL FIGHT+ ACE
+ SPITFIRE 40+TOMAHAWK
+AIR TRAFFIC CONTROL
+STRIKE FORCE HARRIER
FIST AND THROTTLES 95/139F

+ENDURO RACER+BUGGY BOY
+KARI WARRIOR+DRAGON'S LAIR
+THUNDERCATS
FRANK BRUNO BIG BOX 129/179F
+FRANK BRUNO BOXING+COMAN.
+GHOST'N GOBBLINS+AIRWOLF
+BOMB JACK+SABOTEUR
LES DEFIS DE TAITO 139/199F

+TARGET RENEGADE+ARKANOIDI
+ARKANOID2+BUBBLE BOBBLE
+FLYING SHARK+SLAPFIGHT
GOLD SILVER BRONZE 149/199F
23 EPREUVES SPORTIVES
LES FUTURISTES 149/199F
+BOB MORANE SCIENCE FICTION
+SAPHIR+MINES AUX DIAMANTS
+ANTHROPIE

+ANTIRIAD +COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942
ALBUM UBISOFT 165/195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL

+ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMB JACK2
ALBUM EPYX 99/189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSSIBLE MIS-
SION
OCEAN ALL STAR HIT N°2 99/145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS 99/145F
+ARKANOID+GAME OVER+MAG
MAX+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 99/145F

+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DECATHLON
OCEAN ALL STAR HITS 95/145F
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
HIT PACK 2 95/145F
+SCOOPY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942
ALBUM UBISOFT 165/195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL

SIMULATION PACK 145/195F

+GRAND PRIX 500+QUAD
+SUPERSKI
LEADERBOARD «PAR 3» 145/169F
+LEADER BOARD+LEADERBOARD
TOURNAMENT+WC LEADERBOARD
KARATE ACE 115/175F

+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE
+UCHI MATA+THE WAY OF TIGER
+AVENGER+SAMOURAI TRILOGY
+THE WAY OF THE EXPLODING FIST
ELITE 6 PACK N°3 95/145F
+DRAGONS LAIR 1+2+PAPERBOY
+ENDURORACER+GHOST'NGOBLIN
+TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 115/185F

+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE 115/195F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEP. DUNG.
AMSTRAD GOLD HITS N°3 115/195F

+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WC LEADERBOARD+BRAVE STAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 115/165F
+MASK 1+MASK2+DEATH WISH3
+BASILE DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
COLLECTION KONAMI 115F/185F

+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECTION 99/159F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGMA7
+CRIT MASS+AIRWOLF+THANATOS
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMB JACK2+TURBO ESPRIT
LES TRESORS DE US GOLD 99/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR +METROCROSS
+ACE OF ACES

BEST OF ELITE 2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMB JACK2
ALBUM EPYX 99/189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSSIBLE MIS-
SION
OCEAN ALL STAR HIT N°2 99/145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS 99/145F
+ARKANOID+GAME OVER+MAG
MAX+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 99/145F

+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DECATHLON
OCEAN ALL STAR HITS 95/145F
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
HIT PACK 2 95/145F
+SCOOPY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942
ALBUM UBISOFT 165/195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL

+TIGER TIGER
TIGER ROAD 99/149F
TIGER TIGER 95/145F
TIMES OF LORE 95/145F
TINTIN SUR LA LUNE 145/195F
TITAN 129/169F
TOTAL ECLIPSE 95/145F
TRIVIAL PURSUIT 99/149F
NOUVELLE GENERAT. 190/230F
TRUCK 89/139F
TYPHOON 89/139F
VICTORY ROAD ND/195F
VOYAGE CENTRE TER. 95/139F
WANDERER 99/149F
WEC LE MANS 89/139F
WHIRLIGIG

4X4 OFF ROAD RACING 99/149F
A 320 145/195F
ACTION SERVICE 139/189F
AFTER BURNER 99/149F
AIRBORNE RANGER 185/225F
ALIEN SYNDROME 95/139F
ARCADE WIZARD 99/149F
BARBARIAN 2 89/139F
BATMAN 99/149F
BLACKLAMP 89/139F
BOMBUZAL 99/149F
BUTCHER HILL 99/149F
CARRIER COMMAND 145/195F
CORPORATION 95/145F
CRAZY CARS 2 129/169F
CHICAGO 30" S 99/149F
DARK FUSION 99/149F
DOUBLE DRAGON 99/149F
DRAGON NINJA 99/149F
DYNAMIC DUO 95/145F
EACHELON 89/139F
EMMANUELLE ND/195F
FERNANDEZ MUST DIE 95/139F
FISH ND/185F
FINAL COMMAND ND/175F
GALACTIC CONQUEROR 129/169F
GARY L. HOT SHOT 95/135F
G.I. HERO 89/139F
INDIAN MISSION ND/159F
IRON HAND 99/149F
IRON HORSE 99/149F
IRON HORSE 125/165F
IRON LORDE 95/139F
LIVE AND LET DIE 89/129F
MAD MIX 145/195F
MEURTRE AVENISE 95/139F
MOTOR MASSACRE 95/139F
NETHERWORLD 99/159F
NIMITZ 145/195F
NORTH AND SOUTH 99/149F
OPERATION WOLF 95/145F
PAC LAND 99/149F
PAC MANIA 125/165F
PUFFY'S SAGA 89/139F
RAMBO 3 99/149F
RETURN OF THE JEDI 99/149F
REX 95/139F
ROADWARS 99/149F
ROBOCOP 95/139F
ROY OF THE ROVERS 95/145F
R TYPE 95/149F
SAVAGE 99/149F
SDI 145/195F
SECRET DEFENSE 99/149F
SHOOT OUT 125/165F
SKATE BALL 95/145F
SKATE OR DIE 89/139F
SOLDIER OF LIGHT 95/145F
STAR TREK 99/149F
TECHNOCOP ND/195F
TERRIFIC LAND 95/139F
TERRORPODS 95/145F
THE ARCHON COLL. 99/149F
THE DEEP 95/139F
THE ELIMINATOR 99/149F
THUNDERBLADE 99/149F
TIGER ROAD 95/145F
TIGER TIGER 95/145F
TIMES OF LORE 145/195F
TINTIN SUR LA LUNE 129/169F
TITAN 95/145F
TRIVIAL PURSUIT 99/149F
NOUVELLE GENERAT. 190/230F
TRUCK 89/139F
TYPHOON 89/139F
VICTORY ROAD ND/195F
VOYAGE CENTRE TER. 95/139F
WANDERER 99/149F
WEC LE MANS 89/139F
WHIRLIGIG

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA III NON STOP EN DÉCEMBRE MICROMANIA SÉRA OUVERT 7 JOURS SUR 7 DE 8 H A 20 H

3615 MICROMANIA FRAIS DE PORT GRATUITS.

NOUVEAUTES

4X4 OFF ROAD RACING 99/149F
A 320 145/195F
ACTION SERVICE 139/189F
AFTER BURNER 99/149F
AIRBORNE RANGER 185/225F
ALIEN SYNDROME 95/139F
ARCADE WIZARD 99/149F
BARBARIAN 2 89/139F
BATMAN 99/149F
BLACKLAMP 89/139F
BOMBUZAL 99/149F
BUTCHER HILL 99/149F
CARRIER COMMAND 145/195F
CORPORATION 95/145F
CRAZY CARS 2 129/169F
CHICAGO 30" S 99/149F
DARK FUSION 99/149F
DOUBLE DRAGON 99/149F
DRAGON NINJA 99/149F
DYNAMIC DUO 95/145F
EACHELON 89/139F
EMMANUELLE ND/195F
FERNANDEZ MUST DIE 95/139F
FISH ND/185F
FINAL COMMAND ND/175F
GALACTIC CONQUEROR 129/169F
GARY L. HOT SHOT 95/135F
G.I. HERO 89/139F
INDIAN MISSION ND/159F
IRON HAND 99/149F
IRON HORSE 99/149F
IRON HORSE 125/165F
IRON LORDE 95/139F
LIVE AND LET DIE 89/129F
MAD MIX 145/195F
MEURTRE AVENISE 95/139F
MOTOR MASSACRE 95/139F
NETHERWORLD 99/159F
NIMITZ 145/195F
NORTH AND SOUTH 99/149F
OPERATION WOLF 95/145F
PAC LAND 99/149F
PAC MANIA 125/165F
PUFFY'S SAGA 89/139F
RAMBO 3 99/149F
RETURN OF THE JEDI 99/149F
REX 95/139F
ROADWARS 99/149F
ROBOCOP 95/139F
ROY OF THE ROVERS 95/145F
R TYPE 95/149F
SAVAGE 99/149F
SDI 145/195F
SECRET DEFENSE 99/149F
SHOOT OUT 125/165F
SKATE BALL 95/145F
SKATE OR DIE 89/139F
SOLDIER OF LIGHT 95/145F
STAR TREK 99/149F
TECHNOCOP ND/195F
TERRIFIC LAND 95/139F
TERRORPODS 95/145F
THE ARCHON COLL. 99/149F
THE DEEP 95/139F
THE ELIMINATOR 99/149F
THUNDERBLADE 99/149F
TIGER ROAD 95/145F
TIGER TIGER 95/145F
TIMES OF LORE 145/195F
TINTIN SUR LA LUNE 129/169F
TITAN 95/145F
TRIVIAL PURSUIT 99/149F
NOUVELLE GENERAT. 190/230F
TRUCK 89/139F
TYPHOON 89/139F
VICTORY ROAD ND/195F
VOYAGE CENTRE TER. 95/139F
WANDERER 99/149F
WEC LE MANS 89/139F
WHIRLIGIG

HIT PARADE

ACTION SERVICE	139/189F
944 TURBO CUP	195/245F
1943	95/145F
ADV. DUNG. AND DRAG.	95/139F
ARTURA	95/135F
BARBARIAN(PSYNOSIS)	95/139F
CYBERNOID 2	95/135F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHAL.	95/139F
FOOTBALL MANAGER 2	95/139F
GAME OVER 2	99/149F
GIGN OPER. JUPITER	145/195F
GUERRILLA WAR	89/139F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
MONTE CRISTO	ND/195F
NIGHT RAIDER	95/145F
PETER PAN	ND/160F
RASTAN	89/145F
ROAD BLASTERS	89/139F
THE GAMES WINTER	95/145F
THE LAST NINJA 2	125/145F
THE VINDICATOR	89/139F
20000 LIEUES SS MERS	ND/169F
ALTERN WORLD GAMES	95/145F
BAD CAT	95/145F
BARD'S TALE	145/195F
BEYOND THE ICE PAL.	95/145F
F15 STRIKE EAGLE	99/149F
FIRE AND FORGET	129/169F
FREEDOM	ND/195F
GUNSHIP	195/245F
HURLEMENTS	135F/175F
JINKS	95/145F
LA GUERRE DES ETOILES	99/149F
L'ARCHE CAPT BLOOD	169/199F
L'EMPIRE CONTRE ATT.	99/149F
LES PRIVES	ND/195F
MARAUDER	89/139F
OFF SHORE WARRIOR	129/169F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
STREET SPORTS BASKET.	95/145F
THE DARK SIDE	95/139F
THE TRAIN	115/185F
TRIVIAL PURSUIT	175/229F

DEMENT GENIAL ! SUPER PROMO !

MANETTES ET CABLES

MANETTE US GOLD	109F
MANETTE SPEED KING	109F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH I	129F
CHEETAH 125+	85F
CORDON POUR BRANCHEMENT DE DEUX MANETTES	49F
CABLE MAGNETO AMST.	49F
CABLE EXTENSION JOYSTI.	49F

HOUSSE DE PROTECTION

HOUSSE CPC 464 COUL.	89F
HOUSSE CPC 464 MONO	89F
HOUSSE CPC 6128 COUL	89F
HOUSSE CPC 6128 MONO	89F

DISQUETTES VIERGES

4 CASSETTES VIERGES	29F
4 DISQUETTES VIERGES	99F
10 DISQUETTES VIERGES	195F

DEMENT !!! 95 F SEULEMENT OU GRATUIT !!!

(pour toute commande d'au moins 400 F).
Porte clef exécuteur MICROMANIA reproduit fidèlement, la mitrailleuse, le pistolet lazer, le lancement de grenade et d'autres effets spéciaux... !!!



Bon de commande sur la page suivante du catalogue MICROMANIA...



MICROMANIA FÊTE NOËL EN DÉCEMBRE DES CADEAUX DÉMENTS DANS TOUS LES PAQUETS

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

3615 MICROMANIA
FRAIS DE PORT GRATUITS

ATARI ST

- TRIAD 295F
- +BARBARIAN +FROSBYTE (PSYNO)+STARGLIDER
- +DEFENDER OF THE CROWN
- MEGA PACK 245F
- +WINTER OLYMPIAD 88
- +MOUSETRAP+PLUTOS+SUICIDE MISSION+SECONDS OUT
- ACTION ST 195F
- +LES MAITRES DE L'UNIVERS
- +DEFLEKTOR+NORTHSTAR
- +3D GALAX+TRAILBLAZER
- FORCES MAGIQUES 249F
- +LA PANTHERE ROSE
- +WESTERN GAMES+CLEVER AND SMART+VAMPIRE EMPIRE
- OCEAN 5 STARS 245F
- +ENDURO RACER+CRAZY CARS
- +BARBARIAN+RAMP.+WIZZBALL
- COMPUTER HITS 275F
- +DEEPSPACE+BRATACCAS
- + HACKER2+LIT. COMP. PEOPLE
- ARCADE FORCE 295F
- +ROAD RUNNER+INDIAN JONES
- +GAUNTLET+METROCROSS
- LES GUERRIERS 245F
- +TNT+ALTAIR+PROHIBITION
- ALBUM EPYX ST 245F
- + WINTER GAMES+SUPER CYCLE+WRESTLING

NOUVEAUTES

- HIGH EPIDEMY 245F
- HOT BALL 225F
- HYPERDROME 185F
- IRON LORD 215F
- IRON TRACKERS 220F
- INTERNATION. KARATE + 185F
- JUNGLE BOOK 235F
- JUPITER PROBE 149F
- KING OF CHICAGO 249F
- L'ANNEAU DE ZENGARA 225F
- LA CHOSE DE GROTEMB. 225F
- LA QUETE DE L'OISEAU... 245F
- LIVE AND LET DIE 195F
- MAD MIX 145F
- MAD SHOW 220F
- MARS COPS 225F
- MAXI BOURSE 210F
- MAY DAY SQUAD 195F
- MEURTRE A VENISE 245F
- MINIGOLF 199F
- MOTOR MASSACRE 185F
- NORTH AND SOUTH 245F
- OPERATION WOLF 195F
- OUT RUN US SPECIAL ED. 199F
- PAC LAND 185F
- PAC MANIA 195F
- PAPER BOY 185F
- PEUR SUR AMYTTVILLE 225F
- PIRATES 225F
- PUFFY'S SAGA 215F
- PURPLE SATURN DAY 235F
- RAMBO 3 185F
- REALM AT THE TROLLS 195F
- RENEGADE 195F
- RETURN TO THE JEDI 195F
- ROADBLASTERS 185F
- ROBOCOP 199F
- ROCKET RANGER 275F
- ROY OF THE ROVERS 199F
- R TYPE 235F
- SKATE BALL 215F
- SHOOT'EM UP CONST. KIT 225F
- SOLDIER OF LIGHT 185F
- SPACE HARRIER 2 185F
- STARSHIP 145F
- SPEEDBALL 245F
- SQWICK 195F
- STAC 385F
- STARBALL 195F
- STARGOOSE 195F
- STORM LORD 185F
- STORMTROOPER 225F
- SUPERMAN 245F
- TERRIFIC LAND 195F
- TARGET RENEGADE 185F
- TECHNOCOP 199F
- THE DEEP 195F
- THE GAMES WINTER EDIT. 199F
- THE KRISTAL 285F
- THE LAST NINJA 2 185F
- THEXDER 245F
- THE PRESIDENT IS MISS. 245F
- THE SENTINEL 185F
- THE TEMPLE OF FLYING... 275F
- THE THREE STOOGES 295F
- THUNDERBLADE 199F
- TIGER ROAD 195F
- TINTIN SUR LA LUNE 245F
- TIMES OF LORE 225F
- TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENERATION 195F
- TT RACER 245F
- ULTIMATE GOLF 195F
- ULTIMA V 235F
- VENOM STRIKE'S BACK 145F
- VERMINATOR 225F
- VICTORY ROAD 185F
- WANDERER 185F
- WANTED 285F
- WEC LE MANS 199F
- WEIRD DREAMS 235F
- WAR GAME CONST SET 245F
- ZANY GOLF 235F
- ZERO GRAVITY 185F
- ZOOM 195F

NOUVEAUTES

- AAARGH 185F
- ADV. DUNG. AND DRAG. 225F
- AFTER BURNER 249F
- AIRBALL 195F
- ALTRNA WORLD GAME 175F
- ARTURA 185F
- A.T.F. 225F
- AQUAVENTURA 225F
- ASTAROTH 185F
- BALL 195F
- BARBARIAN 2 185F
- BATMAN 195F
- BLAZING BARRELS 195F
- BISMARCK 235F
- BOMBUZAL 195F
- BUTCHER HILL 199F
- CALIFORNIA GAMES 195F
- CHARLIE CHAPLIN 195F
- CHAOS STRIKES BACK 185F
- CIRCUS GAMES 235F
- COBRA 2 195F
- COLOSSUS CHESS 235F
- CYBERNOID 2 249F
- CRAZY CARS 2 249F
- DESOLATOR 185F
- DOUBLE DRAGON 195F
- DRAGON NINJA 199F
- DRILLER 185F
- DUEL 225F
- DYTER 07 199F
- EMMANUELLE 220F
- EXOLON 185F
- FEDER. OF FREE TRADERS 285F
- F 16 COMBAT PILOT 235F
- FALCON AT 235F
- FERNANDEZ MUST DIE 235F
- FINAL ASSAULT 195F
- FINAL COMMAND 215F
- FISH 245F
- FRIGHT NIGHT 195F
- FUSION 265F
- GALACTIC CONQUEROR 249F
- GAME OVER 2 195F
- GARRISON 2 185F
- GARY L. HOT SHOT 195F
- GARY L. SUPER SKILLS 185F
- GHOST AND GOBBLINS 195F
- GRAFFITI MAN 195F
- GUERRILLA WARS 185F
- HELL FIRE 195F
- HERCULE 185F

PC COMPATIBLES

- JET 375F
- JUNGLE BOOK 235F
- L'ANNEAU DE ZENGARA 215F
- LA CHOSE DE GROTEMB. 215F
- L.A. CRACKDOWN 185F
- LA QUETE DE L'OISEAU... 245F
- L'ARCHE CAPT. BLOOD 249F
- LAST MISSION 225F
- LEGEND OF THE SWORLD 185F
- LIVE AND LET DIE 225F
- MAD SHOW 245F
- MANHATTAN DEALER 225F
- MAXI BOURSE 225F
- MEURTRES EN SERIE 275F
- MEURTRE A VENISE 245F
- NEBULUS 195F
- NIGHT RAIDER 185F
- NORTH AND SOUTH 245F
- OFF SHORE WARRIOR 249F
- OPERATION WOLF 195F
- PETER PAN 195F
- PEUR SUR AMYTTVILLE 225F
- PLATOON 185F
- POOL OF RADIANCE 225F
- PROFESSION DETECTIVE 225F
- PUFFY'S SAGA 215F
- QUESTRON 2 265F
- RAMBO 3 185F
- RED STORM RISING 235F
- ROBOCOP 199F
- RACK THEM 235F
- ROCKET RANGER 245F
- ROGER RABBIT 235F
- SCENERY DISKS EUROPE 195F
- SCRABBLE 225F
- SERVE AND VOLLEY 235F
- SKATEBALL 215F
- SIDE ARMS 225F
- SINBAD 195F
- SPEED BALL 295F
- STAR TREK 245F
- STARGOOSE 245F
- STARRAY 245F
- STARWARS 195F
- STREET SPORT SOCCER 185F
- TECHNOCOP 195F
- TIGER ROAD 245F
- THE DEEP 199F
- THE LAST NINJA 2 185F
- THE PRESIDENT IS MISS... 225F
- THE TEMPLE OF FLYING... 275F
- THUNDERBLADE 249F
- TINTIN SUR LA LUNE 295F
- TT RACER 235F
- TRUCK 235F
- ULTIMA IV 225F
- ULTIMA V 225F
- ULTIMATE GOLF 195F
- U. M. S. 225F
- VICTORY ROAD 185F
- VULCAN 195F
- 20000 LIEUES SS MERS 199F
- WEC LE MANS 199F
- WHERE TIME STOOD STL. 195F
- ZANY GOLD 235F
- ZYNAPS 185F

PC compatibles

- EPYX ON PC 2 195F
- +WORLD GAMES+ROLLING THUNDER+JINKS+LEADERB.
- COMPIATION UBI 275F
- +ZOMBI+NECROMANCIEN +MASQUE PLUS
- PC HITS N°2 225F
- +GREEN BERET+GRYSOR +ARKANOID+WIZZBALL
- PC GOLD HITS 195F
- +BRUCE LEE+WC LEADERBOAR
- +ACE OF ACES+INFILTRATOR
- LA COLLECTION 185F
- +ARKANOID+WC LEADERBOAR
- +WORLD GAMES+SUPER TENNIS
- ALBUM EPYX 225F
- +WINTER GAMES+PITSTOP 2
- +SUMMER GAMES

- 4X4 OFF ROAD RACING 185F
- 944 TURBO CUP 245F
- A 320 195F
- ADV. DUNG. AND DRAG. 225F
- ACTION SERVICE 195F
- AIRBORNE RANGER 235F
- ALBEDO 215F
- APOLLO 18 185F
- ARKANOID 2 185F
- AUTO DUEL 225F
- BAD CAT 235F
- BARBARIAN 185F
- BATMAN 195F
- BATTLECHESS 245F
- BIONIC COMMANDO 185F
- CALIFORNIA GAMES 195F
- CARRIER COMMAND 225F
- CIRCUS GAMES 235F
- COMBAT SCHOOL 185F
- CRAZY CARS 2 249F
- CRUCIAL TEST 220F
- DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALLENGE 195F
- DARK SIDE 185F
- DEFENDER OF THE CROW. 245F
- DESERT RATS 215F
- BOUBLE DRAGON 195F
- ECHELON 185F
- EMMANUELLE 220F
- EMPIRE 195F
- FEDERATION OF FREE T... 285F
- FIRE POWER 235F
- F15 STRIKE EAGLE 185F
- F16 COMBAT PILOT 235F
- F19 STEALTH FIGHTER 245F
- FER ET FLAMME 225F
- FINAL ASSAULT 195F
- FINAL COMMAND 215F
- FIRE AND FORGET 249F
- FLIGHT SIMULATOR 2 450F
- FLIGHT SIMULATOR 3 475F
- FOOTBALL MANAGER 2 195F
- GABRIELLE 225F
- GALACTIC CONQUEROR 249F
- GAME OVER 2 195F
- GARY L. HOT SHOT 185F
- GAUNTLET 185F
- G.I.G.N. OPERAT. JUPITER 285F
- GRAND PRIX CIRCUIT 235F
- HIGH EPIDEMY 239F
- HOT SHOT 185F
- HURLEMENTS 215F
- IMPOSSIBLE MISSION II 225F
- INDY 500 149F
- INTERNATIO. KARATE + 245F
- IRON LORD 255F
- KARATE KID 2 245F
- JACKAL. 185F

SUPER PROMOTION!

- Manette US GOLD 109F
- Manette Speed King 109F
- Amstrad
- 4 Disq. vierges CPC 99F
- ST Amiga
- 10 Disquettes 3,5 DF,DD 119F
- 10 Disquettes 5 1/4DF,DD 99F
- Manette KONIX PC. 195F
- Manette KONIX+Carte 295F

SPECTRUM

- GAME SET AND MATCH 2 149F
- HISTORY IN THE MAKING 249F
- OCEAN DYNAMITE 149F
- LES BEST DE US GOLD 149F
- TAITO COIN OP COLLEC. 129F
- KARATE ACE 115F
- GOLD SILVER BRONZE 145F
- ELITE 6 PACK N°3 95F
- ARCADE ACTION 119F
- LES GREMLINS 119F
- LA COLLECTION KONAMI 119F
- TOP TEN COLLECTION 99F
- GEANTS D'ARCADE 119F
- LES TRESORS USG 115F
- BEST OF ELITE 2 95F
- GAME SET AND MATCH 129F
- THEY SOLD A MILLION 3 95F
- AUTRES PRODUITS SPECTRUM SUR LE CATALOGUE MICROMANIA.

DEMENT !!! Kit de téléchargement 99 F

avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur 3615 AMCHARGE.



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

AMIGA

- TRIAD 295F
- +BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER
- +DEFENDER OF THE CROWN
- MEGA PACK 245F
- +WINTER OLYMPIAD 88
- +PLUTOS+SUICIDE MISSION
- +SECONDS OUT+FROST BYTE
- AMIGA GOLD HITS 249F
- +BIONIC COMMANDO+ROLLING THUNDER+JINKS+LEADERBOARD
- FORCES MAGIQUES 249F
- +LA PANTHERE RISE+WESTERN GAMES+CLEVER AND SMART
- + VAMPIRE EMPIRE
- 1943 225F
- 4X4 OFF ROAD RACING 225F
- 944 TURBO CUP 245F
- ACTION SERVICE 285F
- ALIEN SYNDROME 185F
- ADV. DUNG. DRAG. 225F
- AFTERBURNER 249F
- AIRBALL 195F
- ALBEDO 195F
- AQUAVENTURA 235F
- ASTAROTH 195F
- AUTO DUEL 235F
- BAAL 185F
- BARD'S TALE 2 249F
- BARD'S TALE 3 249F
- BATMAN 245F
- BATTLE CHESS 245F
- BIRDIE 245F
- BLAZING BARRELS 195F
- BUGGY BOY 249F
- CALIFORNIA GAMES 225F
- CAPONE 295F
- CARRIER COMMAND 245F
- CIRCUS GAMES 235F
- COMBAT SCHOOL 195F
- TRUCK 235F
- CRAZY CARS 2 249F
- CYBERNOID 225F
- CYBERNOID 2 235F
- DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL. 225F
- DOUBLE DRAGON 195F
- DRAGON NINJA 249F
- DRILLER 225F
- DUNGEON MASTER 245F
- ELITE 225F
- EMMANUELLE 220F
- EXPLORA 375F
- FEDERATION OF FREE. 275F
- FERRARI FOMULA ON. 269F
- FINAL ASSAULT 195F
- FINAL COMMAND 195F
- FIRE AND FORGET 249F
- GALACTIC CONQUER. 249F
- GOLD RUNNER 2 225F
- GEE BEE AIR RALLY 195F
- GHOST AND GOBBLINS 245F
- GREEN BERET 225F
- GRYSOR 225F
- GUERRILLA WARS 225F

AMIGA

- IKARY WARRIOR 225F
- IMPOSSIBLE MIS. 2 225F
- INTERCEPTOR 249F
- IRON LORD 295F
- IRON TRACKERS 220F
- JACKAL 225F
- JEANNE D'ARC 285F
- JUNGLE BOOK 235F
- KARATE KID 2 245F
- L'ARCHE CAP. BLOOD 345F
- LIVE AND LET DIE 225F
- MAD SHOW 220F
- MANOIR DE MORTEV. 245F
- MAUPTIN ISLAND 235F
- MEURTRE A VENISE 285F
- MINIGOLF 199F
- MOTOR MASSACRE 185F
- NETHERWORLD 225F
- NEBULUS 195F
- NORTH AND SOUTH 285F
- OPERATION WOLF 245F
- OUT RUN 225F
- OVERLANDER 245F
- PAC LAND 185F
- PAC MANIA 195F
- PLATOON 225F
- POWERDROME 245F
- POWER PLAY 185F
- PUFFY'S SAGA 195F
- PURPLE SATURN DAY 235F
- QUESTRON 2 245F
- RAMBO 3 225F
- REALM OF THE TROLLS 245F
- RETURN OF THE JEDI 195F
- ROAD BLASTERS 225F
- ROBOCOP 249F
- ROCKET RANGER 309F
- ROGER RABBIT 235F
- SCRABBLE 245F
- SENTINEL 225F
- SHOOT "EM UP CONT. 225F
- SIDE ARMS 225F
- SKATE BALL 195F
- SKRULL 225F
- SKYCHASE 185F
- SPACE HARRIER 225F
- SPACE HARRIER 2 235F
- SPEED BALL 235F
- STARBALL 249F
- STARGLIDER 2 225F
- STARGOOSE 195F
- STARRAY 245F
- STREET FIGHTER 195F
- STREETSPORTS BASK 195F
- SUPERMAN 245F
- SUPERSKI 220F
- TECHNOCOP 195F
- THE DEEP 199F
- THE ELIMINATOR 225F
- THE GAMES WINTER 195F
- THE KRISTAL 285F
- THE LAST NINJA 2 195F
- THUNDERBLADE 249F
- TINTIN SUR LA LUNE 285F
- TIGER ROAD 245F

BENEFICIEZ A PARIS-DES PRIX MICROMANIA

PRINTEMPS HAUSSMANN
64 bd Haussmann
"Espace Loisir Sous-sol"
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin

LA REGLE DE CALCUL

65/67 bd Saint Germain
75005 Paris
Métro Saint Michel ou Maubert

AMIGA

- TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENERATION 195F
- ULTIMA V 235F
- ULTIMATE GOLF 195F
- UMS 245F
- VERMINATOR 225F
- VICTORY ROAD 225F
- VIRUS 195F
- WANDERER 225F
- WEC LE MANS 249F
- WEIRD DREAMS 235F
- WHIRLIGIG 185F
- XENON 185F
- ZOOM 195F
- ZYNAPS 225F

THOMSON C/D

- LES PRIVES 145/195F
- +L'HERITAGE+LA FORMULE
- +L'AFFAIRE VERA CRUZ 245F
- +L'AFFAIRE SYDNEY
- LES ATHLETES 2 145/195F
- +DIEUX DE LA MER+BIVOUAC
- +DIEUX DE LA GLISSE
- SIMULATION PACK 145/195F
- +GRAND PRIX 500-QUAD
- +SUPERSKI
- LES CLASSIQUES N4 170/210F
- +TIBER+KRYSTAL ZONE
- +GRIBOUY
- LES FUTURISTES 149/199F
- BOB SCIENCE FICTION+SAPHIR
- +MINES AUX DIAM.+ANTHROPIE
- LES ATHLETES 145/185F
- +KARATE+FOOTBALL+RUNWAY2
- +DIEUX DU STADE 1+2
- ALBUM LORICIEL 145/195F
- MALETTE JEUX FIL. 245/245F
- THOMSON HITS 175/225F
- LORICIEL HIT 2 155/185F
- 944 TURBO CUP 199/249F
- ACTION SERVICE 145/195F
- ARKANOID 145F
- CRAZY CARS 145/195F
- CRUCIAL TEST ND/195F
- F 15 STRIKE EAGLE 145/195F
- GIGN OPER. JUPITER 149/199F
- L'ARCHE CAPT BLOOD 145/195F
- MONTE CRISTO ND/195F
- RENEGADE 145/195F
- ROAD KILLER 145F
- SILENT SERVICE 145/195F
- TINTIN SUR LA LUNE 145/195F
- TOP GUN 145F
- 20000 LIEUES SS MERS 185F
- ZOMBI 125/185F

COMMODORE 64

- COMMAND PERFORM. 149/199F
- GAME SET MATCH 2 139/189F
- HISTORY IN MAKING 199/249F
- BEST DE US GOLD 149/179F
- OCEAN IN CROWD (DYNAMITE) 139/189F
- GAME SET MATCH 2 139/189F
- TAITO COIN OP COL. 125/165F
- GOLD SILVER BRONZE 149/199F
- LEADERB. PAR 4 145/175F
- KARATE ACES 119/179F
- ALBUM EPYX N°2 115/175F
- ALBUM EPYX 99/145F
- ARCADE ACTION 119/189F
- BEST OF ELITE N°2 95/145F
- COLL KONAMI 119F/189F
- ELITE 6 PACK N°3 99/145F
- GAME SET MATCH 129F/179F
- GEANTS D'ARCADE 119/195F
- HIT PACK 2 99/145F
- LES GREMLINS 119/169F
- LES TRESORS USG 115/195F
- TOP TEN COLLECTION 99/145F

NOUVEAUTES

- 944 TURBO CUP 195/245F
- ACTION SERVICE 145/195F
- ADV. DUNG. AND DRAG. 95/139F
- AFTER BURNER 99/149F
- BATMAN 99/149F
- BUTCHER HILL 99/149F
- CARRIER COMMAND 145/195F
- DARK CASTLE 95/125F
- DARK FUSION 99/149F
- DOUBLE DRAGON 99/149F
- DRAGON NINJA 99/149F
- REALM OF TROLLS 95/139F
- ECHELON 95/145F
- GAME OVER 2 95/135F
- GARY L. HOT SHOT 95/125F
- GUERRILLA WAR 89/125F
- IRON LORD 155/195F
- LA CRACK DOWN 99/149F
- LIVE AND LET DIE 95/139F
- MINIGOLF 99/149F
- MOTOR MASSACRE 95/139F
- NIGEL MANSELL'S OPERATION WOLF 99/159F
- PAC MANIA 95/145F
- RAMBO 3 89/139F
- RETURN OF THE JEDI 95/125F
- REX 99/149F
- ROBOCOP 95/135F
- ROCKET RANGER 109/169F
- SAVAGE 99/135F
- SDI 99/149F
- STREET SPORT SOCCER 95/139F
- SUPERSKI 140/180F
- TECHNOCOP 99/149F
- TERRORPODS 95/145F
- THE BARD'S TALE 3 ND/165F
- THE DEEP 99/149F
- THE ELIMINATOR 95/139F
- THE GAMES WINTER 99/149F
- THE LAST NINJA 2 125/145F
- TIGER ROAD 99/149F
- THUNDERBLADE 99/149F
- TOTAL ECLIPSE 89/129F
- ULTIMATE GOLF 95/139F
- VICTORY ROAD 89/125F
- WANDERER 95/115F
- WEC LE MANS 99/149F

HIT PARADE	
1943	95/145F
4 X 4 OFF ROAD RAC.	95/145F
ARTURA	95/145F
BARBARIAN(PSYNO)	95/145F
BARBARIAN 2	95/125F
CHUCK YEAGER'S	99/189F
CYBERNOID 2	95/145F
DALEY THOMPSON'S	
OLYMPIQUE CHAL.	95/145F
L'ARCHE CAPT BLOOD	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
NETHERWORLD	95/125F
NIGHT RAIDER	95/145F
PIRATES	145/195F
RED SORM RISING	139/185F
ROY OF THE ROVERS	95/145F
THE DARK SIDE	95/145F
THE GAMES WINTER	95/145F
THE PRESIDENT IS MISS	95/125F
THE VINDICATOR	99/149F
TYPHOON	89/125F

SEGA

MANETTE SPECIALE (SPEED KING) 145F	
LUNETTES 3D	290F
AFTER BURNER	295F
ACTION FIGHTER	255F
ALEX KID/MIRACLE WOR.	255F
ALIEN SYNDROME	255F
ASTRO WARRIOR	255F
BLACK BELT	259F
BLADE EAGLE	255F
CHOPFLIFTER	255F
COMBAT RESCUE	255F
DOUBLE DRAGON	295F
ENDURO RACER	255F
FANTASY STAR	295F
FANTASY ZONE	255F
FANTASY ZONE 2	299F
GOLDEVIOUS	295F

IMAGES DE SYNTHÈSE

Images calculées par ordinateur, infographie, images de synthèse, vidéo-matique, imagerie électronique, autant de termes pour nommer un art né des calculateurs et permettant de repousser infiniment loin les possibilités de la création graphique. Le phénomène prend une ampleur considérable et possède désormais ses salons (Imagina, Pixim...). Ces différentes techniques entrent dans la vie quotidienne par le biais de spots, de génériques ou même de courts métrages mettant en scène ce que l'homme n'aurait jamais pu interpréter ou même oser domestiquer.



▲ "Curling up by the Fire".
Apple Computer
Incorporation.
Gavin Miller,
Steve Williams, Gary
Mundell, Andrew
Pearce, Patricia
Anderson, Bob Leblanc.

60 ce fut Ivan Sutherland qui devint réellement le pionnier du graphisme sur ordinateur au service de la conception. Il créa un programme graphique nommé Sketchpad tournant sur un TX-2 d'une capacité de 280 ko et qui permettait, à l'aide d'un stylo optique et d'une boîte remplie de boutons poussoirs, de dessiner sur un tube cathodique des formes simples.

Puis suivirent des machines comme le DAC-1, qui permettait l'acquisition d'un dessin traditionnel à l'aide d'une caméra. IBM, voyant l'intérêt porté au graphisme sur ordinateur, commercialisa vers la fin des années 60 l'IBM 2250, premier terminal graphique. Mais Sutherland n'en resta pas là et construisit le LDS-1, constitué de circuits numériques réservés au rafraîchissement de l'écran et au déplacement des formes sur ce dernier. Il fallait déboursier 250 000 dollars pour acquérir un tel matériel. Puis, Tektronix mis au point "le tube à mémoire à vision directe" permettant à l'image de briller pendant un certain temps, rendant

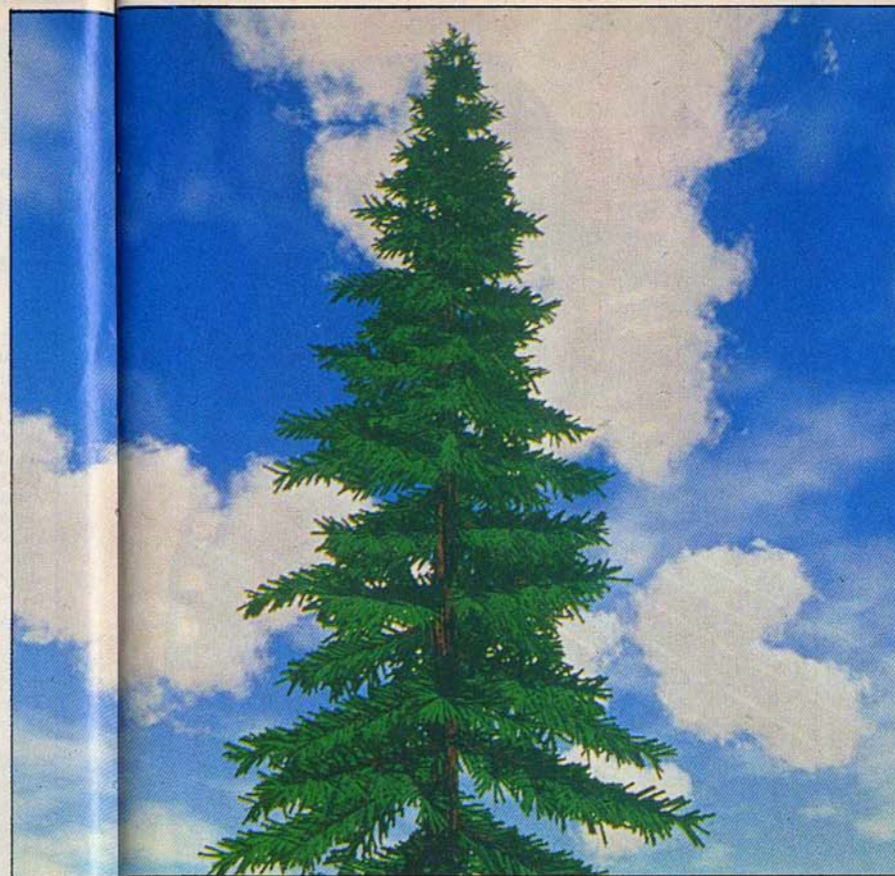
▼ Station de travail Apollo DN10000



calculateur ou encore d'afficher la trajectoire d'une balle rebondissante, ce qui fut d'ailleurs la première démonstration d'un traitement de données en temps réel. Par la suite, cette machine fut principalement utilisée pour suivre le trafic aérien pour le compte de l'armée de l'air américaine. On utilisa ce type d'en-gin jusqu'en 1983 ! Durant les années

LE PASSÉ...

Ce n'est que vers le début des années 50 que tout commença grâce à l'un des tous premiers ordinateurs numériques : le Whirlwind. Cet ordinateur possédait une mémoire de 2 Ko et pouvait traiter jusqu'à 20 000 opérations par seconde et il était possible, via une espèce d'affichage constitué de points lumineux, d'écrire différents messages en provenance du

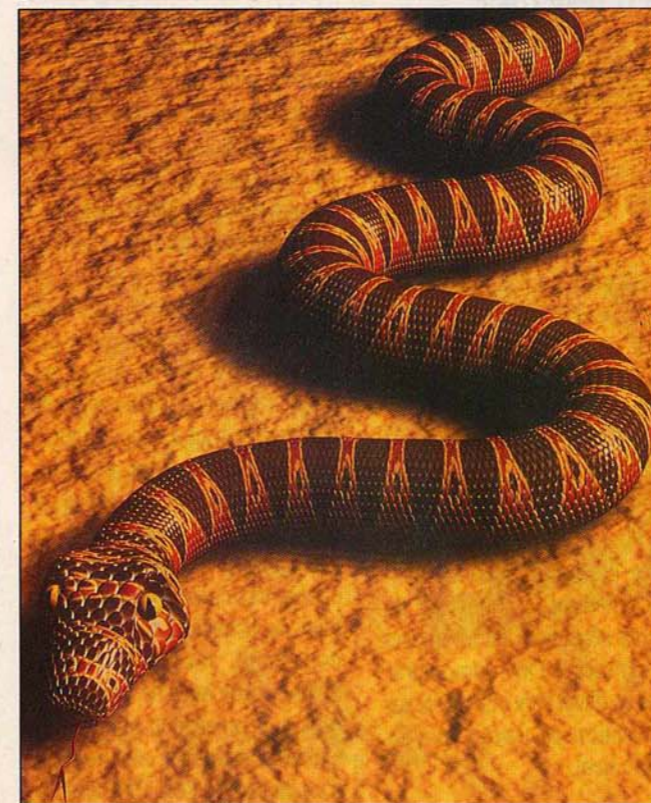


▲ "Tree with clouds". Apple Computer
Incorporation. Gavin Miller

inutile les tampons mémoire jusqu'ici responsable du coût prohibitif de tels matériels. Le problème ne se posa plus, puisque, durant les années 70, le prix de la mémoire baissa consi-

dérablement (ce qui n'est pas le cas aujourd'hui).

Il faudra attendre le tout début des années 80 pour voir apparaître sur les écrans de télévision ou de salles de cinéma, des génériques ou spots publicitaires constitués d'images de synthèse.



▼ "Frank". Apple Computer Incorporation.
Gavin Miller, Patricia Anderson, Andrew Pearce, Bob Leblanc.

IMAGES DE SYNTHÈSE

▼ "Elf". Hassene Smati. TDI/P.BAP, O. Daniel.



RÉALISATION D'IMAGES

Toutes les images de synthèse présentées dans ces pages sont des photos d'écrans. Il faut être conscient que ces photos sont des extraits d'animation, parfois longues, réalisées pour la plupart sur des supercalculateurs (eh oui, même le serpent bouge !).

Pour arriver à de tels exploits, plusieurs techniques sont employées dont la modélisation et la géométrie constructive. La première consiste dans un premier temps à créer le dessin en fil de fer : à l'aide d'un banc d'acquisition ou d'une tablette graphique, on saisit les coordonnées tridimensionnelles du ou des objets à construire, puis on décide de la couleur et de la texture (appelée aussi mappage, cette technique sert à déterminer la surface de l'objet qui peut présenter différents aspects tels que mat ou brillant), et après un éventuel lissage, on situe l'emplacement de l'éclairage (car en image de synthèse, si il n'y a aucune source lumineuse il n'y a rien !). Ensuite, à l'ordinateur d'effectuer tous les calculs nécessaires au rendu final : les reflets en fonction de la couleur et de la position de l'éclairage, dif-fractions éventuelles... Pour obte-

nir un rendu encore plus net, d'autres techniques tel l'anti-crénelage viennent se greffer. Cette dernière consiste à rajouter des points (pixels) de couleurs intermédiaires, entre l'objet et le fond par exemple. Ainsi, l'effet d'escalier obtenu lors du traçage de diagonale est atténué.

Quant à la géométrie constructive, on dispose tout simplement d'une "banque de primitives" constituée de plusieurs formes géométriques simples pouvant s'additionner et former ainsi un objet complexe. Pour l'animation, il suffit (!) d'établir le point de départ et d'arrivée de l'objet et l'ordinateur calcule automatiquement la trajectoire adéquate. Bref, comptez en moyenne 5 heures de calcul par image sur une station de travail spécialisée et 24 images par seconde pour une utilisation vidéo. A raison d'environ 10 000 francs l'image, faite le calcul !

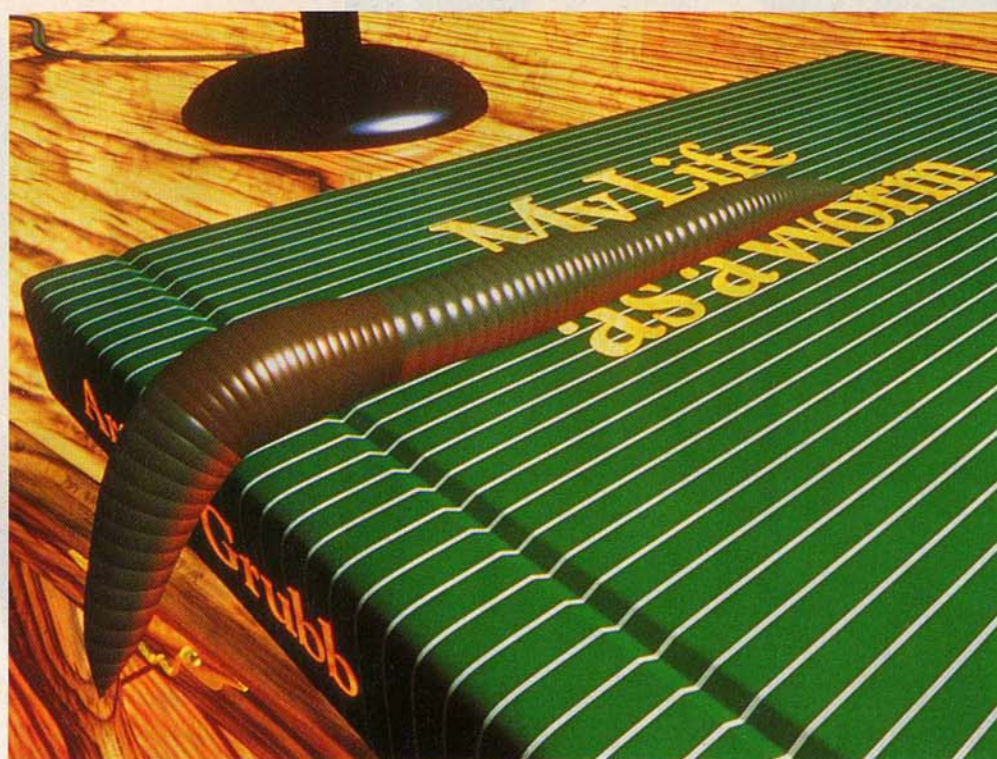
S'il est simple de réaliser une image tridimensionnelle d'un objet quelconque, il n'en va pas de même pour des éléments naturels (végétation, montagne, flamme...). Pour composer de telles scènes, on fait appel à des programmes prenant en compte des facteurs aléatoires : l'opérateur indique uniquement un point de départ, la machine s'occupant automatiquement de la génération.

Les effets de transparence (eau, verre...) ou de fumée sont, quant à eux, confiés à des programmes bien spécifiques et font partie des effets spéciaux les plus difficilement réalisables en images de synthèse.

APPLICATIONS AU CINÉMA

C'est bien entendu dans ce domaine que l'image numérique est la plus utilisée. *Tron*, *Starfighter*, *Star Trek*, *Firefox* et beaucoup plus récemment *l'Ours* ont démontré que l'on pouvait mêler habilement réalité et synthèse tout en conservant cohérence et beauté, chose inconcevable il y a 20 ans. *Tron* fut le premier long métrage à véritablement utiliser cette technique. Diffusé en juillet 82, il n'eut malheureusement pas le succès escompté. Son coût s'éleva à 20 millions de dollars.

Starfighter eut beaucoup plus de chance avec un budget inférieur (14 millions de dollars quand même). Les images étaient d'une telle complexité qu'il était difficile de faire la différence avec les vrais. Certaines séquences comprenaient jusqu'à 1 million de polygones et nécessitaient parfois jusqu'à 70 milliards de calculs tout ceci avec près de 60 milliards de couleurs ! Le Cray X-MP (un super-ordinateur, parmi les plus puissants et les plus chers) utilisé



▲ "Eric the dynamic worm". Apple Computer Incorporation. Gavin Miller et Freddi Gitelman.

dans la conception mettait un peu plus de 2 minutes pour afficher une image, le film en contenant 35 000.

Que ce soit le générique du journal télévisé ou un spot publicitaire vantant les mérites d'une lessive, on assiste à un véritable raz de marée d'images de synthèse à la télévision, car tout en restant très chères, certaines réalisations sont plus simples à mettre en œuvre et surtout plus jolies. Certains chercheurs pensent que d'ici à 10 ans,

un long métrage pourra se passer de véritables acteurs. Les japonais y songent déjà et envisagent de créer des films entièrement synthétiques.

AUTRES UTILISATIONS

Outre l'utilisation à des fins cinématographiques, les images de synthèse rendent également de grands services à la médecine, avec par exemple les tomographies à résonance magnétique

nucléaire permettant de découvrir d'éventuelles anomalies pratiquement indécélable avec des moyens traditionnels.

Le secteur industriel bénéficie également de telles techniques : pour la conception automobile évitant ainsi la construction de maquettes coûteuses ; tests de contrainte pour la mécanique ; aide à la conception architecturale ; l'interprétation d'images satellite ; les simulations en tout genre... C'est encore dans les utilisations militaires que l'on se rend compte que la synthèse d'images est le mieux réussie, du moins le plus rapide sur le plan de l'animation. En effet, pour une simulation de vol, on doit se rapprocher le plus possible de la réalité et obtenir une image fluide et non saccadée. Pour ce faire, l'affichage doit être rafraîchi à raison de 30 images calculées par seconde. De telles méthodes sont encore très chères (surtout le système de visualisation) mais restent nettement moins coûteuses qu'une sortie avec de vrais appareils. Les précédents simulateurs étaient constitués d'une maquette d'un paysage à l'échelle, survolée

et aura une installation artistique regroupant des œuvres récentes ainsi qu'un festival de films. Accessible à tous.

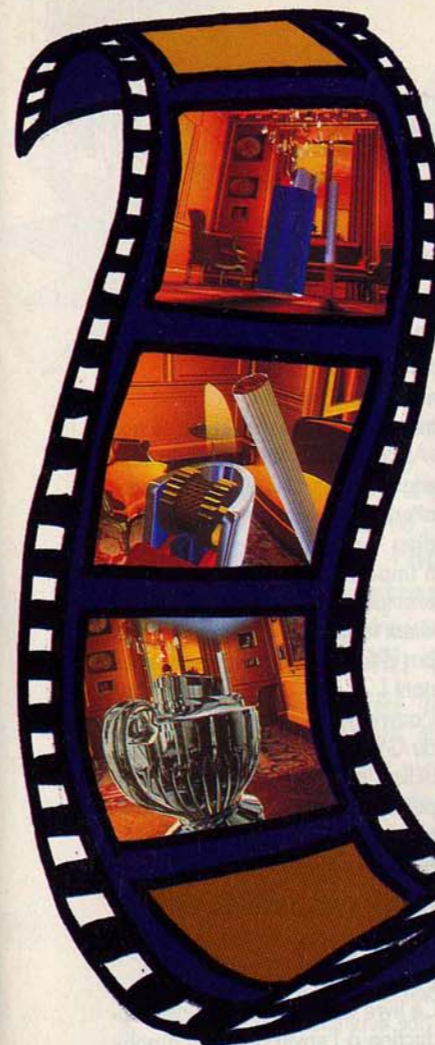
L'image calculée : du 29 septembre au 8 janvier, à la Cité des Sciences et de l'Industrie de la Villette. Cette exposition comporte de nombreux vidéodisques interactifs contenant de courtes séquences sur les images de synthèse. Des démonstrations en direct sont effectuées sur une station de travail. A voir absolument.

SALONS, EXPOSITIONS

Imagina : sans doute l'un des plus importants forums sur l'imagerie numérique. La huitième édition aura lieu les 8, 9 et 10 février 1989 à Monte Carlo, entièrement consacrée à l'image de synthèse et aux effets spéciaux pour la télévision et le cinéma. On y trouve formations, réunions, festival de projections. Des prix sont également décer-

nés par le public. Pour les mordus...

Pixim : le dernier Pixim s'est tenu à la Grande Halle de la Villette du 24 au 28 octobre. Le prochain se déroulera au Palais des Congrès du 25 au 29 septembre 1989 et regroupera de nombreux concepteurs et fabricants de matériels. Comme pour le précédent, il



ques, bus système 64 bits de 150Mo/sec, 4 Goctets (milliards d'octets) d'espace virtuel, 9 millions d'opérations flottantes par seconde (MFlops). On ne compte même plus le nombre de couleurs.

Certains moniteurs ont une résolution pouvant aller jusqu'à 1600 x 1280, quant aux sorties sur diapositives où film 35 mm, elles avoisinent les 8000 lignes !

N'oublions pas que tout ce matériel n'est rien sans logiciels appropriés.

...ET L'AVENIR

Le professeur Koichi Omura, de l'Université d'Osaka, annonce pour cette année le Links 2. Cette



▲ "Picnic TV". Ex Nihilo. TDI/D. Pochat/L. Borenstein.

machine disposera sur une seule carte d'une puissance de calcul équivalente à celle de 500 mini-ordinateurs de type VAX et attein-

dra, en reliant plusieurs unités, la vitesse vertigineuse d'un milliard d'instructions par seconde (GIPS) !

En couplant des ordinateurs neuronaux avec des modèles comportementaux, des chercheurs tentent de simuler la vie avec l'évolution de bancs de poissons ou de groupes d'oiseaux.

Le projet d'Apple, Vivarium, consisterait à simuler un hectare de vie sous-marine, avec la flore et la faune de la côte californienne du Pacifique.

Raynald Cheminelle

Bibliographie : *Les images électroniques* aux éditions Time Life (voir Micro News n°13).

Les images du futur aux éditions Mazarine.

Remerciements à l'INA, la SOGITEC et TDI (Thomson Digital Image) qui ont bien voulu nous fournir de précieux documents photographiques.

par une caméra dont les images étaient retransmises dans le cockpit. Étonnant, non ?

LE MATÉRIEL

Les concepteurs ont à leur disposition de nombreuses stations de travail mais aussi, pour les plus chanceux d'entre eux, de super-calculateurs type CRAY qui coûtent la bagatelle d'environ 10 millions de dollars (sans prise joystick). Avec les stations de travail, on aborde un domaine fantastique quant aux caractéristiques techniques. Quelques chiffres pour la console DN10000 (voir photographie) : architecture 64 bits, multi-processeurs, lecture/écriture parallèle sur plusieurs dis-



▲ "Jumpin Jacques splash !". Production SOGITEC. Réalisation : Jerzy Kular et Isabelle Foucher sur Convex C1 avec logiciel SOGITEC.

ENCORE DES LIVRES...

Promis, juré ! C'est la dernière fois que je vous inonde de littérature sur PC. Étant donné que ce vieil Abondos n'avait pas grand-chose à vous apprendre ce mois-ci, j'ai pensé qu'une petite vague d'écriture "pciennes" vous ferait plaisir...

LE TURBO PASCAL VERSION 4

Éditions LI (Eyrolles), 390 pages
Saluons tout d'abord Jean-Claude Armici, l'auteur de ce fabuleux bouquin. De nombreux ouvrages existent dans le domaine du Turbo Pascal, et je peux sans hésiter citer celui-ci comme le meilleur qu'il m'ait été donné de lire.

Au fil des pages on trouve dans l'ordre : la mise en route et une description détaillée des différents fichiers constituant l'environnement, le fonctionnement des menus et de l'éditeur, une très intéressante introduction à la programmation structurée (c'est là où l'on reconnaît les pros), les concepts de base, les types, les différentes procédures et fonctions, les fichiers, les unités... On a affaire à un véritable cours sur ce langage, destiné aussi bien au débutant qu'au programmeur averti, ce dernier l'utilisant en tant qu'ouvrage de référence. Des exercices et leurs corrigés sont également inclus.

Si seulement tous les auteurs pouvaient avoir autant de sérieux envers leurs lecteurs. À conseiller à tout passionné, en attendant la sortie du prochain ouvrage axé, d'après l'auteur, sur le graphisme de la version 4. Encore bravo...

LE LIVRE DE L'OS/2

Micro Application, 410 pages
L'un des rares ouvrages pour les rares possesseurs de ce système d'exploitation concernant les 286 et les 386. Tout y est : installation, introduction au multi-tâches, commandes OS/2, fichiers de commande, configuration, programmation sous OS/2... L'accent est mis sur le mode protégé et la gestion mémoire des microprocesseurs sus-cités. Excellent ouvrage de référence et, pourquoi pas, d'initiation.

SPRINT

Eyrolles, 200 pages.
Pour s'y retrouver dans ce traitement de

textes pas comme les autres. L'auteur maîtrise parfaitement bien le sujet. Le logiciel s'adressant plus au secrétariat qu'aux informaticiens, il aurait été souhaitable de soigner un peu plus la présentation (illustrations, mise en page...). Le contenu reste parfait.

GW/PC BASIC

Micro Application, 210 pages
Même domaine : les langages.
C'est dommage, j'aime pourtant bien ce que fait Micro Application. Mais là, je dis non. L'auteur prends carrément les lecteurs pour des

attardés et, de surcroît, profite des dites tares pour leur faire avaler n'importe quoi : comme par exemple, le fait que le Pascal est un vieux langage* et qu'il ne mérite pas d'être appris car trop contraignant !

L'ouvrage parcourt les possibilités du GW dans un style maintes fois utilisé, et reprend les sempiternels petits programmes de démonstration.

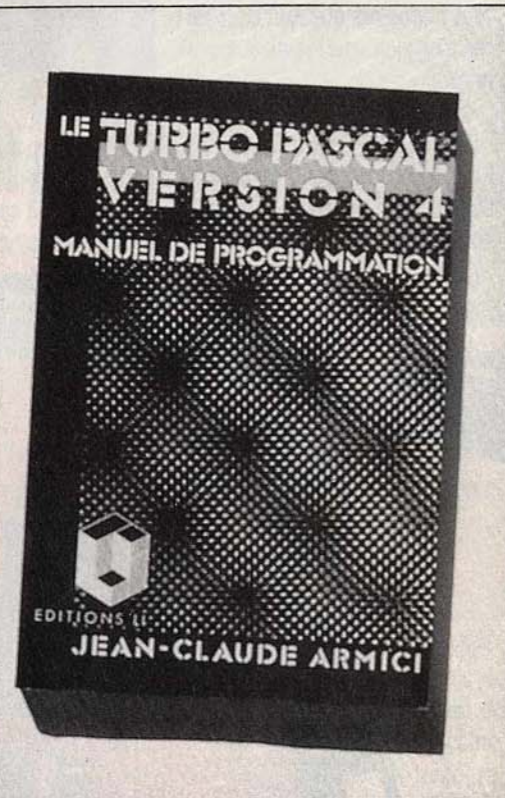
Aucune originalité.

*Basic : 1965 / Pascal : 1971

WINDOWS

Eyrolles, 220 pages
Ce livre constitue une rapide introduction à l'environnement graphique de Microsoft (avec les menus en anglais !). On y trouvera certains textes d'intérêt général qu'il est bon de rappeler. Signalons tout de même que la documentation fournie avec le logiciel dépasse allègrement les 600 pages. Cherchez l'erreur.

Raynald Cheminelle



PRATIQUE DU MSX2

PAR ERIC VON ASCHEBERG

PROMOTION :
~~185 F~~ 149 F

256 PAGES

PORT GRATUIT

BON DE COMMANDE

à retourner accompagné d'un chèque de 149 F TTC à l'ordre de SANDYX au
20, Passage de la Bonne Graine 75011 PARIS

NOM PRÉNOM

ADRESSE

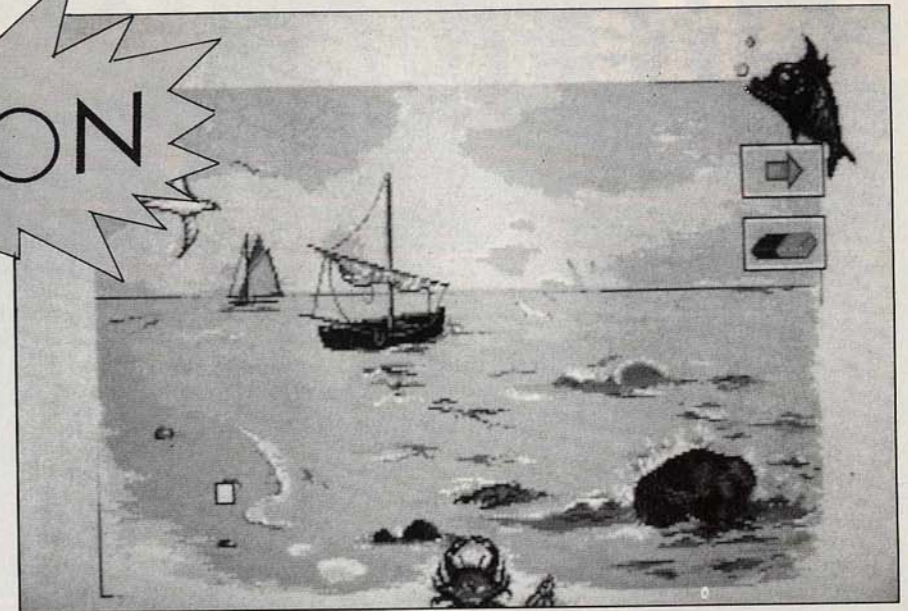
CODE POSTAL VILLE



ÉDUCATION

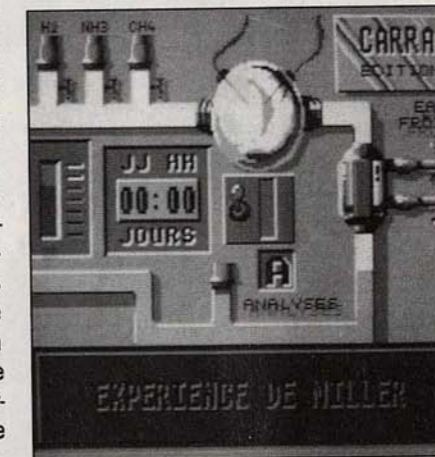
La possession d'un ordinateur vous place d'emblée dans une catégorie à haut risque. Un jour ou l'autre, un membre bien attentionné de votre famille vous offrira un logiciel éducatif. Moi qui en vois beaucoup, je peux vous garantir qu'ils ne méritent pas tous le prix d'excellence, loin s'en faut. D'où l'intérêt de cette rubrique : ne vous laissez pas refiler n'importe quoi !

À l'origine composée de chercheurs issus du CNRS, l'équipe de Jériko essaye de mettre en pratique son expérience pédagogique. Il en résulte un catalogue d'éducatifs extrêmement volumineux et d'un bon niveau général. Ainsi, **Tricarion** (Atari ST, Thomson To et Mo), prenant pour prétexte un simple jeu de reconnaissance des formes, amène peu à peu l'enfant à découvrir, par la méthode des essais/erreurs, le "langage écrit" et bientôt à comprendre l'utilité d'user de phrases structurées. C'est simple, sans fioriture, mais efficace. Chez Jériko, on ne donne pas dans l'éducatif spectacle ; ceci dit, je reste persuadé que la beauté ne va pas obligatoirement de paire avec la bêtise. Bingo ! Toujours chez Jériko, en coproduction avec la banque Le Crédit du Nord, **Autographe** est un didacticiel de remise à niveau en orthographe (pour XT, AT/Compatibles). Là aussi, le stylisme est assez intégriste mais qu'importe, le produit est par ailleurs excellent. De nombreuses disquettes s'attaquant toutes à un problème particulier sont disponibles. Dans le même temps, chaque disquette en profite pour proposer des textes poétiques thématiques (humour et poésie, poésie romantique, etc.), des romans ou l'étude de formes rédactionnelles particulières que le Centre de Formation des Journalistes ne renierait pas (Reportages, chroniques, articles de fond, etc.). Un très bon produit.



CARRAZ EDITIONS

Avec cet éditeur, nous retrouvons un type de produit sachant tirer partie de toutes les qualités graphiques et sonores des ordinateurs : **Les Mille et un Voyages** va permettre à l'enfant d'élaborer de véritables histoires ayant pour thème le voyage d'un personnage. Pour cela, l'enfant choisit tout d'abord le héros de son aventure (licorne, dragon, etc.), puis les différents paysages où l'action devra se dérouler. Toutes les commandes se font à l'aide de la souris. Au fil de l'histoire, les situations créées s'affichent à l'écran tandis qu'un texte relatant l'action



s'affiche dans une fenêtre (il est possible d'imprimer ce texte). Il est à noter que tout cela se passe en musique (la version ST dispose même d'une synthèse sonore) et que les graphismes sont réellement splendides.

Disquette Carraz Editions pour Atari ST. Également disponible sur Amstrad CPC, PC/Compatibles et Thomson To.

C.B.

MONTE CRISTO LA NOUVELLE FAÇON DE LIRE

Avec cette série éducative, Coktel Vision guide les jeunes esprits dans la riche contrée des lettres, et plus particulièrement dans un superbe roman de Dumas. Tout est fait pour donner aux échanges entre l'enfant et l'œuvre étudiée le plus de dynamisme possible. Des illustrations permettent d'introduire des anecdotes et des points de l'histoire, contemporains à l'auteur ; ainsi, les comportements décrits ou les multiples références s'expliquent-ils naturellement, et les découvertes du texte, comme de son époque, s'imbriquent de façon harmonieuse. Chaque lecture débouche sur des textes comportant des blancs que l'on doit combler. Ainsi, la compréhension et la mémorisation de la lecture, tant du livre que du contexte, est testée directement au fur et à mesure de la découverte du monde ainsi recréé. Les informations s'obtiennent aisément, en cliquant sur le personnage ou l'objet choisi. Les faits, personnages et dates ayant inspiré à Dumas cette part de son œuvre, sont ainsi présentés en douceur à l'enfant, sans lui être aucunement imposés. Il est possible d'imprimer des textes, de sauvegarder le travail effectué, offrant à chacun la possibilité d'avancer à son rythme. Il faut noter que ces programmes ne sont pas protégés, mais je ne saurais trop vous conseiller de les acheter, afin d'encourager l'éditeur dans cette voie trop peu fréquentée, celle des logiciels de qualité pour les enfants.

Disquette Coktel Vision pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga, Amstrad CPC et PC compatibles.

EL

Cette fois, Vous êtes le gibier...!

IRON TRACKERS

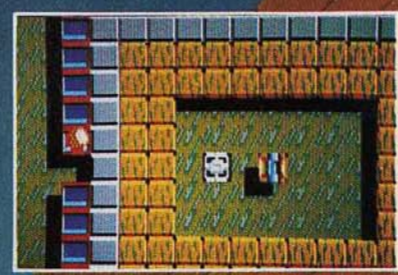
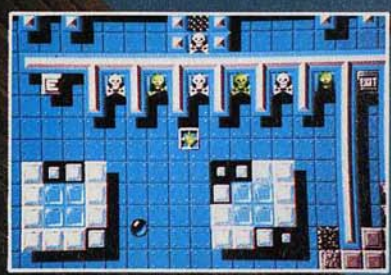


 **MICROÏDS**
81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Télex : 631 748 F

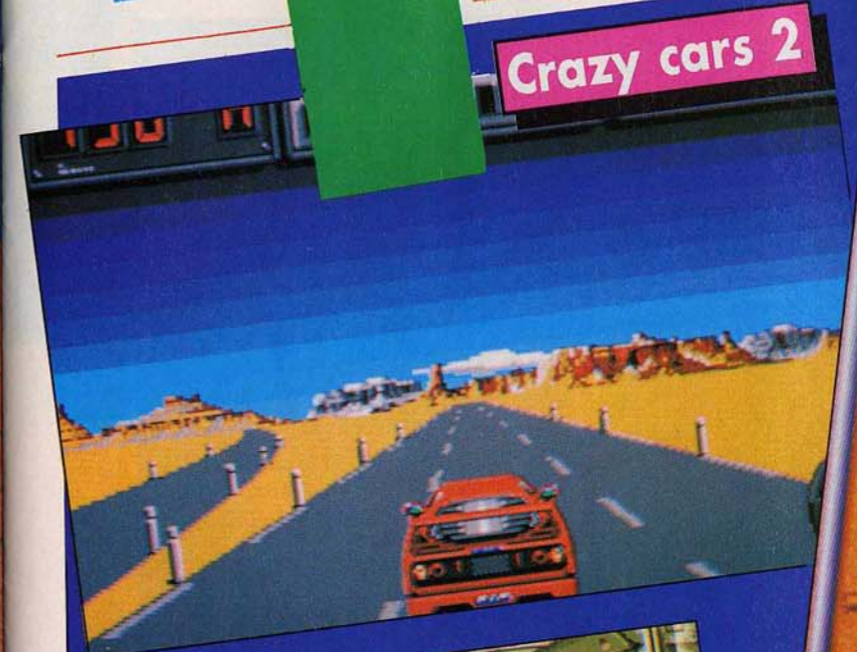
CATALOGUE GRATUIT
NOM
PRENOM
ADRESSE
ORDINATEUR
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.

WAAAN

AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128



LES TOPS DU MOIS



Crazy cars 2



Hybris



B.A.T.



Thunder Blade



Purple Saturn Day



28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL.: (1) 43 32 10 92

PURPLE SATURN DAY

La couleur tombée du ciel

Saturne, le 13-9-122 (données locales non corrigées) Confortablement installé devant mon holoviseur, me voici prêt à assister aux grands jeux intergalactiques que le comité organise chaque nouvelle année pour célébrer l'aurore violette. Les participants, venu des quatre coins du continuum, assistent pour le moment au discours d'introduction. Il y a les Croolis, les Bulul, les Kumo et on trouve même quelques Terriens, que leur manque de tentacules rend si pénible à regarder. Comme par le passé, le comité a tiré au sort 4 épreuves. Ont été retenues : le Ring Pursuit, le Tronic Slide, le

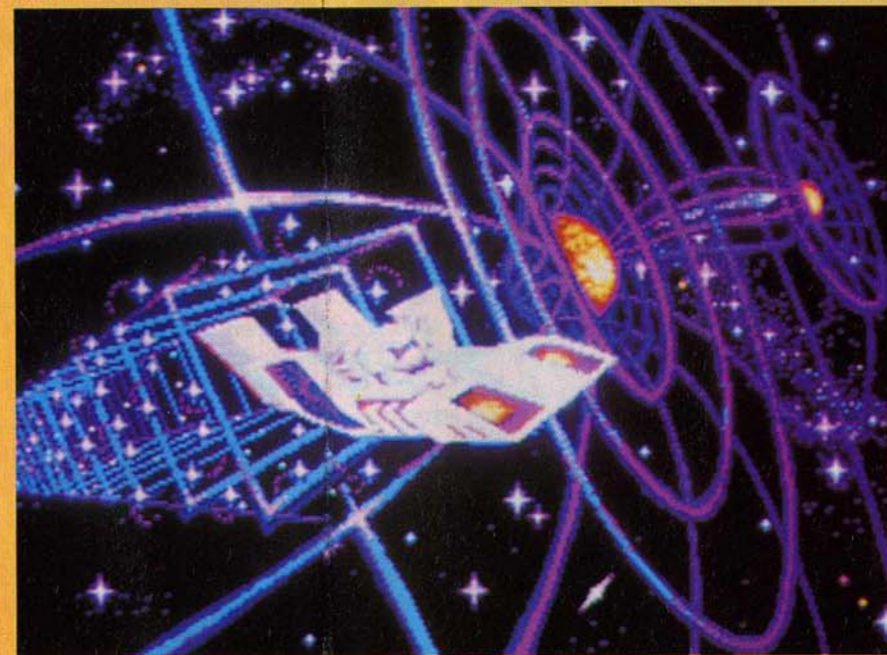


Après le succès de Blood, pas mal de gens attendaient le nouveau Exxos au tournant. C'était sous-estimer Bouchon et Herbulot. C'était également faire grave injure à "Lui", qui sait mieux que personne donner à "Eux" l'énergie de nous concocter une merveilleuse rareté : un jeu intelligent, beau et rigolo. Une quasi œuvre d'art.

Brain Bowler et enfin le Time Jump. Je remarque qu'une fois de plus, le podium est envahi d'une foule de bébés de toutes races qui me semble être en nette expansion d'année en année. Bizarre... Mais qu'importe, me voilà en train de radoter comme un ancien combattant de Shaaxa alors que les participants sont déjà installés devant leurs consoles de contrôle de type Atari ST (Amiga, CPC, C64 et PC EGA/CGA à venir), le joystick ou la souris bien en main ou en tentacule suivant leur anatomie. Les épreuves se font deux par deux. Voici le Ring Pursuit. Aux commandes d'un vaisseau de course, il s'agit de slalomer entre deux "bouées" qui flottent dans l'espace. L'épreuve -un Kumo atteint de prurit des écailles s'en douterait-il doit son nom au fait qu'elle se

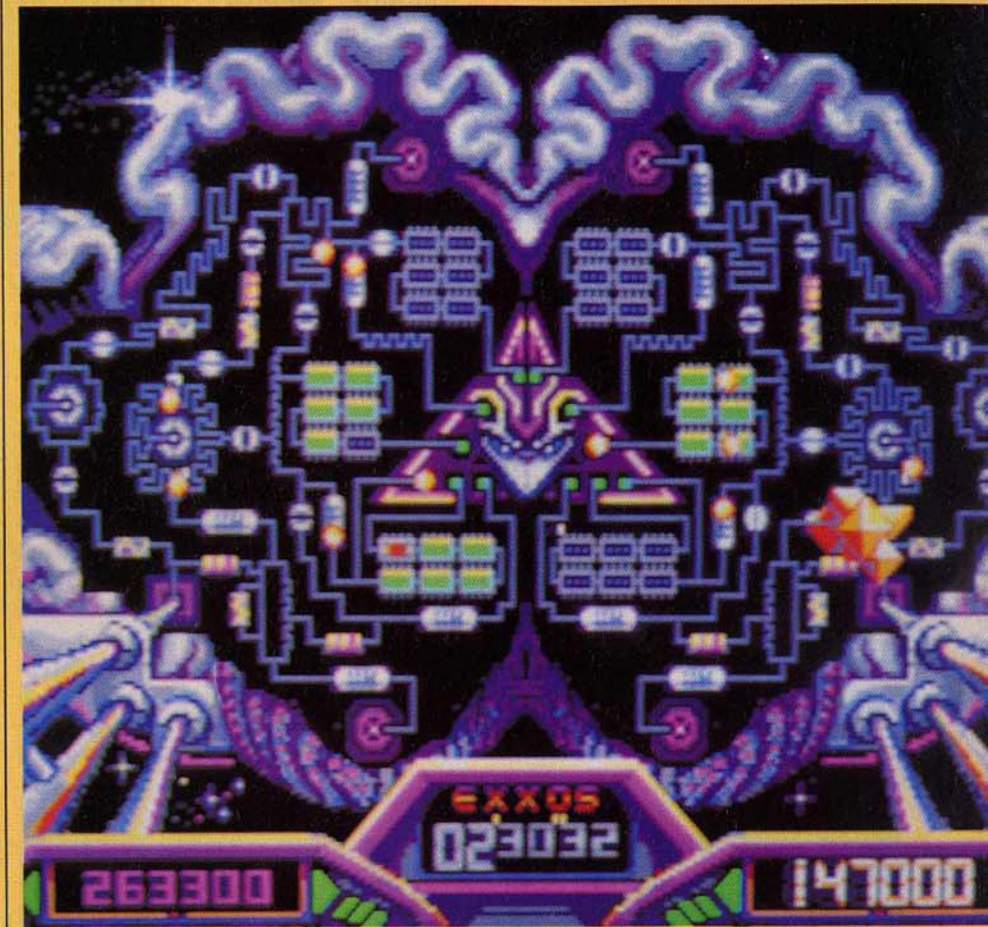


déroule dans la ceinture d'astéroïdes de Saturne. Rapidité, fluidité des animations en 3D, bruitages aussi digitalisés que sidérants. C'est superbement réalisé. Allez, va pour hyperbement réalisé. Détail sympathique, le comité s'est arrangé pour qu'aucune épreuve ne soit mortelle. Vient ensuite le Tronic Slide qui se déroule quelque part dans l'espace, sur un plan hérissé de cristaux semblables à des menhirs. Comment gagner ? C'est simple : les deux adversaires pilotent chacun un petit vaisseau muni d'un laser à l'avant. L'engin peut avancer et tourner à 90°. Il faut tirer sur une boule d'énergie pour la faire éclater en une myriade de pépites. Ensuite, il n'y a plus qu'à les ramasser et à chercher une nouvelle boule énergéti-



que. Bien entendu, le pilote adverse en fait autant et, ô joie, il joue de façon très intelligente. Détail amusant, les cristaux poussent de plus en plus pendant la partie. Ensuite arrive mon épreuve préférée : le Brain Bowler. Toute description d'un jeu aussi génial étant vouée à l'échec, je préfère vous inviter à en faire une partie quant vous passerez par notre belle pla-

nète. J'imagine déjà votre surprise lorsque vous découvrirez la 3D fabuleuse, les bruitages digitalisés digne de Tron et le jeu lui-même, aussi inédit que plaisant puisque prenant en compte la notion de profondeur (au propre et au figuré !). Ne serait-ce que pour le Brain Bowler, P.S.D. vaut le coup ! Le dernier jeu, Time jump, est un saut en longueur... dans le temps !



Une première partie permet au joueur de charger son vaisseau spatial en énergie. Il doit pour cela détruire des particules flottant dans l'espace. Voilà pour l'arcade. Ensuite, le saut en question se déroule comme une sorte de slide-show psychédélique (P.S.D. 25 ?). Plus le joueur a emmagasiné d'énergie, plus le saut lui permet d'aller loin dans ce slide-show digne de la fin de 2001, l'Odysée de l'Espace. Bien entendu, les épreuves se terminent par le bisou au vainqueur. Voilà, c'est la fin des jeux intergalactiques : cette année, les organisateurs se sont surpassés dans leur choix des épreuves. Décidément, Exxos est vraiment très fort puisque tout est parfait dans P.S.D. : graphismes, animations, son, scénario, concept et mode d'emploi. Ham tot zoglo hulu, très sincèrement.

Disquette Exxos pour Atari ST. Versions Amiga, CPC, C64 et PC EGA/CGA à venir prochainement

C.B.

ROCKET RANGER

Février 1940. Les hordes nazies déferlent sur l'Europe. Les populations innocentes sont chassées et massacrées. L'aigle fasciste triomphe partout. Il n'y a que vous qui puissiez sauver la situation. Mais attention, rien n'est simple. Prenez un grand bol d'air, je vais vous expliquer le scénario complet de Rocket Ranger.



Cinéma, cinéma !

Teufel. Je suis diabolique ! Mein Führerrrrr adorrré, le Strumpf-wirdlap-atchoumgauleiter Rommel me l'avais bien dit : mévie-toi des américains ! Yawohl, mein Führer, ce sont ces maudits terrorrristes qui ont osé sortirrr un jeu sur notre grrrande Alle-magne. Himmel ! Comment za s'appelle ? Rocket Ranger, mein Führer. Ja, ja, da ist possible.

Nous sommes en 2040 (non, ne cherchez pas, ce n'est pas une erreur, et arrêtez de m'interrompre tout le temps). Les nazis ont gagné la guerre ! Non, vous ne rêvez pas, vous n'êtes pas devenu fou, vous êtes toujours en train de lire Micro News. Laissez-moi causer. A la suite d'une faille dans le continuum spatio temporel, les nazis ont réussi à conquérir le monde. Gasp. Vous n'y comprenez plus rien ? Rassurez-vous, c'est normal, j'ai moi-même beaucoup de mal à suivre... Un groupe de savants américains est captif des nazis de l'an 2000. Ils travaillent sur l'invention d'une machine à remonter le temps. Ils ont tenté de renverser le régime post-hitlérien, mais celui-ci est devenu trop puissant. Aussi, ils ont pensé que le plus simple était d'essayer de stopper la

progression nazie dès 1940. Leur machine à voyager dans le temps leur a permis d'envoyer quelques armes secrètes vers le passé à un jeune et fier américain qui combattra pour le monde libre : vous ! Ouf, on arrive au bout. Non pas que les choses soient tellement plus claires, mais on va enfin commencer à jouer...



Voici un bref résumé : vous devez enrayer l'invasion nazie grâce à quelques armes futuristes qui viennent du futur : des fusées qui vous permettent de traverser le monde à toute vitesse (si vous réussissez à trouver du carburant), un bracelet de communication Telefunken ("Ach, Telefunken, gut matériel, jawohl") et un pistolet à rayon Schmeisser.

Le jeu commence en 1940, alors que l'invasion allemande débute. Une carte du monde s'affiche à l'écran qui, dans son principe, rappelle pas mal Defender of the Crown. Vous avez le contrôle de cinq super-espions que vous pouvez déplacer à votre gré pour qu'ils essaient d'infiltrer l'envahisseur, de découvrir les bases secrètes et d'organiser la résistance.

Mais attention, le plus dramatique n'est pas là. Un drame insupportable va en effet se dérouler sous vos yeux... J'ai passé la ligne pour ménager un peu le suspense.

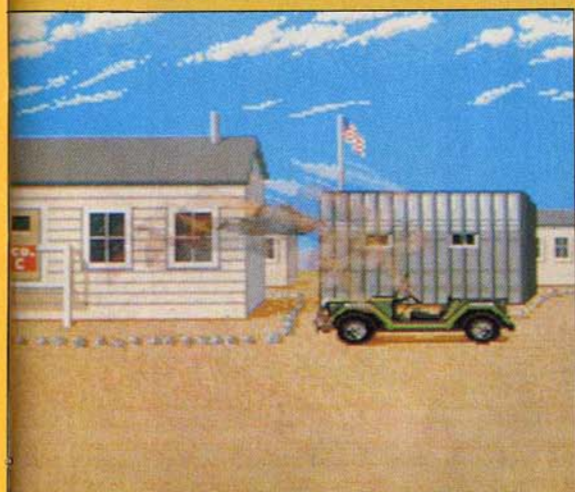
Le savant américain Barnstorff et sa fille ont été kidnappés par les nazis. Et Jane - sa fille - était votre fiancée ou presque (c'est-à-dire que vous l'aviez cagoïnçouillée sous l'escalier). Sob, argh, snif, et toutes ces sortes de choses... Il vous faut la retrouver. Comme les nazis se servent de son père pour mettre au point une



arme secrète, le plus simple est de continuer votre mission...

Régulièrement, vos agents vous informent de leurs découvertes. Suivant l'importance de celles-ci, vous allez modifier vos décisions stratégiques ou décider d'intervenir en personne. C'est là que la partie arcade du jeu commence.

La première chose à faire est de réussir à décoller avec vos rockets. Je vous souhaite bien du plaisir. Un tuyau quand même en passant, il semblerait que le décollage s'effectue beaucoup plus facilement si vous transportez plus de 500 unités de Lunarium, ce métal ultra-précieux que l'on ne trouve que sur la lune et qui est indispensable aux nouvelles armes allemandes.



Vos voyages peuvent vous amener à intervenir dans différentes situations. Premier cas, la base allemande qui contient des morceaux de la fusée lunaire qui vous sera indispensable à la suite de l'aventure. Vous vous retrouvez confronté avec un soldat allemand dans un match de boxe digne de Mohammed Ali ou de Mike Tyson. Un graphisme somptueux et une animation fabuleuse rend cette partie du soft digne des plus grands jeux de combat. Et ça ne représente qu'une intime partie de Rocket Ranger !

Autre possibilité, vous vous dirigez vers une base secrète. Mon compère Zythoun va en profiter pour vous donner un Top Secret en avance sur tout le monde. A toi, Zythoun : "Les deux bases secrètes que l'on trouve le plus facilement sont situées en Amérique du Sud (Colombie ou Brésil) et en Afrique (Nigéria ou Congo). Pensez donc à envoyer des espions dans ces coins-là pour qu'ils réussissent à les découvrir...". Merci Zythoun.

Si vous trouvez la base sud-américaine (un repère "classique" pour les nazis), vous allez en tomber sur le cul. La scène vous montre arrivant près d'un ancien temple aztèque ou inca, je ne sais pas trop. Ensuite, gros plan sur le temple, sur lequel vous devrez tirer à tour de laser pour démolir la base secrète.

Dans la base africaine, vous devrez tirer sur des canons qui défilent sur le sol alors que vous êtes en train de voler.

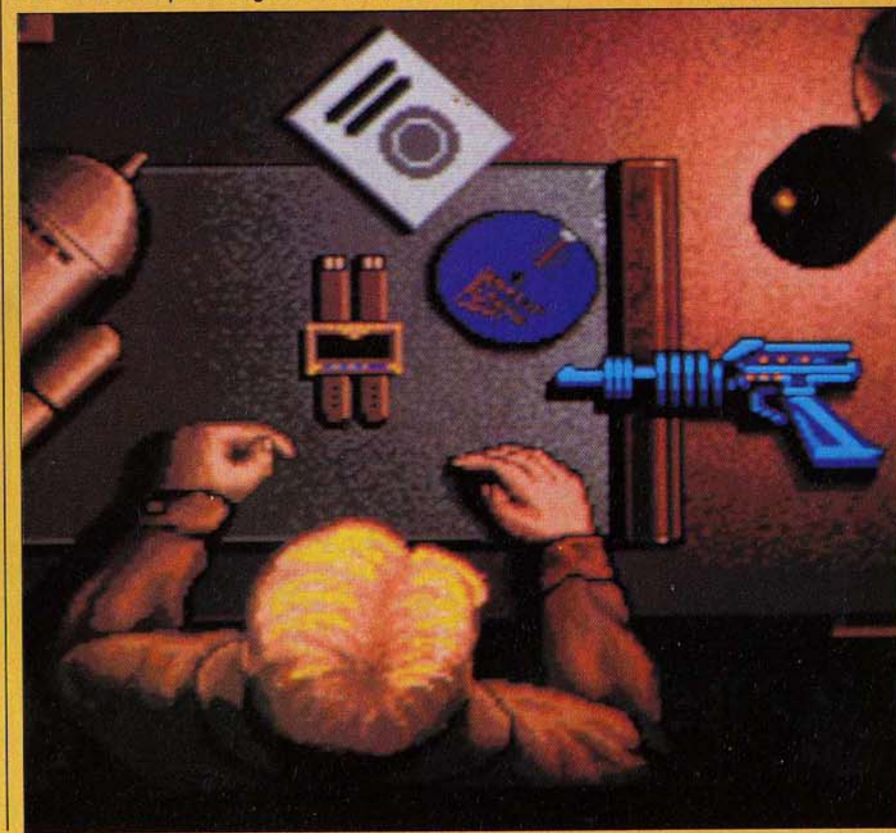
Contrairement au combat de boxe, ces scènes d'arcade sont très difficiles et réussir à progresser dans le jeu n'est pas évident. Et c'est dramatique : de temps en temps, votre bracelet-communicateur vous montre votre fiancée (charmante, d'ailleurs. On ne dira jamais assez à quel point les gens de Cinemaware travaillent en détail les personnages féminins de leurs

jeux). Jane est aux mains des nazis et ils veulent lui faire un lavage de cerveau (seulement ça, malheureusement...). La situation est dramatique. Pourra-t-elle survivre ? Réussirez-vous à sauver le monde libre des griffes teutonnes ? Vous le saurez en lisant la suite... Heu non, merde, on n'est pas au cinéma, ici...

Et pourtant... un logiciel signé Cinemaware crée toujours l'événement. Ce fut le cas, dans le passé, pour Defender of the Crown, SDI, Slnbad, etc. Billevesées. Très sérieusement, aucun de ces softs n'arrive à la cheville de Rocket Ranger. Il y a carrément 23 personnes créditées dans le générique. Eh oui, un vrai générique, comme au ciné. A quand une projection de Rocket ranger à La Dernière Séance ? Ça commence par une présentation fabuleuse, avec un générique à vous couper le souffle qui pourrait vraiment être celui d'un vrai film d'aventures des années cinquante. On continue avec une musique extraordinaire, qui met parfaitement dans l'ambiance. On insiste avec un nombre impressionnant de graphismes, tous plus beaux les uns que les autres. Nous y avons joué pendant des jours et des jours, découvrant de nouveaux décors à chaque fois... L'ensemble est absolument hallucinant. Le plus beau jeu d'aventure de l'année sur Amiga. Les possesseurs de ST vont être verts, mais je leur souhaite que l'adaptation soit rapide : ils ne savent pas ce qu'ils perdent...

Deux disquettes Cinemaware pour Amiga.

Olivier Fontenay



B.A.T.



Sur Atari ST

Tandis que Iron Lord se fait toujours espérer, Ubi Soft annonce l'arrivée de B.A.T., un jeu de rôles très prometteur. Après le moyen-âge, nous avons cette fois-ci rendez-vous dans un futur proche. Un futur plein de pièges et de dangers pour ceux qui y vivent, mais annonciateur de bons moments pour ceux qui aiment jouer.

L'action de B.A.T., ou Brigade des Affaires Temporelles pour les intimes, se déroule au début du XXIIème siècle sur Selenia. Cette planète, sorte de Liechtenstein galactique uniquement peuplé de milliardaires et de grands trusts, est située à des mois de la terre. Comme on le voit, les voyages spatiaux n'ont pas fait beaucoup de progrès, et si Selenia a pu être colonisée, c'est que son sous-sol regorge de khergol, carburant couramment employé à cette époque. Pour les mêmes raisons, la confédération des galaxies, qui, comme chacun le sait est composée de 9 membres, a préféré disséminer ses agents un peu partout dans les différents mondes qu'elle contrôle, les temps

de transport empêchant toute action rapide. C'est une bonne chose que des agents aient été placés un peu partout, puisque pour l'heure, c'est à vous qu'il incombe de résoudre l'une des affaires les plus importantes qui se soit présentée à un agent du B.A.T. En effet, Vrangor, un repris de justice récemment évadé du bagne, s'est mis en tête de devenir maître du monde, aidé en cela par Merigo, son alter ego (à l'ego altéré !). Ces deux tor-dus menacent de placer des bombes bactériologiques à la surface de Selenia si les milliardaires n'en déguerpiissent pas dans les plus brefs délais. Lorsque commence le jeu, l'ultimatum a été déposé...

AMBIANCE TECHNICOLOR !

Comme ont le voit, le scénario est suffisamment riche pour que l'aventure (bien qu'il s'agisse d'un jeu de rôles) soit captivante. Pourtant, B.A.T. est encore mieux que cela, ses cinq concepteurs étant doués d'une imagination sans limite apparente. A la première prise de contact, on est surpris par les graphismes. Aussi étonnant que cela puisse sembler, l'univers représenté à l'écran m'est apparu comme étant tout à la fois inédit (forcément, je ne suis jamais allé sur Selenia) et pourtant familier. C'est superbe, plein d'idées sans devenir surréaliste et en prime, la version ST affiche gaillardement 32 couleurs en 2 x 16. Bien réalisé ET très beau : la chose n'est pas si courante. Tenez, sans faire d'analogie réductrice, la puissance d'évocation de certains dessins participe du même élan créatif que l'imagerie du film *Blade Runner*.

LE SON A LA CARTE !

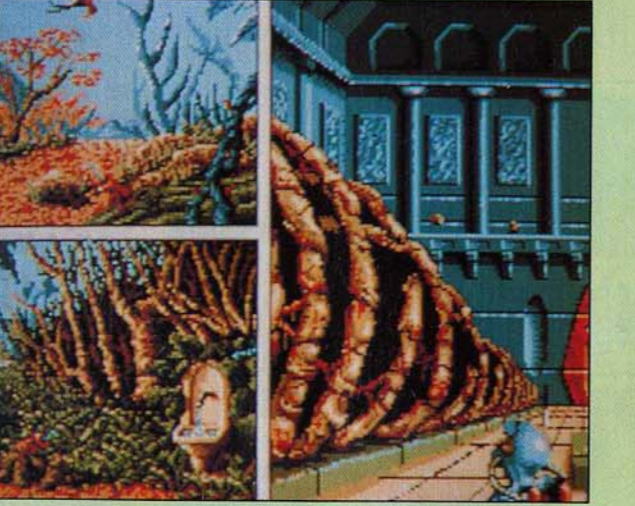
Les Ataristes cardiaques sont priés de cesser la lecture de ce papier et j'encourage les autres à s'asseoir, voire à se détendre un peu avant de poursuivre. La version ST de B.A.T. sera vendue avec une carte sonore 16 voies, bourrée de sons échantillonnés en huit bits (et non pas sept comme c'est habituellement le cas sur ST). Traduit en terrien courant, cela signifie que la musique et les bruitages de B.A.T. vont



dépasser en qualité tout ce qui s'est fait jusqu'à présent sur Atari; le rendu sonore sera bien supérieur à ce qu'on obtient avec le hard habituel, type ST Replay. Et rien ne vous empêchera de connecter ladite carte à une source d'amplification quelconque (chaîne hi-fi, ampli de guitare ou mini-enceintes amplifiées). Bien entendu, l'équipe ayant réalisé la carte espère voir cette dernière devenir LE standard en matière de prothèse sonore pour ST, aussi un kit sera-t-il proposé aux développeurs, comprenant la carte ainsi que différents outils de développement.

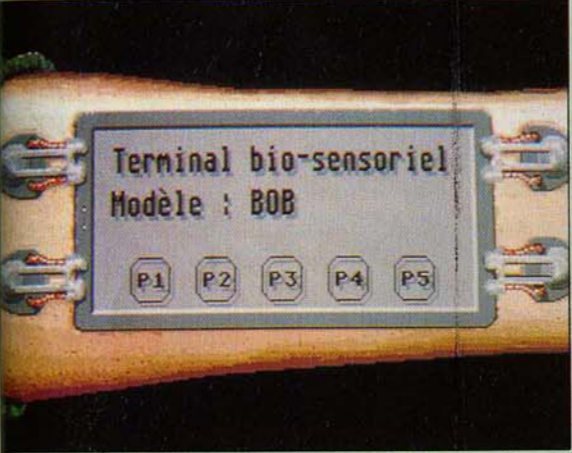
ET LE JEU, AU FAIT ?

Il faut bien le dire, le fana de jeu de rôles est toujours étonné de se retrouver devant un



micro, et le passionné de jeux sur micro un peu étourdi par l'apparente lourdeur des jeux de rôles. Ici, pas de problème, l'écran n'est pas encombré par les sempiternels tableaux de points de force, vie ou autre charisme (je vous rassure, à l'intérieur de votre micro, ça calcule sans arrêt) : un dessin complet est affiché et c'est le curseur qui sert à prévenir le joueur de l'action qu'il peut ou doit faire. Par exemple, pour fouiller un endroit, il suffit de cliquer dessus. Détail amusant, si un objet est très bien caché, il faudra cliquer plusieurs fois. Dans bien des cas, le fait de cliquer ouvrira une fenêtre dans le dessin, rendant l'écran semblable à

une page de BD. On l'aura compris, 99% de l'action utilise la souris. L'une des occupations du joueur, dans cette ville, va consister à rencontrer les autochtones afin de leur soutirer des renseignements ou des objets. C'est là que B.A.T. prend toute son ampleur : une sorte de "système expert comportemental" donne littéralement vie à tous les personnages de rencontre : indépendamment des actions entreprises ou non par le joueur, ces personnages prennent des objets, se les revendent, se volent ou s'assassinent. Heureusement, les monstres, faute d'être inoffensifs, sont personnalisés et rigolos. Vous apprendrez bientôt à connaître, entre autres horreurs, les Skunks ou les Kradokids. Tenez, il sera même possible de rencontrer le grand amour au cours de



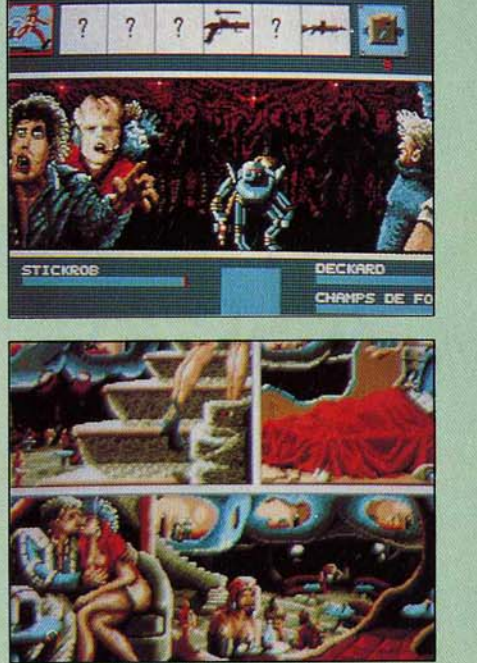
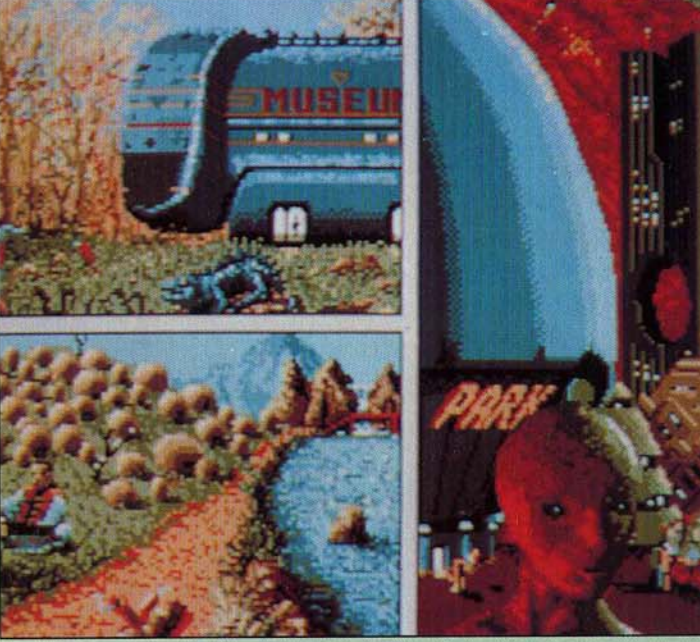
l'aventure, sous les traits de Lydia. Cette dernière vous suivra fidèlement si vous réussissez à la séduire au terme d'une nuit sans temps mort et à condition de lui prodiguer les petites attentions dont les nanas raffolent (NDLR : les

mecs aussi !) : bisous, cadeaux, etc. Moins agréable sera votre rencontre avec les robots tueurs que Vrangor a lancé à votre poursuite. Ne croyez pas pour autant que le jeu se résume à ces rencontres : vous pourrez spéculer sur le cour du Krell ou gagner votre vie en jouant au Bizzy Game, spécialité locale.

ORDINATEUR DE BORD

Dans son immense bonté, le B.A.T. vous a équipé d'un ordinateur très sophistiqué qui a été greffé sur votre bras gauche. Outre que le display LCD (l'écran à cristaux liquides) est vraiment très réaliste, c'est grâce à la présence de ce gadget que l'écran principal reste si clair, le bio-ordinateur prenant en charge toutes les informations relatives à l'état du joueur. Je vous parlais des rencontres. Justement, c'est par l'intermédiaire du traducteur automatique qu'il sera possible de comprendre les personnages d'une autre race. S'il n'est pas en fonction, l'écran affichera une suite de caractères incompréhensibles mais attention : le souci du détail qui caractérise B.A.T. a poussé les auteurs à rendre possible la reconnaissance de ces signes

cabalistiques, puisque le moindre de ces patois est doté d'une sémantique cohérente. Un ordinateur digne de ce nom se doit d'être programmable (sinon, on parle de console de jeu !). Eh bien justement, le bidule en question l'est entièrement. Plus fort, les auteurs affirment qu'il est tout à fait possible qu'un joueur découvre des applications qu'ils n'ont pas



prévu. Enfin, je termine avec ce que je n'ai pu voir entièrement : B.A.T. disposera d'un simulateur de vol en 3D et d'une partie exploration souterraine qu'on me promet sublime puisque basée sur le même principe que *Dungeon Master* et disposant d'un millier de lieux. B.A.T. est vraiment bath !

Cyrille Baron

THUNDER BLADE

Attention, attention, embarquement immédiat à bord d'un des plus beaux engins du monde : le Thunder Blade, l'hélico de combat encore plus fort que Supercopter. Au milieu de la ville, entre les buildings et les échafaudages, les ennemis vous guettent. Vous seul pourrez tenter de forcer le passage ! Maman, regarde-moi, ça y est, je décolle...

Aïe aïe ! Voici le soft le plus attendu de l'année qui vient enfin de débarquer sur mon bureau. Hum, c'est un truc à prendre avec des pincettes, ça... Et si jamais c'était nul ? Moi qui adore le jeu d'arcade, je ne pourrais le supporter et je serais obligé de me faire aussi sec hara kiri (j'ai passé plusieurs jours avec Samouraï Micro ces derniers temps. Ça doit m'influencer...). Et si c'était le jeu de l'année, du siècle, du millénaire, à tel point que je n'ai même pas le courage d'arrêter d'y jouer une heure pour venir écrire mon article ? On serait dans la merde, pas vrai ? Et vous auriez l'air malin avec une double page blanche dans le canard...



Ça plane pour moi !



Bon, Thunder Blade, vous devez tous l'avoir déjà vu. En tout cas, j'espère. Ceux d'entre vous qui sont venus nous voir à Amstrad Expo doivent même connaître le jeu d'arcade par cœur puisqu'il y avait une console sur notre stand. Vu la queue qu'il y avait, j'ai comme l'impression qu'il est relativement populaire... En fait, Thunder Blade est l'un des jeux d'arcades les plus connus au monde !

Bon que j'explique quand même aux petits jeunes ce qu'est Thunder Blade. Well, comment dire ? Ah oui, déjà je pourrais vous montrer une photo de la version arcade, que vous puissiez baver un petit moment... Thunder Blade, je crois vous l'avoir déjà dit, c'est un hélicoptère de combat, équipé de mitrailleuses lourdes et de rockets à tête chercheuse ou de missiles air-sol, je ne sais pas très bien, ils mettent rarement la doc sur un jeu d'arcade...

Premier niveau, vous êtes au milieu des buildings et vous êtes opposé à des chars innombrables et à pas mal d'hélicos adverses qui ne se privent pas de vous balancer sur la gueule tout ce qui traîne à portée de main... Le grand truc de Thunder Blade, l'originalité qui a fait toute sa gloire (et des royalties en or pour les auteurs), c'est la 3D. Autrement dit, vous pouvez voler soit au ras du sol, en planant à côté des touffes d'herbe et des parterres de fleurs,

soit tout en haut des buildings, là où ça sent bon l'air pur mais où tous les hélicos adverses se sont donnés rendez-vous. Vous progressez dans les rues en voyant la scène du dessus.

Par contre, l'angle de prise de vue change au niveau suivant : vous voyez cette fois-ci la scène de l'arrière, les immeubles en enfilade devant vous avec, léger détail, des milliers de



canons qui vous canardent à tour de bras. Evidemment, il faut passer... Vous pouvez leur tirer dessus, slalomer entre les immeubles... Enfin bref, démerdez-vous comme vous voulez, mais je préfère vous dire que ça va pas être du gâteau...

Troisième niveau, vous êtes dans les montagnes rocheuses et... bon, j'arrête là. Je ne vais pas vous raconter tout le jeu, ce serait la mort et on y serait encore demain, d'autant qu'il est ultra-riche et complètement génial.



Non, le vrai problème, c'est de savoir ce que valent les adaptations micro du jeu de l'année. Bon, alors je prends mon souffle et je vous retrouve dans un instant.

Well, comment dire ? D'abord, il ne saurait être question de traiter toutes les versions en bloc. Soyons donc clair : nous avons testé à fond la version finale sur ST. C'est à partir de celle-ci que nous avons fait l'article. Par contre nous n'avons testé que brièvement la version C64 et encore moins longtemps une preview sur CPC.

Sur ST, pas de problème : c'est... (quel suspense les mecs, quel suspense...) génial ! L'impression de relief sur les buildings est absolument stupéfiante, on se croirait dans le vrai jeu d'arcade.

A mon avis, les programmeurs d'US Gold ont dû ramer comme des malades pour arriver à nous faire un truc aussi beau. Franchement, c'est carrément délirant. Seul problème, le jeu n'est pas très rapide. Attention, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : il n'est pas lent, loin de là. OK, il ne va pas aussi vite que

l'arcade, mais très franchement, je ne crois pas qu'il était possible de faire plus rapide sur un ST. Pour tout dire, je me demande même comment ils ont réussi à faire un truc pareil. Les bruitages sont d'enfer, la musique digitalisée est fabuleuse, bref, c'est du tout bon... Honnêtement, la version ST de Thunder Blade est une réussite totale. Du très grand art.

La version C64 est, toute proportion gardée, catastrophique. Bon, elle est évidemment moins bonne que



Thunder Blade version arcade ▲

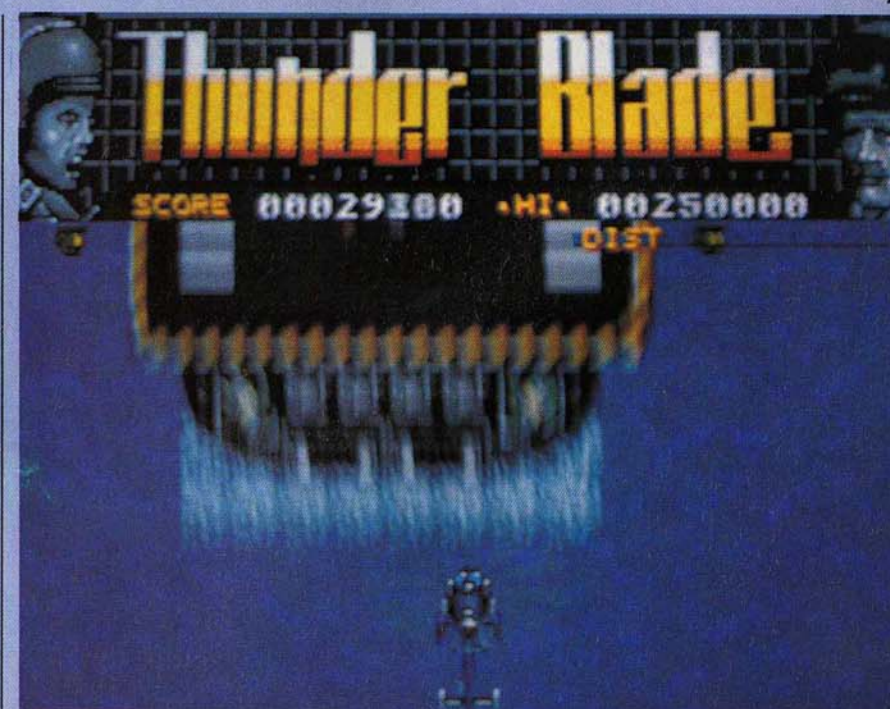
l'Atari, pas de surprise. Mais elle est également en-deçà de ce que l'on aurait pu espérer de notre bon vieux C64. Disons que le jeu a tellement été modifié pour entrer dans le Commodore qu'on se retrouve en face d'un bon jeu d'arcade mais qui n'a plus grand chose à voir avec l'original.

La bonne surprise vient de la version CPC qui, sans atteindre des sommets miraculeux, n'en n'est pas moins un sommet de l'arcade sur huit bits !

Retenons surtout en tout cas que dorénavant, les programmeurs peuvent réaliser des mirades sur 16 bits. Ils viennent de le faire avec Thunder Blade, et ils n'auront plus intérêt à nous décevoir avec leurs prochaines adaptations...

Disquette US Gold pour ST, C64 et CPC, adaptation prévue sur Amiga et Spectrum. Photos de la version ST.

Olivier Fontenay



OPERATION WOLF

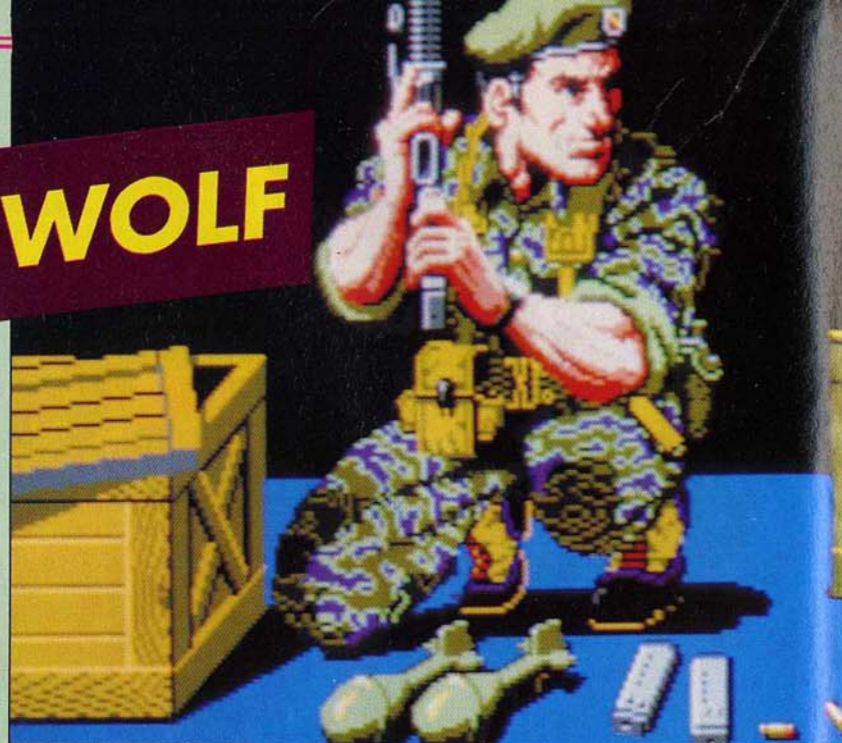
Fais-moi mal !

Ladies and gentlemen, bienvenue au club des adaptateurs patentés de jeux d'arcade. OK, OK, Operation Wolf en salle d'arcade est sûrement le plus gros succès ! Mais que pensez-vous que cela puisse donner sur un pauvre ST, un malheureux Amiga et - je rigole - un CPC vieillot ? En plus, vous avez vu les sprites gigantesques du jeu ? Et le tir à la mitrailleuse, comment vont-ils réussir à le faire avec un pauvre joystick ? Hein, comment vont-ils faire ?

Eh bien, je ne sais pas comment ils ont fait, je ne veux carrément pas le savoir, mais ils l'ont fait ! Et en plus, ce sont des Français qui sont responsables de ce futur hit, les programmeurs de l'équipe Ocean France, avec, avant tout,

Marc Djan et Christophe Gomez ! Incroyable. Mais laissez-moi vous raconter le soft dans son détail, vous n'allez pas en croire vos joysticks !

Que je vous explique le scénario en douze mots. Si, ne rigolez pas, le scénario est effectivement si riche qu'il tient en douze mots, pas



plus, je vais le prouver : vous, gentil soldat, tuer méchants communistes dans pays ennemi pour libérer otages. Voilà, c'est fait, pari tenu. Vous, compris ? Alors vous y'en à prendre grenade, mitrailleuse et assurance-vie et nous y'en à embarquer pour la jungle hostile. Ce qui fait plaisir avec ce genre de jeux, c'est que les créateurs arrivent toujours à trouver des scénarios de moins en moins riches, de plus en plus primaires et de moins en moins originaux. Par exemple, lorsqu'on avait vu *Commando* ou *Ikari Warrior*, on croyait avoir atteint un sommet dans le jeu bestial et primaire, mais non ! Ils ont encore réussi à faire plus fort.

Le scénario d'Operation Wolf en est un parfait exemple : vous êtes un gentil parachutiste des forces d'interventions américaines, parti défendre la veuve, l'orphelin et les dollars de General Motors dans un pays du tiers-monde non-identifié mais sûrement pas gentil du tout. Vous êtes dans le quartier général ennemi, seul, fier et courageux, contre des cohortes de soldats adverses, des hélicoptères, des chars, etc. Et le pire, c'est qu'avec un scénario aussi débile et aussi éculé, ils ont réussi à faire un jeu complètement génial ! Allez y comprendre quelque chose...

Le jeu vous montre exactement ce que vous seriez censé voir dans la réalité : autrement dit, l'écran représente la vision qu'aurait le vrai combattant. Devant vous, différents baraquements et surtout, les ennemis qui défilent à toute vitesse, près ou loin (donc minuscules ou gigantesques sur l'écran), les chars qui se mettent en position pour tirer, etc, le tout avec un scrolling latéral d'une souplesse à en rendre jaloux un matelas Epeda multispères.

Dans la version arcade, vous tirez sur les ennemis avec une "vraie" mitrailleuse ! Enfin, quand je dis une vraie... Disons qu'au lieu d'avoir une



manette classique, la machine d'arcade possède un joystick en forme de mitrailleuse. Du coup, le réalisme est absolument incroyable. On les crève vraiment, ces enfoirés de fils de pute. Ah, ça saigne, ça pisse le sang, pas de quartier, on s'y croirait, bref, c'est l'horreur. Heu, non, c'est génial.

Evidemment, pas question de mitrailleuse fournie avec la disquette. Tant mieux, je ne sais pas si j'aurais trouvé ça de très bon goût. Déjà que le scénario... Bref. C'est donc avec le joystick que vous allez diriger une cible à l'écran. Pour lancer les grenades, il suffit de laisser le

bouton de tir enfoncé quelques secondes.

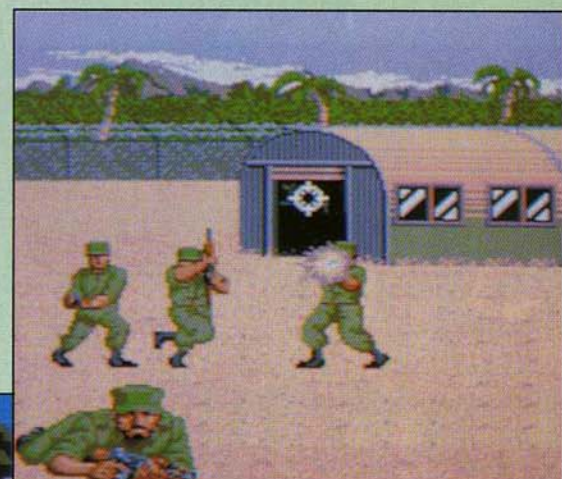
Maintenant, arrivons-en enfin à la version micro et plus précisément au ST et à l'Amiga. D'abord, c'est bon signe, le soft prends trois disquettes sur ST et deux sur Amiga. Pour un jeu d'arcade pur et dur, c'est quand même plus que raisonnable et ça vous donne une idée de la richesse de l'ensemble au niveau graphisme ou musique : quelque chose



comme un méga de données. Pas mal.

Quand j'ai vu le jeu pour la première fois, je n'en suis pas revenu ! Et encore aujourd'hui, je n'y crois toujours pas. Operation Wolf sur Amiga ou ST est exactement identique à la version de salle d'arcade. Et quand je dis identique, ce n'est pas une exagération : les sprites sont exactement les mêmes, au plus petit pixel près, les couleurs sont respectées, le jeu se déroule exactement à la même vitesse que l'original, la musique est fabuleuse (surtout sur Amiga, of course, mais elle est plus qu'honorable sur ST), toutes les étapes du jeu sont là, bref, c'est du délire.

En fait, le seul reproche que l'on puisse faire à Operation Wolf sur micro, c'est qu'il n'y a pas la mitrailleuse, mais il faudrait quand même avoir une certaine mauvaise foi : même moi, pourtant spécialiste en la matière, je ne vais pas oser. Mais en tout cas, je connais bien des gérants de salles d'arcade qui vont faire la



gueule : personnellement, je ne jouerai plus jamais à Wolf en arcade : putain cong, j'ai le même à la maison...

Bref, c'est du tout bon. A la rédaction, même mon pote Moulinex qui est un fana des jeux de rôles et qui n'est pas branché arcade a trouvé ça d'enfer. Très sérieusement, je ne vois pas comment un possesseur de ST ou d'Amiga pourrait s'en passer. Ces deux versions ont été réalisées par Ocean France, mais ce sont les programmeurs d'Ocean Angleterre qui ont réalisé la version Amstrad. Celle-ci, même si elle n'a plus grand-chose à voir avec le jeu d'origine, est excellente. D'ailleurs, ce sont les programmeurs du génial *Gryzor* qui ont fait cette adaptation, on peut donc comprendre cette qualité. En clair, quelque soit votre machine, Operation Wolf est LE jeu du mois, voire de l'année. Tant pis pour les autres...

Disquettes Ocean pour ST, Amiga et CPC, adaptation prévue pour PC et C64

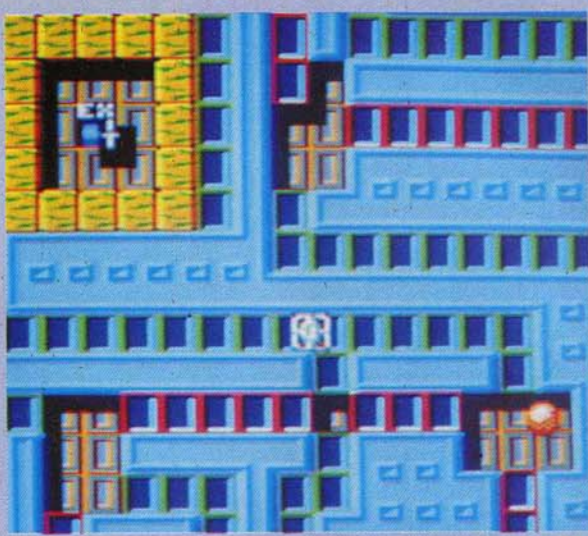
Olivier Zythoun

TITAN

Un travail de...

La matinée tirait en longueur et la rédaction vaquait à ses occupations, lorsqu'un afflux de pixels arrivés tout droit du CPC, via l'éditeur TITUS, réveilla l'assemblée. C'était la première fois que je voyais prof ST et doc Amiga s'intéresser d'aussi près à l'Amstrad CPC. Cette matinée pas comme les autres allait me conduire de surprise en surprise.

Sans vouloir critiquer l'Amstrad, machine tout à fait honorable au demeurant, il faut bien dire qu'un jeu sur 16 Bits est toujours - sauf incompétence totale ou plan d'arnaque - plus vendeur parce que plus beau, plus rapide, plus, heu... mieux ! Résultat, lorsqu'on parle en bien d'un logiciel tournant sur une machine de la génération précédente, on est toujours obligé d'y mettre les formes. Le jeu est bien "pour de l'Amstrad" (du Commodore, du PC, du machin). Dans le cas de **Titan**, le jeu est



sang, mais c'est Gauntlet bien sûr ! (On retrouve la même finesse dans le dessin des "murs" et des sols). Pratiquement, cet artifice renouvelle complètement le jeu : par moment, la balle sort de l'écran. Là où cela se corse, c'est que la raquette ne peut pas aller partout. En effet, les briques forment parfois un véritable labyrinthe. Pire, certaines briques laissent passer uniquement la balle, d'autres uniquement la raquette. A l'ordre des joyeusetés, il existe aussi des briques qu'il est possible de pousser avec la raquette (d'où le

bien, point. Telle qu'elle est, la version Amstrad ne ferait rougir aucun Atari ou Amiga, ou plutôt si, mais d'envie : concept en béton armé, graphismes fabuleux, adressage d'écran digne de la haute voltige et scrolling miraculeux. Je sais, je "superlatif", mais je vous garantis que c'est à bon escient. Allons-y progressivement afin de ménager les cœurs fragiles. Autant que vous le sachiez immédiatement, **Titan** est un casse-briques, mais attention : un casse-briques auprès duquel Arkanoïd passerait pour un dinosaure, joli et complexe, certes, mais un dinosaure tout de même. Les gens de Titus m'ont présenté leur produit comme étant un mélange d'Arkanoïd, de Gauntlet, voire de Boulder Dash. A première vue, aucun point commun entre ces trois jeux, et pourtant, aussi étonnant que cela puisse paraître, c'est tout à fait vrai.

ARKANOÏD OU GAUNTLOID ?

Joystick ou clavier, c'est au choix : le joueur dirige une raquette, laquelle raquette renvoie une balle rouge, laquelle balle rouge rebondit sur des murs, lesquels murs sont formés de briques. Ça, c'est pour le côté Arkanoïd, mais je vous rassure, on reparlera plus tard des différents types de briques. En fait, on en reparlera lorsque je vous aurais décrit comment tout ça se passe. Dans un casse-briques "normal", l'écran forme une sorte de couloir au fond duquel les briques attendent, plus ou moins sagement, de se faire descendre. Dans le cas qui nous préoccupe, la raquette est toujours au milieu de l'écran et c'est tout le décor qui "scrolle". Ça ne vous rappelle rien, ça ? Bon



parallèle avec Boulder Dash), des briques "flaque d'huile", des briques tuant instantanément au moindre contact. Il y a même des briques de téléportation. Alors ça, c'est super rigolo. Dès qu'on fait passer la raquette sur l'une de ces briques, paf ! la raquette et la balle échangent leurs positions, et comme la raquette reste tout le temps au milieu de l'écran, hop ! ça scrolle à vitesse grand V, et peut-être même encore plus vite que ça. C'est le moment de parler technique. Pour renforcer

le côté jeu d'arcade, le programmeur de Titus a mis l'écran en hauteur. Normalement, lorsqu'un logiciel est en 16 couleurs mode 0, l'écran est un rectangle. Il est impossible d'adresser le haut et le bas de l'écran sauf au prix d'un infernal bidouillage "soft" du processeur vidéo. De fait, une "bande" a été prélevée de chaque côté du rectangle afin d'obtenir un carré, puis ces deux bandes ont été ajoutées en haut et en bas dudit carré afin d'obtenir un rectangle en hauteur. Et je vous garantis que c'est mille fois plus balaise à faire qu'à expliquer. Toujours à l'ordre des miracles, le scrolling multidirectionnel. Figurez-vous qu'il est impossible, pour cause de mémoire, d'afficher plus d'un écran complet à la fois. Pas de problème : le reste de l'écran est compacté. Là où la chose commence à prendre une tournure magique, c'est lorsqu'on s'aperçoit que le décor est décompacté en temps réel, au moment où il

apparaît, alors que la portion disparaissant est compactée, toujours en temps réel. Sincèrement, Titan est, d'une part, du très très bon boulot, ce qui n'est déjà pas mal, mais le plus important, c'est qu'il est passionnant à jouer. Encore bravo. **Disquette Titus pour Amstrad CPC. Versions 16 bits à venir**

C.B.

loriciels

A 320

SIMULATION AVENTURE ACTION

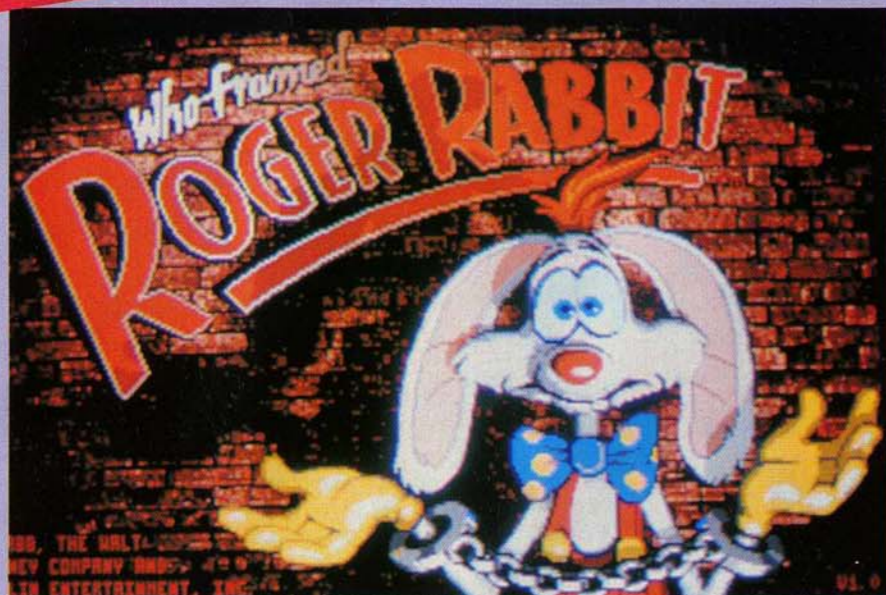
POUR ATARI ST AMSTRAD CPC IBM PC ET COMPATIBLES

ROGER RABBIT

Lapin chasseur

Pour un timing d'enfer, c'est un timing d'enfer ! Quelques jours à peine après la sortie du film, voici déjà l'adaptation en soft qui arrive sur Amiga ! Étonnant, non ? De quoi je veux parler ? Mais du dernier Walt Disney, bien sûr ! Et ne me dites pas que vous n'avez pas entendu parler de "Qui veut la peau de Roger Rabbit ?".

Dans *Qui veut la peau de Roger Rabbit* (ou encore *"Who frame Roger Rabbit"*, en anglais), votre but est sensiblement le même que dans le film. Vous jouez le rôle de Roger Rabbit, le même "toon" que dans le film, (un "toon" est un personnage de dessin animé tel Donald ou Mickey). Pour ceux qui n'ont pas eu la chance de voir le film, le logiciel est presque identique : 35 balles d'économisé, merci tonton Micro News ! Sérieusement, le graphisme de Roger Rabbit (le soft) est presque le même que celui de Roger Rabbit (le film). Au fait, si vous avez



du mal à suivre Roger Rabbit (l'article), dites-le moi. 1947. Un certain Marvin, le propriétaire de Toontown, la ville où habite tous les héros de B.D., vient d'être assassiné. Celui-ci a légué, dans son testament, l'ensemble de Toontown à ses amis les toons. L'autogestion, en quelque sorte. Mais le juge Doom, un ignoble salopard, fait porter à sa place le chapeau du meurtre au pauvre Roger. Curieusement, le testament a disparu et à défaut de celui-ci, c'est l'affreux juge qui va rentrer en possession de Toontown. Et comme c'est un ignoble salopard (voir plus haut), il veut détruire la ville !

Vous imaginez ? Mickey, Mandrake et Tarzan obligés de coucher sous les ponts ! En incarnant Roger Rabbit dans le soft, vous avez juste une heure avant le moment fatal ! N'oubliez pas que vous êtes accusé, à tort il est vrai, de meurtre, et qu'il est vital pour vous de prouver votre innocence. En jouant, il m'est parfois arrivé de me demander si je n'étais pas dans une salle de cinéma en train de regarder le film : les sons et les musiques sont quasiment aussi bons que ceux du film. Idem pour les musiques. Il est vrai que dans le film, le lapin et d'autres personnages sont dessinés, eh bien dans le jeu, on a les mêmes ! Carrément !

Tout en vous proposant divers types de scénarios différents, le logiciel vous conduira à l'intérieur du film comme si vous y étiez. Roger Rabbit vous fera rire, pleurer de rire, il vous distraira et vous exaltera... Comment se passe le jeu ? Bon, je ne vais pas tout vous raconter pour ne pas vous gâcher le plaisir, mais laissez-moi vous dire que vous ne serez pas déçu ! D'abord, signalons quand même qu'il est possible de jouer avec un Amiga 500 et un seul drive, mais que c'est franchement atroce : le deuxième drive et l'extension mémoire sont très forte-



ment recommandés sous peine de crise de nerf quasi-garantie ! La première partie du jeu se déroule en voiture. Votre voiture comporte des ressorts, très pratiques pour passer au-dessus de ces lambins qui traînent un peu partout. Vous faites une course avec une autre voiture, mais petit détail, la route est pas mal encombrée... Si vous réussissez à gagner cette course, des gamins tourmentent autour de vous, le tout autour d'une table, et vous devez évidemment éviter qu'ils ne vous rattrapent ! Bref, j'arrête-là, sinon on va y passer la journée : faites confiance à un pro du joystick, c'est un jeu d'enfer, vous avez ma parole. Je ne vois vraiment pas qui pourrait s'en plaindre. D'ailleurs, Zythoun vient de se jeter sur moi en se plaignant d'être allé au bout du monde pour se procurer le jeu (tu parles ! Toontown, c'est pas la porte à côté !) et de n'avoir même pas pu y jouer ! Suis-je en train de



rêver ? Son visage est déformé par la fureur, ses yeux sont exorbités, il m'éjecte de la chaise (quel suspense !) aaaaaaaah... Faites comme Zythoun et moi, jouez à Roger Rabbit : vous ne le regretterez pas ! **Disquette Buena Vista, Cedic/Nathan et Cocktail Vision pour Amiga. Versions PC et compatibles et Atari ST prévues.** Test Master

loriciels
MATA HARI

ESPIONNAGE CHARME ACTION

**POUR ATARI ST
AMSTRAD CPC**

CRAZY CARS 2

Cette année, certains éditeurs ont découvert les joies de la conduite sportive et inventé du même coup la simulation stroboscopique. Depuis la Renaissance, les peintres savent qu'un arbre petit n'est pas obligatoirement perçu comme étant éloigné, et les testeurs fous se sont rendus compte depuis des lustres qu'un élément de décor qui change de taille sans arrêt en tremblotant fatigue la vue. Ayant tiré une leçon de tout ça, Titus sort Crazy Cars 2 : c'est superbe !

Joystick, souris ou clavier bien en main, me voici prêt à participer à la course la moins drapeau blanc qui se puisse rencontrer sur micro. Une fois passé le tableau de présentation 320 x 200 en 100 couleurs, me voici à pied d'œuvre (pneu d'œuvre ?). L'ordinateur me propose une mission à remplir parmi plus d'une centaine. En gros, ces missions consistent à se rendre



d'un point A à un point B en essayant d'échapper aux barrages de police. Dans la pratique, c'est plus toré que ça : nommé par le FBI, vous devez démasquer une bande de malfaiteurs. Certains de ces malfaiteurs font partie de la police et c'est là que tout se complique. Dans un premier temps, vous allez devoir échapper aux policiers corrompus et pour cela forcer des barrages. Dès cet instant, d'autres policiers, sûr de poursuivre un chauffard, vont vous courser eux aussi. Je les entends approcher... En appuyant sur l'une des touches de fonction, je switche l'écran de 50 à 60 Hz et je peux afficher une fenêtre dans laquelle est représentée une carte routière de l'Utah. Pour voir la totalité du territoire, il suffit de faire scroller la carte dans la fenêtre, la

chose se passant sans à-coup. Cette carte permet de s'y retrouver dans le dédale de petites routes ou je vais évoluer. Dans un nuage de fumée, ma voiture démarre (elle est représentée à l'écran). En appuyant sur feu, je change de vitesse (high ou low). Au début, la conduite est un peu déroutante, le joueur agissant sur le volant de la voiture et non pas sur la voiture elle-même. Résultat : une petite inertie gênante les premières minutes de jeu mais dont on ne peut plus se passer au bout d'un moment. Je n'ai pas encore parlé du décor qui est pourtant fabuleux : 40 cou-



leurs et tout en 3D. Les bordures de la route défilent très proprement, et ô luxe insensé, les poteaux télégraphiques sont garnis de fils. Imaginez la performance : lorsque la voiture se trouve dans une montée ou un virage, l'ordinateur gère tout ça, perspective comprise. Un peu comme dans Flight Simulator, Crazy Cars 2 bénéficie d'un véritable territoire où le véhicule évolue de façon logique. Ainsi, la route possède de nombreuses intersections. Si le joueur en rate une, il pourra la retrouver en prenant un autre chemin. Idem en ce qui concerne les fourches : en roulant à travers champs, on peut retomber sur une route que

l'on vient de rater. Venons en maintenant aux autres véhicules : les voitures de police sont de plusieurs couleurs, elles-aussi représentées en 3D mais au moyen de sprites. Il faut savoir également que votre voiture est équipée d'un système qui détecte l'approche des flics ainsi que leur direction, mais trêve de bavardage : admirez-moi ça et filez l'acheter dès qu'il sera disponible, ou bien prof ST viendra vous tirer les oreilles de ma part !

Disquette Titus pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga et Amstrad CPC.

C.B.

Shérif, fais moi peur

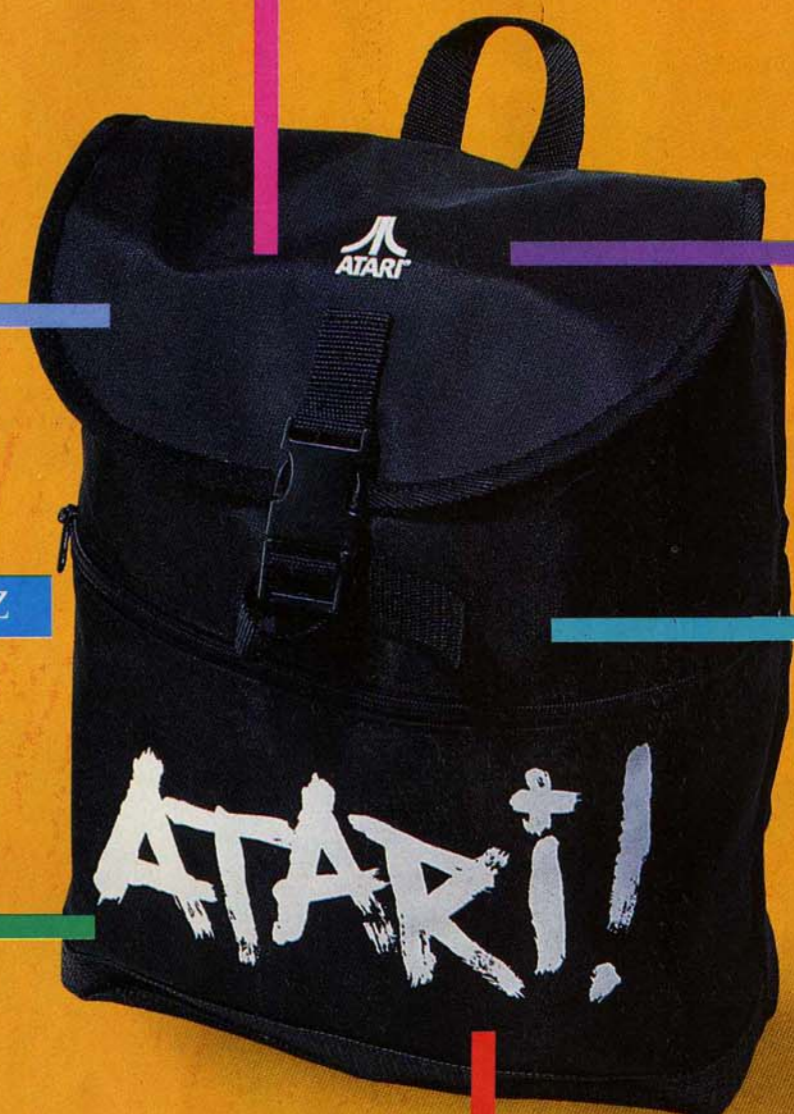
ATARI ST BAG: 6 logiciels pour découvrir tout le génie du 520 ST.

- DESSINEZ ZZ-rough
- COMPOSEZ Music construction set
- JOUEZ L'arche du capitaine Blood

- PROGRAMMEZ GFA basic

- JOUEZ Defender of the crown

- APPRENEZ Il était une fois



890 F*

*Prix publics conseillés

RAMBO 3

Rambo
et con
à la fois !

Rambo 1 ("First blood"), était paraît-il excellent. Je parle du film, évidemment. Le soft qui en avait été tiré (sur CPC et C64) était carrément quelconque, voire franchement insignifiant. Sans atteindre des gouffres de nullité, il était quand même loin d'affleurer les sommets du génie. Rambo 2, le film (sous-titré "Si ça continue, j'vais m'énerver") était nettement moins bon. Du coup, il n'y même pas eu de soft. Et voici que ces jours-ci arrive le nouveau film ("Ce coup-ci, j'ai les nerfs"). Véritable miracle du timing et du marketing moderne, le

Ah la belle jeunesse que voilà, courageuse et toujours volontaire pour aller au casse-pipe... Heureusement qu'il reste encore des hommes comme toi, John Rambo, pour sauver notre belle jeunesse des affres de l'immoralité ou autres perversités redoutables telles la gangrène, le communisme et les joysticks à micro-switchs.

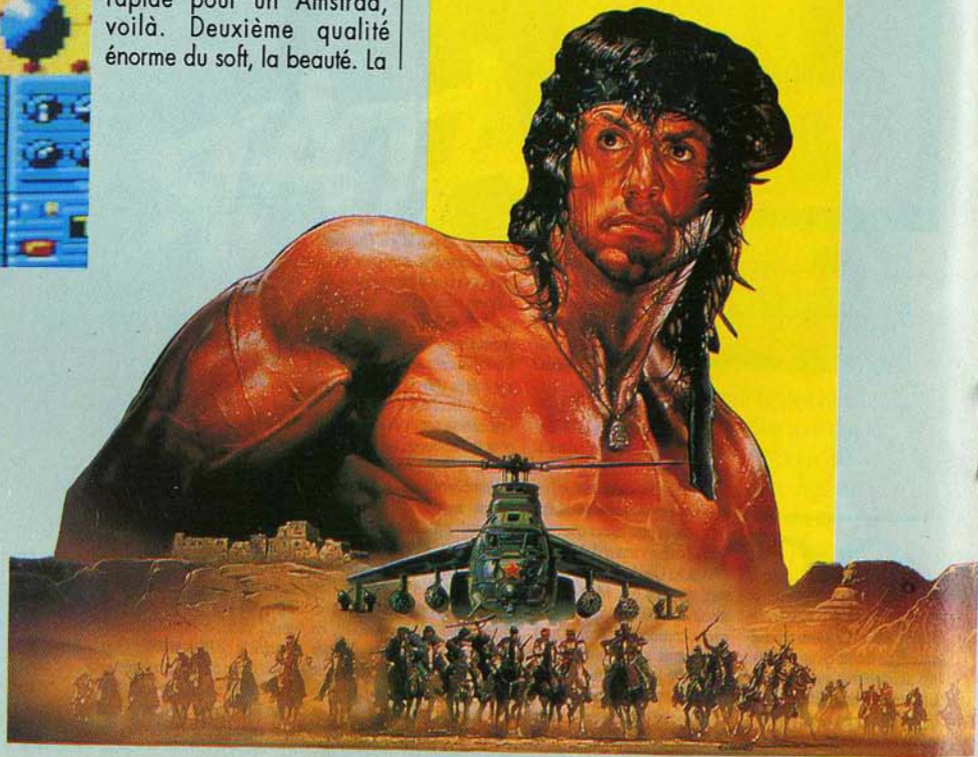


vision de votre personnage. Vous êtes dans un camp militaire. Je résume le scénario en deux mots : tuez tous les ennemis et récupérez les otages. A l'intérieur de ce camp, des dizaines de militaires ennemis progressent vers vous dans un scrolling du plus bel effet... Les sprites grossissent au fur et à mesure de leur progression vers vous. L'ensemble se passe à une vitesse quasi hallucinante. Enfin, pour un 8 bits, n'exagérons quand même rien... Et quand je dis pour un 8 bits... Bon, c'est ultra-rapide pour un Amstrad, voilà. Deuxième qualité énorme du soft, la beauté. La

rapidité n'a en effet pas été atteinte au détriment des graphismes : ils sont superbes, très colorés, et les sprites sont de très grosse taille. Rambo a finalement très peu de défauts. On pourrait juste lui reprocher la difficulté excessive de certains tableaux, mais en contrepartie, il y a un grand nombre de scènes différentes, il faut trouver de nouvelles techniques pour passer ces tableaux, bref, y'a du boulot. Le grand intérêt de Rambo 3, c'est en fait la grande variété des tableaux de jeu : après le premier niveau, on passe à une vue de trois quart, avec comme d'habitude je vous rassure, des ennemis à tuer, à massacrer, br. Rambo 3 est vraiment un des plus beaux jeux d'arcade que je connaisse sur CPC, à condition, évidemment, de ne pas vouloir réfléchir. Pas vrai Rambo...?

Disquette ou cassette Ocean pour CPC, existe aussi pour C64.

O. Fontenay



soft arrive lui-aussi. Et grandiose surprise, le jeu est superbe ! Ça valait bien un Top du mois, non ?

Le jeu est au moins aussi intelligent que Rambo lui-même. Remarquez, ça fera un heureux : Sylvester Stallone réussira peut-être à y comprendre quelque chose... Vous, gentil Rambo, tuez méchants communistes syndiqués. Pouah ! Non, Rambo, on se calme. On attend que j'ai terminé de parler avant de commencer à tuer tout le monde.

Le jeu se déroule d'une manière très classique pour un shoot'em up. Les ceusses d'entre vous qui ont eu le privilège de jeter un œil sur Operation Wolf trouveront même un certain air de ressemblance. Autrement dit, l'écran figure la

EXPLORATION DU COSMOS Pouvez-vous vivre avec la réalité de

ECHELON

Seul un nombre sélectionné est formé pour diriger le Lockheed C-104 Tomahawk le véhicule de combat et d'exploration le plus impressionnant du 21ème siècle.

Rares sont les élus à éprouver exaltation et frisson des graphiques à 3 dimensions et à tester la manœuvre délicate de la navette spatiale et les véhicules avec pilotage à distance et les actions de combat intergalactique.

Peu nombreux sont ceux qui ont la chance d'entreprendre un voyage avec le simulateur de vol dans l'espace le plus perfectionné que l'homme ne connaisse.

Peu nombreux sont les élus pour

ECHELON

CBM 64/128

Cassette/Disquette

Spectrum

Cassette + 3 Disquette

Amstrad

Cassette/Disquette

PC/Amiga

ACCESS

Software Incorporated

PHOTOS D'ÉCRAN DE LA VERSION CBM 64/128



ILLUSTRATION: PETER ANDREW JONES
COMPARA: SCLAR AND LTD
© 1987, Access Software Inc.

U.S. Gold Ltd., Units 2,3 Hollard Way
Hollard, Birmingham B6 7AX
Angleterre.

U.S. GOLD

HYBRIS

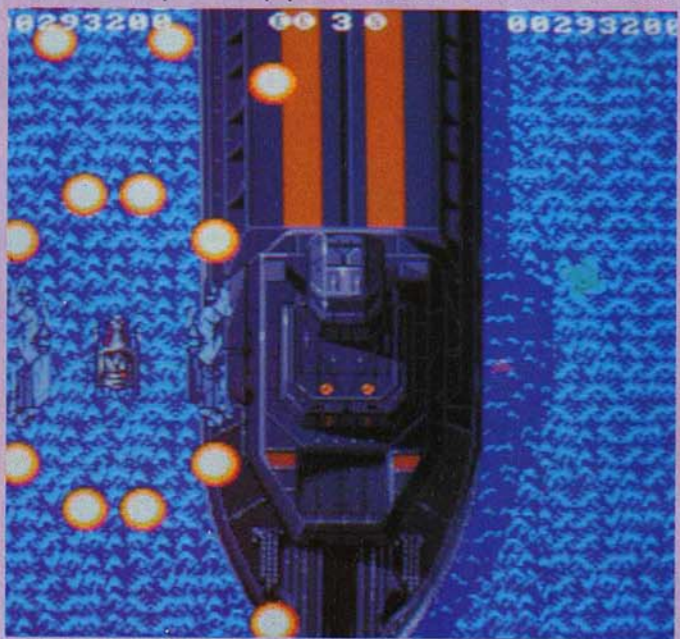
La beauté du diable

Comme dirait Jojo, notre soi-disant rocker national : "s'il n'en reste qu'un, je serais celui-là". J'espère, je pense, je crois et j'en ai l'ultime conviction que tout le monde sera d'accord avec moi. Hybris est le meilleur shoot'em up que la terre ait créé.

Hybris renvoie à la préhistoire tous les Xenons et autres clones du même type. Pour la première fois, j'ai carrément cru qu'on avait installé une console de salle d'arcade au journal sans me le dire. On me tiens jamais au courant, merde. Ah bon, c'est vraiment un jeu Amiga ! Bon Dieu, mais comment est-ce possible ? Mais jusqu'où iront-ils ? Et à part ça, ça va la famille, les cousins, la souris... Bref, retournons à Hybris, ça vaudra mieux, je sens que je m'égare. Tout y est pour vous séduire. Le graphisme est d'enfer "attention c'est un Amiga : ceci est mon nouveau slogan de propagande pour l'Amiga". On regrettera seulement que le soft



(un shoot'em up vertical), ne prenne pas en compte le relief (palmiers, crevasse, etc) des sublimes décors. Et quand je dis sublime, je crains que ma modération légendaire ne me fasse rester bien en deçà de la réalité : bref, c'est très beau. L'animation est vraiment réussie, un vrai chef-d'œuvre. Mais quand vais-je pouvoir dire du



mal de ce jeu ? Le scrolling est vraiment parfait. Si Hybris était sorti en salles d'arcade à l'époque de Galaxian, celui-ci aurait eu du mal à convaincre nos chers petits joueurs. Le jeu est ultra-difficile, malgré les bonus hyper-efficaces (et originaux) que vous gagnez de temps à autre. Heureusement que les créateurs du jeu ont prévu (pour les mauvais d'entre vous (gniark, gniark)) une option de reprise de la partie au niveau où vous vous êtes fait déchirés par vos ennemis. Bon, parlons du scénario. Banal ? Hybris est votre station spatiale où vous recevez des messages vous indiquant les planètes envahies par l'infâme, le méchant petit E.T. Et donc vous devez nettoyer cette vermine spatiale avec votre vaisseau qui l'est également (spatial, je veux dire). Je vous conseille de brancher votre Amiga sur une chaîne car le son est un mélange de hard-rock post-atomique. Voilà, que dire d'autre que du bien sur ce jeu qui va ravir tous les Rambo de l'espace ? C'était votre correspondant chéri en direct de la planète jurica. Good morning AAAAmmigaa aaa. **Disquette Discovery Software pour Amiga S.W.**



CINEMAWARE PRESENTS



Photo d'Écran sur Amiga



Photo d'Écran sur Amiga



SPORTS FOOTBALL



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



Photo d'Écran sur Amiga

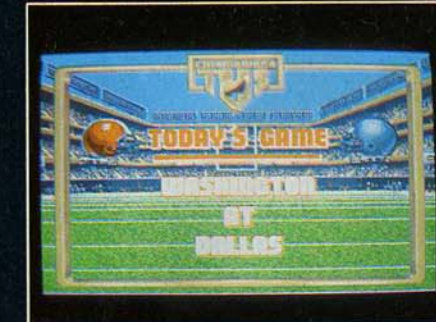


Photo d'Écran sur Amiga



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

HOTBALL

A vos crampons !

Enfin ! Je n'en suis pas encore revenu, Hotball est là et bien là. Après 18 mois d'attente nerveuse et fébrile, nous, pauvres mortels, pouvons enfin nous rendre maîtres des terrains de foot. Hotball est en effet un jeu de football en salle qui peut se jouer à quatre (grâce à une interface que vous branchez sur le port parallèle de votre ST adoré et qui est livrée avec le soft).

Ca commence fort avec une musique digitalisée qui décoiffe (bien qu'un peu répétitive). Après une petite attente, la page d'option apparaît. On a le choix entre trois différents niveaux représentés par un bébé, un adolescent et un adulte. Après toutes ces opérations



hautement difficiles, le jeu peut enfin démarrer. Waouhhh ! Putain de graphisme, qu'il est beau (heureusement que j'étais assis, sinon je crois que j'aurais été bon pour l'hosto). J'ai jamais vu un jeu de foot aussi beau et aussi original : l'action est vue du haut et la représentation graphique est démente ! Je commence à jouer et ô rage ! ô vieillesse ! ô désespoir ! que c'est dur ! Le maniement du joystick est atrocement abominable. Imaginez-vous que pour retourner vers votre terrain, lorsque vous êtes dans le camp adverse, vous devez aller quatre fois à gauche (ou à droite, Micro News n'est pas un journal politique), puis aller vers le nord, même si vous êtes le joueur du haut (je ne vous raconte même pas comment je me suis pris la tête pendant plus d'une heure pour enfin marquer un but). Message personnel à ceux qui n'auraient pas vraiment compris : RELISEZ ce passage 2 à 3 fois et vous comprendrez mieux, héhéhé !

Ceci dit, cette technique joystickienne se révèle assez efficace à la longue (mais putain, c'était dur). A chaque but marqué, la foule en délire (c'est le cas de le dire) vous acclame avec un tonnerre d'applaudissements bien mérités. Bien évidemment, tous les sons sont digitalisés, ce qui apporte un confort certain à votre oreille délicate. Le scrolling vertical et l'animation sont très souples et répondent bien au joystick. Mais ce n'est pas tout ! On retrouve dans Hotball pas mal des techniques du vrai football : tir à ras-de-terre, tir à 45 degrés, tir en hauteur, coup de tête (dans la balle et pas dans l'arbitre of course !).

Mais en fait, il y a un truc en béton dans Hotball, c'est cette fameuse interface qui permet de jouer à quatre. Elle n'est malheureusement pas identique avec celle de Gauntlet 2, mais après tout, on s'en fout puisqu'elle est fournie gratos avec le soft ! Du coup, il est possible de jouer à deux contre l'ordinateur (dans ce cas là, il y a deux joueurs par équipe sur l'écran alors qu'il n'y en a qu'un lorsque vous jouez seul), ou à quatre, par équipe de deux, chacun commandant alors un joueur. C'est surtout dans ces conditions qu'Hotball devient génial : à quatre, on se tape sur la gueule, on s'énerve contre cet incapable d'équipier, bref, on s'éclate !

Hotball est donc un jeu assez difficile au début, mais passionnant après un peu d'entraînement. Enfin un jeu de foot cool et où on peut s'éclater à quatre sans revenir courbaturé de partout ! Alors il ne vous reste plus qu'une seule chose à faire, c'est de courir chez votre revendeur le plus proche (ou le plus sympa) et le prendre d'assaut pour acheter HOTBALL. Vous ne le regretterez pas.

Disquette Satory pour ST, adaptation prévue sur Amiga.

J.-M. D.



TERRIFIC Land

TOMAHAWK

EMMANUELLE

Tactique et rapidité

Connaissance et réflexion

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.

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.

Erotisme et aventure

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 3000 AVEC DISQUE DUR et MONITEUR.
 - Le droit de rejoindre les rangs de la tribu TOMAHAWK.



LANCELOT

Heaume,
sweet
heaume

Level 9 persiste, récidive et signe une autre aventure de qualité : Lancelot, qui relate la vie du meilleur des chevaliers de la Table Ronde. Analyste béton, comme d'hab, macro-ordres hyper ergonomiques du genre <FIND ARTHUR> ou <FOLLOW GALAHAD>, graphismes agréables, personnages indépendants, aventures féeriques et sanglantes, et surtout scénario en titane renforcé ! Le hic, qui me met en rogne, c'est que, what a pity, c'est complètement en english ! Et c'est, croyez-moi, vraiment une pitié car Lancelot-Graal est un chef-d'œuvre bien de cheu nous qui, dans les années 1220-1225, a fait un malheur au Top 50 des Donjons et Châteaux ! Le premier "roman" ayant pour cadre la cour du Roi Arthur, à savoir un récit écrit en langue romane par opposition au latin, est daté de 1162. Son auteur, Chrétien de Troyes s'est inspiré d'une "Histoire des Rois de Bretagne" du grand briton Geoffroy de Monmouth, traduit en français par l'anglo-normand Robert Wace, chanoine à Bayeux. Chrétien-1-2-3, quelques années plus tard, accouche du "Chevalier à la Charette", relatant les amours de Guenièvre et de Lancelot, et casse sa pipe avant d'achever l'histoire de Perceval et de la



conquête du Graal. Tant pis pour lui ! D'autres vont continuer le cycle, qui, tel qu'on le connaît à présent, se compose de cinq parties : l'Estoire del Saint Graal, Merlin, Lancelot du Lac, La Queste del Saint Graal et la Mort le roi Artu. Tout cela est en belle prose classique du XIIIème siècle et couvre en ce qui concerne Lancelot seulement, huit volumes de 350 pages en moyenne ! Heureusement pour les feignasses, les pauvres et les pressés, deux volumes sont parus en 10/18 de 400 pages chacun et un troisième, la Mort du Roi Arthur, de 280 pages, qui achève le cycle. En lisant ces bouquins, vous saurez tout sur les amours coupables et fiévreuses de Lancelot et de Guenièvre, la femme du roi Arthur, des relations jalouses de la fée Viviane et du puissant Merlin, vous assisterez à moult combats sanglants dont les Monty Pythons, dans le film "Sacré Graal", ont bien su résumer la fureur insensée en décrivant le chevalier aux deux bras coupés, sautillant sur la dernière jambe qui lui reste, et continuant de se battre et d'insulter son puissant adversaire ! Soyez un bon chevalier. Combattez l'infamie,



showed himself to be King Arthur.
"Granercy, sir, you fought well and
chivalrously. In truth you were a most
(More)"

ayez le sens de l'honneur, soyez fidèle à votre parole et surtout gardez à l'esprit l'éthique de l'amour courtois : soumission absolue aux ordres et volontés de la dame dont vous êtes le champion ! (Pas étonnant qu'en dormant dans de la paille, on m'appelât Lancelot le sale et qu'en piquant une couronne d'or je ne fusse nommé Lancelot le voleur pendant toute la durée du jeu avec un score de -210/1000 ! Heureusement, la

touche <UNDO> permet de revenir en arrière et de rattraper bien des actions !). Le cycle complet, écrit en bon français, mêle magie et bravoure, épisodes mystiques et charnels, entrelaçant les récits dans une œuvre puissante et pensée. Au travers des traductions allemandes, néerlandaises, italiennes, espagnoles, portugaises, il apparaît que cet ouvrage a eu une renommée immense dans toute l'Europe. Pourtant, ce sont les anglo-

phones - que la peste leur dévore les narines - qui ont fait "Merlin l'Enchanteur" et le remarquable "Excalibur". Tolkien, le créateur du Seigneur des Anneaux, disait que les Français n'avaient pas la tête au merveilleux. S'il est vrai que l'imaginaire français contemporain a hérité de la tradition des esprits scientifiques du XIXème siècle, la prolifération des jeux de rôles médiévaux-fantastiques prouve que ce besoin de légendes et de féerie est vital.



C'est dans la forêt de Brocéliande, au sud-ouest de Rennes, et dans la forêt de Paimpont que se situe, pour une bonne part, le théâtre des exploits des Chevaliers de la Table Ronde. C'est au large des côtes bretonnes, à l'île Grande que la fée Morgane aurait emmené le roi Arthur mourant. C'est dans le fond légendaire d'une histoire commune que les créateurs de langue française pourraient trouver des scénarios musclés et conséquents.

What a pity ! Etre riche d'une langue multiple et foisonnante, aux thèmes puissants et évocateurs, et vivre comme des mendiants linguistiques ! Anglois, je vous hais ! François, charlemagnez-vous le train et cherchez des histoires dans votre Histoire, mais vite, car si on vole encore une fois notre patrimoine national, déprimé comme je suis, je vous lâche et me retire comme Guenièvre, Lancelot, Lionel et Hector... dans une abbaye !

Frère Venture.

je craque!

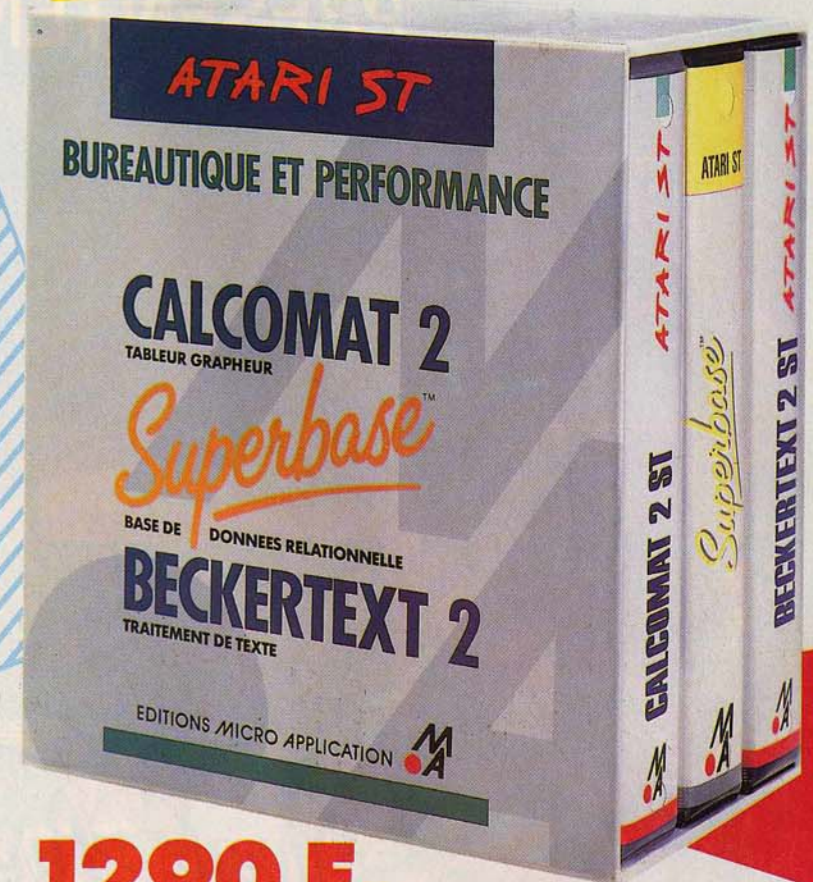
3 packs réunissant les meilleurs logiciels sur ATARI ST. 3 offres exceptionnelles répondant parfaitement à vos différents besoins.

Offre exceptionnelle limitée au 31.12.88.



590 F^{ttc}

A T A R I



1290 F^{ttc}

03 MONTLUÇON: TECHNIBURO 70.05.51.02 / 04 MANOSQUE: MANOSQUE INFORMATIQUE 92.72.21.43 / 06 NICE: SORBONNE 93.62.11.21 / SORBONNE INFORMATIQUE 92.72.21.43 / SORBONNE 2 93.88.31.32 / JESSICO 93.51.74.74 / PRO 93.80.80.48 / 06 LE CANNET: L'ONDE MARITIME 93.46.67.68 / 06 CANNES: SORBONNE CANNES 93.99.10.13 / SNC SEYRAT 93.99.10.13 / 06 VENICE: VENICE MICRO 93.24.04.84 / 08 SEDAN: PERON LOGICIEL 24.27.04.57 / 10 TROYES: MICROPOLIS 25.73.28.49 / 11 CARCASSONNE: POINT SYS 68.72.60.20 / 13 MARSEILLE: ORDINATEUR DIFFUSION 91.54.33.36 / SETE 91.55.57.25 / AMIE 91.42.50.42 / 13 AIX-EN-PROVENCE: MICRO INFORMATIQUE CONSEIL 42.96.46.00 / 13 AUBAGNE: TEMPS X AUBAGNE 42.70.43.55 / 13 CABRIES: MOBIS ROCCA 42.02.64.18 / 13 MARIGNANE: CIM 42.77.73.70 / 14 CAEN: LOISIR INFORMATIQUE 31.65.18.77 / 16 ANGOULÈME: L'HOMME 45.82.27.37 / 16 COGNAC: L'HOMME 45.82.43.03 / 17 LA ROCHELLE: MICROLUDE 46.41.17.82 / 16 BOURGES: MIPS 40.70.47.75 / 20 AJACCIO: CIM 95.20.48.81 / 22 LANNION: I.O.D. 96.46.57.32 / 25 BESANCON: YVES MONNOT 81.80.97.85 / 26 VALENCE: MICRO AVENIR 75.55.41.19 / 28 CHARTRES: LEGUE INFORMATIQUE 37.21.17.17 / 29 QUIMPER: PLANÈTE INFORMATIQUE 98.53.25.52 / KEMPER INFORMATIQUE 98.53.31.48 / 29 BREST: BREST MAJUSCULE 98.80.39.23 / KEMPER INFORMATIQUE 98.48.43.73 / 30 NIMES: A3 INFO OCCAS 66.76.18.81 / 31 TOULOUSE: LOGISOFT 61.22.61.41 / 32 AUCH: LALANNE INFORMATIQUE 82.05.82.82 / 33 BORDEAUX: CRAZZIE EDDIE 56.44.40.12 / 34 MONTPELLIER: MICROPLUS 67.92.58.83 / INFORMATIQUE 2000 67.92.92.17 / 34 PÉROLIS: MICROPLUS 2 67.64.61.61 / 34 BEZIERS: SORO 67.28.40.46 / 35 RENNES: IGL 99.79.03.60 / MICRO C99.31.76.41 / 37 TOURS: PERFORMANCES 47.37.58.58 / 38 GRENOBLE: HELP INFORMATIQUE 76.51.66.66 / 38 VIENNE: BRUYÈRE 74.85.13.76 / 38 VOIRON: MICRO AVENIR 76.65.72.55 / 42 SAINT-ÉTIENNE: JANAL 77.38.48.55 / 44 NANTES: MICRONAUTE 40.69.03.58 / DURANCE 40.48.68.79 / 44 SAINT-HERBLAIN: MICRO-MANIE 40.63.07.22 / 47 VILLENEUVE/LOT: ETS COUTURIER 53.70.50.76 / 49 ANGERS: INFORMATIQUE SERVICE 41.87.08.98 / GAME OVER 41.87.93.31 / 49 SAUMUR: I.S.F. 41.87.82.43 / 50 SAINT-LO: HOUYET 33.57.11.39 / 50 TOURNAI: HABERT MICRO 33.22.40.22 / 51 REIMS: CLÉ DE SOL 26.88.42.90 / MSI 26.47.95.44 / DAD 26.02.60.44 / 53 LAVAL: MIL 43.49.08.25 / 54 NANCY: GRYCHTA 87.75.61.43 / 57 MONTIGNY: TEDI 87.66.21.65 / 57 THIONVILLE: ELECTRONIQUE CENTER 82.53.18.14 / 59 LILLE: TMSCALL 20.57.18.81 / MICROPUCE 20.30.05.60 / FURET DU NORD 20.78.43.43 / 59 TOURCOING: FURET DU NORD 20.24.38.21 / 59 CAMBRAI: ICARE 27.78.13.65 / 59 DOUAI: POPSON 27.88.97.28 / 59 VALENCIENNES: FURET DU NORD 27.33.01.33 / MICROFOX 27.33.10.54 / 59 DUNKERQUE: ROUVROY 28.66.35.10 / MAJUSCULE 28.59.28.83 / 59 VILLENEUVE D'ASCQ: MICROPUCE 20.47.18.57 / 60 CREIL: QUENEUTTE 44.26.04.28 / 61 ALENÇON: BOUTIQUE LOISIRS 33.29.04.01 / 62 LENS: FURET DU NORD 21.42.56.19 / 62 CALAIS: MAJUSCULE 21.97.67.31 / 62 ST-OMER: MICROGICIEL 21.93.67.99 / 62 LENS: PAD COM 21.70.30.13 / 63 CLERMONT-FERRAND: NEYRIAL 73.34.14.41 / 64 PAU: BASE 4 59.83.78.78 / 65 TARDES: BASE 4 62.51.36.13 / 66 PÉRIGNAN: ALLO MICRO 68.34.24.40 / 67 STRASBOURG: MICRO CENTER 88.22.31.50 / PALAIS DE LA TELEVISION 88.22.05.88 / 69 LYON: JANAL 78.98.44.76 / INFORMATIQUE MAJUSCULE 78.80.33.80 / 72 LE MANS: BOUTIQUE LOISIRS 43.23.14.22 / 73 CHAMBERY: INFOGRAAL 79.85.38.81 / 73 ALBERTVILLE: AMIS 79.37.12.14 / 74 ANNECY: JANAL 50.45.24.27 / 75011 PARIS: AMIE 43.57.48.20 / COCONUT 43.55.63.00 / 75010 PARIS: GENERAL VIDEO 42.06.50.50 / 75005 PARIS: REGLE A CALCUL 43.25.68.89 / 75001 PARIS: VIDEO SHOP 42.96.93.95 / 76 ROUEN: SERVICE COMPUTER 35.62.34.63 / 76 LE HAVRE: LOISIR INFORMATIQUE 35.43.51.54 / 4ème DIMENSION 35.22.59.00 / 78 VERSAILLES: MICTEL 30.21.75.01 / 78 CHAMBOURCY: CONTINENT 39.65.56.66 / 79 NIORT: TECHNI 2000 49.24.11.28 / 80 AMIENS: MICROPLUS 22.44.66.58 / LANTEX 22.91.51.39 / 83 LA VALETTE: SIA 94.21.18.95 / 83 SIX-FOURS PLAGES: M PLUS INFORMATIQUE 94.34.26.48 / 84 AVIGNON: AMBLARD 90.82.51.21 / 85 LA ROCHE/YON: CHAGNEAU 51.37.06.14 / 86 POITIERS: POITIERS MAJUSCULE 49.41.05.53 / 88 ÉPINAL: AVM 29.82.14.97 / 91 PALAISEAU: ABS 60.14.09.54 / 91 VIRY-CHÂTILLON: BASIC CENTER 69.24.12.78 / 92 LEVALLOIS: LTI 47.31.49.38 / 92 BOURG-LA-REINE: I.S.F. 46.60.18.55 / 93 BONDY: SURPIN 48.02.90.86 / 93 ST-DENIS: SCAP 42.43.22.78 / 94 MAISONS-ALFORT: ORDIDUQUEL 43.28.52.15 / 95 ENGHEN-LES-BAINS: LECOMTE 34.12.89.31.

ET DANS TOUS LES MAGASINS AUCHAN, BOULANGER, CONFORAMA ET fnac

DM
DOMARK.

UBI SOFT

PRÉSENTENT

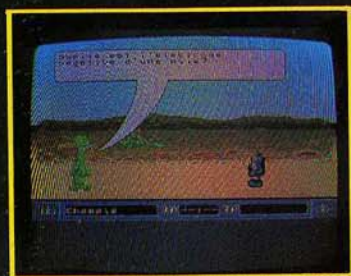


Photo d'écran sur ST

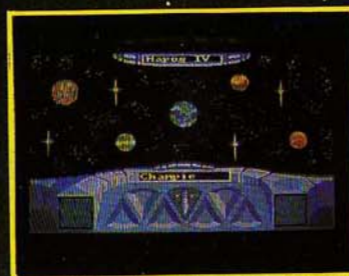


Photo d'écran sur ST

Trivial Pursuit™

NOUVELLE GÉNÉRATION™



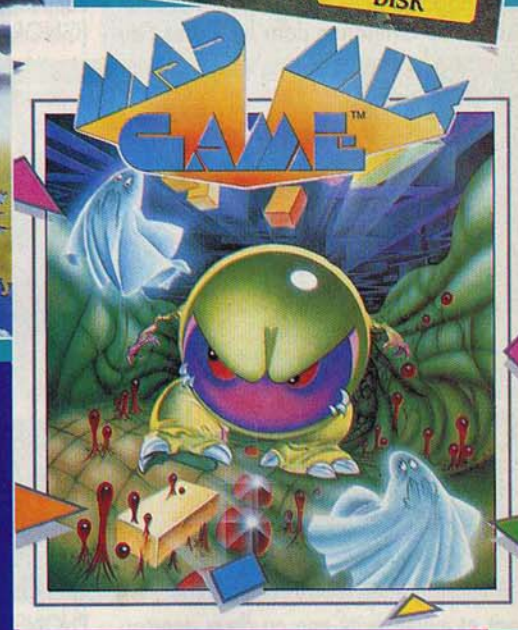
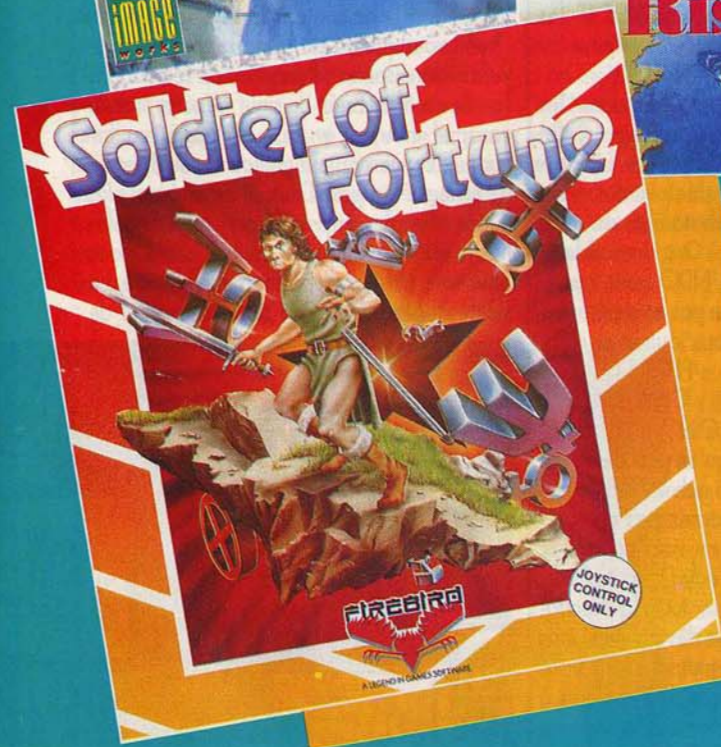
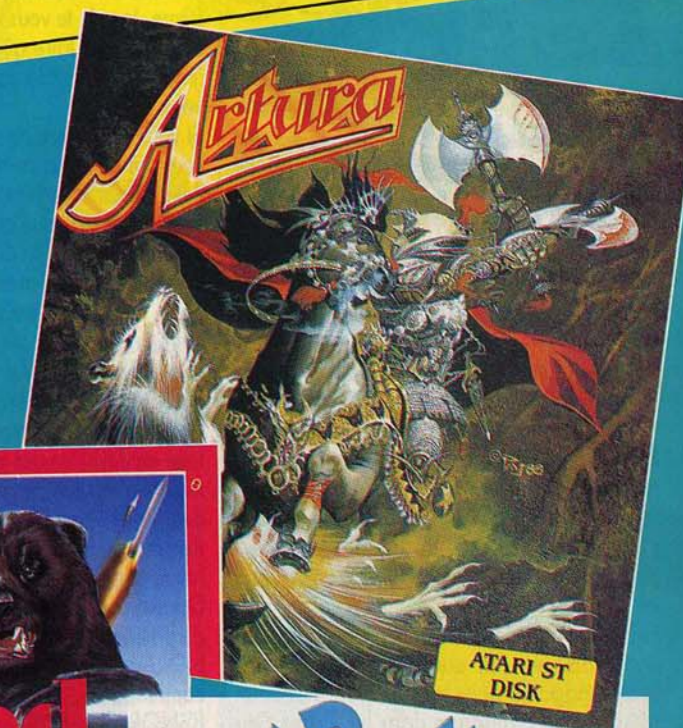
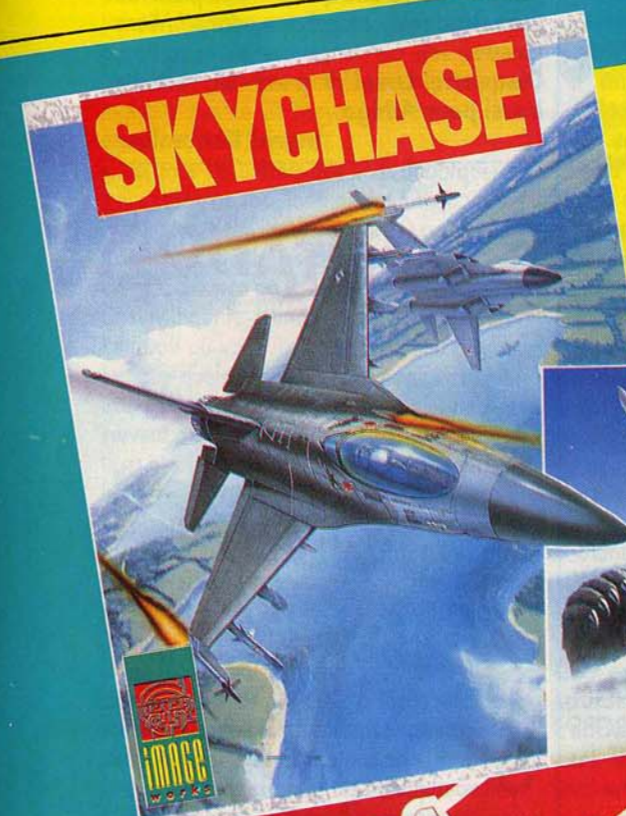
Distribuée par UBI SOFT
1, voie Felix Eboué
94021 CRÉTIL CEDEX

UBI SOFT

Tél. 1 48 98 99 00

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

LES Softs DU MOIS



	Plus de 300 F		Génial
	Entre 200 et 300 F		Excellent
	Entre 100 et 200 F		Moyen
	Moins de 100 F		Médiocre
			Horreur absolue

ATARI ST DISK

Red Storm Rising

Soldier of Fortune

MAD GAME

JOYSTICK CONTROL ONLY

FIREBIRD

INGRID'S BACK



Le retour d'Ingrind Basducul

Gnom d'un chien ! Pas facile tous les jours la vie d'un gnôme, surtout quand on s'appelle Ingrid Bottomlow ! Voyez le genre des plaisanteries : "Dis-moi Ingrid, t'es couchée ou debout ? Et surtout te mets pas en boule ! On sent que ça roule pour toi..." ou bien : " Eh Ingrid, pourquoi tu t'obstines à garder des jambes à ton pantalon ?" Enfin, toute fraîche sortie de l'Institut agrognomonique, j'ai quand même foutu une sacrée pagaille dans ma famille, rétablit un semblant de civilisation dans les Terres Sau-

nés. Foi d'Ingrid, cela gne se passera pas comme ça. Je vais me te faire une superbe pétition que signeront tous les habitants de Little Moaning pour faire échouer le projet de ce grippe-frac de Jasper, seigneur de Ridley. Dans la seconde partie, vous allez voir comment je me t'organise la défense de la ferme de Gnettlefield (champ d'orties) et dans la troisième, je vais te vous montrer ce qu'une faible créature peut faire quand elle s'introduit chez un pourceau avide comme ce Quickbush ! Je veux !

Si vous n'avez jamais tâté d'un jeu de Level 9, vous auriez dû rencontrer un de mes créateurs, Pete Austin, au dernier PCW de Londres. Il vous aurait expliqué que le démarrage eut lieu à trois dans les années 80 et qu'à présent, une douzaine de gnômes gravitent autour de la boîte. Cela prend environ un an pour me construire un univers cohérent, avec de beaux dessins léchés et tout plein de personnages qui se baladent de façon indépendante dans le soft. Un an seulement, parce que l'analyseur de syntaxe est déjà l'un des plus puissants de la galaxie et qu'il a fait amplement ses preuves dans des softs comme *Colossal Adventure*, *Return to Eden*, *Red Moon*, *Knight Orc*, *hande-seau-honne...*

Quatre sortes de commandes seront à votre disposition : les mouvements habituels : - NORTH-SOUTH-..., avec de plus des macro-commandes : -RUN TO (INN)-, -FOLLOW (GNORA)-, -FIND (JIMBO)-; (WAIT FOR (BONEY); les actions : -OFFER PETITION TO GNOGGIN- ou -GET ALL. OPEN WARDROBE AND LOOK INSIDE IT- les commandes système : -EXITS-, -INVENTORY-, -SCORE-, etc... et surtout les sauvegardes en RAM (RAMSAVE) et le -UNDO- quand, décicément vous aurez chatouillé de trop près un Orc irascible... Tapez UNDO vous ramènera d'un pas en arrière; les ordres aux autres personnages : -FLOPSY, GO EAST, CHATOUILLE DRAGON, THEN

PHONE SAMU- Il n'y a qu'un petit détail qui pourrait vous faire hésiter à acheter mon aventure c'est que vous gne parliez pas couramment le rosbif ! En effet si ne vous pratiquiez pas à l'aise la langue de Lady D., tout le harisa de mes exploits hilarants, toute la description salée de la vie culturelle des gnômes, tous les détails poivrés de mon journal intime vous seront aussi inaccessibles que 512 couleurs à un CPC !

Pete, à qui j'en causais, connaissant le haut niveau de langage stranger des Frenchies, me confiait que le projet pour les français était en cours mais que d'innombrables problèmes d'analyse de syntaxe se posait dans cet idiome, afin obtenir le même résultat probant qu'en anglophile !

Qu'à cela ne tienne, vivez dangereusement avec votre dictionnaire et si jamais vous bloquez kèkepart, écrivez à Level 9 qui vous renverra gratuitement une feuille d'indices. Sans oublier Papa Venture qui se fera un plaisir de vous dépanner, at gnhome, dans Micro Gnews!

Disquette Level 9 pour ST, existe aussi pour Amiga.
Ingrid Bottomlow

INCANTATION



L'appel de Lovcraft

Si vous aviez parcouru la première page de l'Echo Breton du 20 mars 1928, vous auriez pu remarquer deux nouvelles intéressantes : l'annonce du retour dans son île de Shar Breiz du sieur Minctier, roi du caramel mou, et en bas de page, un fait curieux concernant ce caillou et ses dolmens de formes étranges. Ceux-ci ressemblent plus à des triangles impossibles qu'aux tumulus habituels. Un autre fait aurait attiré votre attention, c'est la disparition inexplicable, un siècle auparavant, d'un dangereux chef de



bandits, et, plus récemment, du frère même de M. Minotier, Aristide, dont le corps n'a jamais été retrouvé. La chronique littéraire aurait attiré votre attention sur des auteurs fort versés dans le fantastique angoissant et malsain comme G. Meyrick, E. Poe, C. Fort et surtout H.P. Lovecraft...

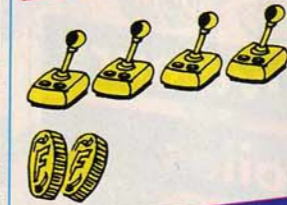
C'est dans cet univers que vous débarquerez. Vous serez escroc, journaliste, antiquaire ou professeur. Vous aurez réparti 20 points dans trois caractéristiques de base et votre première tâche sera de visiter les lieux et la maison des Minotier. L'image centrale présente l'endroit où vous êtes. Un bandeau gauche indique quels sont les personnages avec lesquels vous pouvez dialoguer. Deux fenêtres servent à présenter les réponses à vos questions et les interventions extérieures, tandis que la partie droite sert au dialogue.

Ces derniers se font en cliquant sur un menu (action, bilan, déplacement, pause, sauvegarde) qui induira un autre menu (verbes, par exemple) suivi d'éventuels autres menus (noms). Cette gestion est assez lourde et aucun raccourci clavier ou touche ne permet de passer par dessus cette tâche répétitive. Le son est quasi inexistant et les animations se limitent à faire bouger le visage des personnages. Une ergonomie plus grande, quelques indices plus faciles à collecter et nous aurions été en présence d'un TRES grand jeu. Heureusement, le soft est malgré tout sauvé par un bon graphisme et une ambiance lourde à la Cthulu, des morts à répétition et une envie de savoir dévorante qui pourrait bien vous faire basculer dans l'indicible lovecraftien !

Disquette Softhawk pour ST
Abdul Frisson



STREET SPORTS BASKETBALL



Combat de rue

Ils sont forts, chez Epyx ! Car ce basket new-look est absolument génial. Vous êtes un pauvre gosse américain, qui n'a pas un vrai terrain de sports pour jouer. Alors choisissez votre lieu : la cour de jeu de l'école, une impasse, une ruelle de banlieue, ou un parking... Chacun a ses avantages et ses inconvénients. Dans la ruelle, il y a par exemple une grande tache d'huile qui peut vous faire glisser en pleine attaque... La cour de l'école est tranquille, mais elle est bosselée, et la qualité de vos dribbles peut s'en ressentir... Le parking serait bien sans ces voitures qui arrivent de temps en temps... Quant à l'impasse, elle est un peu étroite !

Ce n'est pas tout. Il faut maintenant composer votre équipe avec les moyens du bord, c'est-à-dire les copains de l'immeuble. Pas facile, car il ne suffit pas de sélectionner les meilleurs, encore faut-il qu'ils soient complémentaires... Et on arrive au match, joué contre le gang de l'ordinateur ou d'un partenaire. Tous vos choix ont leur importance, le type du terrain (qui provoque souvent des gags amusants au désavantage de l'adversaire, ou énervants quand ils se retournent contre vous), et le dosage stratégique de votre équipe de fortune. Vous vous contentez de guider un seul des joueurs, mais vous pouvez en changer au cœur de

l'action, ce qui permet d'audacieuses combinaisons de dribbles, de passes, et de feintes...

En un mot, ce basket est un régal ! D'ailleurs, Epyx entame une série de Street Sports basés sur le même principe (baseball, football), que l'on espère aussi géants !..

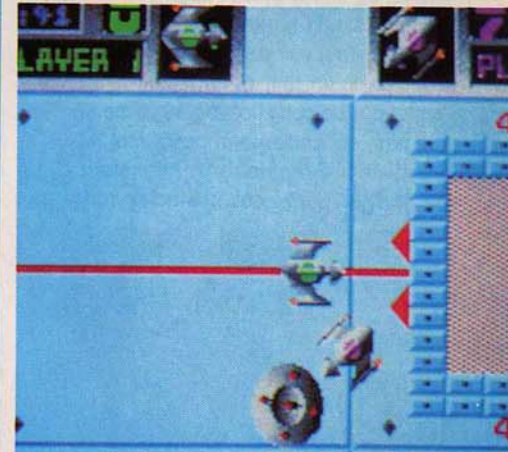
Disquette Epyx pour Amstrad CPC. Aussi sur Commodore 64/128
J.-M.M.

HYPERBALL



Trop de tracas

Voici un jeu prodigieusement éternel, mais très réussi. Imaginez-vous aux commandes d'un appareil sur coussin d'air qui glisse avec beaucoup de bonne volonté sur un terrain style foot américain. En face, un adversaire avec le même appareil, et au milieu un bidule type soucoupe volante, qu'il faut pousser derrière le but adverse. Ça à l'air simple, mais rassurez-vous ça ne l'est pas. Tout n'est que glissades harmonieuses et incontrôlées, rebonds inopinés et virages non prémédités, pendant que le pack adverse s'enfoncé dans votre défense inexistant. Il faut donc



faucher le "ballon" à l'adversaire, et le pousser dans la bonne direction ; on peut aussi y arriver en tirant dessus avec des boules d'énergie. Il est bien plus drôle de jouer à deux, l'ordinateur n'ayant pas la délicatesse d'être aussi maladroit que nous. La durée de la partie est modulable, et le choix des appareils, qui n'ont rien à envier aux chasseurs des meilleurs "shoot them up", sert à déterminer le niveau de difficulté, qui devient fonction de la facilité à les contrôler. Vous risquez de vous fâcher avec votre meilleur copain, après avoir flanqué l'ordinateur par la fenêtre et cassé les joysticks d'énervement (rhââ lovely) à force de voir votre vaisseau faire l'inverse de ce que vous vouliez faire. Mais on ressent un plaisir pervers à tenter de contrôler ce machin, alors n'hésitez pas, ce jeu vaut plus qu'un simple détour.

Disquette Mastertronic pour ST
E.R.

MOTORBIKE MADNESS



C'est la zone

Salut les tarmos, voici une discipline peu représentée sur les micros : le trial. Ce petit jeu sympa, vous offre le guidon d'une bécane, et la possibilité de franchir des "zones", c'est-à-dire des obstacles aussi variés que des empilements de pneus, des gués de rivières, ou du sable. Ici, l'accent est mis sur la difficulté, et non sur la course contre des concurrents, rien à voir donc, avec *Enduro Racer*. Le jeu est bien fini, et en même temps très simple, pas de complication, et même un petit côté naïf, qui correspond pas si mal, avec le côté dépouillé du trial. Le petit motard qu'il faut diriger parmi ces obstacles cabre sa

SENTINEL WORLDS 1



Les sauveteurs des étoiles

L'espace inspire vraiment les concepteurs de jeu, voilà un nouveau jeu d'aventure-rôle ayant comme cadre les vaisseaux spatiaux, les bases stellaires et, bien sûr, les pirates de l'espace. Non, ici pas question d'élite, les combats et les vaisseaux ne sont pas en trois dimensions, mais par contre les actions à accomplir sont beaucoup plus vastes. Après avoir choisi un équipage de cinq membres et avoir baptisé son vaisseau, il faudra voler au secours des convois de navires marchands qui font le commerce entre les différentes planètes du système Caldor. Mais il ne faut pas s'arrêter à cet aspect du jeu, il y a bien mieux à faire, que diriez-vous d'une petite expédition sur une des planètes, pour le compte de la fondation pour la science ? Si vous préférez une intrigue économique, faites donc de la prospection minière pour le compte de la Guilde des Mineurs de l'espace. Celle-ci est friande de trois minéraux rares et donc chers, le Kokodite, le Cryolote et l'Elionium. Comme vous le voyez, un monde assez complexe où votre équipage pourra à loisir mener sa carrière et progresser aussi bien au niveau pécunier qu'en grade et en caractéristiques. Si les séquences de combats, aussi bien spatiaux que en intérieur, ne sont pas des plus amusantes, l'ensemble du jeu est assez bien fait, surtout en EGA et bien sûr c'est un jeu à longue haleine sur lequel il faudra cent fois remettre l'ouvrage.

Disquette Electronic Arts pour PC.

A.J.



SAZIRI



Morts et renaissances

Faire revivre huit mondes détruits par les extra-terrestres, ça vous tente ? Sans doute. Mais il va vous falloir du courage. D'abord pour vous immerger dans l'univers extrêmement touffu de ce jeu. Car tout est touffu : l'affichage, délirant, baroque,



surchargé, bourré de monstres et de couleurs, une folie qui devrait rapidement vous jeter chez l'oculiste ! La règle : vous avez le choix entre deux modes de jeu, qui font varier vos armes ("voix psychique" ou laser), et même le principe de base, pure arcade (et alors vous pouvez sauter les mondes que vous avez déjà fait renaître, très bien) ou aventure/arcade (et votre héros gagne en expérience et accroît ses pouvoirs au fil des parties). Bref, rien n'est simple, il faut au moins une bonne heure pour s'habituer à cette aventure délirante, en reconnaître tous les objets et les principales commandes...

Mais le jeu en vaut la chandelle ! Certains mondes sont des merveilles d'ingéniosité, tant au niveau des combats que des décors, toujours fous, toujours explosifs. Les amateurs de Konami, c'est-à-dire de rigueur et de clarté, risquent de paniquer au début... Continuez ! Il y a autant de trucs, d'énigmes et d'astuces à découvrir dans ce fouillis psychédélique !

Disquette Telenet pour MSX 1.

J.-M.M.

UNE COMPILATION GIGANTESQUE DE WORLD BEATERS...

Quand la meilleure équipe réunit ses meilleurs jeux en ajoutant une touche de magie, alors il n'y a qu'un seul résultat...

OUTRUN ... "Pour être franc, ce jeu battra tous les records de vente..."

720 ... "La conversion donne les mêmes sensations un sacré bon jeu." *Your Sinclair*

que le jeu d'arcade: réactif et envoûtant, une des meilleurs réalisations de U.S. Gold. A ne pas manquer." *Sinclair User*

GAUNTLET II ... "Une des meilleures conversions jamais réalisée." *C. & V.G.*

ROLLING THUNDER ... "Un excellent jeu, plein de suspense et possédant une extra-ordinaire jouabilité."

A ne pas manquer." *CCI*

CALIFORNIA GAMES ... "Tout simplement le summum des simulations sportives sur micro." *Zzap 64*

LES BESTS D'U.S. GOLD



CBM 64/128

CASSETTE/DISQUETTE

SPECTRUM

48/128K CASSETTE

AMSTRAD

CASSETTE/DISQUETTE

U.S. Gold Ltd. (France)

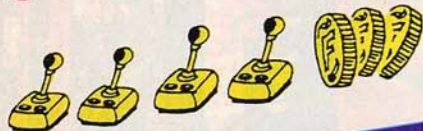
S.A.R.L. BP 3, Lot 111

Zac de Mousquettes, 16740

Châteauneuf de Craus

France

GALACTIC CONQUEROR



Enfin !

Titus, vous connaissez. Quelque soit votre machine, vous avez sûrement eu l'occasion de jouer avec l'un de leurs

jeux, que ce soit Crazy Cars, Fire & Forget, Off Shore Warrior, les Classiques... Bref, vous en avez déjà vu au moins un ! Voici aujourd'hui le petit dernier, et vous pouvez jeter les précédents à la poubelle : Galactic Conqueror est vraiment un très bon jeu. Il était temps !

Pour commencer, l'histoire se passe dans l'espace profond. Ah, l'ivresse de la galaxie et de la voie lactée, ah les joies de l'hyper-espace hyper profond.... Excusez ce bref soubresaut poétique : on n'est pas là pour rêvasser mais, comme d'habitude, il va falloir aller à la baston.... Que je vous explique en peu de mots la mission capitale et subtile dont vous êtes chargé : tuer tous ces enfoirés d'aliens, pas de quartier, je ne veux pas voir une tentacule qui dépasse ! Mais si cela n'est pas trop vous demander,

Photo Amiga

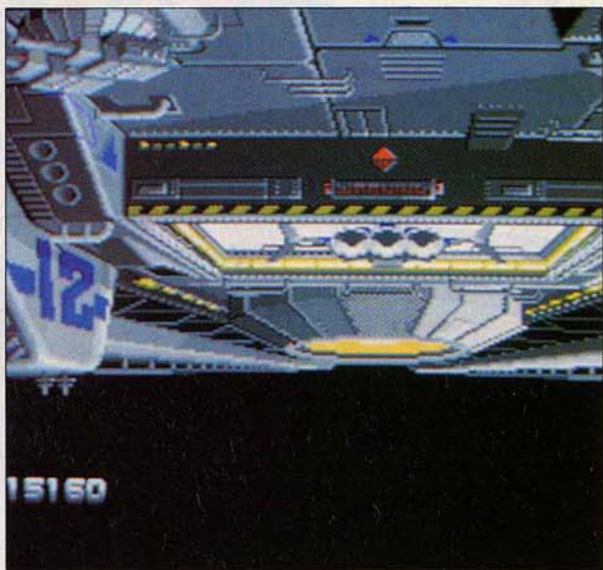


Photo Amiga

d'ennemis arrivent à la vitesse grand V d'un scrolling très impressionnant. Vous pouvez vous déplacer sur les côtés et en hauteur. Le jeu en lui-même pourrait sembler un peu pauvre, mais sa réalisation technique parfaite lui donne malgré tout un intérêt évident. Il y a un grand nombre de vaisseaux différents, tous plus originaux les uns que les autres. L'animation est très rapide et très souple, sans la moindre saccade. En plus, l'ensemble du soft est parfaitement réalisé, avec des graphismes superbes et des séquences intermédiaires impressionnantes, entre les combats. Du tout bon signé Titus et ça fait vraiment plaisir. La version Amiga est franchement superbe, mais les versions ST et PC exploitent aussi parfaitement les machines. A recommander...

Disquette Titus pour Amiga, existe aussi sur ST et PC, adaptation prévue sur CPC.

O.F.

toutes les 324 heures de carnage, j'aimerais bien que vous réfléchissiez une seconde ou deux. Ça ira, comme effort intellectuel ? Alors, on peut continuer.

Au cœur de la galaxie, l'ennemi s'avance. Une à une, les planètes tombent en son pouvoir. Pour remédier à cette affreuse situation, vous pouvez aller combattre les vaisseaux adverses sur la planète de votre choix. Vous faites votre sélection sur une carte de la galaxie. Attention, votre décision est très importante, il ne s'agit pas d'aller casser du monstre au hasard. En effet, chaque planète libérée contribue, par elle-même, à libérer son secteur. Si vous choisissez intelligemment vos interventions, votre tâche en sera facilitée.

Bon, arrivons au jeu d'arcade proprement dit. Vous êtes aux commandes d'un chasseur ultra-moderne. En face de vous, des cohortes

RED STORM RISING



Pour les grosses têtes

104 pages. Oui, vous avez bien lu. C'est exactement le nombre de pages du manuel de règles. Plus un cache à mettre sur le clavier pour vous permettre de retrouver rapidement les 39 touches-commandes des instruments de bord. Une telle complexité peut faire peur... Il faut dire qu'on a rarement été aussi loin dans la simulation d'un sous-marin nucléaire. Tout est pris en compte, les types de fonds marins, les courants, la luminosité extérieure, et l'armement ennemi, détaillé à l'extrême, jusqu'à la disposition des canons à babord ou à tribord qui finit par jouer son importance. Pire : il vous faudra calculer avec la courbure de la terre qui, à haute vitesse, peut vous masquer les bâtiments adverses...et leurs torpilles longue-distance ! Pourtant, cette simulation n'a rien d'austère, et sa complexité correspond aussi à une grande richesse graphique. Cartes aériennes, instruments de bord, bâtiments amis ou ennemis, fonds marins, combats en surface, tout cela est parfaitement restitué à l'écran. Devant la diversité des affichages, on est même effrayé par la quantité de travail qu'a dû demander ce logiciel...

Bref, pour tout dire, il est encore mieux que le must du genre, le fameux Nato Commander qui, sur un bon PC, atteignait pourtant des sommets !.. Seulement, il est impossible d'y jouer sans lire au moins la moitié du manuel. Ou alors vous vous résignez à vous promener en touriste sans rien voir des richesses du jeu, et à mourir brutalement, sans même comprendre ce qui vous a heurté...

Un logiciel qui ne s'adresse donc qu'aux habitués des wargames et autres simulations tactiques de haute complexité.

Disquette Microprose pour C64/128.

J.-M.M.

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.

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.



PAC-MAN es de retour e rebondi en 3 D

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



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



Photos d'écran Atari ST

Photos d'écran Spectrum

RASTAN



De nouvelles victimes...

L'adaptation calamiteuse de Rastan sur C64 avait déjà fait du bruit. Il faut dire que son niveau la plaçait bien dans la lignée de Rygar, à savoir très proche du zéro absolu. Du coup, Imagine a déprogrammé la sortie de la version CPC en annonçant qu'ils allaient reprendre l'adaptation à fond pour nous sortir un logiciel digne de ce nom.

Et ce matin, Rastan est enfin arrivé sur mon bureau dans sa toute nouvelle disquette trois pouces. Ben oui, le jeu prend les deux faces de la disquette, bourrée à craquer. Mais que reste-t-il du grand succès de Taito ?

Les graphismes sont plus beaux que ceux de la version C64. C'était pas très dur, diront les mauvaises langues, mais il fallait quand même le faire. Et on peut même dire que les graphismes du héros du jeu sont carrément magnifiques. Je n'en dirai pas autant de ses ennemis, beaucoup plus rudimentaires, et encore moins des décors, franchement minables. Mais tout cela ne serait qu'un détail si l'animation du jeu avait été digne de ce nom. Je ferai même remarquer que l'asthmatique Jet (sur ST) est plus rapide et croyez-moi, malgré la différence de machine, c'est vraiment pas un compliment.

Toujours gentil, quand on a regardé le jeu, j'ai dit "C'est quand même pas mal, le héros peut donner des coups d'épée pendant qu'il est en train de sauter !". Ce à quoi un de mes collègues, Moulinex pour le pas le nommer, à fait

Photo Amstrad CPC ▼



remarquer "Oui, c'est vrai, mais il a largement le temps...". Et c'est vrai que lorsque que vous voulez éviter un ennemi et sauter par dessus, y'en a facilement pour une bonne dizaine de secondes avant de retoucher terre ! Pour tout dire, j'ai presque eu le temps d'aller boire un coup entre le début et la fin du saut. Non, j'exagère, c'est pas aussi long que ça ! Enfin, j'ai quand même eu le temps d'aller boire un café avec Moulinex...

Allez, assez rigolé, arrivons au verdict : Imagine c'est décarcassé pour nous faire quelques beaux dessins, mais s'est complètement planté sur tout le reste. Rastan, version CPC, est effectivement un peu mieux que la version C64, mais celle-ci était tellement mauvaise que cela ne veut rien dire. Et hop, encore un soft qui va directement à la poubelle.

Disquette Imagine pour Amstrad CPC. Existe aussi sur C64.

Zythoun

SAMURAI WARRIOR



Question de psychologie...

Dans le Japon des samourais, vous êtes un lapin errant à la recherche de son maître. Pas assez glorieux pour vous ? Ne faites pas la fine bouche ! Il y a suffisamment de difficultés dans ce logiciel pour décourager les plus fiers d'entre vous. Et vous allez devoir faire preuve de toute votre noblesse de cœur... En sachant d'abord reconnaître au premier coup d'œil les personnages qui viennent à votre rencontre ; certains doivent être attaqués, ou ils vous découpent en tranches et vous font rôtir avant que vous ayez eu le temps de dire ouf, d'autres doivent être payés, ou alors vous n'êtes pas un lapin japonais généreux et vous êtes déshonoré (et éliminé) et d'autres encore doivent être respectueusement salués, ou alors ils se fâchent tout rouge de votre insolence et vous envoient manger les carottes par la racine...

En fait, au niveau des commandes, cela se résume à se mettre en mode pacifique ou



agressif. Les directions du joystick vous font marcher, sauter, sauver, ou donner de l'argent en mode pacifique. Si vous devenez agressif, vous dégainez votre épée. Le système de combat est alors excellent dans sa simplicité de manœuvre : une très courte pression sur le bouton, vous vous mettez en garde, position de défense seulement. Une pression plus longue, vous faites un moulinet horizontal. Une pression encore plus longue, vous brandissez votre épée et l'abattez sur la tête de votre adversaire. C'est bien sûr le plus efficace, mais vous risquez de prendre des coups avant de pouvoir frapper...

L'action se déroule devant des paysages pseudo-japonais, mais assez exotiques quand même, qui défilent grâce à un scrolling modeste. Le graphisme est, dans l'ensemble, très réjouissant. Un lapin qui se laisse déguster avec grand plaisir.

Cassette/disquette Firebird pour Amstrad CPC. Aussi sur Spectrum.

J.-M.M.

GAME OVER 2



Une petite blonde espagnole

Plus connu sous le nom de Phantis (par les amateurs de jeux ibères), Game Over 2, s'est fait longuement attendre. Le résultat n'est bien évidemment pas décevant, ces programmeurs espagnols pouvant en remonter à pas mal de leurs confrères du nord des Pyrénées.

C'est un petit arcade en deux parties, malheureusement pour les petits malins voulant directement passer à la seconde partie, un code vous est demandé et ce code se trouve juste-



Photo Amstrad CPC ▲

ment à la fin de la première partie. Elle commence par un combat contre des horribles vaisseaux de guerres, le scrollings horizontal et la manabilité du vaisseau rendent le jeu simple mais amusant. Par la suite, ça se corse un peu, à cheval sur un reptile pataugeant dans de l'eau jusqu'aux mollets, la jeune fille que vous incarnez (appelons-la Incarnation pour les besoins de la chose) doit combattre encore, mais cette fois-ci, contre d'horribles bêtes qui pululent dans le coin.

La seconde partie n'est pas mieux, suivie d'une espèce de gland tombé prématurément de



Photo Amstrad CPC ▲

son chêne, Incarnation, si elle a les pieds au sec, a aussi le feu au... dos. En effet elle peut se lancer (j'ai pas dit s'envoyer) en l'air grâce à un petit réacteur qu'elle porte sur le dos. Pendant ce temps, d'horribles sauriens (oui, vauriens à leurs heures perdus) la poursuivent, montés sur des œufs qui n'ont pas l'air frais du jour, tout cela dans une débauche de couleurs. Même sur la version PC, on en oublie la limite des quatre couleurs. Un très bon petits soft construit avec la volonté farouche des espagnols. Disquettes Dinamic pour PC et CPC. Existe aussi sur ST

A.J.

ROY OF THE ROVERS



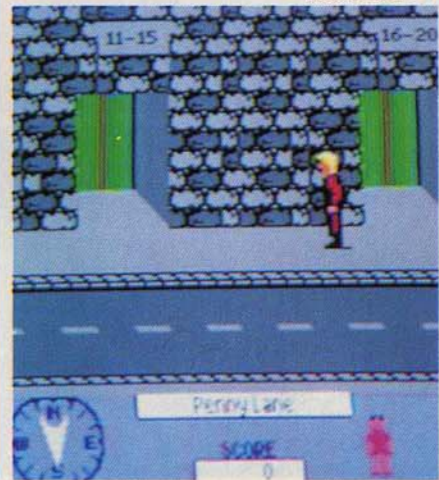
Faut s'occuper de tout

Catastrophe ! Vous êtes Roy, de l'équipe de foot des Rovers, et toutes les vedettes du club ont été kidnappées ! Et il y a un match décisif le soir-même ! Du calme. Vous enfilez votre meilleur survêtement et vos baskets les plus résistantes, et vous partez enquêter au fil des rues. Un vrai jeu d'aventure, avec menus déroulants pour effectuer des actions, bavarder, sourire, prendre, se reposer, se laver les dents, aller voir sa maman, etc. C'est bizarre et amusant, les passants dans la rue vous donnent quelques indices, et une montre en bas à gauche vous indique que l'heure du match approche...

Si jamais vous réussissez à réunir l'équipe kidnappée, le jeu change : match de foot ! Les manipulations sont habituelles, pas très au point, et le décor est pauvre... Normal, les programmeurs se sont déjà épuisés sur le jeu d'aventure ! D'ailleurs, vous pouvez, dès le chargement du logiciel, filer directement à l'entraînement (équipes de deux joueurs), puis au match, en oubliant l'enlèvement de l'équipe. Mais c'est plutôt absurde, car le meilleur du soft est sa partie aventure, et la simulation de football est très inférieure à la moyenne...

Enfin, le tout est marrant, typiquement anglais

Photo C64 ▼



(la vie quotidienne du vrai supporter) et vraiment original. Graphisme agréable pour l'aventure, très faible pour le foot.

Disquette pour Amstrad CPC.

J.-M.M.



Photo C64

MAD MIX CHALLENGE



Un goût venu d'ailleurs...

Hkjioe sljlds ezdo ekjhio complètement nul sos ezji edid ezidje flemme d'écrire mon papier fkihdfkjz zfozi euze tellement le jeu est nul erkthz efdozhd ezdioe fatigué deiub z dzij sponsorisé par Pepsi Cola efjhze zediz zedi zo d efdz efz zefj z dfz ezj désolé, je préfère le Coca eojh zefo ef zef ze jeu en forme de Pac-man sfjn ez jofz zfe e zedze ezlkn encore plus lent que le premier Pac-Man, sans aucun intérêt efinez ezfn eo ef zef ezfioue njel ek fe el fezl,, eml eioe elieuf une véritable catastrophe sfze ezdfz graphismes nuls qefuzel efzoelb ze musiques ringardes ekjfozef zefief zef em fez animation ultra-lente ekzf zefzi zed ezidh aucun intérêt efof ezfi zoe efnfop poubelle oeifzo salut zekifzo à bientôt ezmeo fifyfoe.

Cassette ou disquette Us Gold pour ST, CPC, C64 et Spectrum, toutes versions plus nulles les unes que les autres.

Kjzsl Zythoun ezez

ARTURA



La mort d'Arthur ?

Lorsque j'ai vu ce logiciel, inspiré des légendes du roi Arthur, mon sang de breton n'a fait qu'un tour : les graphistes se sont un peu plantés au niveau du stylisme mais après tout, qui s'intéresse encore à la Table Ronde de nos jours (à part moi) ? D'autant que le jeu est plutôt une réussite. Il s'agit pour le joueur, résolulement armé de son joystick (ça marche aussi au clavier), de récupérer les morceaux de pierres runiques (pierres gravées utilisées par les anciens norvégiens) volés par Morgane, la demi-sœur d'Arthur. Ces fichues pierres vont servir, une fois assemblées, à utiliser la "roue de Cerridwen", seul objet magique capable de réexpédier Arthur à Camelot. Ceci fait, il faudra encore délivrer Nimue, l'apprentie de Merlin. Comme on le voit, tout cela lieure bon le cycle arthurien. Sur Atari ST, ça ressemble un peu au Barbarian de Psygnosis, les bruitages en moins. Sur CPC, c'est une quasi-catastrophe, et sur Commodore

sont plutôt douces et la multiplication des sprites à l'écran ne ralentit pas trop l'ensemble. Juste une chose : monsieur Gremlin, pourriez-vous m'expliquer pourquoi Arthur est affublé d'un casque grec ? De même, par quelle opération du Saint-Esprit les jardins d'un château anglais du 10 ou 12ème siècle sont-ils ornés de colonnes doriques et de statues d'Apollon ? Pas vraiment "accordés", d'autant qu'il s'agit d'un jeu anglais, mais Artura est plutôt une bonne chose pour les amateurs d'arcade/aventure.

Disquette Gremlin pour Atari ST. Existe aussi pour Amstrad CPC et Commodore 64.

C.B.

OFF-SHORE WARRIOR



Le bateau de la méduse

Voilà encore un soft Titus, c'est reconnaissable au premier coup d'œil, le défilement des soit-disants vagues, le déplacement du décor, tout nous l'indique. Mais peuton en vouloir à un éditeur de rentabiliser ses routines ? Non, certes non. D'ailleurs, ceux qui ont apprécié Fire & Forget se trouveront en pays de connaissance. De plus, il y a moins de choses à déglaiser sur son passage que dans ce dernier. En un mot je vous installe le con-

texte : 2049, comme vous voyez ça ne date pas d'hier (NDLR : de demain non plus !). Les courses de offshore se sont banalisées, il faut donc rajouter un peu de piquant à la sauce, c'est alors qu'apparaissent les "warriors", que l'on pourrait traduire par guerriers. Ces nouvelles machines ont tout de l'off-shore classique, avec un petit plus, un lance-missiles intégré, ce qui est bien pratique lorsque l'on sent la course vous échapper. Bien sûr, il ne s'agit que d'une arme d'appoint ; pour finir premier, il faudra aussi exceller dans la conduite du bateau. Mais quand on sait que la deuxième place suffit pour se qualifier dans la course, on est largement soulagé. Le championnat comporte quatre courses, sur différents plans d'eau. On commence par le lac Michigan, puis le lac Victoria, avant de se lancer ensuite dans les mers froides du golfe de Finlande et sur l'eau du lac Baïkal, pas loin des mines de sel. Si la première course ne comprend que quatre concurrents, il y en a un nouveau à chacune des suivantes. Cela permet de se faire la main. Si vous avez raté tous vos missiles, ne vous désespérez pas, il y a encore moyen de pousser vos adversaires sur les rochers, mais faites attention, ce n'est pas un exercice à portée de toutes les manettes. Réussirez-vous à tenir plusieurs années de suite en championnat ? That is the question !

Disquette TITUS pour CPC. Existe aussi sur PC et ST.

A.J.



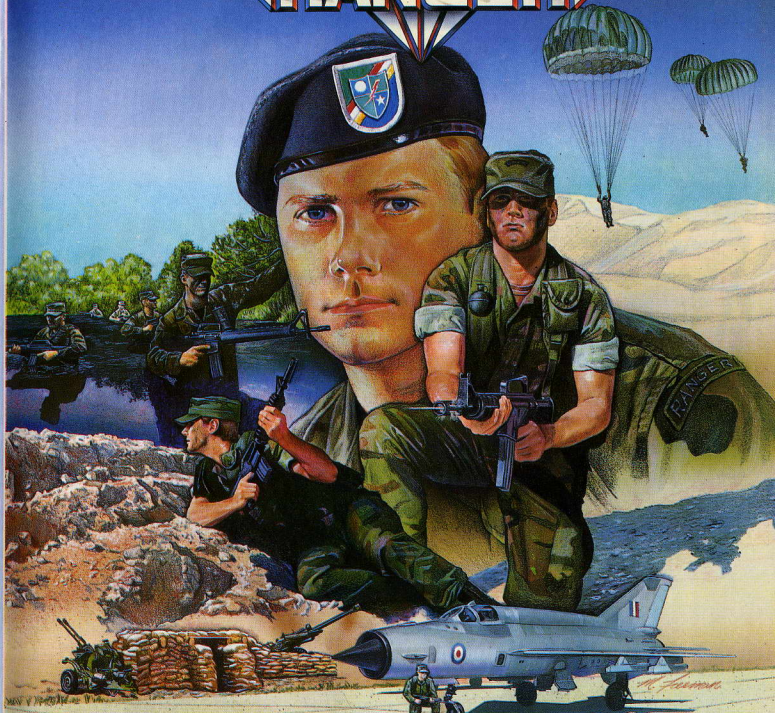
Amiga

PC

Atari ST

L'ACTION - SIMULATION

AIRBORNE RANGER



DISPONIBLE SUR: IBM PC
C64 ATARI ST
AMSTRAD CPC

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

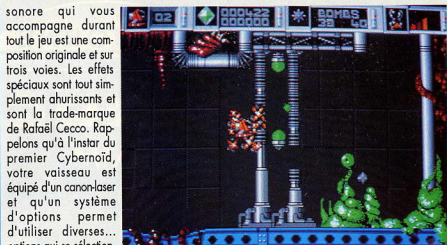
MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009. PARIS Tel: (1) 45 26 44 14

CYBERNOID 2



One more time

L'auteur de ce soft s'appelle Rafaël Cecco. Ça ne vous interpelle pas quelque part au niveau du vécu, ce nom ? Bon, allez, je vous aide, il bosse pour Hewson et il est l'auteur d'Exolon et de Cybernoid, premier du nom. Déjà, je vois que ça vous plaît. Ben, ce mec quand il a un CPC entre les pattes, il ne le lâche qu'après avoir pondu un petit chef-d'œuvre de programmation. Cybernoid 2 est le digne successeur de son prédécesseur (arf, arf). Vous dirigez un petit vaisseau spatial dans un dédale de couloirs aussi mal fréquentés que le Bronx à quatre heures du mat'. Les graphismes sont en mode O et en 16 couleurs et quels graphismes ! La bande



sonore qui vous accompagne durant tout le jeu est une composition originale et sur trois voies. Les effets spéciaux sont tout simplement ahurissants et sont la trade-marque de Rafaël Cecco. Rappelons qu'à l'instar du premier Cybernoid, votre vaisseau est équipé d'un canon laser et qu'un système d'options permet d'utiliser diverses... options qui se sélectionnent avec les chiffres du clavier. Ainsi, en appuyant sur les touches 1 à 8, vous pouvez obtenir un bouclier énergétique pendant quelques secondes, détruire tout ce qui se trouve à l'écran avec une super-bombe, envoyer des "seekers" à liles chercheuses ou poser des mines à retardement, etc. Cybernoid 2 est une vraie réussite et exploite très bien les possibilités de nos déjà vieux CPC, c'est un achat obligatoire pour tous les passionnés de jeux d'action et de Rafaël Cecco.

Disquette Hewson pour Amstrad CPC.

A.J.

SUPERSPORTS



Ne perdez pas votre pantathlon

Depuis que les simulations sportives ont créé les records de vente, on en voit fleurir une par semaine. Après tout, si ces jeux sont de qualité, quelle note ? Dans ce Grenlin produit par Amstrad, il vous sera demandé de faire votre maximum sur cinq épreuves.

Le tir : canarder des cibles classiques, des silhouettes, des chats(!), bref tout ce qui bouge

dans une petite ruelle sordide qui ressemble plus à un coupe-gorge qu'au Parc des Princes !

Le plongeon : effectuer le plus de figures pos-



sibles en choisissant votre hauteur de plongeon, et visez bien le bassin !

Le bris d'ardoises : puisque vous avez arrêté de fumer, passez vos nerfs sur des tuiles que tiennent deux maîtres karatékas et détruisez-les en sauts chassés, coups de latte et fourchettes entre les yeux ! [des tuiles, pas des maîtres !]

L'arbalète : visiez vite et juste, comptez avec le vent et rappelez-vous que : X = 1/2 G12 + Vat + Xo, vous donne la distance parcourue en fonction du temps...

Le parcours sou-marin : effectuer le parcours en un minimum de temps en passant à travers des pneus et en ramassant des pièces d'or, tout en évitant les poissons voraces, les méduses et les mines ! Pas dangereuse, l'épreuve olympique...

Les réalisations sont tout à fait remarquables et les trois premières épreuves se révèlent être les plus intéressantes.

Vous pouvez vous muscler à quate avec ce très sympathique soft aux bons graphismes et à l'humour gogardien. En piste !

Cassette ou disquette Grenlin pour CPC.

Alain Picquème.

SUCCES D'ARCADE SPECTULAIRE



LE DEFIS DE



COIN-OP



© TAITO CORP. 1989. **ANAROID - LA RENAISSANCE DE DOH**
 Les aventures de Dooh, héros de la série "Dooh", ont été adaptés en jeu vidéo. Le jeu est composé de 10 niveaux et de 100 vies. Le jeu est très amusant et très difficile. Il est recommandé de jouer avec un joystick.

© TAITO CORP. 1987. **SAFF POINT**
 Vous êtes le capitaine du Saff Point et il vous faut détruire les navires ennemis de la flotte de Saff Point. Les sautes, les attaques successives et les explosions sont très spectaculaires. Pour vous aider à traverser les obstacles, il y a des bonus à gagner.

© TAITO CORP. 1989. **TARGET RENEGADE**
 En luttant contre les renégats, frappez-les sur le chemin à travers la jungle. Les niveaux sont très amusants et très difficiles. Le jeu est très amusant et très difficile. Il est recommandé de jouer avec un joystick.

© TAITO CORP. 1987. **ANAROID**
 Ce jeu est un défi dans un jeu à une seule vie. Après avoir battu le premier niveau, le jeu est très difficile. Le jeu est très amusant et très difficile. Il est recommandé de jouer avec un joystick.



© TAITO CORP. 1987. **FIGHTING SHAMUS, TOUT FRAIS SORTI DES ARCADES DE JEUX**
 Fighting Shamus est une des meilleures conversions de ces jeux d'arcade. Le jeu est très amusant et très difficile. Il est recommandé de jouer avec un joystick.

© TAITO CORP. **BUBBLE DOUBLE, LE NUMERO UN DES JEUX D'ARCADE**
 Bubble Double est un jeu d'arcade très amusant et très difficile. Le jeu est très amusant et très difficile. Il est recommandé de jouer avec un joystick.

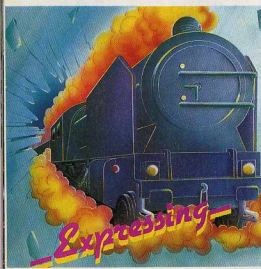


EXPRESSING



Un train d'enfer

L'express est en partance, et décide ment les chemins de fer ne sont plus ce qu'ils étaient. Les voies sont pleines de wagons abandonnés, mais, heureusement, le T.G.V. dont vous avez la charge a enfin été sérieusement équipé, puisqu'il possède des missiles. Le but n'est donc pas de faire dans la dentelle, mais de respecter les horaires, en se faisant de la place aux heures d'affluence. D'autant qu'un affreux, derrière nous, aurait tendance à appliquer la même philosophie définitive. Le train, un peu comme ceux qui ne veulent pas que l'on tire leur signal d'alarme, refuse de ralentir. Seule solution, choisir son chemin avant les aiguillages sur un plan général,



qui est petit et pas clair (sabotage ?). On force donc, et c'est lassant. Le graphisme est plutôt triste, et l'animation grossière. Le tir des missiles, en quantité limitée d'ailleurs, est assez fantaisiste, et dans l'ensemble, on ne criera pas au miracle. Disons que les motivations pour y jouer sont plutôt pauvres, et les arguments ne manquent pour vous faire courir chez le marchand. Tout juste à recommander aux passionnés de la vie du rail, mais franchement pas terrible sur le marché des 16 bits.

Disquette Prestasoft pour ST

E.L.

QUADRALIEN



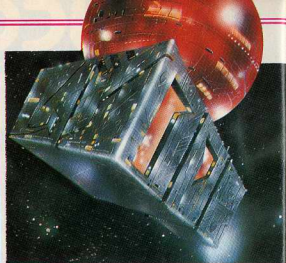
Contaminé de partout

La situation est sérieuse et fort désespérée : les aliens s'ont fait ni une ni quatre pour envahir le satellite nucléaire Astra dans l'orbite de Margarine et la sinistre grosse maman alien s'est réfugiée dans le cœur même du réacteur, histoire de faire monter la température et emmerder tout l'univers...

C'est pas grave, ça risque simplement de faire tout sauter, histoire de vérifier si l'hypothèse du Big Bang ne serait après tout qu'un léger pet de libellule.

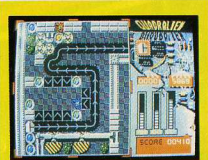
Heureusement, vous avez été requis, vous, technicien de surface hors pair, accompagné de six robots aux multiples talents pour refroidir le réacteur, décontaminer tout le satellite et débarrasser celui-ci de tous ces quadrumanhis seurs pique-assiettes indésirables. Pas question de pénétrer personnellement dans ces lieux hautement labyrinthiques et radioactifs. Vous choisissez deux droïdes parmi Jack, Scooter, Martina (dont le nom patronymique est Chernobot !), Rambot (qui tire sur tout ce qui ne bougera plus jamais), Spud ou Barney. Chacun d'eux a des capacités différentes qu'il faudra utiliser avec discernement. Leurs caractéristiques sont accessibles grâce au menu "status" qui, ô miracle linguistique, se trouve être en vrai bon français.

Le premier niveau se compose de six salles de plus en plus difficiles à décontaminer. On



trouve de tout dans ce dédale : des déchets empoisonnés, des champs de force, des tonneaux de refroidissement à jeter dans des goulottes (conduits), des cellules d'énergie, des consoles d'informations donnant le plan des endroits radioactifs et autres renseignements utiles, des quadrosels irradiés d'aliens, des interrupteurs et des pièges mortels.

Après m'être pris la tête pendant quelques sièdes, j'ai commencé à prendre goût à ce parcours complexe qui allie arcade et réflexion. D'autant que les menus informaticis sont assez clairs, nombreux et bien écrits. Vous aurez 19 salles différentes à décontaminer sur quatre niveaux. Pas de la tarte au saindoux ! Soyez astucieux, choisissez vos robots avec soin, n'hésitez pas, comme les sous vêtements, à en changer souvent. Ne gaspillez pas leur énergie, et arrivez en pleine forme au dernier niveau où Big Mother is waiting for you. Bonne chasse !



Disquette Logotron pour ST, existe aussi sur Amiga.

Alien Venture

4 STARS COMPILATION, ÇA ASSURE !

Chez Telcok, on est çacom, on vous a aifé une super pilecon avec une sélec de super jeux qui cartonnent sur toutes machines disk et K7... Et pour parfaire votre éducation, le must des logiciels d'anglais.

3 JEUX + 1 EDUCATIF



STARS

AMSTRAD * : Enigme à Oxford - Alpha Jet
Dakar moto - Défi au tarot.
THOMSON * : Dakar 4x4 - Enigme à Oxford
Dakar moto - Challenge.
ATARI * : Enigme à Oxford - Challenge
Spacesport - Skyblaster.

COKTEL VISION

COKTEL VISION 25 rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
tél. (16 1) 46 04 70 85

AMIGA * : Skyblaster - Spacesport
Enigme à Oxford - Blueberry,
Challenge - Enigme à Oxford
Blueberry - Dakar 4x4.

* Ces titres sont susceptibles d'être modifiés.
Demande de catalogue: joindre 2 timbres à
2.20F

FRANK BRUNO'S BIG BOX



La nouvelle façon de lire

Pour ceux qui regrettent que le "budget" se fasse rare voire inexistant, voici dix titres proposés en cassette ou disquette par Elite. Frank Bruno's Boxing est l'un des premiers softs qui m'ait fait vibrer sur CPC. Faut dire qu'à cette époque héroïque, il n'y avait pas grand chose à croquer et que l'avais même pas encore l'électricité. **Battleships**, une bataille navale au hasard, m'a occupé environ quinze secondes, le temps de changer de disquette pour charger **Scooby-Doo**. Bof, dirais-je moi. D'accord, on change encore et on met un casse-briques, **Batty**, dont le seul tort est d'être... un casse-briques. C'est jouable et pas trop mal fait, mais faut pas déconner. **Arkanoïd** existe et reste de loin le meilleur. **AirWolf**, un jeu de tableaux et d'adresse, qui personnellement ne m'a jamais interpellé quelque part, pourra faire patienter pour mettre **1942**, un 32 tableaux de dégommeage d'avions un peu pâlot par rapport à **Flying Shark**. **Saboteur**, par contre.



BATTY

est un arcade-aventure assez agréable. Restent les trois derniers, trois coins'up qui pourront justifier une acquisition : **Commando**, de l'action pure et dure sur une musique d'enter, **Bomb Jack**, un Mickey volant qui ratisse des bombes tant qu'il peut et **Ghosts'n Goblins**, une arcade qui demeure une très agréable conversion.

Si vous voulez mon avis, il y a quelques bonnes choses dans tout cela, mais aussi des vieilleries qui sentent quasiment le décomposé ! Ceux qui ont fait trouveront de quoi se nourrir, quant à moi je préfère le plat unique qu'on choisit avec soi et délectation. Miam ! **Cassette/disquette Elite pour CPC.**

GAME OVER 2



Allons enfants de la poitrine

C'est Zythoun, qu'est d'là-bas dis, qui m'a soufflé le sous-tis, euh..., le sous-titre ! Il disait, comme ça, qu'il aimerait bien finir soutien de famille de la p'tite orpheline de la couv. ou à la rigueur bretelle de tee-shirt pour la pauvre entant. Vu le poster qui la détaille en grand à l'intérieur de la boîte, c'est qu'elle doit en user des tee-shirts, la p'tite gamine... Tiens, pour l'Amstrad, ils ont même mis **Game Over 1** sur une des faces en prime, avec bien sûr un rappel de la couv où la charmante entant montrait que malgré ses arguments de poids, elle gardait le sens de l'équité...

Première constatation : les deux versions sont très similaires et les résultats sur l'Amstrad sont tout à fait étonnants. Ça tac, ça poum, ça tac poum, en deux mots, ça destroy, aussi bien sur ST que sur CPC. On n'ira pas dire que



c'est d'une originalité folle mais l'animation est bien faite, les monstres sont bien destinés et la première partie est suffisamment difficile pour que les marchands de lunettes noires se réjouissent déjà à l'idée de la sortie du soft. Quatre phases dans la première partie et six niveaux dans la seconde, dont le redoutable passage du lac intérieur. Pour les feignasses et les dégonflés qui voudraient passer directs au deuxième jeu, j'indique les codes d'accès : 8418* et 1142*. Respectivement pour le CPC et le ST à moins que ce ne soit l'inverse, pff ! Allez savoir... L'étoile ? Quoi l'étoile ?



Vous voulez peut-être aussi le numéro de téléphone de la gamine, en plus... Comme dit Zythoun : "Ça, JAMAIS !".

Disquette Dinamic pour ST ou CPC.
Alain Doudounes.

LA GUERRE DES ETOILES LE RETOUR DU JEDI



ET



DOMARK



Disponible sur :

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

Distribué par



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
tél: 16 (1) 48 99 99 00

FOXX FIGHTS BACK



Un chasseur sachant chasser

On se croirait dans un cartoon de Tex Avery. Il y a des chiens de chasse, des chasseurs, un renard, des poules, des poussins, des lapins, des boîtes et des bombes. Le mélange est détonnant, toutes les conditions sont réunies pour une grande partie de rigolade. La seule ombre au tableau (de chasse) est que vous êtes le renard. Tout commence par un paisible matin de prin-



temps, votre rousse amie renarde vous emvoie faire des courses : sucrisses, pommes, tartes et autres gourmandises. Vous quittez votre terrier armé comme toujours de votre vieux revolver (les campagnes sont si mal fréquentées nos jours). À peine avez-vous mis le museau dehors qu'une meute de chiens de chasse vient vous présenter ses salutations matinales. Poli comme vous l'êtes, vous vous empressiez d'en descendre un maximum car



ces corniauds sont eux aussi armés comme Rambo. Les renforts canins arrivent en moto, les chasseurs à cheval et les poules à pied. Alors que les premiers vous épousent, les dernières, si vous vous les tapez, vous remontent le moral. Celui-ci se mesure d'ailleurs à la longueur de votre langue plus ou moins pendante. Pour vous aider à en finir avec vos adversaires, vous trouverez de nouvelles armes plus puissantes et des terriers qui faciliteront votre retour.

Si le principe du jeu n'est pas nouveau, le scénario, par contre, est super original. Fox Fights Back est un jeu qui plaira à tout ceux qui aiment autant les poules que les chasseurs.

Disquette/cassette IMAGE WORKS pour CBM 64

M.S.

SOLDIER OF FORTUNE



Aventure, ascendant arcade

Le croirez-vous si je vous le dis, le vilain sorcier Krillys a modifié la forme originale de ouï, la source de puissance zodiacale (mais aussi), celle à même qui régit l'équilibre de notre monde. "Mais, je m'en bats le joystick" me répondrez-vous, pour peu que vous ne lisiez et qu'on ne vous ait même pas présenté ce sorcier au mariage de votre belle-sœur. L'important pour un "soldier of fortune" (mercenaire, en V.F.) de votre trempe n'est pas de savoir pourquoi mais qui, où, et comment l'on tue.

Votre mission, si vous l'acceptez, vous conduira à travers de nombreux tableaux tous peuplés de monstres à haute teneur magique. Armé de la dernière arme à la mode du pays des chaudrons magiques, l'étoile qui dégomme, vous devez massacrer ces créatures et récupérer leur fantôme-citroule la plus possible, afin de gagner un maximum de brouzoufs. Avec ces brouzoufs, vous pourrez acheter plein de gadgets magiques : boucliers, armes, rouleaux et parchemins magiques, même des vies supplémentaires si vous en avez les moyens.

Le but du jeu n'est pas clairement énoncé dans la notice, peut être est-ce simplement de survivre, chose qui devrait s'avérer plus simple à deux puisque il est possible de "soldierofortuner" avec un copain.

Soldier of fortune est un jeu d'aventure très orienté arcade/jeu de tableaux, bien réalisé comme toujours chez Firebird. Mercenaires en herbe, à vos joysticks !

Disquette/cassette FIREBIRD pour CBM 64

M.S.

COMPANIONS



Encore des E.T. pour mes lasers !

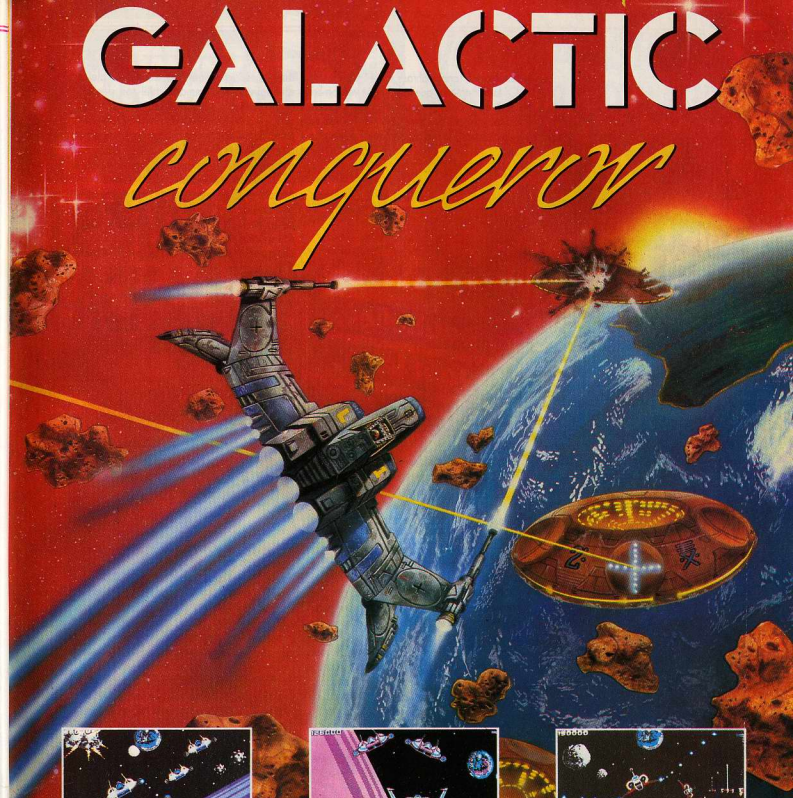
Alerte générale, les extra-terrestres sont à nouveau là, votre chasseur vous attend, nettoyez-moi tout ça. Voilà en gros votre mission, rien de bien neuf, il faut détruire tout ce qui bouge. Le plus, c'est le ravitaillement en vol (en piratant l'énergie, nécessaire pour l'armement, la défense et la propulsion) mais aussi la razzia de radium chez l'ennemi pour vous doter d'un super laser. De multiples obstacles vous barent la route, mobiles ou fixes, ils ne se reconstruisent que lentement. Bravo, par contre, à la gestion des munitions ou de l'énergie, qui ne fait pas de votre vaisseau un combattant impuissable.

La présentation est super, avec des vues éclatées du vaisseau pour expliquer comment il fonctionne. Le jeu, d'un abord trop classique et qui ne semble d'abord qu'un avatar supplémentaire, réserve des surprises et un bon niveau de difficulté, sans être aucunement rebutant. Il semble donc que ce shoot 'n'up puisse séduire ceux que la performance dans les scrollings fatigae, la vitesse n'étant pas ici l'argument ou le moyen de vous faire perdre. C'est un soft dans la bonne moyenne, pas de quoi tomber des nues, mais pas non plus de quoi crier à l'escaquerie.

Disquette pour Atari ST E.L.

GALACTIC

CONQUERON



VERSION ATARI ST



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION AMIGA

AU COEUR DE LA GALAXIE, LA PLANETE «GALLION» EST MENACEE D'INVASION !! SEULS LES CONQUERORS POURRONT EVITER LE PIRE ?



TITUS

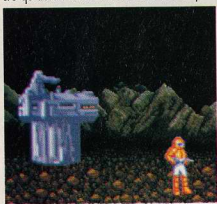
28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TEL. : (1) 43 32 10 92

LUXOR



Vite !

D'abord, on me file la disquette que je boote sur mon ST. Très correcte, l'image du début, et convenable la présentation. Ensuite, je serais une espèce de Valérian qu'aurait comme seul souhait de revoir encore sa Normandie, euh..., sa princesse et un vaisseau spatial avec un tas de sifflements me dépose sur une inhospitalière planète, encore une, et ça tire partout et dans le tas, vu que c'est plein d'aliens mitrailleurs et je joue destroy le coup avec une arme spéciale chronométrée, comme le temps passe et ça recommence tout en légèrement plus méchant, pas trop, je me retrouve vite à la quatrième, ta gueule c'est moi qui raconte, et le end, j'ai l'image de ma princesse en justaucorps écharpe qu'aurait dû mal à contenir des surplus



matériaux. Longue phrase, n'est-il pas ? Certainement puisque que le jeu - une version brisée 9 - qui a résisté quatre minutes chrono, je le jure, je crache par terre, si je mens je vais en enfer, là-bas, au moins, ça risque d'être plus long...

GRAPHITI MAN



La poubelle de tout le quartier

Parfois, un logiciel raté ne l'est pas complètement : la musique, l'animation ou le scénario sauve l'ensemble du désastre. Parfois non. Prenons **Graphiti Man**, par exemple, un jeu d'arcade contre lequel je n'ai aucun a priori particulier, et essayons ensemble de lui trouver des qualités : la musique ? Certaines montres à cristaux liquides ou calculatrices de poche jouent un morceau, par exemple le jour d'un anniversaire. C'est charmant parce que ça tient dans la poche et que l'on est toujours étonné par l'exploit technique. Là non, d'autant que l'Atari déforme les poches et que ça ne joue pas les jours d'anniversaire. Enfin si, mais pas automatiquement. Les animations, elles sont comment les animations ? Soit. Saccadées ET lentes. Les plus optimistes d'entre vous attendent probablement que je dise du bien du scénario. C'est vrai qu'il est excellent : le joueur incarne un jeune branchois qui se déplace dans une ville en courant. Pour une fois, les sempiternels vilains martiens ont fait place à une catégorie d'ennemis nettement plus urbanisée. Le but du jeu est d'éviter les fâcheux en question : skins en pain à roulettes, keufs, pépés fliqueurs et mégères aussi lents à lancer les pots de fleurs sur notre pauvre héros que l'inspecteur Harry à fliquer un Dalton local. Ah

oui, c'est vraiment un scénario plein d'imagination. Dommage qu'il soit pompé intégralement sur **Bozo Night Out**, un jeu sorti il y a deux ou trois ans sur Commodore 64 (il fallait éviter des skins, des keufs, des grand-mères et des putes). Quant à la présentation générale, il ne faut pas compter sur elle pour sauver l'ensemble. Ça ressemble à Marche à l'Ombre en couleur, tout en résistant à être plus moche. Que le préfet Poubelle, inventeur du réceptacle du même nom, soit sanctifié !
Disquette Rainbow Arts pour Atari ST
C.B.

WAR HELI



Laisse bomber !

Annouons tout de suite la douleur : c'est un "dégomme-moi-ça-tout-de-suite-je-crois-que-c'est-assez-pire-encore", dans le style Apocalypse Galop ou votre monture est un gros hélicoptère bombant et crachant la dévotion. En appuyant sur F1, vous aurez un scrolling vertical de tout l'écran, bien doux et bien glisse, qui vous fera apprécier les gros sprites des tanks, des organes de Staline, des vedettes lance-missiles et des voitures de la Croix-Rouge. "Bon dieu, chef, pourquoi descendre les ambulances ? J'en sais rien, p'titi, c'est les ordres...". Sur le quart droit de l'écran, un panneau d'information vous renseigne sur les bombes que vous transportez, et surtout sur votre progression. Si jamais vous chopez une bastos dans le cigare, vous aurez droit à un retour scrollé rapide à la base départ du niveau. Très étonnant ! Si, je maintiens et j'affirme que cette petite trouvaille vous montrant le chemin parcouru avant que ce "son of bitch" d'en face vous fasse passer le goût du coco-menta, est tellement crispant que j'en appelle encore une fois à vous, les p'tits gars, pour me trouver une bidouille de vies infinies afin de dépasser ce fichu quatrième niveau ! Allez, vous me casser vite fait ce Flying Shark, pas vraiment original mais joliment réalisé et ensuite fissa au rapport. Rompez !
Disquette Argonica pour ST.

Colonel O'Neil

Micro Programmes

82-84, bd des Batignolles - 75017 PARIS

LE SUPER PACKAGE

Tél. (1) 42 93 24 58

Vous possédez déjà un Amstrad 6128 (ou 464*) couleur ? Alors lisez bien ceci : pour 1 290 francs seulement, nous vous proposons :

- Un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur votre micro
- Un tuner radio AM-FM avec fonction radioreveil
- 15 cassettes ou disquettes de jeux
- Une manette de jeu

Pour faciliter l'utilisation à tout moment et sans semer le désordre dans votre chambre, un superbe bureau.

* Si votre monture est un C1M 644 équipé de la prise 12 V.DC.

Micro-maniques, tous à vos postes !

1 290 F TTC



VOTRE AMSTRAD CPC 6128 COULEUR

3990 F TTC



GRATUITE : 1 manette de jeux + 1 compilation de jeux

3 990 francs. A ce prix là, tout est compris : l'ordinateur le plus vendu en Europe, l'écran couleur, le lecteur de disquettes, le Basic, le Logo, la documentation en français. Une seule prise à brancher et vous voici prêt à savourer des milliers de logiciels éducatifs et ludiques géniaux, et même des logiciels professionnels (tableurs, traitements de texte, fichiers, etc.).

Ordinateur 6128 Amstrad : la réussite est au bout de vos doigts !

PROFITEZ DE NOTRE OFFRE SPECIALE IMPRIMANTES

(jusqu'au 31/12/88 suivant la disponibilité des stocks.)

IMPRIMANTE STAR DELTA 10

- 160 cps en listing
- Bidirectionnelle
- Graphique
- 4 polices de caractères
- Friction/traction
- 8 K de Buffer
- Sorties parallèle et série



IMPRIMANTE STAR RADIX 10



- 200 cps en listing
- 50 cps en NLQ
- Bidirectionnelle
- Graphique
- 4 polices de caractères
- Friction/traction automatique
- 16 K de Buffer
- Sorties parallèle et série

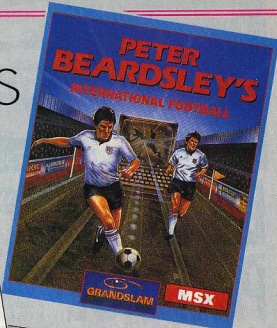
Les imprimantes sont fournies sans cordon.

LES ADAPTATIONS

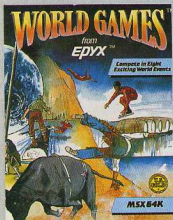
PETER BEARDSLEY'S INTERNATIONAL FOOTBALL SUR MSX

Les logiciels de foot sont rares sur MSX. Les amateurs léroteront donc comme il se doit cette adaptation honnête, avec de vrais joueurs, dont les jambes et le tronc sont animés et assez réalistes. L'action pourrait être plus rapide, le scrolling plus souple, et les hurlements de la foule sont un peu naïfs, mais bon, on s'amuse quand même, d'autant que la formule générale de jeu est bonne : un tournoi où vous devez atteindre, et parmi tant d'autres, gérées par l'ordinateur, et dans lequel vous devez attendre, et gagner si possible, la finale, après une série épuisante de matchs éliminatoires au beau ! Une simulation sérieuse et marrante.

Cassette GRANDSLAM



WORLD GAMES SUR MSX



Haltérophilie en Russie, saut de tonneau en Allemagne, plongeon au Mexique, slalom en France, équilibre sur rondin au Canada, rodéo-taureau aux USA, volée d'arbres en Ecosse, sumo au Japon, suivent un tour du monde vraiment sportif ! Les meilleurs : le sumo, gras et savoureux, le saut de tonneau, primaire et hilarant. Le plus folle : le slalom, on en a déjà vu 5000 ! Mais Epyx réussit toujours ses simulations de sport, et l'adaptation MSX est très bonne, égale en qualité à la version Amstrad. Et, comme d'habitude, la cassette est affreusement longue à charger...

Cassette Epyx

CHUBBY CHRISTLE SUR CPC

Testé sur ST et Amiga le mois dernier, Chubby Christie arrive aujourd'hui sur CPC. Le soft est une sorte de remake de Jet Set Willy et de Manic Miner : jeu de plates-formes sympathique, avec des monstres à éviter et des bonus à ramasser. Chaque tableau nécessite une technique bien particulière. Si les versions 16 bits pouvaient être tentées, c'est moins vrai pour la version CPC qui n'apporte pas grand-chose de neuf par rapport aux ancêtres. Seule vraie nouveauté, le couleur et des animations marrantes. C'est malin.

Cassette ou disquette Grand Slam Entertainment



GAUNTLET SUR PC

Lequel choisissez-vous d'entre Thor le guerrier, Questor l'Elf, Merlin l'enchanteur et Thyra la vois diffèrent. Votre but : ramasser clés, alii pour avant d'arriver aux objets sans qui vous menacent (!). Déjà ancien, Gauntlet réitère avec cette fois une très belle adaptation sur PC, le mode EGA peut être mis à contribution et deux joueurs sont autorisés. Une documentation en français accompagne le tout.

Disquette US Gold



FROZARDA SUR ST

Revoilà le comte Frozarda sur nos micros. Après avoir consciencieusement hanté les CPC, il s'attaque résolument aux possesseurs de ST. Le scénario n'a pas changé d'un poil et reste toujours quelque peu poussiéreux, mais les graphismes ont repris un certain lustre. Remarquez, il en avait besoin. Quelques petites animations sont également un rendez-vous. Un jeu d'aventure très classique, à cent lieux des sommets de Magicic Scrolls. Le premier à résoudre l'énigme gagnera un voyage en Transylvanie... Brrr. Si vous gaznez, pensez aux gosses d'oïl et au crucifix...

3 disquettes MBC

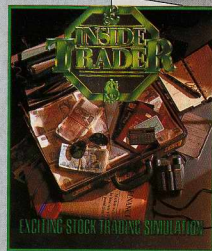


TRIAD VOLUME 1 SUR ST

Triad est la réunion de trois des plus grands éditeurs anglais sur 16 bits : Rainbird, Mirrorsoft et Psygnosis. Voici la première compilation de cette collection, et elle nouvelle compilation ! **Starjailer 1**, tout d'abord, ce qui ne vous rajoute pas : ce fut ce fut un des vos premiers jeux sur ST. A l'époque, ce fut un véritable bombe. Aujourd'hui, bien du temps et des années ont passé sous les joysticks plus le même. Disons que c'est 17ème siècle) et le choc n'est plus le même. Disons que c'est bien, sans plus. Vient ensuite **Defender of the Crown**, un Cinemaware absolument fabuleux, héroïc-fantasy et moyen-âge au programme. Les graphismes sont magnifiques. Bref, je vous le recommande chaudement. Ensuite, **Barbarian** de Psygnosis, qui, tout comme Defender of the Crown, est encore aujourd'hui l'un des meilleurs softs de la collection. Triad est fait pour vous. Pour le prix d'un soft, vous en avez deux jeux extraordinaires et un jeu sympa : une bonne affaire comme on n'en voit pas tous les jours.

5 disquettes Triad

INSIDE TRADER SUR PC



Vous êtes fou d'arcade, vous adorez dégommer monstres, vaisseaux et autres machines de guerre ultra-sophisticquées, alors laissez la cette lecture et passez au jeu suivant.

Inside Trader s'adresse aux 'agents de change en herbe' désireux spéculer sans pour autant prendre de risques. Le logiciel n'utilise que le mode texte (en couleurs tout de même) et il faudra une bonne dose d'imagination pour apprécier. Certains aiment, d'autres...

Disquette Microprose

THE GAMES SUR AMSTRAD CPC

Sans broncher, Epyx continue sa collection de simulations sportives, d'autant que la période des Jeux Olympiques lui est toujours favorable... Voici donc sept épreuves hivernales, de la sempiternelle descente à l'habileté bobsléig, en passant par le ski de fond, le patinage de vitesse, le saut à ski, le patinage artistique, et la descente acrobatique. C'est réalisé proprement mais sans génie.



Le jeu perd un peu de son charme à cause du graphisme Amstrad.

Disquette Epyx

ROAD BLASTERS SUR CPC

Testé sur C64 il y a deux mois, Road Blasters CPC est une heureuse surprise. On aurait pu craindre une adaptation calamiteuse, comme c'est trop souvent le cas des jeux d'arcade, mais il n'en n'est rien. Le jeu reste rapide, prenant et sanglant. Toujours aussi dur à jouer, Road Blasters est un bon jeu de tir qui plaira à ceux les fans du joystick.

Cassette ou disquette US Gold



KENSEIDEN



Dancez sur la tête de Bouddha

Encore un nouveau jeu Sega, encore un jeu de combat où l'on ramasse des points d'énergie, encore un jeu de kung-fu ! Oui, mais Kenseiden est un peu spécial car il est traité à la manière d'un film, ce qui rehausse immédiatement son intérêt.

Vous allez donc parcourir le Japon à la recherche d'un Bouddha sacré et, en chemin, vous rencontrerez bien sûr un étonnant amalgame des méchants les plus féroces et les plus coriaces que l'île du Soleil Levant ait jamais portés : crânes enflammés, oiseaux de proie, saqueletes, scarabées, babouins, étran-gleux, araignées, chevaliers crachant du feu, j'en passe et des meilleurs !

Vous êtes armé d'un sabre, vous pouvez vous agencer et vous baisser et vous retourner rapidement. Chaque niveau se termine sur un obstacle qui garde l'entrée du niveau supérieur,

il peut prendre la forme d'une roue de charrette qui vous lance des boules de feu, tout en se déplaçant sur l'écran. Il faudra lui donner un coup d'épée au moment approprié.

La musique est très répétitive et porte un peu sur les nerfs, mais les graphismes sont agréables et variés. Le contrôle du personnage demande une certaine accoutumance et faire le tour du jeu n'est pas à la portée du premier joueur venu. Mais quand on arrive à la statue, on peut sauter sur la tête de Bouddha, ce qui, vous en conviendrez, est une belle récompense...

Cartouche Sega

T.T.

GALAGA 88



Un grand classique revisité en beauté

Galaga est un des quatre grands classiques Namco, avec Galaxian, Pac-Man et Bosconian. Ces jeux furent, pendant de longues années, les grands succès des salles d'arcades. Le rapport entre des fortunes. Le copyright de Galaxian, par exemple, date de 1979 et ce jeu est encore présent dans de nombreuses salles ! Ses effets sonores et l'incontournable bruit de fond de toute salle de jeux digne de ce nom. Quel autre titre, à part Pac-Man, peut prétendre à une aussi longue longévité ? Quand on pense que certains jeux, par exemple sur Amstrad CPC, ne se vendent vraiment que pendant deux ou trois semaines...

Galaga est né en 81, deux ans après Galaxian dont il en reprendit l'essentiel, mais en beaucoup plus sophistiqué avec, notamment, la capture de votre vaisseau par un rayon en faisceau qui permet, après récupération, d'avoir deux vaisseaux joints et donc un tir doublé.

Dans Galaga 88, vous pouvez, dès le début, choisir cette option si difficile à obtenir dans l'ancienne version.

En sept années, les jeux vidéo ont énormément progressé et, bien entendu, Galaga 88 a été rénové de fond en comble. Les décors et les arrière-plans n'ont rien à voir avec la version originale et ont été soignés sans que, pour autant, l'action ait en pâtir. On y découvre, en effet, des stations spatiales, des villes galactiques, des astéroïdes et de splendides explosions genre feu d'artifice. Les innombrables aliens sont évidemment au rendez-vous, mais ils sont souvent accompagnés par des vaisseaux-mères. Il y a aussi d'énormes nuages de plasma qui seront détruits par votre tir et des aliens métalliques. D'autres aliens se mettront à grossir lorsqu'ils seront touchés, devenant quatre fois plus grands, en forme de bulles !

Vous pourrez également vous transporter dans différentes parties de la galaxie, si vous avez pris soin de récolter des bonus bleus, présents sur certains aliens ou sur des rochers.

Les aliens "normaux" arrivent sur vous en piqué et essaient de vous capturer dans leurs larges faisceaux. Il y a des séquences de "balle" galactique avec les aliens qui se mettent à vivre/ voler au-dessus de vous dans des danses écolériques qui, au début, vous laissez pantois.



A la fin de votre parcours, une carte galactique vous montrera jusqu'où vous êtes parvenu et vous indiquera le nombre d'ennemis abattus.

Galaga 88 n'a pas fait un malin dans les salles d'arcades mais, sur le PC Engine, c'est un jeu qui donne très fort, la musique est infernale et les liseurs invétérés apprécieront en professionnels. Cette nouvelle mouture ne fait pas mentir le dicton : c'est dans les vieux pots qu'on fait la meilleure soupe...

Carte Namco pour le PC Engine
T.T./J.-M.B.

SUPER PROMO NOËL

1 console SEGA neuve + 4 JEUX au CHOIX (occasions) 1 500 F



71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Tél. : (1) 45 49 14 50

NINTENDO		SEGA	
CONSOLE LUXE (avec bob + pistolet + 2 jeux)	1 675 F	CONSOLE + Gangster On PHASER + 3 jeux + Gangster Town	990 F
CONSOLE BASE (avec super Mario Bros)	990 F	LUNETTES 3D CONTROL STICK	490 F
PITSOLET	299 F	RAPID FIRE	290 F
TAPIS "FAMILY FUN"	690 F	My Hero Super Tennis Teddy Boy Transbot	169 F
SÉRIE PISTOLET 299 F		Action Fighter	Alex Kid 249 F
Wild Gunman Hogan's Halley	Duck Hunt	Astro Warrior Black Belt Enduro Racer Fantasy The Maze Base Ball Basket Ball Graet Golf Quartet Soccer Zillion Zillion II Rocky Pinguin Land Power Strike	Aztec Advent. Choplifer Fantasy Zone Global Defense Football Kung-Fu Kid The Ninja Secret Command Wander Boy Out Run Space Harrier Shangai
Popeye Donkey Kong	Donkey Kong III		
Golf Slalom Tennis Kung Fu Balloon Fight Pinball	Pro Wrestling Football Volley Ball Urban Champion Clu-Clu Land Ice Climber		
Exite Bike Super Mario	Mach Rider Wrecking Crew		
NOUVEAUTES 349 F		Air Burner Alien Syndrom Shinobi Zaxxon 3D Blade Eagle 3D Kenseiden	Alex Kid II 299 F Fantasy Zone II Thunder Blade Space Harrier 3D Maze Hunter 3D
Kid Icarus Gooties II Top Gun Gradius	Metroid Castlevania Rad Racer R.C. Pro Am		
The Legend Of Zelda 395 F		Shooting Gallery Rescue Mission Captain Phaser	Gangster Town Missile Déf. 3D

GÉNIAL !

OFFREZ-VOUS UNE NOUVELLE CARTOUCHE de JEU SEGA ou NINTENDO POUR 100 FRANCS

Lorsqu'un jeu n'a plus de secret pour vous ou bien qu'il a cessé de vous plaire :

ÉCHANGEZ-LE contre un autre de même valeur pour **100 F** seulement (voir liste). Si vous souhaitez obtenir en échange un titre d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter aux 100 F le montant de la différence existant au tarif entre le jeu rendu et le titre souhaité.

(Boîte d'origine + notice exigées)

L'OPÉRATION COUP DE POINTS CONTINUE !

- GAGNEZ DES POINTS AVEC CHAQUE ACHAT
- ÉCHANGEZ VOS POINTS CONTRE DES JEUX

OPÉRATION REPRISE

NOUS REPRENONS JUSQU'À 300 FRANCS VOTRE ANCIENNE CONSOLE POUR L'ACHAT D'UNE CONSOLE SEGA OU NINTENDO NEUVE

BON DE COMMANDE

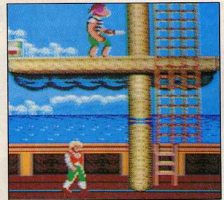
à retourner à 2010 Electronics - 71, rue du Cherche Midi - 75006 Paris

COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ÉCART
TITRE	TITRE
TITRE	TITRE
TITRE	TITRE
TITRE	Forfait échange	
TITRE	TOTAL	
<input type="checkbox"/> Point mon règlement par : <input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Mandat poste <input type="checkbox"/> Contre rembours. (+30 F)			
<input type="checkbox"/> CB n° Date d'expiration :			

CAPTAIN SILVER

Les rois de la flibuste

Captain Silver est un jeu d'arcade-aventure, c'est à dire que vous devez faire progresser un personnage le plus loin possible dans de vastes lieux. Vous incarnez le capitain Silver, flibustier d'époque, et le promenez dans un scrolling horizontal fait de décors colorés et vivants. Les



choses vont rapidement se Segâter car de nombreuses personnes en veulent à votre peau. Pour vous défendre, vous utiliserez votre sabre d'abordage. Passons rapidement le premier niveau qui se situe dans un port. Le second niveau se passe sur un grand îlot. Le troisième est au moins trois fois plus vaste que le précédent. Vos ennemis seront de nombreux corsaires qui essaieront de vous frapper de taille et d'estoc, les plus intelligents préférant vous allumer à coup de pistolet. Mais qu'allait-il donc faire dans cette Segalère ? Eh bien, il doit récupérer des lettres disséminées ça et là pour former les mots CAPTAIN SILVER, affichés en haut de l'écran et se complétant au fur et à mesure de votre progression. L'obtention de toutes les lettres ne semble pas avoir d'incidence particulière sur le jeu si ce n'est quelques milliers de points de bonus. Après avoir vaincu le capitaine du Segalion, vous passez au troisième niveau et ampez-vous une vie supplémentaire. Ça se passe sur une île où vous devrez faire attention aux autochtones

et... aux noix de coco tombant des cocotiers (bin tiens !). Nous n'avons pas pu dépasser le quatrième niveau, situés dans une grotte où sauter de plate-forme en ascenseur de pierre ! L'ensemble du jeu est riche et très coloré et surtout assez varié pour retenir l'attention des spécialistes du genre. Seul reproche dans certains niveaux, la musique repart à zéro à chaque changement de lieux et cela devient rapidement agaçant. A la prochaine, bande de Segalopins !
Cartouche Sega

RAMBO 3

Enfin la version Sega !

Le film n'était pas encore sorti sur les écrans français que nous avions déjà reçu la cartouche ! Rambo, c'est un film que l'on va voir pour se défendre. Quand on a des envies de meurtres contre sa petite sœur, son chef de bureau, son prof d'histoire-géo ou son rédacteur en chef, on se va voir Rambo et on en ressort soulagé et serein (au-cui). Mais parlons de la cartouche et découvrons tout de suite deux catégories de joueurs : les premiers ne possèdent pas le light-phaser Sega, n'étant probablement pas des fanas des jeux de tir ; les seconds, par contre, adoreront ça et possèdent le light-phaser. Bin les premiers peuvent passer à l'artifice suivant car Rambo 3 est un jeu de tir



décors scrollent vers la gauche de l'écran pendant que des soldats sortent de tous côtés pour vous allumer. Mais le roi de la kalashnikov, c'est vous. La présentation est splendide avec le beau Sylvestre vu de dos (quels muscles !) et trois poignards qui se dressent agressivement. Ça démarre vite et fort dans un camp militaire truffé d'ennemis. Vous commencez chaque niveau avec 80 balles de fusil-mitrailleur, un obus de mortier et une grenade. Le tir au fusil-mitrailleur est jouissif à souhait car, en laissant l'index appuyé sur la gâchette, vous pouvez balayer l'écran et voir l'impact des projectiles. Malheureusement, vous pourrez aussi voir baisser votre niveau de munitions, ce qui nettement moins réjouissant... Vous utiliserez l'obus de mortier pour dégommer des adversaires éloignés et la grenade pour descendre l'hélicoptère qui apparaît de temps à autre. Attention aux otages qui traversent l'écran sans crier gare ou qui agitent la main pour se faire reconnaître ! Il est impératif de ne pas les tuer. Après le camp, vous vous retrouvez dans un village mexicain, puis dans des ruines et des hangars, avec toujours plus d'assaillants de plus en plus balistiques.

Rambo 3 n'est pas un jeu facile, loin de là. Aucun gaspillage de munitions n'y est toléré et il faut, la plupart du temps, abattre les ennemis avant même qu'ils commencent à tirer (comme dans la réalité), faute de quoi votre niveau vital baisse rapidement et la fatigue "game over" s'inscrit sur l'écran. Mais la difficulté est, dans les jeux de tir, un ingrédient indispensable, afin d'éviter une rapide lassitude. Rambo 3 se classe d'emblée parmi les meilleurs jeux du genre, si ce n'est le meilleur, avec des graphismes superbes, une action trépidante et fort bien dosée et une foule de petits détails qui pimentent agréablement l'ensemble. Une très belle réussite, indispensable pour les possesseurs du light-phaser.
Cartouche Sega

J.-M.B.

CONCOURS MICRO NEWS

MICRO NEWS



Micro News prend soin de ses lecteurs chéris : on s'est dit que vous n'aviez peut-être pas encore de chaîne hi-fi laser. Et comme les gens de Microïds ont eu la même idée, on a décidé de vous en offrir une ! Plutôt sympa, non ? Il y a quand même quelques formalités à remplir, notamment ces questions auxquelles il faut répondre.

QUESTIONS

- 1- Combien de roues comporte un Quad ?
- 2- Quel était le premier titre de Microïds mettant en scène un Quad ?
- 3- Quel est le slogan de Iron Trackers ?

- 4- Parmi ces véhicules, lequel ne rencontre l'on pas dans Iron Trackers : side-car, sous-marin, hélicoptère, delta-plane ou quad ?
- (En cas d'ex-æquo, un tirage au sort désignera les gagnants).

LES LOTS !

- 1er prix : Une chaîne hi-fi, avec un meuble de rangement, deux enceintes, un tuner radio, une platine double cassette et un lecteur de compact disc !
- Du 2ème au 7ème prix : 4 logiciels Microïds.
- Du 8ème au 13ème prix : 3 logiciels Microïds.
- Du 14ème au 25ème prix : 1 logiciel Microïds.

BULLETIN RÉPONSE ▼▼ A DÉCOUPER ▼▼

Nom Prénom

Age Adresse

..... Ville

Code postal Téléphone

Si je gagne un ou plusieurs logiciels Microïds, je choisis, dans l'ordre :

1 2

3 4

Marque de mon ordinateur :

RÉPONSES

1

2 Aucune photocopie ne sera acceptée.

3

4

A retourner à : Micro News - Concours Microïds 20, passage de la bonne graine - 75011 Paris

Tous droits de reproduction réservés pour tous pays, mais ça peut se négocier.

Après le succès retentissant du Manoir de Marteville sur ST, puis sur AMIGA (maintenant sur PC, CPC et parlant bien !!), Lankhor est aujourd'hui connu et reconnu entre par les passionnés de micro, hélas, pas encore assez par les autres (tant pis pour eux...).

Il ne faudrait pas croire que cette jeune société s'endorme sur ses lauriers puisqu'à l'heure où vous lirez ces lignes vous devez trouver chez votre revendeur : VROOM, course (Arcade de F1, tant attendue, si rapide qu'elle laisse loin derrière tous ses concurrents. Pis encore, ce jeu devrait même réveiller les guerriers Amigaistes et Atariistes qui pourrnt désormais se battre avec leur machine favorite via un cordon, un détachable ou un modem sur un même terrain.

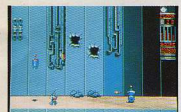


VROOM ST

Enfin bientôt, soyez patients, vous verrez sur le marché : RAIDERS, le jeu de bourse à s'en faire faire (J.R. et Bernard Tapie réunis), MECHANIC WARRIORS, mélange d'arcade-aventure futuriste avec ses animations délirantes, et bien sûr MAUPTI ISLAND, la nouvelle enquête de Jérôme Lange.

Ceci dit, Lankhor a déjà commercialisé un nombre conséquent de logiciels qui, dans leurs domaines, sont autant innovateurs que le Manoir. Voici un court rappel pour les distraits, les amnésiques, les fauchés, bref, tous ceux qui ne les ont pas encore achetés... Notons que tous les softs Lankhor sont distribués par 16/32 Diffusion*.

GNIUS frappe avant tout par son look dessin animé, que ce soit par ses graphismes, mignons et marrants, ses animations, fluides et rigolotes, ou encore par ses brutaiges, sophistiqués et détonants. Un vrai dessin animé, quoi ! Les initiés apprécieront aussi la représentation du décor en perspective isométrique.



GNIUS ST (Coulour)



GNIUS ST

Vous jouez le rôle d'un petit robot (qui a dit : « Encore ? » : Lankhor !) dans un vaisseau en ruine. Au fur et à mesure du jeu, les murs s'effondrent, tout se détruit, bref : y a pas



RAIDERS



MECHANIC WARRIORS ST



MAUPTI ISLAND

intérêt à faire de vieux boullons dans le quartier. Pour passer un niveau (y en a pour un moment avant de voir la fin du jeu, vu qu'ils sont nombreux), il faut « switcher » des blocs interrupteurs entièrement pompés sur Alien (le film). Domage que l'illustrateur n'ait pas aussi pompé Sygournay Weather (la nana)...

Un soft vraiment accrochant dont on ne se lasse pas vite ! Il a coté sympa, un look cartoon qu'on avait pas encore vu dans la micro.

ELEMENTAL est une idée originale basée sur les thèmes classiques du jeu vidéo : course poursuite, ennemis dans les coins, etc., mais avec cette différence que ses créateurs ont organisé un accès ludique et ludique énorme. ELEMENTAL consiste en un parcours épique (et organisé) : la tactique est capitale pour échapper à différents assallants.



ELEMENTAL ST (L'eau)

Tout en observant la logique de déplacement de ces derniers, récupérez les éléments avec lesquels vous devez assurer votre protection et votre progression au travers de terrains accidentés.

Bref, ELEMENTAL est un concept qui réunit stratégie, arcade et réflexion.

Si vous pensez que la barre des 32 niveaux de jeu n'est pas assez haute (!) alors jouez à deux et simultanément pour découvrir de nouvelles règles, de nouvelles contraintes, bref un jeu tactiquement différent. Rien qu'avec un look et ses brutaiges d'enfer, ELEMENTAL est déjà au top niveau du ST (avec le temps qu'on y a passé, il peut...). Aussi nous insistons sur le fait que ce jeu, malgré toutes ses richesses, est d'un emploi simplissime.

Enfin, si vous souhaitez un alibi culturel pour acheter ce soft, ditons qu'ELEMENTAL reprend à bon compte la philosophie Bachelardienne des quatre éléments la terre, l'eau, le feu et les josticks à micro-switches. Un autre alibi encore plus culturel ? ELEMENTAL a particulièrement intéressé la presse anglaise et allemande (ST Action et ASM).



ELEMENTAL ST (Le vent)

RODY & MASTICO. Qu'est-ce que je vais bien pouvoir vous raconter que vous ne sauriez déjà ? On n'a jamais vu des critiques aussi bonnes pour un soft destiné aux plus jeunes. Vous remarquerez avec quel soin j'évite de dire « éducatif ». C'est que RODY & MASTICO, plus qu'un éducatif, est plutôt un jeu d'éveil pour les 4-8 ans, avec synthèse vocale, coteries, narration et questions.



RODY & MASTICO (Chez le Pr Gabrio)

A mi-chemin entre le livre parlant à colorier (encore un nom qu'on ne devrait pas poser) et le jeu de réflexion RODY a séduit tous ceux qui l'ont vu, même les plus grands. Qui plus est, RODY se compose entièrement de la souris et il n'est pas nécessaire de savoir lire pour s'en servir.

Gage de qualité et de sérieux, RODY a été conçu par une institutrice et une équipe de créateurs de jeux : un ensemble qui a fait ses preuves, puisque RODY a été récompensé par le Tit d'Or '88 du meilleur éducatif.

RODY est mignon, gai, frais : confiance pour confiance, j'ai beau avoir dépassé la tranchée d'âge 4-8 ans depuis un certain nombre d'années, il m'arrive régulièrement de charger RODY & MASTICO pour le plaisir... Et du coup je suis ravi de vous annoncer la sortie prochaine de RODY 2 : il revient... et il a l'air !



RODY & MASTICO (L'étoile...)

KILDOZERS est un jeu rentable : on en connaît, ça fait trois mois qu'il y jouent et ils s'en lassent pas. KILDOZERS est encore un soft qui innove puisqu'il mélange allègrement l'arcade et le jeu de rôle. Disons qu'il s'agit d'un « arcade de rôle » (je viens d'inventer le terme à l'instant).

C'est la première fois que dans un soft, on peut combattre des ennemis en ayant plusieurs techniques possibles.

Les détruire complètement pour être peinards, par exemple (ça, c'est l'option simpliste, très en vogue dans les casernes).



KILDOZERS ST (Niveau 2)

— plus subtilement, on peut affaiblir un adversaire en lui plaquant toute son énergie (vampiresque).



KILDOZERS ST (Unicorn démasqué en fin de jeu)

Une fois que l'on a commencé à jouer à KILDOZERS, si l'on a pris les 20 secondes d'annonce réflexion qui suffisent pour comprendre le jeu, on devient vite accro. Les utilisateurs s'échangent leurs techniques de combat et dialoguent sur les intérêts de dessouder vite fait le monstre ou de bloquer un autre dans un coin... En fait, KILDOZERS est un « arcade de rôle » pour ceux qui en ont... derrière le joystick ! Et ça existe !

TROUBADOURS est un jeu d'aventure éducatif, poétique et musical, mâtiné d'arcade et agrémenté de synthèse vocale. Souignons, là aussi, que le programme a été conçu en étroite collaboration entre une équipe d'instituteurs et des professionnels du jeu : une garantie de sérieux dans la pédagogie et de qualité dans le loisir !

Des étapes permettent de progresser au travers d'une aventure complète. Elles développent le sens poétique et musical, le vocabulaire et l'esprit de synthèse des enfants (jusqu'à 14 ans).

TROUBADOURS possède également une partie purement éducative au contenu pédagogique étudié ou sont reprises les épreuves de l'histoire avec plusieurs niveaux de difficulté et encore plus de variété. Les illustrations ont vraiment été très soignées, quelque soit la machine. A la fin du parcours, un jeu d'arcade étonnant vous attend. Pourquoi étonnant ? Parce qu'il aurait pu valoir soit à lui-même seul TROUBADOURS serait-il donc aussi le meilleur simulateur de tir à l'arc sur micro... ?)



TROUBADOURS ST (Viviane)



TROUBADOURS ST (Arc... ade)

Précisons enfin que la version ST, outre la synthèse vocale ajoutée, n'est pas une simple transposition de la version CPC, puisque les illustrations sonores et graphiques ont été entièrement retravaillées. On peut même dire qu'à ce jour, aucun logiciel pédagogique n'a atteint une telle qualité technique et artistique.

* 16/32 DIFFUSION, 82, rue Curial, 75019 Paris - Tél. : 40.37.06.37.

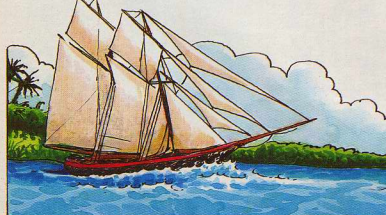
BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE

à renvoyer à LANKHOR, 2, rue de la Gare, MILLEMONT 78940 LA QUEUE-LEZ-YVELINES
Tél. : 34.86.45.91 ou 43.82.26.86 ou 45.45.02.42

NOM : _____
Prénom : _____
ADRESSE : _____
Tél. : _____
Ci-joint Chèque bancaire C.C.P. Mandat. * Autre nous consulter

TITRES	PRIX	QUANTITE	TOTAL
GNIUS ST	199 F		
ELEMENTAL ST	199 F		
KILDOZER ST	199 F		
TROUBADOURS ST	229 F		
TROUBADOURS CPC cassette	175 F		
TROUBADOURS CPC disquette	199 F		
RODY & MASTICO ST	175 F		
MANOIR ST	249 F		
MANOIR CPC	249 F		
MANOIR CPC disquette	199 F		
MANOIR PC	249 F		
VROOM ST	199 F		

Signature : _____ Forfait frais de port + 10 F
Total _____



LES SECRETS DU PROFESSEUR

Il faut bien l'avouer, l'utilisateur forcé de jeux sur micro est souvent porté à une certaine rêverie. Heureusement, ce petit travers rajouté au pittoresque du personnage, c'est notamment le cas d'un journaliste de Micro News qui préfère garder l'anonymat. Il a écrit sa lettre au Père Noël et chargé prof ST de la transmettre.

Professeur ST : Alors mon petit gars ? On veut faire sa commande au Père Noël ?

Micro News : Vouii... je me suis dit comme ça que prof ST, y doit connaître l'adresse de toutes les usines de jeux. Alors ce serait gentil s'il pouvait m'aider à écrire une lettre.

Professeur ST : OK mon gars. Si t'es sage, je pourrais même lui donner en main propre. Je l'écoute...

Micro News : Pour commencer, j'aimerais avoir des jeux sportifs. Enfin des simulations de sport, pour être précis.

Professeur ST : Alors là, c'est tout simple : **Volley Ball Simulator** de **Reline**. Il commence par une musique digitalisée assez marrante, avec plein de bruitages. Je ne sais pas si c'est fait exprès, mais on a l'impression que la prise de son a été effectuée dans une salle de volley. Vous voyez, le genre d'ambiance avec réverbération très longue. Enfin je peux me tromper. En revanche, il est certain que le jeu est

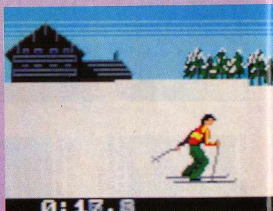


Volley Ball Simulator ▲

assez intéressant, d'autant qu'un éditeur permet de, heu... d'éditer ses parties. **Micro News :** Ouais, ça t'air sympa, mais je ne pensais pas à ce type de logiciel. Je voyais plutôt le genre de jeu avec un maximum d'épreuves que l'on dispute dans l'espoir de contempler la foule ébahie du haut du podium pendant qu'...

Professeur ST : Stop ! Plus un mot, j'ai compris. Je sors donc **California Games** et **The Games : Winter Edition** de **Epyx**, le spécialiste incontesté du genre. **California Games** est un cas intéressant, puisqu'il s'attache aux jeux un peu frimeurs mais complètement branchés, pratiqués du côté de Venice, en Californie. Bien entendu, ça commence par du skate board. Attention, pas celui qui se pratique dans la rue. Je parle du

"vrai", du pur et dur qui se déroule sur une piste spécialisée en forme de banane. Dans le même genre, il y a le frisbee, vous savez, les machins ronds qui plantent. Du reste, permettez-moi de vous éclairer sur l'étymologie du mot et du jeu frisbee. A l'origine, l'engin n'était qu'un vulgaire moule à "pie" (tarte) de la boulangerie Frisbee and Son, que des étudiants se lançaient pour rigoler. Revenus à nos moutons, enfin à nos californiens branchés voulais-je dire. Bien entendu, on trouve aussi sur la disquette une épreuve de foot bag. En fait, c'est tout simple : vous prenez un adolescent moyen (mais bronzé), vous le mettez sur



The Games Winter ▲

une plage avec une balle de tennis, et vous assistez aux contorsions qu'il fait pour envoyer la balle en l'air et la renvoyer avec ses pieds. Ça nuse pas de piles et pendant ce temps ce petit con ne risque pas de se droguer, ce qui n'est déjà pas si mal. C'est très "fresh". Ceci dit, **California Games**, c'est assez agréable à jouer, bien que les graphismes soient plus proches du C64 que de l'Atari ST. Idem concernant **The Game : Winter Edition**, assez rigolo mais mal dessiné, ce qui est d'autant plus triste que les épreuves n'ont rien



The Games Winter

d'inédit (luge, saut, ski de fond, etc.).

Micro News : Tout cela n'a pas l'air extraordinaire, prof, mais j'aurais au moins appris quelque chose. D'ailleurs, je me demandais un truc : le lancer du marteau doit-il son origine à un facéieux forgeron ?

Professeur ST : Facile de se moquer de moi, n'empêche, l'histoire du frisbee est véridique. Ceci étant, parlons plutôt de **International Karaté Plus** de **Activision**. Certes, le

genre n'est pas nouveau, mais le logiciel est une merveille. Dorénavant, les combats mettent le joueur en compétition à deux adversaires et l'ensemble du logiciel regorge de trouvailles, y compris d'humour. Ainsi, pendant que l'action se déroule au premier plan, une foule de choses amusantes se passe dans le fond du décor : les feuilles des arbres tombent, des poissons sautent de l'eau et on a même droit à la visite d'un Pac Man qui traverse l'écran en faisant gnap gnap



SDI ▲

avec sa bouche. C'est un très bon jeu rappelant (en mieux, ST oblige, *The Way of Exploding Fish*, sur C64) et, ce qui ne gâche rien, les bruitages digitalisés sont excellents. Bien entendu, deux joueurs peuvent s'affronter. Le plus difficile, dans l'histoire, est encore de brancher le second joystick.

Micro News : Activation semble faire un véritable retour en force, non ?

Professeur ST : Je veux mon neveu. Ainsi, l'adaptation du célèbre jeu d'arcade **Sega, SDI**, elle aussi signée **Activision**, est un véritable plaisir. Pour les nouveaux venus, je rappelle qu'il s'agit d'un chute-zaimpeur mettant le joueur aux commandes d'un satellite équipé d'un canon laser. Chose peu courante, on joue en même temps à la souris et au joystick (souris pour diriger le tir



Dragon Ninja ▲

et bâton de jûjû pour diriger le satellite). Au niveau adaptation, pas de lézard : c'est presque identique à l'arcade. Bon point, le scrolling, bien que lent (on ne peut pas tout ouvrir) est parfait.

Micro News : Ben c'est pas mal tout ça, mais le Père Noël ne risque pas d'être chargé.

Professeur ST : Faudrait savoir : on me reproche de survoler les jeux sans les détailler. Mais puisque c'est comme ça, en voilà des jeux : **Lombard Rally** de **Mandarin Software**, est une simulation de conduite de plus. Certes, la musique de présentation est digitalisée, mais dommage que les bruitages du jeu ne soient pas et remplacés par un vague bzzz. La présentation en caméra subjective est une bonne chose (on voit la route à travers le pare-brise, avec le pilote en amorce ; ses mains bougent en tournant le volant et son bras s'anime lorsqu'on change de vitesse). Sinon, c'est plus ou moins la routine (3D approximative et décor sautillant). Ça bouge tellement que je plains les vertébrés des pauvres pilotes (c'est lombaires rallye II). **Micro News :** Et qu'en estil du mythique **Double Dragon** ?

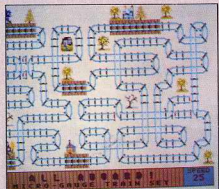
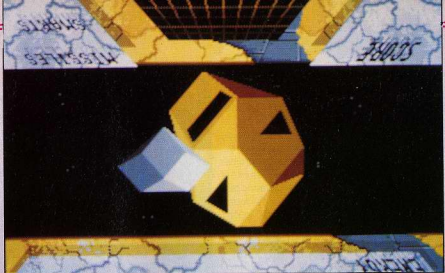
Professeur ST : Il en est pas mal du tout. En fait, l'adaptation est parfaite. Simple-ment, ceux qui trouvent le jeu d'arcade mieux en 87, trouveront l'adaptation de **Melbourne** aussi moche en 89. Les autres se régaleront et jureront pendant des heures à tuer des tonnes de

méchants. Toujours dans les adaptations d'arcade célèbres, nous trouvons **Return of the Jedi**, de **Lucas Softs**. Ouille ! **Ultimate Darts** ▼



Décidément, ces gens-là sont meilleurs cinéastes que programmeurs. La course de moto dans la forêt est vue en perspective à 45°, et si ce n'était l'introduction, qui comprend moult dialogues digitalisés du film et un ou deux Ewaks, on se demanderait pourquoi le Jedi est revenu sur les lieux de son crime. Allez, la série nous continue avec **Ultimate Darts de Gremilins**, une simulation de tir aux fléchettes. La flèche est commandée à l'aide de la souris et, comme dans certains jeux de tir, plus le joueur attend, plus la main tremble. Tout cela sent le pub et le fiddlé irlandais, mais quitte à boire une bonne brune pression, je préfère ma Brelagone natale. En revanche, **Parmentis** de **Grandland Entertainment**, n'est pas aussi catastrophique que l'ont dit les mau-





All Aboard ▲
voixes langues. Bien entendu, il est moins beau que sur "Amygale" (ça me fait très mal d'en convenir mais c'est ainsi). Le principal est que le jeu soit bon, et il le reste. Les sons sont très rigolos et les déplacements pas trop lents.
Micro News : Et au nord-ouest, rien de nouveau ?

Professeur ST : Chez les éditeurs anglais ? Des foules de choses, y compris pour les gens les plus étranges, tels les ferroviaphes !

Micro News : Les ferro... quoi ?
Professeur ST : On appelle ainsi les gens passionnés par le chemin de fer et **All Aboard** est un logiciel leur étant dédié. Il s'agit en fait d'une sorte de jeu de construction permettant de faire soi-même ses circuits de train. Les graphismes sont très amusants, un peu dans le style imagier d'Épinal (genre poi de confiture école) et le look du train rappelle les jouets en tôle du début du siècle (Hornby, pour être précis). C'est édité par **Terrific Software**, mais le nom me semble un peu excessif. Chez **Logotron**, en revanche, des tonnes de bonnes choses à venir.

Archipelago, un jeu tout en 3D, entraîne le joueur dans un décor fractal très proche de celui de **Virus** mais beaucoup plus tropical. Le but du jeu est d'empêcher un bonhomme de faire des trous un peu partout. C'est très original, très beau et puis, les arbres fractals qui passent leur temps à fleurir et pousser, moi j'adore. Toujours chez **Logotron**, **Missile Smart**, un jeu

Missile Smart ▲
d'arcade, très proche de **Elite** dans la présentation, s'annonce comme un futur hit.

Décidément, les jeux de demain seront tous en 3D faces pleines ou ne seront pas ! Chez **Outlaw** maintenant, nous trouvons **Cosmic Pirate**, un jeu d'action se situant dans l'espace dont je ne sais pas grand-chose. Je termine enfin avec **Fish**, le petit dernier de Magnetic Scroll, toujours édité par **Reinbird**. C'est un jeu d'aventure de la même veine que les précédents, plein d'humour et bénéficiant de superbes graphismes.

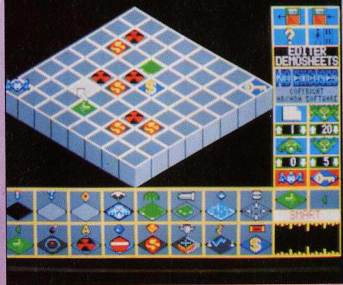
Micro News : Et vous ne parlez pas de **No Excuse**, édité par **Arcoma** ? Pfff, il est beau le prof ST. Pour une fois qu'on peut trouver un jeu d'arcade/reflexion pas trop bête disposant d'un éditeur !
Professeur ST : Petit con, va ! Tu sais ce que tu peux en faire de ta lettre au Père Noël ?

Micro News : Ouinnn, ouinnn !

No Excuse ▼



Achipelago ▲
Cosmik ▼



L'ULTIME MACHINE DE DEVASTATION



LED STORM

LAZER ENHANCED DESTRUCTION

CAPCOM

Atari ST - disquette
Spectrum 48/128K - cassette et disquette

Amiga - disquette
Amstrad CPC - cassette et disquette
CBM 64/128 - cassette et disquette

GEANTS DE L'INDUSTRIE DES JEUX VIDEO



Evans titre de version différente.

©1988 CAPCOM CO. LTD. Fabricqué sous licence de Capcom Co. Ltd., Japon. LED Storm™ et CAPCOM™ sont des marques de Capcom Co. Ltd. Sous licence de GDI Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd., Unité 23 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AL, Tél: 01 350 3388



LES TRUCS DU DOCTEUR AMIGA

Incroyable ! Quand je suis arrivé ce matin au journal, j'ai bien vu qu'il avait quelque chose de changé, mais quoi ? Il est pourtant toujours habillé pareil, avec son pantalon orange et son pull violet ! Ses cheveux lui arrivent toujours jusqu'au nombril, ça lui tient chaud pour l'hiver. Non vraiment, je n'arrivais pas à voir la différence et pourtant, je sentais bien que qu'un changement fondamental avait eu lieu. Soudain, il me vit et s'adressa à moi. C'est alors que je compris tout : pour la première fois depuis six mois, le **Docteur Amiga** était de **bonne humeur** !

Micro News : *Quoi de neuf docteur ?*
Professeur Amiga : J'ai une pêche du tonnerre du Dieu. Si. Pour tout dire, je me suis rarement senti aussi bien...

Micro News : *Mais pourquoi donc ?*
Docteur Amiga : Pour trois raisons principales.

Micro News : *Allons donc ?*
Docteur Amiga : La première, c'est le nombre considérable de réponses au concours Amiga que nous avons reçu. Incroyable. Vous êtes des centaines à avoir écrit dans l'espoir de gagner un Amiga. Comme quoi, notre machine adorée est vraiment fascinante. Même qu'il y avait plein de possesseurs de ST qui ont également écrit...
Micro News : *Ban oui, mais c'est normal, c'était gratuit...*



▲ Dragon Ninja

Docteur Amiga : N'empêche. Si on fait un jour un concours pour gagner des ST, vous pouvez être sûr qu'aucun fan d'Amiga n'en voudra...

Micro News : *Admettons. Votre deuxième raison ?*

Docteur Amiga : Vous vous souvenez de la mois dernière, cet abruti de Prof ST et moi, nous avions demandé à nos fans de nous écrire pour que l'un puisse voir lequel d'entre nous était le plus populaire. Bon, la grève des postes nous a foutu dans la merde et on a pas reçu toutes vos lettres, mais la première lettre qu'on a reçu était pour moi ! C'est un bon signe, non ?

Micro News : *Si on veut... Bon passons à la troisième raison...*

Captaine Pixel : *Il s'agit de...*
Docteur Amiga : Mais qu'est-ce qu'il faut là, celui-là ?

Captaine Pixel : *Oups ! Excusez-moi, je me suis gouré de page. I am terribly sorry.*

Docteur Amiga : Heureusement que je suis de bonne humeur...

Micro News : *Bon, revenons à nos joyeux flics. C'est quoi, votre fameuse troisième raison qui justifie votre humeur primésulière ?*

Docteur Amiga : Ah, restez poli, sinon, je me fâche. Vous êtes à la solde du prof ST ou quoi ?

Micro News : *Brr. Nan, docteur, ne vous énervez pas, je ne le ferai plus.*
Docteur Amiga : OK, je vous pardonne. Amiga te absolvait. La raison principale de ma bonne humeur est la prévision de **Dragon Ninja** que les gens d'**Ocean France** ont bien voulu me confier.

Micro News : *C'est une adaptation d'un célèbre jeu d'arcade signé Data East, je crois ?*

Docteur Amiga : Absolument ! Et la version Amiga est une réussite totale. D'abord, elle est



Dragon Ninja ▲▼



exactement identique au jeu d'arcade, c'est à dire extraordinaire. Les sprites font au moins un tiers de l'écran, il peut y en avoir jusqu'à une dizaine affichés simultanément sans que cela ne ralentisse l'action, le héros répond au doigt et à l'œil à la moindre sollicitation de votre joystick, bref c'est parfait. Les décors sont d'une beauté étonnante, comme l'original, en fait. Et en plus ces décors sont intégrés au jeu.

Micro News : *Patih !*
Docteur Amiga : Ça veut dire que quand il y a une barrière à l'écran, les ennemis passent devant ou derrière. Il en résulte un réalisme assez délié. Très sincèrement, et même si le terme est un peu galvaudé car trop d'éditeurs l'ont



Docteur Amiga : Alliez savoir. En tout cas, c'est signé **Laser Gamesmanship** et c'est un des plus mauvais jeux qu'il m'ait été donné de voir cette année. Un shoot'em up catastrophique que même mon petit cousin qui a un Thomson trouverait c'est dire !

Major Thomson : *Well ! Vous avez quel que chose contre les Thomson, espèce de praticien à la gomme ?*

Docteur Amiga : Mais je rêve ou quoi ? Cette rubrique est un vrai moulin à vent, c'est du délire !

Roger Rabbit : *Vous avez quelque chose contre les déliés ?*

Docteur Amiga : Argh ! Un lapin, maintenant. Et il sort de mon Amiga !

Micro News : *Ben oui, c'est Roger Rabbit !*

Docteur Amiga : Bon sang, mais c'est bien sûr, le célèbre film de Walt Disney est à peine sorti sur nos écrans que le logiciel arrive d'ores et déjà ! D'ailleurs, à ce propos, je voulais souligner quelque chose d'assez grave qui s'est produit récemment.

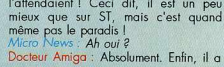
Certaines boutiques possèdent déjà le logiciel, mais il s'agit d'une version américaine qui plante au bout d'une demie-heure de jeu et qui vaut 350 balles. Par contre, **Coktel Vision** est en train de franciser le logiciel et de le débbugger. D'ici deux semaines, vous trouverez celui-là en boutique pour nettement moins cher...

Micro News : *Et qu'est-ce qu'il vaut ?*
Docteur Amiga : Il est superbe ! Non, je ne plaisante pas. Les graphismes et l'animation sont vraiment superbés. Bref, c'est un vrai logiciel.

Micro News : *Et vous avez quoi d'autre ?*

Docteur Amiga : Plein de choses. Par exemple, j'ai **Out Run** sur Amiga ! Et je peux vous dire que ça fait un bout de temps que tous les amigafans l'attendaient ! Ceci dit, il est un peu mieux que sur ST, mais c'est quand même pas le paradis !

Micro News : *Ah ou ?*
Docteur Amiga : Absolument. Enfin, il a



Titan ▲

quand même des graphismes un peu plus beaux, il a un peu plus vite et la musique et nettement meilleure. Cela dit, je suis sûr que **Crazy Cars II**, de **Titus**, dont j'ai pu voir une préversion, sera dix fois mieux. Et puis Titus nous prépare une adaptation de **Titan**, un casse-briques absolument démentiel qui est Top du Mois sur CPC ce mois-ci. Il est en over scan, c'est à dire en plein écran, et mine de rien, c'est un jeu vraiment extraordinaire qui renouvelle les casse-briques... Et c'est pas trop tôt !

Micro News : *Calmez-vous, docteur.*
Docteur Amiga : Si je veux. **Virgin Software** vient de sortir **Sorcery +**, qui est exactement semblable à la version ST, qui n'était déjà pas terrible par rapport à la version Amstrad. Ceci dit, il est en over scan et ça reste un bon jeu, même s'il a un peu vieillit.

Micro News : *Ah, ça me rappelle ma jeunesse tout ça...*

Docteur Amiga : Ne m'en parlez pas, mon bon ami. Par ailleurs, j'ai une autre sortie à vous souligner, celle de **Turbo Cup**, de **Loricels**, sur Amiga. La version est tellement bonne que Loricels envisage de créer des consoles d'arcade avec un Amiga à l'intérieur et Turbo Cup ! Plan d'enfer.

Micro News : *Et il y a toujours la petite voiture ?*

Docteur Amiga : Absolument ! Une miniature de Majorette superbe, en métal et tout et tout. Sinon, laissez-moi vous dire que j'ai vu hier un logiciel excellent signé **Coktel Vision**, **Freedom**, nous en avons parlé le mois dernier sur ST, il est pareil sur Amiga.

Micro News : *Et vous trouvez ça drôle ?*

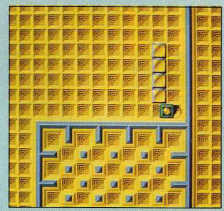
Docteur Amiga : Bien sûr que non, mais je dois reconnaître que le programme est bon, donc je me fais une raison. Cela dit, j'ai vu **Amiga Soccer**, de **Microdeal**, qui est identique à la version ST. Et comme ce jeu n'est pas terrible, je trouve ça dommage : c'était l'occasion ou jamais de l'améliorer.

Micro News : *Aïe, je sens que vous êtes en train de redevenir méchant !*

Docteur Amiga : Ben oui, que voulez-vous, quand je vois des horreurs, ça me donne des boutons. Par exemple, **The Pioneer Plague**, un simili jeu d'aventure spatiale avec des scènes d'arcade toutes plus lamentables les unes que les autres. Je sais que ce soft a vu avoir de bonnes critiques dans certains canards, parce qu'il a des graphismes superbés. Mais ne vous laissez pas abuser : malgré un super graphisme, le jeu est lamentable.

Il vaut mieux un bon jeu pas beau qu'un beau jeu pas bon.

Micro News : *Ah bon ?*
Docteur Amiga : Beau !



Titan ▲



Micro News: Ah, la beauté des laids... Mais peut-être pensiez-vous à un soft particulier en nous disant cela ?

▲ Italian Soccer ►

Docteur Amiga: Absolument ! Je voulais parler de **Zoom**, de **Discovery Software**. Incontestablement, il est très laid. Non, je n'exagère pas. En plus, c'est une sorte de Pac-Man améliorée, c'est tout. Mais il est génial : en vraie 3D, vous dirigez un petit bonhomme sur une surface quadrillée genre échiquier mais en plus lortueuse. Pour finir un niveau, vous devez passer au moins une fois sur toutes les lignes tout en évitant divers ennemis qui se baladent dans le quartier. La 3D est vraiment super bien foutue : quand votre personnage s'éloigne il devient tout petit, il grossit quand il se rapproche, et tout ça d'une manière hyper souple. On ne s'aperçoit pas du changement de sprite, on croit vraiment que le bonhomme grossit. Bref, ce n'est quand même pas le jeu du siècle, mais c'est du tout bon.

Micro News: Je vous trouve bien gentil aujourd'hui ?

Docteur Amiga: Vous ne savez vraiment



Skate of the Art

pas ce que vous voulez, vous ? Si vous voulez, je peux dire du mal de beaucoup de choses... par exemple de **Buggy Commando**, une sorte de remake de Moon Buggy mais encore moins bien



méga de RAM pour tourner correctement.

Micro News: Dommage !
Docteur Amiga: C'est vrai ! Par contre, **Italian Soccer**, de **Stratul Mondo**, fonctionne avec 512 Ko et c'est tant mieux : c'est certainement le meilleur foot, et de très loin, sur 1,6 bits ! Il s'agit d'un soft italien qui se veut une introduction à la coupe du monde de foot de 1990, qui se tiendra en Italie ! Et très sincèrement,

il possède des kilos d'options, une bonne animation, bref, un tas de très bons trucs ! C'est sûrement le meilleur football.

Micro News: J'aime bien les jeux de réflexion aussi !
Docteur Amiga: Alors prenez **Reach for the stars**, un jeu de simulation économique dringement caché dans un univers spatial superbe. Dommage, le jeu n'est pas passionnant ! Et en plus, je préfère les jeux d'arcade dans le style de **Chop'n Flash**, un combat d'hélicoptère franchement saignant et complètement génial ! Un bon soft pour se détendre quand on a les nerfs ! Chez **Gremlin**.

Motor Massacre est enfin arrivé et il est vraiment très bon ! Par contre, j'attends toujours **FOFT** depuis un paquet de temps et je vais bientôt craquer !
Micro News: Mais calmez-vous, docteur !

Docteur Amiga: J'ai du mal ! J'ai bien essayé avec l'adaptation de **Nigel Mansell Grand Prix**, chez **Martech**, mais elle est franchement très quelconque. Ensuite, j'ai pris une dose de **Crash and Burn**, un jeu de voitures genre **Led Storm** bien fait mais quand même pas tellement excitant. Disons que ça m'a calmé deux petites minutes...

Micro News: En plus, vous n'êtes pas du genre à vous accrocher si un jeu ne vous plaît pas dans les deux premières secondes !

AMIGA

— MATERIELS ET PERIPHERIQUES

- AMIGA 500 + Peritel + Demo + 6 jeux dont 944 Turbocomp 4 490 F
- Amiga 500 + MONITEUR 1084 (haute résolution) + Demo + 6 jeux dont 944 Turbocomp 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" 1 570 F
- MONITEUR 1084 2 950 F
- PISTOLET (PHASER GUN) 490 F
- SOURIS Amiga/PC 270 F

— Logiciels

- ALBEDO 195 F
- ARKANOID 265 F
- BATTLE CHESS 289 F
- BUGGY BOY 259 F
- CAPONE * 329 F
- CHESS MASTER 2000 190 F
- CRASH GARRET 389 F
- DALEY THOMSON'S OLYMPIC CHALLENGE 259 F
- DEFENDER OF THE CROWN 259 F
- EXPLORA 370 F

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

- FLIGHT SIMULATOR 2 375 F
- GEE BEE AIR RALLY 220 F
- INTERCEPTOR 280 F
- KARATE KID 2 230 F
- LEADER BOARD collections 259 F
- MARCO MADNESS 190 F
- MANOIR DE MORTEVIELLE 199 F
- MENACE 220 F
- NEBULUS 259 F
- OBSURTERATOR 235 F
- POW * 279 F
- POWER STYX 179 F
- ROCKET RANGER 299 F
- SARCOPHAGUS 165 F
- SENTINEL 230 F
- SPACE RANGER 110 F
- STARGLIDER 2 259 F
- TEST DRIVE 305 F
- THE THREE STOOGES 295 F
- TETRIS 190 F
- VAMPIRE EMPIRE 210 F
- XEVON 225 F
- ZOOM 250 F
- 944 TURBOCUP 249 F

— Utilitaires

- DELUXE PAINT 2 695 F
- SCULPT 3 900 F
- PACKAGE BUREAUTIQUE (Maxiplan Superbase, Protwrite) : 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 et 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 Ambra 14" sur socle orientable livré avec MSDOS 3.21, GWbasic, 1 logiciel d'initiation à MSDOS : Tutor et un logiciel d'aide à MSDOS : diskhelp + logiciel de P.A.O. Dynamic publisher

12 590 F

• IMPRIMANTE POUR PC

PHILIPS NMS 1432: Imprimante parallèle centronics matricielle 9 aiguilles - Caractères Pica, Elite, condensé - Qualité COURRIER - 80 colonnes ou 240 colonnes en condensé - Vitesse d'impression 120 CARS/S - Compatible IBM proportionnel, IBM graphics printer, Epson FX80 - Livrée avec câble, entraînement à plicots et guide papier pour le feuille à feuille. Dimension = 346 x 253 x 74 :

2 490 F

"Dynamic publishing"

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

190 F

190 F

190 F

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

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

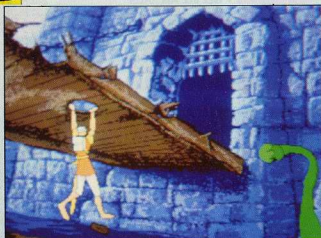
Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Ville _____ Code postal _____
N° tél. _____

Je vous commande le matériel suivant :

Pour un prix de :
 Frais de port jeux, 20 F
 Frais de port matériel : 90 F

TOTAL _____

RÈGLEMENT PAR CHÈQUE OU MANDAT A L'ORDRE DE J S I **43.42.18.54**

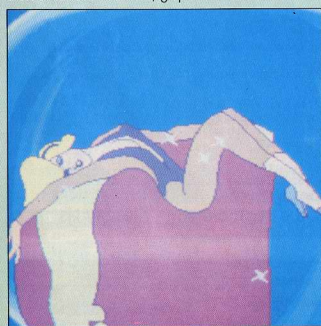


Dragon's Lair ▲
Docteur Amigo : C'est un peu vrai... Mais regardez bien ce que je vais vous montrer maintenant !

Micro News : Ah. Que faites-vous, docteur ?

Docteur Amigo : Je branche mon deuxième drive, je m'entille mon extension mémoire et je vous montre... **Dragon's Lair** !

Micro News : Arg ! Mein gott ! Au secours ! Qu'est-ce que c'est que ça ?
Docteur Amigo : Ah, ça vous en bouche un coin pas vrai ? J'aimerais bien que cet idiot de prof ST soit là, il ne saurait plus quoi dire... C'est tout simplement la démo de la version Amiga du célèbre Dragon's Lair qui fut, en son temps, le premier jeu d'arcade avec vidéo-disque. Et croyez-le si vous voulez, il est exactement semblable à cette version. On croit vraiment un dessin animé interactif. D'ailleurs, c'est pas dur, c'est un dessin animé interactif, impossible de dire autre chose ! Animation fabuleuse, graphismes



Dragon's Lair ▲

somptueux, c'est le jeu du... Enfin, c'est un super jeu, quoi. La version finale sortira sur CD, mais également sur disquettes. Petit détail, il faudra 7 disks ! L'enfer. Avouez que vous n'en revenez pas ?

Micro News : Je n'en reviens pas !

Docteur Amigo Et laissez-moi vous dire également que...

Prof ST : Il paraît que Ton m'a appelé ?

Docteur Amigo Nooooo, pas lui !

Micro News : Pas lui !

Docteur Amigo : Ça n'arrête pas de venir nous déranger. C'est vraiment inferno...

Zyhoum : Salut doc ! Je ne vous dérange pas ?

Docteur Amigo : Si!!!! Il je veux travailler dans le calme et la solitude...

Moulinex : Ah l'es là Zyhoum, je te cherchais partout !

Zyhoum : Tiens, t'as vu Dragon's Lair ?

Oh c'est super, je peux y jouer ?

Docteur Amigo : Non, ne touchez pas à mes disquettes, ne trahissez pas !

Saimard Micro : Vous faites une conférence de rédaction dans le bureau de l'honorable Docteur Amigo ? Vous auriez dû me prévenir !

Docteur Amigo : Mais je rêve ! C'est un cochemar !

Blanche-Fesse : Coucou, les amours ! Oh, mais c'est mignon tout plein ici. Ya même un canapé...

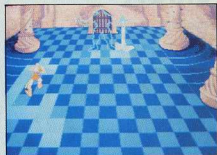
Pépis Réna : Excusez-moi docteur, j'ai ma sciatique qui me dérange, vous ne pourriez pas m'examiner ?

Docteur Amigo : Sacootez ! Tous !

Zyhoum : Mais non, pourquoi, c'est sympa !

Docteur Amigo : Par pitié ! Je ne s'apporte pas ! Il y a au plus de trois personnes dans la même pièce !

Archimède : Salut la compagnie ! Tenez, je vous amène ma bécano, j'ai une démo



Dragon's Lair ▲

en 256 millions de couleurs dont vous allez me dire des nouvelles !

Big Boss : Qu'est-ce que vous foutez tous là ou leur de bosser ?

Zyhoum : C'est le docteur Amigo qui nous a dit de venir. Pas vrai les gars ?

Un cri général : Oui ! C'est vrai !

Docteur Amigo : Au secours patron. Sauvez-moi de ces malades, je vais craquer !

Rédac-chef : Ah tiens, le radiateur marche ici ! Je te prends ton bureau deux minutes doc, ça chauffe dans le mien.

Micro News : Docteur, il faut conclure votre rubrique...

Docteur Amigo : Amiga vaillancra...

Zyhoum : Aïe ! Il s'est évaporé !

Rédac-chef : Oh cong. Appelez l'ambulance, vite !

Big Boss : Emmenez-le à l'hôpital !

Rédac-chef : Je vais pouvoir récupérer son radiateur !

Prof ST : Gnirk, gnirk ! Et demain, le monde !

(Par suite d'une interruption d'image indé-



Dragon's Lair ▲

pendante de notre volonté, nous ne sommes pas en mesure de diffuser la suite de votre feuilleton "Docteur Amigo contre le reste du monde". Rendez-vous le mois prochain pour un nouvel épisode passionnant intitulé "Le Docteur Amigo pique sa crise". Au fait, vous connaissez celle du fou qui repoint son plafond ?

Non, je dis ça, c'est pour finir la page. Voilà, c'est fait ! Let's go for de nouvelles aventures).

Micro NEWS



GRAND CONCOURS THUNDER BLADE

US GOLD et votre magazine vous proposent un concours extraordinaire autour de Thunder Blade (cf notre test en Tops du mois) ! Vous trouverez le bulletin-réponse dans les boîtes du logiciel, quelque soit la machine que vous possédez. Pour vous permettre de prendre un peu d'avance sur tout le monde, nous publions dès maintenant les questions. La date limite de participation au concours est le 1er mars 1989 ; ça vous laisse le temps de vous creuser les méninges. Et quand vous aurez vu les lots que nous vous proposons, vous aurez envie de faire un effort. Voyez plutôt...

LES QUESTIONS

- 1) Combien d'étoiles y'a-t-il sur le logo US Gold ?
- 2) Quel est le pont que l'on voit en arrière plan dans l'épreuve de football de California Games (Je Epyx - US Gold) ?
- 3) Comment s'appellent les quatre héros de Goufflet 2 (US Gold) ?
- 4) Dans Impossible Mission 2, comment s'appelle le chef de l'organisation que vous devez combattre (Epyx - US Gold) ?
- 5) Quelle bataille célèbre est retracée dans 1943 (GO !) ?
- 6) Quelles armes spéciales pouvez-vous récupérer dans Road Blasters (US Gold) ?
- 7) Comment s'appellent les deux frères auteurs de Leaderboard (Access - US Gold) ?
- 8) En lisant attentivement ce numéro de Micro News, donnez le nombre de fois où "Thunderblade" est cité (sous toutes ses formes, y compris les publicités US Gold, Epyx, GO ! et Capcom, mais sans compter toutes les autres publicités) ?
- 9) Quels sont le mois et l'année de la fondation d'US Gold ?
- 10) Quel était le métier de Jeff Brown quand il a fondé US Gold ?

Où, je sais ce que ça fait un paquet de questions... Bon, je vais être gentil. De temps à autre, dans les prochains Micro News, on vous gîtera un ou deux indices. Aucune solution directe, mais quelques tuyaux qui devraient vous dépanner. Good luck...

1^{er} prix

Une machine d'arcade Thunder Blade (version droite), d'une valeur de 40 000 francs environ.



2^e prix :

1 Studio 100 Amstrad



3^e prix

1 chaîne MX300 Amstrad.

Du 4^e au 10^e prix : 5 logiciels US Gold
Du 11^e au 100^e prix : 1 logiciel US Gold

SAMOURAÏ MICRO

Ma main, prête à appuyer sur la sonnette, est stoppée dans son élan... Ce n'est pas possible, j'ai dû me tromper d'étage, ces chants révolutionnaires ne peuvent pas venir de l'appartement de Samouraï Micro : "Dansons la carmagnole ! Vive le son du canon !", ce n'est pourtant pas le genre de la maison. Pourtant, pas de doute, c'est bien là ! Entrons, la porte n'est même pas fermée...

Samouraï Micro (en dansant la gigue) : "Aux armes citoyens ! Formez vos bataillons ! Marchons, marchons..."

Samouraï Micro : Ah, vous êtes là ? Vous m'avez fait peur...

Micro News : La porte n'était pas fermée, alors je me suis permis...

Samouraï Micro : Vous avez bien fait, mon jeune ami, entrez donc !

Micro News : Vous êtes sûr que ça va, je peux appeler le docteur, si vous en avez besoin ?

Samouraï Micro : Quel docteur ? Pas ce charlatan de docteur Amigo, tout de même ? Je me porte à merveille, c'est ce logiciel sur MSX2 qui me rend si joyeux : **1789, la Révolution**. Je vous en avais déjà parlé dans le numéro 12 et vous aviez eu droit à une photo d'écran en avant-première. Le problème, c'est que les graphismes sont d'un tel niveau que tout le monde a cru que c'était un dessin ! Eh bien non, c'était

1789 ▼

une photo d'écran ! Et d'ailleurs en voici d'autres, regardez-moi cette qualité, ce n'est pas tous les jours qu'on voit des jeux d'un tel niveau, vous pouvez me croire ! Malheureusement, je me suis fait voler la plus belle photo par un nouvel énergumène qui a débarqué récemment à Micro News, il se nomme Eric Satyre et sa rubrique, **Sex Machines**, n'est pas à mettre entre toutes les mains, ou plutôt sous tous les yeux. Ah ces français, quand ils s'y mettent ! Enfin, pour revenir à **1789**, je connais bien les auteurs du logiciel, les lecteurs aussi d'ailleurs puisque le programmeur est André Schmitt, qui a tenu longtemps la rubrique "Assembleur facile", rubrique que vous étiez supposé continuer dans votre hors-série MSX. Heureusement que Schmitt est plus sérieuse que vous, il travaille à la japonaise, lui, et c'est le plus beau compliment que je puisse lui faire. Je n'en dirai pas autant de tout le monde, suivez mon regard...

Micro News : Sensei, vous ne l'avez peut-être pas remarqué, mais **Micro News** est de plus en plus épais, ce qui signifie pour nous de plus en plus de travail. Or, nous sommes si à l'étrier dans nos locaux actuels qu'il est absolument impossible d'y mettre une personne de plus car il y a eu, déjà, une nouvelle venue au journal, Frédéricque, l'assistante d'Isabelle. Très mignonne, d'ailleurs...



1789 ▲

Samouraï Micro : Comment, il a une nouvelle gelisha à Micro News et personne ne m'a prévenu, c'est un scandale ! Je suis sûr que le prof, le docteur et le capitaine sont déjà au courant, cette bande de gros phoques !

Micro News : Nous pensions donc démanteler les locaux du journal



▲ 1789

bientôt, ce qui nous permettra d'agrandir l'équipe et de pouvoir enfin aborder les hors-séries, avec, en priorité, celui sur le MSX.

Micro News : Des promesses, toujours des promesses...

Micro News : Dites-donc, le mec qui fait les graphismes de **1789**, il touche plus qu'un maximum...

Samouraï Micro : Je veux, mon neveu ! Il s'appelle William Henneuy, dit artiste n'est-ce pas ? **1789** devrait sortir au



▲ 1789

début de... 89, pardi, édité par **MBC** qui abordera ainsi en beauté le monde du MSX. Ça va faire très mal, c'est moi qui vous le dis, prof ST et docteur Amigo vont être vants !

Micro News : A part ça, quoi de neuf Sam... euh Sensei ?

Samouraï Micro : Attention au respect dû aux anciens... Je ne plaisante pas avec ces choses-là...

Micro News : Je t'enai plus !

Samouraï Micro : Bien, parlons un peu de cette compilation d'une trentaine de jeux sur disque compact, qui ressemble d'abord sur MSX1 et 2, puis ensuite sur Commodore 64. Cette compilation sera en fait disponible sur plusieurs supports : disque compact, cassette et disquette, à des prix variant entre 200 et 300 F suivant le support. Les trois formats comprendront trente jeux dont cinq inédits : **Engle Control**, **SAR** (Search & Rescue), **747-400B Flight Simulator**,



Pharaoh's Revenge, **Winterhawk**. La version disque compact comprendra également deux ou trois jeux MSX2, dont **Chess Player** et **Bank Buster**, un casse-brûches genre drôle et original. Il y aura en tout plus de deux mégabytes de données sur le disque, ce qui, à moins de 300 F, constitue un exploit ! Le nom de cette compilation sera : **The Games Collection**.

Micro News : Gâtés, les MSXiens...

Samouraï Micro : Pour une fois ! **Eurosoft** va également sortir quelques nouveautés sur MSX1, en cassette et disquette : **Starbit**, **Discovery** (une simulation de navette spatiale), **Vortex Raider**. Et si nous parlons des nouveautés japonaises ?

Micro News : Oh oui, oh oui !

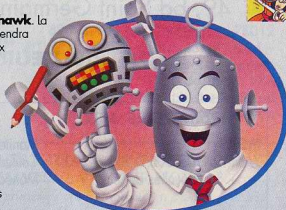
Samouraï Micro : Beaucoup de jeux d'aventure sortent là-bas en ce moment, malheureusement en japonais. C'est le cas de **Might and Magic** et de **Last Armageddon**, qui à l'air très séduisant avec des conversations entre le Minotaure et une squelette, c'est aussi le cas de **Gulliver**, de **Arcus** et de **Soapland Story**. Deux nouvelles courses de voitures ont fait leur apparition, il s'agit d'abord de **Greatest Driver**, de T&Esoft, en disquette MSX2, et qui a l'air fort sympathique, et du très attendu **Out Run**, en cartouche MSX2, mais qui semble inférieur à la version Sega.

Feedback est un jeu en disquette MSX2 qui ressemble beaucoup à **Space Harrier** (l'oujours sur Sega), mais là les graphismes sont somptueux !

Micro News : Et les consoles, vous avez des nouvelles intéressantes ?

Samouraï Micro : Si j'ai des nouvelles intéressantes ? La réponse est non, je

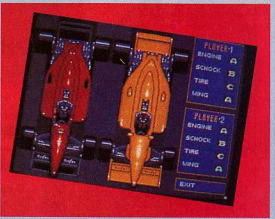
Feedback ▼



n'ai pas des nouvelles intéressantes, j'ai des nouvelles microbolantes, infernales, à tuer !

Micro News : Stop, arrêtez-bout, tout le monde descend, j'en profite pour m'asseoir, gare aux émotions fortes !

Samouraï Micro : C'est agréable en effet, les lecteurs savent à quel point vous êtes une petite nature ; le mois dernier, vous êtes quand même sorti d'ici à



▲ Greatest driver

quatre paths...

Micro News : Alors, ces news ?

Samouraï Micro : Je ne sais pas si je dois, que dirait votre mère si vous n'y survivez pas ?

Micro News : Laissez ma mère tranquille et crachez votre salade !

Samouraï Micro : Oh... Mais c'est que j'ai horreur des brusqueries, moi. Enfin, commençons par **Nintendo**. Une grande nouvelle ? Eh bien non, aucune nouvelle depuis le dernier numéro, si ce n'est les quatre cartouches best-sellers (Castlevania, Goonies 2, Top Gun, Gradus) testés dans le n°15 seront bien en vente pour Noël. Par contre, pour

Nec et Sega j'ai du nouveau, du tout-boutou frais, tellement chaud d'ailleurs que je m'en va le garder pour tous les lecteurs. Rendez-vous à la rubrique "News" ! Et hop !

Micro News : Gasp ! C'en est trop, je suis frustré, déshonoré ! Nomdejédu-nomdejédu-méler !

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, bd Saint Germain, 75005 Paris - Tél.: 43.29.40.04

**IMPORTATEUR
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF KONAMI - HAL**

**DEMANDEZ
NOTRE
CATALOGUE**

ORDINATEURS MSX

MSX1
YAMAHA YIS 503 790 F
+ 3 cartouches de jeux

MONITEURS

Moniteur Philips 1 790 F
Couleur 2 790 F
Monochrome 990 F

IMPRESSES

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
tractante 4 couleurs 1 290 F
Philips NMS 1421 2 290 F
Sony PRNT 24 590 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)

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
Joypad SONY JS33 79 F

IMPORTATION SPÉCIALE

Super Laydock : 2 méga 345 F
Rastan Saga : 2 méga MSX2 345 F
Droid : mégaram MSX2 290 F
King's Valley 2 : MSX1/MSX2 290 F
Ninja Kun : mégaram MSX2 290 F
Scramble Formation : 2 méga MSX2 290 F
Topple Zip : mégaram 290 F

DISQUETTES MSX2

L'Affaire 99 F
Hydride 99 F
Les Passagers du Vent 99 F

CARTOUCHES à 149 F

Circus Charlie, Comic Bakery, Dunkshot,
Hole In One, Moptanger, Rollerball, Super
Billards, Time Pilot.

CARTOUCHES à 120 F

Lode Runner, Magical Kid, Wiz, Backgam-
mon.

CARTOUCHES à 190 F

Antaric Adventure, Athletic Land, Egger-
land Mystery, Hole In One Pro, Hyper
Sport 1 et 2, Twin Bee, Midnight Brothers,
Sky Jaguar, Space Comp, Super Cobra,
Track & Field 1 ou 2, Yie Ar Kung Fu.

CARTOUCHES MSX2

Eggerland Mystery 2 230 F
Hole In One Special 230 F
Metal Gear 290 F
Vampire Killer 290 F
USAS 290 F

CARTOUCHES à 79 F

Pig Mock, Dragon Attack, Mr Ching, Step
Up, Space Maze Attack, Mue.

CARTOUCHES MSX à 230 F

Bosconian, Dig Dug, Football, Game Mas-
ter, Hyper Rally, Hyper Sport 3, King's Val-
ley, Knightmare, Nemesis 1 ou 2, Penguin
Adventure, Ping Pong, Q Bart, Road Fight,
Tennis, The Goonies, The Maze of
Galious, Yie Ar Kung Fu 2, Eggerland Mys-
tery 2.

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 * :				Téléphone
Total :				

*20 F pour les logiciels, 90 F pour les ordinateurs, périphériques

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 !
Ya-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.



① Un étau 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
Cadeau non cumulable

CADEAUX

PROMOTIONS

CRAFTON & XUNK (MSX2/D) L'AFFAIRE (D/MSX2) 120 F MACROHIT (ASSEMBLEUR MSX1 - K7) 95 F TEX (K7) 95 F L'HERITAGE (K7/D) 95 F/120 F LES PASSAGERS DU VENT (D/MSX2) 99 F SOFT MANAGER (D) 120 F ILLUSIONS (K7) 75 F BRIDGE (K7) 75 F MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE (D) KID KIT (L'HERITAGE, PYROMAN, Je Complete, Images, Règlement de Complete, Solfege, I K7 Audio, Style, etc...) (K7/D) 120 F	GALAXIAN 169 F MAPPPY 169 F MONITEUR PHILIPS CM8002 (300 x 285) : 1 790 F MONITEUR PHILIPS VS 0080 (600 X 285) : 2 690 F ORDINATEUR NMS 8280 + MONITEUR VS 0080 : 9 990 F LECTEUR DE K7 VY 0030 : 275 F LECTEUR DE K7 VY 0030 + câble magneto : 299 F BRAS ROBOT SV 2000 avec interface pour MSX1 : 350 F	HYDLIDE 2 (C) + MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE (D) : 290 F MANETTE VU 001 (1 BOUTON DE TIR) : 40 F MANETTE VJ 200 : 85 F COMIC BAKERY (C) : 169 F AACKO BASE (K7 et D) : 290 F AACKOTEK (K7 et D) : 290 F PACK "HAL" Inspecteur Z (C) + Planète Mobile (C) : 250 F PACK1 "NAMCOT" BOSCONIAN + MAPPY : 290 F PACK2 "NAMCOT" DIG DUG + GALAXIAN : 290 F VAXOL (C) : 230 F Super Triton (C 1 MEGA MSX2) : 230 F GALAGA : 169 F COMPLIATION 6 (D) : 75 F
SORCERY 49 F LODE RUNNER (D/C) 120 F/170 F PYROMAN (K7) 70 F BOSCONIAN 169 F DIG DUG 169 F	PACK MSX1 spécial import : 365 F Galaga+ King's Knight+Monster lair : 390 F PACK MSX2 spécial import : 345 F Gary-o + Darwin 4078 + S. Triton : 550 F	MX TELX (D) : 290 F

Cartouches en exclusivité. Importation directe du Japon. Quantité limitée.

ALIENS - 1 MEGA 390 F ARABO 150 F BATTLE OF PEGGUS 160 F CASTLE EXCELLEN 260 F CROSS BLAIM 230 F DARWIN 4078 (MSX 2 - 1 MEGA) ▲ 230 F	FANTASM SOLDIER 230 F FINAL ZONE 160 F FIRE BALL (MSX2 - 1 MEGA) ▲ 390 F SUPER LAYDOCK (MSX1 - 2 MEGA) ▲ 345 F GARY-O (MSX2 - 2 MEGA) ▲ 230 F HYDLIDE 2 (MSX1 - 1 MEGA) 240 F	KING'S KNIGHT 145 F MONSTER'S FAIR 145 F SCRAMBLE FORMATION 260 F SUPER TRITON (MSX2 - 1 MEGA) ▲ 230 F KING'S VALLEY 2 (MEGA) 290 F
--	--	---

▲ = Nouveauté

▲ Fonctionne sur MONITEUR ou TELEVISEUR BI-STANDARD

ORDINATEURS MSX

PHILIPS NMS 8245
MSX2 lecteur de disquettes 720 K : 3 490 F
livré avec logiciel EASE : Wordpro, Database, Calcform, Charts & Diagrams +

PUBLISLET - SPÉCIAL P.A.O.

1 ORDINATEUR NMS 8245
+ 1 imprimante NMS 1431
+ 1 souris NMS 3810
+ 1 logiciel de P.A.O. DYNAMIC Publisher
1 MONITEUR
VERSION MONOCHROME
avec MONITEUR VS0040 : 6 490 F
VERSION COULEUR
avec MONITEUR VS0080 : 7 990 F

PHILIPS NMS 8280
2 drives 720K « sources » digitaliseur
d'images intégré + logiciel de
traitement d'image : 7 990 F

1 ORDINATEUR NMS 8280
+ 1 imprimante NMS 1431
+ 1 moniteur VS 0080 : 12 690 F

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 (920 X 300) : 990 F

LECTEUR DE DISQUETTES MSX

YAMAHA FD03 (5F/360 K) 1 790 F

DISQUETTES PAR 10

3 1/2" MF/2DD (135 TP) grande marque : 9 90 F
Atuluna : 95 F
Par 100 : 920 F
CASSETTE C20 : 7 F (11 = 70 F)

IMPRIMANTES MSX

PHILIPS NMS 1421 : (avec câble) 2 290 F
PHILIPS NMS 1431 : (avec câble) 2 890 F

MUSIQUE

CLAVIER MUSICAL PHILIPS NMS 1160 : 1 190 F
PHILIPS MUSICAL MODULE NMS 1205 : 790 F

MANETES DE JEUX MSX

HYPER SHOT : 99 F
QUICKSHOT VII : 99 F
JOYPAD SONY JS-33 : 99 F
QUICKSHOT V : 129 F
QUICKJOY 1 (microswitch lit auto) : 159 F
TRACK BALL CAT : 350 F
SOURS : 390 F

ACCESSOIRES MSX

CABLE HI-FI POUR MUSICAL MODULE : 65 F
CABLE MAGNETO : 65 F
KIT D'AZIMUTH MAGNETO : 250 F
CABLE IMPRIMANTE : 35 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 (es 2) : 119 F
RUBAN COMPATIBLE SBC 436 : 90 F
RUBAN COMPATIBLE PPK 409 : 49 F
RS-232C : 1 190 F
SYNTHÉISATEUR VOCAL MSX 1
(français) K7/D : 290 F/350 F
PORT BALLONNE SYNTHÉ VOCAL : 120 F
BOITE DE RANGEMENT DE
40 DISQUETTES 3 1/2" : 99 F
BOITE DE RANGEMENT DE
40 DISQUETTES 5 1/4" : 120 F
TABLETTE GRAPHIQUE PHILIPS NMS 1150 : 1 190 F
RAPROCHE (accoucheur européen) : 190 F
PROMONLOGUEUR PERITEL/PERITEL : 175 F
CABLE PERITEL/PERITEL : 195 F

JEUX EN CASSETTES A 29 F

ALPHA BLASTER
BACKGAMMON
BARNSFORMER
BOOM
BUZZ OFF
CAN OF WORMS

DROME
HOPPER
SMACK WACKER
SNARE IT
SOUL OF A ROBOT

JEUX EN CASSETTES A 49 F

CHILLER
COLONY
EUROPEAN GAMES
FEUD
FINDERS KEEPERS
FORMULA ONE
JACKIE & WIDIE
JET BOMBER
JET FIGHTER
KICK IT
KNIGHTS
MAZES UNLIMITED
MAGNETIC MAN
NINJA
OCTAGON SQUAD
OCTOPIUS

OW'S WELL
PANEL PANIC
ROBOT WARS
SPACE WALK
SPEED KING
SPINSTER
SPY STORY
STORM
STORM BRINGER
STREAKER
TERMINUS
THE HEIST
THRILLERS
TRAILBLAZER
VECTRON
OCTAGON SQUAD
OCTOPIUS

JEUX EN CASSETTES A 75 F

APESAN STRIKES
AGALIM
BOUNDER
CITY CONNECTION
CUBIT
D-MAY
EXERION
FORMATION Z
NIGHT KNIGHT
FUZZBALL
HUMPHREY

INTERNATIONAL
MAYHEM
MUTANT LIFE
MUTANT MONTY
NIGHTSHADE
PUNYGRAM
PUNYGRAM
SNAKE RUNNER
TOP ROLLER
ZORNI

JEUX EN CASSETTES A 95 F

ARMY MOVES
ADDICTABALL
ARANCIO
ATTACK OF KILLER
TOMATOES
AU REVUOR MONTY
RUBBER
CALIFORNIA GAMES
COSMIC SHOCK
ASORBOR
CYBERUN
DEATH WISH 3
DEMONIA
DESOLATOR

EGGY
GLOWRIGHT
HOWARD THE DUCK
JACK THE NIPPER 1 ou 2
MAD JANCIOIS
MASTER OF UNIVERS
PETERAARDSELY'S
FOOTBALL
RUNNER
TRAIOR
TURN WEST PAS JOUER
10TH FRAME
THE DIARY OF ADRIAN
MOLE

JEUX EN CASSETTES A 120 F

GUNSMOKE
TERANEX
THE HUNT FOR RED OCTOBER
VENOSMIRE BACK
WORLD GAMES
THE GAME WINTER EDITION

COMPILATIONS

COMPILATION 7 (D)
(Panique, Panel Panic, Snake It, Mazes
Unlimited)
SUPER SELLERS 2
(Oscome, Time Cub, Confused)

COMPILATION
DE 30 JEUX AACKSOFT
(6 K7) 199 F

JEUX CASSETTES/DISQUETTES PRIX DIVERS

ELITE (K7) : 165 F
REGATE (K7/D) : 149 F/149 F
MANGA GORE (K7) : 165 F
OMEGGA 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

ANTARCTIC ADVENTURE RELICS
ATHLETIC LAND SKY JAGUAR
CIRCUS CHARLY SPACE CAMP
HYPER SPORT 1 ou 2 SUPER COPRA
HOLE IN ONE PRO TIME PILOT
HYPER SPORT 1 ou 2 TORPYLE ZIP
MIDNIGHT BROTHERS TWIN BEE
MOPRANGER

CARTOUCHES A 230 F

BILLARDS PENGUIN ADVENTURE
BOXING PING PONG
F1 SPIRIT O.S.BERT
FOOTBALL ROAD FIGHTER
GAMES MASTER SAM
HYPER RALLY TENNIS
HYPER SPORT 3 THE GOOMIES
KING'S VALLEY THE MAZE OF
KNIGHTMARE GALIUS
NEMESIS 2 YIE AR KUNG FU 2

CARTOUCHES MSX 2

ANDROGONYUS (1 MEGA) : 290 F
ARKANODE 2(MSX2 - 1 MEGA) : 290 F
BANG : 240 F
DRUID (1 MEGA) : 345 F
EGGERLEIN MARIERY 2 : (MSX 1 & 2) : 230 F
HOLE IN ONE SPECIAL METAL GEAR : 290 F
NINJA KUN (1 MEGA) : 290 F
RANSTAN SAGA (2 MEGA) : 345 F
YAMPIRE KILLER : 290 F
USAS (1 MEGA) : 290 F

JEUX AACKSOFT

cassette : 95 F disquette : 120 F
cassette \$\$\$: 75 F disquette \$\$\$: 99 F
ALPHAROID MRC JAWS \$\$\$
BEACH HEAD OIL'S SHIP \$\$\$
BOUNCE \$\$\$ PICCO PICCO
CHIMPA CHIMPA CHIMPA CHIMPA
CHOPPER SALOR'S DELIGHT \$\$\$
CHOPPER SCIENCE FICTION \$\$\$
COURAGEOUS SNAKE
DARK PERSEUS STAR FIGHTER \$\$\$
DOWN PATROL STAR WARS \$\$\$
EXTERMINATOR \$\$\$ THE TRAIN GAME
INCA THESXER

JEUX DISQUETTES MSX 2

BAD MAX (720 K) : 290 F
BREAKER : 149 F
INFINI : 190 F
LEATHER SKIRTS : 190 F
MAJUNKY (720 K) : 260 F
PLAY HOUSE STRIP POKER : 149 F

RAAD-X : 149 F
RED LIGHTS OF AMSTERDAM : 190 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA : 145 F
TRUNDERSAL : 190 F
WORLD GOLF : 190 F

JEUX METHODIC SOLUTIONS

NINJA 2 : 120 F
ALPINE SKI : 190 F
BATTLE CHOPPER : 190 F
HAND BOLED : 190 F
HYPER : 120 F
K7 : 95 F - D : 120 F
INDY 500 : 190 F
LIFE IN THE FAST LANE : 190 F
MINER MACHINE : 190 F
POLICE ACADMEY 2 : 190 F
TI KACER : 190 F

MUSIQUE

ASTROMIX : 190 F
MUS (C) : 99 F
MUSIC : 95 F

EDUCATIFS

LOS GUSANITOS (Espagnol) : 165 F
MICROPROCESSEUR : 99 F
MATHS : 99 F
MX DISSERT PHASE 1 OU 2 : 175 F
TEMPO TYPING (MSX2) (D) Cours de dactylo : 100 F
LE SOULETE (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
GEOGRAPHIE DE LA TERRE (MSX2) (D) : 195 F
ENSEIGNEMENT PRESCOLAIRE (- de 6 ans) (MSX2) (D) : 195 F
LES OISEAUX (MSX2) (D) : 195 F
LA CIRCULATION du Sang (MSX2) (D) : 195 F
LES CROQUIS des Sens (MSX2) (D) : 195 F
ANATOMIE de l'Homme (MSX2) (D) : 195 F
GEOLOGIE de l'EUROPE (MSX2) (D) : 195 F
RALLIE DU CALCUL (MSX2) (D) : 195 F
RALLIE DU SAVOIR (MSX2) (D) : 195 F
Puzzle 1 - PRESCOLAIRE (MSX2) (D) : 195 F

GRAPHISME (D)

CHEESE II + SOURIS (MSX 2) (D) : 590 F
CHEESE II (MSX 2) (D) : 290 F
EDDY I (C) : 190 F
EDDY II (C) : 190 F
EDDY III + TRACK BALL : 490 F
KATUVU : 149 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

ACE OF ACES : 95 F
DAMBUSTER : 120 F
NORTH SEA HELICOPTER (K7/D) : 75/95 F

JEUX DE SOCIÉTÉ ET REFLEXION

BACKGAMMON SONY (C) : 190 F
THE CHESS GAME II (MSX2) (D) : 190 F
CONFUSED (puzzle online) : 95 F/120 F
OTHELLO COMPETITION : 195 F

MATHS

LE MINOTAURE : 160 F
MONKEY ACADEMY (C) : 245 F
CALCUL (C) : 99 F

UTILITAIRES

BILAN PLUS (Comptabilité MSX2) (D) : 990 F
DEVPAK (K7 ASSEMBLER MSX1) : 245 F
HOME OFFICE TABLEUR : 159 F
(Tableur + Graphiques, en français) (C) : 590 F

CONSOLE SEGA avec 2 poignées + Hang on + 1 jeu au choix : Fig Fighter ou teddy Boy :

PISTOLET INTERACTIF avec 3 super jeu de tir : 990 F
LUNETTES 3 D + missile défense 3 D : 449 F
KONIX SPEEDING (manette) : 549 F
ACCLÉRATEUR : 149 F
129 F

CARTOUCHES A 169 F

F 16 FIGHTER
MY HERO
TEDDY BOY
GHOU HOUSE
TRANSPORT
SUPER TENNIS
SPY VS SPY
BANK PANIC
GLOBAL DEFENSE

CARTOUCHES A 219 F

ACTION FIGHTER
ALEX KID IN MIRACLE
WORLD

MX BASE : 49 F
MX CALC : 49 F
MX FONCTION (D) : 175 F
MX GRAPH : 145 F
MX MATH : 175 F
MX STA : 175 F
MX STOCK : 190 F
PHTEL (K7/Sauvegarde de page MINTEL) : 290 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 PUBLISLET (PAO) (MSX2) (D) : 490 F

LIVRES MSX

INITIATION AU BASIC : 118 F
GUIDE DU GRAPHISME : 69 F
56 PROGRAMMES : 78 F
ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLER : 45 F
PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE : 45 F
TECHNIQUE DE PROGRAMMATION : 59 F
DES JEUX EN ASSEMBLER : 96 F
ASTROLOGIE, NUMÉROLOGIE, BIORHYTHMES : 59 F
LE LIVRE DU BASIC : 120 F
JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION : 133 F
GUIDE DU BASIC : 79 F
LE LIVRE DU DISQUE MSX : 149 F
PRATIQUE DU MSX : 185 F
TRUCS & ASTUCES POUR MSX : 149 F
PROGRAMMATION en assembleur : 96 F

CONSOLE SEGA avec 2 poignées + Hang on + 1 jeu au choix : Fig Fighter ou teddy Boy :

PISTOLET INTERACTIF avec 3 super jeu de tir : 990 F
LUNETTES 3 D + missile défense 3 D : 449 F
KONIX SPEEDING (manette) : 549 F
ACCLÉRATEUR : 149 F
129 F

CARTOUCHES A 269 F

FANTASY ZONE II
MISILE DÉFENSE 3 D
OUT RUN
ROCKCRAMMATION
SPACE HARRIER
ZAXXON 3
ZILLON 2
AFTER BURNER
SHOOTING GALLERY
ALEX KID : 349 F

Pour les envois en Province, utilisez ou recopiez le bon de commande. N'oubliez pas de joindre un chèque à votre commande. N'oubliez pas non plus les frais de port (20 F pour les jeux et accessoires et 90 F pour le matériel) à ajouter au montant de la commande. Si vous désirez un crédit par correspondance, appelez-nous au téléphone : (1) 43.18.54 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 stocks.

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CREDIT COMPT. 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 : _____

☐ = Nouveauté



LES BONUS DU CAPITAINE PIXEL

Son bureau ressemble à un énorme capharnaüm : les disquettes et les cassettes s'entassent, les jaquettes et les notices volent, les joystick pendouillent un peu partout... Sur son bureau trônent deux recordmen des ventes : un C64 et un CPC. Inutile que je vous le décrive plus longtemps, vous savez de qui je veux parler : le Capitaine Pixel - himself - est de retour.

Micro News : Gaaarde à vous !
Capitaine Pixel : Repos ! Comment ça va ? Vous vous êtes remis d'Amstrad Expo ?

Micro News : Difficilement, mon capitaine. J'ai encore des courbatures...
Capitaine Pixel : Allons donc ! Vous avez trouvé ça tellement remuant...

Micro News : Ben, il y avait tellement d'animations sur le stand Micro News que nous avons été littéralement assaillis par les lecteurs en délire !

Capitaine Pixel : Eh oui, les CPC ne sont pas encore tout à fait morts... Et même... Au contraire, ça ne se passe si mal. Dommage que de plus en plus d'éditeurs commencent à nous lâcher, je pense à Infogrammes ou à d'autres qui

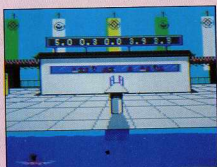
produisent avant tout des versions 16 bits et seulement après des versions bridées pour nos machines.

Micro News : C'est bien triste, mon pauvre monsieur...
Capitaine Pixel : Heureusement, tout le monde ne fait pas encore ça. A commencer par l'un des plus grands éditeurs du monde, **Epyx**... Et je suis en mesure de vous parler du jeu le plus attendu de ces derniers mois : **The games, Summer Edition**, en exclusivité. J'ai en effet réussi à récupérer la version C64 que je suis le seul à posséder actuellement...

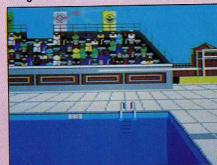
Micro News : Non ?
Capitaine Pixel : Puisque je vous le dis ! Je ne vous dirai pas les bassesses que j'ai dû accomplir pour l'obtenir...



▲ The games summer edition



The games summer edition ▲▼



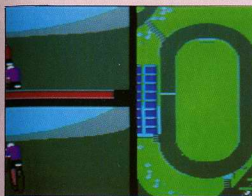
Micro News : Si, si...
Capitaine Pixel : Bon, tout à l'heure. Je peux en tout cas vous dire que le soft est absolument génial. Même cet ironnede professeur ST à la gamme en était tout retourné, le pauvre. Il y a joué tout un après-midi et il était vert. Il faut dire que cette adaptation des jeux de Séoul est dix fois plus réussie que l'adaptation, pourtant très bonne, des jeux de Cagliari.

Micro News : Est-ce qu'il y a une belle cérémonie d'ouverture ?
Capitaine Pixel : Absolument ! Magnifique, avec des images très "couleur locale" et une musique qui ne l'est pas moins. Ensuite, on passe aux épreuves proprement dites.

Micro News : Combien y en a-t-il ?
Capitaine Pixel : Huit. Vous voulez que je vous les décrive rapidement ?

Micro News : Absolument ! Le scoop qu'est important et les lecteurs ne seraient guère heureux que nous ne leur donnassions point un nombre conséquent de détails !

Capitaine Pixel : Oh lui, hé ? Qu'est-ce qui le prends de jacter ça comme ça ?



▲ The games summer edition

Tessaie de m'impressionner ou quoi ? Fais gaffe, j'ai fait l'Indo moi ! Bon, je commence par la moins belle épreuve, le cyclisme sur piste. Enfin, elle n'est pas entièrement ratée mais simplement un peu difficile à maîtriser, surtout que, pour une fois, l'animation et les graphismes ne sont pas extraordinaires...

Micro News : Ah bon ?
Capitaine Pixel : Silence ! On ne m'interromp plus, j'en ai marre... Ensuite, le 110 mètres haies, y a de coté, où vous affrontez un adversaire géré par l'ordinateur. L'animation est ici superbe, et les décors (le stade) vraiment étonnants. Difficile mais vraiment superbe. Le saut à la perche renouvelle complètement le genre, avec des prises de vue originales (genre, du haut de la perche. Imaginez un peu le vertige...).

Ensuite, le lancement du marteau, une de mes parties préférées, tant elle est parfaite à tous les niveaux : graphisme, animation, bruitage, difficulté, etc. L'épreuve la plus spectaculaire est certainement la gymnastique et, notamment, les barres parallèles : je n'ai jamais vu quelque

chose de pareil sur un micro. On dirait un véritable brettin animé ou, mieux encore, la dernière retransmission des jeux à la télé. Votre concurrente voltige, fait des figures incroyables. Bref, c'est sidérant. Toujours dans la gymnastique, les anneaux, très difficiles à maîtriser, mais presque aussi beaux. Le plongeon est lui aussi très beau, mais, avouons-le, plus classique. Enfin, l'épreuve de tir est très bien faite.

Micro News : Allez, dites-nous en un peu plus.
Capitaine Pixel : Non, car je ne sais pas encore quand vous aurez le soft. Bon, c'est vrai que les possesseurs de C64 peuvent d'ores et déjà se le procurer, mais les Amstradistes vont devoir attendre le printemps 89.

Micro News : Et les versions 16 bits ?
Capitaine Pixel : Arg ! Ne prononcez pas cette expression maudite. Ah, maudit soit Sam Tramiel et ses descendants jusqu'à la huitième génération et Marcel Commodore jusqu'à la seizième... heu, non, la dix-septième génération. Cela dit, les logiciels en question sortiront courant février sur les machines dont vous venez de me parler.

Micro News : Encore une fois, je suis désolé, mon capitaine...
Capitaine Pixel : Vous pouvez ! Je vais bien mettre une semaine à m'en remettre.

... ! semaine s'écoule...
Micro News : Alors, ça va mieux ?
Capitaine Pixel : Oui, mais ne vous avisez pas de me refaire un coup pareil, où je vais y rester pour de bon ! Je voulais vous signaler deux compilations tout à fait intéressantes pour les possesseurs de C64 et de CPC, une française et une anglaise. Je commence par cette der-



▲ The games summer edition

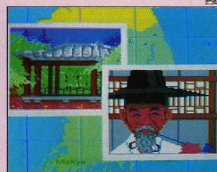
rière. Elle est française et s'appelle **'Supreme Challenge'** et qui regroupe cinq jeux incontournables pour tout aficionado qui se respecte : le fabuleux-extra-gigantesque-général-athoum-splendide **Elite**, de Rainbird, le passionnant **Sentinel**, de Firebird, le sidérant **Tréris**, de Mirosoft, le troublant **Starglider**, de Rainbird et le quelconque **Ace 2**, de Cascade Game. Une des plus belles compilations disponible sur 8 bits.

Micro News : Et cette fameuse compilation française ?
Capitaine Pixel : C'est **Microids** en nouvelle édition (sur CPC et Thomson) une réédition de trois de ses meilleurs softs : le décaïtant **Grand Prix 500** (course de moto à deux joueurs), le glissant **Super Ski** et l'un des plus beaux **Quad**. Tout ça pour le prix d'un seul soft, c'est du tout bon.

Micro News : Et les autres éditeurs français, ils dorment ?
Capitaine Pixel : Au contraire ! Tenez, pour rester dans la même famille, **Loricels** vient de sortir **Porsche Turbo Cup** sur CPC, une simulation de conduite très sophistiquée réalisée en collaboration avec le célèbre pilote René Metge. Très riche et bien foutu, c'est vraiment un jeu d'action à la limite du simulateur tant les options disponibles sont nombreuses et exceptionnelles.

Micro News : Et **Ubi Soft** ?
Capitaine Pixel : Ils n'arrêtent pas non plus. D'abord, ils vont sortir un jeu d'aventure très classique mais en français, **l'île**. Ensuite, **Puffy's Sega**, ce mélange génie de Pac-Man et de Cauriel va être disponible très bientôt. Le jeu était fabuleux sur 16 bits, avec notamment des bruitages fabuleux, alors je ne sais pas trop ce qu'il va donner sur CPC, mais j'espère un grand jeu. Enfin, **Iron Lord** [présenté en exclusivité dans Micro News n°14] est en cours d'adaptation et les premiers écrans laissent augurer un graphisme étonnant ! A la hauteur de **Defender of the Crown**, que Ubi est également en train d'adapter sur CPC. D'ailleurs, y'a pas de secret, c'est le même graphiste qui s'occupe des deux softs...

Micro News : Et **Titus**, ils rouillent ?



▲ The games summer edition

Micro News : Et les autres éditeurs français, ils dorment ?

Capitaine Pixel : Au contraire ! Tenez, pour rester dans la même famille, Loricels vient de sortir Porsche Turbo Cup sur CPC, une simulation de conduite très sophistiquée réalisée en collaboration avec le célèbre pilote René Metge. Très riche et bien foutu, c'est vraiment un jeu d'action à la limite du simulateur tant les options disponibles sont nombreuses et exceptionnelles.

Micro News : Et Ubi Soft ?

Capitaine Pixel : Ils n'arrêtent pas non plus. D'abord, ils vont sortir un jeu d'aventure très classique mais en français, l'île. Ensuite, Puffy's Sega, ce mélange génie de Pac-Man et de Cauriel va être disponible très bientôt. Le jeu était fabuleux sur 16 bits, avec notamment des bruitages fabuleux, alors je ne sais pas trop ce qu'il va donner sur CPC, mais j'espère un grand jeu. Enfin, Iron Lord [présenté en exclusivité dans Micro News n°14] est en cours d'adaptation et les premiers écrans laissent augurer un graphisme étonnant ! A la hauteur de Defender of the Crown, que Ubi est également en train d'adapter sur CPC. D'ailleurs, y'a pas de secret, c'est le même graphiste qui s'occupe des deux softs...

Micro News : Et Titus, ils rouillent ?

PUFFY'S SAGA



Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C 64, Disque : 180 F.
Amstrad, C 64, Spectrum K 7 : 140 F.
Disponible dans les meilleurs points de vente
et dans les FNAC.

UBI
soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
se tient
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.



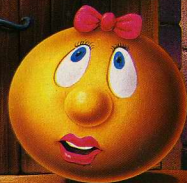
et les meilleurs points de vente.



Un IRRESISTIBLE jeu d'arcade plein
d'humour et de fantaisie.

Incarnez PUFFY ou sa compagne PUFFYN
et partez dans le labyrinthe affronter les mille
créatures diaboliques.

A DECOUVRIR D'URGENCE!





BLANCHE-FESSE ET LES SEPT BUGS

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT

Le nain Screen explique à Blanche-Fesse en échange d'un strip-tease, comment un ordinateur se débrouille pour afficher de si jolis dessins à l'écran.

Après moults descriptifs plus techniques les uns que les autres, le Prince Chargeant - qui décidément arrive toujours au bon moment - emmène Blanche-Fesse derrière les buissons, pour une petite récréation bienvenue...

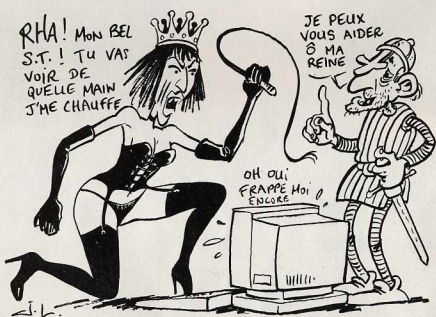
Cependant, dans le château de la méchante Reine Load...
La reine Load : ST, mon bel ST, dis-moi où est Blanche-Fesse en ce moment...
ST : Euh, c'est qu'elle est en train de s'amuser avec le Prince Chargeant, ma reine, et comme ils ne sont plus en âge de jouer avec des imagos...

La reine Load : Quoi ? Cette petite garce s'asticotine avec le Prince ? C'en est trop, elle va voir de quel main je me chauffe...
(Quelques instants plus tard, Blanche-Fesse, ayant terminé ses affaires avec le Prince, interroge le nain Record.)
Blanche-Fesse : Dis-moi [ouf, ouf ! Excuse-moi, je reprends mon souffle... Ah ce Prince Chargeant...], dis-moi, Record, comment se fait-il qu'un ordinateur puisse jouer de la musique, alors que ce n'est pas un instrument ?
Le nain Record : Si je te le dis, tu me fais quoi ?
Blanche-Fesse : Mais c'est pas vrai ! Tous des obsédés, alors ? Bon, je te promets de passer la nuit avec toi, ça va ?
Le nain Record : Ça ira... pour commencer. Mais l'explication sera courte. Eh bien, c'est très simple. Est-ce que tu sais comment fonctionne un synthétiseur ? Il y a des tons ce qu'on appelle une puce [un chip] sonore spécialement dessinée dans le bruit. Ainsi, chaque fois qu'on appuie sur une touche du clavier du synthé, cette puce émet le bruit correspondant à la touche. Le fait de pouvoir générer une infinité de sons différents permet de reproduire la gamme chromatique, en d'autres mots :

les notes de musique. Et dans un ordinateur, c'est pareil : il y a un circuit spécialement dans les sons, qu'il suffit de programmer de manière suffisamment adéquate pour qu'il produise des notes de musique. Mais on n'est pas limité aux notes, bien sûr, on peut aussi créer des bruits divers, comme le bruit de la mer, des pales d'hélicoptères, des lasers, des explosions, etc.

Blanche-Fesse : Je vois... Mais pourtant, il y a des ordinateurs sur lesquels les sons sont plus agréables à écouter ou bien plus réalistes que sur d'autres. C'est dû à quoi, ça ?
Le nain Record : ... [silence]

Blanche-Fesse : Bon, d'accord, une deuxième nuit avec toi !
Le nain Record : Voilà ce que j'appelle une nuit d'amour facilement gagnée !



Pourquoi une voiture vauvrelle plus vite qu'une autre ? Parce qu'elle possède un meilleur moteur, voilà tout ! En informatique, c'est pareil : meilleur est le matériel utilisé, meilleurs sont les résultats.

Blanche-Fesse : OK. Mais tu n'as répondu qu'à une partie de la question... le nain Record [clignait des yeux] : ... [silence]

Blanche-Fesse : Là mon gaillard, tu te

fourres le doigt dans l'œil, et jusqu'au coude en plus ! Je t'ai posé une question en deux parties [si l'ose m'exprimer ainsi], et tu vas y répondre entièrement, non mais !

Le nain Record : Bon, bon, d'accord, ne t'énerve pas... Si certains sons ou bruitages sont plus jolis et plus réalistes que d'autres, c'est dû à la technique employée : la digitalisation, et parfois même le sampling ou échantillonnage. Ce sont là encore deux procédés empruntés aux synthétiseurs. La digitalisation permet d'enregistrer un son ou une séquence sonore quelconque dans la mémoire du micro, et de la lui faire resituer par la suite : le son est "tout simplement" traduit en octets que l'ordinateur pourra traiter.

Mais pour obtenir de bons résultats, il

LE HAUT DE GAMME DU SOFT

NUMERO VERT 06.10.10.00

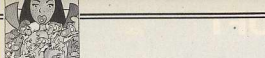


Disponible dans plus de 270 boutiques, en France. Cette sélection des meilleurs logiciels version 5 1/4 et 3 1/2 vous est proposée par



TANDY

C'EST UNIQUE !



Blanche-Fesse : Et l'échantillonnage? T'as intérêt à répondre tout de suite !
Le vain Record : L'échantillonnage est basé sur le principe de la digitalisation, mais y apporte une modification de taille : la possibilité de modifier le son en mémoire avant de le jouer. On peut ainsi, rien qu'en changeant certains paramètres bien définis (volume, intonation, fréquence, tempo, etc.), arriver à modifier le bruit d'un rayon laser en sifflet, ou que sais-je encore ? Presque tout est permis... Tu imagines l'avantage : à partir d'un seul son en "crié" plusieurs, ça économise pas mal d'octets de mémoire. Mais la contrepartie de tout ça, c'est que c'est une technique très difficile à mettre en œuvre, tellement qu'elle est la plupart du temps confiée à un processeur spécialisé. On ne la trouve que très rarement sur des micro-ordinateurs.

Blanche-Fesse : Intéressant ! Donc, si j'ai bien tout compris, je pourrai enregistrer n'importe quoi dans l'ordinateur et le



faire écouter par la suite?
Le vain Record : T'as bien compris, mais il y a quand même une limitation qui obtient un résultat sinon parfait ou moins acceptable, il faut disposer d'un matériel adéquat, qui souvent coûte assez cher... D'autres questions ?
Blanche-Fesse : Pourquoi ? Deux nuits, ça ne te suffit pas ? Pein gamin, va...
Le vain Record : Ben alors, je suis pas fou, moi : tant que je gagne, je joue ! (Rires puis silence) T'es vraiment sûre que t'as pas une autre question à me poser ?
Blanche-Fesse : Non, vraiment, je ne vais pas...
Le vain Record : Par exemple, ça ne t'intéresserait pas de connaître une troisième technique pour obtenir des musiques d'entée ?
Blanche-Fesse : Y'en a une autre ? Et tu ne m'en as rien dit ? Tu sais que t'es un petit coquin, toi ?
Le vain Record : ... [silence]

Blanche-Fesse : Et allez hop ! Encore une nuit de plus avec toi ! Au point où j'en suis... Ah, je suis bien servie, moi, avec ces petits cochons-là, je risque pas de m'embêter la nuit...
Le vain Record : Il s'agit encore d'une technique dérivée de la digitalisation, et qui l'utilise bien. Lorsqu'on sait qu'un processeur sonore actuel est capable de jouer au minimum sur trois voies, c'est-à-dire de produire trois sons différents en même temps (et encore, il y a également des processeurs sonores à quatre et même huit voies), on se demande bien pourquoi personne n'a jamais pensé plus tôt à digitaliser chacune des trois voies de manière indépendante. Ainsi, en rejoignant les trois voies en même temps (ce foici), on obtient un effet absolument sublime !

Blanche-Fesse : Tape là mon gars ! Trois voies, trois nuits, c'est tout bon...
Le vain Record : A ce propos, je sens que je vais me régaler en explorant les tiennes, de trois voies... Ah, je vais te

faire chanter, moi !
Blanche-Fesse : Bon, tu les veux pour quand, tes trois nuits ? Et puis on peutrait pas les regrouper en une seule ? Ça serait mieux, parce que je suis libre ce soir ! Le Prince Chargeant va s'occuper un peu de sa jument qui commençait sérieusement à être jalouse, mais après, ça passe... à trois nuits... à trois fois !
Le vain Record : D'accord, on regroupe les trois nuits en une seule ce soir, ça marche. Prépare tes cordes vocales, je vais te faire chanter Ramona !
Blanche-Fesse : Ça tu l'as déjà dit deux paragraphes plus haut, tu raddoles mon vieux. Bon, ben à ce soir... [et elle s'en va].
Le vain Record (qui passait par là) : Alors mon vieux Record, qu'air-je entendu ? Tu passes la nuit avec Blanche-Fesse ? Pauvre vieux, tu vas m'emmerder, prépare de la lecture...
Le vain Record : M'emmerder avec Blanche-Fesse ? Tu rigoles !

Le vain Reset : Pas du tout : normalement, c'est moi qui aurais dû passer cette nuit avec elle, mais j'ai laissé passer mon tour depuis que je suis au parfum.
Le vain Record : Au parfum, quel parfum ? On n'est pas chez Christian Dior ici !
Le vain Reset : C'est une manière de parler, eh duvanel ! La nuit, Blanche-Fesse retombe sous l'emprise de la malédiction de la sorcière Scratch : elle est endormie très profondément ; rien ne peut la réveiller, ce n'est pas un sommeil normal mais une torpeur aussi molle que l'incommensurable. Et des voix de sous son cerceuil de verre, alors n'oublie pas ton chalumeau et tous tes outils.
Le vain Record : Ah mais c'était tout-à-fait dans mes intentions d'aller la rejoindre parfaitement outillé, et le chalumeau à la main...
Le vain Reset : Ton chalumeau oxydrique, eh patate ! Tu voulais l'esprit en dessous de la ceinture...
Le vain Record : Vu ma taille, le contraire serait étonnant !
Le vain Reset : Oui, en tout cas t'es qu'un obsédé, mais pour Blanche-Fesse ce soir, ce sera Tintin (un nouveau logiciel Infogrames), Tintin, Tintin, bien fait, na !

Le vain Record (tombant sur le cul, et c'est peu dire) : Caspaton ! Et moi qui croyais connaître la musique ! Dis donc, Reset, ça paye bien la publicité claudes-tine ? Il me semble avoir vu passer un message subliminal, il y a quelques instants.
Le vain Reset : T'as rêvé, mon pote, c'est l'abstinence qui te monte à la citrouille.
Le vain Record : Citrouille toi-même. Et puis d'abord, qu'est-ce qui me prouve que tu ne ronces pas des salades ? Je vais essayer de la trouver, la mère Blanche-Fesse, et si je l'attrape, gare au martinet !
Le vain Reset : Ah, avec le martinet, tu marques un point car elle aime la nouveauté... Mais je ne l'ai pas menti, pour ça toi crois-tu donc que le Prince Chargeant t'emmène toujours dans les fourrés le jour, alors ? Les nuits seraient plus tranquilles la nuit ?
Le vain Record : Rogntudju, j'ai l'impression que je me suis fait avoir. Ouh, ouh, Blanche-Fesse, où est-tu ? Traîné ! Immondice ! Serpillère !
Le vain Reset : C'est toi qui parle ainsi de ma bien-aimée ? Encaisse ça, nabot !

[Nous sommes contraint d'interrompre cette émission, le vain Record étant momentanément souffrant. Nous rendons l'antenne, à vous les studios, à vous Cognacqjay !].

Michel Descoins

LA PLUS GRANDE COMPILATION DE SPORTS JAMAIS VUE!

Marquez un but, prenez le drapeau à carreaux, mesurez-vous à Nick Faldo au golf, au billard, donnez l'acquit à Steve Davis mais au cricket, maniez la batte avec dextérité contre Ian Botham. Entrez dans l'arène des athlètes et battez-vous dans le 100 mètres, le saut en longueur, le javelot, le 110

mètres haies, le lancer du marteau et le saut en hauteur. Si toutes ces épreuves ne vous ont pas épuisés, rentrez des paniers au basket et si cela n'est pas suffisant, d'autres défis vous attendent ! Demandez GSM2, les toutes dernières compilations d'épreuves sportives disponibles sur les ordinateurs



VOUS Y TROUVEREZ TOUS CES JEUX FANTASTIQUES.



A M S T R A D

A M S T R A D

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

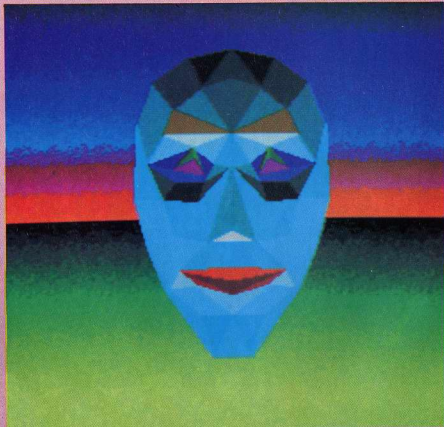


ARCHIMÈDE LE BARBU!

Cette fois nous l'avons eu à l'heure, le p'tit père Archimède, mais avec des valises sous les yeux, quelque peu ahuri, toujours en train de marmonner "euréka" dans sa barbe, l'air plutôt fatigué... Les génies n'ont-ils pas toujours des disciples pour bosser à leurs places ? Mais lisez donc le reportage de notre envoyé spécial dans le passé !

- Salut, O grand Archimède ! Vous portez vous bien en ce jour, vénéré maître ?
- Comme un épicien après un bon repas, pour le moins... burps...
- Qu'avez-vous à nous raconter en ce doux mois de décembre ?
- J'aimerais revenir sur un jeu sorti il y a maintenant quelques mois déjà, et que vous devez sans aucun doute connaître : **Terramex**.

- En effet, il y a déjà un moment qu'il est sorti sur ST, Amiga et CPC.
- Eh bien le voilà sur Archimèdes, et l'en suis à la fois heureux et peiné, voyez-vous.
- Ah oui ? Et pourquoi ça, le jeu est-il si mal adapté ?
- Absolument pas, c'est même tout à fait l'inverse.
- Je ne vous suis pas très bien, pas bien du tout même ! Ne devriez-vous pas être heureux ?
- Je vous l'ai dit, je suis content, en partie... Par tous les dieux de l'Olympe laissez-moi vous expliquer... Voici quelques temps, Grandlam Entertainment avait annoncé l'adaptation sur l'Archimèdes de **Terramex**, suivi d'autres titres tels **The Hunt for the Red October**, et **Castro**, comme on dit ici... Peu de temps après avoir reçu ces nouvelles par spatio-fax, ce bon à rien d'Enaklon m'apparut le jeu, ainsi qu'une réserve d'essence cuvée 1988 pour mon générateur électrique, comme quoi il pensa parfois à quelque chose, celui-là. Enfin bref, j'étais prêt à essayer ce jeu qui m'avait déjà fort amusé sur mon ST d'après-guerre (du Paléoponaise),



même que sur ST, C'EST celui du ST ! Bondes de o'K'2020 ! Ils ont pris les images et les sprites du ST, et hop sur l'Archimèdes ! Le jeu, qui était prévu pour l'écran du ST en 320 x 200, il fait un peu écrasé sur les 256 lignes de l'Archi ! Tiens, la météorite, au lieu d'être ronde, elle est ovale. Du coup, elle ressemble plus à une noix qu'à autre chose... Sinon la musique est un peu plus juste et plus propre que sur le ST, et elle n'a plus les petits problèmes d'interruption connus sur ce dernier. Il y a quand même un détail amusant : les programmeurs ont inclus une option "FAST", ça multiplie la vitesse de jeu par 5, encore plus rapide que Ben Hur... Ça montre que, même mal programmé, l'Archi sait y faire... Enfin on ne leur en veut pas trop, d'abord parce que le jeu reste toujours aussi amusant, ensuite parce qu'on comprend qu'ils aient été pressés de le sortir et finalement, c'est gentil pour ceux qui ont des Archis de leur faire quelques sottises...
- Ils ne se sont pas trop foulés quand même...
- Foutils ??? Je...heu...oui, si vous le dites mon garçon... si c'est ça la klibétha d'expression...
- Klibétha ? Je ne vous comprends pas toujours bien, do maître.
- Moi non plus cher disciple, moi non plus, révissez donc votre grec ancien !
- Bien chief, oui chief, d'erech !
- Si nous faisons un petit tour de char du

côté des graphismes ?
- Mais bien sûr, je vous suis !
- Comme je vous l'ai dit il y a longtemps, certains de mes collègues et moi-même travaillons sur de nouveaux modes possibles, et nous avons fait de grands progrès !
- Expliquez moi ça, je suis tout ouïe !
- En gros, nous avons atteint des résolutions telles que 1280 x 960, 1280 x 620, 960 x 800 ou encore 512 x 512, le tout en 256 couleurs bien sûr... Il est possible d'atteindre des résolutions intermédiaires, mais il y en a trop pour toutes les cibles... Avouons tout de même qu'avec 1280 points horizontaux et plus de 500 points verticaux, nous obtenons ces effets indésirables de scintillement que je reproche tant à l'Amiga...
- [Après un évanouissement d'une minute, même pas, soixante secondes...] A ga, zo, smph...
- Hé ???
- Mémoire... ahhh... combien de mémoire pour 1280 x 960... argh... ?
- 1200 Ko ou 775 Ko pour 1280 x 620, ce qui nécessite un modèle 440 tout de même, mais un mode 512 x 512 ne consomme que 256 Ko, et c'est un très bon mode, puisqu'il a la mérite d'être carté et peut donc être géré hyper rapidement par le microprocesseur, ce qui est parfait dans le cadre de jeux, par exemple...
- Vous croyez vraiment que l'on verra des jeux dans cette résolution ?
- Certaines personnes en ont émis l'idée au moins, ce qui n'est déjà pas si mal, non ?
- Oui, mais il faudra encore du temps...
- En tout cas, cela prouve que bien des choses sont réalisables, reste à les faire... héhé...
- Écoutez jeune homme, vous ne vous rendez même pas compte du pouvoir que vous avez entre les mains : si toutes vos feuilles de papiers... vos journaux comme vous dites, criaient que l'Archimèdes est une machine géniale qu'il faut acheter, les gens le feraient comme ils l'ont fait pour le ST, et nous verrions bientôt des choses splendides...
- C'est vrai ce que vous dites. Et d'ailleurs, si cela ne tenait qu'à nous, l'Archimèdes serait partout, vous savez...
- Eh bien diteste un peu plus souvent ! Tenez, vous savez ce qui a fait démarer l'Amiga ? Les quelques fanatiques qui l'ont achetés ? Non, ce sont les journalistes, en râlant parce que vos maisons d'édition ne s'y intéressaient pas assez, alors que c'est une machine géniale ! Il aura fallu attendre encore que des personnes, vous croyant sur parole, aient acheté l'Amiga pour que les chiffres de vente conviennent enfin à ces même mai-



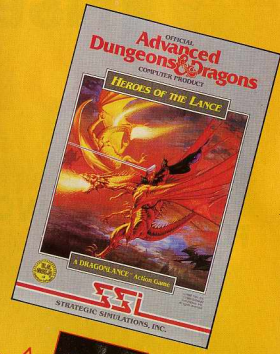
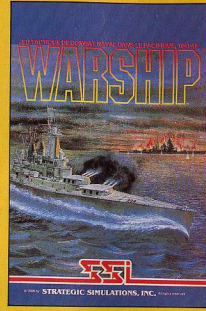
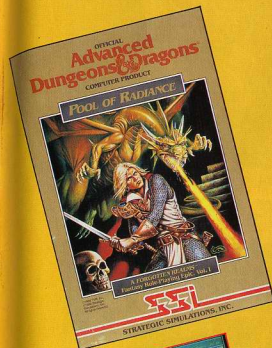
sont d'éditions ! Je vous le dis, si elles sortaient des softs originaux sur une machine neuve comme l'Archimèdes, elles vendraient leurs produits et feraient vendre les machines, et par là même vendraient encore plus leurs produits, etc...
- C'est peut être plus compliqué que ça, on n'est plus à l'âge de la pierre, vous savez...
- Ne vous moquez pas de moi, je pourrais me fâcher et vous infliger un blâme. De toute façon, ce que j'ai dit est valable, j'en suis sûr...
- Si vous le dites ! Mais peut-être ces sociétés vanhelles réagir ?
- Espérons-le, mon ami, moi et ma machine le méritons bien...
- Changeons un peu de sujet, vous voulez bien ?
- Ouuuaarf... fatigué moi... coup de barre...
- Un mas ?
- Mais ? Ou ça ? Hein ? En plein jour ? Vous êtes fou ! Et puis on n'est plus en guerre, en tout cas pas avant demain !
- Heu non, ce n'est pas exactement ce que je voulais dire... passons...
- D'accord, je me refuse d'essayer de comprendre vos élaborations de sauvages, patrons plutôt d'**Herbord**.
- Kes ?
- Un jeu. Envergue : zéro. Vraiment le genre de jeu qu'on accepte si on vous le donne, mais pas qu'on achète.
- Alors pourquoi en parler ?
- Parce qu'il n'est pas si mauvais que ça, disons que l'on est en droit d'espérer beaucoup mieux sur une telle machine. Cependant...
- Qui ?
- Cependant, il a quelque chose d'assez extraordinaire : il est en 256 couleurs, mais sans arêtes, l'animation est homogène et relativement rapide... C'est un jeu de type Boulder Dash mais en plus évolué,

vous voyez ?
- Je ne vois rien d'extraordinaire là-dedans, vous savez...
- Mais si, mais si ! Il est en BASIC ! Si, si ! Un jeu comme vous pourriez en avoir sur un CPC ou un ST, à part les couleurs, mais en Basic ! Et c'est vraiment très mignon, relaxant quoi... Mais laissez-moi vous donner quelques indications sur les options. D'abord je ne les ai pas complètes, j'ai pas que ça à la main, mais je pourrais dire qu'il y a environ 14 carrés (options) autour de la fenêtre de jeu. Parmi ceux-ci, une touche Pause. Sinon, divers indicateurs pour vous dire s'il y a des chutes d'eau près de vous, si vous avez le pistolet, si vous pouvez creuser, ou encore si vous avez le spray pour détruire les buissons verts qui se développent. Vous avez des bombes d'oxygène qui ont une fâcheuse tendance à se vider plus vite que vous ne trouvez de recharge, et des pics au plafond, qui transforment votre petite boule jaune souriante en boudauche pathétique. Vraiment, cela fait penser à un amalgame de petits jeux. Ce serait mignon si c'était à un prix budget, 250 mannoies de bronze ou francs pour ça, c'est du vol...
- Donc en gros, c'est bien si on vous le donne, mais il ne faudrait pas l'acheter, c'est bien là le fond de votre pensée ?
- Exactement, vous avez trouvé ça tout seul ?
- Heu, je crois que je vais retourner dans mon siècle, il se fait tard et vous semblez épuisé, vous commencez à délirer, je le sens... Eh bien chers amis, à bientôt pour une nouvelle interview du vénérable Archimède... Encore un mot, maître ?
- Archimèdes vaincra... hips... peut-être... hips... !
- A vous les studios ! Ciao !

O.Zalid

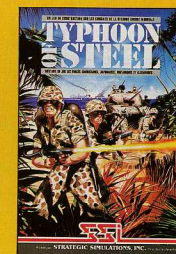
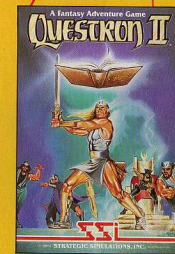
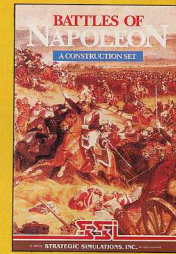
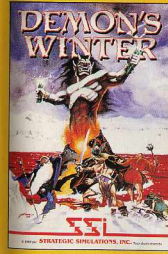


AVEC SSI, NOËL C'EST AUJOURD'HUI



* TSR INC. ALL RIGHTS RESERVED

MESSAGE AUX MEMBRES* DU CLUB SSI
SUPER TIRAGE AU SORT AVEC DES SUPERS PRIX



BIENTÔT DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE SUR TOUTES MACHINES

*POUR ETRE MEMBRE IL VOUS SUFFIT D'ACHETER UN JEU SSI ET DE RENOYER LA CARTE A L'INTERIEUR



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
tél: 16 (1) 48 98 99 00



INSERT COIN

FORGOTTEN WORLDS de Capcom

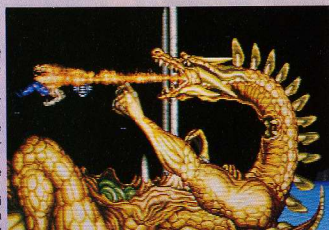


Un pur chef d'œuvre !

Achtung ! Plus que beautiful jeu à bord, hissez la grande manette et ouvrez grandes vos lucarnes, ça va décoiffer sérieusement !

On commence d'abord en apothéose en vous annonçant d'emblée que Forgotten Worlds sortira en février sur à peu près tous les ordinateurs disponibles dans cette partie de la galaxie, édité par Go/Capcom. Si le ramage ressemble au plumage... ou plutôt si la conversion ressemble à l'original, ça laisse entrevoir de chaudes heures devant les écrans. Ne rêvons quand même pas trop, le jeu d'arcade est construit autour d'un micro-processeur spécialement mis au point pour la circonstance, résultat de deux ans de travail, et les photos d'écran sur lesquelles vous êtes en train de baver [essuyez-vous, merci] seront cer-

tainement un peu moins belles sur micro... mais même un peu moins smarts, ça devrait quand même faire boum ! Forgotten Worlds rappelle un peu Quarter, un jeu de la console Sega, puisque le personnage vole à travers l'écran, tirant sur tout ce qui bouge, récoltant au passage des bonus qui l'aideront dans sa quête. On peut jouer à deux simultanément, ce qui rend le jeu plus facile, mais ce qui divise aussi par deux les bonus récoltés. Lorsqu'on détruit des aliens, ils laissent place à des pièces de monnaie, d'une valeur différente suivant le type d'alien abattu. Vous rencontre-



rez parfois une boutique qui vous permettra de faire quelques emplettes : énergie et vitalité supplémentaires, des armes plus puissantes et plus dévastatrices, des trucs pour détruire les gardiens en fin de niveau.

Il y a, dans Forgotten Worlds, des gimmicks originaux, du jamais-vu : des tas d'ordures qui explosent, un scrolling diagonal aussi rapide qu'efficace, des canons humoïdes, des jets d'air chaud qui jaillissent des murs, des flots de boue qui dégringolent des plafonds. Un jeu très clean et romantique à souhait, comme vous pouvez le voir... Chaque niveau aborde un thème différent : au premier niveau, par exemple, vous serez confronté à des créatures rescapées d'un holocauste nucléaire alors qu'un autre niveau vous emmènera combattre des personnages et des monstres tout droit sortis de la mythologie de l'ancienne Egypte. Cet aspect du jeu vaut à lui seul le déplacement, car il ajoute un plaisir de jouer renouvelé sur chaque niveau. C'est également l'explication du titre : "les mondes oubliés". A la fin de chaque niveau, vous devez donc combattre un monstre gardien du niveau suivant, une option qui semble incontestablement dans les jeux actuels. Chaque gardien sera en osmose avec le thème du niveau et il aura



également un "alon d'Achille" spécifique qui l'vous faudra deviner, à moins que vous n'ayez acheté le "truc" dans une boutique. Forgotten Worlds est un chef-d'œuvre dont nous n'avons pas fini de réparer. Les plus grands jeux d'arcade actuels semblent ternes en comparaison, même des muses comme R-Type ou Vulcan Venture ! Ici, le plaisir de jouer est omniprésent et la surprise est toujours au coin du pixel : vous ne pourriez jamais anticiper et préparer votre coup et l'attaque surgira toujours là où vous ne l'attendiez pas ; un traitement de faveur proposé actuellement par très peu de jeux.

Au niveau du graphisme, on nage en pleine béatitude, il suffit pour s'en convaincre de regarder les photos qui, pourtant, ne reflètent pas pleinement le charme de Forgotten Worlds.

Il est temps maintenant, et pour la première fois dans cette rubrique, de vous donner le conseil suivant : si vous en avez l'occasion, allez jouer à Forgotten Worlds, car ce jeu est réellement une nouvelle référence dans l'univers



des jeux d'arcade qui, tout comme les jeux micro, progressent à pas de géant. Allez jouer à F.W., vous tomberez vous aussi sous le charme et vous attendrez, aussi impatiemment que nous, sa sortie prochaine sur ordinateur...

CABAL de Electrocoin

Tire, Léon, ça bouge !

Voici un clone d'Arcade qui surpasse légèrement l'original, ce qui n'est déjà pas si mal, car quitte à copier, autant que ce soit pour y apporter quelque chose...

Déjà, trois différences avec Arcade Wolf : la disponibilité d'un trackball, la présence d'une mire sur l'écran et l'absence de scrolling. Au

niveau du scénario, par contre, aucune innovation, nous restons avec une intrigue extrêmement foitillée, compliquée, intellectualisée : tirer sur tout ce qui bouge ! Les ennemis ne donnent pas non plus dans la dentelle : soldats qui lancent les grenades avec la même levure que vous mettez à lancer du pain aux petits oiseaux dans le parc dans quelques années [vous verrez, les jeux micro, ça laisse des séquences], commandos assoiffés de sang [le

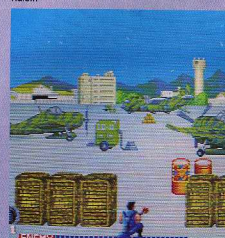
votre], jets et hélicoptères qui arrivent sur vous avec la grâce d'un troupeau d'éléphants. Tous les quatre niveaux, vous devez combattre l'une des armes secrètes de vos ennemis, par exemple un hélicoptère à double hélice qui ne lâchera sur vous qu'une petite centaine de missiles à la fois, une pécazzelle...

Pendant le déroulement du jeu, vous serez derrière votre mercenaire (un peu comme Gainsbourg avec son légionnaire...), le trackball permettant de le contrôler, ainsi que la cible sur l'écran. La règle du jeu n'est pas trop compliquée : vous pouvez tout détruire, y compris les portails et les bâtiments, avec votre pistolet, vos grenades, fustil à pompe et mitrailleuse. Vous obtiendrez ces armes en tirant sur certains soldats.

Plus loin dans le jeu, vous rencontrerez des homéogrenouille ainsi que des sous-marins qui apparaissent et disparaissent sous l'eau, ce qui compliquera singulièrement votre tir. Aux niveaux les plus élevés, il y aura encore plus de soldats à détruire et vous n'aurez plus qu'à crier



le célèbre : "N'en jetez plus, la ROM est pleine !" Les graphismes sont sympas, précis et surtout très rapides, ce qui permet de bien prendre son pied en tirant. Un jeu dans lequel on peut concevoir de mettre quelques pièces de monnaie...





POW de SNK

Je tire, Germaine, je tire !

POW est l'abréviation de Prisoners Of War (prisonniers de guerre) et c'est quand même assez pompé, il faut bien le dire, sur Renegade, genre "La Grande Évasion", mais en plus violent.

Vous voilà donc prisonnier dans un camp et vous allez devoir vous échapper en tirant encore ! sur tout ce qui bouge ou présume. Vos ennemis sont armés jusqu'aux chevilles : couteaux, pistolets, grenades ; ce ne sont pas des enfants de chœur et en venir à bout sera nettement plus compliqué que de partir en piquenique ! Cependant, vous pourrez en désarmer quelques-uns et en profiter pour inaugurer votre nouvel équipement sur l'ancien propriétaire.



bat à mort sur un ascenseur qui s'élève rapidement. Ça rappelle quelque peu Vigilante, et cette carence imaginative est un peu lassante, bien que la nouveauté



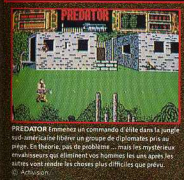
Vous remarquerez vite un petit gimmick bien sympa : si vos adversaires commencent l'erreur de se tirer dessus, ils s'en trouveront très mal, bien que la plupart arriveront à destination, c'est-à-dire sur votre piège.

A certains moments, les ennemis jailliront de partout, il y aura même des bérés verts qui descendront d'hélicoptères et de tanks pour ramper vers vous, ainsi que des experts en arts martiaux qui vous sautent sur le paletot par derrière ! Plus loin, se seront des motards kamikazes, puis vous devrez engager un com-

ne soit pas toujours synonyme de plaisir ludique. Ça dernier est loin d'être absent de POW, qui reste un jeu marquant et agréable à jouer, avec les drôles de mimiques des soldats touchés. Encore un clone bien fait, auquel on se laisse volontiers prendre ! **D.H./M.S./J.-M.B.**



8 JEUX EXPLOSIFS !



PREDATOR Emenez un commando d'élite dans la jungle et vous allez faire un gros job de commando en 3D. Le jeu est très agréable, mais les mystères sont nombreux qui attendent les joueurs. Les ennemis sont très intelligents et les combats sont très difficiles que prévu.



KARNOV Imaginez vous à Karnov, l'empire au cœur de la jungle, avec son architecture caractéristique à la manière du maquis du dragon. Vous y trouverez le héros Predator. Explorerez Karnov et les combats sont très difficiles que prévu. Les ennemis sont très intelligents et les combats sont très difficiles que prévu.



SALAMANDER Au-delà de l'inferno, le joueur la piste de la Salamander. Les ennemis sont très intelligents et les combats sont très difficiles que prévu. Les ennemis sont très intelligents et les combats sont très difficiles que prévu.



CRAZY CARS Vous participez à la course la plus folle du monde. Le jeu est très agréable, mais les mystères sont nombreux qui attendent les joueurs. Les ennemis sont très intelligents et les combats sont très difficiles que prévu.



DRILLER



DRIZER



SALAMANDER



PREDATOR



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

ds, prix à débattre. Genevieve Maurice. Tél. HDB : (1) 46.27.23.57.

Vds **Apple 2E** 80 col. 128 K + moniteur + 2 drives + logiciels : 3400 F. Chung-Lai Leung. Tél. : (1) 47.29.26.88. après 19 h.

Vds **MSX2 VG 8235** + nouvelles megarom dont Nemesis 2, Salamander + L'Affaire ni plain d'aues jx. Prix à discuter : 2500 F. Jérôme Vanhems. Tél. : (1) 49.28.25.55.

Vds **Sony HB501F** (manuel) + J555 + cartouches (Penguin, Chess, Hypersports) + jeux cassettes : Christian Maison. Tél. : (1) 49.28.80.51.

Vds **MSX2 VG 8235 gamit Mac-Per 256 K bippy 700 K** avec souris, doc, nombreux logiciels (disquettes) : 2800 F. Alain Lachapelle. Tél. : (1) 67.96.79.36. après 20 h.

Urgent ! Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** ozery + 33 disquettes (dont 20 news) + house + joystick + 20 jeux garantie 6 mois : 3500 F. Olivier Petit. Tél. : (1) 54.35.40.63.

Echange ou vends news sur Atari ST (P44 Turbo Cup, Football, Powerdrome, Daley Thomson) ou échange contre programmes Amiga. Laurent Boumeadiem, 9, avenue de la Redoute, 92400 Aulnay.

Vds **MSX2 Philips NMS 8250** + utilitaire (tableur, Agenda, Gramme...) + 50 jeux + imprimante Nemesis 1421 (sous garantie). Le tout encore sous garantie + souris + joystick + originaux (news) + revues. Prix à débattre. 6500 F. Alexandre Waelhof. Tél. : (1) 43.77.83.53.

Vds **Commodore 64** + 1541 + moniteur externe + carton minitel + joystick + caddex. Le tout 1900 F. Yannick Coite. Tél. : (1) 45.79.36.39. après 19 h.

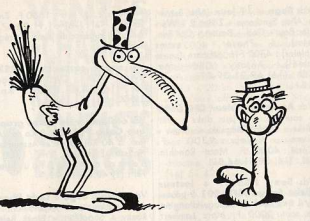
Vds **Amstrad CPC 464 couleur** + manette + livre 2200 F à débattre. Laccorre. Tél. : (1) 45.55.09.29. après 18 h.

Vds **Atari 1040 STF** + moniteur monochrome 5000 F (11/87). Lecteur 5 1/4 1500 F, collection Micro Application 1000 F, moniteur couleur 2000 F. Prix à débattre. Pascal Salignet. Tél. : (1) 69.48.26.17. après 18 h.

Vds console **Sega** + câble réglé + adaptateur + cartouche Hang On : 600 F. Vds aussi cartouche Out Run 190 F (voluer 299 F). Emmanuel Petemann. Tél. : (1) 43.40.01.34.

Vds pour **MSX** : Music Module 400 F, Livre Pratique du MSX2 100 F, notice technique HB7000 + 100 F, Nemesis 2 120 F, L'opéba 180 F, etc... Lionel Allat. Tél. : (1) 21.81.33.36.

Vds pour **Atari ST 40 origineux** (jeanne d'Arc, Action Service, Simbad, Defender, SDI, Bugger Boy, etc.) à moitié prix. Recherche Amiga



500 F Paris de préférence. Arthur de Cothuis. Tél. : (1) 46.24.08.04.

Vds **Amstrad CPC 464 monochrome** très bon état + 15 megaroms + 3 joystick + manuel. Le tout 1200 F. Didier Smadja. Tél. : (1) 46.27.29.73.

Vds **MOS** bas état avec lecteur de K7 + 2 joystick + extension jeu + crayon optique + guide. Prix : 1500 F. Vds aussi jeux K7 Thomson MOTO (Arkanoid, N*10, etc.) 60 F pièce. Gilles Arbellet. Tél. : (1) 47.95.03.94.

Vds **MSX2 Philips 8255** + Music Module + grand clavier + jeux + jeux + Nemesis 2. Le tout 4500 F ou séparément. Edouard Geny. Tél. : (1) 47.72.45.71.

Vds **Atari 1040 STF** état + joystick encore sous garantie + souris + joystick + originaux (news) + revues. Prix à débattre. 6500 F. Alexandre Waelhof. Tél. : (1) 43.77.83.53.

Vds divers jeux **MSX** moitié prix au choix : Knightmare 1 et 2, Nemesis, Yie Ar Kung Fu 2, L'Affaire, Yamérisa Killer, Mega-Crac, Flight Deck, Eggerdall Mystery, Penguin Adventure, Nicolas Stiel. Tél. : (1) 68.04.85.26.

Vds console **Nintendo** avec 5 jeux : Excitebike, Soccer, Kung Fu, Mach Rider, Super Mario, année 1987 et tout ça pour 1750 F. Dominique Mallo. Tél. : (1) 66.83.10.64.

Vds console **Sega** + lunettes 3D + ZXoon 3D + Space Harrier 3D. Le tout 950 F. Vds console **Nintendo** + Mario Bros + Spelunker, 06/88, 490 F, L'ensemble Sega/Nintendo 1300 F. Jérôme Picot. Tél. : (1) 40.34.42.46. après 18 h.

Vds **MSX2 Philips VG 8235** neuf + 2ème lecteur + Music Module avec clavier + 5 copies... logiciels 5000 F. Thierry Taouan. Tél. : (1) 35.73.19.25.

Vds **Atari 520 STF** écran couleur (10/87) très peu servi + joystick + 5000 F. Pascal Denilly. Tél. : (1) 30.76.90.57.

Vds console **Nintendo** avec 2 joystick, encore garantie 10 mois + Super Mario + Pio Wrestling + Soccer 1000 F. Philippe Vanhermel. Tél. : (1) 28.62.84.04. Entre 18 et 19 h.

Vds moniteur couleur **Philips CM8521** très bon état 1200 F. Christian Henry. Tél. : (1) 69.40.92.52. Le soir.

Vds **MSX1 Yashica 64K** + 20 jeux cartouches et K7 (Penguin Adventure, Yie Ar Kung Fu, etc.) + livres, y compris actuelle 2500 F, broché 1000 F. Dominique Boyer. Tél. : (1) 48.48.21.34.

Vds **Amiga 500** + livres (sous garantie, état neuf). Prix à débattre. Yann Yechum. Tél. : (1) 80.67.12.34. Le week-end 1100.82.24.34.

Vds pour **Amstrad CPC 464 lecteur de disquettes DD-1**. Prix 2000 F à débattre. Emmanuel Jacard. (1) 53.83.41.58. après 18 h30.

Vds **Commodore 64** + lecteur de disquettes + stylado + imprimante à lecteur cassettes + papier listing livres + floppy + CADEAU : Atari + 22 cartouches. Prix à débattre. Jean-Marc. Tél. : (1) 42.80.59.29. après 22 h.

Vds **Thomson TGSB** manuel + 39 jeux (Bivouac, Hombi, Soccer, Kung Fu, etc.) + gestion de fichiers + crayon optique + manette. Valeur 4490 F, vendu 4200 F. Rodolphe Collette. Tél. : (1) 21.73.73.89.

Vds **MSX2 Philips VG 8235** + Twin Bee + Hyper Sport, parfait état, 2500 F à débattre. Laurent Bouwens. Tél. : (1) 27.41.06.73.

Vds **Thomson Top9** - crayon optique + câble TV + interface manettes + 4 jeux (dont Passagers du Venif). Le tout 1900 F. Xavier Allard. Tél. : (1) 20.46.68.29.

Vds **Commodore 64** + lecteur K7 + joystick + disquettes + doc. Pas bon état. Offre exceptionnelle à saisir. Philippe Moerynck. Tél. : (1) 20.36.39.93.

Vds console double emploi **Commo-**

dore **128** + lecteur 1531 + vecteurs 1541 et 1571 + moniteur 1600 col. + housse + manuels + revues. Prix 5000 F à débattre. David Guilhem. Tél. : (1) 39.13.45.20.

Vds **Thomson MOS** + EP + Mégasoft + manuels + imprimante + contrôleur d'extension + jeux + livres. Le tout 4000 F ou séparément. Christophe Chuchmeaz. Tél. : (1) 86.26.63.94.

Vds **MSX1** + moniteur couleur + lecteur K7 + lecteur disquettes + 14 jeux, parfait état 4000 F. Gregory Briaucouff. Tél. : (1) 46.65.33.81.

Vds **Atari 1040** + souris + écran monochrome + Citizen 1200 F + manette + câble parallèle 6500 F. Tristan LeFebvre. Tél. : (1) 34.77.21.91.

Vds **MSX1 Yamaha** + clavier musical YK10 + cartouche YM 101, excellent état. Le tout 2300 F à débattre. Guy Bordes. Tél. : (1) 53.57.88.43. Après 19 h.

Vds pour **MSX** : Musix, 747 Fight Jumper, 1200 F, 2 jeux, 2000 F, 2 jeux, Super Jeux MSX, Jeux d'Action, de Hazard et de Réflexion... Le tout 300 F. Philippe Delbecq. Tél. : (1) 21.42.11.89.

Vds pour **Atari ST** extension mémoire 512 K 790 F, digitalisateur de sons 450 F, cartouche 128 K + 4 eproms programmés 450 F, ratelisteur 180 F. Claude Seyfar. Tél. : (1) 56.58.14.00.

RECHERCHES

Possesseur **Atari ST** cherche contacts pour échanger jeux (Mihirigili, Street Fighter, Skull), contre news (si possible dans le Val de Marne). Tél. : (1) 43.96.17.17.

Amiga cherche correspondant sérieux pour échange de news. Suisse et étranger. Tél. : (1) 91.024.21.70.15.

Echange de logiciels **MSX2**. Recherches de logiciels : Alién Syndrome, Hundercos, Appollo 18, Platoom... Varguet Anthony. Tél. : (1) 85.75.20.97.

Cherche contact sur **Atari 520** + nombreuses news sur 3 1/2 et 5 1/4. Réponse assurée. Cherche disques 3 1/2 à bas prix. Lok Le Tesson. 18 rue Poissonnière. 95100 Livry. Tél. : (1) 27.41.06.73.

Cherche ordinateur **MSX2 Sony HB700F** ou autre. Prix maximum : 2000 F. Ecrire Merman Lucien, 14 boulevard Miramonts, 13008 Marseille. Tél. : (1) 42.71.02.97.

Cherche contact sérieux pour échanges de logiciels sur **Amiga 500**, réponse assurée. Tél. : (1) 70.43.85.51. Lecomte Jean-François. Tél. : (1) 85.75.20.97.

Recherche originaux sur **Amiga**

500 C : Obliurator, Barbarian, Great Giana Sisters et tous les autres logiciels Pygnosis. Cherche aussi Menace. Faire offre. Chréfiennat Guilhem. Tél. : (1) 88.93.39.08.

Cherch pour **MSX2**, clavier Philips pour Music Module. Prix aux environs de 700 F. Cherche aussi contacts MSX pour échanges logiciels, revues. Laurent Augon. Tél. : (1) 61.08.77.46.

Cherche à acheter **Eliminator** sur **T07-T07/T70** pour moins de 70 F. Jérôme Dettroit. Tél. : (1) 30.54.31.22. Urgent et très important.

Achète **Amstrad CPC 6128** ou **Atari 520 ST** ou **1040 ST**. Roger Maltet. Tél. : (1) 45.28.07.53.

ECHANGES

Achète ou échange sur **Commodore 64**, jeux ou utilitaires (graphique,

Echange Arkanoid et Scooter pour **MSX** contre Salamander, Sébastien Sciaccia. Tél. : (1) 67.21.74.08. aux heures reprs.

Echange sur **Atari ST** news. Possède 1943, Action S., Off Shore Warrior, Luxor, Cybermod. Cherche The Great Giana Sisters. Jean-Christophe Lalande. Tél. : (1) 90.61.30.73.

520 ST cherche contacts pour échanges softs. Envoyez vos listes à Alain Jugnot, 31 rue du Fer à Cheval, St Denis-les-Ponts, 28200 Chateaudun.

Echange Arkanoid et Scooter pour **MSX** contre Salamander, Sébastien Sciaccia. Tél. : (1) 67.21.74.08. aux heures reprs.

musique, etc...). Possède Alién Syndrome, Hundercos, Appollo 18, Platoom... Varguet Anthony. Tél. : (1) 85.75.20.97.

Echange hot news uniquement sur la région parisienne par **Atari 520** (OP, Wolf, Barbarians, etc...) Philippe Bannon. Tél. : (1) 47.71.32.17. ou 46.02.59.25.

Achète ou échange sur **Commodore 64**, jeux ou utilitaires (graphique, musique, etc...). Possède Alién Syndrome, Hundercos, Appollo 18, Platoom... Varguet Anthony. Tél. : (1) 85.75.20.97.

Echange logiciels news (Skull, Indoor Sports, Arkanoid 2...) contre Atari 520. Jérôme Michel. Tél. : (1) 91.46.62.13.

news. Grés Jean-Michel. Tél. : (1) 91.46.62.13.

Echange hot news uniquement sur la région parisienne par **Atari 520 ST** (OP, Wolf, Barbarians, etc...) Philippe Bannon. Tél. : (1) 47.71.32.17. ou 46.02.59.25.

Pour tous les feus du ST, cherche correspondants pour échanges logiciels, jeux et autres. Ma logistiqhe est abondante en news (Opération Jupiter, Overlander, Ozaa David, etc...) Jérôme Michel. Tél. : (1) 91.46.62.13.

Echange tous programmes sur **MSX 1 et 2** : éducatifs, cartouches, disques. Marc Jacquiou. Tél. : (1) 86.04.04.89. après 18 h en période scolaire.

Echange nombreux softs sur **Amiga**. Envoyer liste, réponse assurée. Vds **Apple 2E** : 4700 F. Emmanuel Fray. Tél. : (1) 70.59.67.04.

520 ST cherche contacts pour échanges softs. Envoyez vos listes à Alain Jugnot, 31 rue du Fer à Cheval, St Denis-les-Ponts, 28200 Chateaudun.

Echange Arkanoid et Scooter pour **MSX** contre Salamander, Sébastien Sciaccia. Tél. : (1) 67.21.74.08. aux heures reprs.

Echange sur **Atari ST** news. Possède 1943, Action S., Off Shore Warrior, Luxor, Cybermod. Cherche The Great Giana Sisters. Jean-Christophe Lalande. Tél. : (1) 90.61.30.73.

520 ST cherche contacts pour échanges softs. Envoyez vos listes à Alain Jugnot, 31 rue du Fer à Cheval, St Denis-les-Ponts, 28200 Chateaudun.

Echange Arkanoid et Scooter pour **MSX** contre Salamander, Sébastien Sciaccia. Tél. : (1) 67.21.74.08. aux heures reprs.

musique, etc...). Possède Alién Syndrome, Hundercos, Appollo 18, Platoom... Varguet Anthony. Tél. : (1) 85.75.20.97.

Echange hot news uniquement sur la région parisienne par **Atari 520** (OP, Wolf, Barbarians, etc...) Philippe Bannon. Tél. : (1) 47.71.32.17. ou 46.02.59.25.

Achète ou échange sur **Commodore 64**, jeux ou utilitaires (graphique, musique, etc...). Possède Alién Syndrome, Hundercos, Appollo 18, Platoom... Varguet Anthony. Tél. : (1) 85.75.20.97.

Echange logiciels news (Skull, Indoor Sports, Arkanoid 2...) contre Atari 520. Jérôme Michel. Tél. : (1) 91.46.62.13.

Echange sur **Atari ST** news. Possède 1943, Action S., Off Shore Warrior, Luxor, Cybermod. Cherche The Great Giana Sisters. Jean-Christophe Lalande. Tél. : (1) 90.61.30.73.

CONTACTS

Urgent ! Graphiste cherche **programmes motivés** sur **ST** de préférence région Parisienne. Pascal Nowak. Tél. : (1) 64.46.22.16.

Achète console **Sega** + 2 manettes = 1 ou 2 jeux (si possible) : 350 F. Maximum : 500 F. avec jeux en plus. Jacob Didier. Tél. : (1) 63.83.14.88.

Amiga 500 cherche sons et graphismes. Ouverture Jacques. Tél. : (1) 56.31.19.82.

Amiga tous travaux de digitalisation : photos, images, music, sortie possible sur imprimante couleur. Prix très intéressants. Doc contre enveloppe timbrée. Possède aussi Pds. Grandjean JeanLouis, 21, avenue de Bichaux. 66240 St Estève.

Enfin un club pour **Spectrum** ! Le Club des Spectrums : journal, contacts, échanges, pokés, concours... J.C. Meurisse, le Verso, 56860 Séné. Tél. : (1) 97.54.29.67.

Achète, échange et vend tous logiciels et matériel pour **MSX1** ou **2**. Documentation sur demande. **Mega Club MSX**, 366 avenue de Dunkerque, 59130 Lambertain.

DIVERS

Le 3 et 4 décembre, à Saint Médard en Jalles (Gironde), venez vendre ou acheter votre matériel informatique d'occasion, entre particuliers, à **Le Bourge aux Ordinales**, 10, rue de Lagrange. Tél. : (1) 56.48.18.08.

Vous recherchez du matériel, des logiciels professionnels, éducatifs, des livres à des prix d'entré

CONTACTER LE 21.36.37.71

DEMANDEZ ALAIN

SOFTWARE

BP 355

62101 CALAIS CEDEX

OFFRES D'EMPLOIS

NINTENDO recherche passionné contacts pour tests logiciels et service consommateurs. Emploi à plein temps, lieu Parisienne. Envoyer C.V. et lettre manuscrite à NINTENDO-BANDAI FRANCE, 3 rue de l'Industrie, Z.I. Epuches, 93310 Saint-Ouen l'Aumône.

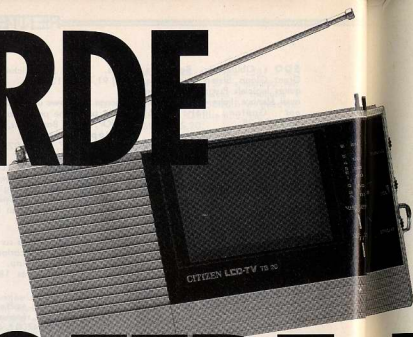
Les annonces sont gratuites pour les abonnés. Il suffit de joindre l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement pour six mois ou un an. Les lecteurs non abonnés doivent impérativement joindre un chèque de 30 F à leur annonce. Toute annonce revue après le 10 du mois passera dans le numéro suivant.

LES PETITES ANNONCES

Retourner à MICRO NEWS - 20, passage de la Bonne-Graine 75011 Paris.

Nom _____ Prénom _____
 Adresse _____
 Téléphone _____ Rubrique _____

JE GARDE TOUT OU J'OFFRE A PAPA ?



AMIE aime se faire des amis :
Achetez votre ordinateur au meilleur prix,
et repartez avec en plus une TV à cristaux liquides
CITIZEN ou un lecteur de cassettes et radio LANSAY.

AMSTRAD CPC 6128
moniteur couleur :
3990 F.

CADEAU : un lecteur de cassettes
et radio LANSAY

AMIGA 500
+ moniteur couleur :
7290 F.

CADEAU : une TV à cristaux
liquides TB20 CITIZEN
(VHF-UHF, SECAM)
ou 50 % sur une imprimante
9 aiguilles.

WELLDON

ATARI 520 STF
+ moniteur couleur :
5490 F

CADEAU : un lecteur de cassettes
et radio LANSAY
ou 50 % sur une imprimante
9 aiguilles.

ATARI 1040 STF
+ moniteur couleur :
7490 F.

CADEAU : une TV à cristaux
liquides TB20 CITIZEN
(VHF-UHF, SECAM)
ou 50 % sur une imprimante
9 aiguilles.

AMIE

LE PRO.

PARIS
11 et 19 bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro République

MARSEILLE 69 cours Lieutaud
13006 MARSEILLE Tél. : 91 42 50 42

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

PROMOS NOËL

3 % de remise supplémentaire
pour paiement avec les cartes
Aurore et Pluriel.

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

NOM				
ADRESSE				
VILLE				
CODE POSTAL				
TEL.				
DESIGNATION		QUANT.	PRIX	MONTANT
"FRAIS D'ENVOI"				TOTAL
* POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 40 F				
<input type="checkbox"/> CHEQUE	<input type="checkbox"/> CCP	<input type="checkbox"/> CARTE BLEUE		
<input type="checkbox"/> DATE D'EXPIRATION				
DATE				SIGNATURE

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



AMIGA VAINCRA

Malgré un complet organisé par les PTT (à moins que ce ne soit un concurrent jaloux...), vous avez été extrêmement nombreux à répondre à notre concours du précédent numéro dans lequel, rappelons-le, la société Commodore vous offrait trois Amiga : un Amiga 2000 couleur, un Amiga 500 couleur, et un Amiga 500 sans moniteur. Pour entretenir le suspense, je vais vous donner les bonnes réponses avant de citer les gagnants.

- L'Amiga 500 est-il multitâche ? Oui, évidemment, vous êtes 95 % à avoir bien répondu.

- Le nombre total d'ordinateurs vendus par Commodore dans le monde en 1987 (Amiga, C64 et PC) ? Facile, la réponse était dans les news : 1,62 millions. Pas mal, n'est-ce pas ? Et 99% de bonnes réponses en prime.

- Existe-t-il une prise Midi pour les micro Amiga ? Aïe ! C'est là que le massacre a commencé. La réponse était pourtant deux pages plus loin : il existe bien une interface Midi pour Amiga, en option.

- Quel est le nom de la partie du système d'exploitation qui exploite l'interface graphique de l'Amiga ? Le délire... Deux réponses étaient acceptées : le Workbench et Intuition. Cela dit, on s'est marré un moment. Evidemment, AmigaDOS n'est pas une partie du système d'exploitation, c'est le système. Par contre, tous ceux qui ont répondu GEM ou TOS (et ils sont nombreux) peuvent aller s'acheter un ST, c'est tout bon. Quant à ceux qui nous ont dit que c'était la souris ou le joystick, ils ont carrément tout faux.

- Les trois célèbres puces de l'Amiga sont Agnus, Paula et Denise. Pas de piège, tout le monde (ou presque) a trouvé. On en arrive à notre fameuse

question subsidiaire, celle qui a failli faire sauter notre central téléphonique tant les appels ont été nombreux. Combien de fois le mot "Amiga" était-il écrit dans Micro News n°15 ? Les pubs ne comptaient pas, les P.A. oui. Vous voulez connaître la fourchette des réponses ? Le plus fleumard, qui n'a compté que 20 pages, a dit 50 fois. Et le fou, qui a du recompté 6 fois tout le canard, a trouvé 1500 fois le mot Amiga. En fait, la bonne réponse était

désigné les vainqueurs.

1er Prix : 1 Amiga 2000 couleur pour Charles Balleron, de Sartrouville.

2ème prix : 1 Amiga 500 couleur pour Olivier Fourcade, de Dax.

3ème prix : 1 Amiga 500 sans moniteur pour Agnès Borghesi, de Croissy.

4ème et 5ème prix : 1 abonnement d'un an à Micro News et un ensemble de gadgets Commodore pour Daniel Bou-

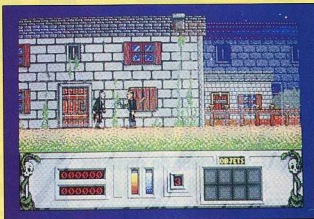
laras de Longjumeau, et Christophe Schauer, de Soutz-sous-Forêts.

6ème au 10ème prix : 1 abonnement de six mois à Micro News et un ensemble de gadgets Commodore pour Jean Christophe Loyer, de Senlis, Laurent Nouailnetas, de Paris, Jean Claude Riou, de St Brévin-des-Pins, Stéphane Billard, de Vanves et Olivier Cussinet, de Lezoux.

Merci aux milliers d'autres qui ont répondu. Ne désespérez pas : ce mois-ci, c'est peut-être vous qui allez gagner au concours Micro-ids (page 129) ou Thunder Blade (page 143).

SANG POUR SANG ARCADE

Planquez le crucifix, l'aubépine et les aulx, le nouveau jeu d'arcade de Ubi Soft, *Night Hunter*, arrive à tire d'ailes sur ST. Si vous avez toujours rêvé de pouvoir vous transformer en vampire, chauve-souris ou loup-garou, et si la perspective de parcourir plus de 20 tableaux différents ne vous fait pas peur, fermez les volets et en route pour le cimetière. Trois parchemins et cinq clefs vous attendent, là ou ailleurs, dans l'un des

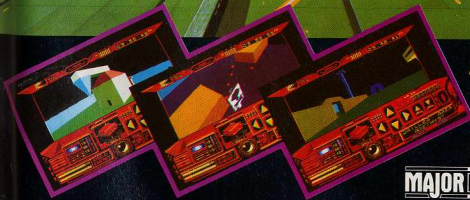


30 niveaux. Mais prenez bien garde que votre chasse ne se transforme pas en fuite : le professeur Van Helsing a posé des pièges un peu partout, vous n'êtes pas le seul personnage de cauchemar qui hante ces lieux, et pour couronner l'ensemble, toute la population vous traque...

DARKSTAR

INTRODUCING

FREESCAPE™



A WHOLE NEW WORLD
SOLID 3D
LIKE NEVER BEFORE

ATARI ST & AMIGA

MAJOR DEVELOPMENTS MAJOR DEVELOPMENTS

Mitral — Une lune abandonnée — Une lune instable sur le point d'exploser — Un système de défense branché en position automatique — Des lasers qui ne ratent rien — Des scanners qui vous trouvent où que vous soyez.

Mitral est GIGANTESQUE.

incentive SOFTWARE

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 71 45.

EPYX ET INFOGRAMMES : DEUX POUR LE PRIX D'UN

Oyez braves et paurvres gens de l'hexagone, la big news que je m'en vais vous annoncer ! Vous m'excuserez de mélanger allègrement le français et l'english, mais l'heure is à l'internationalisation. Yes mon pote, vous allez vous en apercevoir pas plus tard que dans pas très longtemps, en clair, dès la première ligne du paragraphe suivant. Vous suivez ?

Infogrammes fusionne avec Epyx. Boom ! L'intérêt d'une nouvelle de cette importance, c'est que je suis à peu près certain qu'aucun de vous ne s'y attendait et que vous allez tous lire l'article avec passion. Faisons un bref historique (in english, faut que je m'y mette où je suis bientôt me retrouver au chômage, *once upon a time, there was a little bird and...*). Infogrammes a été créé en 1983 par Bruno Bonnell et Christophe Sapet. Malgré des hauts et des bas, comme toute société, ils ont réussi à faire de leur bébé la plus grosse boîte de France, avec notamment l'absorption de Ere

Informatique et de Cobra Soft. Depuis quelques années, l'objectif premier d'Infogrammes est devenu l'exportation, et surtout le marché américain. Epyx a suivi une démarche similaire : créé en 1979, la société est très vite devenue un des leaders du marché américain avec des jeux d'enfer, surtout sur PC et C64, parmi lesquels les plus célèbres furent sans conteste la série des "Games" : **Summer Games, Winter Games, Summer Games 2, World Games, California Games, The Games : Winter Edition et The Games : Summer Edition.** Comme quel, quand les américains ont une bonne idée, ils la rentabilisent...

On se perd un peu en supputations pour connaître les détails de l'accord entre les deux entreprises. "Pour des raisons à la fois techniques et juridiques, explique Bruno Bonnell, nous ne pouvons encore vous expliquer quelle est la nature exacte de notre fusion. Mais ce qui est sûr, c'est que nos sociétés vont vraiment travailler la main dans la main à tous les



niveaux..." Par contre, pour le moment en tout cas, c'est toujours US Gold qui distribuera Epyx en France et Epyx continuera de distribuer Ubi Soft aux States. Néanmoins, cet accord est quand même passionnant. On sait que Infogrammes réfléchit énormément aux possibilités du CD Rom, vidéo-disque interactif et autres billevésées du même genre qui déferleront dans le quartier d'ici un an ou deux. Et pour produire des jeux sur des supports de ce type, il faudra avoir de très gros moyens, avec des studios de productions vidéo, d'édition de musique, etc. Bref, Infogrammes et Epyx vont partager leurs compétences et sur-

de gauche à droite : G. Freeman (Epyx), T. Schmitter (Infogrammes), B. Morse (le PDG d'Epyx), B. Bonnell et C. Sapet, les cofondateurs d'Infogrammes.

tout se préparent intelligemment pour la révolution CD Rom. Eux au moins, ils essaient d'anticiper un peu le marché. Alors finalement, peu importe la forme et le statut, une seule chose compte : les produits que, réunis, les deux éditeurs vont bientôt nous proposer. Et nul doute que la fusion entre l'esprit créatif d'Ere Informatique, la logique Infogrammes et le professionnalisme d'Epyx peut nous donner des résultats absolument sidérants ! J'en suis sûr et d'impaienne...

DES MEGAROM SUR L'ATARI XE

Une bonne nouvelle pour ceux qui ont gardé leur 800 XL ou ceux qui ont acheté la console XE : Atari sort pour la fin de l'année huit nouvelles cartouches, dont deux megarom ! Les huit titres sont de bonne qualité compte-tenu des capacités de la machine. Il s'agit de **Mario Bros.**, de **Desert Falcon** (tir d'avion en 3D), **Dark Chambers**

(arcade-aventure où l'on doit jouer à deux), **Crystal Castles** (jeu de labyrinthe en trompe-l'œil), **Into the Eagle's Nest** (genre Gauntlet), **Crime Buster** (course de voitures et jeu de tir avec le phaser, en megarom), **Airball** (arcade-aventure 3D, genre Alien 8), **Thunderfox** (tir dans l'espace avec scrolling horizontal).

LE NOUVEAU PSYGNOSIS

En dernière minute, voici le nouveau Psygnosis : Baal, un mégalom arcade-aventure dérivant sur ST et Amiga.

fnac LOGITHÈQUE

LE SUPER PACK DE NOËL*

* disponible sur ST, AMIGA, PC (5 1/4 et 3 1/2) 299F

12 TOP

AMSTRAD HITS

PACK DISPONIBLE SUR C 64 DISC (169F)
 AUTRE SUPER PACK POUR NOËL
 TRIVIAL PURSUIT, SPACE TUNNEL
 BRAIN POWER, CAVERNES DE THÉNÉBÉ
 ROAD KILLER SUR THOMSON DISC 199F

* Disponible sur AMSTRAD K7 (159F) et sur AMSTRAD DISC (239F)
 Disponibles dans les FNAC
 * Cette sélection est proposée par la FNAC et UBI-SOFT



Tél. 16 1 48 98 99 00



MIEUX QU'A LOURDES : L'HHHEBDO ET INFOGRAMES RÉUNIS DANS LA PRIÈRE

Incroyable mais vrai, tout arrive dans ce bas monde ! Dans l'ultime numéro d'Hebdoiciel (daté du 2 janvier 87, comme le tempax...), on découvrait en page 1 (toutes les pages étaient d'ailleurs des pages 1) un splendide calendrier prophétique 1987. Le whisky avait-il ce jour-là donné à Gérard Cecaldi un véritable don de double-vue ? Toujours est-il qu'on pouvait lire parmi les nombreuses prédictions et à diverses dates : *grève des FIT, grève de la RATP, grève des enseignants, grève de la SNCF*. Vous me direz : c'est pas bien malin de passer pour clairvoyant en annonçant de telles choses en France, quand on pense que les gens payaient 12 F pour lire de telles insanités, COT l'argent par la fenêtre ! Je réponds, minute, ça c'était les hors-d'œuvres, j'ai gardé le meilleur pour la suite. Voici une autre prédiction : *Pierre Desproges meurt du sida dans un accident de moto* (il est mort d'un cancer, c'est vrai, mais il avait en commun avec Le Luron (sida) et Coluche (accident de moto) d'être également subversif, ce qui, en France, conduit apparemment souvent à une mort prématurée), et surtout voici cette prédiction extraordinaire, digne de l'oracle de Delphes : *Infogrames sort une adaptation de la Bible*. Le croirez-vous, mes chers amis, c'est préci-



La Bible selon Infogrames

CARNET DE BORD DU CAPITAINE

Coefficient espace-temps 68000. Star Trek arrive sur Amiga, avec quelques réserves toutefois. En effet, il semblerait que la version



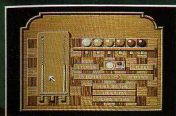
que nous possédons n'est pas celle de Firebird, officielle, mais plutôt un freeware que l'on doit à un passionné de la série, comme le laisserai croire le message présent dans le logiciel. Ceci étant, le jeu est identique à la version disponible sur ST, à ceci près que tous les graphismes ont été changés et



plus probablement de l'un des nombreux ouvrages consacré à la série, ce qui expliquerait le côté un peu fou de la chose. Les bruitages, en revanche, eux aussi digitalisés d'après la bande son de la série, sont très agréables. "Scotly, donnez-nous la puissance maximale. Monsieur Su-lu, en avant toute !".

BILIARDS SIMULATOR

Rédigé par
Laurent-Pierre GILLIARD
Philippe RULLEAU
Olivier VAYSETTES



SCREEN SHOTS FROM AMIGA VERSION

BILIARDS SIMULATOR, mieux qu'une simple simulation, recrée la véritable ambiance du billard ! Grâce à sa 3^e dimension, offre tout le plaisir unique de tourner autour du plateau comme dans une salle de jeu. Grâce à ses nombreuses options, faciles à mettre en œuvre, multipliez vos possibilités à l'infini. Grâce à sa convivialité, mesurez-vous à deux ou contre l'ordinateur. Beau, riche, efficace, **BILIARDS SIMULATOR** ravive la passion du billard.

Eric DOIREAU
Jocelyn VALAIS

TEENAGE



ATTENTION : "Teenage Queen" est un logiciel brûlant, torride... Le reine des teenagers est aussi une joueuse de poker de premier ordre, et elle n'a pas fini de vous en faire voir... L'univers graphique de ce strip-poker est superbe, Jocelyn Valais atteint ici le niveau de Manara, Crepak et autres Libérateurs. Jamais vulgaire, "Teenage Queen" vous fera passer des moments que vous n'êtes pas prêt d'oublier...

**LOGICIELS POUR
ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC ET COMPATIBLES**

ERE INFORMATIQUE SA
Tél. : (1) 45.21.03.49
Fax : (1) 45.21.02.50

Telex : EREINFO 261 041 F
1, bd Hippolyte-Morin
94200 Ivry-sur-Seine



Billard: RENE PIERRE - Photo (COU BANOU)

AMIGA VERSION

AMIGA VERSION

PC VERSION

LES GEANTS DE L'ARCADE



II

STREET FIGHTER™

Passionnant et prenant, Street Fighter est l'un des jeux d'arts martiaux les plus remarquables qui aient été conçus à ce jour. L'action est intense et vous emmène dans cinq endroits pleins de couleur pour combattre 10 des adversaires les plus durs et les plus méchants que vous ayez rencontrés.



SIDE ARMS™

La mission: le lieutenant Henry et le sergent Sanders doivent sauver le Globe Bleu. **La menace:** le tyranique Bozon qui veut détruire la terre et exterminer ses habitants... De l'action à go go, un graphisme superbe et une excellente façon de tester vos réflexes!



SHACKLED™

Déchaînez votre imagination. Vos amis sont prisonniers dans le château mystérieux. Déjouez vos ennemis: délivrez vos amis, échappez - vous à chaque étape, et alors seulement, vous aurez la liberté!



BIONIC COMMANDO™

Le seul espoir que nous avons de recouvrer notre monde et reconstruire nos vies se trouve dans les mains de notre force d'élite des Commandos Bioniques avec leurs membres télescopiques, leur armement sophistiqué et leur pouvoir bionique.



DESOLATOR™

Votre mission en tant que MAC est de vous battre pour vous frayer un chemin à travers le château appartenant à KAIROS le grand Satan et de libérer les enfants retenus prisonniers derrière de mystérieux miroirs.



AMSTRAD CPC
CASSETTE
AMSTRAD CPC
DISQUETTE



GUNSMOKE™

Il y a cinq étapes à difficultés progressives, une animation avec action rapide sur graphisme de fond détaillé, qui font de Gunsmoke une épreuve de force de chasse et casse, de pillage à Go Go et de Feu à volonté pour les enthousiastes arcades qui aiment tirer pour un rien!

