

Micro

FEVRIER 1989 N° 18

NEWS

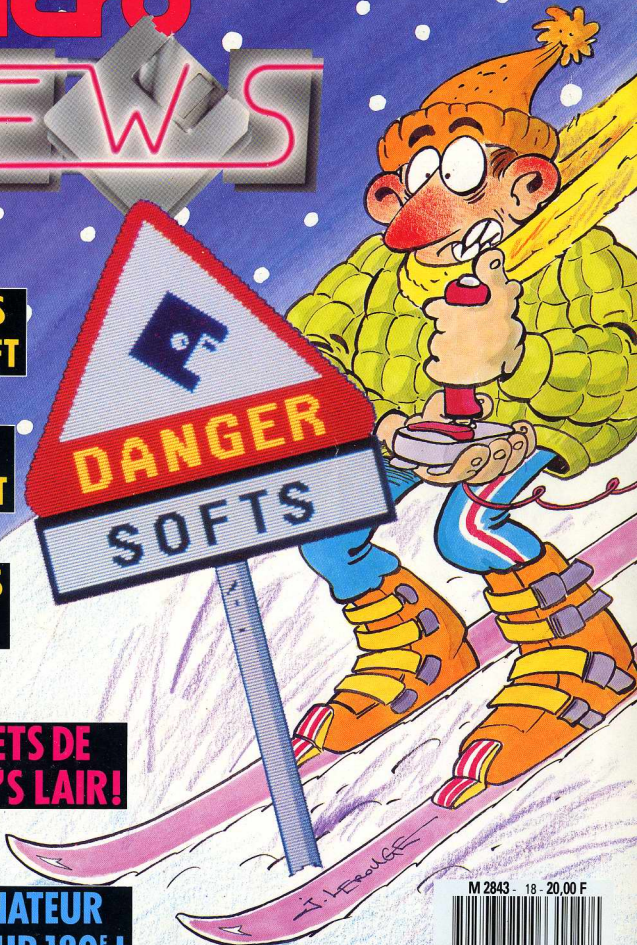
**CONCOURS
COBRA SOFT**

**SPÉCIAL
TOP SECRET**

**CONCOURS
ÉCRANS**

**LES SECRETS DE
DRAGON'S LAIR!**

**UN ORDINATEUR
ATARI POUR 189^F!**



M 2843 - 18 - 20,00 F

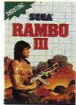


3792843020006 00180

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

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

RAMBO III UN JEU SEGA



Aujourd'hui, ce n'est plus la peine de fréquenter assidûment les salles de gym pour devenir un super-héros. Il suffit de posséder le light-phaser* et de glisser RAMBO III dans votre console Sega. Avec votre petite tête et les gros bras de RAMBO, vous allez pouvoir faire le ménage.

Votre mission commence dans un camp militaire truffé d'ennemis qui n'en veulent qu'à votre peau. Pour les combattre, vous avez 80 balles dans votre kalashnikov, un obus de mortier, une grenade, votre agilité, vos muscles et votre esprit d'anticipation.

Vous pouvez balayer l'écran au fusil-mitrailleur, l'effet est destructeur à souhait. Mais attention, en gaspillant vos munitions, c'est peut-être vos chances de survie que vous gaspillez.

Après en avoir fini avec ce maudit camp, vous vous retrouverez parachuté sur un village mexicain où se cachent des rebelles sanguinaires, puis vous explorerez des ruines et des hangars toujours plus sordides, face à des guerriers toujours plus perfides.

Au fait, si vous en réchappez, vous pourrez éventuellement attrapper la grosse tête.

*LE LIGHT PHASER est un pistolet optique qui se branche directement sur la console; vous le trouvez dans tous les points de vente SEGA (taper 3615 code Sega).



SEGA[®]
MASTER SYSTEM

SEGA est distribué par VIRGIN LOISIRS.



ATARI 520 ST: il y a du génie dans cette boîte-là.

IL DESSINE A MERVEILLE.

IL EST FOU DE MUSIQUE.

IL EST TRES JOUEUR.

IL ASSURE EN INFORMATIQUE.

IL EST TRES SAVANT.



ATARI 520 ST : 3 490 F TTC*

ATARI 520 ST + MONITEUR COULEUR : 5 490 F TTC*

16 / 32 Bits - 512 Ko de Ram - Lecteur de disquette - * Prix publics conseillés - Tél. 45 06 31 31

ATARI. LE FASCINANT POUVOIR DE LA CRÉATION.

ATARI®

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

DESSINEZ

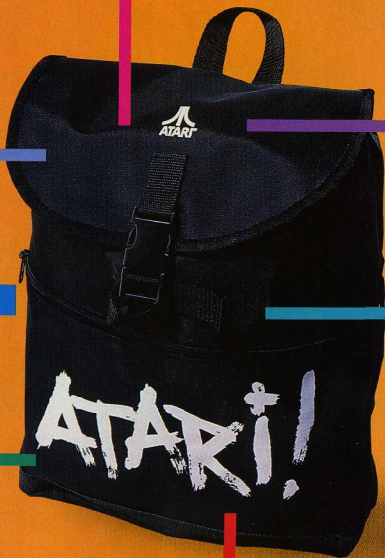
ZZ-rough

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

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

SOMMAIRE

ABONNEMENT
PAGE 79



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 21 29 29

Assistante de publicité :

Frédérique Fingault

Maquette :

Jean-Marc Gasnot

Mise en page :

Raynald Cheminelle

Diffusion : Jacques Houllmann

Abonnement :

Franck Mallochon

Ont collaboré à ce numéro :

François-Yves Bertrand, Raynald

Cheminelle, Laurence Le Gentil, Eric

Legris, Joël Nadal, Stéphane

Schreiber, Jean-Yves Trébut, A.

Venturman, O. Zaid

Sole software representative

for the U.K. : Tony Takouchi

Correspondants à l'étranger :

Mina Cosnefroy (U.S.A), Fuminori

Takabaathi (Japon), Dennis

Hemmings, Mark Smith (GB).

Illustrations : Carali, Lerouge.

Photos : Herbert Chemot

Photogravure :

Photooop - 43.55.04.10

Impression :

Roblial - 48.67.70.80

Dépôt légal : 1^{er} trimestre 1989

ISSN 0984-9629

Commission paritaire : 70043

Distribution NMPP

Edité par Sandyx S.A au capital de

250.000 F - 67, avenue du Maréchal

Joffre - 92000 Nanterre

Tél. 47.21.29.29

Télécopie : 47.25.72.75

Directeur de la publication :

Jean-Michel Berté

Copyright MICRO NEWS,

Paris 1989

ÉDITO	8
NEWS	8
SEX MACHINES	22
LES TOPS DU MOIS	27
CONCOURS COBRA SOFT	45
LES BONS PLANS DE MICRO NEWS	47
TOP SECRET	52
ÉDUCATION	74
LA GALERIE	76
PÉPÉ RÉTRO	78
ROCK'N SCROLL	80
LES SOFTS DU MOIS	81
CONSOLES	92
SAMOURAÏ MICRO	94
CAPITAINE PIXEL	98
BLANCHE-FESSE	102
PROF ST	104
DOCTEUR AMIGA	110
ARCHIMÈDE LE BARBU	114
ABONDOS	116
BD CARALI	119
COURRIER DES LECTEURS	122
INSERT COIN	124
PETITES ANNONCES	126
DERNIÈRE MINUTE	130

FROM VEGAS WITH LOVE

... et aussi **WITH MAGIC** ! Car les objets que nous avons découverts au C.E.S. de Las Vegas ne sont-ils pas magiques ? Quel autre nom donneriez-vous à un joystick invisible (p. 10) ? A un appareil-photo sans film (p. 94) ? A un casque hi-fi sculpté dans du bois vieux de deux siècles (p. 94) ?

Et Dragon's Lair, dont les plus infimes secrets sont révélés en page 28 ? Avant même l'arrivée des jeux sur CD, voici le premier jeu cartoon de l'histoire de la micro. Un bond historique qui permet aux lecteurs de Micro News d'enclencher une nouvelle vitesse : celle du dessin animé interactif.

Une chose est sûre désormais : le futur de la micro intégrera toutes les autres disciplines high-tech - y compris la musique, la photo, la vidéo - mais il dépassera surtout de très loin tout ce que nous n'avions osé imaginer sans jamais le demander. Ce sera... le mot n'existe même pas.

A part ça rien ne va plus, les bons usages se perdent... Ça a commencé par de timides allusions, puis il y a eu une rubrique à part entière intitulée "Sex Machines", et maintenant ça déborde de partout ! Même "Insert Coin", une rubrique bien innocente jusqu'à présent vous en conviendrez, se déchaîne ce mois-ci et nous montre quatre nanas qui n'ont pas froid aux fesses. Je ne vous dis pas que c'est en page 124, car vous allez vous précipiter et mon Audimat va en prendre un vieux coup dans les genievcs. Eh là, revenez ! Obsédés, vicieux, dépravés !

Jean-Michel Berté

C.E.S. LAS VEGAS

AU ROYAUME OÙ NINTENDO EST ROI !

Las Vegas est l'une des villes les plus célèbres des USA. D'abord pour ses casinos, machines-à-sous et autres roulettes infernales. Ensuite, parce qu'une fois l'an, dans la deuxième semaine de janvier, s'y tient le Consumer Electronic Show, la plus grande expo de l'électronique familiale...



Même si certains visiteurs français avaient plus l'œil sur les machines à sous que sur les bécanes, il y avait quand même des choses intéressantes à voir. Pas de grande surprise certes, mais il faut dire que le C.E.S. est avant tout réservé aux professionnels, revendeurs, éditeurs et journalistes. Outre la hi-fi, la vidéo et la photo, la partie micro n'occupait qu'un petit pavillon un peu à l'écart. La superficie totale de l'exposition micro atteignait à peine 10 000 m², soit la taille que notre *Amstrad Expo* nationale. Parlons peu, parlons bien. Sur ces 10 000 m², Nintendo en occupait la moitié ! Pour nous autres petits Français, c'était le délire ! Imaginez que, en 1988, Nintendo a vendu 7 millions de consoles aux USA ! La pénurie a gagné beaucoup de revendeurs qui, au moment de Noël, n'avaient plus une seule cartouche à vendre ! Un gag est même paru dans le *New York Times*, en comic-strip (les bandes dessinées en bas de page) : un homme s'habille en super-héros, avec lasers et boucliers, et dit d'un ton désespéré : "Aie ! Maintenant, je vais essayer de trouver une cartouche Nintendo pour le Noël du fiston !".

Qu'est-ce qui explique ce triomphe ? D'abord, une politique dynamique du constructeur qui n'a pas lésiné sur les efforts de promotion. Ensuite et surtout, les jeux qui sortent aux USA ne sont pas les vieilleries ringards dont on nous abreuve ici tandis que des logiciels superbes, de très haut niveau, comparables par exemple à la production européenne sur NT. Si vous avez une Nintendo en France, vous n'êtes pas à la fête, alors je vais vous faire rêver un peu avec les nouveautés US. D'abord, il faut savoir que toute la production américaine est orientée vers la console Nintendo. C'est-à-dire qu'il existe des montagnes d'extensions, du genre joystick infra-rouges à la tonne, tapis de sport... Tous les jeux dont je vais vous parler sont disponibles aux USA. On peut les attendre dans deux ou trois ans en France. On commence avec *Bubble Bobble*, le petit dragon sympa de *Taito*, une excellente version. *Tango* à également adapté l'atmosphère de *Kage*, *Elevator Action*, *Arkanoid* (of course) et *Renegade*. *Operation Wolf*, le hit des hits 88-89, sera adapté dans quelques semaines et les pré-versions nous laissent espérer un jeu comparable aux versions 16 bits en Europe : un régal ! Dans les boutiques branchées de Los-Angeles ou de San-Francisco, on peut également trouver *Mario Brothers 2* et *Zelda 2*, que je ne vous présente pas. Je vous cite juste les nouvelles cartouches plus marquantes : les *Trois Stooges* (*Activision*), *Ultima* (carrément) *The Chessmaster*, enfin un jeu d'échec sur une console, tiré du célèbre *Chessmaster 2000*, *Muppet Adventure* (édité par Hi-Tech), ou les folles aventures du *Muppet Show* sur Nintendo, avec Miss Piggy, Kermit et tous les autres. On continue

avec *Trax and Field 2* chez *Konami*, *Who Framed Roger Rabbit* (ils ne perdent pas de temps), et enfin, last but not least, *Defender of the Crown* ! Avouez que ça laisse rêver. Tous ces titres firent des tabacs en Europe sur 8 ou 16 bits et atteignent maintenant les consoles. Et il y a fort à parier que dorénavant, les titres suivront un chemin inverse : quand on voit



FRENCH CLASS

Les deux sociétés françaises qui exposaient au C.E.S. ont été particulièrement bien reçues. *Ubi Soft* présentait ses derniers jeux, de *Puffy's Saga* à *Skate Ball* en passant par le toujours retardé *Iron Lord*. Gag amusant, ce sont exactement les mêmes jeux que l'année dernière... Le vrai triomphateur français fut *Titus*. La version PC de *Titan*, casse-briques démoniaque et foule, a été ovationnée par la foule.

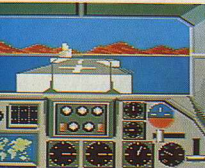
On ne parlait que de lui sur la moitié des stands des éditeurs concurrents, sidérés de voir de tels scrollings sur un pauvre PC. Et dire que ces Français qui ont fait ça ! Les Américains n'en revenaient pas ! D'autant que le très bon *Crazy Cars 2* a également été très bien perçu sous le nom de *F-40 Pursuit Simulator*. Visiblement, les efforts de *Titus* sur la qualité commencent à payer. *KnighT Force*, leur petit dernier (cf. Prof ST), a lui aussi impressionné le public pourtant blasé du C.E.S.

▼ *KnighT Force*



NOUVEAUTÉS AU COMPTE-GOUTTE

Passons maintenant au tout venant, au commun : les softs. Un peu laissés-pour-compte au profit des délices sur Nintendo, des nouveautés pour ST, Amiga, PC et C64 n'en étaient pas moins cachés dans certains coins. Il suffisait de savoir chercher.



▲ F-18 Hornet

Quelques nouveaux et Mediageic prépare Pete Rose Baseball, un... baseball très beau mais jouable pour tout européen qui se respecte, et surtout F-18 Hornet, jeu de combat aérien. Enfin Mediageic prévoit de sortir plusieurs titres sur Sega en 89.

Chez Electronic Arts, on prépare activement Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer 2, avec 18 avions différents, une bande audio d'apprentissage au pilotage. Malheureusement, seule une version PC était montrée et aucune adaptation annoncée.



▲ J. Nicklaus Greatest 18 holes

▲ Fight Night



que sur PC et C64. On a vu aussi Grand Prix Circuit, course de F1 superbe, F-86 Sabre Strike, simulateur de vol et Steel Thunder, jeu de guerre assez quelconque. Autre preview excitante, Fight Night, jeu de boxe ultra-marrant. A part ça, Accolade fait une partie de son succès avec deux softs de Ere, Macadam Bumper et Bubble Ghost.

Cosmi, connu en France pour President is Missing et Defcon 5, montrait Presumed Guilty, jeu d'aventure policier sur PC, Navy Seal, jeu de guerre sur C64, Champ, sur C64, jeu d'arcade amusant où vous jouez le rôle d'un poisson et Swiss Music (qui tute 1), un utilitaire musical sur C64.

Data East, outre des nouveautés Nintendo, montrait une pré-version de Robocop sur ST en vidéo, il n'y avait pas un seul ST au salon, ou presque !, qui laisse réver : on croirait le jeu d'arcade.

Chez Electronic Arts, on prépare activement Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer 2, avec 18 avions différents, une bande audio d'apprentissage au pilotage. Malheureusement, seule une version PC était montrée et aucune adaptation annoncée.

Sierra on Line nous a montré le superbe King Quest 4 : The Perils of Rosella, la suite de la suite de la suite, enfin disponible sur PC (et Apple II) ! Il dispose de graphismes excellents et d'un scénario d'une richesse stupéfiante. Vu aussi Leisure Suit Larry 2 (cf test), Police Quest 2, The Vengeance et Space Quest 3: The Pirates of Penzance. Pas à dire, ces gens-là aiment bien faire des suites...



▲ King Quests IV

Spectrum Holobyte, créateur du sublime Falcon, sort aujourd'hui PT-109, simulation de guerre navale très bien réalisée, accluellement disponible sur PC et bientôt sur ST et Amiga.

Infocom, les spécialistes du jeu d'aventure, présentent deux grands nouveautés : Shogun,

jeu d'aventure graphique adapté du célèbre livre de James Clavell (et du feuilleton), qui a l'air très difficile, et Battletch, jeu de rôles et d'aventure sur fond de combat naval. Le tout fonctionne pour le moment sur C64 et PC, mais sera adapté dans six mois sur ST et Amiga.



▲ Ft-109

▼ Space Quest III



Chez Interplay, tout le monde n'avait d'yeux que pour la version PC de Battle Chess (cf n°15), ce fabuleux logiciel d'échecs avec des combats délectants ! Chez Microprose, tout le monde s'est précipité pour voir la version Macintosh de Pirates,



▲ Shogun

toujours aussi beau, même en noir et blanc !
Côté des éditeurs anglais, le mieux représenté était Rainbird, mais il est vrai que les jeux traditionnellement très sophistiqués de cet éditeur conviennent parfaitement au public américain. Grand



▲ Thud Ridge

succès pour Carrier Command et surtout Starglider 2, qui a fait un choc aux Ricains. Et quand ils ont vu Elite sur Amiga, ils ont craqué !

Une nouvelle boîte, ThreeSixty, présentait Thud Ridge sur PC, simulation de bombardements au Vietnam avec combats

contre des Higs. Mu. Le jeu est superbe, avec une excellente animation ! le scénario peu le... napalm !

Broderbund, un géant aux USA, maintenant associé avec Loriciels pour arriver en Europe, présentait surtout le célèbre Print Shop, utilitaire d'impression sur

SOFTAGE EN FÊTES

1^{er} CADEAU : SOFTAGE OUVRE DE 6 A 24 h 24 h MEME LE DIMANCHE
2^{ème} CADEAU : SOFTAGE VOUS INFORME SI VOTRE COMMANDE S'EST LIVRÉE AVANT NOÛL
3^{ème} CADEAU : SOFTAGE N'ENCAISSE VOS CHEQUES QUE LE 5 JANVIER 1989

☎ 21.36.37.71

COMMODORE 64		LES GÉNÉRALIS CARBONÉ		CHERRY GABRIEL		WINTER GAMES II		127	
1483	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1484	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1485	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1486	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1487	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1488	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1489	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1490	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1491	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1492	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1493	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1494	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1495	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1496	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1497	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1498	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1499	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1500	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1501	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1502	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1503	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1504	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1505	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1506	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1507	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1508	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1509	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1510	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1511	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1512	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1513	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1514	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1515	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1516	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1517	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1518	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1519	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1520	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1521	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1522	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1523	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1524	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1525	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1526	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1527	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1528	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1529	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1530	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1531	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1532	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1533	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1534	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1535	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1536	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1537	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1538	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1539	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1540	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1541	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1542	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1543	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1544	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1545	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1546	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1547	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1548	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1549	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1550	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1551	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1552	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1553	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1554	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1555	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1556	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1557	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1558	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1559	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1560	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1561	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1562	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1563	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1564	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1565	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1566	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1567	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1568	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1569	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1570	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1571	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1572	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1573	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1574	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1575	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1576	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1577	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1578	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1579	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1580	ANDREO RANGER	84	134	100	100	100	100	100	100
1581									



JOYSTICKS EN FOLIE

Attention, voici le premier joystick invisible ! Créé par Broderbund, le U-Force est un truc complètement génial puisque, grâce à des faisceaux infrarouges, vous dirigez votre jeu en bougeant les mains dans l'air et sans toucher votre manette ! Les faisceaux interprètent vos gestes et les traduisent en ordres pour la console. Bien évidemment, comme tout ce qui est fait aux States, ça n'existe que sur Nintendo...

Deuxième épisode de nos joysticks déliants, le Videoblaster de Camerica pour Nintendo. Le Videoblaster est l'équivalent du light-phaser Nintendo mais il ressemble à s'y méprendre à un bon vieux six-coups du far-West ! La frime absolue : idéal pour jouer à Operation Wolf. Samuel Colt n'avait pas prévu ça lorsqu'il déposa le brevet du fameux "Peacemaker", à la fin du 19ème siècle.



◀ Le Videoblaster
Le Supersonic

Toujours signé Camerica avec le Supersonic, un joystick grand modèle sur base triangulaire qui possède six boutons de tir et à peu près tous les réglages possibles et imaginables... Dernier détail, le Supersonic est lui aussi un joystick infra-rouge, mais ça devient presque banal sur Nintendo !

On continue avec le Zoomer, créé par Beeshu, qui ressemble à un manche de pilotage de navette spatiale. Incroyablement spectaculaire, le Zoomer est beau à en pleurer : réservé aux Nintendo-maniques, encore une fois.

Pour finir, toujours chez Beeshu, voici l'Ultimate Superstick, qui a presque l'air banal par rapport aux précédents : il possède à

peine quatre boutons de feu et douze réglages différents. Evidemment, il est infra-rouge : quelle question !



◀ Le Zoomer

Le U-Force ▶

▶ L'Ultimate Superstick



promos!

A PREVOIR: ENCOMBREMENT AUTOUR DES PERIPHERIQUES EN DIRECTION D'AMIE.

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.

ATARI

LECTEUR EXTERNE 3"1/2 DOUBLE FACE
DOUBLE DENSITE = 1490 F

1250 F

MONITEUR COULEUR SM 1224 = 2990 F

2290 F

MONITEUR MONOCHROME SM 124 = 1490 F

1390 F

EXTENSION MEMOIRE 512 Ko = 1590 F

990 F

AMIGA

LECTEUR EXTERNE 3"1/2 DOUBLE FACE
DOUBLE DENSITE = 1490 F

1250 F

MONITEUR 1084 S = 2990 F

2690 F

EXTENSION MEMOIRE 512 Ko = 1490 F

990 F

Offres valables dans la limite des stocks disponibles. 3% de remise supplémentaire pour paiement avec les cartes Aurore et Pluriel.

**PROMOTION
EXCEPTIONNELLE
IMPRIMANTE COULEUR
9 AIGUILLES
STAR LC 10 = 2950 F**
2650 F

WELLDONE

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 FRANK/PORTEUR 60 F			
<input type="checkbox"/> CHEQUE	<input type="checkbox"/> CCP	<input type="checkbox"/> CARTE BLEUE	
DATE D'EXPIRATION			
DATE	SIGNATURE		

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



LE THOMSON N'EST PAS MORT, IL COMPILÉ ENCORE !

Amis du Thomson, bonjour ! Ne vous désespérez pas, il reste encore quelques bonnes affaires qui traînent dans les coins, sachez en profiter ! Ce mois-ci, c'est **Informagames** qui s'y colle avec une série de compilations qui vont de l'excellent au médiocre pour ce prix moyen inférieur à 200 F. A noter que toutes ces compilations sont disponibles en disquettes pour T08 et T09.

On commence, au hasard, par **Les Chevaliers**, qui regroupe le lamentable **Bob Morane Chevalerie**, l'excellent **Sorcery**, le bon **Sortilèges** et le très

bon **Vampire**. A part la chose que j'ai citée en premier et dont je n'ose même pas réputer le nom, c'est un ensemble de qualité : à recommander. Continuels avec **Les Futuristes**. O surprise, encore un **Bob Morane**. S-F cette fois-ci. Moins nul que le précédent, c'est néanmoins un très belle remake de **Prohibition**. On trouve aussi le très quelconque **Saphir**, le moyen **Mine aux Diamants** et le bon **Entropie**. A prendre avec des pincettes, cette compilation ne vaut pas le déplacement : un bon soft et trois mauvais pour le prix de deux, cherchez l'erreur...

Revenons à des choses plus réjouissantes avec **Les Athlètes Les Dieux de la Mer**, l'extraordinaire **Les Dieux de la Glisse** et le passionnant **Bivouac**, récemment racheté par le prestigieux éditeur Américain **Epyx**. Une compilation qui réunit trois des dix meilleurs softs jamais créés par Thomson : obligatoirement. On reste dans le haut-de-gamme avec une compilation que vous connaissez peut-être déjà, **Les Privés**, qui regroupe le très rigolo **Dossier Boerhaave**, le passionnant **L'Affaire Vera Cruz**, le captivant **L'Affaire Sidney** et le superbe **Les Ripoux** (signé **Cobra Soft**) : une compilation absolument magnifique qui s'adresse à tous les passionnés d'aventures et d'enquêtes policières. Retour à la moyenne avec **Les Aventuriers**. Ça commence très mal avec le sempiternel **Bob Morane**. Cette fois-ci, le pauvre Bob est dans la jungle et on ne lui souhaite qu'une chose : y rester ! Après, c'est **Las Vegas** et ses parties de pokers enflammées, sympa. Suite avec **L'Héritage 2**, un peu moins beau mais encore intéressant, et fin avec **Marche à l'Ombre**, décevant malgré quelques idées originales et l'apport de l'univers de **Neruda**. Une compilation qui ne fera pas de vagues : bilan mitigé.

CPC COMPILÉ

Et hop, encore une nouvelle compilation **U Gold** pour le CPC. Celle-ci a quand même une particularité : les jeux sont anglais mais elle n'existe qu'en France. Dix sur dix - **World Beaters**, c'est son titre, regroupe des jeux de haut niveau : **Trantor** (général), **Mercenary** (général), **Xeno** (tênis), **Armageddon Man** (moyen), **10th Frame** (bien), **Cholo** (bien), **Shackled** (nul), **Hardball** (un baseball, ça veut tout dire), **Leviathan** (médicore) et **Bolsheïg** (surprenant). Un très bonne affaire pour 149 F en K7 et 199 F en disquette.



UNE PETITE MOUSE ?

La "Mousen für Atari", comme son nom l'indique, est une nouvelle souris pour Atari ST. Jusqu'alors vendue en Allemagne, on peut maintenant la trouver chez certains revendeurs. Elle est plus jolie, plus ergonomique, plus blanche et surtout beaucoup plus rare, puisque votre voisin ne l'a pas (encore) !

les prix

UNITES CENTRALES ET CONFIGURATIONS

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

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTURES	Genlocker video comp. ext.	3390 F
3 1/2" interne A 200	Genlocker + encorder ext.	3390 F
3 1/2" externe A 1010	3 1/2" ext. - a-fidjocage	2190 F
3 1/2" ext. - a-fidjocage	514 1000	1490 F
3 1/2" ext. - a-fidjocage	Encoder PAL EPR	2590 F
MONITEURS	Intégrité video comp.	790 F
Monochrome HR A 2024	PAL A 2032	3350 F
Couleur HR 1084 S	Camère HV 720	3550 F
Couleur HR	Objetif SCENER	950 F
remont. A 2080	Carte OSOMCAR	4450 F
Couleur multi synchro	Shenr ROEN	1800 F
EXTENSIONS	Tablette Easy-500	4390 F
512 Ko interne A 500	Tablette Easy-2000	5390 F
2 Mo externe Olo	Graphoscope A 2000	1190 F
15 Mo int. sans mémoire	Tablet graph. CRP AA	4490 F
4 Mo interne A 2082R	Tablet graph. CRP AS	8990 F
DISQUES DURS	Tablette Int. AS ANGALIS <th>1190 F</th>	1190 F
20 Mo externe - cont.	Tablette Int. AS ANGALIS	NC
AMIGA A 500	Scanner CANON AA	11540 F
20 Mo interne - cont.	Scanner CANON AA	15120 F
PC A 2092R/PC 5060	Souris	270 F
20 Mo interne - cont.	Scanneur softare	NC
AMIGA A 2092A/2090	TELEMATIQUE	NC
EMULATEURS	Modem IOT 3000	3400 F
PC XT + lecteur 3 1/2"	Modem DADAMP	6990 F
A 2088 D	S 2022 D	1190 F
PC AT + lecteur 3 1/2"	Emulateur ARKHOS	1490 F
A 2088 D	Emulateur FLAMET	1490 F
PC AT + lecteur 3 1/2"	Emulateur DIGA	990 F
GRAPHIQUE/VIDEO	SON	NC
Dipview	Interface Mid	520 F
Frame grabber N/B	Perfect sound	990 F
Frame grabber couleur	Pro Mid studio	1590 F
Filtre électronique	2490 F	990 F
Genlocker video comp. int.	Sound samples	990 F
A 2000	Visual Aural	2490 F

IMPRIMANTES

CITIZEN	LC 2410	4490 F
120 x 11	AMSTRAD	2290 F
LSP 10	DMP 3160	2290 F
NSP 15	DMP 4000	3390 F
LC 10	LC 3350	3990 F
LC 10	EPSON	990 F
LC 10 courier	UX 800	2490 F

les promos

AMIGA 500

+ moniteur couleur 1084 F

+ extension 512 K

= 7990 F

AMIGA 500

+ moniteur couleur Printel

= 6290 F

AMIE LE PRO. le choix

LES LOGICIELS

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

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS

Tel. : (1) 43 57 48 20. Métro : République

MARSEILLE 69 cours Lieutaud 13006 MARSEILLE

Tel. : 91 42 50 42

Occasions de SAV 7, rue Rampon 75011 PARIS

Tel. : (1) 43 57 48 05

Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10%

de produit en plus

soif promos

EXCLUSIF : LE DEF!

PROMO -50% SUR NOS IMPRIMANTES*

POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**

* 9 aiguilles** de plus de 5000 F.

AMIE le service

* 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !

** un SAV complet et intégré

* facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CAEG immobilier*, acceptons les cartes Aurore et Ariat

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

** nous réservons l'acceptation de dossier** de plus de 4000 F

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

** nous réservons l'acceptation de dossier** de plus de 4000 F

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

** nous réservons l'acceptation de dossier** de plus de 4000 F

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

** nous réservons l'acceptation de dossier** de plus de 4000 F

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

** nous réservons l'acceptation de dossier** de plus de 4000 F

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

** nous réservons l'acceptation de dossier** de plus de 4000 F

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

** nous réservons l'acceptation de dossier** de plus de 4000 F

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

** nous réservons l'acceptation de dossier** de plus de 4000 F

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

** nous réservons l'acceptation de dossier** de plus de 4000 F

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

** nous réservons l'acceptation de dossier** de plus de 4000 F

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

NOM	DESIGNATION	QUANT.	PREX	MONTANT
ADRESSE				
VILLE				
CODE POSTAL				
MON ORDINATEUR :				
MES 10% DE PRODUITS EN PLUS.				
DATE				
SIGNATURE				

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

MICRO NEWS : ÇA DÉMÉNAGE !

Micro News a déménagé dans des locaux trois fois plus grands, qui devraient nous permettre de vous en donner trois fois plus, si...

Notez bien la nouvelle adresse :
Micro News
67, avenue du maréchal Joffre
92000 Nanterre.

Le maréchal Joffre était un fonceur, il arborait une splendide moustache blonde et n'était pas du genre à se laisser marcher sur les pieds. Il a écrit, entre autre, "La Préparation de la guerre et la conduite des opérations".
 Ça va barder !



LE FIEF DE LEGEND SOFTWARE

Janvier 1989. Technopole de Rennes Atalante. La capsule Micro News attiré. Turbo réacteurs: stoppés. Harnais de sécurité: ouverts. Ordinateur de bord: "Pre-mier-par-king-en-fa-ce-de-la-tour-her-tzi-enne-dé-té-lic-jeu; i-mme-ble-Ger-man-ium."

Oluf il Les voilà enfin arrivés. Devant eux se dresse, en contre-jour, la grande tour de télécommunications, tandis qu'un sien est installé l'immeuble du centre de recherche en télématique (créateur du 1er Minitel). Mais que sont-ils venus faire ici? Ah oui! Le but de leur mission avait pour code: Legend Software. Etrange ce nom, dans ce lieu où le futur n'est qu'à deux pas. Après un premier étonnement, les quatre reporters font volte-face et se retrouvent nez-à-nez avec un petit complexe de bâtiments qui s'intégreront volontiers au sein même du Futuroscope.

La voix, au bout du fil, leur avait parlé d'un ensemble de baies virées aux tons bleus/verts: le Germanium. Sans, après un

silence pesant, avait ajouté: cherchez la Licorne, Courageux, certes, mais pas téméraires pour un sou, les quatre compères allaient regagner leur capsule locale, dernière eux, une voix les invita à passer le porche de l'immeuble. Impossible de fuir: ils étaient bel et bien pris au piège. L'homme, jeune, se présenta simplement: Olivier Moraze. C'était le big-boss de cette jeune société d'édition. Une bonne bouffée d'air frais avant d'entrer: qui sait ce qu'on allait faire d'oux du management de Legend Software. Ils avaient l'air de connaître parfaitement la dure loi du marché (la formation de commerce international que possédait Olivier y était sans doute pour quelque chose). Côté réalisations, ils présentaient tout d'abord un



▲ Skyx ▼



d'édition car ils débordaient de projets. Didier, Olivier et Nicolas se partageaient depuis peu le management de Legend Software. Ils avaient l'air de connaître parfaitement la dure loi du marché (la formation de commerce international que possédait Olivier y était sans doute pour quelque chose). Côté réalisations, ils présentaient tout d'abord un



sympathique jeu sur CPC, dérivé du Super Qix d'arcade, baptisé Skyx, et dont le but est de redonner à la couleur à des tableaux noirs par délimitations successives de zones géométriques. Puis, avant de passer dans l'antre des programmeurs fous, Olivier exposait brièvement les thèmes des projets en cours d'élaboration. Tout en promettant de garder le secret, les journalistes obtinrent toutefois le droit d'en souffler quelques mots à leurs lecteurs adonnés, juste histoire de leur mettre l'eau à la bouche: Legend Software a actuellement cinq projets en cours d'étude et de réalisation. Il existera pour chacun d'eux une trame historique ou fantastique. Adventure-arcade et heroïc-fantasy, tels sont les deux pôles de travail des équipes. Pas moins de trente graphistes, scénaristes et programmeurs travaillent déjà en freelance pour Legend Software. De

▼ Les Portes du Temps



Les rencontres insolites

les prix

UNITÉS CENTRALES

520 STF	512 Ko RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD	3490 F
520 STF	520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur: SM M25	5490 F
1040 STF	1024 Ko RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD	4490 F
1040 STF	1040 STF + moniteur haute résolution mono: SM 124	5990 F
1040 STF	1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur: SM M25	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.

LECTUREURS	Cartes VHS 720	3250 F		
3 1/2 externe ST34	1790 F	Objetif SCHNEIDER	950 F	
3 1/2 externe CUMANA	1490 F	Zoom COSMICAR	4450 F	
3 1/2 externe CUMANA	1990 F	Scanf ROMEN	1800 F	
MONITEURS	Monochrome SM 124	1490 F	Handy Scanner 2 gris	3990 F
Couleur SC M25	2490 F	Handy Scanner 16 gris	NC	
MONITRICES	NC	SCANNER	CANON 44	8190 F
Multisyntaxe basse et haute résolution	6990 F	Tablette graph. CFP A4	4490 F	
EXTENSIONES	392 Ko pour 520 STF	NC	Tablettr. CFP A3	3990 F
2 Mo pour 1040 STF	3390 F	NC	Tablettr. ANGALUS A3	1990 F
DISQUES DURS	20 Mo externe SF 205	4490 F	INTERFACES	500 F
20 Mo externe SUPRA	NC	4 sorties analogiques	500 F	
20 Mo interne LEADMAN	NC	8 entrées 8 sorties log.	500 F	
50 Mo externe LEADMAN	NC	4 sorties vidéo	650 F	
EMULATEURS	1 entrée 1 sortie analog.	550 F	Free board	350 F
MAC ALAN	2490 F	Free board	250 F	
PC DDTIO	790 F	Inversion mono couleur	250 F	
VIDEO	1790 F	Interfaçage 4 joueurs	79 F	
DIGITALISEUR REALISER	1900 F	SON	690 F	
Digitaliseur PR 87	2810 F	S1 Rayley	690 F	
Genlocker vidéo GS1 30	3490 F	Plus sound designer	790 F	
Genlocker VHS 100	15200 F	TELEMATIQUE	1990 F	
Genlocker BT 500	2600 F	Modem	1990 F	
Filtre ONT	600 F	NC	Emulcom	750 F

IMPRIMANTES

CITIZEN	LC 74 10	4990 F	
TI 820	1850 F	AMSTRAD	2900 F
EPSON 10	2701 F	160	4290 F
MSR 15	4590 F	DMP 4000	3995 F
STAR 10	2490 F	10 3500	3990 F
LECLER	2950 F	10 3000	2690 F

les promos

520 STF + moniteur couleur = 4990 F

1040 STF + moniteur couleur = 6990 F

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

le choix

ACCESSOIRES

MANETTES	60 F	Moniteur	80 F
Quick shot turbo	135 F	moniteur	80 F
Speed king	110 F	RANGEMENT	35 F
Professional	155 F	10 disq. 3 1/2	45 F
WICO amcom	285 F	50 disq. 5 1/4	90 F
PROTECTION (housses		50 disq. 3 1/2	90 F
table plastiques)		100 disq. 3 1/2	125 F
Clavier	70 F	100 disq. 5 1/4	125 F

CONSOMMABLES

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

10% de produit en plus

sauv' promos

EXCLUSIF: LE DÉFI!

PROMO -50% SUR NOS IMPRIMANTES*

POUR TOUT ACHAT "D UN ORDINATEUR**"

* 9 aiguilles ** de plus de 5000 F.

RENDEZ-VOUS PAR TÉLÉPHONE: 43 57 96 89

à les services

* 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre!
* un SAV compétent et intégré
* facilités de paiement: 2 mensualités sans intérêt ou crédit CFCG immédiat, acceptons les cartes Aurum et Pluriel
* la reprise de votre vieil ordinateur, à 50% de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité
* le service spécial collectivités:
Allo Danieul (1) 43 57 48 20
** sans réserve d'occupation 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.

à les logiciels

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complétée 2615 AMIE.

COMPATIBILITÉ

Compto graph	1950 F	Zi Brough	490 F
La comptable	485 F	Zi Draft	780 F
COMPTON	1550 F	Zi Easy Draw	780 F
GESTION DE FICHIERS		Zi Pao	380 F
Dataman	375 F	Flot Sheet Editor	990 F
Supervisor	950 F	Publication Partner	1770 F
Tableur PRO	2450 F	Time Work	1770 F

EDUCATIFS

A la découverte de la vie	213 F
Box Géo 11 ^{ème} année	226 F
Box math (C, D) 11 ^{ème} année	226 F
Box math (D) 11 ^{ème} année	226 F
Bolles au poys	213 F
Bolles contre Rhin	213 F
Bosse des maths 5 ^{ème}	221 F
Enigme à Madrid	213 F
Enigme à Munich	213 F
Fonctions et complexes	260 F
Géométrie	260 F
Les nombres	213 F
Maths 2, 6 à 6	260 F
Objet Européen ou France	213 F
Objet monde	100 F
Body Mastic	175 F

NOUVEAUTES

Professeur d'Act	265 F
Buggy boy	213 F
Thundercats	220 F
Art Director	399 F
Quantum Point	245 F
Cyber Studio	850 F
Overlander	220 F
Anglo Animator	565 F
Spectrum 572	650 F
GFA Artist	495 F
Degas Elbe	220 F

LES LIVRES

Bien débiter sur ST	129 F	Le livre de l'IA	179 F
Bien débiter SUPERBASE	149 F	Le livre de la Word +	299 F
C sur Atari ST	165 F	Le livre du GEM	179 F
Developper en GFA	299 F	Le livre du GFA Basic	199 F
Du Basic au C	179 F	Étiquetter et découper	179 F
Graphismes en 3D	179 F	Musique et MIDI	149 F
Graphismes et sons	149 F	Peaks et pokés	129 F
La librairie de l'Atari	199 F	Peaks et échecs	149 F
Le langage machine	149 F	Puces et circuits en GFA	249 F



▲ Les Portes du Temps

quoi alimenter la rubrique "news" de cet article pendant un certain temps. En parlant de temps, le moment était venu pour les quatre inédits de pénétrer au sein même du tout nouveau soft de la société, en empruntant, une à une, Les Portes du Temps. La première allait la conduire au cœur de la préhistoire : de nos mammouths, quelques hommes (pas de dinosaures : il ne devait absolument pas y avoir d'anachronisme) et ce qui ne manquera pas de ravir les lecteurs, une séduisante créature dont l'auraie gâché les crivoiles ce qu'aurait gâché les dévotions de Second Empire... (En voilà enfin un qui ont compris l'utilité de la rubrique Sex Machines ! Merci Saint-Zlika).

Arrachés de force à cette époque exquise, les journalistes furent catapultés dans l'Eoësse du 12ème siècle. Au programme : légendes, fantômes et tout ce qui avait pu animer les récits de l'époque. Olivier leur expliqua qu'il avait dû consulter bon nombre de documents, alors qu'il se trouvait en Angleterre pour un stage. Lors du passage de la troisième porte, ils furent téléportés sur un autre continent et se retrouvèrent au 16ème siècle, chez les Incas. Cette fois encore, ils com-

pirent que le soft avait fait l'objet de très nombreuses recherches mais, au grand désespoir du scénariste, il ne restait presque plus de documents sur cette civilisation disparue. Dernière étape avant de revenir dans les confortables locaux du 17ème siècle. Hélas, pendant leur trop court séjour au Japon du 17ème siècle, les quatre complices ne rencontrèrent pas de geishas... Snif... Tout retournés par les étranges visions dont ils avaient été les témoins, ainsi que ce qui ne manquera pas de ravir les lecteurs, une séduisante créature dont l'auraie gâché les crivoiles ce qu'aurait gâché les dévotions de Second Empire... (En voilà enfin un qui ont compris l'utilité de la rubrique Sex Machines ! Merci Saint-Zlika).

LES ARTS ÉLECTRONIQUES

Des nouveautés à la pelle chez **Electronic Arts** : par exemple **Populous**, qui s'annonce comme quelque chose de vraiment original, puisqu'il verra le joueur se muer en... Dieu (Allah, Bouddha, Grand Architecte, Hasard, Jehovah, Manitou, Quetzalcoatl : rayez la mention inutile). Programmé par le studio anglais Bullfrog (à qui l'on doit déjà *Fusion*), Populous est - je cite l'éditeur - "un concept totalement original qui ne peut être classifié".

Après enquête, nous avons tout de même pu en apprendre un peu plus. Deux éléments s'opposent : l'une, positive, est incarnée par le joueur, tandis que l'autre, néfaste, est gérée par la machine, ou plus fort par un autre joueur, pourvu qu'il dispose d'un modem ou d'un câble de liaison. Le terrain de jeu est un monde vierge qu'il faut faire évoluer dans le bon sens (et en 3D s'il vous plait !). Après l'avoir peuplé, il faut y dispenser le savoir et la technologie. Bien entendu, l'opposant a pour but de mettre un grain de souffre dans l'engrenage. Maître du monde en 89 ? Mais si c'est possible !

TANK SIMULATOR

En attendant la troisième (guerre mondiale), les possesseurs de PC et compatibles vont pouvoir s'entraîner au maniement de l'Abrams M1A1, le char d'assaut le plus performant à ce jour. Bien entendu, l'action se déroule dans le futur et, vous allez rire, quelque part dans la vallée du Rhin (ça laisse présager des lendemains qui chantent en défilant au pas...). Ces considérations géographiques mises à part, Abrams Battle

Tank, qui devrait se composer de 8 missions tactiques, a l'air très sympa. Un large choix d'armes et de nombreuses options laissent supposer qu'il s'agira plus d'un "Tank Simulator" que d'un jeu d'arcade tout bête. N'empêche, je préférerais que la prochaine ait lieu dans le golf persique...

S. F.

Inspiré par le roman d'anticipation de William Gibson, **Neuromancer**, (existant déjà sur C64), arrive sur Amiga. Programmé par l'excellente équipe d'Interplay

Production (Bar's Tale), ce jeu de rôle entraîne le joueur dans le Japon du 21ème siècle. Il va se retrouver ainsi dans un univers cyberpunk correspondant assez bien aux ambiances de ce qu'il est convenu d'appeler "la nouvelle science-fiction" (Philip K. Dick, Norman Spinrad, etc.) : c'est un mélange d'Alien et de Blade Runner. Le but de l'aventure est de retrouver des bases de données dissimulés en peu partout dans le Cyber Espace. Bon plan, le morceau digitalisé accompagnant le jeu - Some Things Never Change - est du groupe DEVO (dont le dernier album "Total Devo", édité par Enigma Records/Virgin, est un bijou). Bref, bon jeu et bonne musique en perspective.

Neuromancer



AMSTRAD

UNITÉS CENTRALES

CP 464 lecteur K7 monochrome	1990 F
CP 464 C lecteur K7 monochrome	2990 F
CP 6128 lecteur disk monochrome	2990 F
CP 6128 C lecteur disk monochrome	3990 F

PERIPHERIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS			
Cassette	290 F	Synthésiseur musical	900 F
Disquette DII	1500 F	Cleaver musical	1350 F
Disquette DII	1990 F	Digital drum	370 F
EXTENSIONS			
64 ko RAM DR.Tronics	400 F	TELEMATIQUE	
256 ko RAM	990 F	Modem DII 2000	1590 F
256 ko Sireon disk	990 F	Modem DII 2000 +	1990 F
GRAPHIQUE		Emulateur mintel KENTEL	300 F
Tablette graphique II	990 F	Modem 2000	590 F
Croyon optique DART 464	350 F	Adaptateur MP1	590 F
Croyon optique DART 6128	600 F	Adaptateur MP2	590 F
Sours AMX	690 F	Multitouch 2	470 F
VIDEO			
Digitaliseur VDI	990 F		
Printer	150 F		
Tuner télé	1390 F		
Tuner HiLo avec Hécro	1690 F		
Souris DART	790 F		
AUDIO			
Interface vocal	540 F		

IMPRIMANTES

DMP 2160	1490 F	CITIZEN 120 D	1850 F
----------	--------	---------------	--------

LOGICIELS

UTILITAIRES			
Automatisation Assembler		Maths CM	200/250 F
Calculat	195/295 F	Orbis CM	120/200 F
Dams	1990 F	SEIX	1990 F
Dictionnaire	1990 F	Sources naturelles	1990 F
La Solution	1990 F	Junior Fiches	99/140 F
Séparat	1230 F	Skyl Hunter	95/155 F
Testeur	290 F	Conservation	109/149 F
Enigma Educatif	1213 F	Karte Ace	105/155 F
Enigma 2	1700/200 F	Acrobat	109/149 F
Equations	150/200 F	Bar's Tale	109/149 F
Equatios et tableur	170/200 F	Bar's Warriors	95/155 F
Exam	170/200 F	Bot Cat	105/145 F
Enigma 3	170/200 F	Mickey Mouse	95/155 F
Enigma 4	170/200 F	Shake Crazy	99/149 F
Enigma 5	170/200 F	Cube	119/149 F
Enigma 6	170/200 F	March 3	119/149 F
Enigma 7	170/200 F	Unimax	96/149 F
Enigma 8	170/200 F	Tanemix	95/155 F
Enigma 9	170/200 F	Bedlam	96/149 F
Enigma 10	170/200 F	Nyctalus	121/195 F
Enigma 11	170/200 F	Arcade Action	95/155 F
Enigma 12	170/200 F	Archeol	170/200 F
Enigma 13	170/200 F	Exell	179 F
Enigma 14	170/200 F	Gabriel	155/200 F
Enigma 15	170/200 F	Neobuster	92/139 F
Enigma 16	170/200 F	Maeg Apocalypse	92/139 F
Enigma 17	170/200 F	Maeg Air Rally	105/159 F
Enigma 18	170/200 F		

LIVRES

Bible du graphiste	199 F	Leve du lecteur	149 F
Bien débiter CPC 6128	199 F	Anglais	149 F
Grand livre de Base	149 F	Programmes et applications	149 F
Livre du CP/M Plus	149 F	Éducatifs	179 F
Livre du langage machine	129 F	Jeux et autres	149 F

AMIE LE PRO. COMMODORE

UNITÉS CENTRALES

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

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Liebigueu 13006 MARSEILLE
Tél. : (1) 43 57 82 05
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 le choix

à vos services

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

à vos services

COMMANDE PAR TÉLÉPHONE
43 57 98 89

* 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !
* un SAV complet et intégré
* facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CEGE immédiat, acceptons les cartes Aurore et Plus!
* la reprise de votre vieux ordinateur à 50% de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale !
* la service spécial collectivités :
* Allo Daniale (1) 43 57 48 20
* sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 1500 F

3615 amie

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

PERIPHERIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS				
Cassette	1530	250 F	Sours 128 1351	590 F
Disquette SF 1541	1450 F		Tablette graphique II	990 F
Disquette SF 1571	2090 F		Croyon optique	410 F
Disquette SF 1570	2000 F		Interface MII	345 F
MONITEURS			Synthésiseur vocal	480 F
Modem DII 2000	1500 F		TECHNI-MOUSE	850 F
Calcur 40 cel. 1802	1990 F		Sampler	180 F
Calcur 80 cel. 1084	2990 F		TELEMATIQUE	
Calcur 2000	4990 F		Modem DIGILET DII	1990 F
EXTENSION			Modem MODLETT DII	390 F
256 ko pour C64	1764	990 F	Emulateur mintel	300 F
512 ko pour C128	1190	1190 F	INTERFACES	
VIDEO			Centronics	890 F
Digitaliseur print	TECHNIC	1290 F	IEEE	1590 F
Convertisseur PAL RVB	350 F		Power Cartridge	650 F
Tuner HiLo	1390 F		Power Cartridge	450 F
Tuner télé avec Hécro	1690 F		Action replay IV	625 F
GRAPHIQUE			Supercat	425 F
Souris 64 MAGE MUSIC	320 F			

IMPRIMANTES

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

LOGICIELS

UTILITAIRES				
Base 428	1450 F	testatort	1350 F	
Base 64	1450 F	tool	1350 F	
Calc Result	2000 F	Vierge Siree 64/278	7500 F	
Datamot	1300 F	EDUCATIFS		
Euro Script	1500 F	Alphéris ou II	1190 F	
Gammagraphy	1190 F	Alphéris à IV	1190 F	
Géolocal	1350 F	Grammaphy à VIII	1190 F	
Gléolocal	1350 F	Méthé mais	1290 F	
Gléolocal	1350 F	Méthé la tourme	1290 F	
Gléolocal	1350 F	Power Cartridge à IV	1190 F	
Gléolocal	1350 F	JEUX		
Gléolocal	1350 F	American Civil War	1290 F	
Gléolocal	1350 F	Kareta Ace	105/155 F	
Gléolocal	1350 F	Dark Castle	119/149 F	
Gléolocal	1350 F	Bar's Tale III	139/149 F	
Gléolocal	1350 F	Pratona VS Rommel	125/139 F	
Gléolocal	1350 F	Defend Prezel	150/200 F	
Gléolocal	1350 F	Proton	105/159 F	
Gléolocal	1350 F	Shack Oneey	105/159 F	
Gléolocal	1350 F	Dream World	95/155 F	
Gléolocal	1350 F	Bar's Warriors	105/155 F	
Gléolocal	1350 F	Le 93 1745 F		

LIVRES

Entraîneur et algorithm 1541	149 F	Livre du CP/M 128	149 F
Livre d'ouvrages C 64	129 F	Livre du lecteur 1280	99 F
Pratique et pratique C 28	149 F	Livre du lecteur 1541	179 F
Livre du 1500/17	149 F	Trucs et astuces C 28	179 F
Livre du Basik 7.0	149 F	Trucs et astuces C 128	249 F

les promos

AMSTRAD
CPC 6128 COULEUR + TUNER TV 5380 F

les promos

4890 F

les promos

COMMODORE
C 64 + LECTEUR 1570 3360 F



MM

SEX MACHINES

Ca y est, ça explose ! Quoi donc ? Mais cette rubrique ! Je reçois plein de lettres, des photos, des disquettes, des propositions, des cochonneries en tous genres qui feraient rougir une vieille pro de Gallegi !

Et les pères de nos lecteurs les plus jeunes commencent à lorgner vers le canard adoré du fiston qui a intérêt à le planquer vite fait s'il veut éviter la taxe paternelle. C'est le monde à l'envers : Papa va lire en cachette le journal de Junior, celui-là même qu'il vitupérait il y a quelques mois. L'abonnement, soudain, est nettement plus envisageable : "Avec la micro, mon fils accède déjà à la vie professionnelle" se traduit désormais dans l'inconscient paternel par : "Nom de Dieu, ce canard est bandant !"

ON SE CALME, ON SE CALME...

Allons, allons, lecteurs chéris, nous ne pouvons quand même pas passer dans Micro News sans passer dans les disquettes que vous nous envoyez, surtout quand elles sont aussi outrageusement hard comme celles envoyées de Belgique par deux lecteurs aux noms de momies steinoveniennes : on y voit la sublime Cicciolina dans les positions les plus inavouables, pratiquant des excès qui, dans l'Antiquité, se payaient parfois par la destruction de deux villes entières.

Jérôme, de Yzeure, est beaucoup plus chaste et nous a envoyé (par la rubrique "La Galerie") un dessin gentil tout plein (fait sur ST) qui dit tout haut ce que Papa pense tout bas.

Très gentille aussi cette photo de l'Antre de Strigis, un jeu sur ST en cours de réalisation et dont les auteurs cherchent actuellement un éditeur ; messieurs les éditeurs, ring us, nous vous donnons les coordonnées de ces jeunes créateurs...



LE SALON DE L'AMOUR

Et oui je sais, tout cela est très soft, trop soft même, mais une fois de plus, nous ne pouvons nous permettre de donner dans la pornographie outrancière. Il faut remarquer que ce qui est le plus difficile, c'est d'ailleurs de faire des softs réellement érotiques et excitants, comme *Teenage Queen* le mois dernier (qui a manifestement "rompu" plus d'un lecteur). Malheureusement, ce genre de petit chef-d'œuvre ne court pas les mois de l'année, mais émerge de temps en temps, comme *Les Dents de l'Homme* qui joue de la musique dès qu'une main la frotte ! Fabienne Baudot voudrait aussi que son Salon serve de catalyseur pour que, dans toute la France, le 14 février (jour de Saint Valentin) devienne un jour férié où inconnus et inconnues puissent faire connaissance sans préjugé, dans une grande liberté d'approche. Une pétition nationale est ouverte et des registres ouverts au Salon.

2ème Salon de l'Amour. Espace Champferret, Porte Champferret, Paris 17ème. Ouvert du 9 au 14 février de 11 h à 20 h, le vendredi et samedi jusqu'à 23 h. Entrée : 35 F. Gratuit pour ceux qui sont nus (ou mariés) un 14 février, ainsi que pour ceux qui se nomment Valentin !

▼ **L'Antre de Strigis**

LOVE TRIVIA

Love Trivia est, comme son nom l'indique, une sorte de Trivial Pursuit de l'Amour, animé par la plus célèbre des pin-up : Bett Boop, la vamp des années 30, qui pimente le jeu en distribuant ses célèbres baisers "hoop-oo-p-doop". Vous découvrirez

écrivain public (pour rédiger vos déclarations enflammées), poudres aphrodisiaques, dessous afroïlants, tatouages, messageries roses, le restaurant "Les Dents de l'Homme" et même un slip d'homme qui joue de la musique dès qu'une main la frotte !

Vous trouverez ainsi à votre disposition ; astrologues, voyants, clubs de rencontre, hypnotiseur, conseils médicaux et psychologiques, animations, possibilités de rencontres inopinées.



▲ **La Salon de l'Amour**

plus de 5000 questions sur les dessous de l'Histoire, les fantasmes cachés des Français, les trucs des grands séducteurs, l'amour chez nos amis les bêtes, les films érotiques, les potins des stars, la mode... C'est l'occasion ou jamais de par-

savais pas qu'il fallait bouger" (1) ; dans quel film Arletty a-t-elle donné à Jean-Louis Barrault son seul baiser cinématographique (2) ; pourquoi le Cardinal de Richelieu offrit-il 50 000 couronnes à Ninon de Lenclos (3) ; *Etats-Unis* ; 16 ; 8% ; 17 ; *téléphant*.



▲ **Love Trivia**

faire votre culture. D'ailleurs, prenez vos cahiers : interrogation écrite avec 17 questions tirées de Love Trivia ! Bande de cancrens, vous croyez peut-être que vous allez continuer à vous rincer l'œil à l'ail en lisant paresseusement les délires de votre satyre de service ? Voyons un peu si vous méritiez de lire cette rubrique... Savaiez-vous... quel député a avoué : "La première fois, je ne

valais pas qu'il fallait bouger" (1) ; dans quel film Arletty a-t-elle donné à Jean-Louis Barrault son seul baiser cinématographique (2) ; pourquoi le Cardinal de Richelieu offrit-il 50 000 couronnes à Ninon de Lenclos (3) ; *Etats-Unis* ; 16 ; 8% ; 17 ; *téléphant*.

de quelle couleur sont les préservatifs de l'armée suisse (4) ; en 1961, quel roi avoua avoir couché avec plus de 1000 femmes (5) ; quel truc utilisait len Harlow pour durcir le bout de ses seins (6) ; quel comique américain a déclaré : "Faire l'amour à sa femme, c'est comme tirer un canard endormi"

(7) ; quel ministre a dit : "Je suis pour l'égalité des sexes et je prendrai moi-même les mesures" (8) ; qu'est-ce qu'une "chemise de Vénus" au Brésil (9) ; quel acteur-réalisateur a expliqué ses talents d'amoureux en déclarant : "Je me suis beaucoup entraîné en solitaire" (10) ; pour quelle raison, au Moyen-Age, un jeune marié urinait-il au travers de son alliance (11) ; qu'est-ce que Casanova prenait à chaque petit-déjeuner

pour ses vertus aphrodisiaques (12) ; à quel moment les hommes ont-ils une demi-douzaine d'érections (13) ; combien de fois Louis XIII posséda-t-il sa femme pendant leur nuit de noces (14) ; dans quel pays une ligue de vertu a-t-elle proposé des cache-sexe pour animaux domestiques (15) ; combien de femmes fantasment de faire l'amour dans une baignoire remplie de champagne (16) ; cheval, girafe ou éléphant : lequel a le sexe le plus long (17) ?

Réponses.

1 : R.A. Vivien ; 2 : *Les Enfants du Paradis* ; 3 : *pour passer la nuit avec elle* ; 4 : *kaki* ; 5 : le "King Elvis Presley" ; 6 : *dés cubes de glace* ; 7 : *Groucho Marx* ; 8 : *Yvette Roudy* ; 9 : *un préservatif* ; 10 : *Woody Allen* ; 11 : *pour ne pas être impuissant* ; 12 : *50 haitiers* ; 13 : *la nuit* ; 14 : *aucune, ils firent chambre à part* ; 15 : *aux rommes à Ninon de Lenclos* (3) ; *Etats-Unis* ; 16 : 8% ; 17 : *téléphant*.

Bon, je ramasse les copies, et je désavoue publiquement tous ceux qui n'ont pas au moins trois bonnes réponses ! Ou au moins quinze qui rattrapent en jouant à quel truc utilisait len Harlow pour durcir le bout de ses seins (6) ; quel comique américain a déclaré : "Faire l'amour à sa femme, c'est comme tirer un canard endormi"

quel ministre a dit : "Je suis pour l'égalité des sexes et je prendrai moi-même les mesures" (8) ; qu'est-ce qu'une "chemise de Vénus" au Brésil (9) ; quel acteur-réalisateur a expliqué ses talents d'amoureux en déclarant : "Je me suis beaucoup entraîné en solitaire" (10) ; pour quelle raison, au Moyen-Age, un jeune marié urinait-il au travers de son alliance (11) ; qu'est-ce que Casanova prenait à chaque petit-déjeuner

ATARI PORNO

Lors d'une soirée professionnelle, les dirigeants d'Atari (feuilletaient devant nous Micro News et remaquaient, en plaisantant, que c'était "plein de sexe". Quelle ne fut pas notre surprise de recevoir par la suite un dépliant réalisé par Atari (destiné à être distribué dans les points de ventes), où l'on voit le dessin d'un homme s'arc-boutant sur un moniteur dont l'écran montre une jeune personne qui n'a pas l'air d'apprécier. Il faut dire que les intentions du bougre n'ont pas l'air très honnêtes puisque l'on voit son sexe qui pointe, rouge et turgescant.

Alors, messieurs d'Atari, c'est pire que Micro News ça ! Et en plus, le titre de la rubrique qui s'étale énorme sur huit colonnes est : "Atari ST, dépassez-vous dans tous les domaines !" C'est du propre !

CADEAUX !

Le mois prochain, nous vous donnerons la liste des heureux élus par le sort (parmi tous ceux qui ont répondu à la pétition) qui ont gagné un logiciel offert par un éditeur français.

Eric Satyre

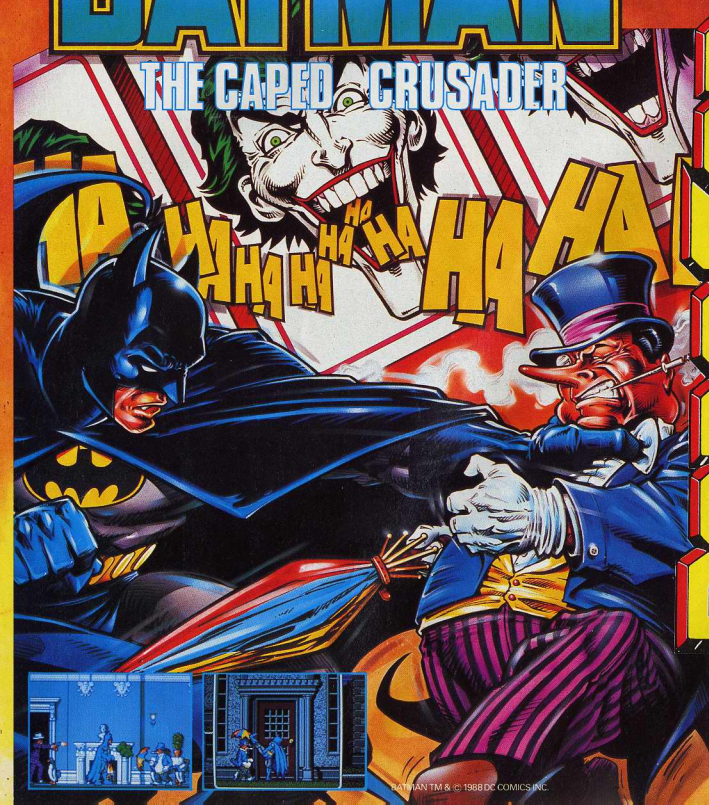


LA FORCE D'OCEAN

BATMAN™

THE CAPED CRUSADER

ROBOLOP



BATMAN™ & © 1988 DC COMICS, INC.

D'OCEAN

OPERATION

NOV



TATO
CON-OP

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145

THE No.1 Thunder Blade



JEU DE L'ANNÉE DU TOURNOI PEPSI

Commentaires rous et détaillés sur le voyage de verre via aux commandes de l'Helicoptère le plus sophistiqué que les spécialistes en armement aient pu concevoir... dominez le ciel nocturne et traquez les monstres de la ville des géants et les armées de robots pour les combats les plus épiques de l'histoire de la vidéo des jeux vidéo. Thunder Blade est le jeu de l'année pour les amateurs de jeux vidéo. Plus connu vite à la hauteur de la page suivante et les autres titres de la série de jeux vidéo. Thunder Blade est le jeu de l'année pour les amateurs de jeux vidéo. Plus connu vite à la hauteur de la page suivante et les autres titres de la série de jeux vidéo.



SEGA

U.S. Gold (France) S.A. 139 324 de Mouscron, 2010 Colonne de la Croix.

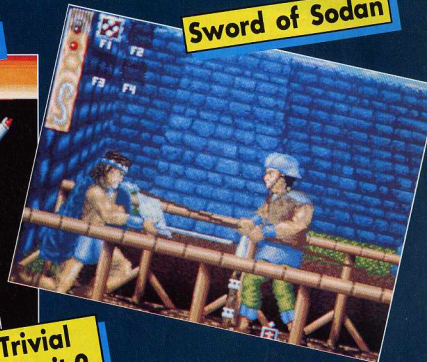


LES TOPS DU MOIS

Falcon



Sword of Sodan



Trivial Pursuit 2



Baal



Spitting Image



DRAGON'S LAIR

DIX FRANCS PAR SECONDE DE JEU !

Enfin ! Dragon's Lair est en vente aux États-Unis et même - surprise -

Remarquez, dès le chargement, on n'a jamais vu ça non plus : six disquettes, pas une de moins, et une qualité graphique identique à celle d'un dessin animé. Dans l'histoire des jeux sur micro, un épisode pas historique vient d'être franchi : rien ne sera plus jamais comme avant et Dragon's Lair fait désormais office de référence incontournable. Ce jeu dépasse en effet tout ce qui s'est jamais vu sur un ordinateur familial puisque c'est, à quelques détails près, la reproduction exacte du jeu de café, qui lui-même avait fait sensation lors de son arrivée dans les salles d'arcade. De là à penser que l'on verrait un jour ce jeu - avec la même qualité "cartoon" sur un ordinateur familial, il y avait un pas que personne n'aurait osé fran-

chir... de peur de se faire traiter de fou ou d'inconscient ! Alors, est-on en face du jeu ultime et parfait ? Hélas non, car Dragon's Lair a de gros défauts qui sont aussi énormes que ses qualités.

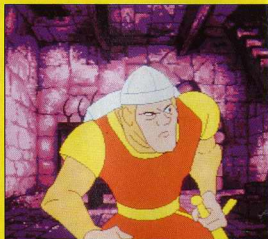
D'abord, il faut souvent changer de disquette car elles ne contiennent chacune que quelques scènes, la qualité de l'animation saturant vite les capacités des pistes de celluloid. Ensuite, les interventions du joueur sont extrêmement réduites, on serait tenté de parler d'ingérence... Elles se réduisent à quelques tirs ou pressions qui doivent impérativement être opérés au quart de seconde près, d'où la forme de notre banc d'essai qui est également un mode d'emploi façon "Top Secret". Tous ceux d'entre vous qui achèteront Dragon's Lair et qui associeront un jeu sans avoir recours à cet article cracheront inmanquablement au bout de quelques minutes et se précipiteront sur Micro News avec la lèvre d'un musulman qui voit pour la première fois la grande mosquée de la Mecque. Un collaborateur du journal, qui n'est pourtant pas un débutant, a ainsi passé une nuit entière en vain, avec deux amis, à essayer de franchir le pont-levis à

Le premier jeu "cartoon" !



l'entrée du château. Les divers pièges et passages du jeu semblent en effet impossibles à surmonter pour celui qui n'a pas découvert le "truc" propre à chaque tableau.

J'ai maintenant une très mauvaise nouvelle à vous annoncer, mais asseyez-vous d'abord, le choc risque d'être brutal : lorsque vous avez



perdu vos trois vies (et ça va très vite), aussi loin que vous soyez arrivé dans le jeu, vous devrez reprendre au tout début, et insérer de nouveau la première disquette, celle sur laquelle vous avez déjà passé le week-end ! Attention danger, abus dangereux, risques d'avalanche, crises de nerfs garanties, jeu à déconseiller aux grands nerveux, aux suicidaires et aux maniacs-dépressifs. Et en plus, Dragon's Lair n'est même pas remboursé par la Sécu, c'est une honte.

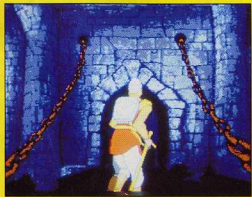
J'ai une autre mauvaise nouvelle, aussi ce n'est pas encore le moment de vous remettre

début (en admettant que vous en ayez encore envie), restez assis et promettez-moi d'abord de ne pas en résilier de dépit votre abonnement à Micro News. Voilà : en tout et pour tout, vos actions dans Dragon's Lair ne durent, pour chaque scène, que quelques secondes. En comptant très largement, vous ne jouerez effectivement pendant tout le jeu que soixante secondes environ... soit dix francs par seconde de jeu effectif ! Quand on pense que dans ce numéro, un magasin parisien propose en exclusivité à nos lecteurs un ordinateur Atari pour 189 francs, ça laisse rêveur... Sans compter que... mais je parle dans le vide ! Ils ont tordu de l'œil, j'en vois plein qui sont évanouis : au Samu, au Samu ! Allons, reprenez-vous les mecs, la vie du "Répareur du Dragon" n'est pas si noire que ça... Malgré ses défauts, ce jeu est en effet exceptionnel : d'abord, plus beau tu meurs ! Et puis c'est hyper-négligé (complètement "radioactive", diraient les Anglais, en partie à cause des difficultés. Voilà peut-être le début d'une nouvelle série de jeux où la frénésie du joystickeur fou est remplacée par des actions aussi précises que paronomieuses. Après tout, il s'agit bien ici d'habileté et de dextérité, sans parler du plaisir non-négligeable qui découle de la contemplation du faciès de vos copains lorsqu'ils essaieront en vain de vaincre des tableaux qu'ils vous auront vu passer les doigts dans le b...air !

Pour conclure, un seul mot suffit : HISTORIQUE ! (Mais préparez quand même votre portefeuille et surtout, abonnez-vous AVANT la disponibilité en France, dont la date n'est d'ailleurs pas fixée).

Disquettes ReadySoft pour Amiga. Si vous entendez parler d'une adaptation sur CPC, préparez le godron et les plumes.

J.-M.B.



LES SECRETS DE DRAGON'S LAIR

Dragon's Lair est un jeu d'arcade/aventure qui vous met en scène dans plus d'une trentaine de tableaux différents. Mais attention ! Acharnés du joystick, shootés du high-score et défoncés de l'auto-fire, passez votre chemin : le jeu demande avant tout un bon timing dans vos mouvements. Il est rare qu'un tableau nécessite plus de deux ou trois actions, le tout étant bien sûr de trouver lesquelles et, surtout, à quelle seconde voire à quelle centième de seconde les faire... Toute l'équipe de Micro News s'est mis sur le pied de guerre pendant une semaine pour vous aider à faire avancer Dirk, le héros, et lui faire retrouver sa princesse chérie...

Baignade interdite

J'étais tranquille, j'étais peinaré, j'me baladais sur un pont, quand je suis tombé dans le trou. C'est alors que j'ai vu trois immenses tentacules se diriger vers moi ! C'est là que tout a commencé !

Pour dégainer l'épée, appuyer sur le bouton de feu une seule fois, juste au moment où les têtes du monstre reculent avant d'attaquer. Au bout de quelques échecs, ça vient tout seul.

Pour remonter sur le pont, il faut pousser le joystick vers l'avant lorsque Dirk rengaine son épée ! Attention, le timing est très important !

Débit de poison

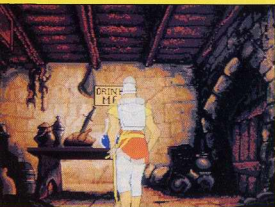
Devant vous, une fiole bleue surmontée d'un panneau "Drink me", ce qui signifie "Buvez moi...". C'est louche, non ? A votre droite, une porte en bois massif. Retenez un

instant vos instincts éthériques (je sais que ça va être dur pour certains) et dirigez-vous vers la droite. Vous vous retrouvez alors sur un pont identique au premier. Le trou est au même endroit. Et cet idiot de Dirk n'aurait même pas l'idée de sauter par-dessus ! Heureusement que maintenant, vous avez la technique...

Plus que cinq...

- Fin de la première disquette ! Et oui, déjà. Au total, vous avez dû jouer à peu près cinq ou





six secondes ! Lorsque vous chargez la deuxième disquette, vous vous retrouvez soit dans les escaliers, soit directement à la salle suivante !

Le raccourci de la mort

-Un escalier qui semble sans fin descend vers les tréfonds angoissants du château. Au mur, une volée de chauve-souris semble dormir. Dirk commence à descendre. Avant qu'il n'atteigne un groupe de marches plus claires, une dalle se met à clignoter. A ce moment-là, et pas un centième de seconde plus tard, diri-



gez le joystick du côté du précipice. Miracle ! Tel un superhéros, Dirk franchit allégrement le précipice qui s'était ouvert sous ses pas et fait un sublime rétablissement de l'autre côté ! Quelle grâce ! Pour les escaliers suivant, adoptez la même technique : dès qu'une dalle clignote, poussez votre joystick vers le précipice (qui change de côté une fois sur deux).

Serre-moi fort dans tes bras...

-Vous arrivez maintenant dans une salle diabolique avec un escalier sur le côté, mais Dirk ne veut pas s'y diriger pour le moment ! Soudain, un hideux serpent vert et rouge descend du plafond. Si vous ne réagissez pas immédiatement, il va céder à ses instincts débordants de tendresse et vous enlacer si bien que vous allez y rester. Et oui, c'est très affectueux, ces petites bêtes ! Sachez être ferme ; dès qu'il pointe le bout de son... enfin, dès qu'il arrive, appuyez une fois sur le bouton feu pour lui couper sa... tête. A ce moment-là, un ratelier d'armes clignote vers le fond de la salle. Poussez immédiatement le joystick vers l'avant.

Fais-moi mal

-Dirk saute par-dessus le banc et soulève le ratelier sans que vous ayez besoin d'intervenir. A cet instant, une porte située sur le côté se met à clignoter... Comme d'habitude, dirigez immédiatement le joystick vers elle (le ne précisez pas si c'est à gauche ou à droite, la scène étant parfois inversée !). Catastrophe, cette porte qui vous tendait les bras vient de se refermer ! Par contre, l'escalier qui est dans votre dos se met à clignoter à son tour. Que faire ? Attention, le serpent n'est pas mort. Si



ouvre ses mâchoires. Ensuite, vous voyez une ouverture vers le fond de la pièce. Allez-y sans hésiter, le temps joue contre vous !

Pagayons en cœur

- Vous êtes maintenant devant un lac souterrain superbe, recommandé par tous les guides touristiques de la région. Malheureusement, vous n'avez guère le temps de profiter du paysage : il va bien falloir se remuer ! En fait, la manœuvre est très simple : Dirk s'avance dans l'eau, mais il rencontre régulièrement des tourbillons qu'il faut éviter en dirigeant le joystick dans le sens inverse. Ce coup-ci, le timing n'est pas capital et vous devez appuyer plusieurs fois dans la bonne direction.

Dans la gueule

Aie ! On continue dans les lacs souterrains, mais cette fois-ci, ça va vraiment à toute vitesse ! Vous avez à peine le temps de réagir que Dirk s'écrase sur la paroi ! Que faire ? Pagayer dans la direction de l'ouverture et, à ce moment-là, aller vers l'avant... Mouais. Pas évident ! Je ne garantis pas le résultat à 100%. Pour la suite, débrouillez-vous comme des grands... Comment ça, vous n'êtes pas d'accord ? Bon, alors je ne vous en dévoile pas plus ce mois-ci pour ne pas vous gâcher le plaisir de la découverte, mais vous en saurez davantage dans Top Secret le mois prochain !

O. Zythoun

vous hésitez une seconde de trop, ce sera l'étreinte fatale. Belle mort, direz-vous, mais quand même ! Dirigez-vous immédiatement vers l'arrière en tirant le joystick vers le bas. Dirk commence à monter vers l'escalier. Horreur ! Un autre serpent se cachait en haut de l'escalier. Un banc clignote maintenant sur le côté. Essayez de sauter dessus au bon moment (ça demande un peu d'entraînement). Surprise, la porte du fond s'ouvre à nouveau. Poussez le joystick vers l'avant et vous êtes enfin sorti de cette salle diabolique. Ou ! Attention, dans toute cette salle il faut avoir des réflexes d'enfer et bougez le joystick au centième de seconde près !



dans deux endroits différents suivant les cas. D'abord, une salle très mal fréquentée...

Viens boire un petit coup à la maison

-Devant vous, un chaudron. Sur la droite, une table avec une bouteille ! Je ne vous fais pas un dessin, vous savez où il faut aller ! Dirk va boire un petit coup quand soudain... Catastrophe, une sorte de dragon se forme devant vous. Dirk doit donner un coup d'épée en appuyant sur le bouton feu quand le monstre



FALCON

The right stuff !

Quoi qu'en pensent certains esprits ramollis par l'abus du joystick, le simulateur de vol est l'un des aspects les plus fascinants du jeu sur micro. Pourtant, seuls un ou deux programmes réellement intéressants ont, jusqu'à présents, été à la hauteur de cette fascination. Vous trouvez que c'est peu ? Le tableau de chasse s'agrandit avec Falcon.

Avant de mieux connaître Falcon, comparons-le à ses illustres prédécesseurs. Jet de Sublogic, est un peu trop saccadé et n'est pas assez pointu niveau simulation. Mais il offre l'opportunité de jouer en duo en connectant deux machines entres elles. Pas de problème, Falcon, lui aussi, peut communiquer avec une autre machine. Chuck Yeager Advanced Flight Simulator, de Electronic Arts, est lui, trop "léger" en ce qui concerne la simulation pure. Toutefois, il permet à un véritable cours auto-documenté, de réaliser de nombreuses acrobaties aériennes. Falcon aussi. Le pilote def 15 Strike Eagle, de Microprose, est bien trop simpliste mais bon point, l'armement et les systèmes de brouillage sont assez réalistes. Félicite aussi. Excusez-moi, Fal-

con aussi. Enfin, Interceptor, de Electronic Arts, est splendide mais il pêche par excès de simplicité et n'existe, de toute façon, que sur Amiga. Falcon lui, existe sur Amiga, Atari ST, Macintosh, PC/compatibles et le poste de pilotage est beaucoup plus soigné. Alors, je suis certain de vous avoir convaincu. Messieurs, briefing au mess dans deux minutes.

PRISE EN MAIN

En fait de messe, nous voici pour le moment installé devant le "Duty Rooster", tableau d'avancement sur lequel sont consignés les noms et qualités des pilotes actifs, c'est-à-dire encore en vie (Falcon écrit les états de service sur disque). Je rentre un nouveau nom et le choix devant un nouvel écran d'ou je peux choisir mon grade et le type de mission. Bon, inutile de présumer de ses forces ; choisissez le premier grade parmi les cinq proposés (de lieutenant à colonel) et dans le même souci de sécurité, contentons-nous de "Milk Run", la pre-

mière des douze missions. Me voici au bord de la piste, devant le mécano qui chouchoute mon appareil comme une jeune mariée. Hors mode débutant, c'est ici que je choisirais les armes et le carburant, suivant la mission (vu le prix d'un appareil et ne serai-que pour de simples raisons stratégiques, on ne laisse jamais partir un pilote sans plan de combat précis). Au niveau débutant, aucun problème de ce type : le logiciel gère tout ça gentiment. Au passage, on appréciera les graphismes de cette page, d'autant plus qu'un F-16 passant dans le lointain rajoute à l'ambiance générale. Mon plan, juste avant le décollage, le mécano a toujours un petit mot marquant ou utile pour le pilote ("Prenez bien soin de notre œuvre",



"Ne volez-pas vers le bas !", etc.). Sympa, ce type.

L'EMBARRAS DU CHOIX

Avant tout, configurez. Je décide de piloter au joystick (j'aurais pu le faire au volant ou à la souris, bien que cette option soit trop imprécise). A l'affichage des simples cibles, je préfère la représentation complète du décor qui rendrait un peu la simulation mais pas trop, d'autant qu'au début, il n'est pas mauvais de prendre son temps. Un menu permet également de configurer le logiciel pour jouer contre une autre machine (de 1200 à 19 200 Bauds sur ST, Amiga, Macintosh). Cette fois-ci, plus moyen de reculer. Me voici dans le cockpit, [presque] prêt à décoller. En fait, je suis en train de surveiller du coin de l'œil un appareil qui fait de la veilleuse au dessus du terrain alors que je ferais mieux de compiler le mode d'emploi. Ce dernier est exemplaire : clair, concision, description progressive et très pédagogique,

lout est au point. Les exemples sont même illustrés de dessins (hardcopy d'écran). Un F-16 ne se pilote pas comme une voiture à pédales et pourtant, ce qui différencie Falcon des autres simulateurs, c'est qu'il permet de se familiariser tout en douceur avec les différents commandes. En effet, le simulateur tient compte du grade du pilote. Ainsi, au début, le logiciel paronne toutes les erreurs : on peut s'écraser sans vergogne ou traverser un immeuble, l'avion rebondit. Pareillement, chaque utilisation du siège éjectable laisse la vie sauve. Enfin, et surtout, le carburant et la vitesse sont illimités et les systèmes de défense ennemis sans effet (fusées Sam, Migs, DCA, etc.). Ensuite, les choses se gâtent de plus en plus. Panne, décrochage (stall), voile noir et voile rouge (dû au reflux ou à l'absence de sang dans le cerveau en cas de trop forte accélération). Ainsi, à chaque mission réussie, le joueur gagne des galons et de fait, le simulateur devient de plus en plus pointu à piloter, tranquillement, sans à-coups (pour devenir colonel, peut-être) tout de même quelques bonnes dizaines d'heures de vol !.

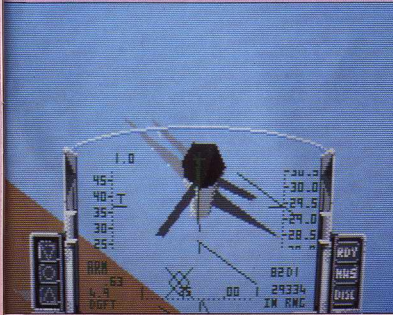
TAKE OFF OR CRASH IT ?

Après avoir appuyé sur la bonne touche, le réacteur F-100 démarre avec un merveilleux bruit digitalisé, suivi de près par l'allumage des "JFS Start". Ensuite, il est temps de monter en régime ou de zoomer (peut-être !). Désactive le frein des roues et cela permet vraiment de se rendre compte de la qualité et de la vitesse de l'affichage. C'est le moment de virer à 130 degrés [SE] et de se diriger vers les cibles au sol.

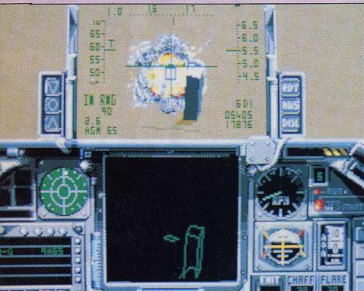
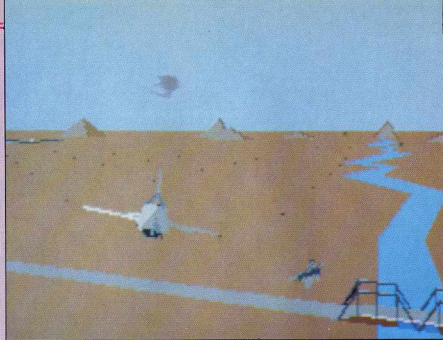
sur learmac de la piste. C'est le moment de passer en mode "pause" afin de regarder le collimateur de plus près. Le collimateur, c'est à dire l'écran de visée, comprend différentes information telles que la vitesse "vraie", l'altitude (zéro pour le moment), le cap, l'échelle



de trajectoire de vol permettant d'évaluer la pente de l'appareil. Le champ couvert par le radar ainsi que l'accélération, compte en "G" sont également affichés. Il est à noter que le collimateur de la version Amiga est plus lisible que celui sur Atari ST, ce dernier étant un peu trop sombre. Sinon, les deux versions sont sensiblement identiques. On repart. La vitesse de 150 nœuds est la plus atteinte, je tire un feu sur le manche et l'avion décolle. Très vite, un message radio - une voix de nano digitalisée - m'informe d'un danger (la digité était hélas peu audible, le message est inscrit en écriture sur l'écran). En ou, j'ai oublié de tenter le train d'atterrissage. Un niveau de difficulté supplémentaire (capitaine), et on était fini de ma carrière de pilote. Enfin, puisque tout va bien, démarrons un vol droit à 2 500 pieds et 450 nœuds. Détendons-nous et profitons-en pour jeter un œil sur les différents angles de vue possibles : vue arrière, très spectaculaire au décollage ; gauche, permettant d'accéder à d'autres cadrans de contrôle (compas, fuel, train et vitesse). En cas de destruction de votre collimateur, c'est grâce à ce tableau que vous pourrez (peut-être !) atterrir. De l'autre côté, à droite, une batterie de voyants, fort heureusement éteints pour le moment, indique les parties ou systèmes endommagés après une rencontre pas vraiment "perestroika". Une autre touche, très pratique pendant les combats, permet de voir le haut du cockpit en plein écran. Enfin, une vue monte la piste d'atterrissage (peu utile à mon avis) et, à l'usage, il est possible de voir l'avion de l'adversaire de zoomer, tourner autour. C'est super-beau et cela permet vraiment de se rendre compte de la qualité et de la vitesse de l'affichage. C'est le moment de virer à 130 degrés [SE] et de se diriger vers les cibles au sol.



A première vue, l'avion répond un peu trop rapidement au joystick mais une touche permet de démultiplier le pas de commande pour affiner le réglage (le clavier est peut-être l'idéal pour piloter). Une carte représentant le territoire peut-être affichée au moyen du "Comed". Ne vous faites pas de bile, tous ces termes barbares, correspondant à la réalité, sont clairement expliqués dans le manuel. Je passe maintenant en mode radar et choisis mon arme : le missile AGM-65B Maverick. Ce missile, muni d'une caméra vidéo au bout de son mortel museau, retransmet à l'écran Comed ce qu'il voit, sous forme de dessins 3D vectoriels (il de fer) en vert sur fond noir. J'adore. Bref, une fois la cible pointée, je fais feu. Flûte, raté ! Si j'avais réussi mon coup,



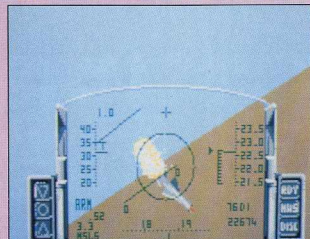
ATTERRISSAGE

J'ai maintenant fait demi-tour et me dirige vers la piste 36, seule à être équipée d'un système de guidage ILS. Une fois de plus, je change mon collimateur. Une croix située au milieu de l'écran me permet de m'aligner sur la balise radar de l'aéroport. Allez, avant d'atterrir, j'etons un oeil sur "la boîte noire". Cette écran permet, au moyen de trois écrans quadrillés et

"pilote". Tandis que ce dernier effectue la figure sélectionnée, vous devez le suivre et lui "coller le train" le plus possible.

LE PLANCHER DES VACHES

Je vous passe la description de l'atterrissage, pas vraiment compliqué. Enfin, le principal est que j'ai gagné mon premier galon, comme en témoigne le tableau de médailles s'affichant à l'écran (et sauvegardé sur disque). Ouf ! Ces quelques heures de vol m'ont vraiment enchanté. La simulation est parfaite et même un antimilitariste primaire comme moi a pris du plaisir à tous ces combats. Avec ses graphismes léchés, ses animations aussi fluides que



j'aurais eu le plaisir de voir l'immeuble se fracasser. Remarquez, là, c'est pas moi non plus puisque le missile vient de laisser un gros cratère dans le sol. C'est splendide, rapide, et le décor bien que sobre, est assez sympathique (pyramides, tours, ponts métalliques, routes, lacs, rivières et champs verdoyants).

d'une sorte de magnétoscope, d'afficher la trajectoire de l'appareil depuis son décollage. C'est hyper-pratique, surtout en mode entraînement. On peut ainsi sélectionner une "figure" telle que le looping, la chandelle, etc. (plus d'une dizaine en tout). Ce mode place immédiatement votre engin derrière l'appareil

possible et des sons à vous dresser les cheveux sur la tête, Falcon est la meilleure simulation de combats aériens. Une merveille. Deux disquettes Spectrum Holobyte pour Atari ST, Amiga, PC/compatibles et Macintosh.

Cyrille Baron

GAME'S

Le spécialiste du jeu d'adulte

LOGICIELS

ATARI ST
AMSTRAD

disquettes - cassettes
PC compatibles
AMIGA
COMMODORE 64

ET ACCESSOIRES

BIENTOT - BIENTOT - BIENTOT - BIENTOT - BIENTOT

CONSOLES SEGA - ATARI 2600

- EGALEMENT DISPONIBLE -

JEUX DE ROLES

WARGAMES

JEUX DE PLATEAUX

JEUX ELECTRONIQUES

JEUX DE REFLEXION

casse - tête, billards, casino, cartes...

FORUM DES HALLES

NIVEAU - 2

Tel : 40 26 46 06

Demandez Marc

LA DEFENSE

LES 4 TEMPS NIVEAU 2

Tel : 47 73 65 92

Demandez Thibault

SWORD OF SODAN

A l'abordage !

Fichtre ! Ce n'est pas tous les jours que des logiciels de cet acabit débarquent chez nous ! Le docteur Amiga nous en avait déjà parlé il y a quelques mois et une fois de plus, il ne s'était pas trompé en vous annonçant un jeu extraordinaire. Qui plus est, c'est un éditeur quasi-inconnu qui nous le propose : Discovery Software. Mais de quoi s'agit-il ? Bon, j'arrête de vous faire languir : ni plus ni moins de l'un des plus beaux jeux d'arcade/aventure sur Amiga !

Avant de vraiment commencer ce test, il faut que je vous explique quelque chose. Si vous avez le malheur de ne posséder qu'un seul drive, vous allez vivre un véritable cauchemar. Le logiciel tient en trois disquettes et vous allez passer votre temps à jongler avec. Il ne se passe pas plus de trente secondes sans qu'un message crispant ne vous invite à changer



© 1988, 89 Discovery Intl., Inc. All rights reserved



etc. A chaque nouveau tableau surgissent des surprises, des pièges inattendus ou des monstres sanguinaires. Pour combattre tout cela, vous n'avez guère de solutions. D'abord, une épée et trois ou quatre coups possibles : attaque vicieuse à mi-hauteur, juste en dessous de la ceinture, plus classique avec un coup à la poitrine, ou carrément destroy en visant la tête. Ensuite,

vous pouvez vous balancer pour éviter un mauvais coup, sauter par-dessus une trappe, etc. De temps à autre, vous pouvez récupérer un bouclier magique qui vous permet d'éviter temporairement certains coups. Et il va vous être utile, vu les cohortes d'ennemis qui se baladent dans le quartier... Les graphismes sont magnifiques et illustrent

une des disquettes. Je peux vous assurer que même avec deux drives, on tréfile parfois la crise de nerfs... Heureusement que le logiciel est de qualité, sinon il partirait illico-presto vers la poubelle la plus proche !

Dans Sword of Sodan, vous incarnez un fier et courageux aventurier. Ça d'accord, c'est un air connu. Ce qui est moins courant par contre, c'est la taille du sprite qui vous représente : la moitié de l'écran et pour une fois, je n'exagère pas. Le but du jeu est de délivrer quelque troublante princesse enfermée au fond d'un cachot que l'on devine noir et sordide. Pauvre chérie. J'accours, je vole, et j'inquiète pas pour la ceinture de chasteté, on se débrouillera... Mais pour arriver jusqu'à elle, il vous faudra réussir une cinquantaine d'épreuves, à chaque fois dans des décors différents, avec des ennemis toujours étonnants,



parfaitement la quête : souterrains sultans ou cachots angoissants, rien de très rassurant. Les décors sont différents à chaque nouvelle épreuve. Votre personnage progresse de la droite vers la gauche, dans un scrolling très souple, vers la fin de chaque niveau. Un effet de 3D dans le décor (avec des pierres ou des arbres au premier plan, par exemple) et un scrolling différentiel de qualité renforcent encore l'illusion. L'animation est à la hauteur des graphismes. On a rarement vu d'aussi gros sprites aussi bien animés. Je pense même que c'est la première fois : rien que pour ça, le soft vaut le coup d'œil. Enfin, la musique et les bruitages exploitent parfaitement les capacités de la machine et ce n'est pas peu dire. Un ensemble détonant, mais terriblement difficile : pré-



voyez un long entraînement avant d'espérer atteindre la fin du soft. Les étapes sont toutes plus belles les unes que les autres et le plaisir du



jeu sans cesse renouvelé. Quelle conclusion apportée si ce n'est que tous les fans d'arcade/aventure doivent absolument se précipiter dessus. Sword of Sodan est l'un des tous premiers jeux à exploiter à fond toutes les capacités de l'Amiga, ou presque : animation, graphisme, bruitage, tout est quasiment parfait. Je peux même vous dire que le Prof ST a passé une bonne partie de sa journée à y jouer tout en maugréant qu'on ne verrait jamais d'aussi gros sprites sur un ST. Et ça, c'est un signe qui ne trompe pas...

Trois Disquettes Discovery Software pour Amiga.

O.F.



TIMES OF LORE

Heroic Fantasy

Le mois dernier, on a fait tester un logiciel par deux personnes, ne sachant pas si la disquette en question relevait de l'arnaque conceptuelle ou du génie méconnu. Ce mois-ci, rebelle avec Times of Lore. Que les aventuriers de tous poils se rassurent, c'est tout de même un top du mois.

Il s'est entretus deux dans le bureau en se traitant mutuellement de tas de noms d'oiseaux ; je parle bien entendu de prof ST et de capitaine Pixel. Alors, avant de leur laisser la parole, j'ai n'ai fait ni une ni deux et j'ai décidé de le regarder, ce fameux soft, afin de vous dire ce que j'en pense. En matière de test de logiciels, ce n'est pas toujours la première impression qui est la bonne, mais je peux vous dire que le logo de Origin Systems Inc., présent sur la boîte, m'a fortablement impressionné. En effet, Origin fut pour moi longtemps synonyme de Ultima, donc très proche de l'idée de perfection que je me faisais d'un jeu de rôles. Bref, j'ouvre la boîte et je tombe sur une carte, très utile pour le bon déroule-

ment de l'aventure. Je regrette l'époque bénie (Ultima) où les cartes Origin étaient en tissu et les logiciels vendus avec tout un bric à brac d'objets métalliques. En revanche, le manuel d'utilisation en français est toujours présent. Un vrai manuel fait d'épais papiers et non pas une vulgaire photocopie. Vep ! Bon, je passe sur la première partie de celui-ci, un conte totalement inintéressant pour la résolution de la quête et traduit en apparence par un môme de 10 ans fâché avec la concordance des temps. Après une présentation animée plutôt sympa - une main grave le titre du logiciel dans la pierre, puis déverse du métal en fusion dans la rigole ainsi formée - le joueur peut choisir, à l'aide du joystick, de recommencer une partie sauvegardée, de même que la langue dans laquelle les textes s'affichent (sur la version Atari uniquement). Prof ST a des choses à dire là-dessus. Ensuite, il suffit de cliquer sur l'un des trois personnages proposés pour commencer. A noter qu'un personnage féminin fait partie du choix. Ce n'est pas pour ça (hélas !) que nos copines s'intéressent aux jeux de rôles mais l'idée est sympa. OK, va pour la Walkyrie "puissante et belle". Le temps de prendre connaissance des événements au moyen de plusieurs pages écran comportant textes et beaux dessins, et me voici à

piéd d'œuvre. En Albareth, pays des fiers Elders, le chaos règne en maître, les tablettes de la vérité sont perdues, le roi s'est fait la belle et je me sens moi-même un peu flogadé. La routine somme toute, l'écran est séparé en deux parties : dans le tiers supérieur, une fenêtre dans laquelle scrolle le décor, vu de haut, lorsqu'on déplace le personnage. Les graphismes sont très fins (du moins pour un jeu utilisant ce type d'affichage) et une représentation de la perspective sur les gros volumes (bâtimts, forêt, etc.) donne l'impression que l'on va pouvoir "rentrer" dans le décor et non pas que l'on survole une carte Météosat, comme c'est si souvent le cas dans ce type de jeu. Le bas de l'écran, lui, est réservé aux commandes. On y accède en appuyant sur la barre d'espace. Ensuite, il suffit de promener un curseur en forme de main sur différentes icônes et d'appuyer sur feu pour valider. On trouve ainsi les commandes habituelles telles que "parler", "regarder", "inventaire", "prendre", "poser", "utiliser objet", "utiliser sorts" (présents sous forme de parchemins) et enfin "donner objet". De plus, une boogie animée, représentant le niveau de vitalité du personnage, brille sur le côté de l'écran. Une icône, reprenant le sigle de la machine sur laquelle le logiciel est utilisé, permet d'accéder aux options courantes (recharger une partie, geler le jeu ou recommencer). Sans conteste, la plus importante de toutes ces commandes est celle représentée par une bouche et qui permet (sans blague ?) de converser avec les personnages de rencontre. En effet, c'est là le seul moyen de recueillir de précieuses informations, moyen d'autant plus efficace que vous adresserez le premier la parole aux habitants. Nous y reviendrons. Pour l'instant, note Walkyrie se trouve au premier étage de l'auberge dite "de la queue de bois", située dans la borne ville de Eralan, point de départ de l'aventure. Un habile coup de joystick plus tard, me voici à



rez-de-chaussé, dans la salle commune. M'approchant d'un moine, je passe directement en mode conversation. Le saint homme m'informe, par l'entremise d'un texte défilant dans une fenêtre/parchemin, qu'il est fort embêté, une urne contenant des pierres sacrées lui ayant été dérobée par des coupe-jarrets, quelque part dans la forêt noire, alors qu'il se rendait dans une ville des environs. Un coup de "déjà" en main, le moine me dit de "feu" pour être tout à fait précis, et voilà le texte continué à se dérouler jusqu'à la question de confiance. Il suffit alors de lui répondre "oui", et en route pour l'aventure. Approchant-nous du comptoir où un habitué semble papoter avec le patron. Ayant informé le programme de mon désir de communiquer avec mes semblables, on me demande avec lequel des deux sieurs je désire m'entretenir. Va pour le client. Un menu me permet de choisir "bonjours" ou "questions". Le bonjour est un moyen idéal de se lier avec les gens. Généralement, un mot ou une phrase retient votre attention (d'autant qu'un "ding" se fait entendre si la discussion nécessite d'être appro-



fond). Il suffit alors de passer à "question" pour voir, à surprise, le mot figurant dans le menu. Voyons ce que cela donne. Questions : "Quelles nouvelles du royaume ?" Réponse : "Valvyn était un bon roi". Bref, au fil des questions et des réponses, on réussit à apprendre une foule de détails intéressants (il existe un médaillon et des boîtes magiques, un sort permet de se téléporter, un dragon vit dans les montagnes de l'est - bonjour Tolkien -

un passage secret permet d'accéder au château, etc.). Enfin, on discute, on discute et la quête s'avance pas beaucoup. Or donc, en route. A l'instant où je franchis la porte de l'auberge, non sans avoir remarqué au passage que le feu dans la cheminée brûle vraiment, tout comme les torches le long des murs, un toit appa-



Photo C64



Photo ST

rait sur la maison, empêchant qu'on la différencie avec le reste des habitations, ce qui est tout à fait logique : lorsqu'on arrive dans une ville ou un village inconnu, on ne sait pas où se trouve l'auberge. Alléluia, comme me l'a ridiculisé le moine, je me dirige résolument vers la forêt du nord. A peine épi-pénétré dans les fourrés qu'un individu à l'aspect louche s'approche de moi. Je sais qu'il s'agit d'un "archer fripon" puisqu'il correspond à la description qui est en faite dans le manuel (la plupart des "monstres" y sont répertoriés). Dès que l'ennemi est à portée d'épée, à moins que le personnage dispose d'une arme de jet (couteau, hache magique...), il suffit d'appuyer sur feu pour se débarrasser de l'inopportuniste. Ce dernier disparaît alors, laissant parfois un "cadeau" (or, potion magique, parchemin, etc.). Le logiciel comprend plus de 13.000 lieux différents, on va dire que je vais en rester là pour le moment, d'autant que le nuit commence à tomber (de fait, l'écran représentant le décor s'assombrit à vue d'œil. Ah ! Voici une auberge paraissant accueillante. Le temps de parler au patron, de lui demander une chambre afin de restaurer mon niveau de point de vies et hop ! le logiciel sauve la partie automatiquement...

POUR (capitaine Pixel) : c'est superbe ! la version C64 est extraordinaire, tant en ce qui concerne les graphismes que la musique que l'on doit à Martin Galloway, un spécialiste du genre. Tenez, c'est pas compliqué, même les brutoques sont bien fichus. De plus, les animations sont suffisamment rapides en dépit de la complexité du jeu.



Photo ST



CONTRE (professeur ST) : c'est scandaleux ! Les textes de la version française sont déplorablement et ne comportent pas d'accentuation au début du jeu et quelques phrases ne sont pas traduites. "Bien sûr, ce n'est pas trop grand mais assez bien tout de même". De plus, c'est lent comme tout le pire, c'est que l'aventure est tellement passionnante que j'y joue quand-même. Si la musique tient à peu près le coup (on ne se fait plus d'illusion sur le chip sonore de l'Atari ST), les brutoques sont réduits à leur plus simple expression (shit et ding !). En revanche, il est certain que les graphismes ont gagné de cette adaptation. Remarque, il faut un temps où les gent de Microprose ne jureraient que par PC et iraient lorsqu'on demandait, par exemple, si Guship serait un jour adapté sur ST. Eh bien danses, maintenant !

Disquette Microprose pour Atari ST et Commodore 64

Cyrille Baron

BAAL

Diaboliquement Baal

Ça y est, **Psygnosis** est de retour ! Mais que diantre nous préparent-ils encore ? Une sombre nullité ? Non, avec **Psygnosis** c'est impossible. Un shoot'em up d'enfer ? Non, ils l'ont déjà réalisé. Un émulateur **Cray II** ? Non, je crois que même les 16 bits ne pourraient pas suivre. Mais alors quoi ? Une seule réponse possible : c'est **Baal**.



En l'an 1999, le monde est dominé par le monstre le plus sanguinaire et le plus infâme que la Terre ait jamais connu : Baal. Une seule possibilité pour s'en débarrasser : prendre le commandement du dernier corps armé de cette maudite Terre, l'ai nommé les Guerriers Du Temps (en anglais : The Time Warriors). Baal, l'alien terrifiant est là, il vous guette et enregistre le moindre de vos mouvements. Pour dominer le reste de l'univers, il s'est emparé d'une des plus belles inventions guerrières de ces dernières années : la bombe

thermo-plasma nucléaire à détection automatique de déplacement (bonjour les dégâts avec un nom pareil !). Votre mission : la récupérer à n'importe quel prix... Après une intro à la **Psygnosis** (musique digitalisée et page de présentation haute en couleurs), vous vous retrouvez dans une grotte post-apocalyptique. C'est là que votre mission commence : armé de votre bazooka à rayon laser, vous vous aventurez dans cet endroit lugubre et quelque peu terrifiant...

Le jeu se déroule selon un scrollant à huit directions qui ferait pâlir **Mr. Scrolling** (Steve Bak, pour les non-initiés). Tout au long de votre périple, vous rencontrerez une multitude de monstres (il paraît qu'il y en a plus de 100 !) et de pièges divers (mines, échelles vous entraînant dans des abîmes profonds, champs énergétiques) qui vous empêcheront de progresser facilement. Une

solution vous est cependant offerte pour venir à bout de quelques-uns de ces pièges : par exemple, pour les champs énergétiques, vous pourrez détruire tous les générateurs que vous rencontrerez lors de votre exploration. Ceci vous permettra d'ailleurs de vous ouvrir de nouveaux passages. Mais ce n'est pas tout, au cours de votre traversée vous pourrez également récupérer un vaisseau spatial qui vous permettra de progresser plus rapidement et d'éviter bien des déboires avec ces ordres de monstres qui vous barrent la route. Vous pourrez également trouver des objets qui vous seront fort utiles pour optimiser votre armement.



Côté réalisation, une fois de plus **Psygnosis** ne s'est pas fait de nous : c'est vraiment bien. Le maniement du joystick est efficace et d'une très grande précision.

Le graphisme est clair et soigné et il y a toute une sensation de leurreur générée par ce genre d'endroit. L'animation de votre guerrier est impeccable. Le seul petit regret vient de la musique. Mise à part les musiques d'introduction et de fin (c'est à dire lorsque vous êtes mort !), qui sont digitalisées et superbes (elles durent plus de dix minutes), c'est la catastrophe : il n'y a rien. Alors que nous aurions été en droit d'espérer une autre petite merveille de **M. Whitaker** (à ne pas confondre avec Mme). Enfin, il va falloir se faire une raison (c'est d'ailleurs exactement ce que je ferai !).

En conclusion, **Baal** est un excellent jeu pour tous les fans d'arcade/aventure (et les autres), ni trop dur, ni trop simple, bref juste comme il faut. Merci **Psygnosis**...

Disquette **Psygnosis** pour **Atari ST**. Adaptation prévue sur **Amiga**.

J.-M.D.

SPITTING IMAGE

Caricatures de choc

Diffusée actuellement sur **M6** sous le nom de "portraits crachés", **Spitting Image** est une série télévisuelle mettant en scène des marionnettes plus vraies que nature. En effet, celles-ci, très ressemblantes, caricaturent leurs modèles sans concession. Ajoutez à cela quelques dialogues bien "hots" et vous saurez pourquoi le jeu nous a plu.

Le soft présente six acteurs : la mère **Tatzie**, **S.S. Popaul**, **Gorby** le magnifique, **Ronnie** les six coups, **L'ayatollah** les comarités et **Adolf**. **Botha**, il faut voir cette galerie de portraits, agrémentée de la présence de **Ze Queen** elle-même. Le pape en rocker à soutane, ou **Mrs. T.** en homme à perruque, sont plus vrais que



nature. Ces terreurs, ça va vous étonner, venent toutes s'arranger le pouvoir absolu. Première originalité du jeu, vous devez les ridiculiser, afin de les éliminer de cette course à la dictature, et non pas incarner l'un de ces "héros". On choisit donc une cible, et un champion, par exemple **Ronnie**-**Gorba**. Le combat se passe sur le territoire de l'attaqué, et on sent que les concepteurs du jeu s'en sont donné à cœur joie. Ainsi, l'orchestre rock dans l'église du Vatican, composé de bonnes sœurs avec démons et couples coquins de curés et de nonnes. Au 10 Downing Street, le policeman se soulage sur le pas de la porte de **Thatcher** ; quant à **Botha**, il vous accueille avec des drapoux pronaux, qui appartiennent aux mouvements d'extrême-droite d'Afrique du sud. Chaque décor fourmille de détails (comme dirait le gros **Bohd**), tous plus hilarants les uns que les autres. Certains sont statiques, d'autres animés, histoire de vous perturber dans le combat. Il y a même des sprites, qui attaquent l'un ou l'autre des protagonistes. Celui qui est mis **K.O.** se retrouve mis le cul avec une expression de débile profond qui réjouira les fans des hommes politiques que nous sommes. Mais l'anticipation, le combat doit d'abord commencer, et le choix des armes est très réussi. Le pape com-



bat avec une guitare magique, **Botha** avec un siphon à eau ou à grands jets d'urine, chacun a sa spécialité et ce n'est pas triste ! Les combats sont aussi l'occasion de voir les adversaires agressés par des sprites, comme par exemple **Kachof** qui vient frapper **Reagan**, ou encore un démon pour le pape. Pendant ce temps, la jeune **Babette** grimace à chaque coup pris par l'un ou l'autre des acteurs. Au fur et à mesure de vos victoires, les adversaires deviennent plus durs, les enchaînements plus rapides, et il est difficile d'arriver au bout. La chute est un poil décevant, sauf si l'humour anglais vous branche. Il faut vraiment tout observer, le choix des techniques (et l'ice) de chaque personnage, ses armes et son décor où tous les détails ont de l'importance, jusqu'au plus petit des bitouzilles qui trahissent. C'est tout simplement réussi, mais on aimerait qu'il y ait plus de personnages à dégingoliser, hein tonton ?

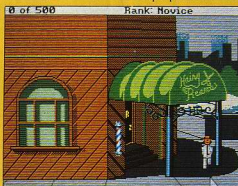
Disquette **Doomark** pour **Atari ST** et **Amiga**.

Eric Legris

LEISURE SUIT LARRY 2

Le retour du play-boy !

D'abord, rappelons aux petits nouveaux ce qu'était le premier épisode, *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* (ce qui signifie en gros : *Larry le play-boy au pays des piliers de bar*) : un immense éclat de rire. *Leisure Suit* était un jeu d'aventure à la sauce Sierra-On-Line, avec trois modes de jeu possibles. Vous



cliquez avec la souris à l'endroit où vous voulez rendre et votre personnage avance alors d'un pas quiillonnant vers vos yeux ébahis. Lorsque vous êtes dans un endroit intéressant, vous entrez des ordres au clavier, du style "Open door", "look Girl" ou "Kiss Girl". L'analyseur de syntaxe est vraiment puissant, c'est un vrai plaisir. Enfin, des menus déroulants vous proposent quelques options, une fonction panique si jamais le boss entre dans la pièce, etc.

Dans le numéro 1, *Larry*, un play-boy frimeur un peu minable, devait se taper les trois plus belles filles de la ville. Du coup, le jeu était carrément interdit aux mineurs. Et c'est vrai que, enfin, bon, je me comprends. Seul défaut, les graphismes n'étaient pas terribles. Le soft brillait par son humour débridé mais était quasiment injouable sans un bon niveau d'anglais. Aujourd'hui, *Larry* veut se ranger. Plus exacte-



Damned ! *Larry*, le play-boy le plus rigarod de la ville est de retour ! Après avoir séduit les plus belles filles du quartier dans le premier épisode, le voici dans de nouvelles aventures. Un nouveau *Sierra-On-Line* encore plus beau que les précédents et avec un scénario toujours plus délirant !



ment, il s'est fait jeter en beauté par la minette qu'il avait réussi à b... heu, à séduire à la fin du premier épisode. Du coup, il décide de chercher l'amour, le vrai. Le titre exact du soft l'indique d'ailleurs bien : *Leisure Suit Larry goes looking for love* (in several wrong places), ce qu'on pourrait traduire par : *Larry le play-boy cherche l'amour (mais pas au bon endroit) !*

Cette fois-ci, l'aventure semble beaucoup plus difficile à résoudre. En plusieurs heures de galère, j'ai réussi en tout et pour tout à résoudre 1% de l'aventure ! Au bout de quelques jours, on arrive à peu près à 20% de l'enigme : c'est dire qu'il faut prévoir un bon moment si vous voulez vraiment progresser. Au fait, pensez à nous envoyer des tuyaux pour *Top Secret...*

La meilleure surprise vient des graphismes qui ont subi un superbe lifting. On est loin des personnages plus ou moins carrés et des décors bâclés des précédentes versions *ST*. Cette fois-ci, *Sierra* a vraiment exploité les capacités de la machine (il existe même une sortie Midi prévue pour *MT-32* et *Casio CZ*).

Comme le nombre de lieux est phénoménal (environ 200), le soft prend... trois disquettes double face ! Le délire ! Seul problème, chaque fois que vous changez d'écran, il faut attendre trente secondes que la nouvelle image se charge. C'est l'Enfin, c'est un détail : je préfère avoir un soft riche et patienter un peu durant les accès-disques. A noter enfin que le soft scénario un peu moins porno que le premier. Quoique... J'ai entrevu quelques filles superbes. Si ça se trouve, il suffit d'avancer un peu dans le jeu pour... J'y retourne dans deux minutes pour en avoir le cœur net et je vous raconte tout le mois prochain. Par contre, il n'y a plus de questionnaire débile au début du jeu (à la place, on vous demande le numéro de téléphone d'une rona. Allez hop, voilà le premier *Top Secret* : son phone, c'est le 555-7448. C'est une copine à moi). Au total, voici un jeu d'aventure de très haute volée ! Le seul défaut des softs précédents, la faiblesse des graphismes, est enfin corrigé : les qualités du *ST* sont enfin exploitées. L'humour est toujours au rendez-vous et le scénario d'une richesse inégalable. Un must pour les anglicistes.

Trois disquettes *Sierra-On-Line* pour *ST*, existe aussi (aux USA !) sur *PC* et *Apple II*.

O.F.



EXPLORA 2

La machine à rêver !



Vous vous rappelez sûrement d'*Explora*, ce jeu d'aventure en quatre disquettes qui vous emmenait des brumes de l'antiquité aux confins de notre futur le plus éloigné. Le logiciel a suscité un tel engouement qu'Infomédia nous propose aujourd'hui *Explora 2*, encore plus riche et encore plus beau. Mais si, c'est possible !

D'abord, le logiciel tient en SIX disquettes simple face sur *ST* (il sera possible d'acheter une version avec 2 disquettes double face). Ça, c'est pour la richesse ! Ensuite, le graphiste d'*Explora 2* en a marre : tous les gens qui voient les nouvelles images disent qu'elles sont digitalisées... Il faut dire qu'elles sont vraiment très belles. On dirait presque des aquarelles digit... Oups. Non, j'ai pas dit !

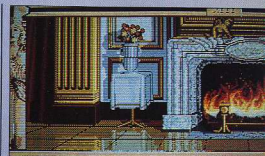
Dans le premier *Explora*, vous partiez explorer le temps à la recherche de l'assassin de votre père. À la fin du jeu, vous êtes censé l'avoir retreuvé. Maintenant, il faut rentrer dans notre époque chérie. Eh oui, qu'est-ce que vous feriez dans le futur alors qu'en rentrant vous allez pouvoir retrouver la pollution, les grèves de métro, les impôts, bref, tout ce qui fait qu'on vit une époque formidable. Ou alors, vous ne voulez pas rater le nouveau numéro de *Miro News*, c'est plus vraisemblable... Seulement voilà ! *Panne sèche* !

Du coup, votre machine à remonter le temps vous a emmené un peu n'importe où... C'est alors que commence *Explora 2*. But du jeu ? Renter à la maison, tout simplement... Mais ce ne sera pas aussi

simple que cela. Sachez qu'il y a 13 époques différentes dans le jeu, qui vont de *Ulysse* à d'Artagnan, en passant par *Jésus-Christ* et *Roland* à *Ronoveaux*. En plus, vous allez vraiment rencontrer toutes ces célébrités dans le jeu et pouvoir dialoguer avec elles ! Des dialogues digitalisés (avec l'accent) en tout cas pour d'Artagnan) se feront même entendre à l'occasion. La machine à explorer le temps marche uniquement si vous mettez des objets métalliques dans son réservoir. Mais comment savoir où une nef rouillée va vous emmener ? Et une épée ? Une des principales difficultés sera de se repérer dans ce labyrinthe temporel et de trouver les bons objets dans chaque époque.



Passons sur la beauté des dessins, je vous ai déjà dit qu'elle était vraiment étonnante. Le logiciel est entièrement géré par quelques icônes très simples d'utilisation (il y a même une sauvegarde, c'est dire...). Idée originale, le déplacement ne se fait plus suivant les directions, mais uniquement en ligne droite, toutes les images étant accessibles les unes après les autres grâce à deux icônes, avant et arrière.



JE NE REMARQUE RIEN DE SPECIAL...



JE NE REMARQUE RIEN DE SPECIAL...

De très nombreuses animations sont présentes ainsi que de nombreux bruits digitalisés du plus bel effet : les images ne sont pas statiques mais vivent vraiment devant vous, ce qui vous met encore un peu plus dans l'ambiance : c'est superbe !
Tous ceux qui avaient trouvé le premier épisode *Top Secret* peuvent se faire des cheveux : *Explora 2* définitivement plus compliqué. Néanmoins, le logiciel a quand même le mérite de ne jamais bloquer le joueur face à à écran : différents mouvements sont toujours possibles...

Explora 2 annonce vraiment comme un événement pour les amoureux de l'aventure. La version *ST* sera disponible quand vous lirez ces lignes, une version Amiga courant avril et même une version *PC* peu après. De quoi réjouir tous les overburners.

Six disquettes (II) Infomédia pour *ST*, adaptation prévue sur Amiga et *PC*.

O.F.

TRIVIAL PURSUIT 2

La science infuse

Les bonnes recettes de tonton Micro News : vous prenez un jeu de société qui fait un malheur dans tous les foyers, vous achetez une super machine (Amiga ou ST) que vous confiez à un programmeur ; laissez mijoter pendant deux ou trois mois, vous obtenez ainsi Trivial Pursuit 2.

Pour une deuxième version informatique de ce jeu, on aurait pu se dire : ils vont juste rajouter des fichiers de questions, changer la jaquette et nous redonner le tout en nous jurant sur la tête de leur arrière-grand-mère qu'il s'agit bien d'une version améliorée. Eh bien

un billet de 500 francs dans le lecteur de disquettes, mais à mon avis ce ne sera pas très efficace.

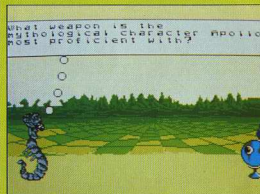
Une fois votre décollage effectué, vous arriverez dans la première galaxie que vous ne pourrez quitter qu'après avoir acquis l'un des six symboles de la connaissance. Pour l'obtenir une seule solution, répondre aux questions que vous poserez des extra-terrestres tous plus bizarres les uns que les autres. Les questions sont loin d'être faciles et demandent parfois pas mal de réflexion... ou de chance ! Tenez, une petite colle : qu'est-ce qui, dans notre belle capitale, a 50 mètres de hauteur, 45 mètres de largeur et 22 mètres d'épaisseur ? Non, ce n'est pas un numéro spécial de Micro News mais bel et bien l'Arc de Triomphe !

J'en vous déjà qui s'attachent les cheveux à l'idée de répondre à ce genre de question pour pouvoir parcourir toutes les galaxies. Les six symboles obtenus, une dernière épreuve vous attend dans le hall des sages où vous devrez répondre à une ultime question. En plus du jeu classique, vous pourrez comparer vos résultats individuels ou collectifs dans toutes les matières, ainsi que régler le temps maximal pour répondre. Petite galerie supplémentaire, certaines questions musicales donnent l'occasion à l'ordinateur de se faire entendre. En prime, les graphismes sont vraiment très réussis et surtout très variés. Ce jeu s'adressant à tous, on peut espérer

l'avenir que des disquettes comprennent de nouvelles questions soient bientôt éditées. La pré-version que nous avons testée était en anglais, mais une version française devrait être rapidement disponible ! Si vous n'aimez pas Trivial Pursuit, laissez tomber. Mais si vous adoriez le jeu de société, vous pouvez craquer sans hésitation pour cette superbe version.

A jouer en famille ou entre copains, pour le fun !
Disquette Ubi Soft pour Amiga, existe aussi pour ST, adaptation en cours sur CPC et C64. (Photos Amiga).

Joël Nadal



non, et quand je dis non c'est non ! D'abord parce que le jeu se déroule dans l'espace, ce qui est déjà un changement. De plus, vous devez visiter six galaxies comprenant chacune une cinquantaine de planètes. Imaginez un peu le nombre de paysages et de questions qu'il peut y avoir... Seulement voilà ! Pour pouvoir visiter ces galaxies, il vous faudra recevoir l'autorisation d'un charmant juge tout blond qui ne vous laissera passer que si vous répondez correctement à sa question. Et là, pas moyen de tricher ; vous pouvez toujours essayer de glisser

GAGNEZ TROIS MURDER-PARTY DANS UN PALACE

CONCOURS
CONCOURS
CONCOURS

Micro NEWS



LES QUESTIONS

- 1 - Cherchez l'intrus entre : *Meurtre à grande vitesse, Meurtres sur l'Atlantique, Meurtres en série, Meurtre dans un Jardin Anglais et Meurtres à Venise.*
- 2 - Cherchez l'intrus entre : *Pas d'Orchidée pour Mrs Bladimir, L'Assassin Habillé au 21, Dix Petits Cobras et Meurtre dans l'Orient Express.*
- 3 - Cherchez l'intrus entre : *HMS Cobra, Cobra Pinball et Vipère au Poing.*
- 4 - Sur cette photo, nous avons marqué un des indices fournis avec *Meurtres à Venise*. A vous de le découvrir !



Question subsidiaire : quel est le nombre total de logiciels édités par Cobra Soft depuis sa création, en tenant compte de toutes les versions pour les différents ordinateurs ?

LES PRIX

Les trois premières bonnes réponses gagneront un week-end, tous frais payés, dans un vrai palace !

Durant ce week-end, les gagnants auront la chance d'assiéster et surtout de participer à un murder-party animée par des comédiens professionnels ! Un crime vient d'avoir lieu dans votre hôtel. Certains clients semblent d'ailleurs assez étranges... Heureusement, avec votre courage et votre intuition, vous réussirez sûrement à trouver le coupable !

4^e et 5^e prix : trois logiciels Cobra Soft
Du 6^e au 10^e prix : deux logiciels Cobra Soft
Du 11^e au 20^e prix : un logiciel Cobra Soft

Bulletin-réponse

A retourner à Micro News - Concours Cobra Soft - 67, avenue du Maréchal Joffre 92000 Nanterre. Aucune photocopie ne sera acceptée

Nom

Prénom

Adresse

Ville

Code postal Age

Machine

Réponses :
1)
2)
3)
4)
Question subsidiaire :

AIRBORNE RANGER

Au beau milieu des lignes ennemies

Dans ma prochaine vie je voudrais être un homme, un vrai, avec des muscles bien costauds comme Stallone, un moral d'acier, une seule ambition : gagner !

Est-ce que vous imaginez pas que je voudrais être médaillé d'or d'haltérophilie. Non. Moi, mon plus grand bonheur serait de faire partie de la grande famille, je veux bien sûr parler des Rangers. D'ailleurs, pour ce que vous avez, je viens d'avoir un aperçu de ce que ce serait : mission dangereuse, montée d'adrénaline provoquée par la peur, course effrénée sur un terrain miné, braff tout ce que j'ai. Vous vous demandez où j'ai pu connaître toutes ces situations ? Eh bien, figurez vous que je possède dans ma ludothèque le grand, le tabloïde, que dis-je ? le fantastique Airborne Ranger... Ça c'est un soft ! Un véritable jeu de simulation militaire qui nous est proposé par Microprose. Pas étonnant, quand on sait que le big boss est surnommé "Wild Bill"... Et que c'est lui qui est à l'origine du projet... N'empêche que même s'il s'agit d'un jeu un peu sauvage, il n'est demeure pas moins intéressant. Tout d'abord, permettez-moi de vous donner quelques conseils avant de commencer à jouer : a) lisez bien tout le livret d'accompagnement ; b) essayez de vous mettre dans la peau d'un ranger ; c) choisissez d'abord une mission pas trop difficile (moi, ce sont celles qui se déroulent dans l'arctique que je préfère) d) avant de vous lan-



cer, apprenez à repérer les touches qui vous permettront de visualiser votre position sur la carte, de changer la cadence de vos déplacements (marche lente qui vous permet de recharger vos accus/course rapide très utile lors de votre progression en terrain découvert). Sachez que parfois, la meilleure technique est la reptation. Dernier conseil, vous ne trouverez pas, dans le livret, les instructions permettant de sélectionner une autre arme (la mitrailleuse étant prise par défaut), aussi notez bien que ce sont les touches 0, 1, 4, 5 et 7 qui le permettent. Quant à la tactique de combat, je vous la laisse découvrir au fil des pages et des missions. "Bon, maintenant que nous avons suivi la terrible formation des Rangers, que huit semaines

de renfort. Retenez votre souffle, et vous sautez de l'avion... Maintenant je vous laisse à votre devoir, je ne voudrais pas vous ennuyer avec mes conseils, à vous de vous débrouiller ! Mais j'ai oublié de vous parler de la réalisation. Comme Microprose nous en a donné



l'habitude avec ses précédents softs, Airborne Ranger est un excellent produit, alliant l'action, la stratégie, la rapidité, à la qualité des graphismes et des couleurs, de l'animation (notamment lorsque le Ranger marche, descend dans une tranchée, etc), sans oublier son atout majeur, à savoir la variété des missions. Pari gagné donc, pour l'équipe de Bill Stealey, avec un bon soft sur CPC. En revanche, notons la très médiocre qualité de la traduction... Et maintenant : "Rangers, en avant !"
Disquette Microprose pour CPC. Existe aussi pour Spectrum.

Laurence



LES BONS PLANS DE MICRO NEWS

Voici de nouveau les plans d'épargne-micro ! Ce mois-ci, au lieu de chèques, ce sont des bons à découper d'une valeur de 20 F chacun. Le principe reste identique : ces bons vous permettent d'obtenir - sur place ou par correspondance - les remises annoncées. S'il vous reste des chèques des anciens numéros, vous pourrez les utiliser dans la limite des promotions actuelles.

Ce qui est nouveau par contre, c'est l'unanimité des annonceurs qui, vu les résultats, sont tous d'accord désormais pour jouer à fond la carte des bons Micro News. Jetez un coup d'œil sur les promos et sachez apprécier et ne pas utiliser avec modération : presque tous les magasins vous offrent des remises globales sur tous leurs produits sans exception ! Ces offres représentent souvent une remise globale de 5%, mais certains magasins vous offrent plus de 10% de remise ! Et pour quel coût ça ? Pour vous, les lecteurs gâtés de Micro News !

Nous remercions donc chaleureusement les magasins participants. Il faut savoir que les marges bénéficiaires en micro familiale sont très réduites - les prix de tous ces magasins sont déjà très "tirés" - et qu'ils font là un effort supplémentaire hyper-sérieux à l'intention exclusive de nos lecteurs. Bravo ! Comme on dit, c'est une affaire qui roule !

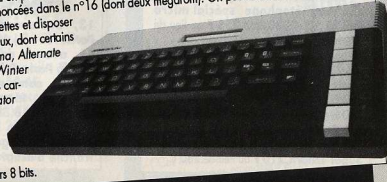
Joë Bonpland

Promotions valables uniquement jusqu'au 28 février 1989 et dans la limite des stocks disponibles

LE PLAN D'ENFER DU MOIS 189 F

ULTIMA 5, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Tél : (1) 43.38.96.31.

Incrovable ! Jamais vu ! Moins cher tu explotes ! Ultra-magnifique en effet en exclusivité à nos lecteurs, contre remise de trois bons Micro News, **UN ORDINATEUR ATARI 800 XL POUR LA FABULEUSE SOMME DE 189 F !** Vous avez bien lu, il n'y a pas d'erreur de frappe : 189 F pour un ordinateur neuf, garanti, avec prise péritel et mode d'emploi en français. Le 800 XL est entièrement compatible avec la console Atari XE puisque les deux modèles sont interchangeables et il dispose d'un parc d'une centaine de cartouches (prix moyen : 120 F), sans compter les nombreuses comme celles annoncées dans le n°16 (dont deux megarom). On peut aussi lui connecter un lecteur de cassettes ou de disquettes, et disposer ainsi d'un immense parc de jeux, dont certains sont des chefs-d'œuvre (Ultima, Alternate Reality, Summer Games, Winter Games, Arkonard). Parmi les cartouches, citons Flight Simulator 2, Airball, Mario Bros... Techniquement, le 800 XL est aussi puissant que le C64, et se classe parmi les meilleurs ordinateurs 8 bits.



MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, boulevard Saint-Germain. 75005 Paris. Tél. : (1) 43.29.40.04.
 - 1 bon Micro News accepté pour l'achat de toutes les cartouches MSX à 230 F soit un prix de 210 F par cartouche.
 - 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une montre. Offre valable sur toutes les montres du magasin qui ne sont pas déjà en promotion.
 - 3 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un calculateur scientifique graphique Hewlett-Packard HP-285, soit un prix de 1890 F au lieu de 1950 F.



ED'EN COMPUTER

102, avenue du général Michel Bizot. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.22.50.
 - 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 300 F.
 - 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une manette Gunshot 1 d'une valeur de 79 F, soit 59 F.



PIXISOFT

1, rue de Metz. 31000 Toulouse. Tél. : (16) 61.23.48.02.
 - 1 bon Micro News accepté pour l'achat de tous les logiciels signalés en magasin d'un point rouge, ainsi que sur tous les livres.

GAME'S

Forum des Halles. B.P. 66. 75001 Paris. Tél. : (1) 40.26.46.06.
 Centre commercial 4 Temps. 92092 Puteaux. Tél. : (1) 47.73.65.92.
 - 1 bon Micro News accepté dans les deux magasins Game's par tranche d'achat de 300 F.

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 bon Micro News accepté dans les trois magasins Coconut par tranche d'achat de 400 F.

2010 ELECTRONICS

71, rue du Cherche-Midi. 75006 Paris. Tél. : (1) 45.49.14.50.
 - 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 200 F. Offre valable uniquement sur le neuf.

JSI

89-89 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.
 - 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F.
 - 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'un pack de 5 jeux Amiga (Power Play, Brattacas, Hacker 2, Deep Space, Little Computer People), soit 145 F au lieu de 165 F.
 - 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une boîte de rangement de 40 disquettes 3"1/2 avec serrure, soit 79 F au lieu de 99 F.

LTI

14, rue Cavé. 92300 Levallois. Tél. : (1) 47.31.49.38.
 - 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 200 F.
 - 1 bon Micro News accepté par tranche d'achat de 150 F sur les moniteurs couleur Atari SC1425 et SC1224 et Commodore 1084-S, soit une remise de 13.5%.

ORDIVIDUEL

20-22, rue de Montreuil. B.P. 72. 94302 Vincennes. Tél. : (1) 43.28.22.06.
 - 1 bon Micro News accepté pour tout achat d'une boîte de 10 disquettes vierges ou de n'importe quel joystick ou ruban d'imprimante dans le magasin.

S.C.A.P.

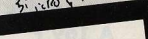
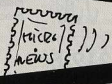
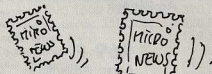
62, rue Gabriel Péri. 93200 Saint-Denis. Tél. : (1) 42.43.22.78.
 - 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 200 F.
 Promotions spéciales sur les lecteurs de disquettes NEC pour Amiga ou Atari, 3"1/2 : 1250 F, 5"1/4 : 1550 F.

VIDESHOP

50, rue de Richelieu. 75001 Paris. Tél. : (1) 42.96.93.95.
 251, boulevard Raspail. 75014 Paris. Tél. : (1) 43.21.54.45.
 - 1 bon Micro News accepté dans les deux magasins Videoshop par tranche d'achat de 200 F. Cette offre n'est pas cumulable avec les promotions déjà en cours dans les deux magasins.

AMIE

11 et 19, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél. : (1) 43.57.48.20.
 69, cours Lieuteaud. 13006 Marseille. Tél. : (16) 91.42.50.42.
 - 1 bon Micro News accepté sur tous les logiciels et tous les livres par tranche d'achat de 200 F.
 - 1 bon Micro News accepté sur tous les périphériques (moniteurs, imprimantes, etc.) par tranche d'achat de 250 F.
 - 1 bon Micro News accepté sur tous les ordinateurs par tranche d'achat de 300 F.
 Ces offres sont valables dans les trois magasins AMIE et ne sont pas cumulables avec les autres promotions en cours.





VOUS OFFRE UN NOUVEAU SERVICE : LE DÉPÔT-VENTE !



**MEILLEUR PRIX, MEILLEUR SERVICE
MEILLEUR QUALITÉ**
43.42.18.54

ATARI 520ST > 3 490 F

520 ST + moniteur moyenne résolution 5 280 F
520 ST + moniteur haute résolution 6 180 F

ATARI 1040ST > 4 490 F

1040ST + moniteur moyenne résolution 6 280 F
1040ST + moniteur haute résolution 7 180 F

LOGICIELS ATARI

R-Type	225 F
International Karate+	219 F
Powerdrome	265 F
Crazy Cars II	205 F
Operation Wolf	189 F
Pacmania	205 F
Purple Saturn Day	249 F
La Quête de l'Oiseau...	249 F
Eliminator	235 F
Emmanuelle	219 F
Double Dragon	195 F
Spectrum 512 (D.A.O.) (F)	550 F

CONSOLE SEGA avec 2 poignées + Hang on

990 F

Pistolet Interactif avec 3 supers jeux de tir

Lunettes 3D avec Missile Defense 3D	549 F
Konix Speedking (monette)	149 F
Accélérateur	129 F

CARTOUCHES A 169 F

219 F

Fantasy Zone
Gangster Town
Pro Wrestling
Shooting Gallery

Fantasy Zone II
Great Basketball
Great Golf
Missile Defense 3D
The Ninja
Out Run
Quartet
Rocky

269 F

Aztec Adventure
Power Strike (Alesté)
Shangai
Space Harrier
Blade Eagle 3D

199 F

Bank Panic
F-16 Fighter
Ghost House
Global Defense
My Hero
Super Tennis
Transbot

259 F

Action Fighter
Alex Kidd in Miracle World
Alien Syndrome
Astro Warrior/Pit Pot
Zillion
Choplifter
Enduro Racer

299 F

After Burner
Alex Kidd 2
Shinobi
Thunderblade

349 F

Kaisenden

Pour l'achat d'une machine récente (PC, ATARI ST, AMIGA ou MSX), nous reprenons votre ancien MSX en dépôt-vente.

Disquettes de grande marque - double face, double densité
135 TPI - 3,5"
l'unité : 9,90 F
les 10 : 95 F
les 100 : 920 F

AMIGA

LOGICIELS

Amiga 500 + péritel **4 490 F**
+ démo + 4 jeux + 1 boîte de disquettes + 1 manette

Amiga 500 **7 290 F**
+ moniteur 1084 haute résolution + démo + 4 jeux + 1 boîte de disq. + 1 manette

Amiga 500 **8 950 F**
+ moniteur 1084
+ imprimante MPS 1250

Artanoid	265 F	Pacmania	235 F
L'Arche du Capitain Blood	329 F	Power Styx	179 F
Battle Chess	289 F	Purple Saturn Day	249 F
Buggy Boy	259 F	Rocket Ranger	299 F
California Games	225 F	Sentinel	230 F
Capone*	329 F	Starglider II	259 F
Defender of the Crown	259 F	Test Drive	305 F
Double Dragon	195 F	Thunderblade	255 F
Explora	370 F	Thundercats	239 F
Fernandez Must Die	370 F	Les 3 Stooges	295 F
Flight Simulator II	375 F	Les 3 Stooges	295 F
Gas Bee Air Rally	220 F	Tetris	190 F
Interceptor	280 F	Vampire Empire	210 F
Karate Kid II	230 F	Xenon	225 F
La Quête de l'oiseau du temps	299 F	Zoom	250 F
Leander Board Collection	259 F	944 Turbo Cup	249 F
Le Livre de la Jungle	245 F		
Marble Madness	190 F		
Nebulus	259 F		
Obliterator	235 F		
Operation Wolf	245 F		

UTILITAIRES

Deluxe Paint II	695 F
Sculpt 3D	900 F
Package bureautique	2 990 F
(Maxiplan, Superbase, ProWrite)	

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Bon de commande (à remplir en majuscule)
à retourner à **J.S.I.** - 89-89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris - Tél. : **43.42.18.54**

Nom Je vous commande le matériel suivant :

Prénom

Adresse

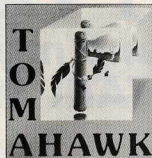
Ville Code postal

N° tél. Marque de l'ordinateur Pour un prix de : F + frais de port (Frais de port : 20 F pour les jeux, livres et accessoires/90 F pour le matériel)

Règlement par chèque ou mandat à l'ordre de **J.S.I.**
Carte Aurore et Carte Pluriel acceptées



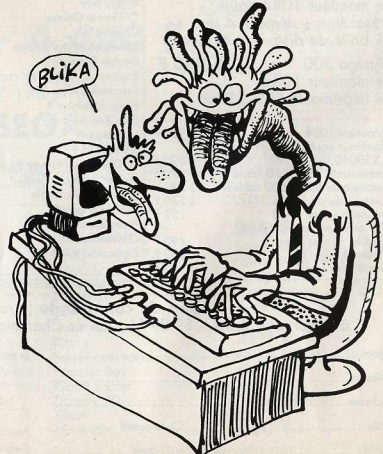
TOP SECRET



Ce mois-ci, c'est Coktel Vision et Tomahawk qui s'associent à Micro News pour offrir des jeux à tous les gagnants !

Nous recevons tous les jours un volume impressionnant de Top Secret en tous genres et pour toutes les machines et ça nous énerve de ne pouvoir en publier qu'une infime minorité. Alors on s'est tous mis au boulot et croyez-moi ça n'a pas été facile ! Nous avons séparé le bon grain de l'ivraie, autrement dit les envois originaux des simples copies de trucs sans intérêt ou ayant déjà été publiés ailleurs. Malgré le nombre étonnant de solutions publiées ce mois-ci, nous avons tenu le coup... Tous les gagnants vont recevoir un logiciel : c'est **Coktel Vision et Tomahawk** qui vous les offrent. Ayons une pensée émue pour une telle générosité... Pour les petits nouveaux, les bleus, le réexpliquez encore une fois le principe de Top Secret. Si nous publions une solution que vous nous avez envoyée, vous gagnez un jeu offert par un éditeur (différent tous les mois). Que faire pour être publié ? Nous envoyer des astuces sur un jeu récent, des trucs inédits qui ne soient pas recopiés mais que vous ayez trouvés vous-même. Enfin, il faut que l'envoi soit quand même suffisamment important. Si vous m'envoyez "Alors voilà, pour arriver au bout de Galaxian, il faut tuer tous les monstres" ou "Pour finir Pac-Man, il faut réussir tous les tableaux", c'est un peu léger... Si votre Top Secret est intéressant mais un peu court, on vous enverra quand même un ancien numéro de Micro News : pensez à nous indiquer ceux que vous ne possédez pas ! Enfin, pour éviter toute contestation, inscrivez la ligne suivante dans votre lettre "Je certifie être l'auteur de ce Top Secret et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger". Bon, je vous laisse, vous avez de quoi vous occuper pendant un moment...

Olivier Zythoun



ST

ÉLITE - Rainbird

Dans la présentation, on peut faire tourner les vaisseaux, les grossir, les diminuer... avec les touches du clavier :

- I : grossissement.
- O : diminution.
- Q : change les axes.
- D : automatique.
- Flèches de déplacement : rotation ou translation.
- F : Vaisseau suivant.

Voici aussi un moyen d'avoir des crédits illimités. Chargez le jeu et faites une sauvegarde de la partie dès le début. Reprenez ce fichier avec **Mutil** ou un éditeur équivalent. A l'adresse 000D vous trouverez quelque chose comme F2F218, remplacez cela par 101010 ou F21018 pour les moins gourmands, et voilà vos problèmes d'argent réglés : à vous le système d'autojeu et les lasers militaires.

PAC-MANIA

Grand Slam Entertainment

Toujours avec **Mutil** ou un autre éditeur de secteur, cherchez dans "Z.PRG" la séquence 539930000000EA et remplacez-la par 6004000000EA

SUPER HANG-ON - Electric Dreams

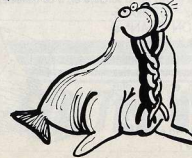
Pour avoir 99 secondes, éditez le fichier "loader1.dsk", et remplacez 33FC3209 par 33FC6309.

STARGLASSE - Logotron

Pour avoir des vies infinies, dans le fichier "star.bin" il faut remplacer 0 479 9 0 0 1 0 0 0 0 4 E E A par 0479000000004EEA

ALIEN SYNDROME - Ace

Cette fois-ci, ce programme en GFA vous offre des vies infinies mais aussi un bonus de temps ! open "0", #1, "alien.tos"



dpoke 300000, &180
seek #1, 31740
for i=1 to 6
bput #1, 300000, 2
next i
seek #1, 20818
poke 300000, 0
poke 3000004, &60
bput #1, 300000, 5
seek #1, 20856
bput #1, 300000, 5
close #1

THUNDER BLADE - US Gold

Pour des vies infinies, prenez la disquette A. Editez le fichier "THUNDER.PRG", sélectionnez ensuite l'option "recherche", et introduisez la valeur "33FC004". Celle-ci localise le secteur 0. ligne 120 si vous utilisez Diskdoctor, remplacez-la par "33FC00FF" et partez maintenant à la conquête de nouveaux écrans...

BAAL - Psyclapse

Voici toutes les coordonnées de l'endroit où se situent les différentes "cabines de relais" dans le premier domaine :

- 48 < 63
- 28 < 52
- 56 < 38
- 50 < 06
- 38 < 29
- 24 < 03
- 16 < 25
- 03 < 38
- 14 < 66

SPACE HARRIER - Elite

Dans le disque A, cherchez 397C0030FD426EFF et changez le 03 par 1E et vous aurez 30 vies de plus.

ATAX - Ramware

Dans le programme principal, trouvez la séquence suivante le 33FC0005 et mettez 7FFF à la place de 0005. (Adresse 180 avec **Mutil**).

ARMY MOVES - Ocean

Toujours dans le programme principal, changez le premier 0005 en 0063.

RETURN OF THE JEDI - Lucasfilm

Dans le fichier (JEDI.PRG), cherchez 0A043900010000B63C45 et changez le 01 par 00.

GOLDRUNNER II - Microdeal

Sur le disque A, cherchez 047900010 00030FE et changez le 01 par 00.

VOUS AVEZ L'HEURE ?
MONSIEUR LE CYCLOPE ?

OUI - IL EST TIC TAC TIC TAC



ALTAIR - Ere Informatique

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

1943 - Go I

Dans le fichier (SND1.PIN) changez 1 3 F 0 0 0 3 0 0 0 0 B E 5 4 par 13FC00990000BE54. Cherchez ensuite 13FC00300000C1F deux fois et changez le 03 par 99 dans les second.

PREDATOR - Activision

Dans le fichier (HELI 1.DAT), cherchez 33FC0003000658FE et changez le 0003 par 7FFF (vies infinies). Pour les munitions, cherchez 33FC00480006 et remplacez le 0048 par 7FFF. Pour finir, les grenades : cherchez 33FC00300066066 et changez le 0003 par 7FFF.

BOMJACK - Elite

Dans le fichier (BOMB.DAT), changez le 000300A064 par 009900A064.

WIZBALL - Ocean

Pour avoir 255 vies, éditez le disk et le secteur 518, ligne 210 colonne 21, changez 04 en FF (avec Diskdoctor).

BIONIC COMMANDO - Go I

Editez la piste 2 secteur 5 ligne 0 colonne 6, remplacez 06 par 79 (avec Diskdoctor).

PLUTOS

Avec **Mutil**, éditez le programme principal, et en ligne 10F0 changez 33FC0003 en 33FC00FF.

PROHIBITION - Infogames

Toujours avec **Mutil**, éditez le programme principal et changez 33FC0003 en 33FC7FFF... ce vous donnera la bagatelle de 65536 vies. Confortable, non ?

ST - AMIGA - CPC - C64 - PC



JINXTER (Rainbird)

Voici, en grande première, la solution complète de Jinxter, un jeu d'aventure Magnefic Scroll-Rainbird. Allez dire après ça qu'on ne vous gâte pas !

- Look Ticket - WAIT [x3] - SHOW TICKET TO INSPECTOR - WAIT [x3] - PRESS BUTTON - WAIT [x4] - LEAVE BUS - GET KEY-RING - WAIT [x2] - READ DOCUMENT - OPEN GATE - N - UNLOCK DOOR WITH IRON KEY AND OPEN DOOR - N - NW - GET CASE - LOOK UNDER BED AND GET SOCK - OPEN WARDROBE - GET SHOES - N - GET OPENER - OPEN FRIDGE AND GET BOTTLE OF MILD - CLOSE FRIDGE - E - GET TABLECLOTH - S - GET PHONE - N - OPEN DOOR WITH IRON KEY - N - GET SECATEURS AND GLOVES - N - E - SHOW TABLECLOTH TO BUILT - DROP TABLECLOTH - S - WEAR GLOVES - HOLD WIRE AND CUT WIRE SECATEURS - E - E - GET BOTTLE - W - SE - S - GET MOUSE TRAP AND CAN - N - NW - S - OPEN DOOR WITH RUSTY KEY - SW - OPEN TRAPDOOR - W - GET CANDLE AND MATCHBOX - S - SW - S - LISTEN TO MAGGLE - WEAR SPECTACLES - N - NE - N - E - D - GET CHEESE - WEAR SHOES - U - PUT CHEESE ON MOUSE TRAP - SET TRAP - DROP IT - W - S - DAIL 300 - N - E - WAIT - OPEN BOX AND GET A MATCH AND CLOSE BOX - STRIKE MATCH AND LIGHT CANDLE WITH MATCH - WARM PLASTIC KEY WITH CANDLE - AGAIN - NE - OPEN MAILBOX WITH PLASTIC KEY - GET PARCEL AND OPEN IT - LOOK IN IT - GET LETTER AND CHARM - READ LETTER - N - NW - W - S - S - W - OPEN FRIDGE AND PUT PLASTIC BOTTLE IN IT - CLOSE FRIDGE - WAIT [x2] COIN - OPEN FRIDGE AND GET BOTTLE - OPEN BOX - GET A

MATCH - CLOSE BOX - STRIKE MATCH AND LIGHT THE CANDLE WITH MATCH - WARM ICE WITH CANDLE - DROP WATER - PUT OIL IN PLASTIC BOTTLE - DROP LETTER, PARCEL AND TICKET - E - N - N - E - SE - S - W - LOOK TRAP - GET MOUSE - NE - N - SE - S - LOOK IN BOAT-GET BUNG - OIL RUNNER WITH OIL - OPEN DOOR - S - GET SACK AND LOOK IN IT - PUT WALRUS CHARM IN IT - PUT BUNG IN SOCK - PUT SOCK IN HOLE - PUT CANOE IN LAGOON - ENTER CANOE AND GET PADDLE - S - S - LEAVE CANOE - D - OPEN CANI WITH OPENER - EMPTY CAN ON DIRT - MOVE DIRT - E - E - DROP ALL - DROP TROUSERS AND SHOES AND GLOVES - WEAR SUIT, MASK AND FLIPPERS - GET AQUALUNG - W - W - U - N - WEAR AQUALUNG - D - NW - N - OPEN HATCH - D - CLOSE HATCH - PRESS LEFT BUTTON - TURN WHEEL - OPEN DOOR - E - D - GET COIN - OPEN DOOR - V - W - PRESSE RIGHT BUTTON - E - D - E - WAIT [x3] - U - GET CHARM - D - W - U - W - OPEN HATCH - U - S - SE - U - S - D - E - DROP AQUALUNG, SUIT, MASK AND FLIPPERS - E - WEAR TROUSERS, SHIRT, LOVES, AND SHOES - GET ALL - W - W - U - ENTER CANOE - PUT UNICORN CHARM IN SACK - N - SW - LEAVE CANOE - DROP PADDLE AND SECATEURS - S - NW - ASK BAKER ABOUT JOB - D - E - OPEN FLOUR SACK - SIEVE FLOUR WITH SIEVE - GET TINY CHARM - W - LOOK TABLE - GET BAKING TIN - DROP TINY CHARM IN IT - OPEN OVEN - PUT BAKING TIN IN IT - CLOSE OVEN - PRESS BUTTON - AGAIN - OPEN OVEN - GET BAKING TIN - U - GET BREAD AND DROP BAKING TIN - U - GIVE BREAD TO BAKER - GET BREAD AND BREAK IT - GET PELICAN CHARM - OPEN DOOR - NE - SHOW MOUSE TO MISTRESS - TURN TOP RIGHT HANDLE - U - TURN BOTTOM RIGHT HANDLE - U

AGAIN - AGAIN - TURN TOP LEFT HANDLE - OPEN SAFE - GET CHARM - OPEN DOOR - SW - SE - OO JIMMY HEARTH - GET ASH - N - D - GET COIN - U - SW - DOOFER ENGINE - DOOFER UNICORN - DROP ALL - GET LADDER AND OPENER - KNOCK DOOR - THROW OPENER AT LAMP - SW - E - LEAN LADDER TO GIRDER - W - NE - GET ALL - SW - CAST OO JIMMY SPELL ON FIRE - GET STOUL - E - DROP STOOL - GET CHARMS - PUT CASE IN SACK - CLIMB STOOL AND CLIMB LADDER, JUMP NORTH CAST THINGY SPELL ON THE WEATHERMAN - HOLD ON TO THE RAIN WEATHERMAN - GET UMBRELLA AND HAT - CLIMB CLOUD - CAST OOJIMMY SPELL ON CLOUD - SW - SW - E - GET STOOL - W - NE - NE - DROP CAN, MOUSE AND PLASTIC BOTTLE - PUT SACK ON STOOL - GET SADDLE AND PUT IT ON STOOL - CLIMB CLOUD - DOOFER CLOUD - E - BUY TICKET WITH TWO FEROS COIN - E - E - SHOW TICKET TO INSPECTOR - WAIT - WAIT - PUT SADDLE ON UNICORN - CLIMB UNICORN - DOOFER UNICORN - D - E - DROP SHOES - N - E - D - OPEN DOOR - N - WAKE XAM - DRINK MILK - PUT CANDLE IN BOTTLE - THE ROPE TO MANACLES - OPEN BOS AND GET MATCH - LIGHT CANDLE WITH MATCH - DROP BOTTLE UNDER ROPE - N - WAIT - N - U - NE - OPEN DOOR - E - E - SLIDE - SLIDE 8 - SLIDE 1 - SLIDE 6 - SLIDE 7 - SLIDE 2 - SLIDE 9 - SLIDE 5 - SLIDE 4 - GET BRACELET - PUT CHARMS ON BRACELET - W - W - SW - NW - U - U - OPEN LEFT DOOR - N - GET BALL - S - D - SE - PUT ASH ON HEARTH - U

Maintenant tapez "LOOK BALL" jusqu'à ce que la sorcière regarde en direction de Fireplace, à ce moment tapez "DOOFER BALL" puis "WAIT" jusqu'à ce que vous voyiez la grille (claw) de la sorcière et, à ce moment, tapez "PUT BRACELET ON CLEAN" et c'est fini ! Voilà un Top Secret d'enfer comme vous devriez m'en envoyer plus souvent : je peux vous assurer que son auteur va être récompensé !



ATARI - C64 - APPLE II

SUNDOG

Au cas où vous l'ignoreriez, Sundog fut, il y a maintenant deux ou trois ans, le premier jeu d'un éditeur appelé à être idolâtré : je parle de **Faster Than Light**, c'est à dire **FTL**, géniteur du fabuleux **Dungeon Master**. En fait, ces gens-là sont vraiment doués, comme en témoigne **Sundog**, pourtant "âgé" de deux ou trois ans.



La colonie recherche (Barville) se trouve sur la planète Jond.

Les colons sont disséminés un peu partout dans les entrepôts, souvent ceux de villes sans astropôt. Dès que possible, s'équiper sur Worremid d'un Groundscanner permettant au vaisseau d'atterrir près des villes sans astropôt.

Utilité des objets achetés dans les tavernes. Charmes : permet d'obtenir des prix plus bas lors d'achats.

Nutrack : remonte le niveau nouriture au maximum en une fois.

Cloaker : rend le vaisseau invisible aux ennemis.

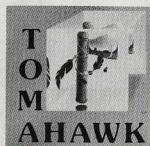
Concentrator : augmente la puissance de feu des lasers.

Ground scanner : permet l'atterrissage près des villes sans astropôt.

Anti Cloaker : rend visible les vaisseaux ennemis ayant un Cloaker.

Pendant les longs voyages interplanétaires, on accélère le mouvement si l'on dort, à condition que l'on soit certain de ne pas être attaqué en plein sommeil. Pour cela, il faut soit voyager avec une cale vide, soit ne transporter que des Cyrogens.

Pour s'enrichir sans risque, il suffit d'acheter le plus possible de Control Node (17500) sur Jond et aller les vendre dans les bars sur Glory (51000).



Pour aller sur Enlie, il faut auparavant avoir monté le Booster hyperspatial obtenu à l'astroport de Barville.

Pour que Barville apparaisse sur les cartes de navigation, il faut y aller en jeep. Elle n'est pas très loin de l'astroport.

Pour finir, voici la liste des marchandises qui vous seront demandées à Barville au cours des différentes phases de jeu :

- | | | |
|----------------|------------------|-------------------|
| Phase 1 | 1 Fruits/Vegs | 1 Pharamceuticals |
| 1 Fruit/Vegs | 1 Meats | 2 Cyrogens |
| 1 Stock Embryo | 1 Grains/Cereals | Phase 6 |
| 1 Seed/Sprouts | 1 Sunsun | 3 Cyrogens |
| 2 Cyrogens | 1 Wood/Fiber | 1 Hand Weapons |
| 1 Spices/Herb | 1 Meats | 1 Gold |
| 1 Sunsun | Phase 7 | 4990 Fr |
| 3 Cyrogens | 1 Stimulants | 1 Gem/Crystal |
| 1 Wood/Fiber | 4 Cyrogens | 1 Organics |
| 1 Spices/Herb | 1 Comgear | 1 Bioships |
| 1 Meats | 1 Synthesizer | 2 Cyrogens |
| Phase 3 | 1 Spice/Herb | 1 Silipip |
| 1 Stimulants | 1 Fruits/Vegs | 1 Cadcam |
| 4 Cyrogens | 1 Cyrogens | 2 Cyrogens |
| 1 Comgear | 1 Grain/Cereal | Phase 8 |
| 1 Synthesizer | 1 Silipip | 1 Chronograph |
| Phase 4 | 1 Nutragav | 1 Radioactives |
| 1 Spice/Herb | 1 Chronograph | 1 Synthesizer |
| 1 Cadcam | 1 Cyrogens | 1 Pharamceuticals |
| 2 Cyrogens | 1 Droid | 1 Rare Earth |
| 1 Grain/Cereal | 1 Clothing | 1 Bioships |
| 1 Silipip | Phase 9 | 1 Cyrogens |
| 1 Nutragav | 1 Clothing | 2 Cyrogens |
| 1 Chronograph | 1 Art Objects | 1 Radioactives |
| Phase 5 | 1 Furs/Silks | 1 Exotics |
| 1 Droid | 1 Droids | 1 Exotics Metals |
| 1 Clothing | 1 Antimater | |

ED'EN COMPUTER

102 Ru du Général M.BIZOT
75012 - PARIS
Vente par Correspondance - C.Bleue
CREDIT CATEMIL - Paiement différé

AMIGA

Amiga 500 avec cable peritel... 4490 Fr
Amiga 500 + Moniteur 1084 S... 6990 Fr
Amiga 2000 avec cable peritel... 11590 Fr
Amiga 2000+Moniteur 1084 S... 14590 Fr
Amiga2000+1084S+D+dur+2M... 22190 Fr
Amiga2000+1084S+D+dur+2M... 25390 Fr
Moniteur externe 1010... 1390 Fr
Moniteur R2080 haute defint... 4390 Fr
Extension memoire #501512K... 3250 F

EXTENSION 1 MEGA POUR 1000 ET 500 interne 3250 F

ATARI

Atari 520 STF 3490 Fr
Atari 520STF+Moniteur mono. 4980 Fr
Atari 520STF+Moniteur Cou. 5490 Fr
Atari 1040STF+Monit Mono. 5390 Fr
Atari 1040STF+Monit Cou. 7490 Fr
Mega ST2 +Monit mono. 9980 HT
Mega ST4+Monit Mono. 12950 HT
Disque Dur 30 Megas 4990 Fr
Pour les Megas avec LASER Téléphonez
**POUR L'ACHAT D'UN ORDINATEUR
DES CADERAUX, TELEPHONEZ NOUS!!!**

DIVERS

STAR LC 10 2490 Fr
STAR LC 10 Couleur 2950 Fr
STAR LC 24 3390 Fr
Notre Service DEPOT-VENTE OCCASION
DEPARNAIE SOUS 88M TOUTES MARQUES.
Tapis Souris. 75 Fr. Disquettes 3 1/2 93 F
COMPTABILITE P.E.T.I.L.S
T.W.C Représente 10% du Marché U.S.A
La Gamme part du XT 10Mh et va finir ter
avec le 386 COMPAC (27.9Mh 1) DU PRO !!!
exemple AT 80286 8 12Mh, D.Dur 20 Mo
1Mega,Ecran 14 pouces, 1024 12990 Hte
POUR LES PROS QUI VEULENT DU BEAU !!!
T:43.42.22.50

COKTEL VISION

COKTEL VISION

EDEN COMPUTER EDEN COMPUTER EDEN COMPUTER

AMIGA

KING'S QUEST 3

Voici un monument ! Accrochez-vous, puisque nous vous proposons la solution intégrale du génial King's Quest 3 édité par Sierra On Line ! Comme il faut compter une bonne dizaine de pages, nous vous la présenterons en trois fois. Le temps d'aller acheter le soft si vous ne l'avez pas...

Vous êtes Gwydion, esclave d'un magique sorcier du nom de Manannan. Vous devez vous débarrasser de votre diabolique maître et découvrir votre destinée en traversant l'océan et en surmontant plusieurs obstacles.

1^{re} PARTIE

Vous commencez l'aventure à l'entrée de la maison de Manannan. Attendez quelques secondes et le sorcier va apparaître en vous demandant de faire une certaine corvée (traduisez ce qu'il dit).

- S'il vous demande :
- de passer le balai dans la cuisine, allez dans la cuisine, prenez le balai à côté du foyer en tapant GET BROOM et alors Gwydion se mettra à balayer.
 - de nettoyer son bureau, alors allez dans son bureau et prenez l'"épouseuse" qui se trouve sur le petit cabinet en tapant GET DUSTER et vous nettoyez le bureau de votre maître.
 - de vider son pot, alors allez dans la chambre du sorcier et prenez le pot juste à côté de son lit en tapant GET POT.
 - De nourrir les poulets, sortez de la maison (vers le sud), allez juste à côté du poulailler der-

ST - APPLE - PC

rière la clôture où il y a une poche de grains pour poulet et tapez FEED CHICKEN et Gwydion jettera des grains aux poulets. Après, revenez dans la maison (pour ouvrir la porte tapez OPEN DOOR).

Note : Si vous rencontrez Manannan en train de travailler dans son bureau ou en train de regarder dans son télescope au 3ème étage, ressortez vite de cette pièce.

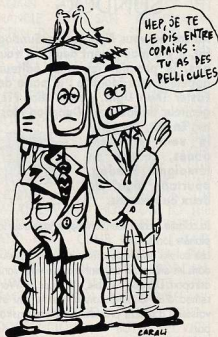
Après ce petit boulot, il faut attendre que le sorcier réapparaisse en vous disant qu'il s'absentera pendant quelques temps (jusqu'à la 30ème minute), en anglais : "Gwydion, I have decided to take a journey". S'il ne dit rien, il réapparaîtra un peu plus tard, il se peut aussi qu'il vous demande un autre travail.

En attendant, allez dans la salle à manger, allez près de la grande table, prenez la tasse en tapant GET CUP. Ensuite, allez dans la cuisine, approchez-vous de la table, il y a de la nourriture dessus. Prenez le pain (GET BREAD), les fruits (FRUIT) et la viande (MEAT). Maintenant, allez devant le balai. Juste en haut, accrochez sur le mur, il y a un couteau et un cuillère, prenez-les (GET KNIFE, SPOON). Vous avez remarqué la grande étagère ? Il y a un bol sur une tablette. Approchez-vous de l'étagère et prenez-le (GET BOWL). Après que le sorcier vienne vous dire qu'il partira pendant quelques temps, profitez-en pour ramasser les objets spéciaux (avec un *) car si le sorcier vous surprend avec des objets de ce genre sur vous il vous tiera.

Faites donc attention ! Mais ne vous en faites pas, vous pourrez cacher tous vos objets sous votre lit dans la chambre de Gwydion. Il vous suffira de vous approcher de votre lit et de taper GET ALL. Mais si vous ne voulez que cacher un ou certains objets vous taperez alors PUT et le nom de l'objet. Ah ! Vous devriez cacher les objets spéciaux *, une ou deux minutes avant la 30ème minute !

Bon, au boulot ! Voici où sont les objets spéciaux cachés dans la maison. Allez dans la chambre du sorcier. Approchez-vous du bureau avec un miroir et ouvrez le tiroir (OPEN DRAWER). Vous y découvrez un petit miroir et vous le prenez automatiquement. Allez près de la grande armoire, ouvrez-la (OPEN CLOSET) et tirez sur les vêtements (PUL CLOTHES), vous trouverez une carte magique et vous la prenez automatiquement, refermez l'armoire (CLOSE CLOSET).

Il y a une clef sur l'armoire, regardez sur le des-



sus (LOOK TOP OF CLOSET) et vous la prenez.

Maintenant, approchez-vous de l'autre bureau, ouvrez un tiroir (OPEN DRAWER) et vous prendrez la fiole qui s'y trouvera. A présent allez au 3ème étage. Si vous avez une bonne vue (ou un bon écran couleur) vous remarquerez une mouche morte par terre juste à côté du télescope, prenez-la (GET FLY). Ah oui ! J'oubliais le maudit chat noir, le méchant petit minou chou-chou de Manannan ! Cherchez-le dans la maison, lorsque vous l'aurez trouvé, vous lui prendrez une touffe de sa magnifique fourrure, hé ! Il vous faudra de la patience car ce salé sac à puces ne se laisse pas arracher ses poils facilement, il vous faudra le prendre dans vos bras à maintes reprises, tapez GET CAT puis GET FUR. Si ce méchant minou vous bloque le passage, FRAPPEZ-LE ! (HIT CAT).

A présent, sortez de la maison et descendez jusqu'en bas de la montagne. A un moment, un aigle passera dans un tableau au hasard



SOLO

LA TERRE EST EN DANGER!

LA guerre nucléaire est déclenchée. L'Est et l'Ouest s'affrontent. Grâce à votre impressionnante réserve cachée d'armes nucléaires, supprimez vos ennemis et sauvez la planète de l'ultime catastrophe !



Photos d'écran sur Atari ST

Disponible sur

- Commodore 64 Cassette et Disquette
- Spectrum Cassette et Disquette
- Amstrad Cassette et Disquette
- Atari ST et Amiga.



révisité par
UBI
 94071 CRETTEL, CEDEX FRANCE
 Téléphone 76 (1) 48 98 99 00



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

CPC

GRYZOR - Ocean

Aller en piste 07 et secteur 01, aller à l'adresse 03DD ou on remplace 3D par 00.

Vous n'y comprenez rien ? alors :
1) prendre Discology ou n'importe quel autre éditeur de secteur.
2) passer sous éditeur.

3) au menu MODE on choisit édition de piste on entre ce que l'on veut et on change directement à l'écran.

Pour **Arkanoïd 2**, même technique, mais allez en piste 03 et secteur C3, puis passez à l'adresse 0099 et, sur l'affichage ASCII du secteur on change M = 2 en M = 3.

FLYING SHARK - Firebird

viés infiniés, non, bombes infiniés, oui !
Piste 05 et secteur C5, adresse 0125, ou on change DD, 35, 09 et 00, 00.

TARGET RENEGADE - Imagine

Prendre Discology, Editer piste 06, secteur 02, on file à l'adresse 03CE ou on remplace 35 par 86.

Allez maintenant en piste 06, secteur 05, adresse 023E et remplacer 01 par 00.
Tout cela nous donne le temps et les viés à l'infini. Super, non ?

PREDATOR - Activision

Encore avec Discology, Piste 16, secteur 86, adresse 01C3, mettre 39 à la place de 32 puis aller piste 22, secteur 81, adresse 0170, mettre 32 à la place de 39 et cela nous donne un petit Schwarziez invincible !

BUGGY BOY - Elite

Pour régler le chrono, toujours avec Discology, piste 12, secteur C5, adresse 0062, mettre 00 à la place de 01. Voilà le travail.



CRAZY CARS - Titus

10 REM temps infini pour CRAZY CARS (version disquette)

100 DATA 21, 00, 01, 11, 00, 00, 06, 41
110 DATA DF, A6, BE, AF, 32, 83, 01, 21
120 DATA 98, BE, 22, 89, 01, C3, 00, 01
130 DATA 21, 00, 00, 22, A5, 51, Y; REM
remplacer y par le 'm' du niveau 0 à 9

140 DATA 32, 9C, 44, C3, 00, 40, 3C, C0
150 DATA 07

160 FOR A = &B80 TO &BEA8
170 READ DONNÉES : B = VAL (*8 + DONNÉES) : POKE A, B

180 T = T + B : NEXT : IF C <> &BA9 then print "erreur dans la date" : END

190 PRINT "Insérer la disquette de CRAZY CARS et pressez une touche" : PRINT * Et hop, encore un Top Secret signé Micro News !

200 CALL &B06 : MODE 0 : BORDER 0
210 FOR N = 0 TO 15 : INK N,0 : NEXT
220 LOAD "CRAZY_BIB", &C000
230 FOR N = 0 TO 15 : INK N, 1 : peek (&BDC + N) : NEXT
240 CALL &B06 : CALL &BE80

PAPERBOY - Elite

Rien n'arrête le presse ! Surtout quand on a des vies infiniés...

10 REM POUR PAPERBOY (version disquette)

20 REM vies infiniés ainsi que des journaux illimités.

30 DATA 21, ED, 03, 11, 00, C0, 06, 09,
CD, 77, BC, 21, 00, 03, CD, 83
40 DATA BC, CD, 7A, BC, 21, E3, 03, 22,
7D, 03, CD, 00, 03, AF, 32, AC
50 DATA 09, 32, 07, 19, C3, 00, BF, 65,
6C, 69, 74, 65, 2E, 62, 6F, 6E
60 FOR A = &3C6 TO &3F6 : READ Z : D = VAL (*8 + Z) : POKE A, Z
70 NEXT A : CALL &3C6

OVERLANDER - Elite

10 REM OVERLANDER (version cassette).

20 REM Vous donne des vies et de l'essence à l'infini.

21 REM Et si on n'êtes pas content, c'est la même chose.

22 REM Et puis quoi, encore ?

23 REM Alors on se décarcasse pour les lecteurs et ils ne sont même pas contents ? C'est du joli !

25 Print " Micro News, en vente partout"

26 For I = 1 to 10 : Print : Next

27 Print " L'abonnement n'est pas mal non plus... " : Print : Print "Voudriez-vous avoir l'obligeance de taper sur une touche ?" : Call &B806

28 Print " Merci, vous êtes un amour" : For I = 1 to 1000 : Next



30 DATA 21, 09, 01, 22, 51, A4, C3, 00, A4, AF

40 DATA 32, 15, 1A, C6, 18, 32, 13, 05, C3

50 DATA 80, E3, 4A

60 FOR A = &100 TO &115 : READ B\$
70 N = VAL (*8 + B\$) : C = C + N

80 POKE A, N : NEXT A
90 IF C > &751 then PRINT "erreur dans les Datas, cong !" : END

100 MEMORY 12345
110 MODE 1 : LOAD ** : CALL &1100

NEBULUS - Hewson

Pour choisir le tableau que l'on désire il suffit d'appuyer sur SHIF et le numéro du tableau souhaité, un peu après être tombé dans l'eau (cela ne marchera pas tout de suite : soyez patient).

SHIFT + 2 : Accès 2ème tableau
SHIFT + 3 : Accès 3ème tableau
SHIFT + 8 : Accès 8ème tableau.

DRUID - Firebird

10 Openout "*" : MEMORY & EFF : LOAD "DRUID.ecr" : CALL &2300

20 LOAD "DRUID.PRG", &1388

30 FOR F = &27C5 TO &27C8 : READ A : POKE F, A : NEXT

40 DATA 50, 50, 50, 10, 10, 10, 10

50 POKE &30EE, 0 : "Empêche la diminution des dats

60 POKE &28BA, 0 : "Empêche la diminution de l'immobilité

70 POKE &2649, 0 : "Empêche la diminution des glemes

80 POKE &28E1, 0 : "Empêche la diminution des chocs

90 POKE &2C01, 0 : "Empêche la diminution des fils

100 CALL &1E3E



CPC

LE PASSAGER DU TEMPS

Ere Informatique

1ère PARTIE

Examine Feuilles-Prends Journaux-Déchire Feuilles Glisse Feuilles sur Porte Secoue Porte Secoue

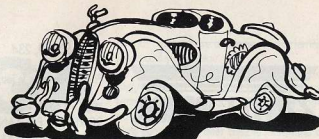
Couvre Porte-Nord-Examine sous meuble-Prends Pile-Examine tiroir-Prends torche-Examine poche-Prends pièce-Etens lampe-Dévisse ampoule-Mets pièce dans douille-Allume Lampe-Prends clef à douille-Ouest-Nord-Examine Tableau-Prends Feuilles-Examine Feuilles-Nord-Assis-Aide-Casseuse Chat-Examine sous blouse-Sud-Est-Examine Meuble haut-Prends huile-Examine meuble bas-Prends allume-torche-Examine sur Frigo-Ouest-Allume allume-torche-Examine feuille-Allume interrupteur-Descends-Allume torche-Sud-Est-Nord-Examine groupe-Examine sous groupe-Prends écrou-Huile écrou-Brancie Fil-Démarrage groupe-Sud-Ouest-Nord-Monte-Etens interrupteur-Ouest-Sud-Examine sous lit-Is lettre-Examine cheval-Examine livre-Nord-Ouest-Sud-Examine boîte aux lettres-Prends circuit-Nord-Ouest-Ouest-Allume ordinateur-cat-charge DEMARRE-Etens ordinateur-Est-tourne tableau-Prends livre de DUMAS-Nord-Haut-CODE-Tire Manette-Prends carte CPU-Bas-Sud-Est-Allume interrupteur-Descends-Ouest-Sud-Soude circuit-Nord-Est-Monte-Etens interrupteur-Ouest-Ouest-Allume ordinateur-charge DEMARRE-Etens ordinateur-charge DEMARRE-Etens ordinateur-Est-tourne Tableau-Prends livre de DUMAS-Nord-Haut-CODE-Enfiche carte CPU-Tire manette-Pousse manette.

2ème PARTIE

Nord-Nord-Est-Est-Nord-Discute avec repasseuse-Discute avec repasseuse-Sud-Est-Discute avec PATFOU-Ouest-Ouest-Ouest-Sud-Siffle-Danse avec fille-Danse avec fille-Danse avec fille-Nord-Engage équipage-Ouest-Ouest-Nord-Navigate-Navigate-Navigate-Navigate-Nord-Est-Feu-Ouest-A l'abordage-Examine bateau-Examine cabine-Prends Favillon-Sud-Navigate-Navigate-Navigate-Nord.

3ème PARTIE : PORT ENALIE

Est-Lance grappin-Monte-Nord-Ouest-Tue garde-Examine Frison-Discute avec Homme-Discute avec Homme-Discute avec Homme-Tend les mains-Frappe sol-Souleve dalle-Descends-Monte-Examine armario-Ecole princesse-Ramencie Princesse-Descends-Nage Coupe grappin-Ouest-Sud-Navigate-Navigate-



Nord-Est-Feu-Ouest-A l'abordage-Examine bateau-Examine Cale-Prends Vivres-Sud-Navigate-Navigate-Navigate-Nord.

4ème PARTIE : L'ILE DE LOENIC

Sud-Prends liane-Sud-montre bijoux-Echange bijoux-Est-Répare Pont-Nord Donne Vivres-Prends Prioges-Sud-Ouest-Nord-Nord-Navigate-Nord-Est-Feu-Ouest-A l'abordage-Examine bateau-Examine Coffre-Prends Or-Sud-Navigate-Nord.



5ème PARTIE : L'ILE DES PIRATES

Jeite ancre-Mouille Chaloupe-Monte dans chaloupe-Rame-Rame-Rame-Forte Chaloupe-Ouest-Pose Chaloupe-Ouest-Nord-Nord-Nord-Montre bague-Donne Or-Discute avec Oncle-Sud-Sud-Est-Porte Chaloupe-Est-Pose Chaloupe-Monte-Est-Nord-Est-Porte Chaloupe-Monte-Est-Nord-Appel HOQUET-Sud-Est-Descends-Monte dans chaloupe-Rame-Rame-Rame-Rame-éclaire ancre-Sud-Navigate-Navigate-Nord.

6ème PARTIE : L'ILE DE LOENIC

Sud-Est-Ouest-Ouest-Ouest-Discute avec les indigènes-Monte dans Frigoque-Nord-Onde discute avec HOQUET-Nord-Nord-Est-Sud-Ouest-Nord-Est-Sud-Is feuille-Sud-Est-Sud-Ouest - Examine Colonnnes - Mets bague dans œil-Baisse bras - Arrête Sonneries - Sud-Achète Journal - Is Journal-Nord-Nord.

L'ANNEAU DE ZENGARA - Ubi Soft

A l'anneau de Zengara, prenez votre super Discology en édition plus filiez en piste 0000 en secteur C5. Puis inscrivez ceci :

0000 : 63 6F 6E 61 6E 20 20 20 01 01 14 00 00 14 00 08

0010 : 03 60 0F 27 00 00 00 00 00 00

00 50 50 45 12

0200 : 03 01 00 09 12 03 02 01 02 02 02

03 02 04 02 05 (Bon courage).

On obtient ainsi en commençant le jeu sans créer de personnage, celui-ci :

Niveau : 1
Guerrier : CONAN

Force : 20
Destrier : 20
Classe d'armement : 00
Vie : 1000

Monnaie : 96

Points d'expérience : 999 000
Reserve de n'importe quel jeu : 3 % (cela suffit largement pour bouillier les pièces). Avec ces 999 000 points d'expérience, vous ne vous ferez jamais acheter une seule fois.

BEYOND THE ICE PALACE

Prenez Discology (mode éditeur). Prenez "édition disquette" et portez ainsi votre recherche sur toute la disquette.

Choisissez ensuite la fonction "rechercher", mode hexadécimal, pour chercher la chaîne *3E,09* et remplacer la par *3E,1F*. Ceci vous donne alors 18 vies (il est impossible d'en avoir plus).



(Quelques trucs en vrac, envoyés par Erwan Noc, de Port Louis)

GREAT BASKETBALL

Les meilleures équipes sont Cuba et le Canada, les plus mauvaises sont l'Italie et la Hongrie.

Positions pour marquer

- sous le panier
- dans le fond de l'écran, au coin du terrain (ça ne marche pas à chaque fois mais ça vaut 3 points)

- sur le rond central quand le joueur est le plus haut possible. Si un joueur de l'équipe adverse par un dribble, mettez-vous devant lui et attendez qu'il vous percute : vous récupérez le ballon. Ne pas hésitez à faire quelques fautes (surtout contre l'Italie qui rate ses lancers francs à chaque fois). Toujours sauter lorsqu'un adversaire tire au panier : vous intercepterez sa balle (et toc, bien fait !). Dans les winning shots, attendez que le joueur soit le plus haut pour tirer.

SPACE HARRIER

Commencez par bien relire la notice : dans l'écran caché se cache un autre écran - caché là aussi - (vous suivez toujours ?). Dans le test de musique, faire 7 4 3 7 4 8 1 et là... surprise !

NIVEAU 1 : les trucs ronds qui s'ouvrent et se ferment (mais si, cherchez bien) eh bien pour les avoir, il faut aller à gauche sur le premier, tirer quand il s'ouvre et vite aller sur celui du milieu pour lui faire la même chose.

NIVEAU 2 : pour les têtes à la fin, se mettre au milieu, tirer dès qu'elles approchent puis tourner comme au dragon du niveau 1...

NIVEAU 3 : les champignons qui volent (!). Il faut se mettre en bas mais pas tout à fait au sol et surtout aller bien en face. Pour le méchant dragon à 2 têtes, il faut faire comme pour celui du niveau 1 (encore !).

NIVEAU 5 : [comment, après 3 c'est pas 4 ?] il faut diriger [au joystick comme dirait le prof ST] la chenille à droite : il y a plus d'arbres.

NIVEAU 6 : ne pas attaquer les robots. Pour les avions, rester en haut et redescendre quand ils tirent.

NIVEAU 7 : ne pas arrêter de tourner pendant tout le niveau (comme au 1 pour changer !).

NIVEAU 8 : pour les trucs qui s'ouvrent et se ferment, dévinez quel niveau il faut faire...

NIVEAU 9 : super vite ! moi je l'adore euh, à part ça si on aléatoire niveau 10.

NIVEAU 10 : je vous conseille de passer entre les colonnes.

NIVEAU 11 : je sais plus.

NIVEAU 12 : comme le... 5.

ACTION FIGHTER

Au début, il faut accélérer pour détruire quelques motos, prendre le A puis feinter pour entrer dans le canyon. Après c'est fastoche...

En l'air, pour les HUMAN RIDERS [regardez la notice si vous ne savez pas ce que c'est, bande d'ignares], il faut se mettre en bas à droite ou à gauche, suivant le niveau.

NIVEAU 2 : pour les têtes à la fin, se mettre au milieu, tirer dès qu'elles approchent puis tourner comme au dragon du niveau 1...

NIVEAU 3 : les champignons qui volent (!). Il faut se mettre en bas mais pas tout à fait au sol et surtout aller bien en face. Pour le méchant dragon à 2 têtes, il faut faire comme pour celui du niveau 1 (encore !).

NIVEAU 5 : [comment, après 3 c'est pas 4 ?] il faut diriger [au joystick comme dirait le prof ST] la chenille à droite : il y a plus d'arbres.

NIVEAU 6 : ne pas attaquer les robots. Pour les avions, rester en haut et redescendre quand ils tirent.

NIVEAU 7 : ne pas arrêter de tourner pendant tout le niveau (comme au 1 pour changer !).

NIVEAU 8 : pour les trucs qui s'ouvrent et se ferment, dévinez quel niveau il faut faire...

NIVEAU 9 : super vite ! moi je l'adore euh, à part ça si on aléatoire niveau 10.

NIVEAU 10 : je vous conseille de passer entre les colonnes.

NIVEAU 11 : je sais plus.

NIVEAU 12 : comme le... 5.

JEUX SEGA OFFERTS CHAQUE MOIS PAR VIRGIN LOISIRS

tirent beaucoup. Là encore, il faut garder le double laser.
4 - Ouh, les beaux tanks ! Là, il suffit d'attendre qu'ils tirent sur le côté pour tirer (mais là j'ai un problème car je n'arrive pas à tous les détruire... HELP!..).

CHOPLIFTER

Sur la page écran, faire HAUT BAS GAUCHE DROITE + BOUTON 1 deux fois de suite (avec votre joystick et pas avec votre cuillère à soupe). Vous pourrez choisir votre niveau.

Au niveau 1, il faut détruire les machins oranges pour faire apparaître le SUPERMAN qui rend vos hommes plus rapides.

Au niveau 2, il faut tirer sur la queue de votre bateau pour faire apparaître un coquin (et ne me demandez pas à quoi il sert, je ne sais absolument pas...).

Au niveau 3 à l'entrée de la grotte, il faut tirer pour détruire les boules de feu. Après les deux premiers tours, s'arrêter où il y a encore des boules de feu et passer après la chute de pierres.

HANG ON

Le level n'a aucune importance. Changements de vitesse : passer en 2ème à 100 km/h et en 3ème à 190 km/h. Pour prendre les virages : appuyer sur les boutons 1 et 2 en alternance pour que votre vitesse reste de 250 km/h environ.
P.S. : grâce à ce truc, j'ai fait un score de 592 750. Et vous ?

DERNIERE MINUTE : vous PEINEZ DANS ZILLON ? VOUS N'ARRIVEZ PAS A RETENIR LES CODES ? Heureusement, tonon GOUGNAF est là pour vous aider !

Prenez le premier sigé : M. Il s'agit en fait de 1 mais vu en double, dans un miroir en quelque sorte. Bon, vous avez pigé ? Et en plus, c'est pareil pour les autres.

METTONS LES CHOSES AUX POINTS *

- ÉCHANGEZ VOS ANCIENS JEUX CONTRE DES POINTS
- ÉCHANGEZ VOS POINTS CONTRE DE NOUVEAUX JEUX
- GAGNEZ DES POINTS AVEC CHAQUE ACHAT (NEUF)

MAGASIN OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9 H 30 A 19 H 30 - Métro : Sèvres Babylone ou Saint-Placide

NINTENDO

CONSOLE LUXE (avec robot + pistolet + 2 jeux)	1 675 F
CONSOLE BASE (avec super Mario Bros)	990 F
PISTOLET TAPIS "FAMILY FUN"	299 F
299 F	ou 8 * reprise 4 *

199 F	ou 8 * reprise 4 *
249 F	ou 10 * reprise 5 *

249 F	ou 10 * reprise 5 *
299 F	ou 12 * reprise 6 *

NOUVEAUTES

349 F	ou 14 * reprise 7 *
395 F	ou 16 * reprise 8 *

SÉRIE PISTOLET

299 F	ou 14 * reprise 7 *
-------	---------------------



71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Tél. : (1) 45.49.14.50

SEGA

CONSOLE + Hang On	990 F
PHASER + 3 jeux + Gangster Town	490 F
LUNETTES 3D	290 F
CONTROL STICK	129 F
RAPID FIRE	99 F

199 F	ou 8 * reprise 3 *
259 F	ou 10 * reprise 5 *

259 F	ou 10 * reprise 5 *
299 F	ou 12 * reprise 6 *

SÉRIE PHASER

259 F	ou 14 * reprise 7 *
-------	---------------------

ÉCHANGEZ GRATUITEMENT 2 ANCIENNES CARTOUCHES CONTRE 1 NOUVELLE VOIR BARÈME DE REPRISE

ATARI XE

SUPER PROMO ! - ENSEMBLE XE :
+ micro ordinateur 128 ko
+ 1 joystick
+ 1 lecteur K7
+ 3 k7

690 F

CARTOUCHES XI-XE-XE GAMES

149 F ou 6 * reprise 2 *
Caverns of Mars Moon Patrol
RoboRan Rescue on Fractalus
Eastern Front Final Fantasy
Donkey Kong Jr Star Raiders
Joust Star Fight
Millipede Mega Hex
Jungle Hunt Midnight Magic
Football Fight Night
Gato

ATARI 2600 VCS CONSOLE 490 F

Jeux 99 F ou 4 * reprise 1 *
Defender Asteroid
Midnight Magic Volley Ball
Boing Kangaroo
Solaris Star Raiders
Cross Brown Phenix
Q*bert Jungle Hunt
Basket Kangaroo
Missile Command Joust

Jeux 149 F ou 6 * reprise 2 *

Cristal Castle Dig Dug
Millipede Mario Bros
Boing Star Wars
Desert Falcon Pole Position
Q*bert Real Football
Moon Patrol Super Break Out

Seuls sont repris les jeux avec boîte et notices d'origine.



MODE D'EMPLOI : LES FREINS C'EST LA PÉDALE DU MILIEU

MSX

Voici des astuces en vrac, envoyées par Didier Radet, de Reims.

On commence très fort avec un truc qui marche uniquement sur VG 8020 couleur : VDP(0)=1

Et miracle, 16 couleurs nouvelles qui marchent dans tous les modes (SCREEN 0, SCREEN 1, SCREEN 2, SCREEN 3).

Malheureusement, on ne peut pas les afficher simultanément pour obtenir 32 couleurs.

Pour revenir en mode normal, il suffit de faire : VDP(0)=0

Le reste est valable pour tous les MSX1.

Deuxième truc : comment faire une page de présentation en SCREEN 0 avec 4 couleurs avec mode défilement.

En SCREEN 0 :

10 KEYOFF : COLOR 7, 1 : SCREEN 0

20 LOCATE12, 10 : PRINT "MICRO NEWS"

30 ONSTRIGGOSUB 60 : STRIG(0) ON 40 VDP(7)=VDP(7) XOR 8

50 GOTO 40

60 END

Bien sûr, le programme peut continuer à la ligne 60 si l'on remplace par autre chose sans oublier d'induire à la ligne 60 :

60 STRIG(0) OFF

Le '8' à la ligne 40 peut être remplacé par n'importe quel nombre inférieur à 256. Valable aussi pour le '14' du programme cidessous à la ligne 50.

En SCREEN 3 (beaucoup plus joli) :

10 KEYOFF : COLOR 11, 0, 0 : SCREEN 3 :

OPEN *GRP : *AS#1

20 PRESE(150,60) : PRINT#1, "MICRO"

30 PRESE(66,100) : PRINT#1, "NEWS"

JEUX OFFERTS PAR MAUBERT ELECTRONIC

40 ONSTRIGGOSUB 70 : STRIG(0) ON 50 VDP(7)=VDP(7) XOR 4
60 GOTO 50
70 END

Si l'on veut continuer le programme, ne pas oublier de retranscrire la ligne 70 par :
70 STRIG(0) OFF

Troisième truc : pour connaître le nom du dernier jeu chargé, faire :

FOR I = &HF8710&HF876 : PRINT CHR\$(PEEK(I)) : NEXT I

Quatrième truc : comment faire un dump mémoire en une ligne Basic après avoir chargé un jeu non exécuté ou après un RESET. Simple, il suffit de faire :

10 KEYOFF : COLOR 7, 1 : SCREEN 0 :

WIDTH 80 : DEFINITA-Z :

FOR I=&H80000TO&HFFFF : LOCATE 33,22 : PRINT"&H" + HEX\$(I) : VPOKEA, PEEK(I) : A=A+1 : IFA>912 THENA=0 :

CLS: NEXT I ELSE NEXT I

(Petite astuce : pour faire apparaître les caractères 255, appuyer 2 fois sur STOP).

ZANAC - Eaglesoft

Ce jeu d'Eglesoft possède des passages secrets très particuliers. En effet, les monuments, lorsqu'on tire dessus, libèrent une ou deux capsules jaunes qui détruisent tous les ennemis. Mais si l'on attend un peu, cette capsule devient noire. Et là, bonjour les passages secrets ! Il suffit pour les prendre d'attraper la capsule noire. Mais les passages secrets se transforment en une sorte de jeu de l'oie où l'on

avance, où l'on recule et où l'on peut même tomber dans le "puits". Ce puits est en réalité le tableau 0, qui n'existe pas sur la notice, mais qui regroupe tous les ennemis en même temps et il est impossible d'en sortir ni même d'attendre la fin puisqu'il semble infini !

RISE OUT - Dungeon

Pour ceux qui connaissent ce jeu, voilà tous les mots de passe.

Faire CTRL + P puis taper :

Tableau 1 : UNDR

Tableau 2 : SNAK

Tableau 3 : BKG

Tableau 4 : GRAS

Tableau 5 : LADR

Tableau 6 : 2TOW

Tableau 7 : ASCI

Tableau 8 : LOOP

Tableau 9 : ROOM

Tableau 10 : AMID

Tableau 11 : STOW

Tableau 12 : LAKE

Tableau 13 : GOLG

Tableau 14 : PYR2

Tableau 15 : PYR3

Tableau 16 : OOBA

Tableau 17 : PYR1

Tableau 18 : PYR4

Tableau 19 : TRAP

Tableau 20 : TANK

[ouf...]

COLONY - Mastertronic

Pour recevoir les colis sur le paque d'atterrissage, il suffit d'activer le "BEACON ON" 10 ou 20 secondes avant l'arrivée du vaisseau. Le désactiver aussitôt après le départ du vaisseau.

Pour éviter qu'un grand nombre de fournis viennent manger les champignons, le meilleur truc consiste à enlever les barrières.

Voilà c'est tout. Bonjour à tous les MSXiens et bravo à Carali (son poster de Noël est génial).

MSX vaincra...



DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS

49, bd Saint Germain, 75005 Paris - Tél.: 43.29.40.04

MSX

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR EXCLUSIF KONAMI - HAL

ORDINATEURS MSX		MONITEURS	
MSX1		Moniteur Philips	Disquettes 3 1/2 190 F
YAMAHA YIS 503	990 F	Couleur	MF/2DD (boîte de 10)
		Monochrome	990 F
		+ 3 cartouches de jeux	
MSX2		IMPRIMANTES	
Philips NMS 8280	7 990 F	Philips NMS 1431	2 890 F
2 drives 720 k + souris		PRNC 41	1 290 F
+ digitaliseur d'images		MANETTES DE JEUX	
Philips NMS 8245	3 490 F		
		Tir automatique :	
		Quickshot 2	129 F
		Pour jeux de sport :	
		Quickshot 5	129 F
		Hyper shot	99 F
		Joyball	190 F
		Souris (Philips)	390 F
		Joypad SONY JS33	79 F
LECTEUR DE DISQUETTES			
PROMO Sony HBD 30W			
(720 K) + contrôleur 1 590 F			
Sony HBD 50W 1 190 F			
360 k + contrôleur			
PROCHAINEMENT NEMESIS 3			
Super Laydock : 2 méga	345 F	Ninja Kun : mégarom MSX2	290 F
Rastan Saga : 2 méga MSX2	345 F	Scramble Formation : 2 méga MSX2	290 F
Druid : mégarom MSX2	290 F	Topple Zip : mégarom	290 F
King's Valey 2 : MSX1/MSX2		290 F	
DISQUETTES MSX2		CARTOUCHES à 149 F	
L'Affaire	99 F	Circus Charlie, Comic Bakery, Dunkshot,	
Les Passagers du Vent	99 F	Hole In One, Mopironger, Kollerball, Time Pilot.	
CARTOUCHES MSX à 230 F		CARTOUCHES à 120 F	
Bosconian, Dig Dig, Football, Game Master, Hyper Rally, Hyper Sport 3, King's Valey, Knightmare, Nemesis 1 ou 2, Penguin Adventure, Ping Pong, Q Bert, Road Fighter, Tennis, The Goonies, The Maze of Galious, Yie Ar Kung Fu 2, Eggerland Mystery 2.		Magical Kid, Wiz, Backgammon, Raid on Bungeling Bay.	
DESSIN		CARTOUCHES à 190 F	
Tablette graphique	1 190 F	Athletic Land, Eggerland Mystery, Hole In One Pro, Hyper Sport 1 et 2, Twin Bee, Sky Jaguar, Space Camp, Super Cobra, Track & Field 1 ou 2, Yie Ar Kung Fu, Night Shade.	
MUSIQUE			
		Music Modul	790 F
		Clavier musical	1 190 F

Bon de commande à découper puis à retourner accompagné de votre règlement par chèque bancaire à : **MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE, 49, bd Saint-Germain 75005 PARIS**

Quantité	Référence	Prix unitaire	Prix total	Nom
.....	Prénom
.....	Adresse
Frais de port* :		Total :		Téléphone

*20 F pour les logiciels, 90 F pour les ordinateurs, périphériques

USAS

(Envoi de Marc Jacquiou, de Paron).

Description des personnages:
Wit : c'est le perdant. Il envoie trois projectiles en haut, en bas et tout droit lorsqu'il est heureux. Quand il est en colère, il lance une grande flamme, quand il est triste un petit projectile banal et idem quand il est de bonne humeur. Il y a un avantage considérable lorsqu'il est heureux : c'est le double saut. C'est-à-dire que lorsqu'il saute, il faut sauter une deuxième fois lorsqu'il est en haut dans son premier saut. Ce qui permet d'atteindre des hauteurs considérables.

Cles : c'est le petit. Lorsqu'il est heureux, il envoie son image sur l'adversaire et lorsqu'il est en colère, il se met en boule, il roule et il fait des dégâts à l'adversaire en allant sur lui. Sinon, il donne un coup de pied.

NIVEAU 1

1ère étape
Personnage conseillé : Wit.
 Rien de bien difficile jusqu'à l'humeur du monstre qui se trouve dans l'avant-dernier écran.

2ème étape
Personnage conseillé : Cles.
 Prenez l'humeur située dans la salle de la première pierre. Cela facilitera le travail pour pousser les pierres. Vous saurez où les faire tomber avec un peu de logique. L'humeur du monstre se trouve en bas à gauche de l'avant-dernier écran.

3ème étape
Personnage conseillé : Cles.
 L'humeur du monstre se situe dans la première salle. Pour y accéder, il faudra passer par la deuxième salle (celle des humeurs), se rendre dans la salle au-dessus par l'échelle du milieu,

xième salle. Il faut ensuite se rendre à gauche où il suffira de traverser l'écran pour prendre l'humeur du monstre.

4ème étape
Personnage conseillé : Wit.
 Rien de dangereux jusqu'à l'humeur qui se trouve sur l'espèce d'oscenseur qui fait disparaître la poutre située en haut de l'écran.
Monstre
Personnage conseillé : Cles. Il détient un joyau.

NIVEAU 2

1ère étape
Personnage conseillé : Wit.
 Rien de dangereux jusqu'à l'humeur qui se trouve au dernier écran.

2ème étape
Personnage conseillé : Cles.
 Attention au sol qui s'ouvre fréquemment. Il faut passer par les plates-formes du haut.

3ème étape
Personnage conseillé : Cles.
 Je ne vous gâcherai pas le plaisir en vous disant comment monter. Pour l'humeur, il vous faudra passer par en haut et tomber à gauche.

4ème étape
Personnage conseillé : Wit.
 Une échelle à droite permet d'aller prendre l'humeur. Mais en prenant celle de gauche, vous éviterez un grand dénivelé et avec un peu d'adresse, une fois arrivé en haut, vous pourrez prendre l'humeur. Attention au lapin et, après l'avoir tué, poussez la pierre jusqu'au mur à droite.
Monstre
Personnage conseillé : Cles. Il détient un joyau.

NIVEAU 3

1ère étape
Personnage conseillé : Wit.

Il faut savoir se servir des grosse pierres qui tombent. L'humeur se situe dans l'avant-dernière salle. Attention au dernier écran où le sol s'ouvre fréquemment.

2ème étape
Personnage conseillé : Cles.
 Il faudra se rendre en haut, puis redescendre pour monter dans la partie gauche de l'écran du fond, puis vous trouverez l'humeur. Il faudra ensuite redescendre pour monter dans la partie droite de l'écran du fond.

3ème étape
Personnage conseillé : Cles.
 Il faudra, à chaque fois, monter pour faire tomber les pierres. Vous monterez ensuite au

fond à droite. L'humeur se trouve dans la salle située sous le dernier écran.

4ème étape
Personnage conseillé : Wit.
 L'humeur se situe sous la dernière salle. Attention au dernier écran où le sol s'ouvre.
Monstre
Personnage conseillé : Cles. Il détient une princesse nommée Bee.

NIVEAU 4

1ère étape
Personnage conseillé : Wit.
 Vous pourrez prendre l'humeur soit au premier écran, soit au dernier écran.

2ème étape
Personnage conseillé : Cles.
 Vous pourrez prendre l'humeur à l'avant-avant-dernier écran. À l'avant-dernier écran, il faudra pousser la pierre de sorte à la placer tout en bas et juste en dessous du trou de la plate-forme du haut. Ensuite, passer à l'écran de droite pour faire le tour et aller ainsi en haut de l'avant-dernier écran, puis se rendre au dernier écran passant par en haut. Là, il faudra pousser la pierre à droite, puis la faire tomber dans le trou ; elle atterrira sur l'autre pierre. Il faudra vous mettre dessus pour sauter sur la plate-forme du milieu et aller ainsi au dernier écran.

3ème étape
Personnage conseillé : Wit.
 Si vous êtes heureux, ne poussez aucune pierre et avancez comme si de rien n'était. Si vous n'êtes pas joyeux, prenez l'humeur du deuxième écran et suivez les conseils pour les 3èmes.

1er écran : passer au 2ème par en haut.
2ème écran : pousser la pierre, la faire tomber et tomber.
3ème écran : laisser la pierre où elle est. Passer au 4ème.

4ème écran : pousser la pierre, la faire tomber puis reboumer au 3ème. Là, vous pousserez la pierre jusqu'au 4ème écran, puis vous la ferez tomber.

5ème écran : se rendre au 6ème.
6ème écran : attention aux araignées. Se rendre au 7ème par le haut.
7ème écran : se rendre à la plate-forme d'en face, prendre l'humeur, remonter par l'échelle de droite, puis monter au 8ème écran.
8ème écran : se rendre à la plate-forme supérieure, puis aller à gauche au 9ème écran.
9ème écran : attention au sol qui s'ouvre. Monter au 10ème et dernier écran.

10ème écran : Aller au monstre.
4ème étape
Personnage conseillé : Wit.
 Au 1er écran, il faut passer par la plate-forme d'en haut et, au 2ème écran, passer par la plate-forme du milieu. Puis se rendre au 4ème

écran, alors il faudra tomber lorsque le sol s'ouvrira, ce qui vous permettra de prendre l'humeur. Puis reboumer au début, faites pareil mais ne tombez pas lorsque le sol qui s'ouvre. Au dernier écran, faites attention à la grande pierre.

Monstre
Personnage conseillé : Cles. Attention à ses pierres.

NIVEAU 5

1ère étape
Personnage conseillé : Wit.
 Il faut commencer en passant par en haut. Attention à la poutre du 2ème écran.

4ème écran : prendre l'échelle.
6ème écran : aller en haut à gauche. Ne faites pas attention à la pierre et aller au 7ème écran. Vous y pousserez la pierre, puis reboumer au 6ème écran où vous pousserez l'autre pierre pour qu'elle aille sur la pierre qui est tombée puis aller au 8ème écran.

8ème écran : reboumer au 7ème par en haut, puis montez l'échelle.
9ème écran : aller directement au 10ème écran, à gauche.

10ème écran : prendre l'humeur et aller au 9ème par en haut grâce au double saut.
9ème écran : sautez sur le chien, prenez la pièce de 100 car elle est facile à prendre. Puis reboumer le même chemin pour aller au monstre. Faites toutefois attention au sol qui s'ouvre.

2ème étape
Personnage conseillé : Cles.
 Rendez-vous jusqu'à l'écran du lapin. Tuez-le puis allez à l'écran suivant en passant à gauche. Puis montez à l'échelle. Là, avancez jusqu'à l'écran où deux grandes échelles se touchent presque. Descendez en prenant celle de droite. Puis allez à l'écran de gauche, laissez-vous tomber lorsque le sol s'ouvrira. Vous atterrirez alors dans une salle où se trouve une pièce de 100. Prenez-la, puis allez à l'écran de droite en passant par en haut. Puis montez l'échelle. Arrivé en haut, rendez-vous à l'écran où le sol s'ouvre mais ne tombez pas, descendez l'échelle. Avancez jusqu'à l'avant-dernier écran où se trouve l'humeur. Prenez-la, puis allez à l'écran de droite, et allez au monstre.

3ème étape
Personnage conseillé : Wit.
 Il faut être heureux. Allez au 3ème écran sans se soucier des pierres.

3ème écran : servez-vous du double saut, prenez l'humeur et avancez jusqu'au 6ème écran.
6ème écran : montez l'échelle pour aller au 7ème écran.

7ème écran : poussez la pierre jusqu'au sol, prenez l'humeur, puis faites tomber la pierre dans le trou.
8ème écran : poussez la pierre pour la faire

tomber dans le trou. À l'écran en dessous, mettez la pierre dans le trou et reboumer au 6ème. Là, poussez l'autre pierre pour la faire tomber dans le trou puis à l'écran en dessous, il vous faudra pousser la pierre jusqu'à l'écran de droite, puis la poser dans le trou. Reboumer au 6ème. Rendez-vous alors au 5ème écran en passant par en haut.
5ème écran : poussez la pierre, l'emmenez au 6ème écran par en bas, faites la tomber dans le trou. En bas, il faudra la pousser dans l'écran de droite à une distance du mur de la longueur d'une pierre. Puis reboumer au 6ème écran.

6ème écran : allez dans l'écran de droite. Là, il vous faudra pousser la pierre de telle façon qu'elle tombe dans le trou du sol. Là, tombez dans l'écran du dessous, puis rendez-vous à droite grâce aux pierres, passez par en bas. Là, vous vous rendrez au dernier écran, puis vous combattez le monstre.

4ème étape
Personnage conseillé : Wit.
 Rien de spécial jusqu'à l'humeur qui se trouve dans l'écran où il y a des pics tout en bas de l'écran.

Dans l'écran où se trouvent trois squelettes, le sol s'ouvrira ; ne tombez que lorsque la tête de gauche qui bouge latéralement sera en dessous. Puis sautez sur l'autre tête et allez à



droite par la plate-forme du milieu. Puis, prenez l'avant-dernière échelle pour se rendre à l'écran en dessous. Puis allez à gauche, descendez en bas, allez à droite. Puis descendez l'échelle. Allez ainsi au dernier écran et combattez le monstre.

Monstre
 Je n'y suis pas arrivé. Je suppose qu'il détient le quatrième joyau. Bonne chance !
 Les différents monstres de fin d'étape.
 Le 1er : il n'est pas dur. Il suffit de tirer sur ses projectiles.

Le 2ème : c'est sans doute le moins facile. Il faut éviter ses projectiles et lui infliger un maximum de dégâts. Attention lorsqu'il a mangé un bout de la plate-forme du bas.

Le 3ème : il n'est pas dur. Il faut lui taper dessus avant qu'il ne pleure. Lorsqu'il pleure, il faut se réfugier dans un endroit où ses larmes n'écouleront pas.

Le 4ème : il faut se placer toujours sur la plate-forme la plus haute et ne plus en bouger. On peut détruire ses pierres avant qu'elles ne touchent le sol.



peut faire le tour par la droite pour aller à la plate-forme du haut. Là, il faut descendre par l'échelle de gauche, puis on arrive dans la deu-





EDUCATION

ÉDUCATION

Ce mois-ci, on ne peut pas dire que je croule sous un monceau de nouveautés. Heureusement, cet édit de fait vaut pour l'ensemble de la production, jeux et éducatifs pour une fois confondus. J'ai toutefois réussi à vous trouver une rareté : un logiciel pour MSX 2.

LA CONCORDANCE DES TEMPS Conjugaison même en U.K.

L'anglais est une langue sympo... En effet, pas de déclinaisons comme en allemand, pas d'exceptions comme en français : pas étonnant que ce soit devenu la langue la plus parlée au monde. Euh... rectification faite, disons plutôt la langue la plus utilisée pour les échanges entre différentes nations. Heureusement que l'on n'a pas choisi le chinois... Parce que là, j'vous jure que je n'aurais pas fait le bon d'essai... Seulement, ce n'est pas parce que c'est sympa que c'est facile. Et moi, ce qui m'a toujours posé le plus de problèmes, ce sont les verbes et leur conjugaison. Pas évident de faire le choix parmi tous ces temps que sont le présent, le présent continu, le présent dans les subordonnées de temps... (l'en passe et des meilleurs). Ce qui me rassure, c'est que je ne suis pas seule dans ce cas. Aussi, devant les difficultés rencontrées par bon nombre de Français, Carroz, le spécialiste du

logiciel éducatif, vient de lancer une nouvelle série intitulée : *Didact English*. La Concordance Des Temps en est l'un des softs clé car il permet à tous les étudiants, de la cinquième au B.T.S Commerce, d'apprendre ou de réviser les temps de tous les verbes dans des contextes variés.

Ainsi du classique *"My tailor is rich"* aux emplois du présent dans les subordonnées de temps, vous pourrez faire le tour de toutes les finesses de la langue de Shakespeare. Grâce à des menus d'une grande clarté, vous choisissez votre niveau, puis vous pouvez demander l'affichage de la règle, la traduction des mots difficiles, les trois formes des verbes irréguliers ainsi que des commentaires en français ou en anglais. Et si vous voulez l'âme d'un prof, vous pourrez à loisir créer de nouvelles phrases, introduire de nouvelles règles, etc. Une fois de plus, Carroz vient de prouver ses compétences en matière d'éducatifs avec un vrai soft didactique, simple, clair et en outre passionnant.

Disquette Carroz Éditions pour PC/compatibles et ST.

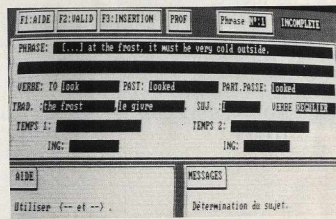
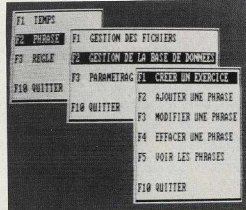
LLG.

LES OISEAUX

Édité par Forum Micro, Les Oiseaux n'est pas un éducatif à proprement parler, en ce sens qu'il ne suit pas le programme d'une classe précise, cette particularité n'enlevant rien à ses qualités pédagogiques. En effet, ce n'est pas un problème, bien au contraire, puisque ce didacticiel s'attache plutôt à partager les connaissances générales (ou appelées comme telles) de nos chers petits. Bref, un bon produit éducatif, tournant sur MSX 2 qui plus est, ne

doit pas être négligé. Voyons de plus près comment les choses passent et se passent à l'écran. Après la mise en route, un premier menu propose à l'enfant de choisir entre plusieurs options : Apprentissage, Contrôle, Contrôle général et Impression du vocabulaire, cette dernière option n'étant pas effective si aucun périphérique d'impression n'est connecté à l'ordinateur (dans le cas contraire, il est possible d'obtenir une liste des thèmes, termes et concepts abordés dans le logiciel). La sélection des options s'effectue en déplaçant dans le menu, au moyen des flèches du clavier, un marqueur en forme de doigt. Ensuite, il suffit d'appuyer sur la barre d'espace pour valider. La première des options, Apprentissage, renvoie à un second menu, permettant de choisir la leçon. Sont abordés les thèmes suivants : Physionomie, Organes, Squelette, Plume, Œuf, Espèces (européennes ou exotiques), Pattes, Becs et enfin Nourriture. Il suffit dès lors de valider pour se retrouver - un petit temps de chargement plus tard - devant une suite d'affirmations accompagnées d'écrans tous plus beaux les uns que les autres, ce qui la relative aridité de la présentation générale ne laisse pas entrevoir. En effet, c'est là que le choix du MSX 2 s'explique : des digitalisations de très bonne qualité illustrent chaque tableau. Dès lors, comme dans un jeu d'aventure, l'enfant n'aura de cesse de passer à la question suivante, donc à l'écran suivant. Ensuite, lorsqu'il aura assimilé la leçon, il pourra passer au contrôle, fonctionnant suivant le même principe. En fait ces logiciels sont comme des livres d'images dont chaque page resterait collée tant qu'elles n'ont pas été assimilées. Bref, voilà un éducatif comme le le aime : ni inerte, ni lourd, ni moche, ni conceptuel mais efficace ; éducatif, comme toute...
Disquette Forum Micro pour MSX 2, distribuée par MSX Vidéo Center. C.B.

▼ Didact English ▼



EMMANUELLE

COMMODORE ET TOMAHAWK vous propose un **GRAND CONCOURS** Dans tous les softs TOMAHAWK, vous trouverez un bulletin de participation à notre grand concours GAGNEZ - UN AMIGA 2000 AVEC DISQUE BUR ET MONITEUR.



- Le droit de rejoindre les rangs de la tribu TOMAHAWK.

* Répondre dans chaque soft TOMAHAWK ou sur simple demande à CVS, 25 rue Michelet, 92100 Boulogne-Billancourt.

**VOUS ÊTES
LES MEILLEURS !**

La Galerie

Bravo, vous êtes des chefs ! Nous avons reçu pas mal de disquettes de dessins. En fait, une centaine, c'est-à-dire beaucoup plus que prévu (sans parler de celles qui se sont perdues pendant les grèves). Ensuite, il a fallu regarder, photographier, classer tout ça mais le pire a été de choisir un vainqueur. Enfin, tout est bien qui finit bien pour Patrick Bonne, de Bordeaux, qui empoche un Handy Scanner Type 2 avec ses deux logiciels : Handy Painter (graphismes) et Handy Reader (reconnaissance de caractères) pour son Atari ST. Rappelons que tous les mois, le Handy Scanner (avec ses logiciels) est offert par la société Cameron.

▼ C'est le gagnant !



L. Burnier. Atari ST



▼ S. Trazyk. Amiga 500



Michel Radonjic.
▼ Amiga 500

▼ Arnaud Bui. Atari ST



▲ Le Handy
Scanner Cameron





HOPITAL
SILENCE

PÉPÉ RÉTRO ET LES MICRO-DINOSAURES

Mais bon Dieu, quel âge a donc Pépé Rétro pour avoir été tant de choses ? Serait-il une source inépuisable de ragots antédiluviens, d'an-ciens flops retentissants ? Notre journaliste n'en revient toujours pas...

Micro News : Alors Pépé, comment ça va aujourd'hui ?

Pépé Rétro : Bôf, vu mon âge, je n'ai pas à me plaindre. J'ai consulté les notes que j'ai prises tout au long de ma chienne de vie, et j'ai décidé de te parler d'un ordinateur dont on n'a entendu parler qu'une seule fois dans toute l'histoire de la micro : le **Thor**.

Micro News : Le Thor ? Qui a bien pu sortir ça ?

Pépé Rétro : Lord Clive Sinclair, ce génie de la bidouille mais pas des finances.

Micro News : Celui des ZX 81, Spectrum, QL et maintenant Z88 ?

Pépé Rétro : Calme toi, petit. Je vais tout t'expliquer depuis le début. Donc, Clive Sinclair est un malade du micro-processeur, un allumé du fer à souder. Il a sorti le ZX 81... ré-sonateur à l'époque car le métal enfin la micro à la portée de tous. Passons sur les caractéristiques techniques : micro-processeur Z 80, 1 Ko de Ram, un clavier pourri. Tout pour... enfin ce ça a très bien marché ! Tantôt Clive a écrit le sort le ZX Spectrum. Et là, ça a explosé ! Clive roulait sur l'or, tout allait bien, quoi.

Micro News : Et pourtant, tout a foiré...

Pépé Rétro : Eh oui, car ce brave Clive est intenable, il ne peut s'empêcher d'inventer des trucs. Comme en plus, c'est un très mauvais gestionnaire, il a vite coulé sa boîte.

Micro News : Oui, c'est les fameuses valvules électriques à pédales et les métriviseurs à cristaux liquides.

Pépé Rétro : Exactement. Sinclair a eu le temps de sortir le QL, un micro en avance sur son temps : processeur 68000 comme le Mac ou le ST, un super-Basic, bref, tout ce qui l'autour fait un tabac. Mais le saucron n'a pas pris. C'est alors que Alan Sugar, le PDG d'Amstrad, racheta Sinclair.

Micro News : Et c'est là qu'intervient le Thor ?

Pépé Rétro : Tout à fait, mon garçon. Il faut savoir que comme le QL ne se ven-

dit pas et que Clive avait besoin de sous, il avait vendu 10 000 cartes-mère de QL à une boîte nommée CST. Il leur a dit en substance : "Les mecs, avec mon génie et votre fric, on doit pouvoir en faire quelque chose". CST a rétorqué illico : "Toplà, coco", et le Thor est né.

Micro News : Mais pourquoi "Thor" ?

Pépé Rétro : C'est le Dieu du Tonnerre, la foudre vengesse qui s'abat... Il y avait peut-être un message.

Micro News : Il ressemblait à quoi, ce Thor ?

Pépé Rétro : A un compatible PC, avec clavier séparé, touches de fonctions, pavé numérique, lecteur de disquettes 3 pouces et demi 720 Ko, une prise série et une parallèle. A l'intérieur, c'était un QL, avec 640 Ko de Ram utilisateur et surtout une Eprom (c'est la mémoire dont on ne peut pas le contenu lorsqu'on éteint la machine). Rien que ça ! Mais le plus extraordinaire, c'est que le Thor disposait d'une souris et d'une interface graphique style Gem !

Micro News : Ah bon ? Mais Sinclair avait déclaré qu'une souris est un gadget, que ça avait sa place dans une cuisine, pas sur un bureau, et qu'il n'en mettrait jamais ses ordinateurs ?

Pépé Rétro : Simple-ment, comme ce n'était plus lui qui finançait, il n'avait qu'à fermer sa gueule.

Micro News : Et côté périphériques, qu'est-ce qui a été fait ?

Pépé Rétro : La circulation est redevenue fluide en fin de soirée.

Micro News : Elle est vieille celle-là, Pépé...

Pépé Rétro : Rien, à

part le disque dur.

Micro News : Et le prix de la bête ?

Pépé Rétro : Là, accroche-toi, tu vas tomber par terre. 7000 balles avec un seul drive et 15000 avec un disque dur en prime.

Micro News : Ughh ! C'est tout ? Ben comment ça se fait que ça n'ait pas marché, alors ?

Pépé Rétro : CST avait cru bon de ne vendre le Thor que par correspondance et seulement en Angleterre, alors...

Micro News : Et Sugar, dans tout ça ? Ça n'a pas dû lui faire plaisir qu'on vende un ordinateur dérivé du QL, qui désormais lui appartenait ?

Pépé Rétro : Avec le caractère qu'on lui connaît... Il est allé voir CST et leur a dit : "Je veux bien être gentil : vous retirez immédiatement le Thor de la vente, et je ne vous fais pas de procès". Et depuis, on a plus jamais entendu parler du Thor.

Micro News : Mais c'est dégueulasse !

Pépé Rétro : Non, p'tit, c'est l'informaticque.

Propos recueillis
par Michel Desloins

▼ Une des rares photos qui existe du Thor



Micro NEWS

**ÉCONOMISEZ
2 NUMÉROS
EN VOUS
ABONNANT**

1 AN 180 F

(11 numéros)

**LES ANCIENS
NUMÉROS DE
MICRO NEWS**

CADEAU !

Si vous achetez quatre anciens numéros, vous pouvez en choisir un cinquième gratuit.

19 F.
PORT
GRATUIT

N°6 L'archimède, le 32 bits familial - Le spectre d'habdogiciel.

N°7 Spécial cahier technique - Montez votre micro-serveur.

N°8 Dossier piratage - L'image numérique

N°9 Le piratage - Le sida informatique - Assembleur.

N°10 Dossier : les femmes et la micro - Spécial consoles : SEGA, Nintendo et NEC

N°11 Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga I

N°12 L'Amiga à nu - Spécial vacances - Jeu Micro Pursuit - 200 nouveautés Atari I

N°13 Dossier "le sport et la micro" - 9 pages de Top Secret.

N°14 Iron Lord sur ST - Pétition porno/micro - 12 pages de top secret.

N°15 Le match du siècle : ST contre Amiga

N°16 180 pages de jeux et de cadeaux !

N°17 Nouveautés 89 : consoles 16 bits, MSX2+, ST+, etc.



Je m'abonne à MICRO NEWS pour :
11 numéros et joins un chèque de **180 francs**

Je vous commande les numéros suivants :

..... x 19 francs =

A retourner à **MICRO NEWS - 67, avenue du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre**

Nom Prénom

Adresse

Ville Code postal

POUR L'ÉTRANGER ET
LES D.O.M. T.O.M.
11 numéros 225 francs
UNIQUEMENT PAR
MANDAT



ROCK'N SCROLL

LA SYNTHÈSE FM (2)

Jugeant opportun de me séparer de mon précieux détachement qui ferait passer inportable quelle violette pour un monstre d'orgueil, je citerai la fin du précédent Rock and Scroll : "Comme vous le voyez, la FM est un mode de synthèse très complexe, d'où le recours à l'informatic et aux logiciels MIDI". Ces fameux logiciels agissant sur les réglages des synthés, portent le nom "d'éditeurs" et permettent, en plus de la création de sons nouveaux, d'intervenir sur l'instrument à différents niveaux. C'est d'autant plus important que la génération dont fait partie le TX est quasiment prévue pour une utilisation conjointe avec un micro-ordinateur. En effet, par souci d'économie, ces machines sont équipées d'un minimum de boutons de réglage, ces derniers servant à plusieurs choses. Bref, c'est l'enfer (et ceux ayant déjà réglé une montre-bébé-calendrier-grille pain (CD ne comprendront...)) le logiciel nous servant d'exemple est le **TX81Z** d'Editeur de synthés JCD MIDI Soft. Ce n'est peut-être pas le plus récent du genre mais je l'utilise régulièrement et il m'a même mérité d'être simple d'emploi et assez peu onéreux. Une fois chargé, nous voici devant la page dite de registration. C'est cette page qui permet de trier ses sons afin de les envoyer dans la banque de l'instrument (le TX dispose de 5 banques de 32 sons. Quatre, (voix/autres), contenant des sons d'usine et la cinquième permet de garder 32 sons modifiés au moyen d'une pile). Avant tout, il s'agit de régler le canal MIDI pour que l'Atari puisse communiquer avec le TX. Ceci fait, plusieurs possibilités : je

Dziiling ! Nous allons entamer la deuxième et dernière partie de notre voyage au pays de la FM, avec des exemples beaucoup plus concrets. Personne ne s'en plaindra, n'est-ce-pas ?

N° CONFIGURATION		01	NOM DE LA CONFIGURATION										-- LE RANG		
EFFECT SELECT	CHORD	NUMBER	NUMBER	NUMBER	NUMBER	NUMBER	NUMBER	NUMBER	NUMBER	NUMBER	NUMBER	NUMBER	NUMBER	NUMBER	NUMBER
01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01
02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02
03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03
04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04
05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05
06	06	06	06	06	06	06	06	06	06	06	06	06	06	06	06
07	07	07	07	07	07	07	07	07	07	07	07	07	07	07	07
08	08	08	08	08	08	08	08	08	08	08	08	08	08	08	08
09	09	09	09	09	09	09	09	09	09	09	09	09	09	09	09
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

peux, soit créer un son (de toute pièce ou à partir d'un son existant déjà), soit configurer le TX. Allons pour la création. Ce qui est assez agréable est la présence simultanée des quatre opérateurs. Du reste, tous les paramètres nécessaires à la création d'un son sur TX, soit un peu plus de 90, sont sur la même page écran. Autre point intéressant, on peut, d'un simple "clic", changer les algorithmes. Donc, pas besoin de jongler d'un simple coup d'œil, on se rend immédiatement compte de l'état du son. Autre intérêt, une option permet à l'Atari de déclencher le TX à chaque fois qu'un paramètre est modifié. Comment modifier les paramètres en question ? C'est très simple : il suffit de la "noircir". A cet instant, on peut, avec les boutons droite et gauche, incrémenter ou décré-

menter une sauvegarde sur disque et/ou envoyer et recevoir des données MIDI. Enfin, les deux dernières pages permettent de programmer la gamme dans laquelle joue l'instrument. On peut ainsi inverser la clavie (à la place de do, ré, mi... on aura mi, ré, do...), ce qui peut avoir un effet intéressant lorsque deux synthés jouent ensemble. Enfin, le TX pouvant jouer 8 notes et 8 sons à la fois, il est possible d'attribuer un canal MIDI à chaque note et de garder la configuration (appelée performance) en mémoire. Bref, voilà de quoi utiliser facilement un produit qui, autrement, tournerait très vite au casse-tête chinois, ou plutôt japonais !

TX81Z EDITOR

Bureau Fichiers Fonctions Edition

CHARGER Banque

SAUVER Banque

MIDI O Banque

OPERATEUR 1 ON

OPERATEUR 2 ON

OPERATEUR 3 ON

OPERATEUR 4 ON

OPERATEUR 5 ON

OPERATEUR 6 ON

OPERATEUR 7 ON

OPERATEUR 8 ON

OPERATEUR 9 ON

OPERATEUR 10 ON

OPERATEUR 11 ON

OPERATEUR 12 ON

OPERATEUR 13 ON

OPERATEUR 14 ON

OPERATEUR 15 ON

OPERATEUR 16 ON

OPERATEUR 17 ON

OPERATEUR 18 ON

OPERATEUR 19 ON

OPERATEUR 20 ON

OPERATEUR 21 ON

OPERATEUR 22 ON

OPERATEUR 23 ON

OPERATEUR 24 ON

OPERATEUR 25 ON

OPERATEUR 26 ON

OPERATEUR 27 ON

OPERATEUR 28 ON

OPERATEUR 29 ON

OPERATEUR 30 ON

OPERATEUR 31 ON

OPERATEUR 32 ON

OPERATEUR 33 ON

OPERATEUR 34 ON

OPERATEUR 35 ON

OPERATEUR 36 ON

OPERATEUR 37 ON

OPERATEUR 38 ON

OPERATEUR 39 ON

OPERATEUR 40 ON

OPERATEUR 41 ON

OPERATEUR 42 ON

OPERATEUR 43 ON

OPERATEUR 44 ON

OPERATEUR 45 ON

OPERATEUR 46 ON

OPERATEUR 47 ON

OPERATEUR 48 ON

OPERATEUR 49 ON

OPERATEUR 50 ON

OPERATEUR 51 ON

OPERATEUR 52 ON

OPERATEUR 53 ON

OPERATEUR 54 ON

OPERATEUR 55 ON

OPERATEUR 56 ON

OPERATEUR 57 ON

OPERATEUR 58 ON

OPERATEUR 59 ON

OPERATEUR 60 ON

OPERATEUR 61 ON

OPERATEUR 62 ON

OPERATEUR 63 ON

OPERATEUR 64 ON

OPERATEUR 65 ON

OPERATEUR 66 ON

OPERATEUR 67 ON

OPERATEUR 68 ON

OPERATEUR 69 ON

OPERATEUR 70 ON

OPERATEUR 71 ON

OPERATEUR 72 ON

OPERATEUR 73 ON

OPERATEUR 74 ON

OPERATEUR 75 ON

OPERATEUR 76 ON

OPERATEUR 77 ON

OPERATEUR 78 ON

OPERATEUR 79 ON

OPERATEUR 80 ON

OPERATEUR 81 ON

OPERATEUR 82 ON

OPERATEUR 83 ON

OPERATEUR 84 ON

OPERATEUR 85 ON

OPERATEUR 86 ON

OPERATEUR 87 ON

OPERATEUR 88 ON

OPERATEUR 89 ON

OPERATEUR 90 ON

OPERATEUR 91 ON

OPERATEUR 92 ON

OPERATEUR 93 ON

OPERATEUR 94 ON

OPERATEUR 95 ON

OPERATEUR 96 ON

OPERATEUR 97 ON

OPERATEUR 98 ON

OPERATEUR 99 ON

OPERATEUR 100 ON

OPERATEUR 101 ON

OPERATEUR 102 ON

OPERATEUR 103 ON

OPERATEUR 104 ON

OPERATEUR 105 ON

OPERATEUR 106 ON

OPERATEUR 107 ON

OPERATEUR 108 ON

OPERATEUR 109 ON

OPERATEUR 110 ON

OPERATEUR 111 ON

OPERATEUR 112 ON

OPERATEUR 113 ON

OPERATEUR 114 ON

OPERATEUR 115 ON

OPERATEUR 116 ON

OPERATEUR 117 ON

OPERATEUR 118 ON

OPERATEUR 119 ON

OPERATEUR 120 ON

OPERATEUR 121 ON

OPERATEUR 122 ON

OPERATEUR 123 ON

OPERATEUR 124 ON

OPERATEUR 125 ON

OPERATEUR 126 ON

OPERATEUR 127 ON

OPERATEUR 128 ON

OPERATEUR 129 ON

OPERATEUR 130 ON

OPERATEUR 131 ON

OPERATEUR 132 ON

OPERATEUR 133 ON

OPERATEUR 134 ON

OPERATEUR 135 ON

OPERATEUR 136 ON

OPERATEUR 137 ON

OPERATEUR 138 ON

OPERATEUR 139 ON

OPERATEUR 140 ON

OPERATEUR 141 ON

OPERATEUR 142 ON

OPERATEUR 143 ON

OPERATEUR 144 ON

OPERATEUR 145 ON

OPERATEUR 146 ON

OPERATEUR 147 ON

OPERATEUR 148 ON

OPERATEUR 149 ON

OPERATEUR 150 ON

OPERATEUR 151 ON

OPERATEUR 152 ON

OPERATEUR 153 ON

OPERATEUR 154 ON

OPERATEUR 155 ON

OPERATEUR 156 ON

OPERATEUR 157 ON

OPERATEUR 158 ON

OPERATEUR 159 ON

OPERATEUR 160 ON

OPERATEUR 161 ON

OPERATEUR 162 ON

OPERATEUR 163 ON

OPERATEUR 164 ON

OPERATEUR 165 ON

OPERATEUR 166 ON

OPERATEUR 167 ON

OPERATEUR 168 ON

OPERATEUR 169 ON

OPERATEUR 170 ON

OPERATEUR 171 ON

OPERATEUR 172 ON

OPERATEUR 173 ON

OPERATEUR 174 ON

OPERATEUR 175 ON

OPERATEUR 176 ON

OPERATEUR 177 ON

OPERATEUR 178 ON

OPERATEUR 179 ON

OPERATEUR 180 ON

OPERATEUR 181 ON

OPERATEUR 182 ON

OPERATEUR 183 ON

OPERATEUR 184 ON

OPERATEUR 185 ON

OPERATEUR 186 ON

OPERATEUR 187 ON

OPERATEUR 188 ON

OPERATEUR 189 ON

OPERATEUR 190 ON

OPERATEUR 191 ON

OPERATEUR 192 ON

OPERATEUR 193 ON

OPERATEUR 194 ON

OPERATEUR 195 ON

OPERATEUR 196 ON

OPERATEUR 197 ON

OPERATEUR 198 ON

OPERATEUR 199 ON

OPERATEUR 200 ON

OPERATEUR 201 ON

OPERATEUR 202 ON

OPERATEUR 203 ON

OPERATEUR 204 ON

OPERATEUR 205 ON

OPERATEUR 206 ON

OPERATEUR 207 ON

OPERATEUR 208 ON

OPERATEUR 209 ON

OPERATEUR 210 ON

OPERATEUR 211 ON

OPERATEUR 212 ON

OPERATEUR 213 ON

OPERATEUR 214 ON

OPERATEUR 215 ON

OPERATEUR 216 ON

OPERATEUR 217 ON

OPERATEUR 218 ON

OPERATEUR 219 ON

OPERATEUR 220 ON

OPERATEUR 221 ON

OPERATEUR 222 ON

OPERATEUR 223 ON

OPERATEUR 224 ON

OPERATEUR 225 ON

OPERATEUR 226 ON

OPERATEUR 227 ON

OPERATEUR 228 ON

OPERATEUR 229 ON

OPERATEUR 230 ON

OPERATEUR 231 ON

OPERATEUR 232 ON

OPERATEUR 233 ON

OPERATEUR 234 ON

OPERATEUR 235 ON

OPERATEUR 236 ON

OPERATEUR 237 ON

OPERATEUR 238 ON

OPERATEUR 239 ON

OPERATEUR 240 ON

OPERATEUR 241 ON

OPERATEUR 242 ON

OPERATEUR 243 ON

OPERATEUR 244 ON

OPERATEUR 245 ON

OPERATEUR 246 ON

OPERATEUR 247 ON

OPERATEUR 248 ON

OPERATEUR 249 ON

OPERATEUR 250 ON

OPERATEUR 251 ON

OPERATEUR 252 ON

OPERATEUR 253 ON

OPERATEUR 254 ON

OPERATEUR 255 ON

OPERATEUR 256 ON

OPERATEUR 257 ON

OPERATEUR 258 ON

OPERATEUR 259 ON

OPERATEUR 260 ON

OPERATEUR 261 ON

OPERATEUR 262 ON

OPERATEUR 263 ON

OPERATEUR 264 ON

OPERATEUR 265 ON

OPERATEUR 266 ON

OPERATEUR 267 ON

OPERATEUR 268 ON

OPERATEUR 269 ON

OPERATEUR 270 ON

OPERATEUR 271 ON

OPERATEUR 272 ON

OPERATEUR 273 ON

OPERATEUR 274 ON

OPERATEUR 275 ON

OPERATEUR 276 ON

OPERATEUR 277 ON

OPERATEUR 278 ON

OPERATEUR 279 ON

OPERATEUR 280 ON

OPERATEUR 281 ON

OPERATEUR 282 ON

OPERATEUR 283 ON

OPERATEUR 284 ON

OPERATEUR 285 ON

OPERATEUR 286 ON

OPERATEUR 287 ON

OPERATEUR 288 ON

OPERATEUR 289 ON

OPERATEUR 290 ON

OPERATEUR 291 ON

OPERATEUR 292 ON

OPERATEUR 293 ON

OPERATEUR 294 ON

OPERATEUR 295 ON

OPERATEUR 296 ON

OPERATEUR 297 ON

OPERATEUR 298 ON

OPERATEUR 299 ON

OPERATEUR 300 ON

OPERATEUR 301 ON

OPERATEUR 302 ON

OPERATEUR 303 ON

OPERATEUR 304 ON

OPERATEUR 305 ON

OPERATEUR 306 ON

OPERATEUR 307 ON

OPERATEUR 308 ON

OPERATEUR 309 ON

OPERATEUR 310 ON

OPERATEUR 311 ON

OPERATEUR 312 ON

OPERATEUR 313 ON

OPERATEUR 314 ON

OPERATEUR 315 ON

OPERATEUR 316 ON

OPERATEUR 317 ON

OPERATEUR 318 ON

OPERATEUR 319 ON

OPERATEUR 320 ON

OPERATEUR 321 ON

OPERATEUR 322 ON

OPERATEUR 323 ON

OPERATEUR 324 ON

OPERATEUR 325 ON

OPERATEUR 326 ON

OPERATEUR 327 ON

OPERATEUR 328 ON

OPERATEUR 329 ON

OPERATEUR 330 ON

OPERATEUR 331 ON

OPERATEUR 332 ON

OPERATEUR 333 ON

OPERATEUR 334 ON

OPERATEUR 335 ON

OPERATEUR 336 ON

OPERATEUR 337 ON

OPERATEUR 338 ON

OPERATEUR 339 ON

OPERATEUR 340 ON

OPERATEUR 341 ON

OPERATEUR 342 ON

OPERATEUR 343 ON

OPERATEUR 344 ON

OPERATEUR 345 ON

OPERATEUR 346 ON

OPERATEUR 347 ON

OPERATEUR 348 ON

OPERATEUR 349 ON

OPERATEUR 350 ON

OPERATEUR 351 ON

OPERATEUR 352 ON

OPERATEUR 353 ON

OPERATEUR 354 ON

OPERATEUR 355 ON

OPERATEUR 356 ON

OPERATEUR 357 ON

OPERATEUR 358 ON

OPERATEUR 359 ON

OPERATEUR 360 ON

OPERATEUR 361 ON

OPERATEUR 362 ON

OPERATEUR 363 ON

OPERATEUR 364 ON

OPERATEUR 365 ON

OPERATEUR 366 ON

OPERATEUR 367 ON

OPERATEUR 368 ON

OPERATEUR 369 ON

OPERATEUR 370 ON

OPERATEUR 371 ON

OPERATEUR 372 ON

OPERATEUR 373 ON

OPERATEUR 374 ON

OPERATEUR 375 ON

OPERATEUR 376 ON

OPERATEUR 377 ON

OPERATEUR 378 ON

OPERATEUR 379 ON

OPERATEUR 380 ON

OPERATEUR 381 ON

OPERATEUR 382 ON

OPERATEUR 383 ON

OPERATEUR 384 ON

OPERATEUR 385 ON

OPERATEUR 386 ON

OPERATEUR 387 ON

OPERATEUR 388 ON

OPERATEUR 389 ON

OPERATEUR 390 ON

OPERATEUR 391 ON

OPERATEUR 392 ON

OPERATEUR 393 ON

OPERATEUR 394 ON

OPERATEUR 395 ON

OPERATEUR 396 ON

OPERATEUR 397 ON

OPERATEUR 398 ON

OPERATEUR 399 ON

OPERATEUR 400 ON

OPERATEUR 401 ON

OPERATEUR 402 ON

OPERATEUR 403 ON

OPERATEUR 404 ON

OPERATEUR 405 ON

OPERATEUR 406 ON

OPERATEUR 407 ON

OPERATEUR 408 ON

OPERATEUR 409 ON

OPERATEUR 410 ON

OPERATEUR 411 ON

OPERATEUR 412 ON

OPERATEUR 413 ON

OPERATEUR 414 ON

OPERATEUR 415 ON

OPERATEUR 416 ON

OPERATEUR 417 ON

OPERATEUR 418 ON

OPERATEUR 419 ON

OPERATEUR 420 ON

OPERATEUR 421 ON

OPERATEUR 422 ON

OPERATEUR 423 ON

OPERATEUR 424 ON

OPERATEUR 425 ON

OPERATEUR 426 ON

OPERATEUR 427 ON

OPERATEUR 428 ON

OPERATEUR 429 ON

OPERATEUR 430 ON

OPERATEUR 431 ON

OPERATEUR 432 ON

OPERATEUR 433 ON

OPERATEUR 434 ON

OPERATEUR 435 ON

OPERATEUR 436 ON

OPERATEUR 437 ON

OPERATEUR 438 ON

OPERATEUR 439 ON

OPERATEUR 440 ON

OPERATEUR 441 ON

OPERATEUR 442 ON

OPERATEUR 443 ON

OPERATEUR 444 ON

OPERATEUR 445 ON

OPERATEUR 446 ON

OPERATEUR 447 ON

OPERATEUR 448 ON

OPERATEUR 449 ON

OPERATEUR 450 ON

OPERATEUR 451 ON

OPERATEUR 452 ON

OPERATEUR 453 ON

OPERATEUR 454 ON

OPERATEUR 455 ON

OPERATEUR 456 ON

OPERATEUR 457 ON

OPERATEUR 458 ON

OPERATEUR 459 ON

OPERATEUR 460 ON

OPERATEUR 461 ON

OPERATEUR 462 ON

OPERATEUR 463 ON

OPERATEUR 464 ON

OPERATEUR 465 ON

OPERATEUR 466 ON

OPERATEUR 467 ON

OPERATEUR 468 ON

OPERATEUR 469 ON

OPERATEUR 470 ON

OPERATEUR 471 ON

OPERATEUR 472 ON

OPERATEUR 473 ON

OPERATEUR 474 ON

OPERATEUR 475 ON

OPERATEUR 476 ON

OPERATEUR 477 ON

OPERATEUR 478 ON

OPERATEUR 479 ON

OPERATEUR 480 ON

OPERATEUR 481 ON

OPERATEUR 482 ON

OPERATEUR 483 ON

OPERATEUR 484 ON

OPERATEUR 485 ON

OPERATEUR 486 ON

OPERATEUR 487 ON

OPERATEUR 488 ON

OPERATEUR 489 ON

OPERATEUR 490 ON

OPERATEUR 491 ON

OPERATEUR 492 ON

OPERATEUR 493 ON

OPERATEUR 494 ON

OPERATEUR 495 ON

OPERATEUR 496 ON

OPERATEUR 497 ON

OPERATEUR 498 ON

OPERATEUR 499 ON

OPERATEUR 500 ON

OPERATEUR 501 ON

OPERATEUR 502 ON

OPERATEUR 503 ON

OPERATEUR 504 ON

OPERATEUR 505 ON

OPERATEUR 506 ON

OPERATEUR 507 ON

OPERATEUR 508 ON

OPERATEUR 509 ON

OPERATEUR 510 ON

OPERATEUR 511 ON

OPERATEUR 512 ON

OPERATEUR 513 ON

OPERATEUR 514 ON

OPERATEUR 515 ON

OPERATEUR 516 ON

OPERATEUR 517 ON

OPERATEUR 518 ON

OPERATEUR 519 ON

OPERATEUR 520 ON

OPERATEUR 521 ON

OPERATEUR 522 ON

OPERATEUR 523 ON

OPERATEUR 524 ON

OPERATEUR 525 ON

OPERATEUR 526 ON

OPERATEUR 527 ON

OPERATEUR 528 ON

OPERATEUR 529 ON

OPERATEUR 530 ON

OPERATEUR 531 ON

OPERATEUR 532 ON

OPERATEUR 533 ON

OPERATEUR 534 ON

OPERATEUR 535 ON

OPERATEUR 536 ON

OPERATEUR 537 ON

OPERATEUR 538 ON

OPERATEUR 539 ON

OPERATEUR 540 ON

OPERATEUR 541 ON

OPERATEUR 542 ON

OPERATEUR 543 ON

OPERATEUR 544 ON

OPERATEUR 545 ON

OPERATEUR 546 ON

OPERATEUR 547 ON

OPERATEUR 548 ON

OPERATEUR 549 ON

OPERATEUR 550 ON

OPERATEUR 551 ON

OPERATEUR 552 ON

OPERATEUR 553 ON

OPERATEUR 554 ON

OPERATEUR 555 ON

OPERATEUR 556 ON

OPERATEUR 557 ON

OPERATEUR 558 ON

OPERATEUR 559 ON

OPERATEUR 560 ON

OPERATEUR 561 ON

LE RETOUR DU JEDI

La force n'était pas avec lui...

Tout comme dans la série de films, nous avons droit aux suites des aventures du marcheur dans le ciel. L'évolution est marquée par l'apparition de dessins pleins et de couleurs un peu plus variés.

Hélas, persévérant dans la médiocrité, le logiciel reste égal à ses précurseurs en ne proposant qu'un minimum d'épreuves pour arriver à la destruction d'un "réacteur". La réussite vous donne le droit de recommencer le même parcours où rien ne varie vraiment, sauf (peut-être) les réflexes de vos tristes sires d'adversaires. L'ennui le dispute à la tristesse de voir ce filon si mal exploité. L'imaginez les jeux d'aventures qui se seraient inspirés de cette saga... Hélas, il faut se contenter de ce sous-produit dont l'amateurisme frise l'escroquerie pure et simple

Le Retour du Jedi, version Atari ST



(NDR : Lucas Soft avait déjà pondu, il y a des années de cela, un Indiana Jones pour CBM ébouriffant de nullité.)

Disquette Lucas Soft/Tengen pour Atari ST. Prévu sur Commodore 64.

PUFFY'S SAGA



Gauntlet, vous avez dit Gauntlet ?

Alors là, difficile à Ubi de contester une très légère inspiration du côté de chez US Gold... Mais comme toutes les sociétés qui pompent des logiciels ne le font pas avec autant de brio, on ne va pas trop les en blâmer. Sans blague, il paraît que certains joueurs et surtout/jeuvenes ne se reconnaissent pas dans un magoo, un guerrier ou autres elles ; alors plus de problème, voici (roulement de tambours !) "Puffy et Puffy". Pas de soucis à se faire pour les fans des jeux vidéo, ils ne peuvent que s'identifier aux deux petits monstres globuleux dans le plus pur style Pac-Man. Avec enfin une réponse au problème mélyphisque du siècle : où il le

Pac-Man ont un sexe ! Petit défaut tout de même, c'est là une activité à pratiquer en solitaire (elle est bien amenée celle-là...). Toute la recette du succès de Gauntlet est respectée (sauf pour le jeu à deux ou quatre) agrémentée de pleins de monstres très chouettes et de détails marrants. D'abord, les grimaces du héros en fonction des aventures qu'il vit, ensuite les bruitages gloutons ou moqueurs, surtout le "game over" qui vous marque quand le personnage se meurt. Les dessins des sprites ou du décor sont vraiment très bien mais le niveau de jeu est relativement dur. Certains vont attendre avec impatience du neuf dans la rubrique

Top Secret. Donc pas de doute, achetez Ubi pour ne rien regretter...

Disquette Ubi Soft pour Atari ST et Amiga. Prévu pour Amstrad CPC, C64 et PC CGA/EGA.

S.D.I.



Seul devant l'impossible

Adapté d'un jeu d'arcade du même nom et inspiré de la stratégie de défense spatiale américaine, SDI (Strategic Defense Initiative) est un jeu de tir à scrolling horizontal où vos ennemis, ces salopards d'énorèmes bolchévistes (n'y voyez ici aucun anticommunisme ni morale), tentent de détruire votre tendre et adorée patrie à l'aide de missiles divers. Seul, face à l'immensité cosmique et à vos ennemis, armé de votre chasseur spatial que vous pourrez manipuler soit à l'aide de la souris (les deux boutons), soit à l'aide du joystick (la souris servant alors à la direction de votre tir), vous devez détruire tout ce qui passe à l'écran sans vous poser de questions. Au fur et à mesure de votre progression, les choses se compliquent. Les ennemis se font de plus en plus nombreux et arrivent de toutes les directions : d'en haut, d'en bas, d'à gauche,



▲ Puffy's Saga



d'à droite. Vous ne savez même plus où donner du laser tellement il y en a. Tout ceci apporte au jeu un haut degré de difficulté (vivement un top secret, pour qu'enfin je puisse passer le cinquième niveau !). Les graphismes, tout comme l'animation, sont excellents (bien qu'un peu saccadés lorsqu'il y a plus de 30 sprites à l'écran !). La musique digitalisée que l'on entend lors du chargement est gigantesque (surtout après une trentaine de secondes), celles du jeu (non digité) le sont tout autant. Sans être le jeu de l'année, SDI est très sympa à jouer et pourrait être à l'Atari ST ce que Missile Command était à la console VCS : c'est à dire superbe.

Disquette Activision pour Atari ST. Existe aussi sur la console Sega.

J.-M.D.

DYNAMITE DAN



Pétard mouillé

Si ma mémoire est bonne (il s'agit là d'une figure de style, puisque j'ai vérifié), je me dois d'avouer, dusse ma légèreté modeste en prendre un coup, que la critique de Dynamite Dan 2 est parut dans le numéro 157 de l'HHHH, élégamment chroniqué par l'un des rédacteurs les plus doués de sa génération : moi. Si je vous raconte tout ça, c'est pour vous faire comprendre que Dyna-

mite Dan "tout court" date d'avant. A partir de ça, on ne s'étonnera donc pas que le logiciel soit assez nul. Un petit personnage évoluant dans un paysage sobre doit échapper à une foule de sprites grouillants plutôt rigolos (zinzins, trucs et bidules) mais monochromes. Bref, c'est un jeu d'échelles comme il s'en faisait il y a 150 ans. Seul point "positif", ce sauvetage d'entre-kombo donne lieu à une réédition sous forme de "budget". Voilà donc un mauvais jeu pas cher. Cassette Silverbird pour Commodore 64 et Amstrad CPC.

C.B.

PLAYHOUSE STRIP-POKER



Main basse !

Las de remuer le joystick dans tous les sens dans l'espoir d'atteindre le high score, ou encore de chercher des heures durant une quelconque entrée secrète qui vous permettra de dépasser le premier niveau de votre jeu d'aventure préféré, vous décidez de vous lancer corps et âme dans un certain style de jeu,

sain et sans risque de contamination. Rivé devant votre moniteur quitta à en perdre la vue et plus tardivement l'ouïe, vous essayez, grâce au mode joystick et dans un mouvement de va-et-vient enivrant, d'ôter les vêtements à une ravissante jeune fille proposant ses dessous à qui désire les lui enlever à



coups de fierces, suites et autres carrés vainqueurs.

Une fois les cartes distribuées (et triées), plusieurs options s'offrent à vous : passer, continuer, miser... Tous ces choix s'opèrent accompagnés d'une douce musique agrémentant les rapports (l'homme-machine), pas de choix de partenaire possible, on vous en attribue une d'office, contrairement aux usages des "maisons" de renom. Cette dernière, de nouveau contrairement aux habitudes, n'est pas digitalisée mais dessinée, dommage certain carant. La bougresse ne se livrera pas rapidement et c'est après de multiples efforts qu'il sera possible de contempler l'adversaire dans une tenue à faire pâlir blanche-esse. Voilà qui devrait rendre le jeu d'autant plus excitant...

Dépasser la dose prescrite. Disquette Eurosoft pour MSX1 et MSX2.

R.C.



DOUBLE DRAGON

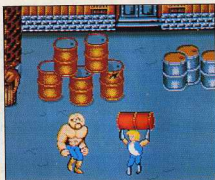


Gencive blues

Que les amateurs de baston se réjouissent car un grand hit des salles d'arcade vient de faire son apparition sur Atari et Amiga : Double Dragon, où le plaisir d'une bonne castagne s'ajoute à une ambiance de franche camaraderie car on peut inviter un de ses amis à venir participer au festival de mandales. Mais pourquoi, mon Dieu, pourquoi toute cette violence ? Simple, cher ami, pour admirer la petite colotte blanche de la princesse prisonnière de l'infini Patron des Ombres. Je suis arrivé au bout des cinq tableaux proposés et je vous assure que c'est un instant d'une grande émotion que



d'apercevoir ce petit tissu blanc contrastant avec le cœur tout rouge d'amour qui s'élevait lentement en travers de l'écran... Si je ne me connaissais pas le jeu d'arcade, je dirais qu'il s'agit d'un bon programme avec une excellente variété de mouvements : le coup de boule dans le pil, le lancer de pied sauveur dans les parties, le grand soulever/retourner/balancer sur bitume, sans compter les attaques méchantes à la batte de baseball ou le lâche lâcher de baril sur la tronche ! Je dirais ensuite que des décors sont sympathiquement dessinés et que les adversaires sont sympathiquement mauvais avec des tableaux sympathiquement variés. Mais je connais. Personne n'est parfait. Pas même ce soft, qui sympathi-



quement réalisé, me semble décidément un peu trop court et trop facile. Dommage. Bonne cognie tout de même !
Disquette Melbourne House pour ST, existe aussi pour Amiga.
Emile Châtaigne

WANTED



Pan t'es mort !

Après la série des Bob Morane, Infogrames nous entraîne dans le monde des chasseurs de primes du Far-West. Votre rôle est de capturer quatre dangereux bandits qui vous permettront d'atteindre leur chef et de vous battre en duel avec lui. Seulement voilà, pour pouvoir capturer les quatre premiers bandits, il vous faudra affronter des hordes de tireurs d'élite qui vous tombent dessus comme la misère sur un pauvre diable. Pas étonnant dans ces conditions que le rédacteur en chef et moi-même organisions des duels rarement à quelques coups de révolver ; alors que dans le jeu on peut faire disparaître de la surface de la terre plusieurs adversaires avec de la dynamique. Imaginez le jeu de massacre. Un jeu dans la droite ligne d'Ikari Warriors et autres Leatherneck, dans la mesure où le principe est le même : défilement vertical avec scrolling multidirectionnel et l'obligation de tirer sur presque tout ce qui bouge. La seule différence avec ces deux jeux, c'est le lieu et l'atmosphère.

Un regret quand même me chagrine : le manque de finition des graphismes et de la musique. Il manque un rien pour vraiment donner une ambiance particulière à ce jeu. J'aurais

aimé pouvoir chevaucher un cheval de temps en temps, ou avoir une belle jeune fille, mais bon, apparemment ce n'est pas possible, comme dirait mon beau frère cheminot.

Un soft qui mérite quand même qu'on s'intéresse à lui, surtout si l'on est doué au lit pour cause de grippe.
Disquette Infogrames pour Amiga, existe aussi pour ST.

Joé la gachette

OSWALD



Mignon...

Oswald est un petit jeu, mais il s'en dégage un charme indéfectible. Vous jouez le rôle d'un petit bonhomme et vous devez sauter d'icebergs en icebergs en essayant d'éviter les paquets-cadeaux qui apparaissent de temps à autre ! Original, n'est-ce pas ? Un peu bizarre aussi, c'est vrai. Il y a trois rangées parallèles d'icebergs qui scrolent vers vous et la difficulté du jeu est d'éviter les vides qui se produisent de temps à autre dans une série en sautant vers une autre. C'est



un peu mince, me direz-vous. Certes, certes, mais c'est un dessin animé et très bien comme on en voit toutes les trente secondes à la télé au moment des vacances scolaires. Ça respire la joie et la bonne humeur, pas de sang, pas de sexe... Au pire, vous tombez dans l'eau. Ah, que le monde est joli, les petites fleurs, les petits oiseaux, tout ça. Un logiciel limité dans le temps car trop vite épuisé, mais qui plaira beaucoup aux jeunes enfants... A achetez pour offrir à votre petit frère !

Disquette Starvision pour Amiga
Zythoun

KENNEDY APPROACH



Ciel ! Des aiguilleurs

J'ai le souvenir, il y a deux ou trois ans, d'avoir entrepris une laborieuse carrière de contrôleur aérien. La chose se passait sur Commodore, mon bon vieux Commodore 64. Hormis la page de présentation, les graphismes étaient plutôt sommaires mais qu'importe, une voix digitalisée avait achevé de m'attacher à Kennedy Approach dès notre première rencontre. Il faut dire que le logiciel de synthèse vocale dont se servait Microprose à l'époque était directement issu du labo de recherche de Berkeley (un passionné de musique électronique comme moi n'ignore rien de cette université californienne). Tsss... je ne vois pas pourquoi je vous raconte ma vie puisque cette adaptation sur ST est ratée. Les graphismes sont les mêmes que sur la version CBM et la synthèse vocale est quasi inaudible (alors que sur 64, quelle merveille).

Encore une chose : la protection consiste en une série de codes que l'on trouve dans le manuel. Probablement, il faut rentrer ces codes au clavier, et la traduction n'a pas été faite pour les dactyls Azerty. Résultat, lorsque la réponse est "MDA", il faut taper "RQDG". Mais tant qu'il reste des crébins pour acheter, la vie est



belle ! Au terme de plusieurs tentatives, reste un logiciel de simulation original : au dessus d'une carte représentant les alentours d'un ou plusieurs aéroports (on peut jouer sur 5 régions), vous devez faire atterrir les avions qui le demandent, aiguiller ceux qui ne font que passer, et aux niveaux de jeux plus avancés, faire décoller de petits avions de tourisme, genre Cessna ou Piper. Tout cela se déroule dans le même temps et il y a parfois des orages qui passent pour tout compliquer. Pour diriger un appareil, il suffit de cliquer dessus. A cet instant, le petit symbole représentant l'avion se transforme en flèche. Il est alors possible d'orienter la flèche dans 10 directions (la rose des vents plus 2 directions d'attente) et de déterminer une hauteur allant de zéro pour l'atterrissage (il y a une piste !) à 5000 pieds. Ensuite, nouveau clique et les ordres sont transmis à l'appareil et une voix de cascade égrène le message radio. Phhhh... dear for landing... phhhh... roger... phhhh...

Disquette Microprose pour Atari ST. Egalement disponible sur C64 et Atari XE/XL.

C.B.

SUPERMAN



L'alien qui tue

'P's a bird, it's a plane ? No, it's a disk ! Tous les fans des comics américains vont fébriler de plaisir. L'homme-oiseau, défenseur de tout ce qui est bien, fiable et pauvre, arrive dans notre cité. Rien à dire, la présentation est carrément une B.D., avec bulles et tout et tout, comme les bûbs, dit il. Ça valait la peine de patienter. Bien sûr, les affreux de service sonnent à la porte du "Daily Planet", après avoir pulvérisé l'immeuble. Qu'à cela ne tienne, Super Clark entre en scène, dans le plus pur style Space Harrier. Le zéro que vous êtes possédés le soufflé de tempête, très pratique en



cas de faiblesse passagère, le laser à l'œil (facile !), et le poing fang marteau pilon de 10 tonnes. En face, les vilains sont tellement vilains que c'en est un plaisir. Le capital santé de M. Clark suit le cours du dollar, et joue donc au yoyo, à vous de le préserver. Attention, lors de la perte d'une vie, on se réapparaît sur la méditation transcendante, après le yoga ou la méditation transcendante, vous devez encore le temps de boire un café. Rassurez-vous, d'autres épreuves suivent, avec d'autres styles d'animations, d'autres vilains (toujours vilains), et d'autres bonnes raisons pour Superman de faire jouer ses peccoraux. Il en ressort que le modèle original est parfaitement conforme au soft, ce qui est rassurant. Tous les talents de Superbâtisseurs sont passés en revue, et c'est l'occasion de constater combien il est dur d'être un surhomme... Finies les semaines de 39 h, pas de jour férié, des tâches répétitives avec tous plus de vilains à raccompagner en enfer. Alors, si vous voulez créer un comité de soutien aux super héros éternels, écrivez-nous...

Disquette Tyne Soft pour Atari ST et Amiga. Prévu sur compatibles PC.
E.L.



REACH FOR THE STARS



Partez à la conquête de la galaxie

Avez-vous jamais rêvé de vous faire un nom dans l'Histoire ? Voici en tout cas l'occasion de devenir le Napoléon des étoiles !

Au départ, vous disposez des ressources d'une planète quelle part dans l'univers. Sa capacité industrielle vous permet d'envoyer quelques vaisseaux d'exploration vers les étoiles voisines. Certaines vont peut-être permettre de développer des colonies, avec lesquelles vous allez entretenir des liens commerciaux.

A partir d'un savant dosage entre les nécessités économiques (développement industriel, avancées technologiques), les contraintes démographiques (la population augmente inexorablement), les réalités sociales (il faut rendre ses peuples heureux), vous allez devoir gérer l'extension de l'empire inter-

planétaire qui embrasera bientôt de nombreuses planètes. Tout ira pour le mieux dans le meilleur des mondes si vous êtes bien tranquille dans votre coin de galaxie. Mais voilà, vous n'êtes pas seuls !

Trois autres empires partagent la même ambition de domination universelle (si vous n'êtes pas quatre à jouer, le pro-

gramme pourvoira au remplacement des absents). Il faut aussi tenir compte de menaces militaires réelles et prévoir la défense de vos planètes ainsi que l'attaque de celles de l'ennemi, qu'il vous faudra d'abord trouver. N'oubliez pas non plus, quand vous pensez tenir une "victime", de concentrer des forces suffisantes pour vous en emparer, l'occuper, la défendre ensuite contre un éventuel retour de son précédent propriétaire, tout cela sans négliger les autres frontières de votre empire.

Reach for the Stars est un jeu de stratégie dans lequel vous devez penser vos coups à l'avance et rester "cool", même si votre planète-mère vient d'être rasée jusqu'au sol par un raid de vos ennemis héréditaires... Patience, vous aurez votre revanche !

N'attendez pas de ce jeu de somptueux graphiques (ils n'y sont que fonctionnels) ni des combats spatiaux éfrénés. Par contre, si vous recherchez un jeu où la profondeur stratégique s'allie à la diversité des situations, si vous recherchez un jeu auquel vous reviendrez encore et toujours pendant des années, n'hésitez pas !

Disquette Strategic Studies Group pour Amiga, disponible aussi pour Apple II et Apple IIGS, Macintosh, C64, IBM-PC et compatibles.

J. Legend

AFTER BURNER



Descente en flammes

Dans l'esprit humain se dégagent, paraît-il, trois éléments principaux qui sont l'intelligence pure, le bon goût et le sens moral. Et à propos d'After Burner, les trois ont hurlé de rage ! Le bon goût a réagi le premier : le jeu consiste à piloter un avion en tirant sur tout ce qui bouge. On peut le faire, mais avec regret tant les graphismes, animations et autres explosions sont lamentables. C'est tout de même dommage pour un jeu d'action !

Ensuite, l'intelligence pure s'est demandé comment, d'un assis bon jeu de salle d'arcade Sega, Activision avait pu faire une telle horreur. Un seul "mérite" : transformer votre ST en Spectrum ! Quant au sens moral, il a conclu en demandant :



a) pourquoi avoir fait ça ?
b) comment oser le vendre ?
Disquettes Activision pour ST. Prévu sur Amiga, Amstrad CPC et Commodore 64.

J.-Y.T.

SAVAGE



De l'action...

La première des trois parties ressemble beaucoup aux tribulations déambulaires du personnage principal de Beyond the Ice Palace. Savage se mesure à toutes sortes de monstres déments et sardoniques tout en agitant de façon circulaire sa hachette magique. Si on sort vivant du premier dédale, on reçoit un mot de passe qui donne alors droit à deux vies supplémentaires. Les codes sont FERBATA et SAGUS, à moins que je n'ai embrouillé les syllabes. Va savoir... La seconde partie, moins attrayante, est une simulation de vol ultra-rapide et hyperstressante avec de superbes dessins de monstres totems à la rouge langue pendante. La dernière partie, la plus réussie, conte l'épopée de Savage revenu dans le château du Gardien Noir sous forme d'un aigle pour reconquérir ses pouvoirs magique et sauver sa mie. Pièges, monstres de pierre, grand diable rouge vont tenter de le briser.

Rien à redire, c'est du brillant, du beau, de l'étonnant seize couleurs Amstrad qui donne pourtant des graphismes fins et accrocheusement colorés, avec une animation brillante ! **Cassette ou disquette Firebird pour CPC, existe aussi pour C64, adaptation prévue sur ST et Amiga.**

Al Dente.



Photos d'écran sur Atari ST

ISS

INCREDIBLE SHRINKING SPHERE



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

INCROYABLE ! CETTE SPHERE SE RÉTRÉCIT !

Matt Ridley, colonel en chef frustré par son travail sédentaire, décide de prendre les commandes de ISS, pour participer à la course mortelle de Sangfroid. Conçue pour tester la vitesse, la ruse et les réflexes des participants, il faut être très habile et très rapide pour survivre. Des tremblements de terre ont provoqué des crevasses sur la surface terrestre.

L'épreuve est plus difficile !

Ridley est piégé, à vous d'aller le délivrer... Si vous pouvez survivre !

L'ILE



Encore une
aventure Ubi

Suis-je donc inconscient ? Me voici sur cette île inexploérée, sans carte, sans arme ni vivres. On m'avait pourtant prévenu... Mais voilà, je suis léthé et je ne crains pas le danger. C'est cela qui fait de moi un véritable aventurier. Hélas, cette fois je file un mauvais coton... En remontant le sentier qui part de la plage sur laquelle je viens d'écouler, je suis tombé nez à nez avec un étrange personnage. A son costume bizarre, j'ai vite compris à qui j'avais affaire : un sorcier. Que va-t-il faire de moi ? Pour tenter de l'amadouer, je lui



fais un sourire de crétin. L'homme me demande alors de lui offrir la pierre de feu. Ça, c'est bien ma veine... Tout à l'heure, alors que je creusais dans le sol au pied d'un palmier, j'ai découvert un vieux briquet. Ça, l'objet, qui était bien la preuve que d'autres avant moi s'étaient déjà égarés sur cette île, je l'ai bêtement laissé sur le sable : normal, je ne fume pas... Je ne pouvais me douter qu'il me faudrait bientôt l'offrir à un sorcier... Alors que mes genoux entament un flamenco en jouant des castagnettes et que mes dents accompagnent leur rythme endiablé, je respire un bon coup et amorce un demi-hour. Vais je parvenir à retrouver le briquet avant que le sorcier et sa tribu m'aient mis à mort ? Mais, à surprise, je ne suis même pas poursuivi. Ubi aurait-il demandé à ses scénaristes une aventure plus simple que les autres ? Après deux ou trois heures d'exploration, me voici parvenu au



terme de cette mission qui, malgré sa simplicité de progression (déplacements par flèches et redéfinition du clavier numérique pour les actions fréquentes : sauter, donner, load, etc), m'a fait découvrir de bien jolis écrans sur CPC. L'île constitue un bon soft d'aventure pour tous les néophytes. En revanche, le suspense est trop peu présent pour retenir longtemps un aventurier lou devant son clavier. Enfin, si vous faites partie de cette catégorie de joueurs, rien ne vous empêche d'y faire un tour, juste pour un petit moment de détente.

Disquette Ubi pour CPC.

LLG.

SECRET
DEFENSE

Une affaire
d'espion



LLG

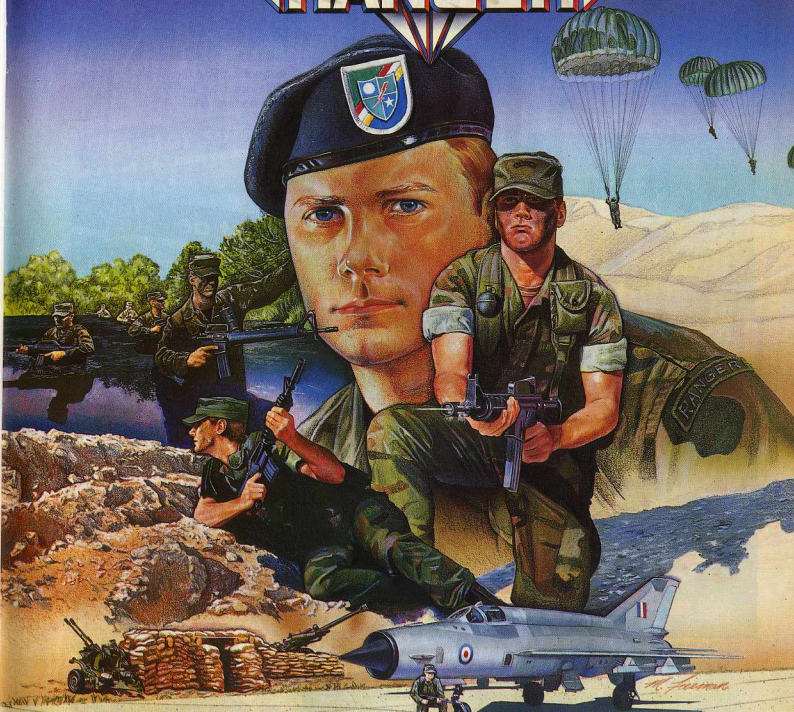


une fin banale... En effet, si ma dernière heure est arrivée, impossible de repartir en frappant un "reset" et un "run"... Tous les objets sont à considérer comme d'éventuels indices. Par exemple, si je n'avais pas eu le nez assez fin tout à l'heure, en fouillant la cuisine, je n'aurais certainement pas emporté la bouteille de gnôle (car je ne bois que du bourbon...). Vous vous demandez bien à quoi elle a pu me servir ? Tout simplement à saouler le plus proche collaborateur de Mack Adam, je veux bien sûr parler de son rat de laboratoire... Heureusement que je suis prévoyant. Avant de partir j'ai fait mon testament, car mon rêve serait de devenir, à titre posthume, le héros d'un jeu d'aventure. J'ai même demandé aux programmeurs du studio d'Amnecy d'en être les auteurs. Ils m'ont promis de le faire en tenant compte des exigences de tous les joueurs : beaux graphismes, excellents bruitages, grande convivialité grâce à des menus très clairs, pas de texte à taper donc pas d'analyseur syntaxique et surtout, autant de suspense et d'angoisse qu'au cours de ma dernière mission : tout un programme !

Si vous possédez un CPC, dépêchez-vous de vous procurer Secret Defense, car cette aventure correspond tout à fait à votre idéal. Un seul hic : je n'ai pas trouvé de sauvegarde. Dommage...

Disquette et cassette Loriciels pour CPC.

L'ACTION - SIMULATION

AIRBORNE
RANGER

DISPONIBLE SUR: IBM PC

C64

AMSTRAD CPC

ATARI ST

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

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

DARTS

Cible de sarcasmes



Au vu de la chose, la rédaction n'est pas restée indifférente, oscillant entre l'incrédulité amusée - ça se vend ? - la vertueuse colère - une honte ! - et le rire cynique - niark, niark, niark ! - De l'avis général, il y a là "matière" ! Le contexte évite heureusement d'assimiler cette "matière", d'ailleurs inassimilable, à un quelconque matériel inoffensif... La chose est censée simuler le noble jeu de fléchettes, féérique des pubs anglais. Une fléchette verte, parkinsonienne, et grossièrement guidée par la souris s'agite devant la cible. Quand on clique, elle devient bleue et un petit bruit marque l'impact. Voilà pour l'action ! Après quelques rounds contre l'ordinateur, on est dégoûté par cette chose lente, châtive, mal réalisée et en définitive complètement raide. Une seule explication : l'acte de planter des fléchettes comportant une forte connotation sexuelle, l'éditeur a dû penser que piquer au vif les acheteurs était une autre façon de les satisfaire. L'idée n'est malheureusement pas enrichissante pour tous ! Etant aux jeux ce que le



cadeau Bonux est à la lessive. Darts devrait être gratuit et encore ! Mais en attendant l'époque bénie où certains éditeurs ne prendront plus les gens pour des cons, il convient de remettre cette déjection dans deux bouteilles séparées, afin d'éviter la... masse critique !

Deux... disquettes Gremlin pour ST. Adaptation appréhendée sur Amiga.

J.-Y.T.

COLONIAL CONQUEST



De guerre lasse

À la tête d'une des six grandes puissances mondiales de la fin du siècle dernier, Colonial Conquest vous propose de tenter d'établir et de maintenir votre domination sur le monde. Vous disposez pour cela d'armées et de flottes, créées ou renouvelées chaque année dans votre métropole. Pen-



dant la majeure partie du jeu, vous lancerez des opérations militaires contre des pays neutres, en vous défendant à l'occasion contre les autres grandes puissances. Les incursions économiques existent, mais sont réduites au minimum. Il s'agit surtout d'un "Risk" sur ordinateur, et je crois que je préfère encore l'original ! Si vous n'êtes pas six à jouer, l'ordinateur peut assurer la conduite des affaires de vos adversaires (selon 10 niveaux de difficulté). Le "hic", c'est que pour découvrir le (peu) d'intérêt du jeu, il faut d'abord franchir l'obstacle de la manipulation du programme...

Sur la version Apple, on peut utiliser le joystick (bonjour l'exercice de précision) ou le clavier ; dans ce cas, revancez quelques années en arrière, et servez-vous des touches J, K, M à la place des flèches... Pour découvrir cela, ne comptez pas sur la documentation française trouvée dans la boîte : elle ne vous est pas destinée et ne souffre mot de l'utilisation sur votre pomme préférée. Il y a bien une option d'aide, mais "in english", de même que l'ensemble du programme. Appeler cela une version française pour Apple est tout bonnement scandaleux !



Disquette 551 pour Apple II. Disponible aussi sur les Atari XE/XT et le Commodore 64.

J.L.

PHANTASM
C'est de l'inconscience !

Délaissant la vallée des larmes pour les riantes prairies du rêve, vous vous retrouvez sur une lune lointaine aux commandes du "HM Ship Pegasus" avec lequel il faut pacifier la triste surface de cette pauvre planète. Après avoir choisi difficulté et zone de combat, on s'assied dans un cockpit contenant les informations classiques : hauteur, vitesse, direction, nombre de missiles, fuel, ainsi qu'une vue en 3D. Au-dessus du viseur, on identifie péniblement une croix entourée de mouchetons : le radar ! C'est la musique qui m'a agacé en premier ; j'ai donc arrêté ce bruit ! Débarassé du crincrin, j'ai pu constater le manque de lisibilité du tableau de bord, noyé dans la beige-rose-marron. Remarque, le décor est tout aussi horrible avec son sol constellé de trous marrons/noirâtres et de pâtés qui exultent dans un merveilleux floumboiment de camaïeu marron-marron... À croire que le programmeur venait de découvrir l'existence du marron... navrant. Si l'animation des appareils ennemis - représentés en surfaces pleines - est correcte, ces gros machins sont moches comme tout et explosent d'un fracas laide à pleurer. Avec des idées bateau et une réalisation médiocre, Phantasm n'ajoute vraiment rien au genre. L'existence de Starglider le range parmi les softs auxquels on peut ne pas jouer...

Disquette Exocet Software pour Atari ST. Autres versions à venir, hélas.

J.-Y.T.

DAMES GRAND MAITRE



Glasnot sur damier

Bien que les dames soient plus faciles à adapter sur ordinateur que les échecs, il n'existait aucun programme digne de ce nom disponible sur micro. Comme la nature a horreur du vide, Cobra Soft l'a comblé en développant Dames GM.

Sur un superbe damier en perspective, la pièce à jouer est marquée par un rond rouge. La sélection - inintelligente - se fait par les touches de curseur et est validée par un return. C'est bien fait, mais une commande supplémentaire à la souris aurait été une bonne idée... En cliquant sur les icônes disposées en haut de l'écran, on accède aux fonctions fondamentales. On peut ainsi choisir sa couleur, celui qui joue en premier et sélectionner ou non la bibliothèque d'ouvertures. Dames GM permet aussi de reprendre un coup, de sauver une partie pour un examen ultérieur ou encore de composer des problèmes. La difficulté est réglée par niveau. La version testée n'a pu dépasser 6 demi-coups de profondeur, correspondant à une réflexion de une minute par coup. S'il semble se mettre à jouer correctement à partir de là, nous n'avons malheureusement pas eu le temps d'obtenir un avis d'expert ; telle l'inébranlable dame magnétique de "Mission impossible", la version destinée à la presse s'est auto-détruite au bout de quelques parties ! La crainte légitime du piratage, doublée d'un manque de confiance, engendre parfois des effets pervers...

En conclusion, Dames Grand Maître est un produit bien présenté qui semble - voir ci-dessus - jouer honorablement. Malgré l'incertitude générée par cette version bridée et auto-destructrice, l'absence de concurrent sérieux en fait certainement le meilleur programme de dames disponible sur ST, d'autant plus qu'il fut

В. П. Агафонов
Р. МорлаШАШКИ
ГРОССМЕЙСТЕР

КОБРА СОФТ

programmé sous la supervision de Vladimir Agatonov, Grand Maître International, champion du monde par correspondance et entraîneur de l'équipe d'URSS. Bravo, camarade !

Disquette Cobra Soft pour ST. Existe aussi pour Amiga, PC et Amstrad CPC.

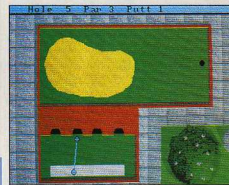
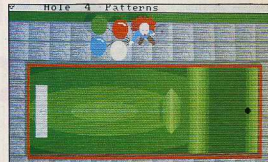
J.-Y.T.

MINI GOLF



Le mini est à la mode

Tiens, dans la ligne des simulations de golf, il semble bien que le p'tit frère ait été oublié ! Voilà qui va combler les 18 trous de cet oubli(ette)... Donc, comme certains n'aiment pas marcher, on a inventé le mini-



golf, et comme mon rédacteur me sait feignant, il m'a confié le soin d'explorer (doucement) ce mini-golf (18 trous quand même...). Sur le plan présentation, c'est très zout, avec plein de bonnes couleurs pétales de soleil. En fait, c'est très propre, un peu mort, tout est fini au cordeau et cela manque de naturel. Même un Anglais dans Astérix ne rêve pas d'un tel gazon. Le décor est vite, il n'y a pas de son, et l'animation de la balle n'est pas parfaite. Par contre, les difficultés sont nombreuses et on rencontre aussi bien du sable que des variations de terrains, ou encore des tuyaux, etc. Le score est tenu automatiquement sur un tableau accessible en permanence, avec le nombre de coups théoriques ainsi que le nombre réel, ce qui est très bien. Il est aussi permis de voir le terrain sous plusieurs angles, mais là les concepteurs ont fait un truc très fouillis, du style un coup j'he vois un coup j'he vois pas. Sinon, on peut rejouer un "put", mais avec un malus, ou bien jouer la trajectoire du dernier coup. Le maintien est très simple et il y a deux niveaux de difficultés. Vous pouvez aussi choisir de jouer à plusieurs, le premier étant plutôt défavorisé lors de la découverte du parcours. Dans l'ensemble, il y a de bonnes idées, mais il manque le petit jus, celui qui vous fait des choses tout partout, dommage...

Disquette Magic Bytes pour Atari ST et Amiga.

E.L.

MIRACLE WARRIORS



Après Ys, voici de nouveau sur Sega un grand jeu d'aventure digne des meilleurs ordinateurs. Des dizaines d'heures de jeu en perspective, sans l'angoisse de tout reprendre à zéro : on peut sauvegarder les parties !

A leurs petits veinards, ça fait plutôt plaisir, hein, cette avalanche de nouveautés ? Les passionnés de jeux de rôles n'étaient pas très gâtés par Sega jusqu'alors mais il faut dire que ces jeux, en raison de leur complexité, posaient deux problèmes aux concepteurs de jeux sur cartouches : la taille occupée par un JAR digne de ce nom et l'obligation de disposer d'une option de sauvegarde, le temps de résolution de ce genre d'épique étant en moyenne de plusieurs mois. Bref, autant dire que ce Miracle Warriors est tout à fait miraculeux ; l'arrivée des mégarog et je pour beaucoup et personne ne s'en plaindra, surtout pas les barbares Conan en herbe. Après l'écran de présentation du plus pur style "Heroic Fantasy", permettant de reprendre une partie sauvegardée - sur cartouche s'il vous plaît, et au moyen d'une pile -, le joueur se retrouve devant l'écran de jeu principal, composé de deux fenêtres. Celle de droite, qui rappellera quelques souvenirs aux familiers du genre (Ultima, Phantasy,



etc.), représente en effet un paysage vu de haut, avec ses routes, ses montagnes, ses fleuves. Bon plan : une immense carte de la région, en couleur, est présente dans l'emballage. Un petit carré, autour duquel scrolle le paysage en question lorsqu'on manie le joystick, symbolise le joueur. Ce qui est nouveau, en revanche, c'est la fenêtre de gauche, affichant le paysage vu de côté. Les graphismes sont très beaux, et bien que certains monstres rencontrés soit assez semblables aux "méchants" de Brian ou San-ku-kai, un traitement plus réaliste différencie ce produit de l'ensemble de la production nipone. Pour le reste, rien à signaler : les commandes sont claires et le scénario à l'air passionnant. Loin des monstres, nous sommes pour le moment dans un château-fort. En appuyant sur feu, un menu propose (en anglais) différentes options : attaquer, fuir, parler, etc. J'apprends ainsi qu'un berger du nom de lason a ouvert, il y a très très longtemps, le passage de Pandora qui a permis aux créatures du Mal de se répandre sur



les cinq pays, sous la guidance de Terarin, "the Dark Lord", une créature allée qui a le visage et la poitrine d'une ingénue, mais des griffes d'aigle à la place des pieds et des mains. Pendant ce temps, lason s'est entraîné sans relâche chez les "moins blancs", qui lui ont fait présent d'une armure et d'armes magiques. lason arrivera à vaincre Terarin mais il prédra son retour et la venue de quatre "guerriers miracle" qui la combattront alors... Vous serez l'un d'entre eux ! [Note exemplative comportant une notice en anglais ; une traduction en français est disponible au magasin 2010 Electronics, à Paris. Tél. : (1) 45.49.14.50].

Cartouche pour la console Sega.
C.B.

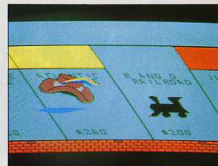


MONOPOLY



On le connaît Parker

Des fois, on se demande si certaines personnes savent ce que veut dire création. Voilà des gens qui ont la chance de faire un boulot passionnant : à savoir inventer des jeux - et qui se débrouillent pour faire des choses sans imagination, telle cette adaptation du jeu de société le plus célèbre du monde : le bon vieux Monopoly, inventé en 1935. Cinquante ans plus tard, espérant sans aucun doute être éblouissés par autant de gloire, et croyant peut-être ramasser, au passage, de substantielles mieuses -, nous fait le coup du dépoissierage, voire du lifting [détail intéressant, faute d'être amusant, le créateur du Monopoly est mort sans un sou]. Misère de misère, on ne touche pas impunément à une institution comme le Monopoly. Croire qu'il suffit de prendre un jeu de table célèbre



pour obtenir une célèbre cartouche de jeu est la preuve d'une méconnaissance totale de l'un des jeux supports. Bref, nous voilà devant notre console. Premier point, le jeu est en anglais. Admettons que cela ne soit pas trop grave et continuons. Le logiciel démontre combien de personnes désirent jouer, soit contre un ou plusieurs joueurs commandés par la console, soit l'une contre l'autre (ce qui n'exclut pas la présence de joueurs "automatiques"). Les joueurs choisissent ensuite les pions les représentant (il est possible de jouer

à dix). Ces derniers sont plutôt bien dessinés, comme l'ensemble du logiciel, d'ailleurs, très fidèle au Monopoly original et c'est bien ce qu'on lui reproche. En effet, on pourra m'objecter que la console permet à une seule personne de jouer au Monopoly, je reste persuadé que le seul intérêt de ce genre de jeu est ce qui se passe autour de la table : essayez donc d'avoir une crise de fou rire en tête à tête avec votre console ! De plus, il est impossible de tricher ou de voler de l'argent à la banque, autre grande source de plaisir (et de revenus !). Ceci mis à part, si le Monopoly est votre passion, la réalisation du produit est bonne : le lancement des deux donne lieu à une séquence animée, tout comme l'avance des pions. Un menu permet de choisir entre deux présentations : soit vue de haut, classique, soit en 3D. Dans ce cas, le plateau de jeu est vu en gros plan et le pion avance tandis que le plateau scrolle à toute vitesse. Par ailleurs, la séquence "Prison" est animée ainsi que la construction des maisons et des hôtels. Autre "plus", une pile présente dans la cartouche permet de sauvegarder une partie. Bref, voilà un logiciel qui passionnera les amateurs du Monopoly, à condition qu'ils soient anglophiles et solitaires. Les autres joueront avec la "vraie" version en carton... ou à autre chose !

Cartouche pour la console Sega.
C.B.

PHANTASY STAR



Étoile du soir...

Quittant pour une fois l'ambiance moyeuénége chère aux amateurs (dragons, princesses et sorcellerie), le jeu de jeu de rôles, en mégarog sauvegardable, voit mettre au stade spatial 3422 dans le système solaire d'Algol, plus précisément sur la planète Palma (au cours de l'aventure, vous serez amené à visiter les deux autres planètes du système : Motavia et Dezoriz). Détail amusant, mais qui ne change

pas grand-chose au déroulement de l'aventure, le héros est une héroïne. En effet, après un écran de présentation digne de Prince Saphir ou de Cat's Eyes, nous voici en plein drame : Nero vient d'être tué par des soldats humanoids appartenant à la garde de Lassic, un terrible despote qui gouverne la planète d'une main de fer. Avant de mourir, Nero lui promettra à sa sœur Alis (donc vous !), de venger et de détruire Lassic à tout prix. Cela donne lieu à une suite d'écrans très assez bien réalisés. Ensuite, l'écran de jeu principal s'affiche. Il s'agit d'une présentation typiquement Sega : un personnage évolue



dans un décor vu de haut. Pour l'instant, Alis se promène dans la rue de Cammed, les autres personnages appartenant à différents clans de rue. Pour entrer en relation avec eux, il suffit de les approcher et une fenêtre contenant du texte apparaît aussitôt. Il peut s'agir soit d'un simple conseil, soit d'une question ou d'une proposition. Dans ce cas, un nouveau menu apparaît, généralement une fenêtre permettant de répondre par oui ou par non. De même, au cours des nombreuses et fastueuses rencontres que vous n'allez pas manquer de faire pendant le jeu, un menu permet de combattre, soit avec les armes actuelles - à moins nues à défaut - soit avec des sorts magiques (même dans le futur, la magie continue !). Mais ce qui différencie le jeu de ses logiciels des autres, ce sont les sous-terrains : en effet, ceux-ci sont en véritable trois dimensions. Lorsqu'on avance, les murs bougent réellement et le fouir vraiment flûte. Dans ces fameux sous-terrains, il est possible de trouver de nombreux trésors, principalement des formes de coffres remplis (plus ou moins) de pièces d'or nécessaires à l'achat de matériel. Bref, la musique mise à part, ce logiciel constitue un agréable jeu d'aventure.

Cartouche pour la console Sega.
C.B.

SAMOURAÏ MICRO HIGH-TECH AU NEVADA

Micro News : Allo, allo ! Comment allez-vous, Sensei ? Et le voyage, ça s'est bien passé ?

Samourai Micro : Très bien, mon jeune ami, très bien. Ah, quel plaisir d'être à Las Vegas ! Toutes ces machines à sous, ces strip-teases intégraux avec des filles splendides, toutes ces...

Micro News : Hé, hé, hé... J'aurais cru comprendre que vous étiez à Vegas pour le CES. Nos lecteurs sont impatients d'être tenus au courant de toutes les nouveautés.

Samourai Micro : Bon, bon, si on ne peut même plus rigoler un peu... De toute façon, ils ne me croiront même pas, vos lecteurs...

Micro News : Ah bon ?

Samourai Micro : J'ai vu des choses si fantastiques... Commençons par **Sony** par exemple. Que diriez-vous si je vous parlais d'un appareil-photo sans pellicule ?

Micro News : Un nouveau shampoing ?

Samourai Micro : Sombre créatin... Sans film !

Micro News : Gloups...

Samourai Micro : Je ne vous le fais pas dire. Cet appareil-photo révolutionnaire s'appelle le **Mavica**. C'est un petit appareil qui tient dans la main et qui pèse environ 500 grammes. Cinquante images peuvent être prises mais il n'y a pas de film, les images étant enregistrées sur une disquette éjectable et réutilisable, au format deux pouces. On peut visualiser les images sur une télévision à l'aide d'un petit adaptateur. C'est donc le premier appareil-photo à lecteur de disquettes intégré, qui marie l'informatique et la photo pour le meilleur mais certainement pas pour le pire (disponible aux Etats-Unis en avril, au prix de 650 dollars pour l'appareil et de 250 dollars pour l'adaptateur).

Et le nouveau **Discman D-25**, avec ses quatre filtres digitaux et sa télécommande ! Ou le **Discman D-9**, le premier portable CD à disposer du système Mega Bass, qui tente de les basses fréquences. Le D-25 est livré avec batteries rechargeables et casque et il sera disponible en avril au prix de 360 dollars, le D-9 sera à 250 dollars.

Et aussi, prêt pour l'hiver expérimentation en matière de casques audio ? Le **MDR-10** offre à l'utilisateur le hic plus ultra en matière de casque hi-fi. Précisons tout de suite son prix, afin de calmer les ardeurs : 4000 dollars, et sur commande uniquement ! Il s'agit bien là d'une nouvelle Rolls-Royce acoustique : les diaphragmes des haut-parleurs sont faits d'une nouvelle fibre bio-cellulosique, épaisse de seulement deux millimètres, qui offre néanmoins une rigidité dix fois supérieure au papier des cônes habituels. Les caissons du casque sont sculptés dans le bois d'un arbre japonais, le Zelkova, vieux de deux siècles. Ce bois permet d'obtenir un poids très léger en même temps qu'une grande rigidité de structure. Les coussinets, recouverts de laine de mouton grise, donnent à vos oreilles un confort sans pareil. Le câble qui vous reliera à la source musicale est fabriqué avec du cristal linéaire de classe 9 et du

▲ Le Mavica et ses accessoires



▲ Le lecteur de CD portable D-25

casque hors-oxygène, afin de minimiser les pertes de transmission ; il est recouvert de soie, la structure interne est contenue dans du magnésium, ce qui donne l'assurance d'une immunité parfaite contre les phénomènes de résonance et le jack est en rhodium pur/plaqué or, pour une meilleure conductivité et une perte minimum.

Voilà, c'est à notre rubrique : "Les nouveaux pauvres de la hi-fi".

Micro News : Là, vous m'achevez, sur tout avec le coup de la laine de mouton grise. C'est le coup de grâce...

Samourai Micro : Ce n'est pas fini ! Voici un casque à prix démocratique (200 dollars) et qui donne néanmoins accès à une technologie de pointe puisqu'il fonctionne aux rayons infrarouges, donc sans câble ! Il s'agit du **MDR-IFSK**, qui comprend d'une part le casque proprement dit, avec batterie



▲ Le casque SONY MDR-10

rechargeable au cadmium/nickel incorporée, et d'autre part le transmetteur qui permet aussi de recharger le casque. Admirez-moi cette ligne ! Et voici déjà la troisième génération de lecteurs CD pour la voiture, à partir de 550 dollars, soit deux fois moins cher qu'en France ! Il s'agit du **CDX-R77**.

Quant au **CDX-A30 Discjockey**, il permet de charger dix disques et de faire son choix grâce à la télécommande pour 900 dollars environ. Le **CDX-2001 Discjockey** est le modèle de luxe à 1800 dollars.

Micro News : Quoi de neuf chez Nintendo ?

Samourai Micro : Comme d'habitude, Nintendo avait squatté la moitié du CES de Las Vegas. Au niveau des nouveautés, c'était carrément "avalanche..." pour les Américains et les Japonais du moins, car en Europe c'est toujours la déserte et rien ne permet d'affirmer que nous recevons un jour ces jeux, ni lesquels.

Déjà plus de 80 nouveaux titres sont annoncés pour 89, alors que cinq éditeurs n'ont encore rien dévoilé. Voici la liste complète, par éditeur. **Acclaim Entertainment :** **Airwolf**, **Wizards & Warriors 2**, **Knight Rider**. **Activision :** **Predator**, **Three Stooges**, **Mig Hunter**. **American Sammy :** **Amogun**, **Ninja Taro**. **Bandai :** **Bandai Golf/Challenge Pebble Beach**, **Dr. Jekyll & Mr. Hyde**, **Mask Rider**, **Shooting Gallery**, **Street Cap**. **Broderbund :** **Legacy of the Wizard**, **The Guardian Legend**, **Battle of Olympus**. **Capcom :** **Mega Man 2**, **Strider**. **Willow**, **California Raisins**, **Duck Tales**, **Adventures in Disneyland**, **Sweet Home**. **Culture Brain :** **Kung-Fu Heroes**, **Flying Dragon**. **The magic of Shazam**, **Flying Dragon 2**. **Data East :** **Robocop**. **Bad Dudes**. **FCI :** **Ultima**, **Hydride**. **GameTek :** **Wheel of Fortune** (junior édition),



▲ Le casque SONY MDR-IFSK

Bradley : **California Games**, **World Games**, **Marble Madness**. **Jordan vs. Bird**. **One on One**, **Miracode**. **"720"**. **Infiltrator**, **Road Runner**. **Konami :** **Air-Infilitator**, **Guerrilla War**, **Baseball Stars**. **P.O.W. Seika :** **Spy vs. Spy 2/The Island Car**. **Desert Commander**. **Seta :** **Adventures of Tom Sawyer**, **Sunsoft :** **Fester's Quest**, **Terminator**. **Taito :** **Operation Wolf**. **Shk Shark**. **Taxan :** **Mappy Land**, **Fist of the North Star**, **Mystery Quest**. **Tecmo :** **Teemo Baseball**, **Teemo Bowl**, **Ninja Gaiden**, **Professional Wrestling**, **Silkw**. **Tradewest :** **Taloo**. **Magie Johnson :** **Fastbrek**, **John Elway's Quarterback**. **Ultra Software :** **Teenage Mutant Ninja Turtles**, **Defender of the Crown**, **Q-Bert**, **Gyuss**, **Ys Tokai**. **Tetra Cresta**, **Kid Cool**, **Clash at Demon Head**. Comme on le voit, il y a des titres prêt-à-jeu et les possesseurs de consoles Nintendo aux USA et au Japon peuvent

Jeopardy (junior édition), **Hollywood Squares**, **Double Dare**, **Hal's Adventures of Lolo**, **Air Fortress**, **Roller Ball**, **Hi-Tech Expression**; **Sesame Street ABC**, **Chessmaster**. **Hot Bird**, **Black Bass 2**, **Hudson's Soft**, **Star Ship Hector**, **Adventures of Dino-Riki**, **Jaleco**; **Hoops**, **Goal 1**, **Amel**; **Nobunaga's Kambin**, **Konami**. **Track & Field 2**, **Bayou Billy**. **LJN Toys**: **Nightmare on Elm Street**, **Who Framed Roger Rabbit**, **Mavel's X-Men**, **NFL Football**, **Milton**

et rien ne permet d'affirmer que nous recevons un jour ces jeux, ni lesquels.

Bradley : **California Games**, **World Games**, **Marble Madness**. **Jordan vs. Bird**. **One on One**, **Miracode**. **"720"**. **Infiltrator**, **Road Runner**. **Konami :** **Air-Infilitator**, **Guerrilla War**, **Baseball Stars**. **P.O.W. Seika :** **Spy vs. Spy 2/The Island Car**. **Desert Commander**. **Seta :** **Adventures of Tom Sawyer**, **Sunsoft :** **Fester's Quest**, **Terminator**. **Taito :** **Operation Wolf**. **Shk Shark**. **Taxan :** **Mappy Land**, **Fist of the North Star**, **Mystery Quest**. **Tecmo :** **Teemo Baseball**, **Teemo Bowl**, **Ninja Gaiden**, **Professional Wrestling**, **Silkw**. **Tradewest :** **Taloo**. **Magie Johnson :** **Fastbrek**, **John Elway's Quarterback**. **Ultra Software :** **Teenage Mutant Ninja Turtles**, **Defender of the Crown**, **Q-Bert**, **Gyuss**, **Ys Tokai**. **Tetra Cresta**, **Kid Cool**, **Clash at Demon Head**. Comme on le voit, il y a des titres prêt-à-jeu et les possesseurs de consoles Nintendo aux USA et au Japon peuvent



▲ Altered Beast sur SEGA

voir venir sereinement l'année 89...

Micro News : /N'en jetez plus, on se rend ! Et Sega ?

Samourai Micro : Contrairement à Nintendo, il n'y a pas de décalage entre Sega USA et Sega Europe, je n'ai donc pas d'annonces spectaculaires à vous faire, si ce n'est la disponibilité archaïque de nouveaux jeux : **Golvellius**, **Lord of Sword**, **Poison Wars 3-D**, **Outrun 3-D** et un peu tard **California Games**, **Altered Beast**, **Cyborg Hunter**, **Bomber Raid**, **Rampage**, **King's Quest**, **Reggie Jackson Baseball**, **Walter Payton Football**. Presque tous ces jeux seront bientôt disponibles en Europe : "Un tiens vaut mieux que deux tu l'auras"...

Micro News : Et le MSX ?

Samourai Micro : Totalement inconnu aux Etats-Unis, tout comme l'Amstrad CPC d'ailleurs, et si ça continue on pourra presque en dire autant de l'Atari ST... **Micro News :** Mais...

Samourai Micro : Il n'y a pas de "mais" qui tienne ! Si vous vouliez un reportage sur le MSX, fallait m'envoyer un Japon ! Rendez-vous dans le prochain numéro.

Micro News : Bien, Sensei. Dites, par exemple, que vous y êtes, vous pourriez pas maintenir le 22 à Asnières ? Ça a été si facile de vous avoir au téléphone...

USA : LES CHIFFRES DE LA NINTENDOMANIA

- Le chiffre des ventes Nintendo aux Etats-Unis s'élève à **1,7 billion de dollars** sur un marché global de l'industrie des jeux vidéo de 2,3 billion de dollars. Chiffre prévu en 89 pour Nintendo : 2,6 billions de dollars.
- Onze millions de consoles Nintendo vendues en trois ans**, représentant 75% du marché.
- 12% des foyers américains équipés par Nintendo en 88**, 21 prévus en 89.
- Cinquante millions de cartouches vendus par Nintendo** (et les éditeurs sous licence) en trois ans.
- Entre 85 et 88, **chaque possesseur de console a acheté en moyenne cinq jeux**.
- La Légende de Zelda et Mike Tyson's Punch-Out** se sont vendus chacun à plus de **deux millions** d'exemplaires aux Etats-Unis.
- Super Mario Bros** s'est vendu à **9,1 millions** d'exemplaires.
- Nintendo Power** (magazine bimestriel vendu uniquement par abonnement)

compte plus d'un million d'abonnés payants (à titre de comparaison, la totalité des ventes de TOUS les journaux francs de micro-informatique ludique - une dizaine de titres - n'arrive même pas à la moitié).

- "La **Hotline Nintendo**" emploie **250 personnes à plein temps** (dont 75 sont du jeu) qui répondent à plus de 100 000 appels téléphoniques par semaine, ainsi qu'à plus de 5000 lettres. Il y a eu **trois millions d'appels en trois ans** et le standard est saturé des quatre heures du matin !
- Savantard pour cent des appels émanent de personnes qui veulent savoir comment progresser dans un jeu (en France, Nintendo prévoit l'embauche d'une personne à plein temps).



Cadeaux de fin d'année. Supers promos !

MSX VIDEO
CENTER : le seul
magasin en France
uniquement
consacré au MSX !

89, 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

Mue (C) 99 F
Musix 95 F

EDUCATIFS

- Microprocesseur 99 F
- Masterpiece Wordstar 99 F
- Tempo Typing (MSX2/D) 190 F
- Le Squelette (MSX2/D) 195 F
- Leu des Connaissances (MSX2/D) 195 F
- Le Digestion, Les Dents (MSX2/D) 195 F
- Le Respiration (MSX2/D) 195 F
- Géographie de la Terre (MSX2/D) 195 F
- Enseignement Précolaire (MSX2/D) - 6 ans 195 F
- Les Oiseaux (MSX2/D) 195 F
- La Circulation du Sang (MSX2/D) 195 F
- Les Origines des Sens (MSX2/D) 195 F
- Anatomie de l'Homme (MSX2/D) 195 F
- Géographie de l'Europe (MSX2/D) 195 F
- Rallye du Calcul (MSX2/D) 195 F
- Rallye du savoir (MSX2/D) 195 F
- Puzzle 1 - Précolaire (MSX2/D) 195 F

GRAPHISME

- Cheese II & Souris (MSX2/D) 590 F
- Cheese II (MSX2/D) 99 F
- Color Pack 190 F
- Edy (I) (C) 190 F
- Kaldu 149 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

- Ace of Aces 95 F
- Dambster 120 F
- North Sea Helicopter (D) 95 F

JEUX DE SOCIÉTÉ ET RÉFLEXION

- Confused (jeu de société) 95 F/120 F
- Ohlho Compétition 195 F

MATHS

- Monkey Academy (C) 190 F
- Calcul (C) 99 F

UTILITAIRES

- Bilan Plus (comptabilité MSX2/D) 990 F
- Minicalc Tableur 159 F
- Home Office Tableur (tableur + imprimante) 490 F
- En Francais/C) 490 F
- Ma Base 49 F
- Ma Calc 49 F
- Ma Fonction (D) 125 F
- Ma Graph 125 F
- Ma Stat 175 F
- Ma Stack 175 F
- Phil (K7 (sauvegarde de page minitel)) 190 F
- Soft Calc (MSX2/D) 290 F
- Soft Fonction (MSX2/D) 290 F
- Soft Graph (MSX2/D) 290 F
- Soft Stack (MSX2/D) 290 F
- Dynamic Publisher (PAC)/MSX2/D) 490 F

LVRES MSX

- Initiation au Basic 69 F
- Guide du Graphisme 65 F
- 55 Programmes 45 F
- Routines Graphiques en Assembleur 45 F
- Programmes en Langage Machine 45 F
- Techniques de Programmation des Jeux en Assembleur 59 F
- Astrologie, Numéologie, Biorythmes 59 F
- Jeux d'Action, Hazard et Réflexion 139 F
- Jeux de Société 149 F
- Trucos du MSX2 149 F
- Pratiques et Astuces pour MSX, Programmation en Assembleur 59 F

JEUX EN CASSETTES

- 29 F**
Alpha Blaster
Badgerman
Barnstormer
Boom
Can of Worms
Drome
Happier
- 75 F**
Apeaman Strikes Again
Boulder
Cubul
Formation Z
Futur Knight
Mazes Unlimited
Octagon Savad
Octopus
Oil's Well
Panel Panic
- 95 F**
Mutant Manly
Nightshade
Pentagram
Zorri
- 95 F**
Army Moves
Additional
Killer of Tomatoes
Bubbler
Callifornia Games
Cosmic Shock Absorber
Cyberun
The Heat
Death Wish 3
Meaning of Life
- Howard the Duck
Jack the Nipper
Markianos
Kunster
Trantor
Tuer n'est pas jouer
10th Frame
The Diary of Adrian Mole
Jet Bomber
- 120 F**
*Gusmanko
*Terramex
*Vampanstrike Back
*World Games
*The Game Winter Edition
*Pacomania

JEUX MSX2

- DISQUETTES**
Infini 149 F
Majinkyu (720 k) 190 F
Play House Strip Poker RoadX 260 F
Rendez-vous avec Rama 149 F
World Golf 145 F
- CARTOUCHES**
Androgynus (1 mega) 290 F
*Arkansid 2 (1 mega) + manette ▲ 290 F
*Druid (1 mega) 345 F
Eggerland Mystery 2 (MSX1 et 2) 230 F
Hole in One Special 230 F
Metal Gear 290 F
*Nings Kun (1 mega) 345 F
*Rampart Soga (2 mega) 290 F
Vampire Killer 290 F
Jugg (1 mega) 290 F
Fire Ball ▲ 390 F

JEUX METHODIC SOLUTIONS

- K7 - 95 F - D : 120 F
Hard Ball (K7/D) Hypic (K7/D) Miner Machine (K7/D)
Life in the Fast Lane (K7/D) Starbursts (K7)

COMPILATIONS

- Compilation 6 (D) 95 F
(Ice, Mooniciser, Smack Wacker, Robot Wars)
- Super Sellers 2
(Drome, Time Curb, Confused)
K7 - 145 F - D : 175 F

JEUX AACKOSOFT

- Cassette : 95 F
Disquette : 120 F
Cassette \$55 : 75 F
Disquette \$55 : 90 F
- Alpharid 55 F
Bounce \$\$\$
China China
Coutageous Perseus
Down Patrol
Inca
No. Jaws \$\$\$
- Oil's Well \$\$\$
Pico Pico
Polar Star
Sailor's Delight \$\$\$
Science Fiction \$\$\$
Skooter
Snake
Star Fighter \$\$\$
Star Wars \$\$\$
Theater
Come on Pilot

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
CREDIT CREG IMMEDIAT

▲ Fonctionne avec moniteur ou téléviseur bistandard

▲ Nouveautés

Bon de commande (à remplir en majuscule)
à retourner à **MSX VIDEO CENTER** - 89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris

Nom Je vous commande le matériel suivant :

Prénom

Adresse

Ville Code postal

N° tél. Marque d'ordinateur

Pour un prix de : F + frais de port
(Frais de port : 20 F pour les jeux, livres et accessoires/90 F pour le matériel)

CARTE AUREORE et CARTE PLURIEL ACCEPTÉES

JEU EN CARTOUCHES

- 79 F**
Mr. Ching
Fly Mock/Butamora Pants
- 149 F**
Dask
Hole in One
Space Maze Attack
Rollerball
- 190 F**
Ordinateur NMS8280 + moniteur VS0080
Lecteur de cass. VY0030
Lecteur de cass. VY0030 + câble magnéto
Bros robot SV2000 avec interface pour MSX1
Monette VU001
Monette VJ200
- 230 F**
Boeing
Football
Games Master
Kighner sport 3
Nemesis
Nemesis 2
Penguin Adventure
Ping Pong
Solamander
Tennis
The Goonies
The Maze of Galious
- 390 F**
Aliens ▲

CASSETTES/ DISQUETTES PRIX DIVERS

- Regate (K7/D) 149 F/149 F
- Omega (Pico) Invisible (K7/D) 165 F

LES PROMOS du mois

LES PROMOS DU MOIS

- Cadeaux NAMCOT à 169 F
(Galaga, Galaxian, Mappy, Dig Dug, Bosconian, Tank Battalion)
- Crafton et Xunk (MSX2/D) 120 F
- L'Affaire Vera Cruz (K7) 95 F
- Macariff (MSX1/K7) 120 F
- Tex (K7) 95 F
- L'Héritage (K7/D) 95/120 F
- Passagers du Vent (MSX2/D) 99 F
- Soft Manager (D) 120 F
- Illusion (K7) 75 F
- Brillage (K7) 75 F
- Meurtre sur l'Atlantique (D) 120 F
- Kid Kit (L'Héritage, Pyromane, Je Compte, Images, Règlement de Compte, Saïette, 1 K7 audio, S'fyo, etc.) 120 F
- Lode Runner (D/C) 120/170 F
- Pyromon (D/C) 70 F
- Hydride II (C) + Meurtre sur l'Atlantique (D) 70 F
- Comic Bakery (C) 169 F
- Acko Base (K7/D) 290 F
- AMX TELX (D) 290 F
- MSX TEXE (D) 169 F
- Planète mobile (C) 169 F

- Pack **"HAL"** Inspecteur Z (C) + Planète Mobile (C) 250 F
- Pack 1 **"Namcot"** (C) 290 F
- Bosconian + Mappy 290 F
- Pack 2 **"Namcot"** Dig Dug (C) + Galaxian 290 F

IMPORTS DIRECTS DU JAPON

- Aramo 150 F
- Battle of Pegus 160 F
- Castle Excellent 260 F
- Cross Blaim 230 F
- Darwin 4078 (MSX2) ▲ 230 F
- Fantasm Soldier 230 F
- Final Zone 160 F
- Garayu (MSX2) ▲ 230 F
- Hydride 2 190 F
- Kingsknight 145 F
- Monster's Fair 145 F
- Scramble Form. (MSX2) ▲ 260 F
- Super Triton (MSX2) ▲ 230 F
- Vaxol 230 F

PACKS EN IMPORT DIRECT DU JAPON

- Pack MSX1 Galaxy, King's Night, Monster Fair 365 F
- Pack MSX2 Galyo, Darwin 4078, S. Triton 550 F

MATÉRIEL

- Moniteur PHILIPS VS0080 (600 x 285) 2 690 F
- Ordinateur NMS8280 + moniteur VS0080 9 990 F
- Lecteur de cass. VY0030 275 F
- Lecteur de cass. VY0030 + câble magnéto 299 F
- Bros robot SV2000 avec interface pour MSX1 350 F
- Monette VU001 40 F
- Monette VJ200 85 F

NOUVEAUTÉS EN CARTOUCHE

- Samourai 290 F
- Kings Valley 2 290 F
- Paradise Prix N.C.
- Superlaycock 345 F
- Xanadu 260 F

MONITEUR MONOCHROME PHILIPS 7502 (920 x 300) 990 F

MANETTES DE JEUX MSX

- Hyper shot VII 99 F
- Quickshot 8 49 F
- Joypad SONY JS-33 99 F
- Quickshot V 129 F
- Quickjoy 3 (microswitch tir auto) 159 F
- Souris 390 F
- Quickjoy 2 (tir automatique) 249 F
- Quickjoy 5 superboard (+ compteur) 299 F

ORDINATEURS MSX

- Philips NMS 8245 MSX2 lecteur de disquettes 720 K 3 490 F
- livré avec logiciel EASE : Wordpro, Database, Galcform, Charts et Designer+

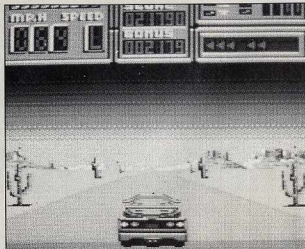
PHILIPS NMS 8280

- 2 drives 720 K + souris + digital, d'images intégré + logiciel de traitement d'images 7 990 F

MATÉRIELS ET ACCESSOIRES

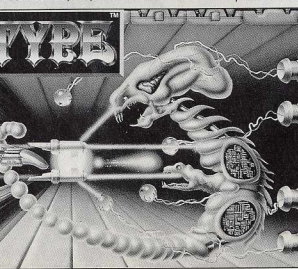
- DISQUETTES**
3"1/2 DF/DD (135 TPI) grande marque :
A l'unité 9,90 F
Par 10 95 F
Par 100 920 F
- IMPRIMANTES MSX**
PHILIPS NMS 1451 (avec câble) 2 890 F
YAMAHA PNI101 1 990 F
- LECTEUR DE DISQUETTES MSX**
SONY HBD 30W (DF/720K) 1 990 F

- PHILIPS music module NMS 1205 790 F
- ACCESSOIRES MSX**
Câble magnéto 65 F
Kit d'azimutage magnéto 95 F
câble d'imprimante 250 F
Rouleau papier SBC 431 35 F
Papier thermique Canon TP-221 (les 2 rouleaux) 120 F
- Ruban SBC 427 89 F
- Ruban compatible SBC 428 (les 2) 119 F
- Ruban compatible SBC 436 90 F
- Ruban compatible PRK M09 49 F
- RS 232C 1 190 F
- Boîte de rangement de 40 disquettes 3"1/2 99 F
- Tablette graphique + cart. 1 190 F
- Longolateur papier/périel 175 F
- Câble péritel/périel 195 F



Crazy Cars 2 sur CPC **▲**
C64 et du CPC. Le scénario est toujours aussi délectant. Pour tout dire, vous jouez le rôle... d'un poisson !
Micro News: *Arrête !*

Capitaine Pixel: J'te jure. Vous êtes enfermé dans un boîtier et vous ne voyez le monde qu'à travers ce miroir déformant. Le seul incroyablement avec Fish, c'est qu'il faut être bien parlant anglais pour réussir, non seulement à progresser dans le jeu, mais surtout à en apprécier toutes les finesses et l'humour. En plus, résoudre l'aventure ne sera pas à portée de la première bleusaille venue. Les versions C64 et CPC sont, comme d'habitude chez Rainbird, superbes. Allez, je suis gentil, je vous offre une photo de la version C64, mais c'est bien parce que c'est vous !
Micro News: *Ahhh, Capitaine, tel me tell you how much I love you ! Your place or mine ?*
Capitaine Pixel: *Hala ! Tu calmes. Vous me tirez tous trois au diable, histoire de vous calmer un peu. Ou plutôt... Tenez, j'ai une meilleure idée. J'ai amené de quoi déboulonner avec l'adaptation*



pour les gras-du-bide ou les blanc-becs, mais pour les hommes, les vrais !
Micro News: *J'ai l'impression que les éditeurs font de plus en plus de jeux en quatre couleurs sur CPC !*
Capitaine Pixel: *Non, c'est loin d'être systématique. Un exemple ? Au hasard, je citerai Tiger Road, l'adaptation du célèbre jeu d'arcade de Capcom qui vient de sortir chez GO ! Le jeu n'est pas excellent (scénario trop classique), mais l'animation est plus*

correcte et les graphismes, en seize couleurs justement, très mignons. Cela dit, il vaut mieux un bon jeu laid qu'un mauvais jeu beau.
Micro News: *Ah bon !*
Capitaine Pixel: *J'ai un meilleur exemple encore, c'est Crazy Cars 2 de Titus qui est quasiment fini. Je ne dirai qu'une seule chose : il est assuré comme des bêtes ! C'est très beau et très rapide, bref, génial ! Rien à voir avec le premier Crazy Cars... On se refait une petite compilation ?*
Micro News: *J'adore ça !*
Capitaine Pixel: *Je m'en doutais ! Cette fois-ci, c'est Gremlin qui s'y colle avec une compilation intitulée "Douze Jeux Exceptionnels" (sur CPC et C64), ce qu'il prouve qu'ils ont le moral.*
Micro News: *Ah bon, c'est pas exceptionnel ?*
Capitaine Pixel: *C'est très moyennement exceptionnel, si vous voyez ce que je veux dire. Ça commence avec Cybernoid, excellent, Noristar, mignon sans plus, Exolon, bof, Marauder, bien, Hercules, nul, Master of the Uni-*

verse, bof, Deflektor, exceptionnel (ouf, enfin un !), Rana Rama, très bien, Nabulus, exceptionnel (le second !), et la grande trilogie des Mask, Mask, Venom Strikes Back et Blood Brothers, qui sont tous très moyens ! En clair, c'est pas le paradis. Et comme le grand intérêt d'une compilation, c'est d'avoir plein de bons jeux à un prix sympa...

Micro News: *Et bien, pour une belle compilation ratée, c'est une belle compilation ratée !*
Capitaine Pixel: *Mais je peux faire encore plus fort, et je le prouve ! Cette fois-ci encore, c'est Ocean qui s'y colle, ou plutôt qui s'y coule. Ça s'appelle Game Set and Match 2 et c'est la plus grande compilation de sports (jamais vue ! Heureusement, d'ailleurs. On commence avec Super Bowl, un football américain !*

Micro News: *Beurk !*
Capitaine Pixel: *N'est-ce pas ? Et encore, vous n'avez pas vu à quel point le jeu est laid ! Moi, je suis obligé de tester tout ça. Dur métier... On enchaîne avec Winter Olympiad, qui fait presser ce qui n'est pas vraiment un compliment. Ensuite, le seul jeu génial du lot, Basket Master, d'Imagine. On s'enfonce avec Ian Botham's Test Match, un soft de cricket absolument incompréhensible, Super Hang-On, course de moto très moyenne sur CPC, Mike Dray 2, une compilation intitulée Nick Faldo's Open, un golf qui ne vaut pas leader Board, Sprint, course de F1 collabative, Track & Field, athlétisme très bien réalisé, et Steve Davis Snooker, marquant. A quel prix de la compilation la plus nulle de l'année ? Game Set and Match n°2 pourrait avoir ses chances...*

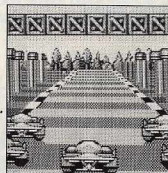
Micro News: *Ah, man beau Capitaine, j'aime votre flamme vengeresse ! Heureusement que vous êtes là pour nous protéger de l'adversité et des softs pourris...*

Capitaine Pixel: *C'est vrai, c'est vrai. Bon, j'ai fini.*
Micro News: *Déjà ?*
Capitaine Pixel: *Eh oui... Surtout que j'ai ma luge garée en double file et que je ne voudrais pas attraper un P.V.*
Micro News: *Aie ! Faites bien attention à vous Capitaine ! Mélangez-vous des pistes buggées !*
Capitaine Pixel: *T'inquiète pas p'tit gars, j'en ai vu d'autres...*

DERNIÈRE MINUTE CPC

Incritigable, ce Capitaine Pixel. Il fait toujours qu'il se ramène au dernier moment avec des nouveautés importantes...
Capitaine Pixel: Et alors, vous n'êtes pas content ?
Micro News: *Si, si... Capitaine Pixel: Je n'ai pu résister au plaisir de vous montrer Wec Le Mans, de Ocean, version CPC. Le jeu est en deux couleurs mais j'ai*

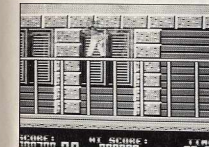
bien : le must des jeux de voitures sur CPC.
Micro News: *Parfait ! capitaine Pixel: Et ce n'est pas fini puisque Ocean a sorti un Dragon Ninja version CPC, complètement génial ! C'est l'adaptation d'un célèbre jeu d'arcade dont on vous a déjà parlé. Les graphismes sont en 16 couleurs, les sprites rendent parfaitement à vos sol-*



▲ Wec Le Mans ▲

pu jouer un moment avec lui et je peux vous assurer qu'il est génial ! Ça va à toute vitesse, l'animation est excellente et la voiture répond très

citations, le jeu est prenant, bref c'est un chef-d'œuvre.
Micro News: *Scoop ! Cette fois-ci, c'est vraiment fini ! Capitaine Pixel: Damned ! Mais alors, je ne pourrais pas vous parler de l'excellent Technocop qui vient de sortir chez US Gold ou du moyen 4x4 Off-Road Racing de Epyx ?*
Micro News: *Noan ! Capitaine Pixel: Gr, je me vengerais !*



▲ Dragon Ninja ▼



ORDIVIDUEL

20-22 RUE DE MONTREUIL
B.P. 72 - 94302 VINCENTES
FAMILIAL (1) 43.28.22.06
PROFESSIONNEL (1) 43.28.00.71

à 100 m du RER Vincennes - Métro Château de Vincennes

PROMOTION

520 STF
Moniteur couleur
+ Imprimante Amerex
80 col. Qté courrier
+ Câble imp. + Trait. Texte
gréateur graphisme - 2 jeux



7990 F 6990 F

PROMOTION

Amstrad
CPC 6128
Moniteur couleur
+ DMP 2160 avec câble
traitement de texte
6 jeux - 1 manette



6930 F 5490 F

ACCESOIRES THOMSON

Carte mémoire 128 K	160 F
Carte mémoire 256 K	180 F
Carte mémoire 512 K	200 F
Extension mem. 512 K	240 F
Imp. 40x60 mm 96x12	200 F
Imp. 40x60 mm 96x24	220 F
Imp. 40x60 mm 96x36	260 F
Manip. 117-16-19 MS	200 F
Synthesiseur	200 F

Donnez la parole à la musique et à l'effort
Synthesiseur Vocal
550 F
tout en français

OFFRE SPECIALE NOUVELLE ANNEE

Composer votre propre sélection de 3 titres parmi les 6 :

- Les Chevaliers
- Les Athlètes II
- Les Futuristes
- Les Privés
- Les Aventuriers

449 F

AMEREX
80 col. Qté courrier
Compatible avec
Thomson, Astrad
Atari, PC...

2290 F 1590 F

STAR LC 10
couleur
3 couleurs primaires,
(rouge - bleu - jaune)
mixables - 2990 F

3290 F 2990 F

ATARI	THOMSON	AMSTRAD
520 + M. mono 3480	1600	464 + M. mono 1990
520 + M. coul. 4480	1600	464 + M. coul. 2990
1002 + M. mono 4980	1600	6128 + M. mono 2990
1002 + M. coul. 4780	1600	6128 + M. coul. 3990
1040 + M. mono 5990	1600	CPC 1212 CD + mono+HEP.325
1040 + M. coul. 7490	1600	CPC 1212 CD + coul. 028 7490

+ 12 %
de produits
gratuits pour l'achat
d'un ordinateur*

Nom : _____ Adresse : _____ Ville : _____ Tél. : _____
Code Postal : _____
Prix TTC - Mode de paiement : chèque/ Mandat/ Contre-remboursement (prévoir 25 F de frais) - envoyer le tout à ORDIVIDUEL, BP 72 - 20-22 rue de Montreuil 94300 VINCENTES
DATE AURORE CB n° de carte _____
Date de validité _____ Signature _____

BLANCHE-FESSE ET LES SEPT BUGS

BLANCHE-FESSE RENCONTRE BARBE-BLEUE !

Résumé de l'épisode précédent : après la leçon sur les fichiers donnée par le nain Byte à Blanche-Fesse, celle-ci s'était accordée un petit entracte avec le Prince Chargeant, qui avait perdu fort judicieusement un bouton derrière les buissons. La Reine Lad, quant à elle, cessa toujours les plus blancs dessins, mettant la touche finale à son plan diabolique...

La Reine Lad: Voilà, tout est prêt. Dans quelques heures, Blanche-Fesse sera mienne ! Le Prince Chargeant, fou de rage et de jalousie, se ruera à son secours et tombera dans mes bras ! Cette petite peste peut dire adieu à son buisson ! Que pensez-vous de mon plan, cher ami ?

Barbe-Bleue: Il me sied à merveille, gentie dame. Je me délecte d'avance à l'idée de batifoler, moi aussi, avec l'enjeu Blanche-Fesse. Je me mets de ce pas en route, et vous la ramène avant ce soir, parole de Barbe-Bleue !

Aïe, aïe, aïe, ça se corse : Barbe-Bleue ! le tambour de cas dames entre en scène... Quel sort malheureux attend la pauvre Blanche-Fesse ?

Blanche-Fesse: Prince, vous êtes un voyou ; vous auriez pu me prévenir que vous étiez le bouton de votre culotte que vous aviez perdu.

Le Prince Chargeant: Désolé, Blanche-Fesse, je pensais que vous vous en seriez doutée.

Blanche-Fesse: Enfin, tant pis, ce qui est fait est fait. Et comme c'est plutôt bien fait, j'aurai mauvaise grâce de me plaindre. Cela dit, à grand tas Prince, je retourne voir le nain Byte, qui a encore beaucoup de choses à m'apprendre sur les fichiers et les disquettes. Salut !

Le Prince Chargeant: Oh ! j'ai encore perdu un bouton derrière les buissons. J'espère que vous viendrez m'aider à le chercher...
Blanche-Fesse [qui déjà n'écoute plus le prince]: Ah, mon petit Byte, je suis de nouveau toute à toi ! j'ai encore perdu un bouton derrière les buissons ?
Le nain Byte: Attends une seconde, mon conard oriental, je rembobine la cassette là, ça y est. Ce film va faire un malheur dans les chambrées. Tu disais ?
Blanche-Fesse: Je te demandais ce que tu avais encore à m'apprendre sur les

fichiers.
Le nain Byte: Où en étions-nous resté, déjà ? Ah oui : la manière dont l'ordinateur gère les fichiers sur la disquette. Ça va être coton, accroche-toi. Il existe, là encore, plusieurs moyens de procéder. Le plus répandu est celui dit "compatible UNIX", et repris sur le plupart des micro-ordinateurs actuels. Le principe consiste à réserver sur la disquette une zone pour le système, dans laquelle il pourra lire en permanence les informations sur la disquette. Tu sais certainement qu'une disquette, lorsqu'on la formate, est "divisée" en plusieurs "secteurs" (40 ou 80 dans la plupart des cas), et que ces mêmes pistes sont divisées en "secteurs" dans lesquels on peut écrire un nombre X d'octets (le plus souvent 512). Le secteur est la plus petite unité à laquelle peut accéder la tête de lecture du lecteur de disquettes. Ainsi, même si un seul octet t'intéresse, il faudra lire un secteur entier. Des fois, on trouve les secteurs regroupés en "clusters", pour simplifier les calculs. C'est un système de hiérarchie comme un autre. Quand le système veut lire un fichier depuis la disquette, il commence par aller chercher dans sa zone réservée le numéro du premier secteur, ou cluster, sur lequel est écrit le fichier, puis il le lit. Il cherche ensuite le numéro du second secteur, puis le lit, et recommence avec le troisième, et ainsi de suite jusqu'au dernier.

Blanche-Fesse: Les secteurs sont donc numérotés ?
Le nain Byte: Oui, et de deux manières. La première, dite "physique", représente le numéro du secteur sur la piste. Ainsi, on parlera par exemple du troisième secteur de la vingtième piste. La seconde numérotation est dite "logique" et ne prend plus les pistes en considération. Les secteurs sont tout bêtement numérotés du premier au dernier. Dans



ce cas, on parlera du quarante-huitième secteur.
Blanche-Fesse: Pourquoi deux numérotations ?
Le nain Byte: J'avoue ne pas très bien savoir, puisque de toute manière un numéro de secteur exprimé en notation logique est toujours converti en sa notation physique par le système ! Il doit s'agir d'un moyen de simplifier les choses...

Blanche-Fesse: Bon, et pour écrire un fichier sur la disquette, ça se passe comment ?
Le nain Byte: Il y a à la fois deux cas à différencier. Soit le fichier existait déjà, auquel cas il s'agit d'une réactualisation, soit il faut le créer de toute pièce. Dans le premier cas, le système efface sans se gêner le fichier déjà existant, et on retombe de toute manière dans le second cas.

Blanche-Fesse: Quoi ? Mais alors, si on a fait une fausse manipulation - par exemple on s'est trompé en écrivant le nom du fichier - tout ce qu'il contenait est donc perdu ?
Le nain Byte: Exactement. C'est d'ailleurs pourquoi certains systèmes prennent la précaution de renommer le

fichier en question plutôt que de l'effacer. Le nouveau nom est le même que l'ancien, seule l'extension change : il s'agit de BAK, qui désigne la mot "backup-copie". Cette protection n'est qu'à un seul niveau, c'est-à-dire que si tu veux écrire une deuxième fois ton fichier, le BAK est effacé, l'ancien fichier est renommé en BAK, et un nouveau est créé sur la disquette.

Blanche-Fesse: Pourquoi ça ? On ne peut pas avoir deux fichiers portant le même nom ?

Le nain Byte: Eh non. C'est d'ailleurs ce que beaucoup reprochent à ce système, et qui a motivé la mise au point d'un autre système un peu plus performant à ce niveau, mais plus lourd et donc plus lent (NDLR: c'est le cas du Macintosh, de l'Amiga ou encore de l'Archimède).

Blanche-Fesse: D'accord. Et pour créer un fichier, comment le système se débrouille-t-il ?

Le nain Byte: Il va d'abord chercher dans sa zone réservée le numéro du premier secteur libre. C'est-à-dire qu'il n'appartient à aucun fichier. Il y écrit les premières données du fichier, linscrit comme étant occupé, puis va chercher le second secteur libre, et ainsi de suite. S'il ne trouve plus de secteur libre avant d'avoir fini d'écrire le fichier dans sa totalité, il sort un message d'erreur du type "Disque plein", remarque tous les secteurs qu'il vient d'écrire comme les secteurs qu'il s'arrête là.

Blanche-Fesse: Donc, si j'ai une erreur de disque plein, mon ancien fichier est perdu, ou au moins renommé en BAK ?
Le nain Byte: Pas tout-à-fait, car les informatiques sont quand même des gens intelligents, et le fichier original n'est détruit ou renommé seulement si l'écriture entière du fichier s'est déroulée sans problème.

Blanche-Fesse: ... et il faut alors que l'efface des fichiers que je sais que je n'utiliserai plus sur la suite [pour faire de la place] et que je recommence l'opération de sauvegarde. C'est pas bête tout ça, mais un peu compliqué. Mais au point où j'en suis, autant aller jusqu'au bout... Comment est-il possible de récupérer des fichiers qui ont été effacés ?

Le nain Byte: Cela est rendu possible par une simple astuce. Lorsque tu effaces un fichier de la disquette, il n'est pas éliminé au sens physique, mais simplement marqué comme n'existant plus. Tous les secteurs qui le composent sont eux marqués comme libre, et c'est tout. Donc, à la seule condition qu'un autre fichier n'ait été écrit dans ces secteurs, il est possible de récupérer un fichier effacé par accident.

Blanche-Fesse: Et cette zone réservée,



au début de disquette, elle sert à autre chose qu'à marquer les emplacements des fichiers ?

Le nain Byte: Un peu, oui ! Elle contient déjà tous les noms des fichiers contenus sur la disquette, mais pas ceux qui ont déjà été effacés. C'est ce qu'on appelle le catalogue, ou en anglais le directory. Elle contient en outre une table de tous les secteurs inutilisables, car mal formatés ou illisibles. On y trouve en plus le boot-secteur.

Blanche-Fesse: Le boot-secteur ? Qu'est-ce que c'est encore que cette invention ?
Le nain Byte: C'est un secteur particulier, qui est le premier de la première piste, et qui fournit l'information toutes plus utiles les unes que les autres : par exemple, le nombre de faces de la disquette, le nombre de pistes, le nombre de secteurs par piste, le nombre d'octets par secteur... On y trouve également un petit programme très court qui s'exécute lorsque le système le lit. Ce programme sert à initialiser l'ordinateur après le reset ou la mise en marche (NDLR: cas des compatibles PC, de l'Atari ST avec TOS en Ram, de l'Amiga, etc.). Et surtout, il renseigne l'ordinateur sur la nature de la disquette : système ou non.

Blanche-Fesse: Attends, je m'y perds un peu... Tu utilises le mot système avec cinquante mille significations différentes. Je vais finir par l'acheter un dictionnaire des synonymes, moi !
Le nain Byte: Je n'y peux rien, c'est comme ça que ça s'appelle. Une disquette-système est tout simplement une disquette grâce à laquelle l'ordinateur peut s'initialiser. Une disquette non système ne peut contenir que des données quelconques.

Blanche-Fesse: C'est un peu compliqué tout ça, mais je crois que j'ai compris. Tu

avais parlé d'un système autre que le "compatible UNIX" ?

Le nain Byte: Oui, mais je crois qu'il vaut mieux remettre ça à plus tard... D'une part, j'en aurai pas le temps de l'expliquer ça maintenant, et d'autre part, il faut que j'aille voir un producteur pour mon film...

Barbe-Bleue [qui est arrivé entre temps]: Excusez-moi, damoiseau, est-ce bien en cas lieux que demeure la légendaire Blanche-Fesse ?

Blanche-Fesse: Oui, monsieur, c'est même moi... Que puis-je pour vous ?
Barbe-Bleue: Permettez que je me présente, chère ; je me nomme Barbe-Bleue, et vous suez tout dévoué. Demandez-moi ce que vous voudrez, je l'exécuterai sans discuter. Vous en avez encore plus belle que la rumeur le disait. Qu'est-ce que vous faites ce soir ?

Blanche-Fesse [s'adressant en aparté au nain Byte]: Tu as vu ça, mon petit Byte ? Il t'a sacré comme un stige en fait, il faut que j'en ai le cœur net... Occupe le Prince Chargeant un moment et prépare la pellicule, tu vas pouvoir tourner la suite de ton film. Plus, tu tournant vers Barbe-Bleue: Monsieur, j'ai besoin de votre aide ! j'ai égaré une de mes épingles à cheveux derrière les buissons là-bas, et je ne parviens pas à la retrouver...

Barbe-Bleue: Ah madame, allons-y de ce pas, je vous suis allégrement !
Damned ! l'innocente Blanche-Fesse va-t-elle tomber dans le piège quel que lui a tendu l'immonde Reine Load ? Succomber-telle une fois de plus au vice et à la turpitude ? Les pages de Micro News continueront-elles encore longtemps à être peuplées de telles fomentations, qui ne peuvent que dépraver les innocents lecteurs ?
Vous le saurez dans le prochain numéro !
Michel Descroix



LES SECRETS DU PROF ST

Je savais déjà, à sa façon de traîner les pieds comme si toute la misère du monde s'y était collée, que prof ST s'apprêtait à franchir le seuil de nos sympathiques bureaux.

Professeur ST (sans entrain) : Toc toc toc.

Micro News : Mouiii... qui est là ?
Professeur ST : C'est prof ST qui s'en vient vous porter un tout petit panier de disquettes, un pot d'octet et un peu de codes.

Micro News : Ah... mon cher ST. Tirez donc sur la cheville, histoire de faire chérier la bobinette, que la porte s'ouvre, quoi, et qu'on puisse enfin commencer cette rubrique sans être obligé de parler comme dans les contes détaillés, euh, de fées.

Professeur ST : Ah ouais. OK. Je comprends à présent, c'était une blague que vous me laissez, s'teür Micro. Bon ben alors me voilà.

Micro News : Oui, je vois ça. Je vois aussi que votre panier est véritablement minuscule, et ce depuis quelques mois.

Professeur ST : Vous savez ce que c'est, hein. On n'est pas toujours là où il faut quand il faut. C'est du reste pour ça que j'ai pris les devants et décidé de faire un petit tour en Allemagne, pour rencontrer les gens de **Rainbow Arts**.

Micro News : Ah oui. Il me semble qu'ils étaient en train de préparer un logiciel assez rigolo dont vous nous aviez déjà parlé, je crois. Il s'agissait d'une simulation de... comment dire...

Professeur ST : Oui, c'est **To Be On Top**, qui propose au joueur de composer un tube "lopinquable". Vous voyez, le genre de rengaine facile à retenir (intro/couplet/refrain...), le truc qui ne fait pas mal à la tête et qui passe aussi sur un autoradio FM qu'à travers d'un walkman. Enfin, on ne va pas pleurer sur le sort des musiciens, chacun sa soupe. Bref, la sortie du logiciel est vraiment imminente : avant de passer en direct sur RTV (Rainbow TV !), suprême consécration, vous devrez vous promener dans la ville à la recherche de gens, objets ou matériel susceptibles de vous aider. Il faudra ensuite enregistrer une maquette. Les graphismes sont plutôt propres, et si les animations sautillent un peu, l'ensemble du jeu a au moins le mérite de l'originalité : avant l'enregistrement, par exemple, le musicien doit trouver l'inspiration. Comme



▲ A day at the Races

tout un chacun (en tout cas comme moi), il branche donc son ordinateur et s'empresse à traquer la mise au cours de l'un de ces stupides jeux d'arcade datant du préambrien de la micro (au moins deux ans).

Micro News (incrédule) : Vous voulez dire qu'il est possible de jouer dans le jeu ?

Professeur ST : Oui, c'est exactement ça. Le personnage du jeu a une bécanne branchée sur sa télé.

Micro News : L'histoire dans l'histoire, c'est ce que les intellos appellent une distanciation, s'pas. Et ensuite ?

Professeur ST : Ensuite, vous n'aurez qu'à lire le test dans votre revue préférée.

Micro News : C'est vrai. Bonne chose que ce rappel à l'ordre. Pour un peu, j'aurais confondrais "les secrets du prof ST".

◀ To be on top ▼



avec "Les Safts du Mois".

Professeur ST : Parce que vous ne le mettez pas en Top du Mois ?

Micro News : Il s'agit d'un terme générique. Je ne sais pas encore avant de l'avoir testé. Une entrée au top ne se décide pas à la légère ; vous savez bien, prof, qu'il, on ne distribue pas les tops comme des bons points.

Professeur ST : Ben voilà, ça chose.

Micro News : Vous me piquez ma réplique, prof !

Professeur ST : Ah oui, au refrain. Si je vous parle d'un jour aux courses ?

Micro News : Ah oui, le film des Marx Brothers ?

Professeur ST : Absolument pas ! **A Day at the Races** est un logiciel de jeu édité par **Team Software**. Une simulation de pronostics hipiques.

Micro News : Ben voilà, ça chose. Remarquez, c'est plutôt original comme créneau.

Professeur ST : C'est le moins qu'on puisse dire. Le problème est que les créneaux trop ciblés prennent souvent un aspect de meurtrières.

Micro News : Allons bon. Nous voilà en pleine métaphore moyennégeuse !

Professeur ST : Oui, tout comme la pré-



sentation du logiciel en question. Si un son de trompette digitalisée ne m'en avait dissuadé, je me serais senti obligé de regarder le copyright du logiciel avant de vous l'apporter.

Micro News : Allons prof, pas de déprime. Montrez-nous plutôt ce que vous cachez sous votre grande cape rouge.

Professeur ST : Oh... juste un petit papier de rien du tout. Dessus, on peut lire que **Warp** avait débâché sur nos micros. Il s'agit d'un Goldrunner de compétition pourvu d'un scrolling quasi-

▲ **Knight Force** multidirectionnel (16 directions).

Micro News : Bon sang mais c'est bien sûr ! Vous parlez de **Thalion Soft** ?

Gmbh (G, c'est sûrement "Gebruik", mais après ?). Je vous l'apprends peut-être, prof, mais il faut savoir que le même éditeur annonce également, d'ici mai ou juin, le génialissime (en apparence) **Dragon's Flight**.

Professeur ST : Oui, vous avez raison de parler de génialissime parce qu'avec un nom comme **Thalion Software**, on peut s'attendre à des repré-

Le AMIA au Nord de Paris dans le Calme de Levallois

47 31 49 38 LE DIALOGUE LE SERVICE

TARIF COLLECTIVITES ET FACILITES DE PAIEMENT

Métro Point de Levallois Ouvert Sans Interruption de 10 h à 19 h 30 du Lundi au Samedi

AMIGA	ATARI	UN SERVICE	STAR	ACCESSOIRES
AMIGA 500 - Partiel 4480 AMIGA 500 - Moniteur 6450 AMIGA 500 - Côté 10645 7280 AMIGA 2000 - Partiel 11450 Moniteur Couleur Siera 2950 Moniteur Couleur 2200 Moniteur Couleur CMB32 3480 Moniteur Ha Performance 4480 Lecteur Cumeta Mega 1480 Disque Dur 20 MEGA 6650 Extension AMI 10K 1480 Extension AMI 20 MEGA 6650 Imprimante HP5300 Couleur 4580 Souris AMIGA ou PC 270 La Cassette Video AMI 40	520 ST1F - Partiel 3480 520 ST1F - Mono SWSA 4480 520 ST1F - Côté SC1425 5480 1040 ST1F - Mono SWSA 4580 1040 ST1F - Côté SC1425 7480 1040 ST1F - Laser 17780 Moniteur Mono SMI24 1480 Mon. Côté SCH10294 2580 Lecteur CLUMANA 3F 1480 Mon. Côté SCH10294 2580 Lecteur Interne CHINON 1280 Extension Dur 20 Mégas 6650 Extension 512 Ko 1930 Souris ST 350	PRIX H.T. MEGA ST2 - Mono 3980 MEGA ST2 - Côté 12125 MEGA ST2 - Laser 19880 MEGA ST4 - Mono 12950 MEGA ST4 - Côté 14215 MEGA ST4 - Laser 21950 MEGA ST4 - Laser-Duo 23800 LASER S.A.M.4 - Font 11450 ATARI PC - 2 Lecteurs 5480 ATARI PC - Disque Dur 8480	IMPRESSIMENTS 8 AGUILLES 80 COLOMNES LC 10 120 cps 2480 LC 10 COLLEUR 2850 Feuille à Feuille LC10 1880 NP 10 180 cps 4750 NP 10 240 cps 5180 Feuille à Feuille NDAR 1650 24 AGUILLES 80 COLOMNES LC 24-10 142 cps 3970 NP 24-10 216 cps 6920 NP 24-10 Vers 350 7570 Feuille à Feuille NT 15 1650 8 AGUILLES 136 COLOMNES NX 15 120 cps 4950 NP 15 180 cps 5380 NP 15 240 cps 7950 Feuille à Feuille NT 15 1650 24 AGUILLES 136 COLOMNES NX 24-15 216 cps 8300 NP 24-15 Vers 350 9500 NP 15 300 cps 10200 ALQ 300 Couleur 8900 LASER PRINT 8 . HT. 22950	Handy Scanner 2 2980 Tablette Graphique CPC 190 Cade Partiel 195 Table Mouse Souris 185 Table Land Cover 69 Boîtier POSSO 80 4750 Boîtier POSSO 100 4750 Boîtier 25 Disquette 35 185 10 Disquettes 35 SBC 89 10 Disquettes 35 SONY 125 Support Ecran 260 Support Imprimante 260 Joystick QUICKSHOT Pro 166 Joystick QUICKSHOT 2 Turbo 150 Joystick QUICKSHOT 2 95

PROGRAMMES DU DOMAINE PUBLIC
 La Disquette De 35 Balles

PAR LOI
 LA SBC 375
 LICITATION

BON DE COMMANDE A REMPLIR EN LITTE - 14, rue Caye 92200 LEVALLOIS

PRODUCER	COLLECT	EMISIC	MONSTRANT
NOM	PRENOM	ADRESSE	TEL
N° C.B. EUROPE ou PLURIEL	DATE EXPIRE	SIGNATURE :	

PORT : DOM. T.M. : 50 F. FRANCE 20 F.
 MAT. EN B. 100 F.

ESCOMPTE / NOUVEAU
 TI 800 ou PC MEGA / LASER
 FRAIS DE PORT 5 C.R.

CHEQUE A l'ordre de L.T.I.
 DEMANDE DE CREDIT CREU

TOTAL

PORT GRATUIT AU-DESSUS DE 2500 F.



IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE 41, avenue de la Grande-Armée 75011 PARIS 8° 45.01.67 Métro Argentine (Ferrié & Ludi)

COCONUT REPUBLIC 13, boulevard Voltaire 75011 PARIS 8° 43.55.63.00 Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER C.C. LE TRIANGLE N° 68 34000 MONTPELLIER 07.58.58.98 (FERME LE LUNDI)

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARIENNE

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



Table listing video games for Amstrad CPC and Commodore 64, including titles like '1080T COMPILATIONS', 'SPECIAL ACTION', 'OSCAR DINAMITE', etc.

Table listing video games for Spectrum, including titles like 'COMPLIATIONS', 'HISTORY IN THE MAKING', 'LES BEST OF US GOLD', etc.

Table listing video games for PC 1512 & compatibles and Atari 520/1040 ST, including titles like 'COMPLIATIONS', 'ALBUM EPX', 'MEGA PACK', etc.

Table listing video games for Amiga, including titles like 'MEGA PACK', 'ARCANOID 2', 'BATTLE CHESS', etc.

Table listing video games for Apple 2, including titles like 'ARCANOID', 'BARO'S TALE', 'BARD'S TALE 2', etc.

Table listing video games for Console Sega, Console Nintendo, and Materiel, including titles like 'ARCANOID', 'BARO'S TALE', 'BATTLE CHESS', etc.

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à : COCONUT 13, bd Voltaire 75011 Paris

Form for ordering: NOM, ADRESSE, TEL, COIN, TITRES, PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage. Participation en points C.C. (reception de 100 points = 10 F de remise) sur les commandes de 100 F. Réception de 100 points = 10 F de remise. Réception de 100 points = 10 F de remise.



LES TRUCS DU DOCTEUR AMIGA

Le prince du Workbench, le roi des Guru Meditation, l'empereur des extensions même est de retour. Comme tous les mois, il est venu en personne pour vous révéler en exclusivité tous les nouveautés qui sortiront dans quelques semaines. How do you do, docteur Amiga ?

Docteur Amiga : Very well, merci beaucoup ! Et vous savez pourquoi ? Parce que les jeux sortis ce mois-ci sont vraiment extraordinaires. Regardez le fabuleux **Dragon's Lair**, le superbe **Falcon** ou le sublime **Sword of Sodan** ! Et comme de coutume, c'est moi qui vous les avait fait découvrir en premier. Par exemple, je vous ai parlé de **Sword of Sodan** dans le numéro... heu, je ne sais plus lequel, mais c'était il y a plusieurs mois déjà !

Mico News : C'est vrai, je m'en souviens comme si c'était hier. Je me rappelle très précisément ce que c'était dans le numéro 15, au cours de ce célèbre duel qui vous a opposé au Profes...

Docteur Amiga : Sloop ! Ne prononcez jamais ce nom honni entre tous devant moi. Bon, de quoi pourriez-vous parler pour commencer ? C'est toujours pareil : j'ai tellement de nouveautés que je ne sais laquelle choisir. Allez, je me décide quand même et je débute avec, tenez vous bien, **Purple Saturn Day**, le nouveau jeu délectant signé **Exxos** dont nous

▼ **Purple Saturn Day**



vous avions présenté la version ST en exclusivité dans le numéro 16 ! **Purple** sera moins fait attendre que **Blood** : priions Exxos pour qu'il en soit toujours ainsi. **Purple** est un must incontournable et je vois mal comment un d'Amiga pourrait s'en passer ! Il mélange jeux d'arcade originaux, graphismes déliants, bruitages sidéraux et possède en lui les forces telluriques de l'incommensurable Ulrich, le grand prêtre Ala Ata Hoglo Hulu. Wahou ! A noter que le sublime strip-poker de

Eric Teenage Queen, dont mon copain Eric Satyre vous a causés en long, en large et en relief (dans la rubrique Sex Machines du mois dernier), est enfin disponible ! Arghh. Excusez-moi, je file provoque une douce froide histoire de me calmer et je reviens.

Mico News : Faites comme chez vous, je vous en prie !

Docteur Amiga : Et j'anchaise avec le très bon **Cybernoid 2**, très bien adapté par **Hewson**, qui prépare aussi deux nouveaux jeux d'arcade qui s'annoncent excellents, **Astaroth**, diabolique, et

▼ **Purple Saturn Day**



Custodian, vraiment très beau, **Technocop**, de **Gremlin**, qui est une pure merveille ! La première partie, la course de voitures, est proprement géniale et il y a une vitesse folle. C'est cent fois mieux qu'**Out Run**, et ce n'est qu'une partie du soft ! La suite est une chasse à l'homme dans les bas-fonds de la ville où vous devez retrouver différents malfaiteurs dans un jeu de plates-formes pas mal foutu, avec des graphismes bien léchés.



▲ **Custodian**
Par exemple, quand vous tirez sur un ennemi, il s'écale dans une flaque de sang plus gluante que notre.

Mico News : Ah oui, j'aiime bien les histoires de justicier !

Docteur Amiga : Ça tombe très bien puisque **Superman** vient d'arriver à la rescousse de **Tyne Soft**, dans un jeu qui

▼ **Cybernoid**



▲ **Stag**
ressemble beaucoup à **Space Harrier**.

Mico News : C'est la grande spécialité de **Tyne Soft** de pomper sur des jeux déjà existants, genre **Summer Games** qui devient **Summer Olympiad**...

Docteur Amiga : C'est vrai, c'est une copie sans génie, sans imagination. Et c'est le jeu qui vraiment lent. Comme je suis dans un jeu de bonité, je vais dire que le soft est quand même mignon et honorable, sans plus. Un bon petit soft comme on en voit tous les jours.

Mico News : Alors, de quoi allez-vous nous parler maintenant ?

Docteur Amiga : **Stag** !

Mico News : C'est quoi, ça ?

Docteur Amiga : Un jeu d'aventure qui n'est pas sans rappeler **Explora**. Il est très beau, mais le seul problème, c'est que l'écheur m'a confié une préview en allemand. Pour un jeu d'aventure, c'est gênant. Alors, j'attends la version anglaise en espérant que le scénario est aussi intéressant que les graphismes sont détaillés.

Mico News : D'accord, je vous donne pour cette fois.

Docteur Amiga : Bon, abordons le délicat problème de la plus grande nullité du mois. Pour une fois, il n'y a pas eu d'hésitation : c'est **Targis**, un jeu de plates-formes lamentable qui a fait l'unanimité. Même les possesseurs d'Amstrad ont des jeux plus beaux,

▼ **Fire Zone**



mieux animés et plus intéressants que ça. L'éditeur s'appelle **Incognito Software** et il aurait mieux fait de rester.

Mico News : Alors, continuons avec des choses plus réjouissantes.

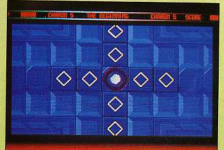
Docteur Amiga : Je vous propose donc **Fire Zone**, un wargame signé **PSS**, le grand maître de la spécialité.

Mico News : Il est peut-être génial, mais qu'est-ce qu'il est laid !

Docteur Amiga : C'est vrai, c'est vrai. Ça ne vaut pas **UMS** dont je vous parlais le mois dernier : **UMS** était très sombre, mais très clean. **Fire Zone** est plus faillié. Allez, changeons de sujet et regardez plutôt ce soft !

Mico News : Oh, c'est quoi ?

Docteur Amiga : C'est **Charon 5**. C'est encore brillant et ça ne sortira que dans un ou deux mois. C'est un jeu de tir très classique mais qui bénéficie de graphismes très propres et d'un scrolling (vertical et horizontal) absolument irréprochable.



▲ **Charon 5**

Mico News : J'en ai marre des jeux d'arcade, j'aimerais bien des jeux un peu plus sophistiqués de temps en temps !

Docteur Amiga : Alors vous allez être servi avec **Heroes of the Lance**, l'adaptation officielle de **Dungeons & Dragons** signée **SSI**, qui vient enfin d'arriver sur Amiga ! Si vous aimez les jeux de rôles, vous ne pourrez pas trou-

▼ **Tiger Road**



ver mieux. A noter que le jeu est construit comme un jeu d'arcade/aventure et n'est donc pas trop rébarbatif ou difficile d'accès si vous avez l'habitude de fréquenter des donjons et autres autres mal famés. La quête est cependant loin d'être évidente et nécessite la pratique des sorts, incantations magiques et solides protections mystiques. Si vous n'y connaissez rien, vous aurez du mal à vous en sortir et vous paturgerez dans un épais brouillard.

Mico News : Super, j'adore ça !

Docteur Amiga : Ça ne m'étonne pas. Avec la tête de gobelet papouilles que vous trimbaliez...

Mico News : Hum ! On enchâssait...
Docteur Amiga : ... avec la version finale de **Tiger Road**, dont je vous avais présenté une préview il y a quelques mois. Rien de spécial à souligner si ce n'est que les promesses qui se dégoient de la pré-version ont été tenues : un jeu de combat superbe et d'excellent niveau. Les graphismes sont très mignons, la musique est de qualité, bref c'est un bon ensemble.

Mico News : Merci beaucoup, je le garde !

Docteur Amiga : Et puis quoi encore ? Ma chemise ? Continuons plutôt avec une compilation intéressante de **US Gold Amiga Gold Hits 1**. Elle présente quatre titres récents, le génial **Leaderboard** (maintenant surclassé par **World Class Leaderboard**), le bon **Bionic Commando**, le moulin **Jinks** et la

question **Rolling Thunder**.

Mico News : Attendez, je ne comprends pas : un soft génial mais dépassé, un bon, un moyen et un mauvais, vous trouvez ça intéressant, vous ?

Docteur Amiga : Ah, ne m'énezvous pas ! Ce qui est intéressant c'est qu'il s'agit d'une des toutes premières compilations sur Amiga ! Et sochez-le, on ne fait des compilations que sur des machines qui marchent. En plus, je pense à tous ceux qui ont eu l'impression de chance de s'offrir un de se faire offrir un Amiga à Noël. Ils doivent être en manque de softs : voici quelques heures de plaisir à moindre frais s'ils n'ont pas les moyens de s'acheter beaucoup de logiciels.

Mico News : Ah, le prix des logiciels, vaste problème !

Docteur Amiga : C'est vrai, même si j'ai constaté un léger mieux depuis que





ques semaines. Il n'était pas rare de voir des nouveautés proposées à plus de 250 francs. Aujourd'hui, le prix moyen est plus proche de 200 francs, ce qui est déjà plus abordable.

Micro News : Et les éditeurs français ?
Docteur Amiga : Ils sont en pleine forme. Par exemple, **Infogrames** vient de sortir la **Quête de l'Oiseau du Temps**. Cette version ne contient que deux disquettes et c'est un véritable festival pour nos yeux et nos oreilles. Les graphismes sont superbes et la musique, déjà réussie sur ST, exploite parfaitement l'Amiga, c'est tout dire. Ensuite, **Cobra Soft** adapte **Meurtres à Venise**. Bon, je n'aime pas tellement ce genre de jeu, mais je dois reconnaître que l'idée et le scénario sont excellents et qu'en plus il y a vraiment des trouvailles marrantes dans le soft.

Micro News : Moi, j'adore la série des Meurtres et je trouve celui-là génial !
Docteur Amiga : Personne ne le demande ton avis. Bon, allez, c'est vrai que c'est plutôt bien. Je vais m'y mettre plus sérieusement. En tout cas, la version Amiga est excellente, c'est déjà ça. Pour finir avec les Français, je voulais vous parler de **Rock Star**, un jeu **Infamedia** qui sortira vers la fin du mois de mars. Vous dirigez la carrière d'un jeune chanteur et devez lui faire atteindre la gloire en s'occupant de ses concerts, de sa promotion, etc. Un jeu vraiment original qui bénéficie en plus de musiques superbes, mais avec un nom poétique, c'était obligatoire. On vous en reparlera très bientôt. Enfin, je m'en voudrais



▲ Rock Star ▼



▲ Le Livre de la Jungle

d'oublier la très bonne version du **Livre de la Jungle** que vient de réaliser **Coktel Vision**. Un jeu très mignon qui plaira beaucoup aux jeunes...

Micro News : C'est vrai que c'est bien fait !

Docteur Amiga : Bon, passons à autre chose, plus précisément à **Alpha 1**, un jeu de tir avec scrolling horizontal.

Micro News : C'est encore un clone de R-Type, si je comprends bien ?

Docteur Amiga : Tu l'as dit, bouffi ! Le jeu n'est pas mal mais il a deux grands défauts : il est un peu lent et, par moment, il ne répond plus très bien au joystick. Enfin, c'est un jeu d'arcade comme il en existe déjà beaucoup.

Micro News : C'est vrai qu'il y a une mare d'avoir toujours les mêmes jeux...
Docteur Amiga : Alors, quel que chose de très bien pour tout, c'est s'agiri d'un jeu d'aventure animé un peu dans le style de ceux de Sierra-On-line, mais en plus beau. Il s'appelle **Zac Mc Cracken and the Alien Benders** !

Micro News : Fardon ? Sur quoi jouez de moi ?

Docteur Amiga : Pas du tout. Ça pourrait se traduire par : Zac machin-chose contre les extra-terrestres télépathes.

Micro News : On dirait un nom de film d'horreur ! Avec un titre pareil, ça doit être un jeu américain !

Docteur Amiga : Absolument ! Je peux même vous préciser que c'est le tout dernier jeu de **Lucasfilm Games**, en très très progrès ces derniers temps. On peut diriger le personnage avec la souris ou en sélectionnant quelques ordres inscrits dans le bas de l'écran. L'animation est très souple, les graphismes sont fins, bref c'est mignon. Il y a même un scrolling horizontal quand on explore une pièce ou quand on se balade dans la rue. Seul reproche, le jeu ne gère pas le relief : quand votre personnage s'éloigne vers la fin d'une rue, il est aussi gros que lorsqu'il est au premier plan. dommage...

Micro News : Certes !

Docteur Amiga : Mais ne nous laissons pas abattre... N'oublions pas contingences matérielles si basement quotidiennes. Il faut se dégager de ces problèmes mesquins et tendre à la sérénité, à la perfection spirituelle !

Micro News : Ça me rappelle Samurai Micro...

Docteur Amiga : Ne critiquez pas cet estimable sage, immonde vermisseau lubrique ! Méditons plutôt un moment sur le sens de la vie en général et plus particulièrement sur **Kikigui**, un jeu signé **Image Tech** qui est une adaptation d'une chose que l'on pratique rarement à plusieurs !

Micro News : Vous ne faites peur. De quoi voulez-vous parler ?

Docteur Amiga : Le **Solitaire**, évidemment !

Micro News : Un Solitaire sur micro ? Mais quel intérêt ?

Docteur Amiga : Aucun, nous sommes d'accord, si ce n'est que la page de présentation est sublime et que l'écran de jeu est très beau.

Micro News : Alors, on passe à autre chose ?

Docteur Amiga : Absolument ! On va terminer avec **Mini Golf Plus**, créé par l'éditeur allemand **Starbyte**. C'est un minigolf, quoi, Sympa, mignon, bien fait et propre sur lui. Marrant quand on y joue à deux ou trois...

Micro News : Rendez-vous le mois prochain, Doc, et merci pour tout !

Docteur Amiga : De rien, de rien, c'est de bon cœur. Et n'oubliez pas : Amiga vaillera !

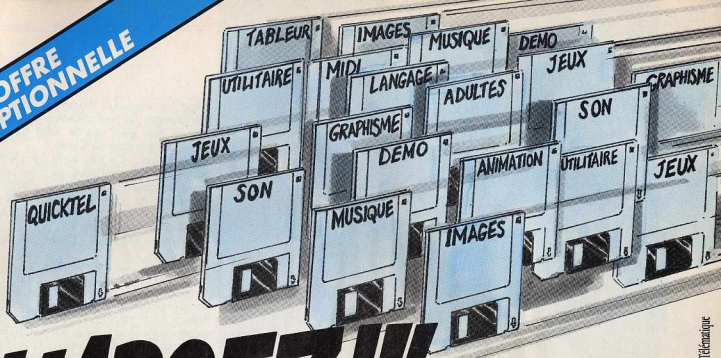


▲ Kikigui



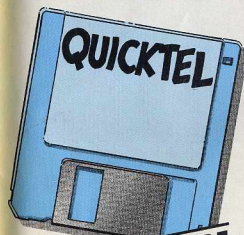
▲ Zac Mc Cracken and the Alien...

OFFRE EXCEPTIONNELLE



CHARGEZ !!

AVEC QUICKTEL PLUS DE 2 000 LOGICIELS 24 H SUR 24 !



SMI VOUS OFFRE CE LOGICIEL GRATUITEMENT

UN PROCEDE REVOLUTIONNAIRE. Le logiciel **QUICKTEL** permet à votre micro-ordinateur de communiquer avec les ordinateurs de notre service télématique SMI et de charger, grâce au minitel, les milliers de programmes qui y sont stockés. Ce procédé s'appelle le **TELECHARGEMENT**. Pour télécharger, il suffit d'un câble qui relie votre micro-ordinateur à votre minitel (voir offre ci-dessous) ou d'une carte modem. Réalisez cette liaison micro-ordinateur/minitel, faites le 36 15 code SMI, sélectionnez les logiciels qui vous intéressent et transférez-les en quelques minutes directement dans votre micro-ordinateur.

DECOUVREZ NOTRE CATALOGUE DE PLUS DE 2 000 LOGICIELS SUR 36 15 code SMI : jeux, graphismes, traitements de texte, langages, utilitaires, SGDB, tableurs, etc... ont été rigoureusement sélectionnés dans le monde entier. Tous ces logiciels appartiennent au domaine public et resteront votre propriété une fois chargés. Unique en son genre, SMI vous présente chaque mois les toutes dernières nouveautés.

36 15
SM1

Coupon-réponse à retourner à : SMI - 24 rue des Ecoles 75005 PARIS

OUI je désire recevoir **GRATUITEMENT** (et sans obligation), le logiciel de téléchargement **QUICKTEL**.

Je possède AMSTRAD CPC (disquette) PC compatible (3 1/2") AMIGA 1 000
 AMSTRAD CPC (cassette) PC compatible (5 1/4") APPLE MACINTOSH
 MSX AMIGA 500/2 000 ATARI ST

Je souhaite recevoir également le câble de liaison micro-ordinateur/minitel au prix exceptionnel de 149 F (je joins un chèque bancaire ou postal à l'ordre de SMI).

Cochez les cases de votre choix

(si vous possédez une carte modem, merci de spécifier la marque :

Nom

Adresse

Code postal Ville



LA RICHÈME LE BARBU!

Je n'avais même pas commencé le début de l'introduction de ce fabuleux article mensuel. Papy Archi débarqua dans mon bureau via le spatio-fax...

Archimède : Yaarg... !af... !af... !là il tousse, faut dire à ton âge, on n'a pas idée de jouer à Tarzan !
Micro News : Raahaaz ! Irépliquais-je avec à propos.

Archimède : A pas peur petit, c'est moi Papy Archi, ton vieux pote gret !
Micro News : Mais vous n'avez l'air de joyeuse humeur, c'est suspect...

Archimède : Si vous y tenez... Vous vous souvenez du mois dernier, des logiciels traitant du graphisme en 256 couleurs sur l'Archimède ?

Micro News : Ben oui ! [complètement oublié moi, vieux schnock...]

Archimède : J'ai trouvé trois logiciels. Un dont je préfère ne pas parler, les éditeurs anglais seraient capables de remonter le temps pour m'attaquer en diffamation. Il s'appelle **Arctist**. Quand on sait que le diminutif de l'Archimède est Ark, chez les Grands-Bretons, on comprend le jeu de mots. Si je vous dis que le logiciel est encore plus nul que le jeu de mots, ça vous donne une idée de l'infiniment mauvais. Après **Arctist**, voici **Leonardo 256** ou encore **PPS 256**. Deux noms pour un produit, c'est original. Ce qui est fait moins est le logiciel en lui-même. On peut faire quasiment tout ce que le Basic vous propose en standard. On sent qu'un effort a été fait.

L'autre menu, à la fois énorème et très laid, n'offre que peu d'intérêt. PPS 256 est tout de même sauvé de la disgrâce par son zom, qui grossit jusqu'à 16 fois une portion de l'écran, tout en permettant toujours l'utilisation des fonctions de tracés. C'est le seul des trois à offrir cette possibilité, et pour cette raison on peut se l'offrir pour venir en complément de Pro-Artisan, le dernier de la série d'aujourd'hui. !

Micro News : Eh bien dites moi, ça ne brille pas par la qualité aujourd'hui.

Archimède : Tiens, zavez retrouvé votre langue, vous ?

Micro News : Avant de vous laisser continuer, vénéré maître, j'aimerais me livrer à une petite analyse, que voilà :

[L'Archimède étant une machine jeune, certains éditeurs pensent pouvoir sortir n'importe quoi et faire des ventes. Mais tant que Micro News sera là, nous préviendrons toujours à temps nos lecteurs, afin qu'ils n'entrent pas dans le jeu un tantinet ripoux de ces éditeurs peu scrupuleux.]

Archimède : Quelle diatribe ! Mais vous n'êtes pas loin de ne pas avoir tort, moi, cher. Cepend-

ant, certaines personnes prennent plus de soins dans leurs réalisations. C'est une de ces sociétés,

Claires Micro, qui nous propose **Pro-Artisan**, dont j'aimerais vous parler dans le détail.

Micro News : Allézy, je vous en prie, je suis toute ouïe !

Archimède : Commentons par le point le plus douloureux de cette histoire : le prix. Pas moins de 1700 francs ! Il y a quelques années, les éditeurs disaient à qui voulait l'entendre que les prix exorbitants des logiciels étaient dus en grande partie aux protections multiples dont il



fallait les entourer. Pro-Artisan n'étant pas protégé, on peut d'ailleurs penser que ce prix n'est que le reflet de la volonte du big boss de Clares !

Micro News : Ce prix élevé est plutôt fait pour décourager ceux qui n'ont pas réellement besoin de ce logiciel mais qui joueraient les collectionneurs ou... les pirates du dimanche ! Enfin, c'est pas donné quand même, hein ?

Archimède : Kés ? ΣΑ ! Oups. Cher en effet.

Micro News : On pourrait parler un peu de ce qu'il fait ce programme, non ?

Archimède : Oui oui, j'y viens mon cher, pas d'impatience. Tous les menus de Pro-Artisan sont graphiques, basés sur la reconnaissance d'icônes. Pas de barre de menu, il suffit de cliquer sur la touche 'Menu' de la souris (qui comporte trois boutons, je vous le rappelle - à tarte -). De toute façon, c'est pas compliqué, ce logiciel fait tout, ou presque. Je vous passe les détails sur les fonctions classi-

ques, pour attaquer tout de suite les points forts. Les tracés par cycling, par exemple. Il suffit de sélectionner dans le menu de Fill un dégradé, puis de sélectionner une option classique avec le bouton Adjust au lieu de Select.

Micro News : Facile.

Archimède : Ça va, vous. Parlons donc du Fill, justement et en passant. Il est possible de remplir une figure avec n'importe quoi. Une couleur, un pattern prédéfini ou défini par vos soins, un sprite ou encore avec des dégradés automatiques. Une vingtaine de dégra-

dés sont fixes, les autres pouvant être définis au gré de l'utilisateur : verticaux, horizontaux ou concentriques, par bandes ou en diaphère, à partir de la teinte la plus foncée ou la plus claire, tout est possible et paramétrable. Il peut être fixé dans la largeur des bandes, ou proportionnel par rapport à la figure à remplir. En bref il est complet.

Micro News : Ah pas mal. Pas mal du tout.

Archimède : Passons voir un instant du côté des sprites. Les fonctions sont assez classiques : découpe rectangulaire ou aux ciseaux, création d'un masque. La seule originalité réside dans la liste, qui prend autant de sprites que la mémoire de la machine le permet. La sélection est aisée, par le biais d'une fenêtre classique de type Gem, qui affiche les noms des sprites ainsi que leur image. Clair et simple.

Micro News : Zavez pas une petite fonction extraordinaire dans votre manche là, quelque chose d'un peu palpitant ?

Archimède : Bougez pas j'y arrive, par Héphaïstos, dieu des forges.

Micro News : J'é savais, moua.

Archimède : Mauais, je vous cause des déformations avant : zoom, rotation, miroir, copie et déplacement. C'est net et rapide, pour ne pas changer.

Micro News : C'est tout ? Et on ne peut pas déformer une image en rond, ou sur un plan incliné ?

Archimède : Hé hé hé... Je l'attendais celle là... C'est le point le plus puissant de ce logiciel. Prenons un exemple :

vous avez une image que vous voulez déformer. Vous transformez image en sprite, vous dessinez forme finale de transformation. Puis avec deux clics, vous placez l'image dans forme, et elle prendra la forme de la forme. Clair non ?

Micro News : Ugh. Ce qui revient à dire que si je dessine un zorglub, je pourrais aussi bien le déformer en cercle, en cône ou en n'importe quoi, à condition que je sache dessiner un cercle, un cône, etc ?

Archimède : Z'ai exactement ça. C'est la plus belle des fonctions de déformation que z'ai jamais vu. Hips !

Micro News : Ça y est, il recommence à être bourré.

Archimède : Ya même une fonction d'anti-aliasing 'achement bien...voyez hein, je commence à bien le connaître votre jargon...hips...surtout quand j'ma bourré...

Micro News : Et dieu qu'un sus daïé d'une paire d'oreilles pour entendre ça...

O.Zalide



▲ Un exemple d'image obtenue avec Pro-Artisan.

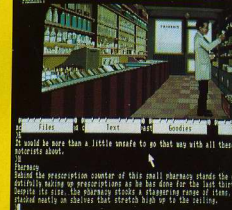
NOUVEAUTÉS ARCHIMÈDES

Après un an de disette et de famine, enfin une leur d'espoir pour les possesseurs d'Archimède ! Les softs commencent à arriver plus régulièrement avec, pour certains d'entre eux, une qualité qui laisse rêveur... Voici un tour d'horizon sur les nouveautés du mois.

Pac-Mania, de Grand Slam Entertainment, très bien réussi : il est aussi beau que sur Amiga et encore plus rapide ! Un must... c'est le premier jeu d'arcade digne de ce nom disponible sur Archimedes. On attend avec impatience **Startrader**, un jeu de stratégie et de combat spatial en 3D, très fortement inspiré d'Elite, avec un nombre colossal de planètes, plus de vingt différents types de vaisseaux, etc. On l'espère pour le mois prochain. A propos, signalez



qui **Elite 2** est en cours d'élaboration et sortira en juin.
Fireball, de Godax, est un remake d'Arknoad assez moyen, mais en 100 tableaux : à réserver aux fans de casse-bricaves. A ce propos, un scoop : **Ocean** travaille sur **Arknoad** version Archimedes !
Corruption, superbe jeu d'aventure signé **Magnetic Scroll**, identique à la



version Amiga ou ST. On vous en avait déjà parlé : ce must-ci, on vous monte les photos.
Orion est une très bonne version de **Defender**. Pas vraiment original, mais rempli d'animations pleines d'humour et de très bonnes digits sonores, c'est déjà ça.
Repton 3 était un must sur BBC. Une sorte de **Boulder Dash** en 1.44 tableaux, avec beaucoup de musique. Disponible dans quelques jours.
Gem Electronic prépare un **Scrabble 3D** absolument magnifique. Malheureusement, le dictionnaire est en anglais et aucune traduction n'est prévue.



ABONDOS

Les précédentes interviews nous prouvent que Prof Abondos est un homme surtout attiré par les logiciels professionnels et que les jeux ne l'intéressent guère. Devant l'engouement des uns à démontrer qu'il est préférable de posséder un ST plutôt qu'un Amiga, et des autres qui renient totalement les 16 bits sous prétexte qu'ils n'ont pas les moyens de s'en payer un, Prof Abondos a donc décidé de s'inquiéter un peu plus des logiciels à vocation ludique, histoire de démontrer aux uns et aux autres qu'un PC est avant tout pro... mais pas seulement (vous ne pouvez en dire autant... et toc !).

Micro News : Alors Professeur, les fêtes se sont-elles bien déroulées ?

Professeur Abondos : Absolument. J'ai passé la majeure partie du temps dans mon labo à tester différentes cartes d'extension récemment sorties.

Micro News : Et quels sont les résultats de vos tests ?

Professeur Abondos : Intéressants. Prenons par exemple la toute dernière création de la société **Systec** :

CMS. Une carte musicale 12 voies, avec 32 instruments et ampli stéréo intégré, ça m'inquiète d'ailleurs un peu un campil sur une carte, enfin. Vous rendez-vous compte : 12 voies, j'en connais un qui va m'enlever. De plus, cette carte vaut moins de 1600 F et elle s'insère tout simplement dans un slot. Intéressant, n'est-ce pas ?

Micro News : Je n'en doute pas. Vous pouvez nous dire autre chose sur cette carte ?

Professeur Abondos : Pas encore. Elle est en cours de test et la prochaine fois que vous viendrez, je vous la montrerai et vous la décrirai en détails.

Micro News : Vous avez tout à fait raison. Intéressant, n'est-ce pas ?

Professeur Abondos : Vous avez tout, vous pourriez ainsi accéder à la plus grande logique du moment.

Micro News : Justement à propos de logi...

Professeur Abondos : J'allais vous en parler. Côté pro, **Adobe** vient d'annoncer la sortie du logiciel de dessin **Adobe Illustrator**, célèbre sur Mac, dommage que ça ne fonctionne qu'avec près de 900 Ko, un disque dur et une carte graphique EGA, VGA ou Hercules. Hors de prix pour le particulier, quoique.

Micro News : Sinon, Professeur Abondos : Eh bien la sortie d'**Open Access II Plus**, par exemple. De toute

Micro News : Sinon côté hard, quoi d'autre ?

Professeur Abondos : Oh, allez, histoire de vous faire rêver un peu, **Micropol** vient d'annoncer des disques durs 3,5 pouces de 200 Mo, avec un temps d'accès de 15 ms. Figurez-vous que ces disques durs sont capables de déceler et de compenser les variations de fonctionnement des composants électroniques du disque, dues au vieillissement ! La même société va prochainement commercialiser des disques durs 5,25 pouces d'une capacité de 1,2 milliard d'octets (1 giga octets) ! Vous vous en foutez ?

Micro News : Tout à fait, d'autant que j'ai un ST.

Professeur Abondos : Pardon ?

Micro News : Non, je disais d'autant que je n'ai pas de PC.

Professeur Abondos : Vous avez tout, vous pourriez ainsi accéder à la plus grande logique du moment.

Micro News : Justement à propos de logi...

Professeur Abondos : J'allais vous en parler. Côté pro, **Adobe** vient d'annoncer la sortie du logiciel de dessin **Adobe Illustrator**, célèbre sur Mac, dommage que ça ne fonctionne qu'avec près de 900 Ko, un disque dur et une carte graphique EGA, VGA ou Hercules. Hors de prix pour le particulier, quoique.

Micro News : Sinon, Professeur Abondos : Eh bien la sortie d'**Open Access II Plus**, par exemple. De toute



Heroes of the Lance façon, ça n'intéresse sûrement pas un seul de vos lecteurs puisque ça dépasse allégrement la somme de 10 000 francs. Dommage, il y aurait beaucoup de choses à dire.

Micro News : Dites-moi prof, 80 lignes



Heroes of the Lance

mette un peu plus aux logiciels familiaux.

Micro News : Valait ça va intéresser nombre de nos lecteurs.

Professeur Abondos : Ouais. Alors les jeux, c'était au départ pour passer le temps, et puis j'ai trouvé ça plutôt amusant, alors...

Micro News : Alors, dites-nous...

Professeur Abondos : Commentons par **Heroes of the Lance d'US Gold**. Un très beau jeu avec de bonnes animations. Très bel arcade/aventure. Il y a également **Airborne Ranger de Microprose**...

Micro News : Que Micro News teste dans ce numéro d'ailleurs.

Professeur Abondos : ...pas terrible, seul le début vaut le déplacement, mais ça on s'en fout.

Micro News : Ouais, encore une simulation guerrière.

Airborne Ranger ▼



Professeur Abondos : Absolument. Par contre, vous pouvez citer **PT 109 de Spectrum Holobyte**. C'est une espèce de simulateur de bataille navale très réussi. Ça qui est dommage, c'est qu'il fonctionne en EGA uniquement, avec un lecteur de 1,2 Mo, mais la version CGA est tout de même très bien d'autant que le soft est livré avec une bonne documentation.

Micro News : Ouais. Pas très excitant tout ça.

Professeur Abondos : Comment ça, pas très excitant ! Vous vous croyez en train d'interviewer l'auteur de Sex Machines. Vous voulez du sensationnel : regardez donc **Skate or Die d'Electronic Arts**, superbe jeu sur le thème du skateboard avec différentes épreuves et même des combats. L'animation est réellement bien faite quoique parfois un peu lente. Je peux également vous montrer **Circus Games de Type Soft**, qui lui par contre aurait mérité une version EGA car en quatre couleurs, c'est quand même très souvent mais agréable à jouer avec des



Skate or Die épreuves de trapèze, de dressage de tigris, des funambules...

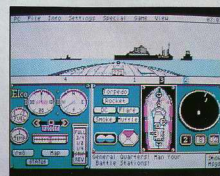
Micro News : Et en jeux d'aventure, que nous proposez-vous ?

Professeur Abondos : **Bard's Tale 2 d'Electronic Arts**

Micro News : La vache, il est même pas sorti sur ST !

Professeur Abondos : Ah, ça vous en bouche un coin. En EGA bien sûr, avec de nombreuses animations et des personnages à foison. Je dois dire, par contre, que les effets sonores ne sont pas des plus réussis. Tous

jours dans le même genre je vous propose



PT 109

A320 de Loriciels qui, outre la superbe musique d'introduction, est moche et ne mérite pas vraiment qu'on s'y attarde. La non plus, pas de mode EGA. Restons dans les jeux d'aventure puisque vous avez l'air de vous y intéresser. J'annonce **Zone de Loriciels**, original si on s'y attarde, là aussi dommage que seule quatre couleurs soient mises à contribution.

Micro News : Si je comprends bien, deux jeux sur trois sont nuls sur PC.

Professeur Abondos : Tout juste... Euh, mais non c'est tout simplement que cette fabuleuse machine n'est pas utilisée à fond. La preuve est que les jeux sont d'une inégale qualité. Prenons un autre exemple tel que **Fish de Rainbird** qui est vraiment fabuleux, avec des gra-



Double Dragon **Bard's Tale II** ▼

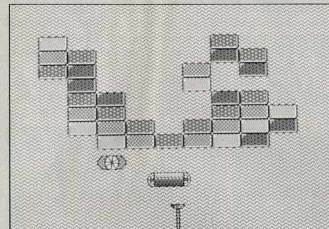




phismes, et là je pèse mes mots, qui n'ont rien à envier aux autres versions. Micro News : Effectivement, je dois avouer à la vue des photos d'écrans que les graphismes sont très beaux. J'ai également entendu d'excellentes critiques sur **Double Dragon de Melbourne House**.

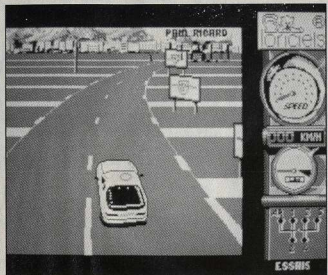
Professeur Abondos : Effectivement. On connaissait le formidable Metropolis du même éditeur, eh bien ce dernier récidive avec ce célèbre jeu d'arcade dans lequel deux comparses se présentent main-forte afin de délivrer une jeune fille. A signaler également la sortie récente d'**UMS de Rainbird**, si je vous dis que UMS signifie Universal Military Simulator, vous avez tout compris. De plus, des scénarios disks tels que la guerre du Vietnam sont également disponible.

Micro News : Effectivement, les nouveautés ne manquent pas. Les adaptations restent fidèles dans la plupart des cas.



▲ **Xérion (Macintosh)**
Professeur Abondos : Pour sûr, prenez donc **4 x 4 Off Road Racing d'Epyx** qui est censé représenter une course de tout-Harrain très mèche et pas intéressante du tout. Toujours chez Epyx, et je vous promets que je n'ai rien contre eux, il existe **Street Sports Soccer** du même accbit. **Bionic Commando**, sorte d'arcade un tantinet puéril de chez **Capcom** fait figure de Freeware, mais là je suis méchant. En fait il est aussi nul que les autres versions.

Micro News : Allez Prof, on termine en beauté. Professeur Abondos : Oui, avec deux simulations de courses automobiles : **944 Turbo Cup de Loriciels** et **Grand Prix Circuit**, ce dernier étant présenté par le même éditeur du célèbre Test Drive : **Accolade**. On est en présence



▲ 944 Turbo Cup

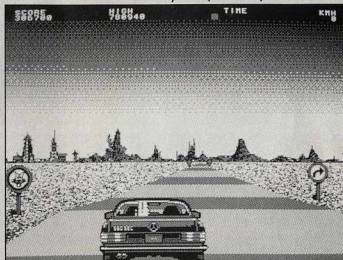
d'un magnifique logiciel, fonctionnant aussi bien en EGA, CGA, Hercules. Huit circuits vous sont proposés, tous très réalistes. Faites moi confiance, ce jeu fera date. Quant à **944 Turbo Cup**, c'est bien. Micro News : Ah bon, c'est bien. Sans plus. Il est pourtant très bien.

Professeur Abondos : Certes, mais en CGA ce n'est pas vraiment très beau. Micro News : C'est raté pour le final... Professeur Abondos : Pas du tout. Je gâchais **Rack'em d'Accolade**, qui se

présente sous l'aspect d'un simulateur de billard avec 3D et vue plongeante. Très réaliste.

Micro News : Alors Prof, plus rien à dire ? Professeur Abondos : Si. Je salue **Pascalissime**, le magazine mensuel des programmeurs Pascal, édité par Minémodyne. Ce dernier, absent pendant près d'un an, refait surface et est à nouveau en vente en librairie.

Micro News :



devez capturer tout en faisant très attention à l'espèce de grosse ventouse qui monte et qui descend et vous rend le coup de raquette difficile. Le second est bien connu puisqu'il s'agit d'un des tous premiers logiciels édité par cette société.

Micro News : Et les vacances, le ski, la montagne.

Professeur Abondos : Vous voulez rire. Je suis en train de préparer la huitième conférence de l'Infographie et des techniques assistées par ordinateur qui se tiendra à la Porte de Versailles, courant février.

Micro News : Ah, sacré Professeur, vous m'étonnez toujours. A bientôt donc.

Professeur Abondos : A bientôt, et la prochaine fois on redeviendra un peu plus sérieux avec des nouveautés nettement moins ludiques.

▼ Crazy Cars (Macintosh)

J'oubrais que vous étiez un mordu du Pascal. Au fait, et la Mac dans tout ça ? Professeur Abondos : Vous avez bien raison de me parler du Macintosh car je viens de recevoir deux jeux de chez **Titus : Xérion et Crazy Cars**. Le premier est un casse-briques étonnant avec des digitalisations sonores époustouflantes, de plus il est drôle et comporte des options amusantes que vous

Le violeur de Mademoiselle ATAHONFL



l'informatique de loisir

l'informatique de loisir

l'informatique de loisir

2 GARANTIE ANS PIÈCES ET MAIN-D'ŒUVRE

50, rue de Richelieu - 75001 Paris
Tél.: (1) 42.96.93.95 - Métro Palais Royal

251, Blvd Raspail - 75014 Paris
Tél.: (1) 43.21.54.45 - Métro Raspail

VIDEOSHOP à NEUILLY
7, rue de l'Eglise - 92200 Neuilly
Tél.: (1) 46.40.73.26

Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 20 h

Imprimante CITIZEN HOP 45
(132 col., 24 alg.)
4.990 F

ATARI 520 STF



OFFRE EXCEPTIONNELLE !!!

- ATARI 520 STF
- + Câble péritel
- + Souris
- + 5 logiciels : Fichiers, Traitement de texte, Logo, Basic et Microchrome
- + 10 Jeux
- + 1 manette

Valeur : ~~5.980,00 F~~

3.290,00 F

L'ordinateur multitélécopier par excellence ! Allie une technologie de pointe à des capacités graphiques, musicales et bureautiques exceptionnelles !!!

ATARI 1040 STF

OFFRE EXCEPTIONNELLE !!!

- ATARI 1040 STF

- + Moniteur Monochrome SM 124
- + Imprimante CITIZEN 120 D
- + Pack bureautique...
- Fichier : DATAMAT
- Traitement de texte : TEXTOMAT
- Tableur : CALCOMAT

- Avec Moniteur Couleur PHILIPS 8801 : 4.990,00 F
- Avec Moniteur Couleur SC 1402 : 6.490,00 F
- Et Avec Tuner TV : 5.990,00 F

Valeur : ~~8.500,00 F~~

6.990,00 F

Avec Moniteur Couleur ATARI SC 1224 : 4.490,00 F

ATARI



- MEGA ST 4
- Moniteur Monochrome SM 124
- Disque Dur SH 205
- Imprimante Laser SJM 804
- LOGICIEL "PUBLISHING PARTNER"
- 1/2 Journée Formation
- Un an de maintenance gratuite sur site

Valeur : ~~30.560,00 F~~

27.500,00 F HT

La solution complète de micro-station à un prix défiant toute concurrence ! L'outil idéal pour l'édition de circulaires, catalogues, revues, etc...

* Crédit Creg Teg. 18,72% au 1.01.89 : 32.615,00 F T.T.C.
Tous nos prix s'entendent TTC (Taxes comprises)
Photos non contractuelles.
Prix au 01/02/89 susceptibles de baisse, nous consulter avant l'achat.
* Seul accessoires 3 mois.

AMIGA 500



OFFRE EXCEPTIONNELLE !!!

- AMIGA 500
- + Logiciel Graphique
- + 10 Jeux
- + Manette

Valeur : ~~5.900,00 F~~

4.290,00 F

L'ordinateur au graphisme le plus extraordinaire sur le marché informatique !!!

- Avec Moniteur Couleur 1084 S
Valeur : ~~6.640,00 F~~ : 6.990,00 F

Du 1er au 28 février des milliers de logiciels à prix exceptionnels. Remises de 30 à 50%

Maintenance GRATUITE IAN

AMIGA 2000



- AMIGA 2000 + Moniteur Couleur 1084
- + Digitiseur
- + Caméra
- + Start
- + Imprimante Couleur MPS 150 C

Valeur : ~~24.900,00 F~~

19.900,00 F HT

Une offre complète destinée aux professionnels du graphisme et de la vidéo

23.601,40 F T.T.C.

AMSTRAD 6128



OFFRE EXCEPTIONNELLE !!!

- AMSTRAD 6128 Couleur
- + 50 Jeux
- + 1 Manette

Valeur : ~~4.990,00 F~~

3.790,00 F

L'ordinateur le plus répandu sur le marché, avec une incroyable bibliothèque de programmes (Jeux, Utilitaires, Educatifs...)

- AMSTRAD 6128 Couleur
- + Tuner
- Valeur : ~~5.280,00 F~~ : 4.790,00 F
- STATION AMSTRAD (Tuner) : 1.290,00 F

DISQUETTES

- 5 1/4 Double Face, Double Densité 40 Tps
- par 10 : 2,80 F Unité
- par 100 : 2,80 F Unité
- par 500 : 2,80 F Unité

- 5 1/4 Double Face, Haute Densité 80 Tps
- par 10 : 10,00 F Unité
- par 100 : 9,00 F Unité
- par 500 : 8,00 F Unité

- 3 1/2 Double Face, Double Densité
- par 10 : 3,00 F Unité
- par 100 : 3,00 F Unité

- 3 1/2 Double Face, Haute Densité
- par 10 : 40,00 F Unité
- par 100 : 35,00 F Unité

AMSTRAD



PC 1640
Un graphisme incomparable, l'extension mémoire en plus, le tout proposé avec une imprimante de qualité, en font une offre de haut niveau à un prix... INTELCOM !!!

Valeur : ~~18.400,00 F~~

14.490,00 F HT

17.185,14 F T.T.C.

COMMODORE

PC AT 286-386

- PC 4040 (80286) Série 3 :
Disque Cdr 40 Mo
Carte EGA, HERCULES, VGA
+ Moniteur Monochrome 14" :
19.900,00 F HT
23.601,40 F T.T.C.

- PC 6040 (80386) Série 3 :
Disque Dur 40 Mo
Carte EGA, HERCULES, VGA :
29.900,00 F HT
35.461,40 F T.T.C.

appelez-nous au (1) 42.96.93.95

BON DE COMMANDE à retourner à VIDEOSHOP Département VPC B.P. 105 - 75748 Paris cédex 15
Tél.: (1) 45.38.98.88

Nom : _____
Prenom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____
Ville : _____
Tél. : _____
Ordinateur : _____ (marque)
Expédition Semain express 48 h.
* Matériel : 100 F par colis
Logiciel : 15 F

DESIGNATION	QUANTITÉ	PRIX T.T.C.
REMISE CLUB		
CARTE N°		
FRAIS DE PORT *		
TOTAL T.T.C.		

Crédit ** Chèque Carte Bleue C.C.P.

Crédit ** : joindre photocopies dernièrement fiche de paie, carte d'identité, quittance EDF et RIB

Documentation complète contre 3 timbres à 2,20 F

N° de carte : _____
DATE : _____ SIGNATURE : _____
Date d'expiration : _____

l'informatique professionnelle

l'informatique professionnelle

Télécopieurs TOSHIBA

DEMONSTRATIONS PERMANENTES 47, rue de Richelieu - 75001 Paris
Prix défiant toute concurrence !!!!! Tél.: (1) 42.96.93.95 - Métro Palais Royal

55, rue Boissonnade - 75014 Paris
Tél.: (1) 43.21.54.45 - Métro Raspail

Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 20 h

VIDEOSHOP à NEUILLY
7, rue de l'Eglise - 92200 Neuilly
Tél.: (1) 46.40.73.26



COURRIER DES LECTEURS



BORDEAUX-PROMOS

On approche de la période de Noël, et comme le disait notre camarade Joé Bonplan : "Pas de véritables promotions". Et voilà qu'un jeudi, après les cours, j'achète ma revue préférée. Oh, miracle, que vois-je ? Mais ce sont des chèques ! Pour moi ! Hélas, la flamme de mon bonheur diminue très vite lorsque je m'aperçois qu'il n'y avait aucun magasin acceptant les chèques dans les environs de Bordeaux. Pouvez-vous faire quelques efforts pour nous, petits micro-newsiens bordelais ? (Gilles Bailhet, Mérignac)

Sorry Gillou, mais ça dépasse nos possibilités... Les chèques-promo du journal sont un "plus" que nous proposons d'un côté aux lecteurs, et de l'autre aux magasins qui passent de la pub dans Micro News. Il faudrait donc qu'un magasin de la région passe de la pub dans M.N. Nous, on ne demande pas mieux, mais nous ne connaissons pas bien les magasins de province, à quelques exceptions près.

BLANCHE-FESSE BLONDE

Je sais que les brunes ne comptent pas pour des prunes, mais pourquoi Blanche-Fesse n'est-elle pas blonde ? A quand un concours pour gagner la petite culotte de Blanche-Fesse ? Ou alors le soutien-gorge qu'elle ne porte jamais. Mon pote réclame un poster de Blanche-Fesse, nue bien sûr... (Jean-Yves Henquez/Christian Servais, Colmar)

Mes chéris, Vous devriez réviser vos classiques, je n'ai jamais été blonde nulle part ailleurs que dans votre fiévreuse imagination... Mais peut-être suis-je une fausse brune ? Je suis certaine que vous ne demanderiez pas mieux que de vérifier par vous-même, petits cochons ! Mais que dirait alors le Prince Chargaant ? Remar-

quez, il n'est pas toujours là, et puis vous devez être mignons, mes petits Colmariens coquins... Vous avez dû être comblés par la couverture du numéro de décembre. La prochaine fois, juré-promis, je mettrai moins d'habits ! Et nous retenons vos idées de concours.

Grosses bises,
Blanche-Fesse

UNE AFFAIRE D'ENFER

Je fais une affaire d'enfer : vous me passez ma petite annonce qui va me permettre de transformer mon vieux C64 en un bel Atari ST tout neuf (désolé Doc Amiga, je passe à l'ennemi !) et, pour à peine 59 F de plus, je vais recevoir Micro News pendant six mois ! Dans le fond, peut-être bien qu'il existe un Père Noël...

Continuez comme ça et dans six mois, c'est promis, j'en reprends pour un an ! Mais surtout gardez ce ton irrespectueux qui vous va si bien. Et n'hésitez pas à fustiger d'avantage les mauvais softs écrits par des programmeurs paresseux ou nuls, because que si on ne veut pas jouer au petit copieur de banlieue, on ne peut pas se permettre de dépenser 200 balles pour un soft dont on

sera lassé au bout d'une demi-heure. (Alain Declercq, Saint Chéron)

Damned, nous avions laissé le traîneau et les rennes au vestiaire, et malgré ça tu nous as reconnu...

C'est vrai que quille à passer une annonce, autant s'abonner en même temps, ça coûte finalement moins cher. Même maintenant que l'abonnement a un peu augmenté.

Ne t'inquiète pas pour le ton irrespectueux et les critiques objectives sur les softs, nous n'avons nullement l'intention de retourner notre houppelande ! Et, comme toi, nous proclamons depuis un an que le piratage est lié en grande partie aux prix trop élevés de certains softs et que 200 francs c'est beaucoup d'argent pour les moins de 20 ans.

D'en tant que journal indépendant, nous sommes là et bien là pour aider nos lecteurs à s'y retrouver dans les centaines de softs disponibles et leur éviter de se faire piéger dans des logiciels bidons.

Ceci dit, il faut reconnaître que la qualité des softs français est en très nette progression et qu'ils sont souvent en tête du peloton. Les prix, quant à eux, n'ont pas augmenté, ils auraient plutôt tendance à baisser un peu. Peut-être pas assez vite, mais patience...





SEGA GENOUX

J'ai lu que Sega vendait au Japon des compact-discs de ses meilleurs hits d'arcade. J'aimerais savoir s'il serait possible de s'en procurer. Réponds-moi vite, je t'implore, je me mets à genoux !

(Jean-Marc Allemand, Paris Armées)

Rélève-toi, on n'est pas à l'armée ! Tu veux sans doute parler des musiques des grands hits Sega qui sortent au Japon sur compacts, sur cassettes et sur disques, et qui se vendent comme des petits pains. Toutes les musiques des hits sur Nintendo et sur MSX font également un malheur au Japon. Autrement, les jeux Sega ne sont pas encore disponibles sur CD. Ne courons pas plus vite que le vent... (vieux proverbe serbo-croate).

OISEAU RARE

J'ai un gros problème : je possède un ordinateur Sega-Yeno SC 3000H ; oui j'ai bien dit ordinateur, pas console. Je suis à la recherche de jeux pour mon ordinateur et vous m'aideriez bien si vous me donniez

nous envoies ton adresse complète, et nous ferons suivre. Mais n'espère pas trop : les jeux pour cet ordinateur sont très anciens et ils te décevront, c'est sûr. Nous te conseillons donc d'acquérir un autre ordinateur ou une console-neuf ou d'occasion - et de lire Pépé Rétro pour te consolider : tu y découvriras que tu es loin d'être le seul à avoir eu de pareilles déboires à cette époque. C'était l'âge héroïque, avec des ordinateurs étoilés filantes qui traversaient le ciel de la micro à la vitesse d'un météore !

CRITIQUES

Possesseur d'un Atari ST, je suis un admirateur de votre revue que je trouve sans comparaison et aussi intéressante que le défunt et regretté Hebdogiciel, et un peu plus objective (ça, c'était pas difficile).

J'ai quelques critiques à faire. Tout d'abord, je trouve que vous donnez une importance trop grande aux MSX et aux consoles qui sont minoritaires (ils n'ont qu'à s'acheter des revues spécialisées). Je trouve aussi que les tests de jeux pour ces machines sont très complaisants. Ensuite, je trouve vos commen-



un point commun : ils sont tous très contents de leurs machines, à de rares exceptions près. Pourquoi ? Parce que, s'il est vrai qu'il y a, en France, moins de jeux que sur ST, l'irréprochable qualité de la majorité de ces jeux n'en est pas moins indéniable, les Japonais étant des perfectionnistes qui sortent des jeux hyper-travaillés. Ceci s'applique notamment à la presque totalité des jeux Sega et Konami (aussi bien sur Nintendo que sur MSX). D'où notre enthousiasme lors de certains tests de ces jeux, que vous partageriez aussi si vous allez les voir chez un revendeur ou chez un copain. N'oubliez pas, non plus, que le jour où le ST sera techniquement dépassé, vous serez très heureux vous aussi (si vous avez gardé votre ordinateur) que Micro News ne l'abandonne pas ; tout le monde n'a pas les moyens (ou le désir) de changer d'ordinateur tous les deux ou trois ans.

Au sujet de Persian Gulf, il est vrai que depuis la sortie du jeu Platoon, nous avons un petit blocage pour tous les jeux qui utilisent, pour leur scénario, des événements contemporains ayant entraîné la mort d'un grand nombre de personnes dans des circonstances atroces. Nous ressentons le recours à de tels expédients comme la manifestation d'une impudence créatrice, quand ce n'est pas plus grave, c'est-à-dire un sordide empressement à faire du fric sur le sensationnel, quel'il soit. Ce n'est bien sûr qu'une opinion, mais nous ne pouvons nous empêcher de nous sentir vraiment très "sorry" pour celui qui, à la sortie du film Platoon, s'est dit : "Whaou, ça va faire un bon petit soft qui va se vendre tout seul !" Si vous n'avez pas vu Platoon, allez-y (c'est un grand film, car il est important de montrer sans complaisance la réalité de la guerre) et pensez à ce que nous venons de dire...



quelques adresses, ça serait sympa. Vaut-il mieux que je garde cet ordinateur ou que j'en achète un autre ? (Laurent Arar, Brignac)

Pauvre chéri, effectivement tu as un problème et un gros ! Cet ordinateur a en effet été vendu en France il y a environ quatre ans, avec un autre modèle Sega/Yeno fabriqué en Espagne. Par le look, ça ressemble à un MSX, mais hélas ce n'en est pas un du tout ! Par le nom, ça ressemble à une console, mais ô rage ! ce n'en est pas une du tout ! Ça ne peut te servir qu'à apprendre à programmer car le Basic est décent. Le seul espoir de se procurer des jeux est qu'un autre lecteur, qui s'est fait piégé comme toi, nous écrive et que toi aussi tu

laires sur Persian Gulf lamentables (n°15). En tout cas, bravo pour votre souci de multiplier les jeux érotiques pour nous et quelques mots de félicitation et d'encouragement.

(Jean-Marc Attimont, Toulon)

Si l'on met ensemble les consoles Nintendo et Sega et les ordinateurs MSX, il y a en ce moment dans le monde vingt millions de ces machines en circulation contre à peu près un million d'Atari ST et d'Amiga réunis. Or, en France, justement, il n'y a aucune revue spécialisée sur Sega, Nintendo ou MSX. La place qui y est consacrée dans le journal n'est d'ailleurs pas supérieure à leurs parts de marché dans notre pays. Les utilisateurs Sega, Nintendo et MSX ont

D'UNE SEULE MAIN

Salut à vous, les disjonctés de la micro ! Ah, ouais, faut que je vous dise que votre papier est génial ! Je voulais aussi vous prévenir que je lis de plus en plus votre revue d'une seule main (l'autre sur la manette, évidemment) et j'invite tous les lecteurs à faire pareil (c'est pas facile). Un grand bonjour à Carali l'obsédé (ça, en anatomie, il s'y connaît...). (Fabrice, Lyon)

Ouf, tu nous a fait peur, pendant un moment nous avons cru que... enfin bref... tout le monde est obsédé.



INSERT COIN

Aïe, aïe, aïe, mes aïeux ! Oh coquins de flippers ! Regardez-moi ça... salopes ! Allumeuses ! Matez-moi ces bas résilles, ces jupes "plus mini tu meurs" ; il y en a même une qui a un tatouage sur le haut de la cuisse ! Malheur de malheur, ça devient très dur d'écrire cette rubrique avec la sueur qui dégouline du front et les mains qui

tremblent sur le clavier... Retenez-moi, je sens que je vais faire un malheur !

Et en plus, Eric Satyre menace de me casser la figure, arguant (non sans raison d'ailleurs) que j'empiète de plus en plus sur son domaine. Et oui, le sexe envahit tout : les jeux micro, mais aussi les flippers ! Mais au fond, tout le monde est ravi. Et avouez qu'au moins cette fois, avec ces dames, c'est du sérieux !

BAD GIRLS (Gottlieb)

Le titre est déjà tout un programme... que les lecteurs de Micro News se feraient une joie de suivre, accompagnés par d'aussi accorties hôtesse...

Choisissez, messieurs ! Avec laquelle de ces charmantes jeunes filles (enfin, si l'on veut...) désirez-vous passer un plus qu'agréable long moment ? Rhâââ.... Bon, on sort sa pièce et on l'enfourme dans l'appareil : insert coin ou





TRUCK STOP (Bally)

Allons-nous reprendre nos esprits avec **Truck Stop**, un nouveau flipper de chez Bally ? Apparemment non, surtout lorsqu'on voit Marge et Betty, les deux héroïnes qui tiennent la station-service sur le fronton du flipper, avec d'énormes poitrines débordant de leurs chemises nouées. Si Russ Meyer passait par là, il leur signerait immédia-

tement un contrat pour un ou deux films. Et le camionneur coluchien qui bloque ses roues en apercevant les appâts prometteurs a les yeux exorbités ; il en passe carrément à travers son pare-brise ! "Est-ce qu'on vous fait le plein, monsieur ?" "Jawohl !" ont déjà répondu les lecteurs qui sont des dévoyés de la pire espèce...

Le flipper, quant à lui, est plus qu'agréable, il se joue très rapidement mais on garde la balle assez longtemps pour en tirer un plaisir réel. J'ai

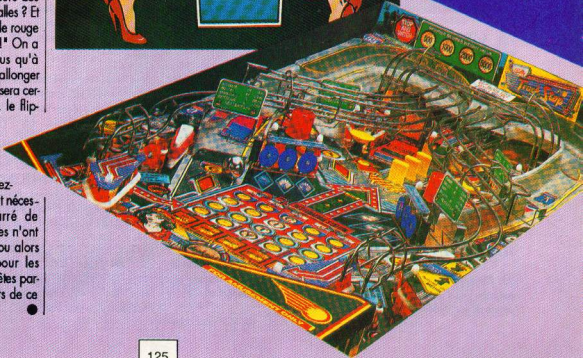
horreur des flippers qui sont trafiqués de telle manière que garder la balle plus de quelques secondes relève d'un exploit digne du "Guinness Book of Records". Pas question de ce genre d'arnaque avec nos camionneuses dont le jackpot permet d'atteindre 6 millions de points ! Et les toboggans sont d'enter !

Pinball Willy

jamais ! Oh que c'est bon, ça commence ! Le mode d'emploi précise : "Sortez votre queue et fartez-la pour le coup habile du plongeur. Montrez votre truc en tirant sur le gros long et arrivez au Special !". C'est pas moi qui dit ça, c'est écrit dessus ! (Messieurs de la censure, je peux le prouver, j'ai une photo du mode d'emploi ; est-ce ma faute à moi si l'on déprave ainsi la jeunesse ?). Il faut vous expliquer que ce flipper recrée un jeu de billard, d'où l'emploi d'une queue qui rappellera au lecteur perspicace un article sur Exxos, son strip "pas vulgaire" et son billard à fusée queue. Mais revenons à nos moutons qui, sur le fronton de la machine, jouent effectivement au billard et tiennent leur queue en main avec une dextérité très professionnelle... Les effets sonores sont aussi chauds que les girls, signés Yamaha et son FM sound. Même là il y en a ! Comme sur les nouvelles consoles japonaises et le MSX2+. Ça va commencer à faire vraiment déchébran de ne pas être en synthèse FM...

Et vous ? Serez-vous assez habile pour tirer sur P-O-O-L et multiplier par huit les valeurs des cibles ? Ou pour déclencher les multi-balles ? Et les bumpers ? Il y a dessus des traces de rouge à lèvres, avec écrit : "Embrasse-moi !" On a du mal à se contenir, il ne reste plus qu'à demander : "Comment fait-on pour s'allonger dessus et où sont les orifices ?" Bof, ce sera certainement pour le prochain modèle, le flipper-poupée gonflable !

J'ai oublié de vous préciser que dans sa présentation, Gottlieb ajoute : "L'action la plus chaude dans l'univers du flipper". Monsieur Gottlieb, croyez-vous vraiment qu'une telle précision soit nécessaire ? Quand on voit un tel carré de "créatures", on comprend vite qu'elles n'ont pas une tête à jouer au Monopoly, ou alors avec une très nette prédilection pour les hôtels... Ah, Monsieur Gottlieb, vous êtes pardonné et reprenez-nous vite des flippers de ce genre, on adore.





PA

VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Vds **C64 + 1541** + lecteur K7 + imprimante **MPS 801** + très nombreux jeux sur disquettes + livres + boîte de rangement + divers : 3100 F. Stéphane Garcia. Tél : (1) 60.28.32.74.

Vds **cartouches MSX1 et 2** : Rastan Saga (neuf), Scramble Formation, Topple Zip, King's Valley 2, Penguin Adventure. Cédric Thévenet. Tél : (16) 23.70.26.59. Vers 17 h.

Vds **console Atari 2600** + Transfo + 10 cartouches + 2 manettes [dont une avec microswitch] : 600 F. Port compris. Achète console Sega avec 2 cartouches et 1 manette : 500 F. Jean-Luc Gebleux. Tél : (16) 90.58.35.20.

Vds jeux **originals pour Atari ST** : Alter Burner, Thunder Blade, Alien Syndrome, Starray : 140 F chaque jeu ou le lot des quatre pour 500 F. Xavier Lambillotte. Tél : (1) 30.42.96.10.

Vds 1 **Atari 2600 VCS** + 50 **cartouches** : 500 F. Echange programmes + jeux sur CPC 464 [K7]. Christophe Lujin, 61 rue de Metz. 32000 Auch.

Vds **Amiga 500 couleur sous garantie** + 2 manettes + logiciels [originaux] : Deluxe Paint, Explora, etc. + meuble neuf : 6500 F. Tél : (1) 46.42.26.78. Le soir.

Vds **moniteur couleur Oceanic** très bon état, prise péritel. Région Caen si possible. Pascal Le Conte. Tél : (16) 31.69.24.43.

Vds **Atari ST + moniteur couleur** + 20 disquettes + revues. Vds également 20 **originaux** (Pacmania, Gaunille 2, Stargider, etc.) Prix à débattre. Eric Medjoukne. Tél : (1) 48.55.88.39.

Vds **Atari 520 ST** + câbles + livres + nombreux jeux + revues + un cadeau, une console de jeu, l'ensemble vendu : 3200 F.

A débattre. Denis Pastel. Tél : (1) 64.05.41.02.

Vds **Atari 520 STF (double face) de septembre 88** + souris + 30 jeux [Stargider 2, Operation Wolf, Dungeon Master, Buggy boy, Nebulus, etc.] + ergojoysticks. Le tout : 2800 F. Alexandre Bihl. Tél : (1) 46.37.59.78.

Vds **moniteur couleur Philips CM8512** (14 inch, prise péritel) : 1200 F. Lecteur de disquettes SF VY0010 : 1200 F. Christian Henry. Tél : (1) 69.40.92.52. Après 19 h.

Vds **Atari 1040 STF + écran monochrome SD 125** : 5000 F. Vds **Moniteur couleur CM 8801 (neuf)** : 2000 F. Livres + softs Atari : 1000 F. L'ensemble : 7500 F. Philippe Szleg. Tél : (1) 69.48.26.17.

Vds **TO9 en bon état** + très nombreux jeux + **extension musique jeu** + manette. Le tout, valeur réelle : 7000 F. Vendu : 3200 F. Mickael Parienti. 108, rue Roquebillière, 06300 Nice.

Vds **MSX 2 Philips VG 8235** + 30 jeux environ + lecteur de cassettes + livres. Le tout : 3200 F. Très bon état. David Kessir. Tél : (16) 80.61.12.38.

Vds ou échange **cartouches Sega** [Out Run, Space Harrier, Choplifter, Aztec Adventure, Super Tennis, Enduro Racer, etc.]. Philippe Mestral. Tél : (16) 75.70.18.53. Après 18 h.

Vds pour **MSX** : Games Master : 200 F. K7 MSX Classics : 100 F. Pratique du MSX 2 : 150 F. Joystick NMS 1115 : 130 F [état neuf]. Vincent Demorez. Tél : (1) 43.43.83.80.

Vds **MSX HB501F** : 1000 F. Vds **console Sega** : 600 F. Out Run : 200 F. + nombreux jeux MSX dont Salamander, The Maze of Galious, etc. Téléphoner pour avoir la liste. Jean-Marc Mallard. Tél : (1) 42.40.49.04.

Vds **Commodore 128** : 1200 F. **Lecteur disquettes 1541** : 900 F. **Imprimante** : 900 F. Livres : 500 F. Le tout : 3000 F. **Moniteur couleur** : 2000 F. [neuf]. Philippe Szleg. Tél : (1) 69.48.26.17.

Vds **MSX 2 8235 + 40 disquettes** [Home Office 1 et 2, Ease, Publisher, Oiseau de feu, UK, Fantasm Soldier] + docs : 2500 F. Loïc Lemoine. Tél : (16) 20.01.84.27. Samedi, dimanche, mardi, le soir après 18 h.

Vds **Thomson TO9 + avec modem + lecteur de cassettes + imprimante** + crayon optique + souris + logiciels éducatifs et jeux état neuf. Le tout : 5500 F. A débattre. Nicolas Dufouleur. Tél : (16) 80.61.12.38. Appeler samedi et dimanche.

Vds **22 cartouches MSX 1** : 2200 F. + **cadeaux** : ordinateur Canon V20 + magnéto K7 + livres + docs + K7 programmes. Le tout dans emballages d'origine. Patricia Saiget. Tél : (1) 48.46.85.71.

Vds **Imprimante Sony PRM09** : 1800 F. Vds aussi **SFG 05 + clavier** + programmes musicaux + docs + livres : 1900 F. Divers originaux MSX 1 et 2 : 100 F. Patricia Saiget. Tél : (1) 48.46.85.71.

Vds **HBF 700F + moniteur Philips couleur haute définition 8535** + imprimante **Philips NMS 1421** + nombreux jeux et utilitaires + cartouches + joystick. Le tout : 6000 F. Michel Leptron. Tél : (16) 47.27.49.20.

Vds **console Sega** + Light Phaser + cartouches + joystick + 9 jeux [Basket, Alter burner, Rocky, Out Run, Black ball, Zillion, Fool, Wonderboy, Choplifter]. Prix : 2300 F. Urgent. Grégory Doré. Tél : (1) 48.30.69.80.

Vds **Commodore 64 lecteur cassette + moniteur monochrome** + Flight Simulator + jeux utilitaires + livres : 3500 F. Didier Bodin. Tél : (1) 48.69.44.47.

Vds **CXSM très bon état**. Prix à débattre. Recherche **contacts MSX1 ET 2** sur floppy uniquement. Possède beaucoup de logiciels. Philippe Jeannoine. Tél : (1) 43.81.24.63. Entre 19 h. et 20 h.

Vds : PR 90582 : 750 F. CC 90232 : 250 F. EM 90264 : 500 F. CD 90640 : 500 F. DD 90320-640 : 850 F. Raphael Bema. Tél : (1) 43.72.64.64. ou laissez message sur répondeur. Après 21 h.

Vds **originaux MSX 1 et 2** : Red lights of Amsterdam, Lode Runner, Battle Cross, Backgammon, Boxing, Monkey Academy. Chaque jeu : 60 F. North Sea Helica : 40 F. François Sallay. 70, rue de la Halle, 59800 Lille.

Vds nombreux jeux société + magnéto bande portable + **projecteur diapo** + **écran TV couleur 66 cm**. Marc Marseille. Tél : (1) 21.73.98.21.

Vds **MSX 2 Sony HB7000 + imprimante Sony** + 10 kgs de docs, revues livres, matériel divers sur MSX, jeux, etc. Richard Durano. Tél : (16) 66.29.10.83. de 18 h. à 21 h.

Vds **Apple III 2 lecteurs + docs + moniteur** + divers programmes avec docs. 3000 F à débattre. Demandez Manu au 48.32.45.25.

Vds **portable PC Memorex 512 KO + écran graphique** + logiciels : 5000 F. Olivier Durcourt. Tél : (1) 69.30.75.54. Le soir.

Vds **MSX megarom cartouches** : Usas, Goonies, Eggerlund, Vampire, Metal Gear, Maze of Galious. Chaque cartouche : 150 F. Disk Crafton et Xunk : 150 F. Le lot : 800 F. Philippe Le Fur. Tél : (1) 34.53.91.22.

Stop ! Affaire, cause apprentissage, vendus **Amstrad CPC 6128 jamais servis** : 3100 F. ou moins. Ou échange contre **Atari ST** + chèque de 500 F. Nx logiciels et disks. Stéphane Redon. Tél : (16) 71.59.24.37. ou 71.61.03.79.

Vds jeux pour **ST, originaux** [Out Run, Ikari, Obiliterator, Mach 3, BubbleGhost]. Chaque jeu : 120 F. Vds également disquettes à bas prix [Carrier Command, Leaderboard, etc.] David Courmontagne. Tél : (16) 22.09.52.31.

Vds ordinateur **VG 8020 MSX 1 + 12 jeux** + 2 livres de programmes + 2 manettes : 2000 F. Olivier Azemard. Tél : (1) 42.92.72.75.

Vds **Commodore 64 K7** + disquettes + joystick + 200 jeux [Test drive, Operation Wolf + Barbarian 2 + Platoon + Defender + The Train]. Prix : 3000 F. Frédéric Chabrier. Tél : (16) 91.44.88.97. Après 18 h.

Vds jeux pour **520 STF** (Arkanoid 2, Skull, Space Racer, Harrier, Gaunille 2, Ikari Warriors, Double Dragon, Alterburner, etc.). Prix : 150 F chaque jeu. Stéphane Karr. Tél : (16) 35.87.16.53.

Vds nombreux **logiciels pour MSX 1**



#2 : Nemesis 2, Deep Forest, Vampire Killer, Penguin Adventure, Dola + joystick Speed King (neuf) etc. Ludovic Landas. Tél : (16) 20.08.95.19. A partir de 18 h.

Vds **originaux pour ST** : 50 ou 100 F. Environ 50 litres (Hobbit, Nigel Mansell, Great Giana, Speedball etc). Recherche jeux de sports sur Amiga (football américain et autres). Stéphane Audegond. Tél : (16) 22.44.84.37.

Vds **MSX 2 Sony HBF700F** + utilitaires + 200 jeux + **imprimante Sony PRNC41** + livres et revues. Prix : 4000 F. Stéphane Cambakidis. Tél : (1) 46.55.49.15. Après 19 h.

Vds **imprimante Okimate 20** : 750 F. Echange programmes sur ST. Recherche driver DF interne et driver imprimante Okimate 20. K Sédria, 8, rue René Hamon, 94800 Villejif.

Vds **CPC 464 couleur + 50 jeux** + kit téléchargement : 2200 F. Très bon état. Stéphane Bernard. Tél : (16) 56.36.16.38.

Vds séparément **clavier 6128** : 1700 F. **Moniteur couleur** : 500 F. **Adaptateur péritel** : 300 F. **Moniteur couleur** :

1300 F. **Drive 5"1/4** : 1000 F. Raphaël Bema. Tél : (1) 43.72.64.64. Le soir ou kaiser message.

Vds **Amstrad CPC 464 couleur** + joystick + nombreux jeux + 3 livres informatiques : 2500 F. Le tout + **console Atari 2600 VCS** : 2700 F. Etienne Martineau. Tél : (16) 49.58.50.03.

Vds **Amstrad CPC 464 + moniteur monochrome** + nombreux jeux (Out Run, Zombi, etc) + revues : 1800 F. Très bon état. Stéphane Anton. Tél : (16) 90.34.60.36.

Vds **Apple 2C 128K + écran + 2ème lecteur** + nombreux logiciels : 1500 F. Vincent Bauer. Tél : (1) 40.05.17.50.

Vds **Commodore 64 + lecteur disquettes** + Flood + impr. + lecteur K7 + mix jeux (dixes et K7) + livres + papier listing. Cadeau : Atari + 22 cart. Prix à débattre. Jean-Marc. Tél : (1) 42.80.59.29.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + joystick + 26 disquettes (jeux + utilitaires). Prix : 2700 F. Environ 50 jeux. Sébastien Chauveau. Tél : (1) 48.76.87.12.

Vds **Atari 520 STF** (1986) + accessoires + logiciels (Explora, Gauntlie, etc.) : 2700 F. Patrice Cassier. Tél : (1) 42.03.96.31. Poste 123.97. Sur Paris et région parisienne.

Vds **MSX 2 VG8235 + lecteur VY010** très bon état, peu servi, emballage d'origine : 3200 F. **Imprimante VY020** très bon état : 850 F. **Moniteur vert 12"** : 650 F. VG5000 + extensions. Jean-Bernard Riéra. Tél : (1) 60.08.88.93.

Vds **console Sega** garantie 10 mois, très bon état + Light Phaser + 8 jeux (Wonderboy 2, Zillion, Secret Command, My hero, Gangster, etc). Le tout pour : 1400 F. Grégoire Evain. Tél : (1) 48.22.88.20.

Vds **HB700F** + nombreux jeux : 3000 F. **Moniteur monochrome** : 600 F. **Tablette graphique** : 600 F. **Imprimante Printer 1421** : 1600 F. **Lecteur K7** : 200 F. 30 cartouches et disquettes : 2000 F. Le tout : 7500 F. Mathieu Angat. Tél : (16) 20.55.55.40.

Vds **Thomson TO9+** : 2500 F. **Ecran couleur** : 1300 F. Logiciels + souris :

750 F. Nombreux jeux : 350 F. Vds également manette. Le tout : 4500 F. Possibilité séparément. Didier Bardet. Tél : (16) 55.51.00.28. ou le soir au 55.80.19.87.

Affaire ! Vds **50 jeux sur Atari ST** au prix de la disquette verte : 700 F. le tout (Skull, Blood, etc.) + super cadeau ! Demandez Emmanuel Latouche ou : (1) 45.42.24.06.

Vds **MSX Sanyo 64K + moniteur** + magnéto + joysticks + jeux. Le tout : 1400 F. Possibilités de ventes sur Paris. Vds **extension 64K MSX** : 300 F. ou échange contre music module. Recherche contacts MSX 2. Alex Adam. Tél : (16) 35.74.14.54. Le soir.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur + 40 disks** avec super jeu (Thunderblade, Tiger Road, etc.) + joystick + manuel + revues tout en parfait état. Le tout pour seulement : 3200 F. Michel Poluniec. Tél : (1) 30.51.95.67.

Cède **originaux sur ST** à prix sympas : Space Harrier, Ik+, Crazy Cars 2, Super Hang-on, Thunder Blade, PacMania, etc. Naim Emam. Tél : (1) 60.06.39.96. Après 18 h.

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)
Deux Paint II
~~8609,00 frs~~
7490,00 frs

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

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	12250 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)
Star LC-10 couleur * Super promoteur
Citizen 120-D * Les prix les plus bas du marché
Epson LQ-500 (24 aiguilles) *
Nec P2200 (24 aiguilles) *

AMIGA

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

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

INTERESSANT
Moniteurs 3 résolutions pour ST mono...2650frs
couleur.... 5990 frs
(pour la reprise de vos moniteurs. nc)

OCASIONS
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'ém des Etats-Unis & d'Angleterre
400 Disquettes-1000 titres - jeux-demos-
langages-utilitaires-images. Envoyez nous une
enveloppe timbrée (spécifiez la marque de l'ordinateur)
pour recevoir notre catalogue gratuit
30 fr la disquette, la 5ème gratuite !!!

S.C.A.P. INFORMATIQUE 62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-DENIS
METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption

☎ (1) 42-43-22-78
Grand parking à proximité



DERNIERE MINUTE

TEO: LE MAJOR POSE UN LAPIN

Nous vous avions promis une mini-continuation du journal TEO dans ce numéro de Micro News. Hélas, cette nouvelle rubrique intitulée Les Cahiers du Major Thomson ne commencera à paraître que le mois prochain. Déçoyé par son changement d'activité, le Major a en effet loupé le coche du bouclage du journal. Vous savez ce que c'est : les guerres coloniales, les campagnes d'Inde et du Pakistan, le paludisme, bref les séquences de la vie militaire ont apparemment laissé leur empreinte sur "le old british man". A-t-il encore toute sa tête ?

Enfin, il a quand même réussi à nous envoyer deux pages de Top Secret. C'est mieux que rien, mais c'est un peu léger pour les Thomsonistes qui ont acheté ce numéro, espérant y découvrir une rubrique bien à eux, un jardin secret réservé aux seuls initiés des MO et autres TO. Nous leur présentons toutes nos excuses, en pensant néanmoins qu'ils ne seront pas déçus par ce numéro de Micro News qui, s'il n'est certes pas assez thomsoniste, n'en est pas intimidé. Chacun d'eux tourne autour d'un thème précis : Moyen-Age, magie, flipper, science-fiction. En tous 9 tableaux.

MINI MAXI

ans qu'on sache vraiment pourquoi, un vent de synchronicité souffle chez les éditeurs... des simulateurs de mini-golf débarquent sur nos bécanes favorites. Un seul jeu sort vraiment du peloton : Zany Golf sur ST, édité de main de maître par Electronic Arts, à qui l'on devait déjà la version Apple 2GS. C'est un superbe... un superbe quoi, au fait ? Superbe mini-golf ? Certes, mais bien plus que ça. En effet, les tableaux sont tous plus délectants les uns que les autres. Chacun d'eux tourne autour d'un thème précis : Moyen-Age, magie, flipper, science-fiction. En tous 9 tableaux.



SLIPSTREAM DE MES REVES

La fameuse console anglaise dont nous vous parlions en exclusivité le mois dernier, la Slipstream de Konix, fait encore parler d'elle. Si le secret est encore bien gardé sur le microprocesseur dont elle est équipée (8088, 68000 ou Risc), on sait déjà que les co-processeurs graphiques et sonores seront les plus puissants existants actuellement. La version "chaîne d'arcade" possède un volant-joystick qui se transforme en manche en balai et qui vibre en fonction des ordres que lui transmet le soft. On pourra même construire un véritable habitacle avec haut-parleurs stéréo qui transformeront votre engin en une vraie machine d'arcade. Et comme la qualité sonore évoque

un synthétiseur, vous allez en prendre plein les oreilles ! Pour éviter le prix trop élevé des cartouches, un lecteur de disquettes 3,5 pouces sera certainement intégré. Le piratage devrait être impossible, en partie grâce à un monopole de duplication. Enfin, certaines sociétés françaises et anglaises ont été contactées pour adapter leurs meilleurs programmes. Il semblerait que Gremlin soit partant. Une rumour fait aussi état d'une possible adaptation de Blood, signé Exxos, dans une version refondu et plus orientée arcade. Si l'information se confirme, la console disposera de softs de haut niveau dès sa sortie, prévue au deuxième semestre 89.



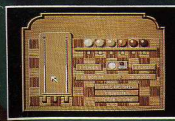
DESTROY

Il est plus froid que l'inspecteur "Dirty" Harry, plus fort que Rambo 32, plus interventionniste que l'armée US aux Iles Grenade : c'est Human Killing Machine, l'un des nouveaux héros de US Gold. Au cours des cinq niveaux de ce jeu, il faudra

combattre toutes sortes d'adversaires dans tous les pays du monde : Igor et son molosse Shepski à Moscou, Maria et Helga à Amsterdam (ach... schön). Je ne vous les décris pas tous, vous risqueriez de vous faire du mauvais sang, bien que votre grande maîtrise des arts martiaux mette toutes les chances de votre côté.

BILLARDS SIMULATOR

Rédigé: AUTEHAUD
Laurent-Pierre GILLIARD
Philippe RULLEAU
Olivier VAYSSETTES



BILLARDS SIMULATOR, mieux qu'une simple simulation, recrée la véritable ambiance du billard ! Grâce à sa 3^e dimension, offrez-vous le plaisir unique du tournet autour du plateau comme dans une salle de jeu. Grâce à ses nombreuses options, faites à mettre en œuvre, démultipliez vos possibilités à l'infini. Grâce à sa convivialité, mettez-vous à deux ou contre l'ordinateur. Beau, riche, efficace, BILLARDS SIMULATOR rattrape la position du billard.

Eric DOIREAU
Jacelyn VALAIS

TEENAGE



ATTENTION : "Teenage Queen" est un logiciel brillant, torride... La 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. Jacelyn Valais atteint ici le niveau des Manara, Crepax 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) 45.21.01.49 +
Fax : (1) 45.21.02.50

Télex : EREINFO 261 041 F
1, Bd Hippolyte-Marquis
94200 Ivry-sur-Seine



**ENTREZ
DANS LE MONDE
DINGUE DE**



LUCASFILM PRESENTS

**ZAK
MCKRACKEN** AND THE ALIEN
MINDBENDERS™

CAN ONE HACK WRITER TURN
SAVE THE WORLD FROM
A
... AND A SLICE OF FRENCH BREAD
... CONSPIRACY? NOT WITHOUT YOUR HELP.

LUCASFILM
GAMES

Une aventure complètement dingue et farfelue vous attend dans le monde fou de Zak McKracken – un monde plein de tours et de surprises avec un mystère riche et à niveaux multiples à résoudre. Une copie à plein format du "National Inquisitor" remplie de conseils, tuyaux et de rire accompagne gratuitement ce jeu pour vous aider.

IBM PC et
COMPATIBLE
ATARI ST
AMIGA
CBM 64/128
DISK

WITH EGGS!

Un écrivain de pacotille et une baguette de pain rassis peuvent-ils sauver le monde d'un complot galactique?...

[See Page 2]

.. Pas sans votre aide!



LUCASFILM
GAMES

™ (la marque déposée) et © (le droit d'auteur) 1988 de Lucasfilm Ltd. "Zak McKracken and the Alien Mindbenders", Lucasfilm Games, et toutes les parties du jeu "Zak McKracken and the Alien Mindbenders" sont des marques déposées de Lucasfilm Ltd. (LFL), U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

TEXTE A L'ECRAN ET INSTRUCTIONS INTEGRALEMENT EN FRANÇAIS