

Micro NEWS

SEX MACHINES
LA HACHE DE GUERRE !

CONSOLES
SUPER THUNDER BLADE
SUPER MARIO 2

ARCHIPELAGOS
WEIRD DREAMS

FREWARE A15 F

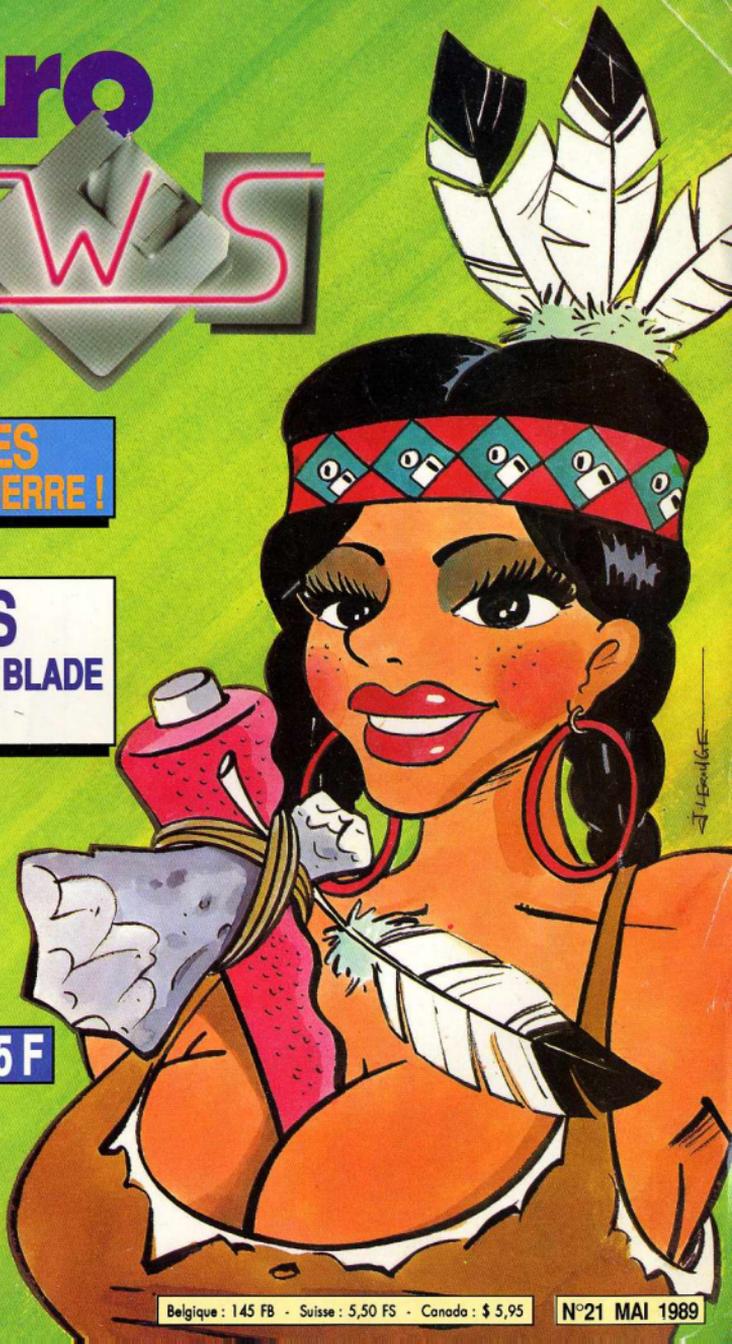
M 2843 - 21 - 20,00 F



3792843020006 00210

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

N°21 MAI 1989



A. LEONCE

ATA ATA HOGLO HULU
 HAM TOT ZOGLO HULU HULU
 ATA ATA HOGLO HULU
 ER TOT ZAGLO HULU HULU

KULT



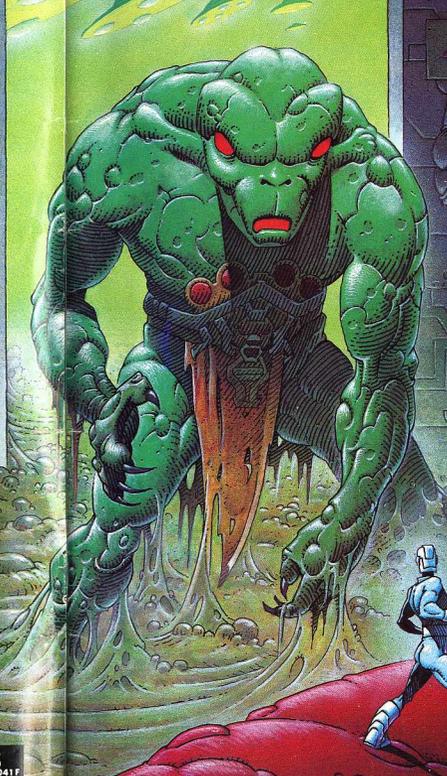
Le temple des saoupeux volantes cache d'effroyables secrets.



Terriblement mystérieux, mais tellement envoûtants...



T'en auras la chair de poule, AMI ! Tu ne seras plus comme avant, AMI !



VAZA '89



Même les meilleures amies te trouveront changé...



Elles pensoront que tu as fumé des queues de tromps ovarrées...



Mais il est trop tard, EXXOS t'a joué un bon tour. Désormais, tu es un mutant psychique.

EXXOS IS GOOD FOR YOU!

ATARI ST
 AMIGA 500/1000/2000
 PC & COMPATIBLES

ERE INFORMATIQUE S.A.
 1, Bd. Hippolyte-Ménard
 94200 IVRY-SUR-SEINE
 Tél. : (1) 45.21.01.49
 Fax : (1) 45.21.02.50
 Téléc. : EREINFO 261041F



EXXOS

The Kristal



"Les graphismes, les champs d'action et les sprites les plus extraordinaires jamais réalisés pour votre ordinateur."

Amiga User International.

Un superbe jeu d'aventure avec analyseur syntaxique qui vous fera rentrer dans l'univers fantastique des pirates et au cours duquel il vous faudra partir à la recherche du mystérieux Kristal de Konos.



Photos d'écran ST et Amiga

Bientôt disponible sur Amiga, ST et PC.

Un jeu Prism Leisure



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

Disponible dans les FNAC^{SMC} et dans les meilleurs points de vente.

Sommaire



Couverture Jacques Lerouge

Directeur de la rédaction :

Jean-Michel Berné

Rédacteur en chef :

Olivier Fontanay

Rédacteur en chef adjoint :

Cyrille Baron

Rédaction :

Brico Defayer

Directrice de la publicité :

Isabelle Berné

Maquette et mise en page :

Jean-Yves Zagnoni

Diffusion :

Jacques Houmann

Abonnements :

Franck Maillochon

Ont collaboré à ce numéro :

Pierre-Emmanuel Grange, Laurence le

Gentil, Mourad Krim, Eric Legris,

Ludovic Monnerat, Joël Nadal, Fred

Schaering, Jean-Yves Trétout,

A. Venturman.

Sole software representatives for

the U.K. : Matt Bielby, Dennis Hem-

mings, Mark Smith.

Correspondants permanents à

l'étranger : Tony Takouchi (GB),

Markus Matzjka (Allemagne), Mina

Cosnetroy (USA), Fuminori Takahashi

(Japon).

Illustrations : Carali, Lerouge.

Photogravure : Photooop - 43.55.04.10

Impression : Rotolaf - 48.67.70.80

Dépot légal : 2ème trimestre 1989

ISSN 0964-9829

Commission paritaire : 70043

Édité par Sandyx S.A. au capital

de 250 000 F - 67, avenue du

Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Tel. : 47.21.29.29

Télex/Fax : 47.25.72.75

Directeur de la publication :

Jean-Michel Berné

Distribution NMPP

Membre inscrit à l'O.J.D.

Tirage de ce numéro : 60.000 ex.

Copyright MICRO NEWS, Paris 1989

ABONNEMENT

PAGE 83

ÉDITO	8
NEWS	8
BLANCHE-FESSE	18
SEX MACHINES	26
LES TOPS DU MOIS	28
LES SOFTS DU MOIS	42
TOP SECRET	51
COURRIER DES LECTEURS	64
PÉPÉ RÉTRO	66
DOCTEUR AMIGA	68
PROF ST	74
MONSIEUR PRO	76
SPECIAL FREEWARE	78
MAJOR THOMSON	80
CAPITAINE PIXEL	84
SAMOURAI MICRO	86
CONSOLES	90
ABONDOS	98
BD CARALI	100
LES BONS PLANS DE MICRO NEWS	102
LIVRES	104
PETITES ANNONCES	105
PETITES ANNONCES	110
DERNIERE MINUTE	114

DESSEINS ANIMÉS A 80%

Vous avez vu cette opulence sur la couverture ? Y'a de l'animation.

Lerouge voulait appeler ça : «Dénichons la hache de guerre ! Je lui ai dit : «Me squaw pas comme ça, tu fais déjà les illustres, tu vas pas faire les textes.» Surtout que ses dessins sont de plus en plus beaux ; je ne sais pas si vous avez remarqué, mais il a vraiment progressé, le bougre. Si ça continue, ça va devenir un vrai trésor ce mec-là ! C'est d'ailleurs une tradition dans sa famille : les trésors et la BD. En 1942, son grand-père Rackham (encore un pirate) avait déjà eu des déméités avec un jeune reporter belge et son fox-terrier...

Quant au Carall, il est dans tous ses états vu qu'il relance le Psikopat version 89. Du coup, il sacrifie son trésor de guerre aux lecteurs de Micro News : des centaines d'albums en édition originale qu'il a accepté de vous dédicacer, avec en prime - tenez vous bien - un dessin spécial pour chacun d'entre vous. Non, vous ne rêvez pas, c'est en page 11. Je ne voudrais pas vous forcer la main mais j'espère que vous réalisez qu'un plan comme ça, vous ne le verrez qu'une fois dans votre vie et qu'en plus le trésor caralien n'étant pas illimité, faudrait voir à s'affoler.

Vous avez vu cette opulence dans nos ventes ? Y'a de l'animation.

80% : vous savez ce que c'est ? C'est l'augmentation des ventes de Micro News sur les six derniers numéros. C'est un chiffre énorme pour un journal, si ça continue on va pouvoir postuler pour le Guinness Book of Records.

Une remarque s'impose... Micro News ne fait pas partie d'un groupe de presse ; il n'est pas soutenu par un constructeur, un éditeur ou un distributeur ; il se tient debout tout seul comme un grand et n'a jamais fait de campagne de pub pour se faire connaître. Sa seule pub, c'est le «bouche à oreille». Au fait, c'est qui le «bouche à oreille» ? Mais c'est vous, les lecteurs ! Donc, les 80% c'est vous !

Nom de nom, ça veut dire que vous avez ramé comme des bêtes, que vous avez dû argumenter comme des dieux... Ça signifie même que certains d'entre vous n'ont pas hésité et ont carrément accompagné leurs potes chez le marchand de journaux, l'Opinel au creux des reins, histoire de mieux leur faire sentir la existentielle existence de la lecture de Micro News...

Merci les mecs ! On est vachement touchés, on sait pas trop quoi dire, on rougit comme une débutante qui se fait mettre la main au portefeuille pour la première fois. On est surtout hyper-contents ! Maintenant, il ne nous reste plus qu'à être à la hauteur de la confiance que vous nous témoignez. De toute façon, on n'a pas le choix... Alors, on vous le promet : Micro News va être encore plus super, plus fou, plus délirant ! Et puis surtout... squaw va s'marrer ensemble !

Jean-Michel Berlé

MIROIR, MON WIBOIB WOI

Sous le soleil d'Amsterdam, Mirrorsoft, le numéro un anglais du 16 bits, reçoit la presse européenne. Toujours sur la brèche, nous avons réussi à jouer avec trois des futurs grands hits de l'année : *Chaos Strikes Back*, *Xenon 2* et *Lords of the Rising Sun*. Eh oui, rien que ça !

Soft lights of Amsterdam

On commence, à tout seigneur tout honneur, par les nouveautés qui vont sortir sous le label Imageworks, la branche de Mirrorsoft qui, depuis deux ans, s'est fait connaître avec *Speedball*, entre autre.

On commence très fort avec *Crime Town Depths*. Les fidèles de Micro News se rappelleront sûrement que nous vous l'avions présenté en exclusivité il y a six mois. *Crime Town* possède des graphismes époustouflants, du jamais vu sur Amiga, ST et sur PC, à une date encore inconnue.

On continue avec *Phobia*, vu sur C64, mais prévu également sur ST et Amiga. Beaucoup plus classique, c'est le ennemi clone de *Nemesis* cette année, mais il reste très bien fait, avec des options originales.

Et maintenant, attention ! Sonnez trompettes, résonnez buccins : il est (re)né le divin enfant. Je ne vous dirai qu'une seule chose : j'ai vu un jeu sur ST plus beau que certains jeux d'arcade. Il s'appelle *Xenon 2* évidemment. Toujours programmé par les Bitmap Bro-

Terrarium



thers, *Xenon 2* est époustouflant : scrolling différentiel génial, nombre de sprites simultanés à l'écran hallucinant, trente options différentes, une foule de niveaux... Le jeu d'arcade de l'année, prévu sur ST et Amiga.

Toujours en verve, Imageworks va également sortir *Terrarium* (ST, Amiga et PC). Gros succès en perspective vu la qualité, décidément étonnante du graphisme. Comme le scénario semble à la hauteur, ça promet.

Continuons avec Palladin, sous-titré *Lord of the Dancing Blades*, sur Amiga, ST et PC. Les personnages sont en noir sur des fonds colorés, style ombres chinoises, c'est assez bizarre mais plutôt réussi. A part ça, c'est un jeu lourd et complexe qui semble sensiblement moins bon que les autres.

On revient à des choses plus réjouissantes avec *DDT*, sur Amiga, ST, PC et C64, un soft d'arcade/aventure mignon et loufoque : votre personnage se balade entre des tubes de peinture, des pots d'encre, etc. Ça rappelle certains jeux sur consoles, avec des graphismes de bonne qualité.

Xenon 2



Toute l'équipe de Mirrorsoft



BEAU MIROIR... BEAU WIBOIB WOI

D'abord, je peux vous annoncer que *Rocket Ranger* et *King of Chicago* sur ST sont sortis en Angleterre et ne devraient guère tarder en France. Dans la série *TV Sports*, on aura bientôt droit à de la boxe, comme nous vous l'avions annoncé le mois dernier. Malheureusement, aucune préview, aucune photo. Grrr... Il est prévu deux ou trois TV Sports par an.

Cinema-Cinemas

Un immense privilège nous a été réservé : la possibilité de jeter un coup d'oeil sur les nouveaux Cinemaware.

Continuons avec *Lords of the Rising Sun*, qui s'affirme comme le digne successeur de *Defender of the Crown* : graphismes encore plus beaux, intérêt stratégique renforcé et, enfin, parties d'arcade dignes de ce nom. Ça devrait arriver sur Amiga avant l'été.

Un peu après viendra *It Came from the Desert*, vu sur vidéo. Le côté cinéma semble encore mieux exploité et les graphismes encore plus beaux, si cela est possible.

L'histoire et la mise en scène

rappellent une série B de S-F américaine : des fournis géantes envahissent une base militaire dans le désert. C'est absolument magnifique, mais je suis désolé, je n'ai pas de photos d'écran à vous montrer... Sorry, ce sera pour la prochaine fois...

Pss : nouveautés !

On redémarrre avec les nouveautés PSS, les maîtres incontestés du wargame sur micro. Bonne nouvelle tout



Crime Town Depths

d'abord, l'adaptation du très bon *Theatre Europe* sur ST, Amiga et PC. En gros, il faut gagner la 3ème guerre mondiale en évitant de déclencher une attaque nucléaire totale. Les graphismes et le système de jeu ont été revus, et l'intérêt reste présent. Deuxième nouveauté, *Waterloo*. Faites pas la gueule : qui a dit que Napoléon était une gloire nationale ? Pas moi ! Contrairement à ce que nous apprenons à l'école en France, Napoléon a mis l'Europe à feu et à sang et fait un nombre de victimes incroyable. Ceci étant, il se trouve que le soft est excellent, tant mieux pour nous.

Spectrum Holobyte, outre des disquettes de scénarios pour *Falcon*, prépare maintenant *Vette*, un simulateur automobile 3D dans les



DDT sur Amiga

recrues de San Francisco avec les algorithmes de *Falcon*. La préview sur PC que nous avons pu voir était très lente et quasiment injouable. Domage, car les graphismes et l'animation sont spectaculaires. Il paraît que tout cela va être amélioré, alors...

Maintenant, le gros morceau : *FIL* et son *Chaos Strikes Back*. Sans être vraiment la suite de *Dungeon Master*, *Chaos* en fait la continuation : il s'agit de

deuxième nouveauté, *Waterloo*. Faites pas la gueule : qui a dit que Napoléon était une gloire nationale ? Pas moi ! Contrairement à ce que nous apprenons à l'école en France, Napoléon a mis l'Europe à feu et à sang et fait un nombre de victimes incroyable. Ceci étant, il se trouve que le soft est excellent, tant mieux pour nous.

cinquante nouveaux niveaux (quatre fois plus grands que les précédents) qui peuvent se jouer indépendamment (avec un seul personnage) ou en récupérant vos aventuriers. Oui, j'y ai joué ! On se croirait devant le premier, mais dans des décors différents. Après une bonne demi-heure et un jeune barbare qui commençait à s'aguerir, je fus malheureusement victime de boules de feu lancées par des éléphants en folie ! Ça s'annonce très bien mais pas avant la fin du mois de mai ! Gasp...

Le mois prochain, nous ferons un point sur l'ensemble des nouveautés anglaises prévues pour le second semestre. Si tous les éditeurs ont autant de jeux dans leurs cartons que Imageworks, ça promet...

O.F.



T'ES BEAU KONIX !

Denis a failli en faire un syncope... Micro News a fait le plus bel article sur la console Konix (n°20) et, Newsa culpa, nous avons oublié de préciser qu'elle serait distribuée en France par Innelec, qui a un accord d'exclusivité avec la firme anglaise.

Revendeurs de France et de Navarre, pour passer vos pré-commandes, un seul numéro : (1) 48.91.00.44.

Signalons aussi que certains lecteurs (à) fûtes ont pu décrocher un poisson d'avril dans la description des options de la Konix, notamment le siège à vérin hydraulique pas encore éjectable.

Désolé les mecs, mais c'est comme ça que ça va se passer "for real". Vous savez, les Anglais sont des gens qui ne se dégonflent pas. Thatcher a envoyé palter l'homme pour les versés, alors la console hydraulique, à côté...

PHENOMENE

Micro News commence à faire du bruit dans les milieux de la communication. Le journal *Stratégies* (premier journal professionnel de la communication) vient de sortir dans son numéro 651 une grande enquête sur la presse informatique où Micro News est décrit comme "un authentique phénomène de presse". Nous qui avions peur d'être traité de phénomène de foire, voilà une agréable surprise...



DAZI-BAO

Suite à l'ouverture de la rubrique Dazi-Bao dans le numéro 19, nous avons reçu plusieurs lettres de lecteurs. Cette rubrique devrait donc apparaître régulièrement dans Micro News à partir du prochain numéro, si l'idée vous branche et que vous continuez à y participer.

Rappelons le principe : les "dazi-bao" sont des panneaux d'affichage qui, en Chine, sont à la disposition de tous et permettent de s'exprimer à loisir. Cette rubrique est donc là, bras ouverts, pour recueillir vos états d'âme. C'est vous qui choisissez le sujet et la façon dont vous le traitez. Une seule obligation : vous devez signer vos articles, même si vous souhaitez que votre anonymat soit préservé, ce qui peut se comprendre dans certains cas. N'ayant pas les moyens de payer des dommages et intérêts à tour de bras, nous nous réservons également le droit de ne pas passer les textes à caractère diffamatoire. A part ça, nous attendons votre prose...

SEGLERES

La maison Sega (respectable compagnie japonaise spécialisée dans les jeux d'arcade et les consoles de jeux) commence à poser de réels problèmes aux membres de la rédaction de Micro News... Il y avait déjà l'aspect SAV : comment faire pour tourner en dérision un constructeur qui a un taux de panne presque inexistant ? Nous avions pris une déculottée en demandant un jour, à un responsable Sega, des explications sur quatre ou cinq consoles qui traînaient dans son bureau. Il nous répondit brièvement, sans même lever la tête : "Oh, ce n'est rien, ce sont les consoles tombées en panne durant les six derniers mois." Nous nous abstîmes de lui dire qu'à

une époque pas si éloignée, certains constructeurs louaient des entrepôts pour entreposer leur SAV...

Ensuite, il y a le problème des récentes cartouches Sega qui sont d'un tel niveau qu'elles méritent toutes d'être classées "Top du mois" : *Double Dragon*, *Lord of the Sword*, *Golvellius*, *Poseidon Wars 3D* et *Captain Silver*, qui ne dut qu'au fait d'avoir déjà été testé dans le n°16 de ne pas être un "Top". Avec l'arrivée de *Reggie Jackson Baseball*, nous nous frotions les mains, présentant la poubelle... Il faut savoir que les Français détestent les jeux de base-ball auxquels ils ne comprennent rien et qu'ils trouvent généralement injouables. Catastrophe ! Voilà carrément le plus beau jeu de base-ball

que nous ayons jamais vu, on peut y jouer sans connaître les règles, cette cartouche vous fera découvrir et aimer le base-ball, bref c'est génial !

Alors, ça commence à faire beaucoup : si on ne peut pas tourner les choses en dérision, où allons-nous ? Si tous les jeux sont des "Top", nous manqueront de place. Si nous ne décernons plus de "Top", on va nous traiter de "vendus" et en plus on rigolera moins ! Sans compter la Sega 16 bits compatible qui se pointe à l'horizon avec ses 256 couleurs simultanées et son processeur sonore FM.

Merde, les Japonais sont vraiment dépourvus de sens de l'humour...

DELUXE PAINT 3

Une interview du programmeur Dan Silva.

plait pas, le bouton de droite restaure le fond précédent.

Electronic Arts vient juste de sortir la troisième version de *Deluxe Paint 3* qui, depuis sa commercialisation en 1985, n'a cessé d'être amélioré et enrichi. La première fois que *Deluxe* vit le jour en 1983, c'était en tant que programme domestique de création graphique et il servait essentiellement aux besoins de Electronic Arts pour ses développements. Mais les ordinateurs devenant de plus en plus performants, la mise sur le marché de *Deluxe Paint* devint une évidence. Ce fut chose faite fin 85, le succès fut immédiat et les ventes excellentes. Un nouveau logiciel grand public était né, pour l'agrément et pour le travail.

Evidemment, aucun programme quel qu'il soit n'est jamais vraiment fini et Dan n'eût de cesse d'améliorer et d'actualiser le logiciel, aboutissant à *Deluxe Paint 2* l'année suivante. Un coup de pouce inspiré de la part de Commodore (qui décida de livrer le programme avec l'Amiga) aida à toucher des milliers d'utilisateurs avertis et assouffis de nouveautés, donc d'acquiescer les dernières versions. Surtout que les possesseurs de la vieille version pouvaient avoir la nouveauté à des tarifs privilégiés.

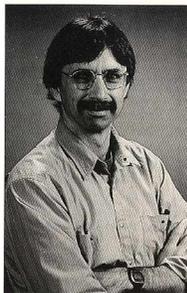
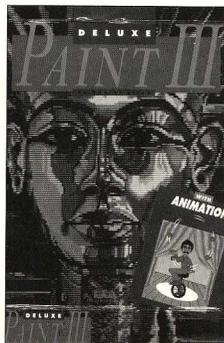
Micro News : D'après vous, Dan, quels sont les points forts de *Deluxe Paint* ?

Dan Silva : C'est très facile d'utilisation, le bouton de gauche sélectionne une couleur, si celle-ci ne

M.N. : Pouvez-vous nous résumer la différence entre la seconde et la troisième version de *Deluxe Paint* ?

Dan : La dernière version fut créée essentiellement pour remédier aux problèmes qui subsistaient dans la version précédente. *DP2* permettait d'avoir la mode perspective, par exemple, ou faire tourner les objets créés sur leur axe. Avec *DP3*, nous avons gagné en rapidité (dix fois plus rapide dans certains cas). Mais l'introduction des animations reste l'évolution la plus notable ; vous pouvez à présent créer des sprites et les animer dans le sens que vous voulez en 2D. Ceci très facilement et dans un mouvement harmonieux.

M.N. : Qui sont, d'après vous, les utilisateurs de *DP3* et quel usage en font-ils ?



Dan : Nous savons que chaque programme vendu est utilisé par au moins cinq personnes. Beaucoup de ces personnes l'utilisent comme un jeu et disent le préférer aux autres jeux. C'est certainement l'aspect animation qui les intéresse, ils peuvent faire voler un oiseau et l'intégrer à un décor. Je pense que les possibilités du programme peuvent être mieux exploitées par les utilisateurs s'ils possèdent un ordinateur puissant, car avec un 512 K ou un 256 K une grande partie de la mémoire est utilisée par le programme, il ne reste donc plus grand-chose pour le reste. Une des règles des micros est que plus il sont utilisés, plus la mémoire se remplit, un méga ou deux de plus ne seront pas de trop. Evidemment si vous travaillez en basse résolution vous n'utilisez que la moitié de la mémoire, et l'image créée ne sera pas si mal que ça sur l'écran.

Les autres utilisateurs de *DP3* sont ceux qui en font un usage professionnel. Certains créateurs l'utilisent chez eux sur leur Amiga pour esquisser

des graphiques, une fois les premiers jets satisfaisants, ils les transfèrent pour les travailler en plus haute résolution avec un matériel plus puissant.

Avec *Deluxe Paint* vous pouvez aussi faire des animations en perspective, mais pour avoir un aspect coulant il est nécessaire d'avoir une machine à un et demi ou deux méga, ce que peu d'Amigaistes possèdent. J'ai entendu parler de certains personnes qui ont des Amiga à huit méga, très rares, j'aimerais bien voir le travail qu'ils accomplissent sur ces machines.

M.N. : L'aspect animation est, selon vous, très important sur *Deluxe Paint*, qu'est-ce qui vous a motivé pour ça ?

Dan : Bien, nous avons constamment cherché à intégrer de nouvelles idées au programme, nous avons, par exemple, cherché à savoir ce qui motivait le plus les utilisateurs d'Amiga et nous avons agi en conséquence. C'est un ordinateur dont les images peuvent être en plein écran, donc pas de bords noirs sur les côtés ; ce qui n'est pas le cas du ST par exemple. La version PC est différente, nous avons privilégié l'impression ; c'est ce qui intéresse le plus les utilisateurs de PC. Il y a beaucoup de programmes dans le genre de *DP3*, mais il n'y en a aucun qui soit aussi complet.

M.N. : Finalement qu'allez vous faire maintenant ? Y aura-t-il un *Deluxe Paint 4* ?

Dan : Je voudrais surtout me reposer, travailler sur autre chose. Mais rien ne m'empêche de revenir à *Deluxe Paint* plus tard !

Matt BIELBY.





CARALI, DEUXIEME SERVICE !

Nous vous l'avions annoncé dans le précédent numéro : Carali redonne vie au Psikopat, son journal de bandes dessinées dont le premier numéro "nouvelle formule" sortira le 15 juin prochain. Micro News est fier de vous proposer en exclusivité une offre spéciale

de lancement qui va vous faire sauter au plafond ! Pour 190 F (et deux bonus Micro News à découper en page 102), vous vous abonnez au Psikopat pour 12 numéros, ce qui vous fait économiser deux numéros et demi puisqu'un Psikopat coûtera 20 F.



(Bon à découper ou à recopier et à renvoyer aux Editions du Zébu, 94 Rue Philippe de Girard 75018 Paris)

Je m'abonne au Psikopat pour 12 numéros et je joins un chèque de 190 F à l'ordre des Editions du Zébu

Je voudrais bien que cet album soit dédié

J'imprime sa Seignurrie Carali de bien vouloir me faire - en plus de la dédicace - un dessin original rien que pour moi que je pourrai regarder tous les soirs avant de m'endormir

Je désire recevoir par retour de courrier l'album suivant :

Il y a un super-cadeau en prime : un album de Carali (en édition originale) à choisir entre ces deux chefs-d'œuvre imperissables que sont "Docteur Tutut est un cas !" et "Quand est-ce qu'on b... ?" (Le prix habituel de ces albums est de 38 F).

Premier avertissement : attention, ces albums contiennent des images susceptibles de choquer vos parents ! Si c'est Papa qui signe le chèque, n'oubliez pas de bien préciser votre prénom afin d'éviter à Daddy un infarctus précoce que le docteur Tutut aurait dû mal à endiguer (quand vous verrez comment il soigne ses patients...); si Papa est cool, vous risquez par contre qu'il vous taxe l'album.

Deuxième avertissement : il y a beaucoup plus d'albums "Docteur Tutut" disponibles que d'albums "Quand est-ce qu'on b... ?". Les plus vicieux d'entre vous ont donc intérêt à répondre aujourd'hui même; lorsque "Quand est-ce qu'on b... ?" sera épuisé, "Docteur Tutut" sera envoyé sans autre forme de procès...

Ce n'est pas tout ! Si vous le lui demandez gentiment, sa Seignurrie caralienne ira jus-

qu'à dédicacer votre album. Encore plus fort ! Si vous insistez encore un peu, vous aurez droit (toujours pour le même petit prix ridicule et en plus de la dédicace) à un dessin original de Carali qui vaudra peut-être une fortune un jour (amstrad dans édition originale épuisée)!



Et en plus, vous recevrez le premier Psikopat une semaine avant sa mise en vente en kiosque, de quoi rendre vos copains verts de jalousie ! Alors remplissez vite le bon ci-dessous pour recevoir tout de suite votre album dédié. Ensuite, début juin, vous commencerez à recevoir le Psikopat et votre mère commença à s'arracher les cheveux.

les prix

IMPRIMANTES		
9 AIGUILLES		1650 F
CITIZEN 120 D		2500 F
STAR LC 10	Couleur	2400 F
MS1500 C	Couleur	2200 F
EPSON D1800		2600 F
MINISERVANT M1101		1700 F
AMSTRAD DMP-3150		2200 F
AMSTRAD DMP-4000		3500 F
24 AIGUILLES		5345 F
CITIZEN H27-45		3900 F
STAR LC 2410		NC
STAR LC 1410		NC
EPSON LQ 250		3900 F
AMSTRAD LQ 3500		3500 F
AMSTRAD LQ 5000		5200 F
AMSTRAD LQ 5000		5200 F
NC 90		5200 F

PROMO
Pour tout achat d'une imprimante A.M.I.E. vous offre
- 1 câble Centronics
- 2 rubans encreur
- 500 feuilles de papier

ACCESSOIRES			
PROTECTION			
Cover	70 F	QUICK JOB 40	45 F
Monitor	80 F	QUICK JOB 110	135 F
Horloge	85 F	QUICK JOB 220	220 F
RANGEMENT			
45 dis. 5 1/4	90 F	SPEED KING	110 F
70 dis. 5 1/4	125 F	CRISTAL	145 F
85 dis. 5 1/4	95 F	COGNARD CONTROL	405 F
100 dis. 5 1/4	125 F	COBRA	495 F

CONSONNABLES		
DISQUETTES 3 1/2	GRANDES MARQUES	
	certifiées 100 %	
par 10	SFDD 8,90 F	DFDD 9,50 F
par 50	SFDD 8,50 F	DFDD 9,20 F
par 100	SFDD 8,00 F	DFDD 8,70 F

Pour tout achat de 100 disquettes 3 1/2 A.M.I.E. vous offre une boîte de rangement

La machine sans soucis

AMIE

CLUB

NOM : _____ PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____ N° 560 024

- Les Infos justes
- Le choix, les promotions
- Les avantages d'un club
- Les meilleurs prix

DEMANDEZ VOTRE CARTE dans tous les magasins AMIE, par Mail : 3615 Amie ou écrire à :
Amie VPC - 11 Bd Voltaire - 75011 Paris
Voir coupon réponse

AMIE LE PRO.

CADEAU PROMO
10%
VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE!
-50%* PROMO!
-40%**
SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES
POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
* 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles

LES COMMANDEZ 43 57 43 20
Plus d'AMIE
Plus GARANTIE 1 an constructeur 1 an Garantie AMIE
Plus ESCOMPTE 2% par paiement comptant
Plus CREDIT A mensualités sans intérêt
Plus REPRISE votre vieil ordinateur repris à 60% de sa valeur
Plus REMISES aux collectivités et comités d'entreprise

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5000 F

3615 AMIE		
VPC	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 43 20
ATARI	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 89
AMIGA	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 18
PC	19, bd. Voltaire 75011 Paris	43 38 18 09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
MARSEILLE LOISIR	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 42 50 42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 47 74 11

COMMODORE le choix

UNITES CENTRALES		
C 64 N	revendeurs mobiles + détaxe	1450 F
C 128 D	+ Jone	3900 F

PERIPHERIQUES		
Les produits testés, le plus grand choix.		
Disquettes 5 1/4	500	900 F
Cassette 1530	250 F	Tablette graphique 900 F
Disquette 1541	450 F	Cayon torçue 410 F
Disquettes 1571	2400 F	AUDIO
Moniteurs		Horizontaux Midi 365 F
Monochrome vidéo	sur 1000 F	Synthesiseur vocal
Couleur 40 cc (802) 1790 F		TECHNI MUSIC 480 F
Couleur 80 cc (1084 S) 2990 F		Sampler 850 F
EXTENSIONS		TELEMATIQUE
256 Ko pour C64 1764 990 F		Modem DIGITECH DL 1500 F
256 Ko pour C128 1768 495 F		Modem DIGITECH DL 1900 F
512 Ko pour C128 1782 1100 F		Emulateur interne
VIDEO		INTERFACES
Digitaliseur pour TECHNIC 1200 F		Centronics 890 F
Caméscope PAL 465	350 F	IDE 1400 F
Tuner HiFi	1350 F	RS 232 450 F
Tuner HiFi avec télécom.	1600 F	Power Cambridge 450 F
GARPHAPRO		Actiopic relay IV 625 F
South 64 MAGIC MUSIC	320 F	Actiopic 425 F

IMPRIMANTES		
MPS 1230	PROMO	1550 F
LOGICIELS		
UTILITAIRES		
Basic 64	350 F	Taylor 350 F
Basic 128	450 F	Microware Summit 64/128 750 F
Calc Remit	200 F	
Damoran	350 F	
Edi. Scientific	200 F	
Form. Tool	200 F	
Game II	350 F	
Gamma II v III	100 F	
Gamma II v IV	100 F	
Math word	350 F	
Mem. la forme	295 F	
OpenOffice II v III	495 F	
Geos	420 F	
Geos Workshop I	250 F	
Geos Workshop II	250 F	
Geos Workshop III	350 F	
Geos Workshop IV	350 F	
Geos Workshop V	350 F	
Geos Workshop VI	350 F	
Geos Workshop VII	350 F	
Geos Workshop VIII	350 F	
Geos Workshop IX	350 F	
Geos Workshop X	350 F	
Geos Workshop XI	350 F	
Geos Workshop XII	350 F	
Geos Workshop XIII	350 F	
Geos Workshop XIV	350 F	
Geos Workshop XV	350 F	
Geos Workshop XVI	350 F	
Geos Workshop XVII	350 F	
Geos Workshop XVIII	350 F	
Geos Workshop XIX	350 F	
Geos Workshop XX	350 F	
Geos Workshop XXI	350 F	
Geos Workshop XXII	350 F	
Geos Workshop XXIII	350 F	
Geos Workshop XXIV	350 F	
Geos Workshop XXV	350 F	
Geos Workshop XXVI	350 F	
Geos Workshop XXVII	350 F	
Geos Workshop XXVIII	350 F	
Geos Workshop XXIX	350 F	
Geos Workshop XXX	350 F	

LIVRES
Entretien et réparation 154 149 F
Live du lecteur 1530 99 F
Langage machine tome 2 149 F
Live ou 15301571 179 F
Live du Basic 173 149 F

Live du CP/M C 128 149 F
Live du lecteur 1530 99 F
Live de l'interface 1541 109 F
Peeks et Pokes C 128 129 F
Trucs et astuces C 128 249 F

PROMO EXCEPTIONNEL
C 64 N + 1541 + INTERFACE PERITEL = 1990 F



RAINBOW ARTS ENSORCELE

Oui, je sais, vous êtes désabusés, les jeux se ressemblent tous et vous ne trouvez rien d'excitant dans la production actuelle. Heureusement, Rainbow Arts est là pour réveiller vos sens engourdis ! Cette magnifique image est tiré du jeu Spherical, où vous incarnez un sorcier enfermé dans un monde magique avec sa "sphère" et qui ne rêve que d'en sortir. Scénario qui semble pour le moins classique,

PETIT PRIX POUR MEGA HITS

Electronic Arts ressort ses anciens hits à moitié prix. Ce ne sont pas moins de onze titres que vous pourrez bientôt trouver à des prix cassés, bonne occasion s'il en est de trouver là le hit qui vous manquait. Je ne vous en citerai que quelques-uns, disponibles dans tous les formats : *The Bard's Tale*, *Arifox*, *Marble Madness* (sauf Amstrad), *The Archon Collection*, etc. Regroupés sous la dénomination *The Software Classics*, ces petites merveilles de programmation (je n'y inclue pas la version ST de Marble Madness...) seront disponibles début juin.

SAMPLER ET SANS REPROCHES

Software Horizons Limited (avec un nom pareil, on se doute qu'ils se préparent un bel avenir !) va faire des heureux avec les possesseurs d'Atari ST et peut-être des malheureux chez les personnes aux oreilles fragiles. Erange ? Certes non, car en commercialisant une carte sampler et un logiciel performant de traitement de sons pour moins de 500 francs, il n'est pas interdit

SUPER CONTRAT

Dans le marché des softs, les développeurs ont de plus en plus tendance à s'associer avec des éditeurs. Récemment, Activision a refusé un projet que lui proposait Probe Software. Décision d'autant plus incompressable que le jeu, intitulé *Crazy Jet Racer*, est très spectaculaire, d'après ceux qui l'ont vu. Activision a cependant accepté, de la part de Vector Graphix, un simulateur de vol intitulé *Bomber*. Nous en avons entendu beaucoup de bien. Vector Graphix, qui était à l'origine de *Star Wars* et *Empire Strikes Back*, a simulé dans *Bomber* : le F-4 Phantom, le F-111, le Tornado et le Mig 27. Ce sera plus un jeu d'arcade qu'un jeu de stratégie. *Bomber* sera disponible en six versions tout comme *Time Scanner*...

de croire qu'ils vont faire un malheur ! Pour ceux qui trouvent ça louche, je ne ferai que rappeler les faits : la carte a été créée par la société 2-Bit Systems, déjà responsable de *ST Replay* et de *AMAS*, une référence. Quand au logiciel, il a été développé par Ferry Rawasi, responsable de softs tels que *Pro Sound*, *Pro Sound Designer* et plus récemment du logiciel *AMAS*. Ajouter à cela qu'un grand concours doit d'un premier prix de 1000 livres récompenser la meilleure bande sonore réalisée avec *Master Sound*, puisque tel est le nom de ce package d'enfer. La seule donnée manquante est le nombre de bits utilisés pour les échantillons... On vous en reparlera en détail dès son arrivée, très attendue chez Micro News ! Disponible courant mai, seulement sur ST.

SYSTEME FERRARI

Systeme 3 est un petit éditeur dont le patron Mark Cale tire des gains substantiels... si l'on en croit sa flotte de Ferrari. Des jeux, *System 3* n'en édite pas beaucoup par an, mais quel jeu ! et quelle qualité ! *Last Ninja 1* et 2 en sont les exemples types. Editer cinq jeux dans l'année peut sembler insuffisant, mais c'est assez pour faire vivre la boîte. Parmi les projets d'édition : *Dominator*, un jeu d'arcade aux scrolling horizontal et vertical ; *Vendetta*, dans la lignée de *Last Ninja* ; *Tusker*, inspiré de *Indiana Jones* ; une simulation de tennis sans titre et un jeu d'arcade de cinq niveaux, basé sur d'anciennes légendes. Ces softs seront édités sur Amiga, ST, Spectrum, Amstrad, et C64. Les développeurs ont même réussi à montrer une Ferrari Testarossa dans une séquence de *Vendetta*... un hasard sans doute.



The Software Classics



Spherical

mais la réalisation du jeu apparaît comme exceptionnelle. Des graphismes sobres ornement plus de cent salles différentes et dix bandes sonores permettent de créer une ambiance particulière à chaque partie. A vous de trouver les salles cachées, sans oublier de l'apprentissage de nouveaux sorts pour les utiliser. Et si vous avez envie de jouer avec votre copine, elle pourra prendre le contrôle d'une sympathique sorcière et vous aider à explorer une centaine de nouveaux niveaux, tous différents de la version à un joueur. Une petite merveille que les possesseurs d'Atari seront les premiers à acheter... Sortie prévue en mai sur Atari ST, en juin sur Amiga, C64 et PC.

les prix

UNITES CENTRALES	
520 STF 312 Ko RAM + 1 lecteur 3 1/2 DDD	3490 F
520 STC 520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur, SM 1425	5490 F
1040 STF 1024 Ko RAM + 1 lecteur 3 1/2 DDD	4490 F
1040 STEF 1040 STF + moniteur haute résolution, SM 124	5990 F
1040 STC 1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur, SM 1425	7490 F
MEGA ST1 1 Mo RAM + 1 lecteur 3 1/2 DDD + moniteur SM 124	6990 F
MEGA ST1 2M 2 Mo RAM + 1 lecteur 3 1/2 DDD + moniteur SM 124	11800 F
MEGA ST 4M 4 Mo RAM + 1 lecteur 3 1/2 DDD + moniteur SM 124	15300 F

PERIPHERIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	DISQUES DURS	EXTENSIONS	MONITEURS	GRAPHIQUES	INTERFACES	EMULATEURS	VIDEO
3 1/2 externe Cimco	1400 F	1 Mo pour 1040	Monochrome SM 124	Hardy canon AT	4 séries logiques	PC Dots	Digitalizer realiser
3 1/2 externe Nec	2900 F	2 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	5 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	1700 F	4 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	8 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	16 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	32 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	64 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	128 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	256 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	512 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	1024 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	2048 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	4096 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	8192 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	16384 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	32768 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	65536 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	131072 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	262144 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	524288 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	1048576 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	2097152 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	4194304 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	8388608 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	16777216 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	33554432 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	67108864 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	134217728 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	268435456 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	536870912 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	1073741824 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	2147483648 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	4294967296 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	8589934592 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	17179869184 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	34359738368 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	68719476736 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	137438953472 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	274877906944 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	549755813888 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	1099511627776 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	2199023255552 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	4398046511104 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	8796093022208 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	17592186044416 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	35184372088832 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	70368744177664 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	140737488355328 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	281474976710656 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	562949953421312 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	1125899906842624 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	2251799813685248 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	4503599627370496 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	9007199254740992 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	18014398509481984 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	36028797018963968 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	72057594037927936 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	144115188075855872 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	288230376151711744 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	576460752303423488 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	1152921504606846976 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	2305843009213693952 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	4611686018427387904 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	9223372036854775808 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	18446744073709551616 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	36893488147419103232 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	73786976294838206464 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	147573952589676412928 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	295147905179352825856 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	590295810358705651712 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	1180591620717411303424 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	2361183241434822606848 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	4722366482869645213696 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	9444732965739290427392 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	18889465931478580854784 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	37778931862957161709568 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	75557863725914323419136 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	151115727451828646838272 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	302231454903657293676544 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	604462909807314587353088 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	1208925819614629174706176 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	2417851639229258349412352 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	4835703278458516698824704 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	9671406556917033397649408 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	19342813113834066795298816 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	38685626227668133590597632 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	77371252455336267181195264 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	1547425049106725343623952 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	309485009821345068724784 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	618970019642690137449568 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	12379400392853802748992 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	24758800785707605497984 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	49517601571415210995968 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	99035203142830421991936 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	19807040628566084398384 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	39614081257132168796768 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	79228162514264337593536 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	158456325028528675187072 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT	8 séries logiques	PC Dots	
3 1/2 externe Philips	2400 F	316912650057057350374144 Mo pour 1040	Color	Hardy canon AT			



BLANCHE-FESSE ET LES SEPT BUGS

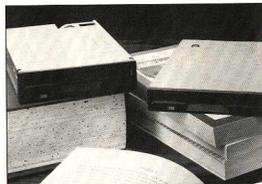
Depuis octobre dernier, Blanche-Fesse s'initiait chaque mois à l'informatique en compagnie des sept Bugs, du Prince Chargeant, de Barbe-Bleue et autres personnages de contes à programmer debout... Maintenant qu'elle a de l'instruction (comme nos lecteurs qui ont suivi cette rubrique), elle veut absolument commenter l'actualité ! Advenne que pourra...

Ce mois-ci, Blanche-Fesse...

...s'est entraînée au parachutisme dès la disponibilité du Canon 800P, un adorable terminal portable de 750 g à imprimante intégrée, permettant sur le terrain : saisie des stocks, inventaire, facturation, relevés, etc. Pourquoi le parachutisme ? Afin de procéder à un test comparatif digne de ce nom avec l'Organiseur II, l'autre terminal portable (déjà vendu à plus de 200 000 exemplaires par la société britannique Pision) et qui a fait, à l'occasion d'un voyage expérimental de relevés de vitesse à basse altitude, une chute de 200 mètres, heurtant le sol à la vitesse de 100 km/h ! Avant de rendre la RAM, le petit ordinateur a eu le temps de trans-

mettre ses données à un PC terrien grâce à sa FS232 qui n'avait pas hésité à la suivre dans le grand saut... D'après le service d'assistance technique d'Aware (l'importateur), la survie - même temporaire - de l'organiseur relève du miracle...

...vocalise et fait ses gammes au Conservatoire national de musique de Metz qui a créé ses premiers ateliers pédagogiques informatisés en choisissant le



Les lecteurs de disquettes Citizen ▲ ▲

matériel Atari : neuf 1040 ST, un Mega ST4, une imprimante laser SLM 804. Trois logiciels musicaux ont été retenus par le Conservatoire, en complément de l'enseignement traditionnel : *Amadeus ST* (un logiciel d'éducation et d'enseignement musical destiné à la fois aux novices et aux professionnels de la musique), *Repetition* (un logiciel d'aide à la pratique musicale avec tout instrument MIDI), *Lazergraph* (véritable traitement de texte musical qui permet d'écrire des partitions en qualité laser).

Rappelons que toute la gamme ST est dotée en série d'une interface MIDI, un facteur déterminant dans le succès fulgu-



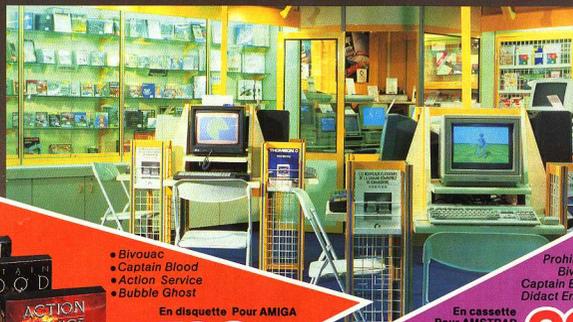
rant du ST, aussi bien auprès des musiciens professionnels que dans le grand public.

...remercie Citizen pour la série UO des lecteurs de disquettes 3,5" les plus compacts du monde (19,6 mm d'épaisseur et 101,6 mm de large pour un poids de 320 g), destinés au marché des portables.

Enfin du matériel compatible SN (sept nains) ! Toutoflois, Blanche-Fesse se permet de faire remarquer aux dirigeants de Citizen que la référence exacte du produit n'est nous rentrons du micro..."

...ne se serait pas perdue dans la forêt si elle avait connu le Mistel, un périphérique pour compatibles PC à l'usage des non-voyants, qui regroupe les fonctions suivantes : agenda personnel, clavier braille reconfigurable, interface minitel, sortie imprimante (noir ou braille), interface machine à écrire Perkins. Le Mistel est doté d'un synthétiseur de parole qui permet à un non-voyant de lire les informations de l'agenda, l'écran du minitel ou celui d'un compatible PC. Son clavier braille peut remplacer le clavier du PC.

les meilleurs logiciels sont à Conforama



- Bivozac
- Captain Blood
- Action Service
- Bubble Ghost

En disquette Pour AMIGA

199F

En disquette Pour AMSTRAD ou THOMSON

149F

En 5 1/4 et 3 1/2 Pour PC ou ATARI

199F

- Prohibition
- Captain Blood
- Bataille pour Midway
- Macadam Bumper

En cassette Pour C64 ou SPECTRUM

99F



- Prohibition
- Bivozac
- Captain Blood
- Didact English

En cassette Pour AMSTRAD ou THOMSON

99F

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

DISPONIBLES
DANS TOUTS
LES MAGASINS

PRIX VALABLES
JUSQU'AU
15 JUIN 1989



LETTRE OUVERTE A MESSIEURS LES EDEITEURS

Hep ! messieurs les éditeurs, regardez un peu cet article ! Il pourrait être co-signé par la plupart de nos confrères de la presse micro ludique qui, face à une situation d'une telle gravité, sont prêts à s'unir comme des doigts de la main. Ecoutez plutôt, voici les faits...

Jusqu'à présent, messieurs les éditeurs, vos relations avec la presse se faisaient par l'intermédiaire d'attachées de presse féminines, toutes plus charmantes les unes que les autres. Or, depuis le début de l'année, on assiste à une véritable défection de la part de ces jeunes personnes qui quittent leur poste l'un après l'autre.

Ça a commencé avec **Babeth Duché** (Master Games) dont les célèbres mini-jupes hantent encore la mémoire des journalistes et que nous évoquons, la lame à l'œil, le soir au coin du feu. Puis **Cécile Peyronnet** quitta Ere Informatique pour devenir cheffe de service d'opéra professionnelle, suivie de **Laurence Colin** (In-

nelec) qui passa à la micro professionnelle comme d'autres passent à l'Ouest. Il y eut une petite acclamie d'attachées de presse féminines, toutes plus charmantes les unes que les autres, jusqu'à **Sabine Robert** (Infogames) où elle nous parut suspectement épanouie. Habituellement questionnée, la belle enfant avoua avoir un nouveau boy-friend italien. "Aie, aie, aie, catastrophe, les ennuis vont commencer" pensèrent alors les malins journalistes, mais en garde par Eric Satyre qui leur expliqua que les Don Juan italiens étaient des maîtres es romantisme, leur devise étant "Tutta la note...". Hélas, le virus rendait avait raison puisque la divine Sabine est partie travailler, tous les jours pour Infogames... mais en Italie ! Il n'y avait plus alors qu'à encaisser le coup dû grâce avec le départ récent de la charmante **Marie-caroline Lafay** (Loriciciels) qui, il faut le reconnaître, avait quand même deux grands défauts : premièrement elle est mariée, ce qui n'est pas rédhibitoire en soi, mais son mari mesure 1 mètre 98, ce qui est beaucoup plus grave, à moins d'avoir de réelles dispositions pour la course à pied...

Bien sûr, vous, éditeurs, embauchâtes alors d'autres professionnels de la com-

munication, comme par exemple **Nelly Desclaux** chez Ere/Exxos, qui commença très fort son septennat en envoyant à Eric Satyre (avec la première version de *Teenage Queen*) un splendide porte-jarretelles



Sabine Robert

rose. C'est ce qu'on appelle prendre les gens par les sentiments... Un point partout donc, surtout que **Cécile Peyronnet**, très BCBG, ne serait certainement pas restée chez Exxos, vu les horreurs qui s'y passent depuis : saeculés d'animaux monstrueux, orgies et mutilations en tout genre...

Dès le début de l'année, US Gold partit également sur de bonnes résolutions avec **Hélène Chartier**, une indispensable touche féminine dans l'univers machiste de Thierry Braille, qui a appris à flirter sur un terrain de rugby.

Un bon point aussi à Nintendo-Bandaï pour le recrutement d'**Eve-Lise Deleuze**, nettement plus à même de flatter notre sensualité exacerbée que Patrick Lavanant, mais qui, hélas, est en train de se ma-

rier ! Nous lui transmettons quand même tous nos vœux de bonheur.

Par contre, Titus a pris, avec **Daniel Ederhy**, un attaché de presse très efficace, mais son look Woody Allen n'est pas, pour nous journalistes, un des summum de l'érotisme contemporain. Quoique... Même chose pour **Thierry Ortolan** (Innelec) qui, s'il est très performant, à quant même du mal à rivaliser, au niveau de la séduction, avec certaines de ses concurrents... Quoique...

Alors, what's next messieurs les éditeurs ? Vous avez certainement compris où nous voulons en venir ; c'est fort simple indeed. La prochaine fois que vous auditionnez pour un poste d'attaché de presse, montrez-nous les photos des candidates (les candidats sont exclus d'avance) et nous choisirons pour vous ; ce sera tellement plus simple ainsi...

Et puis ne vous reprochez pas de trop nous attacher à ces attachés de presse, car ce serait un comble !

OUVREZ L'ŒIL

Chez **Hewson**, une agréable surprise semble se dessiner du côté de **Onslaught**, un jeu de rôle et d'aventure, avec quatre séquences d'arcade, basé sur un scénario fantastico-médiéval. Le soft vous permet de combattre vos ennemis en campagne tout en vous alliant à des tribus amies. Créé par Chris Hensley et Nigel Brownjohn (à qui travailla sur *Verminator* et *Custodian*), la sortie de *Onslaught* devrait faire du bruit.



Le problème des attachées de presse vu sous un angle particulier...

OFFRE EXCLUSIVE

ENSEMBLE THOMSON TO8D

Le puissant micro-ordinateur familial, grand maître des jeux et de la réussite chez vous pour seulement

3490 FTTC + FRAIS DE PORT

DES LOGICIELS ÉDUCATIFS POUR RÉUSSIR

Le TO8D vous donne accès à la plus grande bibliothèque de logiciels éducatifs français. Orthographe, langue, calcul, à chaque matière ses logiciels, depuis les classes primaires jusqu'au bac. Ceci grâce à l'Éducation Nationale, qui a introduit 140 000 micro-ordinateurs Thomson dans les écoles, dans le cadre d'un plan informatique pour Tous. Ainsi, les nombreux logiciels à votre disposition sont tous utilisés par les professeurs en classe. Le permattent d'apprendre en s'amusant, et même... donnent envie d'apprendre ! C'est ce pas le meilleur chemin de la réussite ?

LIVRÉ AVEC 32 JEUX
Tous les grands titres du HIT PARADE
Karaté, Les Dieux du Stade, Sortilèges, Les Ripoux, Captain Blood...
+1 MONITEUR 14" COULEUR HAUTE DEFINITION
+LE GUIDE COMPLET EN FRANÇAIS



VOTRE JOYSTICK EN CADEAU
Si vous répondez dans les 30 jours, FIRST ELECTRONIQUE vous offre ce superbe joystick Thomson et l'expédie chez-vous avec votre ensemble TO8D.

DES JEUX POUR «S'ÉCLATER»
Jeu d'action, de stratégie, de réflexion, jeu de rôle ou d'aventure... Vous avez le choix entre une profession de programmeur, suivant vos goûts et vos envies. De quel passer de mémorables moments en famille ou entre copistes !

FICHE TECHIQUE

- Microprocesseur 8 bits 6809 E.
- 256 Ko de mémoire vive (RAM), extensible à 512 Ko.
- 80 Ko de mémoire morte (ROM), extensible à 144 Ko. Logiciels MICROSOFT® résidents: BASIC 1.0, BASIC 512, DOS + DDS iconique.
- Lecteur interne de disquettes 5 1/4 - 640 Ko.
- Graphisme exceptionnel grâce à l'écran haute définition. 40% couleurs au choix.

- Très bonnes possibilités sonores avec l'interface pour synthétiseur musical.
- Clavier professionnel 81 touches.
- Entrées/sorties pour lecteurs externes (disquettes et cassettes), imprimante parallèle type Centronics, contrôleur de manettes de jeux, souris, crayon optique, modem, RS 232.

BON POUR UN ESSAI DE 10 JOURS GRATUIT

A renvoyer à : **FIRST ELECTRONIQUE, 124 bd. de Verdun, 92400 COURBEVOIE**
Téléphone: (1) 47 89 15 11 Téléfax: (1) 43 33 57 20
Veuillez m'adresser à mon domicile l'ensemble Thomson TO8D au prix exceptionnel de **3640 Frs.** (3490 F TTC + 150 F de port et emballage). Il me sera livré dans les 10 jours à dater de la réception de ma commande. J'ai bien noté que mon TO8D est garanti 1 an par le constructeur.

- Je choisis de régler le total, **3640 Frs.** comptant à la commande
 - par chèque, CCP ou mandat à l'ordre de First Electronique.
 - par Carte Bleue Dots de validité [] mois [] année N°CB []
 - Je choisis de régler en contre remboursement.
 - Je réponds dans les 30 jours. Je recevrai gratuitement mon joystick Thomson à la livraison.
- * SATISFAIT OU REMBOURSÉ: Si je ne suis pas enthousiasmé par cet essai de 10 jours, je vous retournerai l'ensemble dans son emballage d'origine et serai intégralement remboursé.

NOM _____ PRÉNOM _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____ Signature _____

FIRST ELECTRONIQUE, spécialiste de la micro-informatique chic, vous propose aussi au prix choc toutes les extensions et accessoires Thomson : imprimantes, disques durs, lecteurs externes, souris, crayon optique... Tout le matériel est immédiatement disponible de stock et présenté en démonstration dans notre entrepôt libre-service. Ouvert du lundi au samedi de 10 à 19 heures. Parking gratuit.



DICTIONNAIRE ENCYCLOPÉDIQUE DU 21ème SIECLE, ÉDITION DE 2089, PAGE 1721.

ULRICH (Philippe & Lars).
Le nom est constitué de trois syllabes et six lettres, soit trois fois le nombre six, soit 666, la marque de l'antéchrist, le chiffre du démon personnel.



fié qui se dédoublait dans la dernière partie du vingtième siècle et abattit sur la Terre "l'âge du chaos".

Deux Ulrich furent authentifiés durant cette période :
- **Lars Ulrich**, qui participa activement au démantèlement moral du continent nommé alors Etats-Unis d'Amérique par ses actions menées par le biais du groupe "Metallica", ce qui permit au démon "Hard-Rock" de s'incarner dans la chair et l'âme de centaines de millions de jeunes Terriens de l'époque. Il en résulta les cataclysmes que l'on sait, à la fin du vingtième siècle.

- **Philippe Ulrich**, qui fut complice durant sa mission restreinte l'immonde Emmanuel

Viau, avec lequel il organisa "la Grande Ere Destructrice" par le Biais des Jeux sur Ordinateurs", plus connue sous le nom de "Ere Informatique". Les messages subliminaux qu'il dissimulait dans ses logiciels sont devenus une référence dans la pratique de la subversion démoniaque. Par de nombreux sacrifices tous plus sanglants les uns que les autres, Ulrich et Viau parvinrent à ressusciter l'indicible "Exxos", l'un des plus puissants démons lucifériens, ce qui entraîna par la suite la submersion d'une partie de l'Europe en 1992.

Durant son incarnation restreinte, Lars Ulrich fut toujours soumis à l'opprobre des Ter-

riens et disparut de façon spectaculaire en s'auto-combustionnant devant des milliers de témoins lors d'un festival rock. Par contre, Philippe Ulrich réussit le remarquable exploit de faire croire à tous (y compris à sa famille terrestre) qu'il renouait une existence respectable. Les choses se gâtèrent néanmoins en 1989 lors-

Excos en 1989 :
Idolâtrie blasphématoire, manipulations génétiques, monstres torturés et sacrifiés, messes noires et satanisme subliminal.



SUR LA LIGNE

Grandes manœuvres chez les éditeurs anglais : la bataille de Noël 89 est déjà commencée ! Ocean a ses jokers sous le bras. Cette année ce sera Chase HQ mais en beaucoup plus rapide. Batman sera de la fête aussi, il est évidemment tiré du film du même nom. Espérons qu'ils seront aussi bons que Robocop. Au même moment, Activision aligne ses softs en ordre de bataille, menés par Powerdrift, un jeu d'arcade bien connu des Segaomaniaques. Activision dispose de toute une série de jeux d'arcade Sega en attente d'être convertis sur 16 bits : Galaxy Force, Super Wonder Boy, Ninja Spirit, Hot Rod, Sonic Boom, Altered Beast, Fighting Soccer et Dynamite Dux. Galaxy Force, si vous ne l'avez pas vu, est un jeu d'arcade très rapide, descendant direct de la légende Afterburner. Altered Beast lui aussi devrait atteindre des sommets. Après Ghostbusters, Activision a l'intention d'adapter la version de Ghostbusters 2, le film dont la sortie est prévue pour la fin de l'année.

RATS D'EGOUTS

Intouchables de Ocean est basé sur l'histoire du film du même nom, le développement paraît très bien et devrait combler les plus exigeants, malgré la concurrence de Chicago 30s de US Gold, prévu aussi pour l'automne prochain. Mais le soft le plus prometteur est

sans doute Nightbreed, tiré des livres d'horreur de l'écrivain britannique Clive Barker. C'est l'histoire d'une race de créatures hideuses mais amicales qui vivent sous terre dans les égouts d'une grande métropole.

PAN DANS LA GUEULE !

Vous avez envie de taper sur quelqu'un ou sur quelque chose, mais un reste d'humanité vous en empêche ? Tant mieux ! Cependant, la frustration n'a rien de bon, n'est-ce pas ? Nous sommes d'accord, je vois. Alors dès aujourd'hui, si l'envie vous prend de mordre un chien, courez vite

chez vous faire une partie de Skateball, le dernier jeu Ubi Soft, moitié hockey moitié football. Une patinoire, un ballon et deux joueurs par équipe, cloutés et casqués, prêts à tuer pour marquer un but... On vous en reparlera plus en détail le mois prochain...

Lombard Rally



Atari ST,
Amiga and PC

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

Distribué par



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. : (16-1)48.98.99.00



MANDARIN
SOFTWARE



SEX MACHINES



ET UNE HACHE DE GUERRE, UNE !

Nous avons gentiment laissé quelques mois aux éditeurs français pour digérer notre pétition micro/porno publiée dans le numéro 14 d'octobre dernier. Apparemment, un grand nombre d'entre eux se soucient de ces problèmes comme de l'an 40. Voici donc les points sur les ! : messieurs, ce ne sont pas des réponses que nous avons reçues de la part des lecteurs de Micro News, ce sont des hurlements ! Les jeunes utilisateurs de micro n'en peuvent plus d'être traités comme des de-meurés !

Je viens de rencontrer Samouraï Micro dans le couloir et il m'a montré des magazines japonais. Incroyable le nombre de jeux qui, là-bas, mettent en scène de très jeunes filles qui montrent beaucoup plus que leur aptitude à pratiquer la micro-informatique ! Déjà, dans le numéro 17, les dessins du jeu *Twilight Zone* avaient troublé plus d'un lecteur, vu les nombreuses lettres demandant un agrandissement des dessins et autres précisions cul-turelles.

Dorothée-rotique

Et les dessins animés japonais interdits aux plus de 13 ans qui passent à la télé le mercredi après-midi ? Vous ne connaissez probablement pas ! Vous pensez que ce n'est plus de votre âge ? Eh bien, vous avez tort ! Une des jeunes héroïnes s'appelle Lamu. C'est une extra-terrestre hyper-sexy qui frôle avec un jeune terrien qui serait une version très acceptable de la perfection dans ce bas-

monde s'il n'était un amoureux invétéré ! Et Lamu est très jalouse... Elle a une petite sœur qui crache des flammes et est elle-même capable d'envoyer des décharges électriques à son chéri, mais



rien n'y fait, cœurer il est, cœurer il reste ! Tout ce scénario est en fait un bon prétexte pour nous montrer une multitude de minettes aux mini-jupes toutes plus courtes les unes que les autres, avec ce qu'il faut de vent et d'action pour soulever - par un hasard fort à propos - les dites petites jupettes ! Et en plus c'est dans l'émission de Dorothée !

Les Français à la traîne

Alors quand on voit les éditeurs français de jeux micro se fâter (c'est le cas de le dire) pour savoir s'ils vont mettre un coupon de sexe dans leurs prochaines aventures, c'est à nous

de rire ! Il serait vraiment temps pour Sheila de ressortir sa chanson intitulée "Tes plus dans l'coup, Papa mon bon prétexte pour nous montrer une multitude de minettes aux mini-jupes toutes plus courtes les unes que les autres, avec ce qu'il faut de vent et d'action pour soulever - par un hasard fort à propos - les dites petites jupettes ! Et en plus c'est dans l'émission de Dorothée !

1913... Nous serons bientôt en fan 2000 et les jeux sur ordinateurs n'offrent presque que des jeux de guerre qui permettent justement de compenser les névroses sexuelles en agitant sa manette... Même Dorothée n'en est plus là et offrent à ses téléspecta-

teurs du mercredi (pourtant plus jeunes que les utilisateurs micro) leur véritable dose d'érotisme ! Dans la micro, on en est encore à l'ersartz...

C'est pas moi, c'est lui

Le grand leitmotiv 88/89 des éditeurs français consiste à parler des contraintes morales exigées par leurs distributeurs américains. Ere Informatique a même dû rallonger la jupette (pour tant anodine) de l'écran-présentation du flipper *Macadam Bumper*. Si un flipper est qualifié là-bas de pornographie, c'est plutôt mal parti pour des jeux adultes...

Mais faut-il tout faire par rapport aux Américains ? Devons-nous laisser leurs puissantes ligues tonitruantes de mégères puritaines et moralisatrices faire la loi "jusque dans nos campagnes, égorger nos désirs et nos plumards" (Rouget de Lisle, version 89) ? Quand on voit les résultats péda-

gogiques obtenus par ces mères castratrices et dominatrices qui ont donné à l'Amérique le record mondial de perversions en tout genre, on ne peut que redire après papa Freud : la répression crée la perversion. Ce n'est pas de la perversion que nous demandons aux éditeurs, mais de l'érotisme, du sexe, du sein, du cul ! Un peu moins de bazookas, de missiles et de mitraillettes, donnez-nous des coups de canon érotiques et laissez les Américains se dépêtrer dans les relents nauséabonds de leur puritanisme trop vicieux pour nous, pôvres froggies énamourés !

L'erreur qu'ils vont faire

Lorsque les éditeurs vont finir par prendre en compte nos Jérémiasmes mensuels, il y a fort à parier qu'ils vont nous sortir des jeux "adultes pour adultes". C'est-à-dire des jeux qu'eux-mêmes aimeraient manipuler, alors qu'ils de-



Micro News, le journal micro qui fait preuve d'une grande ouverture d'esprit.

vraient peut-être se poser la question de faire avant tout des jeux "adultes pour adolescents", comme le font les Japonais qui ne se dégonflent pas et mettent érotiquement en scène des moins de seize ans. Seulement voilà... si vous faites ça en France en 1989, euh... 1989, il y a fort à parier que de partout vont fuser les "oh là" les plus censoriaux ! Achtung, grosse tabou, jeunes Français pas supposer avoir des désirs coupables, ni encore moins matériels de cas désirs !

Et pourtant, qui de plus normal lorsqu'on a quinze ans que d'être ému par une fille de quinze ans ? Seulement le problème de certains adultes, c'est peut-être qu'avant

été eux-mêmes réprimés lorsqu'ils avaient quinze ans, ils traînent de vieilles envies adolescentes qui les mettent hyper mal à l'aise face à des adolescentes dévêtues. Alors ils répriment les jeunes d'aujourd'hui qui en feront de même plus tard, bref c'est le cirque infernal ! Et si on décidait d'arrêter le train et de sauter en marche ? Je ne sais pas ce que vous en pensez mais moi j'ai déjà la portière ouverte, les cheveux au vent et le pied sur le marche-pied...

Eric Satyre

Comme à l'accoutumée, et en attendant l'éveil érotique des éditeurs, les illustrations de cette rubrique proviennent de logiciels freeware que vous pouvez vous procurer pour des sommes dérisoires. Voir la rubrique "Freeware".



LES OPS DU MOIS

FOFT

Rejoignez l'élite !

Après quelques problèmes de plantage inhérents à une Indigestion de ROM, la troisième version de Foft est enfin disponible. Comme quoi "tout vient à trois point zéro qui sait attendre !"

L'effet Lambert qui permet, comme chacun sait, de se déplacer beaucoup plus rapidement que la lumière, fut découvert de façon assez fortuite dès la fin du vingt-et-unième siècle. Il s'ensuivit une émigration de masse, assez similaire à la ruée vers l'or, d'autant qu'un chômage grandissant et différents problèmes sociaux rendaient l'existence sur Terra de plus en plus précaire.

Le temps passant, des comptoirs commerciaux s'installèrent dans ces nouvelles colonies. Bientôt on dû créer le SCT (Service colonial des transports) afin de réguler le flot de vaisseaux partis des nouvelles colonies dans l'espoir de vendre à Terra les marchandises qu'elle ne produirait pas. Hélas, des colons moins courageux que les autres décidèrent de se lancer dans le piratage galactique. Terra se ruina en essayant de les combattre, puis cessa toute relation avec les colonies.

Comme le relatent les livres d'histoire agréés par la fédération, cet état de fait dura jusqu'à ce qu'un dénommé McPherson décide, en 2019, de créer une police de l'espace en engageant les meilleurs pirates du moment. La Fédération of Fine Traders était née (fédération des commercants libres). De nos jours, la fédération est un organisme puissant, comme vous n'allez pas tarder à le découvrir, puisqu'au moment où commence le jeu s'ouvre à vous une longue et belle carrière, tout du moins si tout se passe bien...



Où est l'allume-cigare ?

Tandis que vous interrogez l'ordinateur de bord relié au Galnet (le "Net" relie tous les membres de la fédération entre eux), vous jetez un œil au tableau de bord du vaisseau, un bon vieux Tiberium Mk2. Au milieu de l'écran, juste en-dessous de la fenêtre permettant de voir ce qui se passe à l'extérieur - pour l'heure, elle affiche les portes étanches de la ce qui se trouve le radar en 3D qui rappellera bien des choses aux fans de Elite. Sur le côté, un deuxième radar, en 2D celui-ci, permet de se repérer plus facilement (les deux radars comportent un zoom à 7 positions). Tout en haut, deux voyants rectangulaires informent le pilote de la possibilité d'effectuer un mini-saut galactique, et deux voyants ronds permettent de se rendre compte de la proximité d'une station spatiale et de l'état de la capsule de secours. De chaque côté, des curseurs de contrôle donnent une idée de l'énergie disponible dans les boucliers de protection du vaisseau. Enfin, disséminés sur le tableau de bord, trois monteurs rappellent au pilote qu'il peut accéder, à l'aide des touches de fonction, à trois autres écrans. Composons le code Foft...

Allo ! passez-moi la fédération

L'ordinateur répond immédiatement et assigne une mission : escorter un convoi vers la planète Léis (l'univers de Foft comprend 8 millions de planètes !). Cou-

pons la communication et connectons-nous sur la centrale d'achat de la planète afin de nous procurer du carburant. Nom d'un Thargon en plastique mou, les prix ont encore grimpé ! Ensuite, tant que nous n'aurons pas quitté la base, il sera toujours temps de revenir à ce menu pour acheter des armes ou une quantité incroyable de matériel destiné à améliorer le vaisseau, à condition de disposer d'assez d'argent. En effet, outre les missions confiées par la fédération aux jeunes pilotes, on peut progresser son compte en banque en faisant du commerce. Encore faut-il savoir quoi acheter et surtout - à qui le revendre. Une seule solution : interroger l'ordinateur de navigation.

La cote défoncée

Cet ordinateur, qui indique automatiquement le chemin à emprunter lorsque l'on souhaite remplir une mission, permet aussi de connaître la structure sociale, démographique, géographique et surtout économique des planètes. Si le hasard ou la nécessité vous entraînent dans un monde anarchique, spéculer sur les armes et les drogues ; si le pays est désertique, achetez du grain ou du matériel de base avant de partir. C'est très pratique et très beau puisque la carte est en 3D : deux touches permettent de zoomer et d'afficher la galaxie complète ou une zone très précise ; on peut faire "tourner" la carte dans les trois axes (comme dans le logiciel Star Trek). Lorsqu'un planète



est pointée à l'aide du curseur, sa distance ainsi que d'autres données d'ordre général s'inscrivent. Pour s'y rendre, il suffit d'appuyer sur la bonne touche. Si l'on dispose d'assez de carburant, l'ordinateur verrouille le saut galactique.

Reprenant la formule du "pour" ou "contre" qui doit vous être familière, je laisse le mot de la fin à nos deux affreux préférés. La défense sera donc assurée par le professeur ST en personne, tandis que l'accusation - très modérée - sera à la charge du cadot Moulinex. De Thibedial à Oritra en passant par Orevne, on ne connaît pas d'autre nom à ce dangereux personnage que celui de "Thargoids Killer" (son tableau de chasse à Elite est des plus éloquent).



Pour (professeur ST)

C'est super ! Dès que le vaisseau est sorti de la station, on se rend compte de la différence entre Foft et Elite. Ici, le ciel ne se contente pas d'être tout simplement noir. De nombreuses planètes de différentes tailles sont visibles et, çà et là, on aperçoit des soleils qui clignotent. Mille gyroscopes, c'est beau ! Six vaisseaux en 3D faces pleines volent en formation "V". Comme cela se produit dans l'espace, une certaine inertie dans les mouvements effectués au joystick ajoute à la véracité des déplacements.

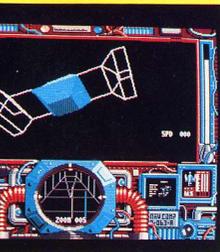
Allez, j'encheîne le saut dans l'hyper-espace. Après un dérèglement de couleurs et de sons psychédélics s'achève mon trip dans le continuum spatio-temporel. Me voici à peu de distance de la planète. Comme dans Elite, il est possible d'effectuer des mini-sauts s'il n'y a pas d'ennemis dans les environs. Soudain, des éclairs déchirent l'espace. J'inverse les moteurs (le vaisseau peut même reculer !) et j'encheîne le laser. Un simple coup d'œil au poster signalétique livré avec le logiciel me permet de reconnaître mon agresseur, en l'occu-

rance un scopoter. Quelques coups de laser plus tard, le fâcheux est hors d'état de nuire et au bout d'une dizaine de minutes, la station est en vue. J'encheîne l'ordinateur d'arrimage et me voici à l'abri.

Foft m'informe de la réussite de ma mission et verse sur mon compte en banque quelques crédits. À l'aide de l'ordinateur de réparation, je m'aperçois qu'un trou a été fait dans ma carlingue (les avaries sont visibles sur une représentation du vaisseau). Je mets en marche mes trois droids chargés de réparer les dégâts. C'est long. Dès que j'en aurai les moyens, j'en ai procurerai de plus performants. Ensuite, je décide d'explorer la planète la plus proche. Me voici bientôt en train de survoler un paysage fractal similaire à celui de Virus. C'est superbe...

Contre (Moulinex)

Peuh ! C'est vrai qu'il est très bien ce logiciel mais hélas, le déplacement des vaisseaux, s'il est beaucoup plus rapide, est plus saccadé que celui de Elite. Les séquences dans l'espace sont très morne, aucune poussière spatiale ne donnant l'impression que le vaisseau se déplace. Seul le changement de taille des planètes permet de se rendre compte qu'on avance. Oh, bien sûr, il est possible de se charger de la musique en cours de route ou de se lancer dans la programmation de l'ordinateur de bord qui dispose d'un pseudo-assembleur pour passer le temps. La musique du générique exceptée, les sons sont plutôt tristounets (Casse-noisette sur trois voix, c'est pas ça) et l'ordinateur ne sert pas à



grand chose. Tout au plus, il sera possible de se programmer un Pendu ou un mini Casse-briques pour patienter, et encore. Et puis, le vaisseau est beaucoup trop fragile. Dès que l'on se connecte avec un autre pilote pour discuter (au moyen d'un programme de type Lisa qui crée des pseudo-réponses), il suffit



qu'un vaisseau pirate passe dans le coin et adieu ! Impossible de se déconnecter, résultat dès que l'autre racroche, plaif ! le vaisseau explose. Pour finir, une erreur subsiste dans l'ordinateur d'achat de missiles puisque les touches Y et N (yes et no) sont inversées.

Heureusement, ces défauts n'affectent pas le bon fonctionnement du logiciel qui reste tout de même excellent et qui permettra aux apprentis pilotes de gagner du gaton et aux fans de Elite de reprendre du service, comme en quatorze. Deux mille quatre-vingt, et course.

Disquette Gremlin pour Atari ST. Version Amiga en cours de développement.

C.B.

BILLIARD SIMULATOR

Pour la beauté du jeu

S'avançant plus en avant dans le désert que constituent les jeux pour PC et compatibles, les éditeurs (français dans le cas qui nous occupe) lorgnent de plus en plus et avec insistance du côté des PC(listes).

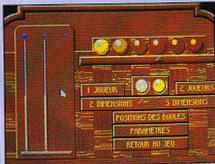
Pour rendre un peu plus attrayant les compatibles PC, les éditeurs de logiciels ludiques ont souvent tenté, avec des fortunes diverses, d'adapter leurs productions aux besoins d'une clientèle un peu laissée pour compte. Certains y sont même parvenus en concoctant d'excellents jeux pour PC : les *Passagers du Vent*, *Flight Simulator* (le n°3 est superbe) etc. Hélas ! ces petites merveilles



se comptent sur les doigts de la main. En outre, les jeux proposés sont presque toujours des jeux de réflexion où l'intérêt ne réside ni dans de fulgurantes animations, ni dans la maîtrise du joystick, mais bien dans la faculté de concentration du joueur : essayez, par exemple, de faire zéro sous le part dans un golf de bonne qualité, sans cogiter à propos de la distance du trou, du club à utiliser ou de la force du swing. Que nenni ! mes chers amis, vous n'y arriverez pas ou peu. Déception donc pour les agiles du joystick et les accros de l'auto-tire (à propos pourquoi ne pas franchiser ce mot, autofeu c'est pas mal non ?)

Parmi les rares merveilles existantes sur PC, Ere International nous gratifie de l'adaptation de son magnifique Billiard Simulator.

Sans faire dans le dithyrambique et



l'éloge exagéré, je dirai tout simplement que ce jeu est... super, extra, hyper génial. Voilà pour la superlativité (crise de superlatifs fréquente chez les jeunes de nos jours), pour le jeu qui nous intéresse, il n'a rien à voir bien sûr avec les billards américains, ici c'est un vrai billard cambert... euh... pardon, français. D'abord, vous allez être séduit par cette fantastique option 3D qui, pour une fois, est réalisée avec beaucoup de talent. Pour peu, on se croirait dans une arrièr-salle entumée d'une académie de billard. Puis, vous allez choisir le nombre de joueurs (de un à quatre, computer ou humains), la couleur de votre boule, la queue la mieux appropriée, l'angle de tir et la force du coup. De plus, votre joueur va pouvoir à loisir se déplacer autour de la table, observer les boules de près ou de loin (zoom avant et arrière) et, option fort



intéressante, il pourra modifier les qualités de la table : l'élasticité des bandes latérales, le coefficient de rebond, de glissement et de roulement. Une seule absence à noter, il n'existe pas dans *Billiard* la possibilité de chauffer l'ardoise de la table. Si vous êtes vraiment doué, vous pourrez même tenter d'imiter les inimitables coups des champions de billard artistique ou se payer un coup de frime à la Tom Cruise dans *la Couleur de l'argent*. En tout état de cause et quel que vous fassiez, soyez cool, essayez de ne pas déchirer le tapis, rapport au patron quoi.

Que dire de plus pour vous convaincre de vous précipiter, hors d'haleine et les



vous exhortés chez votre marchand préféré, et d'acheter le plus rapidement possible ce superbe jeu ? Que le graphique est parfait, les bruitages bons, l'animation excellente, les boules roulantes ? Intuité, vous vous en rendez compte dès les premiers instants et, avec un tel soft, il y a fort à parier qu'il sera plus souvent sur votre écran que votre vieux copain *Multipian*...

Disquette Ere International pour PC et compatibles.

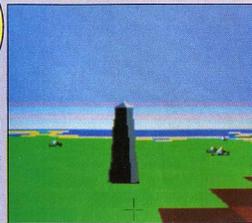
Egalement sur ST et Amiga.

Laurence

ARCHIPELAGOS PREVIEW

Reflexion en 3D

Le jeu d'aventure excepté, le micro de loisir plétine : fausses consoles d'arcade, jeux classiques automatisés, simulateurs de vol inspirés de ceux de l'armée, il semble que les éditeurs rechignent à inventer des concepts ludiques inédits. Heureusement, après *Sentinel* et *Tetris*, voici venir *Archipelagos*, un génial casse-tête qu'il eût été impossible d'imaginer sans le support informatique. Trois ou quatre réelles créations en dix ans; qui a dit que l'informatique véhiculait les idées à la vitesse d'un électron ?



Au commencement des temps, et peut-être même avant que les notions de commencement ou de temps n'aient une quelconque signification, les Anciens régnaient en maîtres sur l'univers. Lorsqu'ils étaient fatigués de flotter dans différents plans de conscience, ils s'assemblaient leurs pensées et s'amusaient à créer les archipélagos. Dans ces îles paradisiaques peuplées de cocotiers poussant à même le sable, les pieds baignant dans une mer tropicale, ils se réunissaient pour bavarder en prenant le thé, puis, une fois endormis, rêvaient et rêvaient encore, laissant libre cours à leur imagination vagabond qui générait de nouveaux mondes à l'infini. Ensuite, les Anciens rêvèrent à l'unique planète visible des archipélagos, une sphère bleue perdue dans l'éther qui indiquait toujours le nord. Ils rêvèrent des fleuves, des mers et des continents. Ils rêvèrent que la vie apparaissait sur la planète bleue et la vie apparut. Ils rêvèrent tant et tant que le rêve prit forme et qu'il exista par lui-même, incarné par les Visiteurs. Bientôt, ces derniers s'installèrent sur les archipélagos et engendrèrent de grands monolithes.

Les Anciens tentèrent bien de découvrir ce qui avait été fait mais peine perdue, la Pensée perdit sa guerre contre l'Acte et les Visiteurs massacreront les Anciens. La plupart d'entre eux ne se réveillèrent même pas et furent changés en pierres. Les cocotiers, gorgés du sang des Anciens devenu poison, poussèrent de façon anarchique tandis que de curieux ours sortaient du sol comme des champignons...

De nos jours, les Visiteurs ont eux aussi disparu et le seul être visible les archipélagos : le joueur.

Archipelagos est un logiciel merveilleux (on dirait les premières secondes de musique du drat de Mike Oldfield), on est pris par l'ambiance.



Il existe 9999 niveaux (je dis bien neuf mille neuf-cent-quatre-vingt-dix-neuf !) accessibles à tout moment mais ne présumons pas de nos forces. En route pour le niveau 1. Le paysage, un damier de couleurs assez semblable à celui de *Virus*, plonge le joueur dans un univers en 3D. Ça et là, on aperçoit des cocotiers qui poussoient. Pour avancer (on flotte à dix centimètres du sol), on clique sur la case où l'on désire se rendre et pour tourner, un simple mouvement de souris suffit.

Si le but du jeu est très simple - détruire les mégalthes -, la façon d'y parvenir est beaucoup plus complexe : il faut tout d'abord pomper l'énergie contenue dans les pierres. A tout moment, on peut interroger une carte mais seul l'emplacement du mégalthé est indiqué. A vous de trouver les pierres. C'est pour cela que le nombre de pierres à découvrir est indiqué en bas de l'écran de jeu. Dans les premiers niveaux, on ne rencontre pas trop de difficulté, sauf si l'on reste près d'un cocotier, auquel cas l'on risque de se trouver empoisonné tôt ou tard. En revanche, les choses se compliquent dès que les pierres se trouvent disséminées sur le territoire. Lorsque la dernière pierre a été "désactivée", il reste au joueur 90 secondes pour détruire le mégalthé. Pire, pour être utilisable, une pierre doit obligatoirement être reliée au mégalthé non serait-ce que par une bande de terre. C'est là que le logiciel prend tout son sens. En effet, le personnage que vous incarnez a la faculté de créer des carrés de sable et de terre. D'autre part, et des treizième archipelago, des monstres (les néromanciens) apparaissent. Ces monstres ont la faculté de détruire le sable. C'est d'une part très dangereux, car vous risquez de vous retrouver dans l'eau

si un néromancien est près de vous, et d'autre part très gênant, puisque le néromancien n'aura de cesse de séparer les pierres du continent où se trouve le mégalthé. Et c'est de plus en plus complexe puisque d'autres monstres apparaissent dans les archipélagos suivants. Pour notre plus grand plaisir.

Disquette Logotron pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga et PC et compatibles.

C.B.

GOLD RUSH

La chasse
aux pépites

En 1848, un charpentier découvre, dans un cours d'eau californien, une pépite d'or. Sans s'en douter, il va déclencher la fantastique Ruée vers l'or. Deux cent cinquante mille hommes vont tenter, les cinq années suivantes, de faire fortune dans cette lointaine contrée de l'Ouest américain. De New-York d'abord, puis du monde entier, affluent des familles entières armées de pioches, pelles, tamis et seaux. Certaines construisent des habitations en dur mais bon nombre, par pauvreté, choisissent de se loger sous des tentes de fortune. Pour arriver jusque là, ils ont dû affronter les pires dangers, car trois routes seulement y conduisent : celle des terres qui cheminent à travers tout le continent américain (très dangereuse à cause de la traversée de la Vallée de la mort), celle qui contourne l'Amérique Latine en doublant le Cap Horn (la plus longue) ou bien celle qui traverse l'isthme de Panama (le canal ne sera achevé qu'en 1914). La Ruée vers l'or va entraîner une augmentation vertigineuse des prix, les lois vont être transgressées, tous les moyens vont devenir bons pour s'enrichir. Pen-

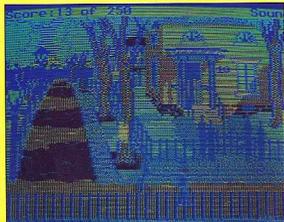


dant ce temps, à New-York, le prix des habitations chute car les New-yorkais vendent tout et partent vers l'Ouest. En revanche, les billets de bateau coûtent une petite fortune et, comme toujours en pareil cas, le marché noir est florissant. C'est de cette époque, unique dans toute l'histoire mondiale, que traite la fantastique aventure de *Gold Rush*. Comme toujours, Sierra a su faire vivre une histoire ancienne en utilisant toutes les performances techniques d'aujourd'hui.

Cette aventure sur PC n'est pas aussi jolie que celle des *Passagers du Temps*, mais elle possède un énorme atout : l'animation en trois dimensions. Bien sûr, ne vous attendez pas à des graphismes *Hyper* sur PC. *Gold Rush* tourne sur PC. Tout au long de cette aventure, vous allez guider votre personnage au clavier numérique ou bien au joystick. Pour l'instant, c'est classique... Mais ce qui l'est moins, c'est de voir votre héros se déplacer, marcher sur les parterres du parc de Brooklyn, (il vous en coûtera une amende...), rencontrer des passants (la plus belle lady de Brooklyn, veineard...) et cela au beau milieu des calèches, des nouettes, etc. Comme pour toute aventure, votre tâche ne sera pas facile : vous allez devoir observer, interroger les gens, prendre des initiatives à certains moments. Eh oui, le temps compte énormément dans cette ruée vers le métal précieux ! Un exemple ? Non, ce sont

trop facile alors que pour tester ce soft il a fallu au moins... il n'y a pas assez de doigts dans une main pour compter le nombre d'heures passées. Enfin, puisqu'on vous aime bien, voici un petit indice : la maison voisine de celle de Léonard doit être vendue rapidement et à un bon prix. Evidemment, ça semble un peu loufoque comme renseignement mais c'est d'une importance capitale pour la suite des événements.

Ah ! au fait, vous ne savez toujours pas comment diriger les opérations. Tout simplement grâce à un analyseur syntaxique (pas vraiment performant). Au cours du jeu, vous allez pouvoir vendre, acheter, regarder, donner, utiliser des objets. Certaines actions vous rapporteront des points (250 au total), d'autres n'auront aucun retentissement sur le compte. Bref, vous allez devoir

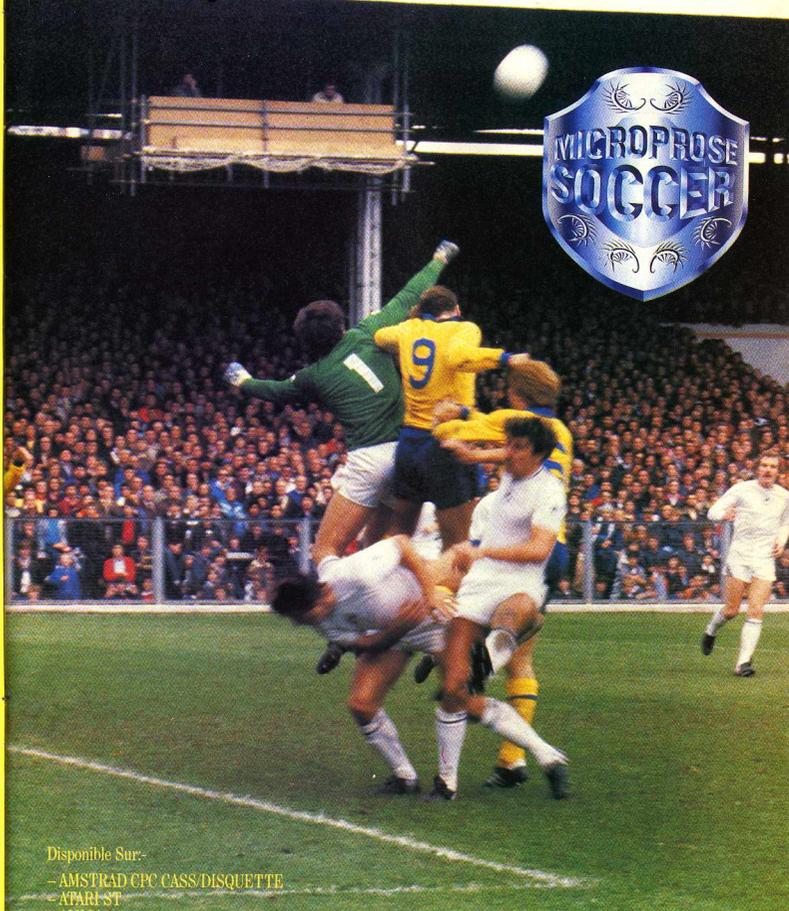
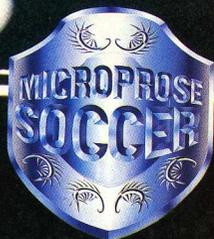


vous armer de courage pour affronter cette épreuve qui en vaut vraiment la peine. N'oubliez pas de lire attentivement les deux livrets qui accompagnent ce soft, ils vous aideront à vous plonger dans l'atmosphère de l'époque. Evidemment, puisque c'est un produit made in US, c'est écrit en américain... Bon courage et bonne chance ! Pour finir, signalons que les graphismes de la version ST sont identiques à la version PC, donc relativement décevants (note de la rédaction : si vous faites fortune, soyez sympas, envoyez-nous une ou deux pépites d'or...)

Disquettes Sierra pour PC et compatibles. Existe aussi sur ST.

Laurence

L'EQUIPE GAGNANTE



Disponible Sur-

- AMSTRAD CPC CASS/DISQUETTE
- APARI-ST
- AMIGA
- IBM (ETE 89)
- CG4

MICROPROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

DRAGON NINJA

PREVIEW

Opération dragon

Après Opération Wolf, voici venir Dragon Ninja, le deuxième logiciel d'Océan France adapté d'un jeu d'arcade. Les plus attentifs de nos lecteurs auront remarqué que la version Amstrad CPC de Dragon Ninja a déjà été "Top du Mois" dans un précédent numéro : une première à Micro News ! Qu'importe, la sortie d'un bon jeu est encore un événement, aussi vive les doublons !



Puisque vous êtes chagrins mois plus nombreux à venir grossir les rangs de nos bienheureux lecteurs (salut les maillois !), on va faire comme si vous n'aviez jamais entendu parler de la version micro de Dragon Ninja et la récapituler. Après la page de présentation et le générique digne d'un film à grand spectacle, un message informant le joueur de la mission à remplir apparaît. Ronnie, c'est-à-dire Reagan, a été kidnappé par un gang de malfaiteurs. Comme les membres de cette armée du crime sont rompus à tous les arts martiaux, le staff du président a décidé d'envoyer sur les lieux un spécialiste du close combat, membre de la très secrète école des ninjas. Bien entendu, ce sont là ou les joueurs qui auront pour tâche de diriger le héros à l'aide de leurs joystick.

Les joueurs, leurs joystick ? Qu'est-ce à dire ? Eh bien, c'est très clair me semble-t-il : on peut jouer à Dragon Ninja à deux simultanément (avec ou sans musique).

Ceci décidé, prépare-toi Ronnie, on arrive ! Nous voici donc au premier niveau. Comme le laissait supposer la

présentation, le logiciel ressemble vraiment à son grand-frère tournant sur console d'arcade : dès la première seconde, on se rend compte que l'on a affaire à un grand jeu. Oh, bien sûr, on ne peut pas comparer un 16 bits à une machine bourrée de co-processeurs et valant dix à quinze fois plus cher, mais cette précaution prise, Dragon Ninja est superbe. Même sur ST, les sprites sont énormes. De même, l'animation des personnages est très complexe et le nombre de sprites affichés à l'écran frise l'insolence : il y en a partout, ce qui n'empêche pas le décor de scroller aussi bien que peut le faire l'ordinateur (en dépit de quelques scènes où la machine rame un



peu, on est tenté de crier au miracle). Ne parlons pas du graphisme qui est aussi proche que possible de la réalité. En effet, comme ce fut déjà le cas pour Opération Wolf, les décors et les sprites ont été directement transférés du jeu d'arcade au micro, puisque l'éditeur disposait de la console dans ses propres locaux. Après ça, étonnez vous que le développement ait pris plus de six mois.

Au bout de quelques mètres, les assaillants commencent à

pluvoir et il faut être un véritable as du joystick pour les détruire. Heureusement, on trouve très rapidement des armes posées au sol (nunchaku, katanaka, etc.) qui se révèlent très efficaces. Au moyen du joystick, il est possible de faire exécuter à notre ninja une multitude de contorsions dignes de Bruce Lee ou de Jacky Chan. Comme les adversaires en font autant, on ne risque absolument pas de s'endormir pendant une partie, d'autant qu'à chaque fin de niveau, on est confronté à un super-vilain.

Le jeu, riche en surprises (si l'on connaît pas l'original), possède quelques grands morceaux de bravoure : combats sur un camion ou un train lancé à pleine vitesse, grottes et forêts ou encore égouts infestés de combattants armés de griffes métalliques. Bref, à condition de pouvoir passer les niveaux, ce qui n'est pas si facile, le joueur sera sans cesse tenu en haleine jusqu'au combat final qui Toppera à l'un des patrons de l'histoire où le président est retenu prisonnier. A priori, les sprites de ce tableau batten, sur Atari ST, tous les records de taille : l'hélicoptère juste dans l'écran, et pourtant, il bouge. Superbe !

Disquette Océan pour Atari ST et Amiga. Existe aussi pour Amstrad CPC et C64.

C.B.



POPULOUS

PREVIEW

Démographie populaire !

En l'an 2000, nous serons cinq milliards sur la terre : il va falloir se battre pour survivre. A titre d'entraînement, adonnez-vous à Populous, le premier jeu de conquête démographique sur Amiga !

Populous est un jeu étonnant qui ne ressemble à rien de connu, ou presque. Sa représentation graphique rappelle en effet Fusion, développé par les mêmes auteurs (Bullfrog), mais pour le reste inutile de chercher de références à droite ou à gauche : nous sommes en présence d'un nouveau concept de jeu. Quid de Populous ? Le but premier du jeu est avant tout de survivre. Vous dirigez un peuple, une tribu, dans un paysage accidenté. A un autre endroit de votre monde se trouve un peuple ennemi. Le problème est bien évidemment la place ! Vivre ou mourir, l'alternative est simple. Et pour vivre, il faut croître et multiplier, encore et encore, conquérir et défricher, pour un jour devenir le maître.

La carte de votre monde (il y en a plusieurs dizaines sur la disquette) est généralement très accidentée, avec de nombreuses montagnes, des collines, des rivières et des mers. La première chose à faire est d'aplanir le terrain : on ne peut construire une maison sur le flanc d'un coteau. Pour cela, rien de plus simple, il suffit



de cliquer sur la portion de montagne que vous désirez supprimer. Une fois la nature dégagée, vous verrez vos hommes construire une petite cabane. Au bout de quelques minutes, la population de votre globe aura augmentée (désolé pour Eric Satyre, mais le soft ne monte pas vraiment les détails...). Résultat, vos hommes vont construire une deuxième cabane ou, si vous leur en intimez l'ordre, démolez la première pour construire à la place un véritable château. Continuez à aplanir les environs et vous verrez votre petite troupe se gonfler.

Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si vous étiez tout seul dans cet univers, mais c'est loin d'être le cas. Le deuxième joueur (qui peut être l'ordinateur ou un ami via Modem) commence lui aussi son expansion. Que faire pour l'arrêter ?

Différentes options vous permettront d'envoyer sa progression. Ces options deviennent disponibles au fur et à mesure de votre expansion. Vous pourrez ainsi déclencher un tremblement de terre sur la base adverse ou un raz-de-marée, etc. Autre possibilité moins brutale mais plus stratégique, vous pouvez déplacer votre leader sur la carte pour définir une nouvelle zone de peuplement. Vous réussirez peut-être à créer cette nouvelle base mais... attention ! l'ennemi dispose des mêmes possibilités que vous et le tremblement de terre n'est peut-être pas loin...

Populous est avant tout un jeu de stratégie entièrement animé. Derrière son thème très original se cache également une réalisation par-

faite et fascinante. Vos bonshommes s'agitent sur l'écran, vivent, bougent et meurent comme si vous n'étiez pas là ! Mais s'il vous prend l'envie de modifier un ordre ou



d'indiquer une nouvelle direction, vous les verrez se regrouper et se mettre en route. Populous est également servi par une musique de qualité, des bruitages de bon niveau et une représentation 3D des décors de très bonne qualité : dessins petits mais précis. Notez que le jeu, ou un grand nombre de cartes et de niveaux déjà disponibles, dispose également d'un "construction kit". Il vous est possible de définir la carte du monde, de brider ou non les options guerrières de votre adversaire, etc. Il existe également une option Modem intéressante, même si elle risque de ne pas marcher avec nos "top frenchies" Minitel. Au total, Populous se révèle un jeu riche et complexe qui devrait vous occuper des longues soirées durant.

Disquette Electronic Arts pour Amiga, adaptation prévue sur ST et PC.

O.F.

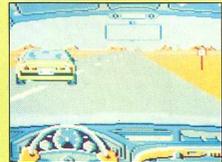
HIGHWAY PATROL

Simulateur de conduite

Je n'ai besoin de personne en Harley Davidson ! Par contre, j'aurais bien besoin d'un copilote dans Highway Patrol : le nouveau jeu de Microïds est à mi-chemin du jeu d'arcade et du simulateur, avec un zest de jeu d'aventure. Tout ça en même temps ? Eh oui, ma bonne dame, et sur CPC en plus !

Un jour déjà lointain, monsieur Microïds se dit : "Je vais faire le meilleur simulateur de vol sur huit bits. L'équivalent de Flight Simulator 2 sur CPC". Aussitôt dit, aussitôt... galère. Les algorithmes 3D sont

construits et ils tiennent la route, pas de problème de ce côté-là. Par contre, au niveau espace-mémoire, c'est un gouffre sans fin : en clair, le CPC (même 6128) menace d'exploser. Du coup, monsieur Microïds change son fusil d'épaule et restifie : "Je garde mes algorithmes 3D d'enfer, mais je coupe les ailes de l'avion, je rajoute un rétroviseur et c'est bon !". Effectivement, c'est du tout bon ! Vous êtes au volant de votre voiture, cool. Soudain, la radio s'agite (c'est un effet de style, une radio s'agite rarement).



Un casse vient d'avoir lieu dans une station-service dont on vous indique la situation. Reportez-vous à la carte fournie avec le soft et repérez le point voulu. Vous pouvez à tout moment consulter les coordonnées de l'endroit où vous vous trouvez. Maintenant, il va falloir se rendre sur les lieux du crime. Suivez votre progression sur la carte, en prévoyant votre chemin : première à droite, deuxième à gauche, etc. C'est là que l'aide d'un copilote se révèle précieuse, plutôt que de passer son temps à appuyer sur pause pour chercher sa route. Mais non, Germaine, j'avais bien dit à droite, merde ! Highway Patrol peut tout à fait se jouer seul, ne me faites pas dire ce que je n'ai



pas dit ! Simple-ment, un copilote ajoutera une dimension supplémentaire au jeu, c'est tout. Notez aussi que le territoire du jeu est immense : il faudrait plusieurs heures pour tout voir. Highway Patrol porte bien son héritage de simulateur de vol avorté. On se croirait à bord d'un avion dans Flight Simulator 2, sauf que ce p... de Césaire ne veut pas décoller, merde ! La conduite est évidemment très souple, au millimètre près, grâce à une animation qui est tout simplement époustouffante ! Il vous faudra quand même pas mal de pratique avant de réussir à prendre vos virages à fond la caisse. Mais comme le jeu est très réaliste, une sortie de route ne vous sera pas fatale (à moins de percuter un obstacle, bien sûr). La 3D est très réaliste, en couleurs et en surfaces pleines, on s'y croirait ! Et comme c'est vraiment de la 3D, rien ne vous empêchera de couper à travers champ pour retrouver une route plus loin ; magnifique ! Quand vous rattrapez la chignole des braqueurs,

il faut soit leur faire une queue de poisson, soit leur tirer dessus, avec une main seulement qui tient le volant, la voiture qui dérape... pas évident ! La comparaison entre Highway Patrol et Crazy Cars 2 de Titus est inévitable, tant les deux softs semblent proches. La première différence qui frappe, c'est le graphisme : celui de Crazy Cars 2 est nettement plus coloré. Mais après un test complet, on s'aperçoit que la balance penche sensiblement en faveur d'High-

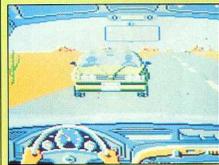


way Patrol : Crazy Cars 2 ressemble plus à un jeu d'arcade (excellent, d'ailleurs), mais il lui manque un zest de passion. Par contre, le scénario d'Highway est un mélange bien dosé de stratégie et d'action. Un dernier élément enfin fait pencher la balance : Microïds a réalisé deux versions d'Highway, pour 484 et pour 6128. Cette dernière bénéficie d'enrichissements bien venus. Il était temps que les éditeurs se mettent à exploiter les capacités supplémentaires du 6128. C'est maintenant chose faite, et de façon magistrale.

Au total, Highway Patrol est un véritable petit chef-d'œuvre de programmation et de plaisir ludique. Achetez-le, ne serai-ce que pour montrer à vos copains qui ont des 16 bits ce que ce bon vieux CPC est capable de faire. Ils n'en reviendront pas !

Disquette Microïds pour CPC, adaptation prévue sur ST et PC.

Zythoun



LEGEND of DJEN



O, preux Djel, sous le joug des monstres et vermines, tes philtres maléfiques agonise notre royaume ! te garderont des sorts, ton courage est la puissance de ta magie terrassera notre seul espoir : va et vœu !



TOMAHAWK

DENARIS

Décidément, les pros de l'arcade sont gâtés. Après l'excellent Phantom Fighter et le non moins superbe Katakis, voici qu'arrive un must de l'arcade !

Tout le monde se souvient de Katakis et de l'interdiction de vente qui a suivi sa sortie. Denaris n'est ni plus ni moins que la résultante de cette interdiction et ressemble donc comme un frère à Katakis : quelques améliorations en plus, et surtout, des mauvaises langues diront que la musique est exactement la même, soit. Ils diront que les tableaux sont les mêmes aussi (sauf pour le second, devenu premier pour l'occasion), soit (bis). Mais alors, quel était l'intérêt pour Rainbow Art de créer Denaris, demanderont les plus perplexes ? Eh bien, il est double. D'abord juridique : quelques changements éviteront au jeu d'être à nouveau frappé d'interdiction... Belle revanche pour Rainbow. Ensuite ludique : l'acheteur bénéficie d'une version plus travaillée et de nouveaux aliens à tracter.

Plain le joystick

Le scrolling est toujours aussi fluide et rapide. Le graphisme, qui n'a pas perdu en qualité, a même été amélioré pour les sprites. La stratégie du jeu, dans sa généralité, reste la même : délire complet, ça bouge dans tous les sens ! Je vous dici



les allumés de "tautofire" s'en mettre plein le joystick. Mais surtout ne ratez pas les options qui apparaissent en cours de jeu. Si une ou deux d'entre elles vous échappent, c'est la fin des haricots : finis les grands Fizz... tchac braoum... et autres bruitages merveilleux de réalisme. Les méchants aliens (beurk) vont vous mettre en pièce en moins de temps qu'il ne faut pour relancer les sex-machine girls. Attention, certains tableaux relèvent de l'exploit pour être franchis sans armes supplémentaires.



Bon plans

Un petit conseil en passant : pour abattre le super-alien à la fin du premier tableau, acharnez-vous à tirer sur son canon et non point sur le reste. Sinon à Noël vous y serez encore. Une autre astuce ? Ouhii ! crie la foule en délire. Alors, pour éviter le mur du premier tableau, il suffit de mettre votre vaisseau sur le bord droit de l'écran. Pas tout de suite, voyons... du calme. Descendez d'abord les aliens qui vous attaquent par le haut, à l'entrée de la base. Et voilà, le tour est joué, plus de mur. Si vous êtes sage, vous aurez sûrement droit au plan des premiers tableaux dans la rubrique Top Secret du mois prochain. Alors, wait and see.!

Disquette Rainbow Art pour Amiga. Prévu sur Atari ST.

J.N.



WEIRD DREAMS

PREVIEW

Le peuple de la nuit

Il faut avoir les reins bien solides et l'imagination fertile pour oser présenter une palette aussi variée des créatures qui peuplent les rêves d'un comateux. Décidément, aucun domaine n'échappe aux programmeurs ! Même Freud, le grand apôtre des songes y perdrait le sommeil. Longtemps attendu, voici enfin Weird Dreams, le jeu le plus étonnant de l'année.

Weird Dreams est un jeu réellement étrange. Il fut présenté au PCW Show de l'année dernière, à Londres, où il était impossible de ne pas en entendre parler. Weird est une des dernières sorties de Rainbow avant les problèmes qu'a connus l'éditeur. La tentative de rachat de Rain-

ques d'un infortuné comateux. L'aspect le plus remarquable du jeu est son côté surréaliste. Que ce soit le héros dans son pyjama ou les différentes créatures et dangers qu'il rencontre, tout est halluciné et hallucinant : d'innoffensifs rosiers deviennent des plantes carnivores et essayent de mordre le personnage, des

peu plus difficile. Même la version C64, où "Horrible" beauté des graphismes atteint des sommets, n'arrive pas à faire oublier certaines limites du jeu.

Weird Dreams a cependant suscité l'engouement du public anglais. Il a, en effet, bénéficié de plusieurs passages à la télé. Une version fut même diffusée le samedi matin dans un programme pour enfants. Quand on sait l'intérêt de la télévision pour les jeux informatiques, ceci nous paraît pour le moins étrange. Malheureusement, la version diffusée sur les ondes

ne faisait une place plus importante à la réflexion qu'à l'arcade et beaucoup de personnes furent surprises de découvrir sur leur ordinateur un jeu faisant appel autant à l'arcade qu'à la réflexion. Ceci étant, il suffit de charger une fois Weird Dreams pour entrer dans son monde envoûtant et oublier les imperfections de ce soft délectant !

Disquette Rainbow pour ST, Amiga, PC et C64. Sortie prévue courant mai. Photos ST.

M.B.



bird par ses employés a échoué, laissant la société sans propriétaire. Ceci a eu pour effet immédiat le gel de ses activités et donc un retard pour la sortie du soft.

Écrit par James Hutchby et dessiné par Herman Serrano, le jeu vous entraîne à travers les tribulations cauchemardes-

ballons de plage se transformant en bouches géantes, des jouets s'animent soudainement et deviennent agressifs, des poissons volent... Les effets spéciaux sont tous plus spectaculaires les uns que les autres, parfois au détriment même de l'intérêt du jeu. Le but est de résoudre une série d'énigmes jusqu'au réveil du personnage en bonne santé. Malgré l'intérêt et le degré de difficulté atteint par certains passages, le soft aurait gagné à être un peu plus long et un





UPER PRIX, UPER SERVICE
UPER QUALITÉ
43.42.18.54

VOUS OFFRE UN NOUVEAU SERVICE : LE DÉPÔT-VENTE !



89-89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris
 Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h - M^o Ledru Rollin - Gare de Lyon

ATARI 520ST > 3 490 F LOGICIELS ATARI

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

ATARI 1040ST > 5 990 F LOGICIELS ATARI

+ moniteur haute résolution SM124
 1040ST + moniteur couleur moyenne résolution 6 280 F
 1040ST + moniteur couleur haute résolution 7 180 F

Des cadeaux vous seront offerts pour tout achat d'un Atari

SEGA

CONSOLE SEGA

avec 2 poignées
 + Hang on

Pistolet Interatif	305 F
Lunettes 3D	129 F
Konix Speeding (monette)	149 F
Accélérateur	129 F

169 F Teddy Boy Spy Vs Spy	Alex Kidd in Miracle World Alien Syndrome Astro Warrior/Pit Pot	Penguin Land Quartet	Alex Kidd 2 Shinobi Thunderblade
199 F F-16 Fighter Global Defense Super Tennis Transbot	Black Belt Choplifter Enduro Racer Fantasy The Maze Fantasy Zone II Great Baseball Great Football	World Soccer Zaxxon 3D Zillion Zillion 3D	319 F Captain Silver Lord Of the Sword Ramba III (Pistolet)
219 F Fantasy Zone Gangster Town Pro Wrestling Shooting Gallery	Great Golf Maze Hunter Missile Defense 3D Monopoly	269 F Aztec Adventure Power Strike (Alestel) Shogun Space Harrier Blade Eagle 3D	349 F Keisenden Double Dragon R-Type
259 F Action Fighter	Out Run	299 F After Burner	395 F Miracle Warrior

International Karate+	219 F
Powerdrome	265 F
Crazy Cars II	205 F
Operation Wolf	189 F
Eliminator	235 F
Emmanuelle	219 F
Double Dragon	195 F
Batman	205 F
Return of Genesis	160 F
Teenage Queen	199 F
Jet	345 F
Falcon	299 F
Dungeon Master	245 F

NOUVEAUTÉS

Barbarian 2	189 F
Explora 2	345 F
Fusion	239 F
Ballistic	199 F
Custodian	199 F
Led Storm	199 F
Billiard Simulator	199 F
Bambuzi	215 F
Bio Challenge	195 F
African Raiders	220 F
Albedo	189 F
Bansky's Tale	265 F
Blasteroids	225 F
Code Facile	235 F
Games Winter Edition	185 F
Last Duel	149 F
Looking for Love	245 F
Mad Show	185 F
Mata Hari	189 F
Night Hunter	179 F
Precious Metal	195 F
Road Blasters	195 F
Technoap	199 F

UTILITAIRES

Degas Elite (DAC)	225 F
Induction (ESGB)	290 F
Slot (DAC mono)	790 F
Spectrum 512 (DAC)	550 F
GFA Basic 3.0	750 F
GFA Roytace	495 F
GFA 3.0 Jumbo pack	790 F

Reprise de votre ancienne machine pour tout achat d'ordinateur

TOUTES LES CARTOUCHES ET DISQUETTES SONT EN DÉMONSTRATION

CARTE DE FIDÉLITÉ

Disquettes 3,5"
 l'unité : 9,90 F
 les 10 : 95 F
 les 100 : 920 F

AMIGA

Amiga 500 + péritel + cadeau
 Amiga 500 + moniteur couleur haute résolution + péritel + cadeau

PRIX CANON

PRIX CANON

PRIX CANON

Configuration musicale :
 Amiga 500 + moniteur couleur haute résolution 1084
 Aegis Samix

Moniteur 1084	2 950 F
Imprimante MPS 1230 mono	N.C.
Imprimante MPS 1500 couleur	N.C.
Lect. de disquettes 3"1/2 1010	1 750 F
Lect. de disquettes 3"1/2	1 290 F
Pistolet Phaser Gun	490 F
Souris Amiga/PC	270 F
Extension mémoire A501	1390 F

PÉRIPHÉRIQUES AMIGA/ATARI

Moniteur couleur PHILIPS : VS0080 (600 x 285)	2 690 F
Moniteur couleur Philips 8801 (360 x 285)	1 990 F
Imprimante NMS 1432	2 490 F
Manette Quick Joy 3	159 F
(Tit automatique, microswitch)	
Manette Quick Joy 5 + compteur	249 F
Tapis pour souris	45 F

LOGICIELS

Arkanoid	265 F	Test Drive	305 F
L'Arche du Captain Blood	329 F	Test Drive 2	290 F
Battle Chess	289 F	Thundercats	239 F
Buggy Boy	259 F	Titan	205 F
California Games	225 F	Les 3 Stooges	295 F
Capone*	329 F	Teltris	190 F
Dragon's Lair (1 mega)	195 F	Vampire Empire	210 F
Explora	350 F	Xenon	225 F
Fernandez Must Die	370 F	Zoom	250 F
Flight Simulator II	prix NC		
Gee Bee Air Rally	375 F		
Leader Board Collection	220 F		
Oboliterator	259 F		
Operation Wolf	235 F		
Pacmania	245 F		
Power Styx	179 F		
Purple Saturn Day	249 F		
Rocket Ranger	299 F		
Sentinel	230 F		
Super Hang-On	289 F		

UTILITAIRES

Deluxe Paint II	695 F
Sculpt 3D	890 F
Aegis Sonix (musical)	470 F
GFA Basic 3.0	750 F

* Fonctionne avec le pistolet

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 en magasin - Chèques Micro News acceptés

ENVOI DE VOS COMMANDES DÈS RÉCEPTION

Les SOFTS du MOIS



FRIGHT NIGHT

Bon sang !

Comme dans *Fright Night* - le film - l'indicible est au rendez-vous. Tout est en place pour créer un climat morbide à souhait : musique angoissante composée par l'excellent David Whetaker, ambiance lourde, décors glaçueux et recroûtes mystérieux... Cachés derrière le joystick que vous agriperez d'une main qui se voudrait sûre mais que le moindre bruit suspect fait trembler, vous vous êtes prêt à incarner le rôle de votre vie : vampire. Il va s'agir de parcourir les couleurs d'une maison à la recherche de nourriture, c'est-à-dire de sang bien frais et, bien entendu, humain.

La fenêtre principale occupe, sur Amiga, la majeure partie de l'écran tandis qu'une frise située tout en bas permet, d'un simple coup d'œil, de se rendre compte de l'état de son personnage. Celui-ci est représenté dans un médaillon et le portrait se décompose au fur et à mesure de son état de fatigue, comme un Dorian Gray révélé par Lovcraft. Brr... Meubles lourds, statues qui n'ont craint dévouées au culte de quelque divinité d'un autre âge, portraits glorifiant le Malin sous toute ses formes, participent au malaise ambiant.

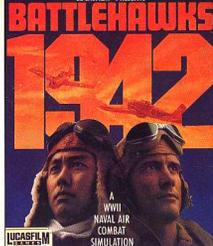


Pour mener à bien la quête d'hémoglobine, il faudra survivre pendant les douze heures suivant le coucher du soleil, chaque nuit symbolisant un niveau. Au fur et à mesure de la progression du vampire apparaîtront des adversaires de plus en plus coriaces et des salles à explorer de plus en plus nombreuses. A noter que le changement de lieu ne se fait pas par scrolling mais par simple réaffichage, fort heureusement sans accès disque.

De façon générale, les adversaires du vampire essayeront de lui lancer des objets (couteau, bible, bouteille, etc.), il lui suffira de se baisser avant de venir leur donner le baiser de la mort (très spectaculaire, jet de sang et "slurp" digitalisé à l'appui). Parfois, un simple contact avec d'autres créatures encore plus maléfiques suffira à faire dangereusement baisser les points de vie de notre hémophage. De quoi se payer une pinte de bon temps !

Disquette Microdeal pour Amiga. Bientôt disponible sur Atari ST.

C.B.



BATTLEHAWKS 1942

Mayday... Mayday...

La magie de l'informatique aidant, nous voici dans le Pacifique en 1942, aux commandes de divers avions, bien déterminés à défendre une série d'îles et d'archipels aux noms aussi évocateurs que Guadalcanal, Okinawa, ou Espirito Santos. On l'aura compris, *Battlehawks 1942* est une simulation de combats aériens mais hélas du type "plomb dans l'aile". Si le logiciel possède de nombreux atouts, l'ensemble est déservi par un graphisme qui semble sorti d'un mauvais rêve en 16 couleurs, du moins en ce qui concerne la version sur Atari ST, fort lente de surcroît.

N'insistons pas sur l'horizon que le moindre virage sur l'Italie fait rassembler à l'escalier de l'Alcazar. Passons brièvement sur la routine d'affichage des objets qui se fait par agrandissement des pixels, ce qui a pour effet de transformer toute tentative d'approche par un survol de briquettes de type Lego. Parlons plutôt du graphisme de l'Amiga et des bruitages, réalistes en diable, qui donnent l'impression d'assister à un film... au ralenti ! Résultat, *Battlehawks* sur Amiga est encore plus saccadé que sur Atari.

Reste un mode d'emploi splendide et très documenté et un logiciel disposant de nombreuses options (mode entraînement, nombreuses missions, possibilité de "filmer" un vol au moyen d'une caméra). Bref, de quoi s'occuper si l'on oublie que l'on joue sur 16 bits. Mais les 16 bits ont-ils été développés pour être oubliés ? Disquette Lucasfilm Games pour Atari ST et Amiga. Existe aussi sur PC et Compatibles.

C.B.

GAUNTLET 2

Enfin sur Amiga

Ô lecteur mystique ! toi qui fait bouillir les crapauds et plante une épingle dans une poupée à l'effigie du rédacteur en chef, tiens-toi prêt à affronter le monde étrange de *Gauntlet 2*. Pour cela, tu peux prendre la peau d'un personnage. Thor le guerrier fera de toi un redoutable ennemi. Thyna la Walkyrie te charmera par sa beauté. Merlin l'Enchanteur t'infirera aux secrets de la magie tandis que Quester l'elfe foudroiera ton adversaire de sa puissance mystique. Si tu as peur seul le soir devant ton Amiga, tu pourras demander de l'aide à quatre de tes amis. Mais n'oublie jamais que toi seul a le pouvoir de vaincre ce jeu aux graphismes honorables et aux sons digitalisés. Et puis, si tu t'ennuies quand même devant les scrollings multidirectionnels, alors prends un exemplaire du magazine "Lu" et bonne nuit...

Disquette US GOLD pour Amiga, existe sur ST, CPC et C64.

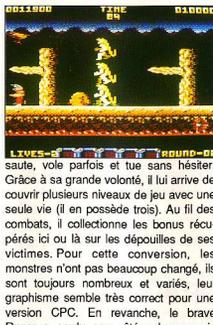
Zeus



RYGAR

Peur de rien ...

Ce guerrier de légende aux muscles gonflés et brillants c'est RYGAR, le héros de la conversion du célèbre coin-op de Tecmo. N'écoutez que son seul courage, il part en guerre contre d'hideux monstres préhistoriques, en passe de dominer le monde. Armé simplement d'une lame circulaire, il court,



Et est d'abord très surpris de ne rien voir s'afficher au compteur des scores. Une certitude s'impose alors et vous ne pouvez que conclure : "C'est tout bugge...". Erreur, vous auriez réouvert l'armure magique ? Si oui, vous auriez été ébloui par l'extraordinaire lumière du tableau d'affichage et vous auriez enfin pu commencer à progresser dans le jeu. Ça y est, vous y êtes ? Alors sautez sur le palier à gauche au-dessus de votre tête.

Laurence



ANTIRIAD

La dernière chance

Après un cataclysme, la terre a connu plusieurs siècles de mort puis, par hasard, la vie a rejilli. Hélas, elle est à nouveau menacée par les forces du Mal et seul un vaillant individu comme vous peut prétendre y remède de l'ordre. Ça y est, j'ai posé le décor d'un scénario on ne peut plus original...

Laurence

SPACEBALL



Le tournoi fou...

Deux joysticks, sept copains : c'est tout ce qu'il faut pour prendre son pied avec Spaceball, un logiciel difficile à cataloguer : casse-briques, flipper, sport individuel, tennis ? Spaceball est à la fois tous ces types de jeux sans être vraiment l'un ou l'autre. Le but est d'envoyer une capsule cosmos (plus couramment appelée balle...) dans l'aire gauchicque voisine (le camp adverse si vous préférez). Cette opération, certes délicate, s'effectue par l'intermédiaire d'un bumper-jet que vous pilotez (une raquette, quoi...). Derrière lui se trouvent des astrogirlles composées de deux rangées de briques (d'où la ressemblance avec Arkanoid et autres). Au centre, sur



le cours, circulent des objets bizarroïdes répondant à l'appellation de para-planeurs spatiaux. Leur fonction est simple : détourner la trajectoire de la capsule et dériver à l'un ou l'autre des joueurs un bonus (ou malus). Le jeu ne se déroule que sur un seul tableau, c'est pourquoi la version à un seul joueur est absolument rengaine. En revanche, le tournoi à huit joueurs (max) est d'un



chouette intérêt car il occasionne des parties acharnées. L'animation sonore est vraiment excellente, les graphismes, malgré la présence d'un tableau unique, sont bons (sans être géniaux), les déplacements bien réalisés répondent correctement aux commandes par joystick. En bref, reprenez ce c'est à plusieurs joueurs que ce soft est intéressant, sinon au bout de dix minutes il aura cessé de plaire aux solitaires à cause de son unique écran.

Disquette Rainbow Arts pour C64. Disponible également sur ST et Amiga.

Laurence

STREET WARRIORS



Pas téroce

Lorsque l'on possède une bécano comme le C64, on a l'habitude de jouer avec des logiciels de combats martiaux et on est en droit d'attendre quelque chose d'assez violent. Hélas, quand on a chargé Street Warriors, on est forcément déçu : c'est lent, pas joli, pas passionnant. Non, vraiment ce soft n'est pas à la hauteur des capacités de la machine ! Tenez, il est nettement moins beau et l'animation est quatre



fois moins réussie que Dragon Ninja sur CPC, par exemple. Le décor de fond pourrait encore passer si l'action était intense, mais ça n'est pas le cas.

Votre personnage déambule comme un pantin, pas tellement plus balaise dans l'art de combattre qu'un gamin de trois ans. Quant à ses adversaires, ils sont aussi dégoûtés que des petits soldats de plomb. Décevant tant sur le plan de la technique de combat que de la rapidité de

l'action, Street Warriors n'est même pas capable de relever sa note grâce à sa beauté... Même si à vus mauvais, sachez faire des économies pour pouvoir vous offrir une vraie simulation d'arts martiaux et ne gaspillez pas votre pése pour cette pâle imitation.

Cassette Daisysoft pour C64.

Laurence

LED STORM



A fond la caisse !

L'ayer Enhanced Destruction, telle est la signification de ces trois lettres des plus mystérieuses. Pour les non-anglophones, dans le langage de l'arcade, cela veut dire "poussez-vous c'est moi qui vlt". Comme son nom ne l'indique pas, ce jeu est une course de voiture. Au volant de votre bolide vous devez rallier des "check-point" qui vous permettront d'accéder aux niveaux supérieurs. Au programme des récompenses, vous aurez droit à des camions



pas très amicaux, des rochers qui le sont encore moins, des trous dans la route... Les graphismes sont corrects, mais auraient pu être plus riches de détails. L'écran est séparé en deux : à gauche la représentation de la voiture dans les paysages selon un scrolling vertical, à droite un écran de contrôle (cf. photo).

Bref, un jeu qui regroupe tous les atouts classiques. Damage que des écrans de bonus ne soient pas au menu. Cela aurait sauvé le jeu d'une certaine monotonie. Heureusement, la musique est superbe (sur Amiga) et les sons échantillonnés qui la composent vraiment purs...

Disquette US Gold pour Amiga, existe pour ST, CPC et C64.

El Driver

CALIFORNIA GAMES



Soleil et jolies filles

D'écidément Epyx persiste et signe. Voilà qu'il's nous ont concocté une autre simulation sportive, mais cette fois un peu spéciale. Fini les sauts à skis et autres courses, on passe aux plages du Pacifique avec tout ce que cela comporte de belles filles et de rayons de soleil qui vous brûlent la peau comme un barbecue à une grillade.

Plus la peine de présenter le principe général du jeu qui n'est ni plus ni moins le même que ses aînés de la série des Games (Winter Games, Summer Games et I World Games, etc...). Il y a six épreuves bien sympathiques. Le Skateboard vous permettra des figures sur une piste hollywoodienne. Le Footbag quant à lui, mettra en jeu vos talents de jongleur avec un petit objet qui devra rester le plus longtemps en l'air et ce par n'importe quels moyens. Assez difficile, mais amusant vu le nombre de coup de votre disposition.

Je dois avouer que j'ai un faible pour l'épreuve de Surf. Vous devez tenir le plus longtemps possible sur votre planche tout en effectuant



le plus de figures possible sans vous faire attraper par la vague.

De plus vous pourrez enfler vos rollers pour parcourir les trottoirs le long d'une plage. Mais attention aux objets qui jonchent le sol ou sinon il faudra tenir à portée de mains les pansements et autres bombes désinfectantes. Vous êtes un sardonius du vélo-cross, alors l'épreuve de BMX est faite pour vous... Votre hobby c'est le frisbee, pas de problème si vous lancer bien, autrement votre partenaire aura du mal à rattraper l'engin.

Bref un jeu qui tient la route. Les graphismes colorés et soignés, ainsi qu'une animation sans reproche donne à ce soft un confort de jeu très appréciable. La musique rajoute la touche finale qui vous emportera sous le soleil.

Un seul regret quand même, le temps qui s'écoule lors du chargement des différentes épreuves. Un défaut heureusement contrebalancé par le reste du jeu fort bien construit.

Un bon achat en perspective pour les fans de ce type de jeu.

Disquette EYPX pour Amiga, version ST à venir.

Le Surfeur fou

SORCERER LORD



De guerre lasse

C'est pas sorcier, ni magique. Voilà un jeu bizarre, plutôt type wargame, mais dont l'action a lieu dans le monde des donjons.

On y ressent rapidement une curieuse impression : celle de ne pas avoir tout compris, d'être passé à côté de quelque chose, ou alors d'avoir à faire à un jeu vraiment pauvre. En gros, y a le vilain, pas vous, l'autre,



et un bon, pas l'autre, vous. Lui a décidé de bouffer le monde, et vous, vous aimerez bien avoir la paix. Lui est joué par l'ordinateur qui règle aussi les combats, invoque des démons pour se mêler à la bagarre. Vous, vous essayez de comprendre comment, en ne pouvant que déplacer vos armées, vous pourriez bien gagner à un contre dix. Les graphismes des "cartes" représentent le pays vu de haut sur jolis, mais le passage d'une portion de terrain à une autre donne l'impression d'une discontinuité dudit terrain. Pareillement, la carte générale des nations est bien difficile à rapprocher de celle, en papier vieilli, livrée avec le soft.

Autre point assez contestable, les alliances se font sans aucune intervention de votre part : une vague d'armée arrive sur vous, et pas vraiment de moyens de l'arrêter ! Pour en finir, le système de commande au clavier est déplorable (pavé numérique ou rien). En fait, le seul effort réel provient des bruitages digitalisés, très sympa pendant 30 secondes.



Ensuite, les oreilles commencent à bourdonner et l'on s'aperçoit de plus que le jeu s'en trouve ralenti. Bref, les purs et durs du wargame trouveront Sorcerer Lord trop sophistiqué tandis que le joueur "classique" continuera à détester les wargames. A moins que vous vous trouvez juste entre ces deux extrêmes, je crains fort que Sorcerer Lord ne vous déçoive.

Disquette P55 pour Atari ST. Existe aussi sur Apple 2, Amstrad CPC et PC/Compatibles.

Eric Legris

THE GAMES : WINTER EDITION

Bonjour la glisse !

Les médias n'ont plus qu'une seule date en tête : 1992. Tout cela parce qu'il paraît que l'on va devenir Européens...

Pfît ben mais... nous autres Savoiards, si on prépare cette année avec tant de courage et de passion, ce n'est pas pour aller vendre la cancoyotte aux Pays-Bas, ni la fondue chez les Grecs... Y'a plus important, ça oui ! C'est sur nous que toutes les caméras du monde seront tournées lorsque la flamme olympique jaillira des ténébres ! En attendant ça bel instant, il nous faut réperer sans cesse pour offrir aux amoureux de la glisse le plus merveilleux souvenir de leur vie. Mais avec un hiver comme celui-ci, pas évident de s'entraîner pour le super G ou pour le saut à ski... Heureusement, pour pallier ce manque, nous avons entre les mains l'outil le plus précieux : *Winter Games*.

Pour être géant, c'est géant... Sept épreuves au programme : saut à ski (gaffe aux gamelles), luge (qui a dit que c'était un jeu d'enfant ?), patinage artistique, patinage de vitesse, slalom, descente, ski de fond. Dix-sept pays engagés, possibilité de s'entraîner aux différentes épreuves selon son rythme propre, bref tout ce qui fait d'un soft de simulation sportive un grand jeu.

De la réalisation graphique qui est vraiment très jolie à l'animation avec décor qui scrolle super bien dans l'épreuve de descente, aux bruits vraiment très réalistes (saut et patinage de vitesse surtout), nul souci à se faire pour l'avenir de ce soft absolument passionnant. Jamais on n'at-

teindra la perfection sportive, c'est pourquoi ce jeu ne lasse pas aussi rapidement qu'un soft limité. Affûtez vos joysticks, faites attention à ne pas déchausser vos baskets, faites gaffe aux coups de soleil et bonne chance...
Disquette Epyx pour Atari ST. Egalement disponible sur C64, MSX, Spectrum, CPC, PC et Compatibles, Apple II et Amiga.

Laurence



BLACKBEARD



Barbe Noire, Barbe Rousse sont dans un bateau...

Vous connaissez la suite ? Le premier pousse l'autre dans l'eau pour retrouver la carte du trésor, cachée quelque part dans l'un des nombreux coffres dispersés ici ou là à bord du galion. Ce budget de Kixx propose au joueur d'arpenter le pont et les cales du navire Hélios, les membres de l'équipage se sont multipliés et obéissent désormais aux ordres du terrible Barbe-Rousse (non, pas Fred...).

Le but du jeu consiste en une exploration de tous les lieux et une lutte armée contre un équipage. L'écran se partage en deux, verticalement : à gauche l'aire de jeu en vue aérienne, à droite une série de fenêtres contenant les réserves de munitions, l'arme en possession à un certain moment (les armes sont récoltées dans des coins du navire) et enfin une tête de mort qui indique l'état du joueur. L'ensemble est lent, peu animé, très coloré mais vite lassant : rien de plus qu'un budget...
Cassette Kixx pour CPC. Aussi sur Spectrum et MSX.

Laurence

DAILY DOUBLE



Il n'a pas la cote !

Le monde des courses est pourri ! C'est sous ce seul angle que *Daily Racing* tient son pari en simulant parfaitement un programme pourri ! Le jeu consiste à flamber en 10 courses un pécule alloué par la banque locale. Précisons qu'on ne trouvera ni tiercé, ni quarté au rang des nombreuses combinaisons anglo-saxonnes proposées. Correctement réalisée, la prise des paris est surtout ennuyeuse mais il ne faut pas s'en formaliser, bien au contraire ! Le joueur est ainsi aguerri à l'horreur qui va suivre : la course elle-même...

Au préalable, il faut savoir que la distance varie de 3 à 8 furlongs et qu'elle est courue en temps réel, soit une quinzaine de secondes par furlong. Comme chacun sait, un furlong vaut 201 mètres. Ce n'est pas par hasard si l'homme qui a vu l'homme qui vient d'encaisser 8 furlongs fait une tête à cailler le lait frais !

Tout ce temps perdu - bien réel, hélas ! lui - a permis de constater l'agressive nullité de la réalisation. Une masse grouillante et protéiforme, représentant les fringants coureurs, trépine à gauche de l'écran tandis que le décor va à sa rencontre par saccades. L'illusion de mouvement est d'autant plus ratée que les nuages restent immobiles et ignorent la notion élémentaire de point de vue. Tout ceci est longuement rythmé par un bruit de sabot bien monotone, qui décuple - au moins - l'ennui du joueur. Pour finir, il faut mentionner l'existence de petits bugs qui décorent le produit comme des mouches animent le crotin ! Trot, c'est trot !!!
Disquette Artworx Software pour ST.

J.-Y.T.



POPULOUS™

by BULLFROG



Bientôt disponible sur : Atari ST et Amiga

DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

Distribué par

UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex
Tel. 16 (1) 48 98 99 00

SUPER RUNNER



Le sport, c'est la santé

Quel que les adeptes des sports violents et des galopades effrénées se réjouissent, une nouvelle discipline vient de naître !

Dans la fraîcheur humide du matin, deux coureurs casqués et vêtus de cuir s'échauffent avec souplesse. Alors que vous en dirigez un, le rouge, le bleu sera contrôlé par le MSX 2 ou par un joueur humain. Ils ont tous deux le même but : parvenir à l'arrivée du parcours choisi, le ballon dans les bras. C'est là que les difficultés commencent : tout d'abord le



ballon, par sa forme ovoïde, a une certaine tendance à glisser. Les joueurs peuvent s'envoyer de terribles coups de pieds pour conquérir la balle. En outre, les parcours sont jonchés de pièges, peaux de banane et autres bombes, ainsi qu'un troisième larron qui vole le ballon. Heureusement, les joueurs peuvent effectuer des sauts impressionnants, mais gare alors au niveau d'énergie !

Nous sommes en présence d'un soft original, qui permet de repartir de n'importe



quel niveau grâce à des mots de passe. Les graphismes assez étranges sont en tout ça réussis : le son accompagne parfaitement le rythme déchaîné de la course et l'animation n'est pas en reste. Pourtant, il manque quelque chose à ce programme, une étincelle de folie, un grain de génie, bref, ce petit rien qui distingue les bons softs des moyens. Peut-être est-ce dû à la difficulté incroyable de certains parcours. Quoi qu'il en soit, on ne peut nier l'intérêt de ce jeu qui vous procurera du plaisir.

Mégaron Poyca pour MSX 2

L.M.

ZEXAS



La beauté de l'espace

sur MSX

Dans la vase glauque et visqueuse des jeux de tir, Zexas est une étincelle de bonheur lumineux, tant il possède de qualités. Il est basé sur le principe d'After Burner, avec une bonne 3D qu'il sait parfaitement exploiter ou presque.

Tout d'abord, la présentation est celle d'une véritable borne d'arcade, car ce soft est l'adaptation d'un jeu qui fit fureur dans les bonnes salles de jeux il y a quelques temps. Dès lors, il ne faut plus s'étonner de sa qualité. L'envol du vaisseau contrôlé par le joueur sur la station spatiale est déjà très réussi et augure favorablement de la suite. Sur un fond



pour l'instant étoilé et animé, votre vaisseau évolue patiemment, soudain la première vague d'ennemis arrive...

N. Yashima, vous reconnaissez ? Il s'agit du charmeur bonzo qui a commis le son. Fates gaffe, les gars, ce mec est un allumé de première, on ne compte plus les cases qu'il a en moins, il est

complètement à la masse ! Comment contrôler un tel assemblage de cris et de bruits extra-terrestres dans les trois voies du MSX sans avoir recours à la magie noire ? Chaque vague d'alliens possède ses propres cris, et je connais bien des voisins qui en sont restés sur les genoux...

Avec un son pareil, le graphisme n'a plus besoin d'être génial. Pourtant, il est bien vu. Mais l'animation, mes amis, quel chef-d'œuvre de rapidité, de souplesse et de précision ! Les aliens tournent sur eux-mêmes presque comme sur Amiga, c'est dire... De plus, au stage 3 et 5, le vaisseau quitte l'espace pour entrer dans une sorte de tunnel magnétique et irrégulier. Le joueur doit toujours corriger sa trajectoire, sans oublier de ne pas se crasher dans les aliens ! N'oublions pas non plus, à la fin des stages pairs, les vaisseaux amiraux à buter ni les bonus d'armes...

Zexas est un grand soft, du premier au dernier bit. Les parties sont terriblement stressantes, par le bruitage et l'animation. Pourtant le désir du joueur d'aller toujours plus loin s'avère payant, et la fin du jeu réserve encore bien des surprises ! Seule ombre au tableau : c'est un jeu de tir, qui se passe d'un scénario comme une Gitanes d'un filtre. Heureusement, il est capable d'intéresser les plus réticents. En outre, le MSX 1 est bien exploité : écrans-nous, tous ensemble : MSX, c'est pas du pipix !

Cartouche D8-Soft pour MSX1/2

L.M.

SLIP STREAM



3D, oui mêlé !!!

La 3D en face pleine est assez difficile à mettre en place sur un écran sans que la fluidité du scrolling en soit affectée. Ce n'est pas en voyant le graphisme et le scrolling de Slip Stream que je vais changer d'avis. Le scénario ne m'aident pas beaucoup, cela me fend le cœur de dire que je me suis ennuyé lors de cette quête du Power Circuit. Enfin (soupon), j'ai toujours les Slide Shows X pour me remonter le moral.

Disquette Microdeal pour Amiga.

Tony



Ce mois-ci, c'est U.S. GOLD qui s'assoie aux gagnants.

AMIGA

GREAT GIANA SISTERS
Rainbow Arts

Cette astuce permet de passer du tableau 8 au n° 11. Giana doit être punk afin de pouvoir casser les briques. A peu près à la fin du tableau 8, juste avant d'affronter l'araignée qui bloque la sortie vers le tableau 9, se trouve un couloir avec au-dessus une salle contenant des diamants. Pour entrer dans cette salle, il faut que Giana se mette sous la 2ème brique et saute pour la casser. Ceci fait, elle entre dans la pièce et se met sur la première brique qui, elle, n'est pas cassée et ensuite il ne lui reste plus qu'à sauter pour toucher le carré qui représente l'accès au tableau n° 11.

SWORD OF SODAN
Discovery Software

Au level 8, lorsque vous arrivez au ver, vous ne pouvez pas le battre à l'épée, alors approchez-vous tout près et lorsque sa tête arrive en haut, avancez et sautez. Ramassez la potion et vous serez sur un oiseau. Reculez jusqu'à ce que le bec de l'oiseau soit à hauteur du ver : il le mangera petit à petit. Après l'avoir "bouffé", l'oiseau aura assez de force pour sauter. Si vous avancez pendant quelques secondes, vous serez emprisonné entre deux murs et l'eau montera, poussez le joystick vers l'avant : l'oiseau sautera toujours et ne vous noiera pas. Ensuite, lorsque vous avancerez et il aura des éclairs de feu, pour les détruire il suffit de donner des coups d'épée dessus.

Recopier une solution sur un autre journal : d'abord, elles datent de l'an 40, ensuite on ne les passera pas. Sur votre envoi, précisez obligatoirement la machine sur laquelle le Top Secret fonctionne, la machine sur laquelle vous voulez un jeu si vous gagnez et ajoutez la phrase suivante "Je certifie être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger".

Zythoun

Au level 6, à la fin il y a une grosse tête de monstre qui tient un diamant dans sa gueule. Mettez-vous devant à environ 3 cm de lui, baissez-vous et donnez des coups d'épée sur le diamant : un passage secret s'ouvrira.

Au level 9, pour vaincre le magicien, utilisez un "shield".

Au level 10, si vous avez tué le magicien du level 9 assez rapidement, vous aurez encore votre "shield" ce qui vous permettra de vaincre, le plus rapidement possible, la grosse créature. Tout de suite après l'avoir battue, posez le joystick vers la droite ce qui vous permettra d'aller le plus vite possible. Si vous avez de la chance, vous ne rencontrerez pas de seconde créature et vous arriverez au combat final contre le sorcier.

Assurez-vous d'avoir 2 "shields" et 2 "zappers". Pour atteindre le sorcier en le blessant, sautez par-dessus le missile qu'il tirera et frappez-le au peu, reculez, sautez encore par-dessus le missile et frappez-le encore, ead... Recommencez jusqu'à ce que le sorcier se mette à tirer des missiles comme un déchaîné. Utilisez un "shield" et les 2 "zappers", sautez par-dessus les missiles et frappez-le, au bout de quelques secondes vous finirez par le tuer.

Dans le tableau des scores (High score), tapez "YODA" ou "CONJURER" et la prochaine partie aura des vies infinies !!!

INTERCEPTOR - Electronic Arts

Pour se qualifier, il faut réussir à atterrir. Voici un bon plan : lorsque vous décollez du porte-avion, tirez le manche vers vous jusqu'à ce que vous soyez sur le dos

et que vous passiez au-dessus du bateau. Montez jusqu'à au moins 15000 pieds puis tirez encore le manche vers vous jusqu'à ce que vous ayez ce foutu bateau devant vous. Vous n'avez plus qu'à contrôler votre vitesse pour mieux atterrir. Conseil pour la mission 2 : suivez l'avion du président et détruisez les avions après. Conseil pour la mission 3 : détruisez tout le monde et la mission sera réussie.

BIONIC COMMANDO - GO !

Chargez l'Amiga Basic et faites le listing. Sauvegardez le ensuite pour utilisation future. Tapez RUN puis, quand le programme s'arrête, faites un reset (Ctrl + Amiga + Amiga) et le jeu modifié se chargera. Attention, cette modification du programme est définitive. Ne venez pas vous plaindre après, je vous aurai prévenu.

LISTING

- 10 PRINT "mettez votre Disk en DFO"
- 15 PRINT "et appuyez sur une touche"
- 20 MN=21
- 25 Print "Micro News is the Best, oh yeah !"
- 30 WHILE AS = ""
- 40 AS = INKEY\$
- 50 WEND
- 70 OPEN "R", #1, "dfo : bionic", 1
- 80 FIELD #1, 1 AS IS
- 90 PRINT "nombre de vies (1-128) "
- 100 INPUT N
- 110 IF N<1 OR N>128 THEN 100
- 120 LSET IS = CHR\$(N)
- 130 PUT #1,1620
- 140 CLOSE #1
- 150 PRINT "OK"
- 160 END

PC

Délaissant un instant *Multiplan* et *Wordstar*, voici que les PCistes s'y mettent aussi ! A nous les Top Secret !

BARD'S TALE Electronic Arts

Voici pas mal de tuyaux sur Bard's Tale : la solution de quelques énigmes et un moyen de magouiller vos personnages. The sewers : PASS THE LIGHT AT NIGHT : au troisième niveau, pour passer le rayon lumineux, il suffit d'attendre la nuit.

The catacombs : (pour mémoire, le dieu fou s'appelle TARJAN). L'œil du spectre au dernier niveau sert à se téléporter dans le KYLEARRAN'S TOWER (à l'entrée du château, faire un APAR (+2,-1,-1) et le tour est joué. Harkyn's Castle :

Commencer par massacrer allègrement les bersekers du niveau 1, leur taverne leurs robes, les verront que du feu. La rime au poème est "SHIELDS".

Kylearran's tower
ENDLESS BYWAY : Sinister. Cette énigme ouvre un passage secret en (+6, +1)
NAME THE ONE... : stone golem, j'aime !

Mangar's tower : pour y accéder, il faut descendre au niveau 4 des Sewers (en fait, un APAR (-3, +16, +18) suffit.
TWO SHAPES YOURS... Circle. Cet objet doit compléter les deux autres figures trouvées auparavant.

Au troisième niveau, le marchand vend une clef qui évite de passer par les sewers.

La solution de l'énigme est 'LIE WITH PASSION AND BE FOREVER DAMNED'. Ceci fait apparaître un escalier en (+9, +6) -dommage, les APAR ne marchent plus...).

Il ne vous reste plus qu'à franchir les 2 derniers niveaux pour recevoir (après un explication musquée avec Mangar) 300 000 points d'expérience. Une dernière ruse. Demandez-vous pour faire perdre des niveaux d'expérience à vos persos de faibles points de vie (ex : moines), avec la collaboration amicale de sympathiques vampires : votre perso perd un niveau, mais pas ses points de vie. De retour au review board, il passe un niveau, ce qui lui fait gagner quelques points.

Voilà maintenant comment modifier les caractéristiques de vos personnages. Editez un fichier personnage du type x, TWP (+ avec PCTOOLS par exemple). Le codage du personnage est le suivant :

-les 15 premiers octets : nom du personnage
-octet 20 : race
-22 : Class
-24 & 34 : St (deux fois la même valeur)
-26 & 36 : IQ (idem)
-28 & 38 : Dk (idem)
-30 & 40 : Cn (idem)
-32 & 42 : Lk (idem)
-44 : Ac
-46 : Hit
-48 : Cnd
Les octets 54, 56, 58, 60, 62, 64, 66, 68 contiennent le code des différents objets (8 au maximum) que possède le personnage, en voici la liste avec le code de chacun :

01 Torch -02 Lamp -03 Broadsword -04

Short Sword -05 Dagger -06 War Axe -07 Halbard -08 Tower Shield -09 Staff -0A Buckler -0B Throw Mace -0C Leather Armor -0D Chain Mail -0E Scale Armor -0F Plate Armor -10 Robes -11 Helm -12 Leather Glvs -13 Gauntlets -14 Mandolin -15 Harp -16 Flute -17 Mhr Sword -18 Mhr Shield -19 Mhr Chain -1A Mhr Scale -1B Samurai Fgn -1C Bracers (6) -1D Bardsword -1E Fire Horn -1F Lightwand -20 Mhr Dagger -21 Mhr Helm -22 Mhr Glive -23 Mhr Axe -24 Mhr Mace -25 Mhr Plate -26 Ogre Fgn -27 Lak's Lyre -28 Shield Ring -29 Dork Ring -2A Fin's Flute -2B Kael's Axe -2C Blood Axe -2D Dayblade -2E Shield Staff -2F Elf Cloak -30 Hawkblade -31 Admt Sword -32 Admt Shield -33 Admt Dagger -34 Admt Helm -35 Admt Glive -36 Admt Mace -37 Broom -38 Pureblade -39 Exorwand -3A All's Carpet -3B Magic Mouth -3C Luckshield -3D Giant Fgn -3E Admt Chain -3F Admt Scale -40 Admt Plate -41 Brains (4) -42 Archshield -43 Pure Shield -44 Mage Staff -45 War Staff -46 Thief Dagger -47 Soul Mace -48 Wither Staff -49 Sorcerstaff -4A Sword of Pak -4B Heal Harp -4C Galt's Flute -4D Frost Horn -4E Dmnd Sword -4F Dmnd Shield -50 Dmnd Dagger -51 Dmnd Helm -52 Golem FGN -43 Titan Fgn -54 Conjurstaff -55 Arc's Hammer -56 Staff of Lor -47 Powerstaff -58 Mournblade -59 Dragonshield -5A Dmnd Plate -5B Warglives -5C Lorehelm -5D Dragonwand -5E Kiels Compass -5F Speedboots -60 Flame Horn -61 Truthdum -62 Spiritdum -53 Pipes of Pan -64 Ring of Power -65 Deatthing -66 Ybarashield -57 Spectre Mace -68 Dag Stone -69 Arc's Eye -6A Ogrewand -6B Spirithelm -6C Dragon Fgn -6D Mage Fgn -6E Troll Ring -6F Troll Staff -70 Onyx Key -71 Crysneblade -72 Travelhelm -73 Deth Dagger -74 Mongo Fgn -75 Lich Fgn -76 Eye -77 Master Key -78 WizWand Silver Squar -79 Silvr Circle -7A Silver Triang -7B Thor Fgn -7C Old Man Fgn -7D Spectre Snare -7E Hem -7F Weapon -80 Shield -81 Armor -82 Helm -83 Glives -84 Instrument -85 Figurine -86 Ring -87 Wand.

Les octets 70 71 72 73 contiennent la variable Exper (sur 32 bits). Les octets 74 75 76 77 contiennent for que possède le personnage (sur 32 bits).

Si avec tout ça vous ne finissez pas ce superbe jeu, pensez au suicide.

PC ST AMIGA

ZAK MAC KRAKEN Lucasfilm

Chers lecteurs, voici en exclusivité la première partie de la solution complète de l'un des meilleurs jeux de ces dernières années. Ve ne peuz que remémorer chaleureusement les auteurs de ce Top Secret, Marc Vogel et Philippe Tesler. La rédaction est unanime : pour ce travail exceptionnel, et en accord avec US Gold, Marc et Philippe recevront chacun un jeu US Gold. Mais attention ! Pas la peine de mettre dix noms sur un Top Secret, vous ne recevrez pas dix jeux, surtout si votre solution prend trois lignes et qu'elle est vieillie de 6 mois.

Bien, vous avez chargé le jeu et coupé court à l'intro ? On commence...
Prendre Suschi dans son local, ouvrir tiroir, prendre la note de téléphone puis, au bureau, ouvrir tiroir et prendre kazoo.

Pour regarder la télévision : soulevez le coussin, prendre la télécommande, ramasser le coussin (près du téléviseur), utiliser "cordon d'énergie" dans "unité d'énergie" (Wouah oug le tracteur du jeu à li assuré là !) et utilisez télécommande.

Aller dans la cuisine, ouvrir le cabinet, prendre la boîte de crayons (il ne reste que le jaune... cocu Zax ?), prendre le couteau à beurre, ouvrir le réfrig-réateur, prendre l'ouf, revenir dans la chambre, utiliser le couteau à beurre sur la carte de crédit ("Cashcard" dans le jeu, c'est une des façons de l'attraper, il y en a d'autres...) ; utiliser le couteau à beurre sur le papier peint (près de la porte de la chambre, ce qui provoque une belle déchirure... un journaliste sans calepin, quelle horre !). Utiliser le crayon sur le morceau de papier (peint, bien sûr... ceci fait, vous aurez dessiné la carte dont a révélé Zax).

Soulever le coin du tapis (ce qui fait apparaître une trappe vous emmenant directement dans le quartier général des envahisseurs, à condition d'avoir une corde... Ce qui vous servira d'ailleurs

à rien, sauf si vous vous êtes fait voler le cristal bleu, qui se trouve alors dans l'armoire, en bas...). Aller à la porte de l'appartement, prendre la petite clé (sert à ouvrir la boîte aux lettres), sortir, aller chez le boulanger (à gauche), sonner trois fois (la première et la seconde fois, le boulanger vous envoie sur les roses, la troisième, excoéé, il vous jette un pain rassi), prendre le pain, aller à la 14ème rue, entrer dans le magasin, acheter club de golf, boîte à outils, combinaison, faux-nez, chapeau et gilet, aller devant le salon de coiffure, utiliser les pinces-outantes sur l'enseigne "éponge à cheveux", aller à la compagnie du téléphone, prendre le formulaire (application en anglais, celui-ci vous permettra de recevoir une carte du King Fan Club). Utiliser le crayon sur le formulaire...

Et voilà ! Dur de s'arrêter là, n'est-il pas ? Que voulez-vous, ainsi va la vie, alors sans rancune et au mois prochain pour la suite de ce fabuleux Top Secret !



ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

ATARI	AMIGA	AMSTRAD	ARCHIMEDE	VICTOR
PROMOS*				
1040 ST mono Star LC-10 * Le Rdickcut + 1 boîte de articles 3/12				
9545-00 frs				
8290,00 frs				
Amiga 500 écran couleur 1084 1 joystick 3 boîtes 3/12 1 Jeu au choix (valeur 250 frs)				
8860-00 frs				
7490,00 frs				
EXCLUSIF Lecteurs externes (double face, Nec) 3*1/2 Atari & Amiga 1250,00 frs 5*1/4 Atari & Amiga 1550,00 frs				
IMPRIMERIES				
Star LC-10 (plus cordon)	Prix promo			
Star LC-10 couleur *	Prix promo			
Model 120-D	Prix promo			
Epson LC-500 (24 aiguilles)	Prix promo			
Nec P2200 (24 aiguilles)	Prix promo			
ATARI				
ATARI 520STF	3490 ttc			
ATARI 520 STF couleur	5490 ttc			
ATARI 1040 STF mono	5990 ttc			
MEGA ST 1 mono	6990 ttc			
MEGA ST2 mono	15300 ttc			
MEGA ST4 mono	11950 ttc			
Disque MEGAFILE 30 Mo	4990 ttc			
Scanners (300 & 200 dpi)	N.C.			
AMIGA				
AS50 LC 512k ram	N.C.			
A500 + Moniteur couleur	N.C.			
A2000 UC 1Mo ram	11500 ttc			
A2100 UC-mont.coul	14500 ttc			
PROMO EDITE AMIGA				
INTERESSANT Moniteurs 3 résolutions pour ST mono... 2650frs couleur... 6990 frs (pour la majorité de vos moniteurs... ne)				
OCCASIONS 10re main des machines dévissées garanties 6 mois à prix défiant toute concurrence appelez nous au 42 43 22 78.				
DOMAINE PUBLIC ST & AMIGA Arrivages des Classé-Unité & d'Angleterre 400 Disquettes-1000 litres - jeux-démos- langages-utilitaires-images- Encyclo vous une enveloppe timbrée (spécifiez la marque de l'ordinateur) pour recevoir notre catalogue gratuit 30 frs la disquette, la 5ème gratuite !!!				
S.C.A.P.O. 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				



THOMSON

Un Top Secret épique dans un style particulier que nous offrons à sir Michael Bott. Merci jeune homme, mais la prochaine fois, j'aimerais un peu plus de clarté, damned !

LAS VEGAS

Première partie : l'immeuble

- Dans votre chambre, n'oubliez surtout pas le sac, l'argent déposé dans l'assiette, votre portefeuille et votre montre. Vous devez ensuite rendre au gangster son revolver, au chinois son chandelier, à l'africain sa trompette, au commerçant (avec un crayon à l'oreille) vingt dollars ou sa torche, au vieux monsieur moustachu son stylo, au personnage avec un nez démesuré de l'argent, au personnage chauve le collier, au personnage avec des cheveux courts et roux son cactus, au personnage avec de longs cheveux roses son fer à repasser. Quant à la femme, elle vous donnera cent dollars.

- Un conseil, pour éviter de perdre du temps, rentrez à votre étage en faisant des aller-retours dans le couloir, vous finirez par vous trouver face à tous les personnages sans vous éloigner de votre chambre.

- Allez en bas, sortez de l'hôtel et repérez le numéro inscrit sur la portière du taxi puis retournez dans le hall de l'hôtel. Approchez-vous du taxicab, décrochez, introduisez de l'argent et composez le numéro du taxi. Attention : le taxi ne peut vous prendre que jusqu'à onze heures, seize minutes et trente secondes

trés exactement ! Après, vous n'aurez plus qu'une faible chance de réussir avec le vélo qui se trouve dans la pièce près de la porte d'entrée.

Deuxième partie : l'aéroport

- En arrivant, vous remarquez que vous n'avez plus votre portefeuille. Ah ! Voilà un clochard, et bien allez donc lui en toucher un mot ! Le pauvre, il fait pitié, la vie est chère et il fait bien qu'il survive le pauvre. Ayez pitié...

- Après le clochard, changement de standing avec deux charmantes hôtesses : il est bon de leur demander l'heure de

départ de l'avion pour Las Vegas... ce qui vous permettra de prendre votre vol à l'heure.

- Votre ventre commence à faire des siennes : profitez du temps qui vous reste afin de vous restaurer avec, par exemple, un sandwich. Et pendant que vous y êtes, achetez donc une revue, sur le tricot, au hasard... Vous voilà paré, il ne vous reste plus qu'à partir en passant par le panneau d'affichage, à moins que vous ne teniez vraiment à vous envoler pour Hong-Kong !

- Ouf ! Vous voilà prêt à embarquer. Vous arrivez au contrôle frais et dispos. Un doute vous envahit. Ciel mon portefeuille !

"Monsieur, vos papiers s'il vous plaît". Panique à bord. "Les voici, Monsieur le contrôleur".

- Après avoir satisfait aux contrôles d'usage, une petite pause vous fera le plus grand bien. Vous êtes vaurin dans un fauteuil... Calme, serene, ça plane pour moi ! L'incroyable devient alors... Vous aviez été détourné ! Avant de vous suicider vous plongez dans la lecture de votre magazine préféré... Donnez le, vous verrez le résultat !

- L'avion décolle enfin... Dodo, vous êtes crevé. La suite à votre descente d'avion

Troisième partie : Las Vegas

- Vous foncez directs au casino... Votre soif du jeu vous entraîne vers la roulette. Méfiance le croupier a l'air louche... Finalement ce n'était pas une bonne idée, vous sortez pour vous retrouver dans une impasse rocheuse, celle là même où vous devez retourner avec votre million de dollars...

- Vous voilà chez le notaire, et pendant que celui-ci ferme les yeux, profitez-en pour dérober les statuettes qui ornent son étagère... Bien le bonjour et au revoir !

- A côté de la maison du notaire, une porte par laquelle vous entrez. Un homme est intéressé par les statuettes et vous en donne un bon prix. Ressortez et allez au café. Surprise, vous connaissez le barmaid. Vous lui posez une question et elle vous donne de l'argent, sypma non ? Vous retournez voir l'étagère que vous aviez croisé, histoire de jouer à la roulette russe. Une seule balle, c'est plus prudent... celle en haut à droite est la seule qui vous convienne... Ce sera long, mais le temps c'est de l'argent, et vous serez bientôt en possession de la somme voulue !



CPC

L'ŒIL DE SET : Ubi Soft



Dans ce superbe jeu d'aventure d'Ubi Soft, vous devez retrouver le sceptre du roi Fynsk qu'un magicien a volé pour l'embarquer dans son royaume caché dans un monde dangereux. Le sceptre est caché au deuxième étage de la tour principale du château. Cependant, pour y accéder, il faudra passer la terrible épreuve du labyrinthe. Lorsque vous aurez retrouvé le sceptre, vous devrez prononcer le nom du roi qui vous a envoyé (entre autres : "Fynsk"). Mais n'oubliez pas que le chemin sera peuplé de monstres et restez toujours sur vos gardes.

Au début de la partie, vous vous trouvez dans une grande salle souterraine où un grand nombre d'options vous sont proposées. Cependant la plupart vont entraîner la perte de l'énergie ou pire, vous tuent. Vous devez, pour commencer, prendre la gemme (option n°9), puis vous mettre à courir à travers la pièce, ce qui vous fera échapper à de nombreux pièges (5). Un conseil : si en prenant la gemme, vous avez perdu de l'énergie, recommencez la partie. Lorsque vous vous trouvez dans le temple où sont les zombies, réglez-vous dans la petite pièce (4). Plusieurs sortes de monstres peuvent s'y trouver :

- S1) y a un cerceau : patientez en silence (environ 3 fois ; option n°1) puis retournez dans le temple (2). Je vous déconseille de l'ouvrir, car vous pourriez y perdre la vie, ou, en dépit d'un certain pourcentage de points de vie que vous perdrez, vous pourriez avoir une épée magique qui ne vous sera d'aucune utilité pour la suite.
- S2) vous vous trouvez face à un dragon : libérez-le (4) puis patientez environ 3 fois (1) puis retournez dans le temple (2).
- Enfin, si vous voyez une sorcière, ne faites rien, patientez seulement en silence 3 fois (1) et retournez dans le temple (2).

Une fois dans le temple, continuez votre progression (1). Vous vous trouverez de nouveau dans une grande salle où un grand nombre d'options vous sont proposées. La meilleure solution est de traverser le précipice sur la toile d'araignée (4). Vous vous situez alors devant un précipice rempli de lave : vous ne pouvez plus revenir en arrière car une chute de ro-

chers vous barre la route. Cherchez un passage secret (2), un pan de roche se décollera alors. Ensuite pénétrez dans ce passage (2). Vous êtes maintenant dans un long couloir où se dresse des deux côtés de hautes et épaisses parois murales. Continuez votre progression (1), vous découvrirez un levier sur le mur, surtout n'y touchez pas ou une coulée de lave vous ensevelira. Continuez toujours votre progression (1), vous apercevrez un canot amarré au bout du couloir : prenez-le et ramez vers la droite (1), continuez dans la même direction jusqu'à ce que vous arriviez dans un lac souterrain (1). Dès que vous y serez, ramez vers le centre du lac (1). Parfois, un monstre sort de l'eau, combattez-le avec vos propres armes (2).

Arrivé au centre, vous vous trouvez devant une tour, escaladez-la (1) jusqu'à ce que vous puissiez emprunter un des pylônes qui s'écartent de la tour (3). Soulevez la grille qui se situe sur la route et pénétrez dans la cour (1).

Vous êtes maintenant devant le château. Attention : dans toutes vos actions, ne perdez pas de temps car l'alerte passe et quand elle est à 99 % vous êtes repéré et quelquefois, un garde peut surgir de n'importe où et vous dérocher une flèche, ce qui vous fera perdre de l'énergie (environ 11 à 20 %).

Mais trêve de bavardage, de l'action maintenant ! Escaladez la tour pour vous retrouver au premier étage (5) puis répétez l'action afin d'accéder au second (1). Ensuite, attendez en regardant à l'intérieur, vous verrez où le magicien a rangé le sceptre (1) ; n'oubliez pas de relever le numéro, il vous sera utile pour la suite. Après l'avoir noté, redescendez au premier étage (2), puis entrez (3). Vous vous trouvez alors dans la bibliothèque du château. Fouillez-la (4) et vous trouverez un parchemin que vous devez prendre (1). Mais surtout ne le lisez pas, il deviendrait inutilisable. C'est tout pour aujourd'hui ! Rendez-vous le mois prochain pour la suite !

ED'EN COMPUTER

102 Au du Général M.8120T
75012 - PARIS
Tel: 43.42.22.50
Vente par correspondance - C.Bleve
CREDIT CETELEM - Paiement différé

- AMIGA**
- Amiga 500 avec cable peritel..... 3990 Fr
 - Amiga 500 + moniteur 1084 S..... 6390 Fr
 - Amiga 2000 avec cable peritel : 11590 Fr
 - Amiga 2000 + moniteur 1084 S : 14590 Fr
 - Amiga 2000 + 1084S + D dur 20m 22190 Fr
 - Amiga 2000 + 1084S + D dur + XT..... 25390 Fr
 - Lecteur externe HD 1010 1190 Fr
 - Moniteur R2080 heure défini..... 4390 Fr
 - Extension memoire A501 512K..... 1490 Fr

EXTENSION 1 MEGA POUR 1000 et 500 EXTENSIBLE 2 MEGAS 3250 F

- ATARI**
- Atari 520 STF..... 3490 Fr
 - Atari 520STF + moniteur mono. 4980 Fr
 - Atari 520STF + moniteur Coul..... 5490 Fr
 - Atari 1040STF + moni Mono..... 5990 Fr
 - Atari 1040STF + Floppy Cou..... 7490 Fr
 - Mega ST2 + moni mono..... 9990 HT
 - Mega ST4 + moni Mono..... 12950 HT
 - Disque Dur 30 Megos..... 4990 Fr
- Pour les Megos avec LASER TELETYPE POUR L'ACHAT D'UN ORDINATEUR DES CADEAUX. TELEPHONEZ NOUS !!

- DIVERS**
- STAR LC 10..... 2490 Fr
 - STAR LC 10 Couleur..... 2950 Fr
 - STAR LC 2H 10..... 3990 Fr
 - Tapis Souris : 75 Fr - Disquettes 3x 99 F
- DEPANNAGE SOUS 48H TOUTES MARQUES
- SERVICE DEPOT-VENTE**
- VENTES : Déposez vos ordinateurs. Nous le vendons, le garantissons pour vous. Ensuite nous sommes là pour aider à concrétiser votre futur achat.
- ACHETEURS : Venez fouiner et trouver la machine dont vous rêvez. Votre rêve nous le réalisons et le garantissons
- Tel: 43.42.22.50

EDEN COMPUTER EDEN COMPUTER EDEN COMPUTER

**JEUX OFFERTS
PAR
MAUBERT ELECTRONIC**

MSX

KING KONG

(Suite de la solution d'A. Gaudrillet publiée dans le numéro 20)

REGION 2 : Allez tuer le serpent entre les joueurs de boules, il laisse un totem ou rien ou 99 boules. Il vous faut des boules : pour ce faire, faites la navette entre écran serpent et la cabane statue du gorille, vous ferez ainsi chaque fois que vous aurez besoin de boules. Allez tuer les robots bleus, ils laissent un parchemin de tir en tournant sur soi. SHOT 1 = serpe, SHOT 2 = parchemin blanc, allez tuer l'araignée violette qui laisse un feuille brune et ouvre passage région 4, allez-y.

REGION 4 : Dès que vous êtes dans l'eau, mettez les sabots, sinon vous les perdez. SHOT 1 = serpe, si vous en avez la force, tuez les grenouilles des 3 écrans, tuez le serpent, visitez les maisons et prenez la corne, puis allez à l'écran monstre lanceur de têtes et tuez les 16 têtes. Pour l'instant, vous ne pouvez pas tuer le monstre. Revenez au premier demi-écran grenouilles, placez-vous en haut au milieu et armez-vous : SHOT 1 = boules, SHOT 2 = (glu?), passez l'écran après une pression SHOT 2, lancez les boules. Ouvrez accès région 4. Revenez à la région 1.

REGION 1 : Allez chercher les 2 danseuses pierre (D), si vous n'avez plus de sabots, rachetez-en (souvent le passage à la cabane à droite du serpent les supprime). Ensuite, allez à la région 5.

REGION 5 : SHOT 1 = serpe : tuez tous les poules et les bonbons des 2 écrans, pulvérisiez la pierre (F). SHOT 1 = boomerang, tuez les singes des 3 salles, SHOT 1 = boules SHOT 2 = parchemin jaune, passez la trappe et tuez le monstre, il laisse une clé. SHOT 2 = clé, pressez SHOT 2, la porte s'ouvre, allez chercher le parchemin rouge. Les petites clés ne servent qu'une fois. Remontez, attention ! Les singes cernent la trappe, tuez-les. SHOT 1 = boules : montez au 1er monstre qui lance les boules rouges, le second se tue de la même façon, au passage, tuez les bonbons. Le second

ouvre un des deux passages, celui de la sous-région 5, celui du haut restant fermé, je n'ai pas encore trouvé la façon pour passer. Mettez-vous à l'entrée de la sous région 5.

SOUS REGION 5 : SHOT 1 = boomerang : avancez seulement de façon à passer l'écran et tirez jusqu'à avoir eu 6 flammes montrant que vous avez tué 6 singes, avancez jusqu'à ce que vous puissiez descendre. En descendant jusqu'en bas, tirez, puis tournez-vous en tirant et avancez un tout petit peu. Lorsqu'une flamme entourée de blanc paraît, prenez-la. Montez, tournez et montez encore un peu : il y a une autre salle, avancez jusqu'à pouvoir descendre, descendez 1/3, tournez-vous vers le centre, une pression pour avancer et tirez sans interruption jusqu'à l'apparition d'une clé en or ou que vous prendrez. Comme pour le serpent (boules), faites des aller-retour pour récupérer des boules de feu, 10 chaque fois, maximum 99. Repassez dans la région 5.

REGION 5 : remontez tuer le serpent, 1 totem de plus. SHOT 2 = parchemin rouge. SHOT 1 = serpe, tuez à nouveau les 16 têtes, puis une pression SHOT 2 et

le monstre laisse un épéu et ouvre accès région 6.

REGION 6 : SHOT 1 = boomerang, tuez les singes récupérez les golds, tuez les lanceurs de boules et faites le tour du donjon, cela vous donnera une idée de ce qui vous attend. Revenez au point de départ, montez d'un écran, tuez les singes. Placez-vous tout en haut de l'écran, et montez les escaliers juste pour passer l'écran du gros bébé 1, attendez qu'il bouge pour avancer, dès qu'il sera de face, immobilisez-le et tuez-le, il laisse une lumière blanche utile dans les souterrains (région 1, pierre B). Pour les autres bébés, les tuer sans immobilisation en jouant avec le temps de pause qu'ils marquent, tuer les singes qui rapportent des golds. Après avoir tué le gros bébé 4, visiter une première fois le temple d'or en montant les escaliers. Remontez ensuite à l'écran du gros bébé 3 et tournez à droite juste pour passer l'écran, montez pour passer sur le haut du "L" inversé, lancez le boomerang au bon moment pour tuer le canard.



CARAI

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

**DEMANDEZ
NOTRE
CATALOGUE**

MSX

**IMPORTATEUR
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF KONAMI - HAL**

**REVENDEURS
CONTACTEZ
NOUS**

ORDINATEURS MSX

MSX1
YAMAHA YIS 503 990 F
+ 3 cartouches de jeux

MSX2
Philips NMS 8280 5 990 F
drive 720 k
+ digitaliseur d'images
Philips NMS 8235 3 490 F
MSX2 avec lecteur de disquettes
360 K, livré avec logiciel Home
Office Designer + traitement de
texte, etc.

MONITEURS

Moniteur Philips
Couleur1990F
2690 F

Monochrome.....990 F

IMPRIMANTES

Philips NMS 1431 2 890 F
PRNT 24 790 F

MANETTES DE JEUX

Quickshot 5.....129F

Pour jeux de sport :
Hyper shot 99 F
Joyball 190 F

DISQUETTES

Disquettes 3 1/2 MF/2DD
(boîte de 10).....190F

Super Laydock : 2 méga 345 F
Rastan Saga : 2 méga MSX2 345 F
Druid : mégaram MSX2 290 F
King's Valley 2 : MSX1/MSX2.....290 F
Ninja Kun : mégaram MSX2 290 F
Scramble Formation : 2 méga MSX2 290 F
Toppie Zip : mégaram 290 F
Nemesis 3 MSX1/MSX2.....345 F

CARTOUCHES MSX à 230 F

Bosconian, Dig Dug, Game Master, Hyper Rally, Hyper Sport 3, Knightmare, Nemesis 1 ou 2, Ping Pong, Q Bert, Road Fighter, Tennis, The Goonies, The Maze of Galious, Eggerland Mystery 2.

Print Lab (cartouche) 99 F

CARTOUCHES à 149 F

Circus Charlie, Comic Bakery, Dunkshot, Hole In One, Mopiranger, Rollerball, Time Pilot.

CARTOUCHES à 120 F

Magical Kid Wiz, Backgammon, Raid on Bunting Bay, Lode Runner, Midnight Brothers.

CARTOUCHES à 190 F

Athletic Land, Eggerland Mystery, Hole In One Pro, Hyper Sport 1 et 2, Iwin Bee, Sky Jaguar, Space Camp, Super Cobra, Yie Ar Kung Fu, Night Shade.

CARTOUCHES à 79 F

Hole In One Special 230 F
Metal Gear 290 F
Vampire Killer 290 F
USAS 290 F

CARTOUCHES MSX2

Eggerland Mystery 2 230 F

3 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 :		Tél
				Votre ordinateur.....

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



ZX81

CLIVE AND LET DIE

Pépé Rétro amorce un retour aux sources avec l'ordinateur phénomène, celui-là même qui est entré dans 100 000 foyers français il y a 8 ans. Qui a bien pu réaliser un tel chiffre en ces temps préhistoriques, à l'aube de ce qui est devenu aujourd'hui le monde de l'informatique familiale ? Écoutons Pépé Rétro, la voix du passé...

Pépé Rétro : Ah ah, vous voilà enfin mon gaillard ! Asseyez-vous et ouvrez vos feuilles de choux, car aujourd'hui je vous parle du ZX81, eh oui, l'ancêtre qui a permis à nombre d'entre nous d'apprendre les rudiments de la programmation et qui nous a ouvert les portes de l'informa-
Micro News : Vous n'allez pas un peu vite en besogne, Pépé ? Parce qu'avant le ZX81, il y a eu le ZX80 tout de même !
Pépé Rétro : Décidément p'tit gars, tu en connais un bout !
Micro News : Sans fausse modestie, il est vrai que je connais assez bien mes clas-
Pépé Rétro : Pour ceux qui ne connaissent rien à rien, le ZX81 a été pensé et construit par Lord Clive Sinclair en 1981. Non, ce n'est pas le frère du Lord Brett Sinclair de la TV, ni même son cousin, alors qu'on ne lâche avec ça ! Ça fait huit ans que j'ai droit aux mêmes calembours...

Micro News : Quel langage ! Et le respect du lecteur alors ?
Pépé Rétro : Mais je le respecte le lecteur, c'est à vous que je m'adresse, eh pomme !
Micro News : Ah bon, ben alors tout va bien !
Pépé Rétro : Reprenons. Cette machine anglaise était très sobre d'aspect : un petit boîtier noir légèrement rectangulaire, qui devait faire dans les 20 cm de large sur 26 cm de long, à vue de nez ! Tu vois mon gars, ça c'est de l'ordinateur de table, même qu'un quart de table suffi-
Micro News : Non ?



rendez compte, Pépé, aujourd'hui pour avoir une mémoire de cette taille, il faudrait carrément faire un casse au Musée de l'Homme ?
Pépé Rétro : Elle est bien bonne celle-là tiens... Quand même, le microprocesseur de la bête était un Z80 A, ce qui n'est pas trop mal. On s'en doute, l'aléatoire vidéo se faisait en noir et blanc, et la "résolution graphique" se limitait à 64 x 44 pavés ! Doté d'un minuscule clavier sensitif, la frappe devenait un véritable exercice de style. Il n'était pas rare de devoir frapper sur une touche trois ou quatre fois avant de voir s'afficher

le mot-clé basic ou la lettre voulue. Et comme il n'y avait que 40 touches, on trouvait jusqu'à 5 fonctions par touche...
Micro News : Mais on trouvait bien des extensions, non ?
Pépé Rétro : Pour sûr ! C'est là que ça devient drôle, d'ailleurs ! On pouvait connecter à peu près n'importe quoi sur le ZX81, enfin des cartes spécifiques pour cette machine, bien sûr ! On trouvait des extensions-mémoire 16 Ko, 64 Ko ou même 128 Ko, on pouvait rajouter un clavier semi-mécanique, une carte Péritel 16 couleurs, une carte sonore, une carte lavabo ou encore une carte raton-laveur...
Micro News : Beuh ?
Pépé Rétro : C'est juste une façon de parler... En fait, on se retrouvait rapidement avec un ordinateur de 20 centimètres de large mais long d'un mètre ! Et puis on avait intérêt à investir dans un ventilateur...
Prof ST : D'ailleurs, à feu l'HHH-Hebdo, il n'était pas rare de voir le petit père Sinéd mettre un C64 ou un ZX81 dans le réfrigérateur, malgré les alimentations séparées !
Micro News : Qu'est-ce que vous faites là, vous ?
Pépé Rétro : Laissez-le, c'est tout à fait véridique ce qu'il vient de vous dire, vous savez ! Ah, c'était l'époque héroïque !
Micro News : Eh bien, pour fêter ça, je vous paye un coup ! Amis lecteurs, bonsoir et à bientôt ! Au fait Pépé, on parle de quoi le mois prochain ?
Pépé Rétro : Heu... Allez, on parlera du VIC 20, l'un des plus grands succès outre-Manche d'il y a quelques années ! Ça vous va ?
Micro News : Parfait, alors à bientôt !

HOPITAL SILENCE



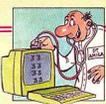
Disponible sur C 64, PC et bientôt sur AMSTRAD et Spectrum.

Distribué par UBI SOFT

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

1, rue Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX
Téléphone 16 (1) 48 98 99 00

ELCTRONIC ARTS



LES TRUCS DU DOCTEUR AMIGA

Le médecin malgré lui !

Micro News : Docteur, je ne me sens pas bien !

Docteur Amiga : Pff, encore ! Qu'est-ce qui vous arrive aujourd'hui ?

Micro News : Ben voilà, j'ai des frissons dans le dos et la tête qui palpite, la flam qui panique, le biltzer qui s'écaille, le Guru qui médite, le joystick qui papote, le workbench qui...

Docteur Amiga : Oui, bon, ça va, ça va. Si je comprends bien, vous avez besoin d'une nouvelle ordonnance de choc ?

Micro News : Comme qui dirait oui, Docteur !



▲ The Krystal

Docteur Amiga : Bon, quand faut y aller, faut y aller. Dites-moi, vous ne faites pas d'allergie à la Tetris-ophilie ?

Micro News : Non, je ne crois pas. Docteur Amiga : Alors vous allez prendre trois doses de la nouvelle version du génial Tetris, matin, midi et soir ! On regrettera la disparition de la superbe musique de la première version, on admirera les graphismes et les options supplémentaires, mais on restera quand même sceptique quant à l'intérêt

de sortir une seconde version fondamentalement si peu différente de la première. Evitez de l'acheter si vous possédez déjà le jeu. Sinon, Tetris est tellement génial que vous pouvez craquer...
Micro News : Il paraît que le nouveau Cinemaware arrive !
Docteur Amiga : Vous voulez bien sûr parler de Lords of the Rising Sun. J'ai eu la chance d'en voir une avant-première en Angleterre et laissez-moi vous dire que ça assure un maximum. Enfin un jeu du niveau de Defender of the Crown ! Cette fois-ci, cela se passe au Japon médiéval et vous tenez le rôle d'un samouraï. Les aspects stratégiques sont passionnants et, pour la première fois, les parties arcade sont réellement extraordinaires, témoin cette scène en 3D où vous devez renvoyer avec votre sabre les shurikens d'un ninja vous envoie ! Génial ! Ne craignez pas d'en abuser.

Docteur Amiga : Comptez sur moi, docteur ! Ça sort quand ?

Docteur Amiga : Très bientôt, d'ici un



▲ Airball

mois ou deux. En attendant, calmez-vous avec The Krystal, édité par Prism Leisure. Il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure révolutionnaire dont Micro News vous avait parlé en exclusivité (une fois de plus) il y a six mois. Rendez-vous le mois prochain pour un test détaillé. En attendant, sachez juste que The Krystal est certainement l'un des deux ou trois meilleurs jeux du monde, pas moins.

Micro News : Bigre ! Je sens que je vais en ingurgiter quelques parties.

Docteur Amiga : Mais faites, mon ami, faites. Ensuite... Voyons, pourquoi pas Airball, qui vient enfin d'être adapté sur

Amiga par Microdeal, plus de deux ans après la sortie du jeu sur ST ! Les graphismes sont sensiblement identiques, mais le nombre de salles a été multiplié par quatre ou cinq. Dans Airball, vous dirigez une petite balle dans un dédale de salles ; il faut collecter certains objets, éviter des pièges... le tout avec une représentation en fausse 3D qui a fait la gloire de Knight Lore ou Alien 8, sur 8 bits. C'est superbe, passionnant, et surtout très original sur Amiga où il n'y a guère de jeux dans ce style.

Micro News : Décidément, il y a beaucoup de bons jeux, ce mois-ci !
Docteur Amiga : D'autant que Bio

▼ The Krystal



Challenge, de Delphine Software est enfin sorti !

Micro News : Super ! Les premières versions avaient vraiment l'air géniales.

Docteur Amiga : Oui, mais la version finale me déçoit un peu. D'abord, parce que les graphismes et l'animation n'ont quasiment pas bougé par rapport au ST. Il est vrai qu'il y a quand même plus de 150 couleurs à l'écran. Ensuite, parce que le jeu est sûrement très spectaculaire, mais moins passionnant à jouer que ce qu'on aurait pu croire. Heureusement que la version Amiga comporte des musiques fabuleuses signées Jean Pauldot : je n'avais jamais rien entendu d'aussi génial sorti d'un Amiga ! A elles seules, ces musiques suffisent à rendre le soit obligatoire.

Micro News : Ah bon, je préfère ça ! Moi je trouve le soft vraiment excellent !

Docteur Amiga : Peut-être, mais on ne vous demande pas votre avis ! Continuons avec R-Type d'Activision, enfin disponible. Il est très bien, mais il arrive à mon avis un peu tard : l'excellent Denaris de Rainbow Arts lui a pris la place de meilleur shoot'em up horizontal de l'année. Tiens, Rainbow Arts, puisqu'on en



▲ Grand Monster Slam



parle. Ils sortent un jeu vraiment fabuleux, Grand Monster Slam, en français "le challenge des monstres" ou encore "Inter-monstres", pour faire plaisir à Guy Lux. Vous dirigez des orques, des gobelins, dans des épreuves pseudo-sportives toutes plus réussies les unes que les autres. C'est franchement hilarant. En plus, c'est un bon jeu, alors...

Micro News : J'aime vraiment bien les jeux de sport !

Docteur Amiga : Alors j'ai autre chose pour vous, Robin Hood, un jeu italien de tir à l'arc qui est très beau. Malheureusement, il est un peu limité et on s'en lasse très vite.



▲ Robin Hood

▼ Run The Gauntlet



▼ Iron Lord



▲ Iron Lord

télé ; un jeu d'avenue classique, avec peu d'images (et de piètre qualité) et un analyseur de syntaxe désespérément faible. Par contre, l'analyseur de syntaxe de Gold Rush, le nouveau Sierra on Line, est très performant, comme d'habitude. Dommage seulement que les graphismes soient d'une laideur quasi-insoutenable ; Sierra se fout un peu de la gueule du monde. Espérons que Leisure Suit Larry 2,



Micro News : C'est bien, le tir à l'arc ! Docteur Amiga : Alors attention, voici (presque) Iron Lord. Eh oui ! C'est Ivan Jacot himself, le master-programmer, qui est venu nous rapporter. Le mois prochain, vous aurez des révélations exclusives sur le jeu et les raisons de son retard. En attendant, admirez et patientez...

Micro News : Arrghhh ! Iron Lord, enfin ! Je ne peux y croire...

Docteur Amiga : Mais si, mais si ! Restons dans le sport avec Run The Gauntlet, une nouveauté Ocean adaptée d'une série télé anglaise et basée sur quatre épreuves dont une course en zodiac. Petit plus de la version Amiga par rapport à la version ST, il y a des images de présentation digitalisées et surtout des voix échantillonnées de très bonne qualité. A part ça, c'est un bon petit soft, sans plus.

Micro News : Dommage !

Docteur Amiga : Mais peu importe ! Les nouveautés débarquent à la pelle. Prenons-en une autre au hasard, The Twilight Zone ! Je charge et... tout de suite, une musique magique s'élève. Bon sang, mais c'est bien sûr : nous entrons dans le monde étrange de la Quatrième Dimension ! Edité par First Row Software Publishing le soft n'est malheureusement pas à la hauteur du génie de la série





qui sortira le mois prochain, sera d'un meilleur niveau.

Micro News : Pif. Tout ça, c'est des jeux d'aventures vachement compliqués. Même qu'ils sont en anglais, en plus !

Docteur Amiga : C'est vrai, j'oubliais votre niveau... heu, limité. Alors repartons dans le bestial avec l'adaptation (enfin) de *Goldrunner 2*, de Microdéal. Un shoot'em up qui connut son heure de gloire sur ST mais que je trouve quelque peu dépassé aujourd'hui. Dans le même style, *Hyperdrome*



▲ **Last Duel**

que vous allez vous en tirer comme ça, c'est trop facile ! L'ordonnance s'arrête quand je veux ! Pour le moment, il faut continuer avec *Steve Davis Snooker* de CDS, un jeu de billard qui existe sur toutes les machines du monde ; il manquait sur Amiga, le vide est désormais comblé. A part ça, c'est un billard en deux dimensions qui n'a rien d'extraordinaire. **Micro News** : C'est vrai que c'est un jeu tout simple, mais il est bien fait. Docteur Amiga : Ready Soft, l'éditeur du fabuleux *Dragon's Lair*, prépare un émulateur pour Macintosh qui est sensé faire tourner 98 % des programmes originaux. Wait and see. Retour aux jeux et au soleil

▲ **Gold Runner 2**

de Exocot, est un shoot'em up à scrolling vertical qui lui non plus ne fera pas date : très quelconque. Par contre, *Last Duel*, de GOI est sensiblement supérieur, avec surtout un mode deux joueurs amusant et une animation de qualité ! Cette fois-ci, le scrolling est vertical, pour changer. Personnellement, j'en ai franchement marre de tous ces jeux pompés les uns sur les autres et sans aucune originalité.

Micro News : C'est bon, je crois que j'ai ma dose pour le mois !

Docteur Amiga : Ah non, ne croyez pas

▼ **Raider**



avec *Honda*, un simulateur de moto très beau réalisé par Digiteam, une nouvelle société italienne. Anco, firme anglaise surtout connue pour ses strip-pokers, prépare un jeu de foot superbe. Kick Off, qui reprend un peu l'idée première de *Hatball* : le terrain et les joueurs sont vus de haut. Mais là, on joue avec onze joueurs par équipe. Bien évidemment, vous ne pouvez pas voir le terrain en entier. Par contre, une fenêtre vous indique toujours la position de vos coé-

quipiers. Dernière bonne nouvelle, le programme sera distribué en France par Titus et devrait donc être disponible dans toutes les bonnes boucheries. Toujours chez Anco, voici *Diamonds*, un jeu d'arcade/aventure nulissime, laid et sans aucun intérêt. Celui-là, je vous rassure, ne sera pas distribué par Titus...

Micro News : Pas folle la guêpe.

Docteur Amiga : Comme vous dites, oui. *Explora 2* va bientôt sortir chez Infomédia, et il est superbe. L'aventure est également très réussie. On va se préparer à conclure avec

Raider édité par Impressions, un jeu qui rappelle beaucoup *Oz* sauf que les graphismes sont vraiment très beaux. Petits, mais beaux. Enfin, nous allons vraiment conclure avec une nouvelle pré-



◆ **Explora 2**



version du génial *Forgotten Worlds*, dont je vous avais déjà parlé le mois dernier. Plus le programme avance, plus il s'annonce extraordinaire. Maintenant, le scrolling différentiel est en place, les sprites répondent très bien et bougent dans tous les sens... *Forgotten Worlds* s'annonce comme un très grand soft. Et comme en plus il peut se jouer à deux...

Micro News : On va aller se faire une partie...
Docteur Amiga : Rendez-vous le mois prochain ! Et n'oubliez surtout pas : Atari, c'est fini, Amiga vaiiiiincra !

ECLATEZ-VOUS

71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Métro : Sèvres-Babylone
ou Saint Placide



Magasin ouvert du
lundi au samedi
de 9 h 30 à 19 h 30
Tél. : (1) 45.49.14.50

PRIX EXPLOSIFS SAUTEZ SUR L'OCCASION

JEUX OCCASIONS AMIGA 100 F

JEUX OCCASIONS NINTENDO A PARTIR DE 120 F

JEUX OCCASIONS ATARI ST 100 F

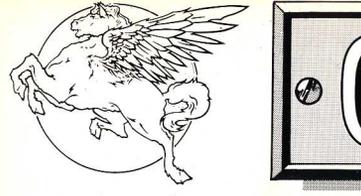
JEUX OCCASIONS MSX K7 40 F, CARTOUCHE 100 F

JEUX OCCASIONS AMSTRAD CPC K7 40 F,
DISQUE 70 F

JEUX OCCASIONS COMMODORE
64/128 K7 40 F, DISQUE 70 F

JEUX OCCASIONS SEGA CARTE 256 K 120 F,
CARTOUCHE 1 MEGA 160 F, 2 MEGA 200 F

TOUS TITRES DISPONIBLES EN NEUF POUR AMSTRAD CPC, ATARI ST, AMIGA, COMMODORE, MSX, SPECTRUM, NINTENDO, SEGA, ATARI XE ET ATARI 2600



IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS CEDEX 12
Métro Argentine (Fondé Le Ludi)

COCONUT REPUBLIC
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS CEDEX 11
Métro Oberkampf

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT MONTPELLIER
C. CHAL LE TRIANGLE NH. BAS
34000 MONTPELLIER CEDEX 09
(FERME LE LUDI)

AMSTRAD CPC		COMMODORE 64		SPECTRUM	
COMPLIATIONS :	C/D	COMPLIATIONS :	C/D	COMPLIATIONS :	C/D
LE MONDE DE L'ARCADE	149/189	ARCADE MUSCLE	145/180	ARCADE MUSCLE	145
HISTORY OF MACING	129/145	HISTORY OF MACING	145/180	HISTORY OF THE MAKING	240
SPECIAL ACTION	140/180	LES BEST D'US GOLD	140/178	OCIAN DYNAMITE (IN CROWN)	180
LES GAMES DE L'ARCADE 2	140/175	FRANK BRUNO BOX	129/170	CRIMINAL PROGRESS	180
HISTORY IN MAKING	139/140	TATO OUP	129/165	LES BEST D'US GOLD	140
OCIAN DYNAMITE	129/170	FRANK BRUNO BOX	129/170	FST 11 THROTTLES	145
TATO OUP	129/165	FRANK BRUNO BOX	129/170	FRANK BRUNO BOX	140
SPACE ACE	129/140	LEMONAD PERFORMANCE	140/180	TATI OUP	140
LES BEST D'US GOLD	140/175	GOLD SILVER BRONZE	140/180	GOLD SILVER BRONZE	140
SUPREME CHALLENGE	180/220	LEMONAD PAR 4	145/175	100 COLLECTION	120
FRANK BRUNO BOX	129/170	GAME SET & MATCH	139/160	BALLS PARK	140
GOLD SILVER BRONZE	140/175	KARATE ACES	119/170	BALANCE OF POWER 190	240
LEMONAD PAR 4	145/169	FRACK SET & MATCH 2	139/160	BALLET DANCE	140
COLLECTION MANIA	119/169	ACTION SERVICE	99/149	CALIFORNIA GAMES	190
GAME SET & MATCH	129/169	FRACK SET & MATCH 2	139/160	BALESTERS	240
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 2	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 3	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 4	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 5	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 6	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 7	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 8	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 9	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 10	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 11	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 12	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 13	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 14	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 15	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 16	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 17	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 18	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 19	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 20	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 21	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 22	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 23	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 24	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 25	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 26	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 27	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 28	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 29	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 30	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 31	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 32	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 33	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 34	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 35	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 36	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 37	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 38	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 39	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 40	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 41	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 42	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 43	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 44	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 45	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 46	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 47	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 48	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 49	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 50	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 51	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 52	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 53	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 54	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 55	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 56	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 57	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 58	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 59	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 60	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 61	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 62	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 63	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 64	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 65	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 66	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 67	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 68	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 69	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 70	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 71	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 72	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 73	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 74	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 75	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 76	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 77	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 78	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 79	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 80	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 81	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 82	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 83	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 84	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 85	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 86	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 87	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 88	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 89	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 90	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 91	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 92	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 93	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 94	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 95	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 96	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 97	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 98	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 99	190
ALBUM EPYX	99/149	ALBUM EPYX	99/149	BARON 100	190

SPECTRUM		PC 152/154 & COMPATIBLES		ATARI 800/1040 STF	
COMPLIATIONS :	C/D	COMPLIATIONS :	C/D	COMPLIATIONS :	C/D
ARCADE MUSCLE	145	ALBUM EPYX N. 2	245	ALBUM EPYX N. 2	245
HISTORY OF THE MAKING	240	PREMIER COLLECTION	225	PREMIER COLLECTION	225
OCIAN DYNAMITE (IN CROWN)	180	PROCHOTI HITS VOL. 2	245	PROCHOTI HITS VOL. 2	245
CRIMINAL PROGRESS	180	LES CLASSIQUES VOL. 2	240	LES CLASSIQUES VOL. 2	240
LES BEST D'US GOLD	140	SERIAL ACTION	240	SERIAL ACTION	240
FST 11 THROTTLES	145	ARCADE RANGER	145	ARCADE RANGER	145
FRANK BRUNO BOX	140	ACTION SERVICE	185	ACTION SERVICE	185
TATI OUP	140	APOLLO 16	225	APOLLO 16	225
GOLD SILVER BRONZE	140	BARBARIAN (PSYVENIS)	195	BARBARIAN (PSYVENIS)	195
LEMONAD PERFORMANCE	140/180	BAID DUES	240	BAID DUES	240
100 COLLECTION	120	BALLS PARK	140	BALLS PARK	140
GAME SET & MATCH	139/160	BALANCE OF POWER 190	240	BALANCE OF POWER 190	240
KARATE ACES	119/170	BALLET DANCE	140	BALLET DANCE	140
FRACK SET & MATCH 2	139/160	CALIFORNIA GAMES	190	CALIFORNIA GAMES	190
ALBUM EPYX	99/149	BALESTERS	240	BALESTERS	240
ALBUM EPYX	99/149	BARON	190	BARON	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 2	190	BARON 2	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 3	190	BARON 3	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 4	190	BARON 4	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 5	190	BARON 5	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 6	190	BARON 6	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 7	190	BARON 7	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 8	190	BARON 8	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 9	190	BARON 9	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 10	190	BARON 10	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 11	190	BARON 11	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 12	190	BARON 12	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 13	190	BARON 13	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 14	190	BARON 14	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 15	190	BARON 15	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 16	190	BARON 16	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 17	190	BARON 17	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 18	190	BARON 18	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 19	190	BARON 19	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 20	190	BARON 20	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 21	190	BARON 21	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 22	190	BARON 22	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 23	190	BARON 23	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 24	190	BARON 24	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 25	190	BARON 25	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 26	190	BARON 26	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 27	190	BARON 27	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 28	190	BARON 28	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 29	190	BARON 29	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 30	190	BARON 30	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 31	190	BARON 31	190
ALBUM EPYX	99/149	BARON 32			



LES SECRETS DU PROFESSEUR ST

On ne peut pas dire que les logiciels ST pleuvent ces derniers temps. Oh, bien sûr, prof ST s'est tout de même arrangé pour que nous ayons notre dose mensuelle d'octets, mais on sent bien que ce n'est plus vraiment ça.

Micro News : C'est vous prof ? Je ne vois ai même pas entendu arriver. C'est curieux mais j'ai comme l'impression que vous cherchez à passer inaperçu.

Professeur ST : Je n'irai pas jusque là mais c'est hélas un peu vrai. Les temps sont très difficiles pour un chasseur en quête de réelles nouveautés. Figurez-vous que tous les éditeurs ont dans leurs cartons des choses extraordinaires mais comme dirait Anne, ma frangine Anne, on ne voit rien venir...

Micro News : Rien que l'herbe qui verdole et l'Amiga qui mordole...

Professeur ST : Eh oui, la nouvelle mode micro est d'annoncer les logiciels avec force tapage très mois avant leur sortie, pour ensuite les vendre dans une quasi clandestinité. J'ai eu comme ça quelques surprises en allant chez les revendeurs. Par exemple, qui sait que Simbad est enfin disponible sur ST ? Qui sait que Bio-Challenge est en vente ?

Micro News : Vous exagérez un peu, là, vous ne croyez pas ?

Professeur ST : Oh, là, peine. Enfin, au lieu de tirer des plans sur la comète, je vais vous présenter un ou deux trucs.

Micro News : Pendant que vous y êtes, allez jusqu'à deux ou trois...

Professeur ST : Oui, mais ils ne seront pas tous du niveau de Ballistik. Ce nouveau **Psygnosis** est absolument superbe. Pas tant par le thème que par l'ambiance qui se dégage du jeu. En gros, tout cela ressemble à speedball - il s'agit de mettre une balle dans les buts adverses - mais en plus sulfureux. Un joueur contre



▲ **Butcher Hill**

l'ordinateur ou deux joueurs s'affrontent sur un terrain futuriste. Attention, on est très loin du film Tron. Ici, le futur n'est pas du tout high-tech mais plutôt barbare et gothique, presque diabolique. Bref, vous connaissez le style graphique propre à **Psygnosis**, que l'on a eu l'occasion d'admirer sur les pages de présentation de leurs précédents softs.

Micro News : Oui, je vois tout à fait.

Professeur ST : Eh bien là, tout le jeu est

▼ **Ballistik**



de la même veine !

Micro News : *Au pied de la lettre, on pourrait parler de "beautés du diable".*

Professeur ST : C'est exactement ça.

Micro News : *On peut dire que votre rubrique était très courte, ce mois-ci !*

Professeur ST : Hé là ! C'est pas fini. Tenez, voici **Butcher Hill**, un logiciel **Gremlin**.

Micro News : *Beau, encore un truc de guerre !*

Professeur ST : Tout juste Auguste ! Comme **Platoon**, il s'agit de descendre le plus de viets possible (la colline du boucher) et comme **Platoon**, la réalisation à l'air plutôt moyenne.

Micro News : *En somme, c'est un jeu assez mortel...*

Professeur ST : Ouarf ouarf ! Ceci dit, j'ai horreur de jouer les pudibonds mais ce type de logiciels me fait de plus en plus gerber. A la limite, un logiciel vraiment cynique sur la guerre me ferait rire, un logiciel plus technique me toucherait moins. Que des programmeurs se documentent froidement sur ce qu'il y a de plus vil en l'homme pour en faire un jeu, me dépasse.

Micro News : *Oui, la chair vivante et dénudée offerte plus les censeurs que la chair à canon, puisque les états, quels qu'ils soient, exportent plus d'armes que de lingerie coquine !*

Professeur ST : Heureusement, **Gremlin** annonce également **Ramrod**, un logiciel beaucoup plus audacieux puisqu'il inverse complètement les rôles. Il y est demandé au joueur d'armer l'ordinateur. Pour cela, il faut diriger un personnage et lui faire ramasser des objets. En cours de partie, le personnage peut se servir de différents jeux. Bref, des jeux dans le jeu pour le prix d'un seul !

Quant à **Océan**, ils nous préparent un **Double Detente** tiré du film du même nom. La démo que j'en ai vu laisse entrevoir quelque chose d'assez balaise.

Micro News : *Oui, avec Arnold Schwarzenegger, ça sera balaise, c'est sûr !*

Professeur ST : Très de plaisir, le plus fort est que l'on reconnaît vraiment Arnold, à l'écran.

Micro News : *Et côté utilitaires, quoi de neuf ?*

Professeur ST : **Clavius**, importateur exclusif et officiel de **Avant-Garde Systems** pour la France, propose de plus en plus de produits intéressants. Tout d'abord, nous avons un **PC Ditto 2** qui à l'air tout à fait remarquable.

Micro News : *Bien que cela paraisse peu vraisemblable, pouvez-vous rappeler à*



▲ **Le Fétiche Maya**

ceux de nos lecteurs qui n'auraient jamais entendu parler de ce logiciel, à quoi il sert ?

Professeur ST : **Right ! PC Ditto** est un émulateur PC, c'est-à-dire qu'il transforme au gré de l'utilisateur - tout ST en compatible PC. Il est ainsi possible de faire tourner des logiciels PC sur sa machine préférée, en monochrome et en couleur. Plus fort, le logiciel émule le disque dur avec accès automatique aux partitions Atari; des fichiers en mode PC et ST peuvent coexister sur le même disque dur sans tout faire planter. A titre indicatif, l'éditeur est même en train de travailler à une nouvelle version émulant également le mode EGA (mode graphique propre au PC) et la souris **Microsoft**. Toujours dans les projets, **PC Ditto** sortira bientôt en cartouche et une version futur - comportant du hard - autorisera même la connexion d'un véritable clavier de type AT sur votre Atari !

Micro News : *Chic alors !*

Professeur ST : Puisque nous parlons de **Clavius**, voyons un peu les nouveautés.



▲ **Windsurf Willy**

Pour commencer, **Trivial Music**, un **Trivial Pursuit** sur micro dont toutes les questions, portant sur la musique. On trouve aussi **Trilogy**, un package regroupant trois utilitaires de **AB Software** : **Mastermat**, un formateur, **Quick-List plus**, une mini-gestion de fichiers et **Picstrip** qui permet de convertir des images de différents formats, heb, à différents formats.

Micro News : *Mais dites-moi, ça existe en freeware, tout ça !*

Professeur ST : C'est exact, mais là, on peut y trouver un intérêt si l'on est très

pressé et de plus, il y a des notices d'utilisation, ce qui n'est pas négligeable. Je continue. Toujours importé par **Clavius** et toujours édité par **AB Software**, **AB Animator** est un super éditeur de sprites ayant la particularité de sauver les fichiers au format GFA et Fast Basic. J'ai gardé le meilleur pour la fin : **Image Scanner**. Pour une somme assez modeste, ce produit permet de digitaliser un document en fixant le scanner (une fibre optique) sur la tête de son imprimante. Bien entendu, un utilitaire permet de retrouver la digit ou de la convertir au format préféré (**Degas**, **Néochrome** et **IMG**).

Micro News : *Voilà de quoi satisfaire ceux qui vous reprochent de ne parler que de jeux.*

Professeur ST : Ça ne va pas durer. On commence avec **Cinemaware** qui vient d'achever - enfin - la traduction de **King of Chicago** et en commande avec **Windsurf Willy**, une course en planche à voile réalisée par **Silmariis**.

Micro News : *Concocto !*

Professeur ST : Ne vous moquez pas de moi. Je sais aussi critiquer. Tenez, par

exemple, prenez **Estat Software** : leurs produits sont excellents pour la plupart, mais en revanche, ils ont réussi à faire un nouvel emballage pour le logiciel **Jade**, encore plus hideux que le précédent. Et je vous garantis qu'il fallait vraiment y mettre du sien.

Micro News : *Toujours chez Silmarils, on annonce Le Fétiche Maya, un jeu d'aventure en 3D qui va amener les joueurs à visiter la jungle du Yucatan. Il paraît même que le logiciel disposera d'un véritable simulateur de conduite !*

Professeur ST : Ah oui, c'est vrai !

Bon, je vais conclure avec **Goldrunner 3D** qui s'annonce comme un super hit. Tenez, histoire de vous mettre l'eau à la bouche, je vous dirai simplement qu'il a été réalisé par les développeurs de **Falcon**. Du reste, **Spectrum Holobyte** a promis des disquettes de scénario pour ledit **Falcon**. La première disquette comprendra 11 missions inédites plus une deuxième permettant de les enchaîner toutes.

Micro News : *Fin ?*

Professeur ST : Encore une chose, **Océan** vient de sortir **LA compilation du**



▲ **Ramrod**

siècle. Imaginez un même package contenant **Xénon**, **Hang On**, **Arkanoid** et **Capitaine Blood**.

Micro News : *On ne pouvait rêver plus belle fin !*

Professeur ST : Dernière minute, **Titus** importe quelques logiciels anglais de qualité. Le premier est **Kick Off de Anco**, un véritable simulateur de foot très pointu et très rapide permettant de jouer contre l'ordinateur ou contre un autre joueur.

Suivre aussi **Let Sleeping Gods Lie de Empire**. Rien que de bon ! Voilà. Tchao les gars !

Micro News : *OK prof, tchao !*





MONSIEUR

PRO

Monsieur Pro, c'est l'avènement dans Micro News d'une rubrique plus tournée vers les nouveautés du monde professionnel. Pourquoi parler de "pro" dans un journal ludique, me demanderez-vous ? Parce que les dernières innovations informatiques débarquent très rapidement sur les micros familiaux des petits utilisateurs que nous sommes. Et demain c'est vous, lecteurs de Micro News, qui serez amenés à utiliser les ordinateurs professionnels. Pour savoir aujourd'hui de quel sera fait votre futur, lisez Monsieur Pro !

RAYON LASER

Bien que la chose commence à se démocratiser, l'imprimante laser à domicile n'est pas encore un fait très courant. Et puis, jusqu'à aujourd'hui, pour utiliser une laser il fallait toujours passer par un logiciel graphique "quelconque". Première étape vers une utilisation plus souple de la laser, Sofmart commercialise **GoScript**, logiciel édité par Lasergo qui imprime les fichiers Postscript en mode batch. Ainsi l'utilisateur de **PageMaker** (par exemple) pourra sauvegarder ses fichiers postscript sur disque et les imprimer à tout moment sans avoir besoin de charger le logiciel graphique. N'importe qui dans une société pourrait imprimer des pages sans connaître un outil aussi complexe qu'un logiciel de PAO, ce qui croyez-moi n'est pas à la portée de tout le monde ! **GoScript** est compatible avec **PageMaker**, **Word**, **Quattro** et tous logiciels disposant de drivers postscript, mais il sait aussi travailler avec des imprimantes matricielles classiques 9 ou 24 aiguilles. Il fonctionne sur PC XT, AT et PS/2 avec 640 Ko minimum, en CGA, EGA et Hercules. Ça va faire des heures.

SCANNER A MAIN

Dès qu'ils en sortent un à pied je le veux ! Ceci dit, le scanner à main édité par Sigold et toujours distribué par Sofmart a de quoi faire rêver. D'un format à peine plus important qu'une souris classique, ce scanner digitalise des bandes de 6 x 25 cm avec une résolution de 400 DPI et reconnaît jusqu'à quatre teintes de gris. Sympathique certes, mais là n'est pas le

plus fort. L'important ici c'est l'**OCR**. Pour ceux qui ignorent ce qu'est l'**OCR**, je parlerai simplement de "reconnaissance de caractères". Ce qui signifie qu'un document saisi à l'aide du scanner peut être transformé en fichier ASCII. Compatible PC XT ou AT (640 Ko et disque dur), l'interface occupe un slot d'extension 8 bits court. Cette petite merveille est compatible avec des logiciels graphiques tels que **Dr. Halo**, **Windows Paint**, etc., avec des logiciels de PAO tels que **PageMaker**. La reconnaissance des caractères est directe avec les fontes Courier, Times Roman et Helvetica mais des fichiers de reconnaissances sont fournis pour d'autres fontes.

COURT-CIRCUIT

Oubliez un moment les produits de haute technologie pour vous pencher sur un logiciel qui vous permettra peut-être de créer la carte du siècle ! **l'Electronicien** est un logiciel de CAO d'électronique analogique pour Atari ST en haute résolution uniquement et sous GEM, bien sûr. Je serais tenté de dire : "Enfin !". Enfin un logiciel qui offre le tracé automatique de résistances, capacités et autres bobines sérielles ou transistors bipolaires (à effets de champs et MOS, si si !). Avec une représentation conforme et un repérage automatique des composants, on voit mal ce qu'on pourrait lui demander de plus. La précision ? Elle est supérieure à la pelle... Avec le 80386 Intel (équivalent à 20 Mhz sur le 2386), le PC méritait enfin le nom de micro-ordinateurs de pointe...

tes les spécificités du logiciel rempliraient deux pages. C'est édité par Logisoft, et on ne leur en veut vraiment pas !

— ALTOS DANS LA COURSE —

J'avais déjà vu ça chez **Acorn** en Angleterre, maintenant ce sont les Français qui s'y mettent. **Altes France**, filiale d'**Altes Computer Systems**, leader mondial des systèmes multipostes sous Unix et Xenix (retenez bien ces noms, ce sont les systèmes de demain !) crée le "Team Gagnant" avec 16 de ses partenaires qui sponsorisent l'écurie Laurent Daumet Autosport pour le championnat de France de Formule 3. La Formule 1, c'est encore trop cher, même pour un leader mondial... Nous sommes bien peu de chose !



— AMSTRAD PRO : DU NOUVEAU —

Il est là, tout nouveau, tout beau et presque disponible. De qui s'agit-il ? Du **PC 2386 d'Amstrad** bien sûr, un petit bijou de 40,000 F.H.T. qui fera rêver tous les amoureux de PC et peut-être même les autres. 4 Mo de mémoire vive, 64 Ko de mémoire cache "zéro wait-state", un disque dur 65 Mo, une carte de disquettes 3,5" de 1,44 Mo, une carte PVGA émulant tous les modes écrans "standards", 5 connecteurs d'extensions (quatre sur 16 bits, un court sur 8 bits) ; voilà en résumé les capacités techniques du monstre. Il ne vous reste plus qu'à choisir parmi les trois types de moniteurs couleur proposés par Amstrad. A moins que vous ne soyez un irréductible Gaulois, bien décidé à vous en tenir au monochrome, car ça aussi c'est possible ! Côté logiciels, c'est tout simplement du top. DOS 4.0 et Windows 386, du multi-tâche à la pelle... Avec le 80386 Intel (équivalent à 20 Mhz sur le 2386), le PC méritait enfin le nom de micro-ordinateurs de pointe...

Advanced Dungeons & Dragons®



HILLSFAR, une ville du monde ludique des **Forgotten Realms** magiques riches en aventures et en défis.

Chaque visite que vous faites à Hillsfar est une expérience passionnante et différente. Partez à la découverte de la ville, à la rencontre de personnages dans les rues ou dans les pubs et vivez une aventure (il y en a plusieurs).

Vous pouvez transférer votre personnage préféré à partir des jeux de rôle sur ordinateur de **Pool of Radiance** et **Curses of the Azure Bonds** faisant partie des **Forgotten Realms** ou en créer un nouveau. Votre aventure et les options qui sont à votre disposition pour chaque jeu peuvent être modifiées pour s'adapter aux spécificités de votre personnage (valeur, magie, clerc, guerrier).

Votre aventure vous tendra constamment en haleine. Vous irez vous battre dans la ville contre les minotaures, et toutes sortes d'ennemis maléfiques. Vous entrerez dans différents bâtiments et il vous faudra recourir à toute votre adresse pour gagner. Vous pourrez aussi participer à des parties de tir à l'arc et à des concours hippiques.

HILLSFAR

DISPONIBLE SUR
COMPOSITEUR DISC
44 128 006

Un programme utilitaire qui permet aux **Dungeons Masters** de créer très rapidement des personnages pour les campagnes AD & D - plus de 1000 rencontres de 1500 monstres et personnages des **Manuels de monstres AD & D-1 & 2**.

Dans le monde mystique de Krynn, huit compagnons courageux font face aux monstres maléfiques, aux mortels vivants et au vieux dragon **Kingshain** en partant à la recherche des précieux disques de **Mishakal**.

Une action / aventure des **Forgotten Realms**. La ville de **Phlan** est envahie par les monstres et c'est à vous de découvrir l'identité de la force maléfique qui les contrôle et de les détruire. Le jeu est dérivant et les graphiques superbos : le tout dans un jeu le plus réussi en matière de fantasy games.

Advanced Dungeons & Dragons

DUNGEON MASTERS
ENSAIET
MONTRE & ENVELOPES

DISPONIBLE SUR
COMPOSITEUR DISC
44 128 006

Advanced Dungeons & Dragons

POOL OF RADIANCE

DISPONIBLE SUR
ATARI ST, AMIGA, IBM
ASTARIX XT & CD
640 Kbytes
C. 647 28 X7 & 800

Advanced Dungeons & Dragons

POOL OF RADIANCE

DISPONIBLE SUR
COMPOSITEUR DISC
44 128 006
IBM AT/PS2



SPÉCIAL FREWARE !

Libres d'utilisation ou de duplication, les logiciels du domaine public ou freeware tendent à intéresser de plus en plus les utilisateurs. Tandis que les logiciels du commerce souffrent de prix encore élevés (amenant de nombreuses personnes au piratage), les

dompus gagnent du terrain. En effet les utilisateurs, après avoir longtemps boudés ces programmes jugés (à tort) sans grand intérêt, se rendent doucement à l'évidence : la qualité y est aussi. Face à cet intérêt grandissant (et des dizaines de lettres), l'équipe de Micro News (dans un élan commun) a décidé la création d'une nouvelle rubrique Freeware. Chaque mois vous y trouverez des informations, la présentation de nouveaux programmes et finalement des adresses de diffuseurs. Désormais, les programmes qui étaient considérés comme le parent pauvre des softs du commerce auront droit de cité dans nos colonnes !

Incredible ! Suite à l'article paru dans Sex Machines du n°19 (et surtout suite aux photos dudit article !), P.D.S. Free Line a reçu 2500 demandes de catalogues ! Emus par cette avalanche inattendue, les animateurs de cette association à but non lucratif (loi de 1901) ont décidé d'offrir un prix spécial de 15 F par disquette aux lecteurs de Micro News, au lieu du prix habituel (déjà fort bas) de 20 F. Reportez-vous à la rubrique "Bons Plans" en page 102 et profitez-en ; moins cher ça existe peut-être, mais nous on connaît pas...

Nous commençons à recevoir pas mal de courrier sur le freeware et vous nous envoyez souvent des disquettes dans vos lettres. Inutile de dire que nous nous précipitons pour les voir car elles sont souvent érotiques, pour le moins. Une mise au point s'impose : nous pouvons passer des photos d'écran de ces disquettes dans "Sex Machines" si elles sont érotiques ou même porno-soft. Mais certaines disquettes que nous avons reçues sont vraiment trop hard pour Micro News, qui, une fois de plus, n'est pas un canard de cul. Remarque, vous pouvez continuer à les envoyer à Eric Satyre pour sa collec' personnelle, ce n'est pas lui qui s'en plaindra...

Une autre chose : certains d'entre vous nous envoient des disquettes vierges en nous demandant de leur copier certaines



(frais d'envoi : 29 F) et plus de 30 000 ont été vendus depuis 1986. L'album "kit de départ" regroupe une panoplie de 3 jeux (*Walker, Chess 88, Spacewar*) et 14 utilitaires dont les trois logiciels suivants : *Graph 2* (permet de réaliser des graphiques de gestion sans qu'il soit nécessaire de posséder un écran graphique ; permet aussi de réaliser trois types de graphiques et même de les afficher simultanément à l'écran) ; *Questu* (il n'est pas rare de ne plus trouver sur son disque dur un fichier, dont on connaît à peu près le nom, mais dont on a oublié dans quel sous-répertoire il se trouve. *Questu* va chercher dans tous les répertoires et sous-répertoires les fichiers que vous lui avez précisés. Vous n'avez pas à lui donner le nom

Nous avons, pour le premier numéro de cette nouvelle série, compilé le catalogue de AB Club, qui propose des logiciels sur PC et compatibles. Tous les logiciels de AB Club ne pourront évidemment pas être présentés. Cette société propose des "albums" qui regroupent de 10 à 20 programmes utilitaires sur deux disquettes avec un manuel de 32 pages, certains albums étant consacrés au jeu (n°113 et 119), d'autres aux présentations graphiques (112). Le prix de ces albums est de 198 F

DOCTEUR, MON FILS EST UN CRÉTIN.
VOUS CROYEZ QUE C'EST GRANE ?
NON, C'EST LOGIQUE



exact du fichier, vous pouvez utiliser les jokers du DOS pour indiquer des familles de fichiers) ; *SCR* (après des heures d'utilisation, l'écran de votre ordinateur suse de plus en plus. Les phosphores qui le constituent perdent de leur luminescence, ce qui se traduit par une perte de brillance. Mais cette perte, en utilisation courante, se répartit sur toute la surface de l'écran. Par contre, si vous laissez l'ordinateur allumé sur un écran fixe, vous provoquez une usure localisée où votre écran aura un rendu plus faible aux endroits les plus clairs. Pour y remédier, *SCR* éteindra l'écran automatiquement après quelque minutes d'inactivité. Une fois l'écran éteint, il suffit de presser n'importe quelle touche pour le rallumer). **AB Club, 27 rue de Montévidéo, 75116 Paris. Tél (1) 45.04.42.03.**

Joë Bonplian

DOUBLE DETENTE

Les puissances soviétiques et Américaines se sont associées pour traquer un trafic de drogue soviétique. Les deux détectives chargés de l'enquête, un Russe et un Américain, ont capturé cet individu et vont affronter le terrible gang

"deathheads", bagarres au point à bas à vous en couper le souffle. Un film à ce jour, tous les épisodes avec des graphismes en action et de voir un peu rouge...



AMSTRAD
DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAÎTRE LES DATES DE SORTIE
TÉLÉPHONEZ AU 942746



© 1988 Cannon Pictures Inc. All Rights Reserved

ZAC DE MOUSQUETTE 06740
CHÂTEAUFNEUF DE GRASSE. TEL. 93 42 7146



LES CAHIERS DU MAJOR THOMSON

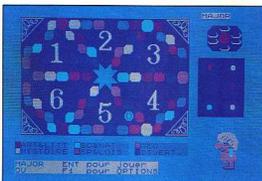
Ce mois-ci, le Major ouvre le dossier des oubliés de la presse informatique : les produits Ubi Soft pour TO et MO qui sont souvent passés inaperçus. Puis, en matière de nouveautés sur Thomson, l'essentiel est derrière nous, il est temps de se retourner.

Ubi Soft n'est pas un éditeur comme les autres et il suffit de se pencher sur son histoire pour s'en convaincre. Derrière cette société, fondée en 1986, on trouve le groupe Guillemot International qui est le premier distributeur de logiciels en France. Bien avant de créer le moindre programme, Guillemot distribuait ceux des autres. Puis à force d'adapter les produits anglais et américains à notre marché national, ils commencèrent à éditer des softs créés par des auteurs français. Il fallait donc trouver un nom pour regrouper ces auteurs sous un même label, ce fut Ubi Soft. Et pour être sûr de publier des logiciels répondant à leurs exigences, ils se dotèrent d'une équipe de programmeurs et de graphistes. C'est alors qu'ils devinrent des éditeurs comme les autres avec des produits bien à eux : *Iron Lord*, *Skateball*...

A ce jour, Ubi Soft distribue en France un grand nombre d'éditeurs américains tels que Electronic Arts, Mindscape ou les super productions de Cinemaware. Combien du bonheur pour un éditeur, Ubi Soft est aujourd'hui distribué aux États-Unis par Epyx. Pour ce qui concerne les produits Thomson, les logiciels distribués sous le label Ubi Soft n'ont pas été développés par une équipe intégrée mais par des auteurs regroupés sous le nom de *Soft Book*. A la page Thomson, le grand catalogue Ubi Soft ne comporte pas moins de vingt

références. En fait, il s'agit de neuf jeux disponibles dans les nombreux formats si chers à nos machines (cassettes et disquettes).

Evidemment, comme tout bon éditeur, Ubi Soft s'était fendu d'une compilation pour Noël. Même si la presse s'est montrée plutôt discrète sur les compilations, celle-ci mérite le détour : cinq logiciels dont un "must" pour 159 F. Alors commençons par le must : *Trivial Pursuit*. Qui n'a pas joué au moins une fois à ce jeu de société qui se propose de tester votre "vernis culturel" si indispensable de nos jours ? Et pourtant ne croyez pas que je n'aime pas ce jeu. Au contraire, rien de tel pour meubler une longue soirée. Seulement, cette fois, plus besoin d'inventer vos voisins de palier. Soyez enfin égoïste, puisqu'après tout vous n'aimez pas vos voisins (surtout leur chien) : faites vous une soirée *Trivial Pursuit* tout seul. Voilà un jeu qui n'a rien perdu avec son



Trivial Pursuit

adaptation informatique, au contraire. Le principe est bien sûr toujours le même : vous vous déplacez sur des cases de type jeu de l'oie et vous répondez aux questions qui correspondent à la case où vous atterrissez. Certaines cases vous permettent d'acquiescer des "parts de camembert". Aussi bizarre que cela



Trivial Pursuit

puisse paraître, le but de ce jeu anglais est de reconstituer un camembert. En revanche vous n'avez plus la possibilité de lancer le dé, c'est un petit personnage qui s'en chargera pour vous : TP en clair "Très Pénible". Il faut ensuite choisir où aller. Là encore l'ordinateur vous simplifie la tâche puisque toutes les cases accessibles clignotent. Vient ensuite

le moment fatidique de la question et c'est là que le fameux TP intervient. Il arpeute l'écran au son de ses petits pas et vous pose la question. Puis en attendant votre réponse, il continue de marteler le sol avec entrain. Heureusement, il vous est possible de supprimer les effets sonores, mais je vous conseille une solution plus radicale : supprimez TP. C'est possible et source d'un grand soulagement.

Le grand changement qui a été apporté à ce jeu est la création de la catégorie "divertissement". Les questions regroupées sous ce nom sont musicales ou visuelles et n'existent pas dans le jeu d'origine. On comprend aisément pourquoi. Seulement le jeu se heurte aux limites de la machine. Ce qui s'entend clairement sur Amiga ressemble parfois à un vague bruit de klaxon sur Thomson. Comme les extraits ne durent pas plus de trois secondes, allez donc

reconnaître l'hymne islandais ou une composition de Tchaïkovsky. L'idée était excellente mais elle n'a pas supporté l'adaptation. Certaines questions visuelles souffrent, elles aussi, d'une mauvaise adaptation. L'une des questions est "Quelle est cette sorte de lentilles ?" et à l'écran on voit une figure ovale. La réponse est "une lentille convexe", mais avec l'absence totale de relief, elle aurait aussi bien pu être concave.

Ceci dit, *Trivial Pursuit* ne manque pas d'intérêt. Seul ou jusqu'à six joueurs, il vous apportera la preuve qu'un ordinateur n'est pas un frein à la communication (sauf avec certains voisins de palier qui ont un chien). Il existe en version cassette et disquette. Sachez enfin qu'il existe seize blocs de questions, pour faire durer le plaisir. A ce propos Eric Satyre me signale qu'une société française (évidemment) vient de sortir *Love Trivia*, une version érotique de ce jeu. Soyez donc sûr que si ce jeu est un jour adapté pour ordinateurs on en parlera dans sa rubrique.

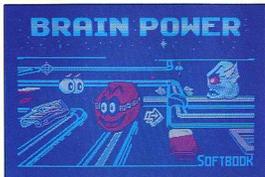
Toujours sur cette même compilation, on peut trouver *Les Cavernes de Thébéne*. Un logiciel créé par Softbook en 1986 et plutôt agréable. Il s'agit de franchir des salles en enfilade et de difficulté croissante (plus de 60 salles). Ces salles sont en fait des grottes avec des stalactites et stalagmites, des rochers qui tombent,



Les Cavernes de Thébéne

des monstres alliés... Mais pour les affronter, vous n'avez rien à envier à James Bond : un hélicoptère portable sur le dos, des ascenseurs et des tapis roulants partout. Il faudra donc aller rapidement et tactique puisque vous réservez en oxygène, carburant et énergie diminuent régulièrement. Chaque tableau ressemble à un labyrinthe avec plusieurs passages possibles pour atteindre l'autre bout de l'écran et donc accéder à l'étape suivante. Des réservoirs d'oxygène et de

carburant son dissimilés ici ou là pour vous refaire une santé. Méfiez-vous tout de même, car certains réservoirs sont difficilement accessibles et vous utiliserez plus de carburant à les atteindre que vous n'en récupérez. Les auteurs ont même pensé à créer une touche "suicide" pour les imprudents qui se retrouvent sans carburant au pied d'une falaise. Ce jeu est un des plus réussis dans la catégorie des tableaux successifs, dans



Brain Power

la mesure où les bruits sont agréables et les décors variés, les difficultés ne sont pas insurmontables. Il existe en disquette et cassette.

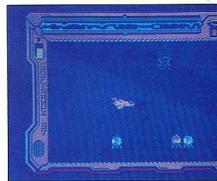
Toute la compilation n'est pas de ce niveau et il faut bien dire que *Road Killer*, pourtant né un an après les *Cavernes de Thébéne*, ne lui arrive pas à la cheville. Vous disposez au départ de cinq buggy et vous affrontez cinq ou six ennemis, les Red Cars. Il semble qu'il y ait là une erreur de traduction et qu'il s'agit en fait de "Red Spots", ce qui veut dire taches rouges. *Road Killer* est encore un bel exemple de la fameuse école du "graphisme légo" qui a sévi au début (et parfois plus tard) de l'ère Thomson. Vous devez récupérer dix fanions avant de passer à l'étape suivante (il y en a trois). Je suis incapable de vous dire à quoi ressemble les autres étapes, puisque, malgré mon flegme britannique, j'ai toujours abandonné avant. Néanmoins, il existe une solution pour abrégé vos souffrances : appuyer sur la touche "STOP" puis "R". Cela vous fait automatiquement perdre un véhicule, puis comme par enchantement les décors deviennent plus beaux (un peu) et prennent du relief. L'instrumentation de bord est pourtant complète : il y a même un indicateur d'usure des pneus. Seulement n'est iliste qu'il l'arrête !). Et quand vous êtes à l'arrêt les ennemis lancent des missiles à tête chercheuse. Le plus étonnant est cette tenue de route déplorable : tout est prétexte à des dérapages qui

traînent en longueur. Vous l'avez compris, si on vous offre avec d'autres logiciels, soyez polis, acceptez le, sinon... Il existe pourtant sur toute la gamme Thomson, y compris MO5 mais uniquement sur disquette 3*1/2.

Puisqu'on est en ray on des "oubliés du progrès", continuons avec *Space Tunnel*. Ce jeu puise ses sources dans l'antiquité des machines d'arcade puisqu'il a débarqué dans les bars français juste après Space Invaders. Votre vaisseau doit détruire une hypothétique base ennemie. Pour l'atteindre, il faudra traverser neuf tunnels (les neuf étapes) au relief accidenté, avec des fusées qui décollent à votre approche et des météorites qui voltigent jureusement... Pour récupérer du carburant, il faut détruire des réservoirs placés sur le sol. Ce jeu qui est donc né bien avant le premier Thomson n'a rien gagné à passer sur disquette. Cet anachronisme existe en disquette 3*1/2 pour tous les Thomson.

Le cinquième produit de la compilation est, au moins, complètement original : *Brain Power*. Le terrain d'action est un circuit imprimé où vous devez éviter les micro-coupures en dirigeant des charges positives et des charges négatives vers leurs pôles respectifs. Jusque là c'est relativement simple, mais chaque fois qu'une charge est détruite cela réchauffe le circuit ; il faut donc le refroidir régulièrement. Ajoutez à cela, que pour sortir d'un circuit, il faut avoir annulé un certain nombre de points, ramassés les compteurs de charge en leur envoyant des charges inverses. Je vous épargne deux ou trois détails, mais vous comprendrez aisément que ce n'est pas simple. Au bout de vingt circuits différents, vous pourrez choisir vous même les circuits qui vous permettront d'en finir avec ce jeu. Bien qu'il ne soit pas intéressant, ce jeu nécessite vraiment qu'on s'y accro-

Space Tunnel





che pour dépasser le premier tableau. Personnellement, je dois manquer d'atomes crochus, car je lui préfère nettement l'interprétation qu'Exos en a fait dans *Purple Saturn Day*. Quand on réfléchit bien, tous ces softs pour 159 F c'est une affaire (*Trivial Pursuit* à lui seul vaut 250 F).

En remontant un peu dans le temps, on trouve une autre compilation sortie uniquement sur cassette pour MOS et MO6. On trouve *Road Killer* dont j'ai dit plus haut le plus grand bien, mais aussi une simulation sportive: *Kung Fou*. Quand il s'agit de frapper, on peut inviter un voisin pour une partie "entre amis" (mêlez-vous de son chien) ou bien, si vous avez de bonnes relations avec vos voisins, l'ordinateur fera l'affaire. Comme bien souvent avec ce genre de logiciel, il est très frustrant de ne pas pouvoir réagir comme on le souhaite, tout ça parce que le joystick doit se manier au millimètre. Le cerveau va beaucoup plus vite que le joystick et vous prendrez de mémorables raclées avant de maîtriser les seize mouvements possibles. C'est à ce moment là que vous vous rendez compte que finalement ce n'est pas très drôle comme jeu. Et pourtant, contrairement à la majorité des films d'arts martiaux, il y a un scénario: "vous devez découvrir une...". Décidément le public est de plus en plus difficile!

Kung Fou n'est disponible que sur cette compilation. Par contre, les deux autres jeux sont vendus séparément. Commençons avec *Pour 20 Millions de Dollars*. Ce jeu constitue la valeur sûre de cette compilation. Pour s'emparer d'un trésor, il faut creuser des galeries dans les égouts et combattre les habitants de ces lieux: rats et policiers. Les auteurs ont eu l'idée de rajouter des ingrédients qui pimentent un scénario à peu près aussi étoffé que celui du jeu précédent. L'atmosphère est empoisonnée et les flics aiment beaucoup l'or. Contre l'air vicié, vous avez un remède: un masque à gaz relié à un tuyau. Car curieusement, vous trouverez des robinets d'oxygène au gré des galeries que vous creuserez. Il faut donc y raccorder le tuyau pour respirer. Seulement, il n'est pas très long et parfois vous êtes obligés de retenir votre respiration jusqu'au prochain robinet. Un compteur indique combien de temps vous pouvez encore tenir. En jouant, on se surprend à retenir sa respiration pour de vrai; ça pimente encore plus le jeu. Heureuse-



Le MOS

ment qu'on trouve parfois un bout de tuyau ce qui permet de l'allonger (le tuyau) et de diminuer les risques d'asphyxie au propre comme au figuré. Quand à la police, il existe deux moyens de la combattre: lâcher un peu d'or (mais oui de la corruption) ou carrément s'en débarrasser au lance-flammes. Il ne faut pas oublier de ramasser les clés (pour passer à l'étape suivante) et les cartes magnétiques (pour ouvrir le coffre fort). Voilà donc un jeu

LES CAHIERS DU MAJOR!



sans prétention qui deviendra vite attachant. De plus, c'est l'entraînement idéal pour l'après si vous apprêtez à tourner un remake du Grand Bleu cet été (disquette 3"1/2 et cassette pour MOS et MO6).

Dans le dernier logiciel de cette compilation vous devez prouver que vous êtes un *Jungle Hero*, et pour cela, il vous faudra sortir de la jungle. Pourtant, la jungle est vaste, ça vous prendra du temps pour en toucher le fond tout en

sautant de lianes en rochers. Pour être un héros, il faut combattre la faune locale, sinon ça ne compte pas. Les auteurs du logiciel (sûrement mexicains) ont pensé à vous. Il y a des araignos, vipères et autres rampos. Pour tourner ce vingtième épisode de Tarzan vous ne disposez que d'un boomerang. Il faudra donc ramasser des filets de tonus, sacs de graines ou fagots de bois... Parce que, si un feu follet brûle votre liane, vous serez bien obligé de planter des graines et d'attendre qu'elles poussent avant de remonter. A moins qu'une chauve-souris ne passe par là et que vous vous accrochiez à ses pattes. Ce n'est qu'après avoir empoisonné les rampos et décapité les araignos que vous trouverez peut-être le signal de la fin d'une étape: une pierre marquée "The End" qu'il faudra, d'après les auteurs, par George Lucas pendant le tournage du onzième épisode de la Guerre des Etoiles. Ce logiciel pas "craignos" du tout (il fallait que je la fasse) existe sur disquettes pour toute la gamme Thomson.

A mi-chemin entre la didacticiel et la simulation, Softbook et EDF se sont associés pour créer *Megawatt*. Il s'agit d'une simulation dans laquelle vous devenez Monsieur EDF lui-même. Il faut donc fournir de l'électricité aux Français. Pour que vos clients soient satisfaits (rien de plus dur à satisfaire qu'un Français), il faut jongler avec le coût des matières premières, les problèmes techniques des centrales nucléaires ou revendre les excès de production à des pays voisins. Depuis la salle de contrôle, vous surveillez l'ensemble de la production et consommation. En cas de problème, vous vous rendez sur place et affrontez le problème sous la forme d'une phase d'arbitrage (c'est plus radical pour régler les problèmes). Lorsque vous aurez amassé suffisamment d'argent (grâce à la satisfaction des clients), vous devez investir dans des nouvelles unités de production. Aussiôt, on passe à une phase d'arcade: le jeu du permis de construire. Une fois que vous avez convaincu tout le monde de l'utilité de construire votre centrale, vous passez à l'achat des pièces, etc... Evidemment, le niveau de cette simulation n'est pas très élevé et elle s'adresse plutôt à des économistes en troisième année de maternité... Enfin sait-on jamais, et si M. EDF réglait vraiment ses problèmes à coup de joystick?

N O U V E A U

Micro L'ABONNEMENT D'ENFER!



■ Vous économisez 2 numéros en vous abonnant!
1 an 185 F (11 numéros dont 1 numéro spécial été)

■ Chaque mois SEGA offre deux Super System SEGA à deux nouveaux abonnés tirés au sort!



Je m'abonne à **MICRO NEWS** pour **11 numéros** et joins un chèque de **185 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 235 francs UNIQUEMENT PAR MANDAT



LES BONUS DU CAPITAINE PIXEL

Le capitaine dégaîne !

Micro News : Bonjour mon Cap...

Capitaine Pixel : Hauts les mains ! Que personne ne bouge !

Micro News : Qu'est-ce qui se passe ? Pourquoi avez-vous un revolver à la main ?

Capitaine Pixel : Parce que le **Magnum Lightgun**, c'est son nom, est le premier light-phaser pour CPC. Il a été créé par Virgin en même temps que six jeux spéciaux (*Ground Zero*, *Starship Encounter*, *Solar Invasion*, *Robot Attack* et *Rockie*). L'ensemble sera vendu 300 F en Angleterre et on espère que l'importation en France ne tardera pas trop.

Micro News : Mais, c'est quoi, un lightgun ?

Capitaine Pixel : Sombre crâtin ! C'est un pistolet à infra-rouge qui se branche sur le port joystick et avec lequel on vise directement des cibles sur l'écran. Généralement, la précision n'est pas extraordinaire : le **Magnum** ne déroge pas à la règle, mais ses performances restent honorables.

Micro News : Bien ! Maintenant que vous en avez donné votre scoop, je vais enfin pouvoir lancer la célèbre phrase qui a tant fait pour la célébrité de cette rubrique : qui de neuf, mon Capitaine ?

Magnum Lightgun



Capitaine Pixel : Plein de choses, mon garçon. Du coup, je commence immédiatement avec **Rock Star**, un budget de Code Masters qui vaut vraiment le coup (CPC et C64). Vous devez gérer la carrière de différentes vedettes du show-bizz, organiser des concerts, etc. Le plus intéressant, c'est l'humour très british qui se dégage du soft. A recommander. Toujours dans les softs amusants, CTRL adaptera bientôt **I, Ludicrous**, jeu de castagne entre gladiateurs romains avec un graphisme digne d'Uderzo ! J'espère seulement que la musique ne sera pas faite par Assurancetourix.

Micro News : Voici un démarrage en fanfare !

Capitaine Pixel : Je ne vous le fais pas dire. Et on continue avec **Emlyn Hughes International Soccer** d'Adugenic sur C64 (la version CPC devrait suivre prochainement). Il s'agit d'un superbe football, un des tous meilleurs existants sur 8 bits avec celui de Microprose. Fans du ballon rond, à vos joysticks !

Micro News : J'aime pas le football, je trouve ce c'est pour les fillettes !

Capitaine Pixel : Alors, jetez-donc un coup d'œil sur **Renegade 3** d'Imagine, sous-titré **The Final Chapter** ! La version C64 est maintenant disponible et une adaptation sur CPC ne saurait tarder. Enfin, j'espère... Bon, **Renegade**, c'est du classique. Alors sachez simplement qu'il y a de nouveaux ennemis et que l'animation est un peu plus soignée. Mais à vrai dire, j'aurais préféré un soft original.

Micro News : D'autres choses ?

Capitaine Pixel : Oui, mais malheureusement tout n'est pas parfait. Prenons au



hasard le cas de **Blasteroids**, un jeu d'arcade célèbre de Tengen adapté sur CPC et C64 par Image Works. Vous ne connaissez pas **Blasteroids** ? Mais si, voyons, rappelez-vous ! Dans un décor spatial, vous pilotez un petit vaisseau qui doit nettoyer différents secteurs remplis d'astéroïdes.

Micro News : Un éboueur de l'espace, en quelque sorte !

Capitaine Pixel : C'est cela même. Des tas de gros astéroïdes foncent vers vous. Quand vous tirez dessus, ils se divisent en plusieurs blocs plus petits, et ainsi de suite jusqu'à la fin du niveau. Bon, je vous rassure toute de suite, la réalisation technique est de très bonne qualité.

Micro News : Oui ! C'est déjà ça...

Capitaine Pixel : Oui, mais ça ne suffit pas. A l'époque, je n'aurais déjà pas tellement le jeu d'arcade, alors l'adaptation, vous pensez. C'est peu varié, le vaisseau est difficilement maniable et

surtout l'intérêt est franchement limité. En cinq minutes, on en a fait le tour. Je voudrais bien que certains éditeurs comprennent qu'il ne suffit pas d'adapter un jeu d'arcade pour en faire un hit sur micro. Sur CPC et C64, on préfère les jeux originaux qui ne recopient pas un coin-op parfois moyen mais qui exploitent vraiment nos machines. Et puis, des jeux d'arcade, il en existe aussi de très mauvais !

Micro News : C'est vrai. Remarque, quand certains éditeurs ne font pas des conversions de jeux d'arcade, ils adaptent des séries téléées...

Capitaine Pixel : Je parie que vous dites ça à cause d'Océan !

Micro News : Je me jette à l'eau, oui,



Run The Gauntlet

Capitaine Pixel : C'est bien, il faut savoir se mouiller de temps en temps. Cela dit, c'est vrai qu'Océan sort **Run The Gauntlet**, série télé anglaise complètement inconnue en France. Pourtant, vu le niveau de la chose, elle aurait sa place sur nos chaînes nationales... **Run The Gauntlet** est en fait une simple simulation sportive avec quatre épreuves différentes, des courses qui se déroulent sur plusieurs terrains : terre, mer... Attention à ne pas boire la tasse !

Micro News : Est-ce que le soft est bien ou va-t-il faire un bouillon ?

Capitaine Pixel : Il est excellent ! C'est même une très bonne surprise : d'habitude, Ocean annonce six mois à l'avance des jeux pas terribles et là, ils nous sortent un jeu bon sans prévenir ! Document, les mecs, on va devenir cardiaques !

Micro News : Remettez-vous, mon Capitaine !

Capitaine Pixel : Je vais essayer avec **Last Duel**, que je vous ai présenté en pré-version il y a déjà longtemps. La version finale est à la



hauteur de ce que nous espérons : un bon jeu d'arcade à deux joueurs, qui éclatera les accros de l'auto-fire.

Micro News : Je le veux !
Capitaine Pixel : On se calme. Chez Hewson, le prochain jeu du génial Pat- faele Cecco sera **Stormlord**, un arcade-aventure qui s'annonce très beau et toujours aussi bien animé.

Micro News : J'adore les jeux Hewson !
Capitaine Pixel : C'est bien. J'aime aussi beaucoup les jeux Microids. Et je peux vous dire que **Chicago 90** sera de très bonne facture. C'est un mélange de "Starksy et Hutch" et de "Agence tous risques" version CPC, avec une belle animation, des couleurs partout, des décors variés, etc. Avec ça et **Highway Patrol**, Microids est vraiment au top.



niveau.
Micro News : Et les autres éditeurs Français ? C'est vrai qu'ils délaissent le CPC ?

Capitaine Pixel : En partie, oui. Par contre, Loricieux va bientôt sortir **Skweek**, un excellent jeu d'arcade stratégique. Je vous le recommande vraiment : l'animation est très bien faite et le jeu est loin d'être aussi facile qu'il en a l'air. Par ailleurs, j'ai une grande nouvelle pour les possesseurs de CPC !

Micro News : Quoi donc ?

Capitaine Pixel : **Barbarian 2**, de Palace Software est enfin disponible. Après six précédentes successives en six mois, j'ai enfin la version définitive, avec la boîte, le poster et... la disquette. Je ne rajouterai pas grand-chose à ce que j'ai déjà dit, mais sachez simplement que **Barbarian 2** me semble indispensable à tout possesseur de CPC qui se respecte. Par rapport aux pré-ver-



Barbarian 2

sions, il y a quand même un plus de taille : des sons d'une excellente qualité, très marrants. Un must. Toujours en Angleterre, Elite vient de sortir **Supertrux**, une course de camion sympa, bien colorée mais sans génie. Il y a bien longtemps qu'Elite ne nous a plus sorti de très bons softs, dommage...

Micro News : Les Rosbifs n'assurent plus !

Capitaine Pixel : C'est vite dit, attention ! Regardez Melbourne House par exemple : ils viennent d'adapter **Aaargh** ! sur C64, et c'est d'un très bon niveau. Jeu marant, animation coulée, bref, du top bon.

Micro News : Il va être l'heure de nous quitter !

Capitaine Pixel : OK ! Je repars en chasse vers d'autres nouveautés et je vous raconte tout le mois prochain. Adios !



SAMOURAÏ MICRO

Scoops en blanc ! La nouvelle console Nintendo tient dans la main mais n'est pas celle que vous croyez, le Club Sega vous épouse pour le meilleur et pour le pire, et les nouveautés pleuvent et portent bonheur sur le MSX et la console NEC !

MSX NIPPON

Ah, si le MSX se portait aussi bien en France qu'au Japon ! Le dernier numéro de MSX Magazine Japon compte 220 pages et pèse près de 500 g ! Le MSX2+ est en pleine santé là-bas et de nombreux jeux sortent à la fois sur MSX2 et sur MSX2+, comme **The Golf**, une très belle simulation en disquette de Pack-in-video, et plusieurs autres jeux aux titres japonais. Chez Konami, deux games nouveautés : **Back to 6644 (Salamander 2)**, une cartouche MSX1 S.C.C. qui nous met l'eau à la bouche et **Gryzor**, déjà disponible en Europe sur CPC, C64 et Spectrum. C'est un jeu de tir guerrier multi-directionnel avec une multitude de tableaux et l'un des tous meilleurs jeux d'arcade disponibles sur CPC. Sur cartouche MSX2 S.C.C., ça devrait faire très mal !

Chez ASCII, **Wstol Fighter** (en disquette MSX2) est un simulateur d'action de combat qui devrait vous donner beaucoup d'émotions ! En cartouche MSX1, **Angelus** met en scène des personnages de dessins animés japonais aux prises avec une secte démoniaque. Dans **Psycho World**, un explorateur doit combattre une multitude de monstres dans des paysages et des cavernes extrêmement variés. **Test Drive**, la célèbre course automobile d'Accolade, a été adapté en disquette 3.5" par Pony Canyon. Broderbund Japan sort **Diablo** - en cartouche ou disquette - un jeu original où il faut confectionner des sortes de labyrinthes. **GoVellius**, qui sera bientôt testé sur Sega, est disponible au Japon, écrit par Compile et **Master of Monsters**, de System Soft, est un jeu d'aventure malheureusement en japonais, tout comme **Balance of Power** (un wargame).



Parlons périphériques, pour changer, avec la nouvelle imprimante **Sony HBP-F1C**, une imprimante thermique couleur qui semble fort sympathique. It's a Sony, yes, mais apparemment pas pour les petits Français. La verrons-nous un jour dans l'hexagone ?



PC ENGINE

La console NEC est désormais distribuée par plusieurs sociétés en Angleterre, qui la vendent surtout par correspondance. En France, le magasin **Shoot Again** (145, rue de Flandres, 75019 Paris, tél : (1) 40.38.02.38.) est le seul, à notre connaissance, à importer le PC Engine. Beaucoup de nouveaux jeux sont disponibles au Japon : **Baseball Namcot**, **Dragon Spirit**, **Drunken Master**,

The Golf



Spirit in the Sky, **Legendary Axe**, **Tales of the Monsterpath**, **P. 47**, **Vigilante**, **Fantasy Star 2**, **F1**, **Deep Blue**, **Winning Shot**, **Golf Balls** et sur CD-ROM : **Cobra**, un jeu d'aventure.

NINTENDO EN DUO

D'abord le gros scoop : Nintendo a sorti au Japon une mini-console de jeux qui tient dans la main (de la taille d'un jeu LCD) : le **Gameboy**. Le son sort en stéréo et arrive jusqu'à vos chastes oreilles par l'intermédiaire d'un casque, comme sur un Walkman. Pour l'instant, quatre jeux sont disponibles en format mini-soft-cards.



▲ La même image en MSX 2+ et MSX 2 ▼



Par contre, la console Nintendo 16 bits - la **Super Famicom** - ne sera en vente au Japon qu'en juillet. Quatre jeux seront mis sur le marché en même temps que la machine dont **Super Mario Brothers 4**, **Legend of Zelda 3** et **Dragon Fly**, un simulateur de vol. La console 16 bits est plus volumineuse que la console actuelle, avec laquelle elle restera compatible par le biais d'un adaptateur. Les caractéristiques techniques sont très impressionnantes et la Super Famicom devrait faire très fort ! Petit détail : la manette possède six boutons de tir.

Date de disponibilité pour la France : 1991, c'est-à-dire neuf ans avant l'an 2000, carrément un autre siècle ! Voici donc une grande première dans la presse micro : ne désespérez pas de voir un jour la console Nintendo 16 bits, si ce n'est pas dans ce siècle ce sera dans l'autre. Comme disait Jimi Hendrix : « Si nous ne nous rencontrons pas dans cette vie, ce sera dans la prochaine, mais ne sois pas en retard. » Eh oh, monsieur Nintendo, 1991 c'est vraiment trop loin ! Alors, amis lecteurs fous de Nintendo, une seule chose à faire : le **3615 Nintendo** ou le (16.1) 34.64.77.55. (le numéro de **SOS Nintendo**) pour demander à cor et à cri la nouvelle console 16 bits ! Ou écrivez au **Club Nintendo** (B.P. 14, 95311 Cergy Pointise Cedex) et profitez-en pour vous y inscrire, c'est gratuit !

LA CONSOLE NINTENDO 16 BITS

Mémoire écran : 128 Ko.
Modes graphiques : 8, avec une résolution maximale de 512 x 448 avec 16 couleurs à l'écran.
Palettes de couleurs disponibles : 32 768 dont 256 affichables simultanément sans contrainte de proximité (32 teintes par couleur de base).
Nombre maximum de sprites : 128 en affichage simultané, avec une taille de 64 x 64 ; sur 32 sprites par ligne sans clignotement.
Processeur sonore : technologie FM, 8 voies stéréo découpées en 16 positions (contrairement à l'Amiga qui ne possède que 4 voies en fausse stéréo : 2 voies fixes à droite, 2 voies fixes à gauche).



SEGA POUR LA VIE

Nous testerons bientôt deux nouveaux jeux sur la Sega Mega Drive, ainsi que **Galaxy Force** sur la console actuelle, ce jeu fabuleux qui fait un malheur dans les salles d'arcade.

Ça y est, le **Club Sega** fonctionne ! Pour en faire partie, c'est très simple, il suffit de retourner une preuve d'achat de la console avec un chèque de 20 F à Sega Club, Cedex 2797, 99279 Paris Concours (oui je sais, l'adresse est bizarre mais ce n'est pas un canular). Si vous ne retrouvez pas la preuve d'achat de votre console, pas de panique, il suffit d'envoyer un chèque de 50 F au lieu de 20 F. Dans les deux cas, vous deviendrez membre à vie et vous n'avez rien d'autre à payer. Vous recevrez une carte du club format carte de crédit, le bulletin trimestriel **Sega News**, des tee-shirts, des objets Sega, etc. Le service minitel fonctionne également (**3615 Sega**) ; vous y trouverez des trucs et astuces et pourrez poser toutes les questions qui vous tiennent à cœur. Sympa, non ?



SUPER MARIO BROS 2

Mario is back

Incontestablement, c'est le plus prenant des jeux d'action sur console Nintendo, un must qu'on aimerait trouver sur nos beaux ordinateurs 16 bits. D'ailleurs Pro! ST et Doc Amiga ont essayé de faire la peau à ma console bien-aimée ! Choquant, n'est-il pas ?

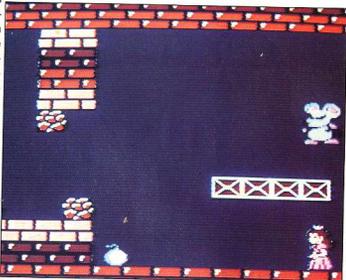
Souvenez-vous, c'était dans le numéro 7 de Micro News, nous vous parlions de *Super Mario Bros*, premier du nom. Le test critiquait les graphismes quelque peu dépourvus, aux couleurs bavieuses. Un peu plus d'un an s'est écoulé et les améliorations conséquentes que nous étions en droit d'attendre sont là, bien au rendez-vous. Parlons musique pour commencer, avec une bande sonore d'une qualité assez rare sur nos consoles. Alors qu'une machine comme l'Amiga nous entraîne rapidement vers l'overdose de sons échantillonnés en fausse stéréo, on s'étonne qu'avec un tout petit processeur sonore de rien du tout la console Nintendo nous joue des musiques si propres et si entraînantes. Notez que j'ai bien dit des musiques, dans lesquelles on entend parfois une batterie des plus convaincantes ! La présence de musique ne nous empêche pas de trouver les bruitages habituels à tout bon jeu d'action. C'est à se demander si il n'y a vraiment que trois voix sonores ! Pour moi, cela représente bien cinquante pour cent de l'intérêt total du jeu...

BAVEUSES LES COULEURS ? SI PEU !

En lui, pour une fois les couleurs ne débordent pas, enfin pas trop, on ne sait pas à quoi c'est dû mais on ne se plaint pas ! Ce point précis, attaquons-nous au jeu proprement dit ! Première diffé-



rence qui frappe, on peut maintenant choisir entre quatre personnages, dont une jeune fille dans le genre princesse, avec une longue chevelure brune qui flotte au vent et une belle couronne dorée sur le sommet du crâne... Cette jeune fille présente une caractéristique spéciale : lorsque vous sautez, elle reste pendant quelques secondes à l'apogée de son vol, à condition de garder le doigt sur le



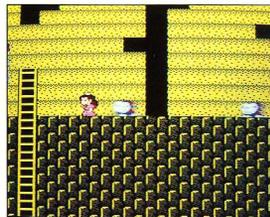
bouton... Quel est donc le but du jeu, au fait ? Voici le scénario : Après avoir grimpé un escalier (dans son rêve) Mario entend une voix qui l'appelle à l'aide et lui demande de le libérer d'un sort ! Au matin, en descendant dans sa cave, il s'aperçoit que tout ressemble à son rêve ! Et le voilà, vous voilà partis à l'aventure...

COMME UNE ODEUR DE NAVET...

Contrairement à *Super Mario Bros*, premier du nom, le personnage que vous incarnez commence son périple avec sa taille maximale et trois vies. Chaque vie est représentée à l'écran par deux points rouges : la première fois que vous êtes touché, un des points devient blanc et votre personnage se transforme en modèle réduit, taille porte-cléf. La deuxième fois... c'est la mort ! Gasp. Mais que voulez-vous, ce sont des choses qui arrivent ! Voyons maintenant comment se déroule l'action... D'abord choisir son personnage... au hasard la princesse.

Elle s'illumine et lève le doigt comme pour poser une question... On se croirait à l'école ! Mais tout à coup l'action se précipite ! Votre personnage pousse une porte et tombe sur un morticole de verdure, malencontreusement habillé par une bestiole de race indéterminée ! Plutôt que d'affronter la bête, vous descendez d'un étage et que voyez-vous, une touffe d'herbe qui remue au sol... Vous vous placez au-dessus et appuyez sur le deuxième bouton, ce qui fait apparaître un gros navet blanc aux yeux pissés et aux sourcils froncés ! Un vrai cauchemar d'agriculteur... Vous saisissant du légume, vous le balancez à la tête du premier monstre venu qui, blessé dans son honneur, meurt aussitôt. A peine arrivé en bas du tableau, une porte se présente, que vous êtes obligé de prendre.

Evidemment, ce n'était que l'entrée en matière, et vous voici maintenant dans la première partie du premier monde ! Le déplacement du personnage est absolument génial, il bondit et saute dans tous les sens avec une rapidité digne d'un 16 bits ! Je ne vais pas vous décrire chaque tableau en détail, ce serait bien sûr trop long et puis, de toute façon, je ne les ai pas tous vus, alors passons plutôt aux "trucs" qu'il faut connaître.



TIP TIP TIPS

Vous aurez à faire face à différentes espèces d'ennemis et, de manière générale, vous pourrez tous les tuer en ramassant les navets gros ou petits et en leur jetant à la face. Mais plus rusé, vous pouvez sauter sur la tête d'un monstre et appuyer sur le bouton B : vous verrez votre personnage prendre l'animal à bras



le corps et le placer au-dessus de sa tête ! Il arrive qu'un dérivant un navet, une montre apparaisse et s'évanouisse en fumée, ce qui a pour effet de bloquer les monstres pendant quelques instants... Ne vous inquiétez pas, un *ti-tac* se fait entendre qui s'arrête un peu avant que les monstres ne sortent de leur paralysie. De la même manière, vous pourrez découvrir des fioles rouges : par exemple au premier tableau, montez à la première échelle végétale (accotée à un morticole) que vous voyez, montez sur la tête du monstre rose et jetez-le en bas. C'est ensuite près du navet entré le plus à droite et déterminez... Vous voilà en fait avec une potion ! Lorsque vous la jetez, celle-ci crée une porte qui vous emmène dans un tableau de bonus. Attention, vous avez un temps très très limité pour ramasser ce qui s'y trouve. Je vous conseille de sauter en priorité sur le champignon, qui ajoutera un point rouge à votre vie. C'est peut-être le plus important puis- qu'avec un champignon il vous faudra être touché trois fois pour mourir, avec deux champignons quatre fois, etc. Vous

pourrez ensuite déterrer les objets présents, qui se révèlent être des pièces... Il est très important de déterrer tout ce que vous rencontrez afin de trouver les vies supplémentaires cachées de-ci de-là, ou encore les bombes et autres...

D'UN MONDE A L'AUTRE

A l'instar de son ancêtre, chaque monde de *Super Mario Bros 2* est divisé en trois parties. A la fin de chacune vous vous trouverez face à un monstre, mais toujours dans une situation telle qu'il vous sera impossible de ramasser des armes. Voici comment procéder : le monstre, dans le genre dinosaure des dessins animés, crache des "œufs" blancs vers vous. Sautez sur ces œufs

et appuyez sur le bouton B. L'œuf est alors ramassé et vous n'avez plus qu'à le jeter au visage de la charmante bestiole ! A la fin de la troisième partie, vous vous trouvez face à une souris terroriste que vous devez combattre avec ses propres armes : les bombes. Attrapez les bombes au vol et placez-les au bout à droite sur la plate-forme qu'occupe la souris géante. Trois coups au but suffiront et vous débarquerez en Egypte ! Là, attention : les pièges changent mais si les monstres sont différents la technique pour les tuer reste la même. Les navets sont remplacés par de splendides radis



rouges... on mangerait ! Les pyramides scrolent dans le fond, mais c'est sur le devant de la scène que vous devrez porter votre attention car, à demi enfouies dans le sable, se cachent d'énormes serpents cracheurs de venin ! Je vous passe les sables mouvants, petits plaisirs sympathiques de ces contrées, mais je vous recommande de bien visiter les jarres qui trainent un peu partout, tout en évitant des fleurs rouges indestructibles et cracheuses de flamme ! Attention, encore une fois des portes se dissimulent dans l'ombre... Je ne vous en dis pas plus, à vous de découvrir les fabuleuses pyramides d'Egypte !

BROS A RELUIRE

Super Mario Bros 2 c'est le must, le desus du panier en matière de jeu. Toute la réédition y joue, même Doctor Amiga... Je ne vous donne pas de conseils, mais vous savez ce qu'il vous reste à faire !

Cartouche pour la console Nintendo.

SUPER THUNDER BLADE

Et voici, comme promis, le test exclusif de *Super Thunder Blade* sur la nouvelle console Sega 16 bits ! La Mega Drive ne sera pas vendue en France avant la fin de l'année ; rappelons qu'elle est compatible avec la console Sega actuelle (cf Micro News n°17).

Super *Thunder Blade* n'est pas un clone direct de la version d'arcade ; il reprend l'essence de la version originale en y ajoutant quelques petites touches supplémentaires, notamment dans sa présentation.

Comme avec toutes les cartes Mega Drive, vous pouvez choisir le niveau de difficulté, le nombre de vies disponibles (3, 5 ou 7) et avoir un aperçu des 23 jingles et effets sonores disponibles (rappelez-vous que la Mega Drive utilise la technologie FM, issue des synthésés Yamaha, et que ses capacités sonores sont époustouflantes).

Il y a quatre niveaux de jeu, chacun commençant par une petite séquence fort sympathique où vous déposez sur la plateforme de lancement par l'intermédiaire d'un rail ou d'une plate-forme hydraulique, ou vous amène dans les airs tenu par des bras d'acier, ou encore vous propulse de la gauche sur l'aire de lancement. Si vous voulez sauter ces petits amuse-gueule, il suffit d'appuyer sur un des boutons.

Premier niveau

Vous devrez combattre dans une ville au milieu des gratte-ciel, attaqué par des tanks et des hélicoptères, qu'il vous faudra éviter tout en ripostant. Ces combats auront lieu à une très grande vitesse, les immeubles apparaissent soudainement devant vous remplissent presque tout l'écran. Si vous touchez un édifice, vous vous abaissez en flamme à ses pieds en voyant défilier les étages devant vous !



La route tourne de gauche à droite et il vous faut virer violemment afin d'éviter les missiles et les immeubles. A mi-parcours, un énorme tank apparaît, lâchant sur vous assez de missiles pour détruire une ville entière. Il faudra vous souvenir de vos leçons sur *Space Harrier* pour éviter son tir et arriver à toucher ses tourelles.

Lorsque vous sortez de la ville, le scrolling devient vertical et vous devez détruire des bases ennemies situées sur une plate-forme en dessous de vous, qui a une longueur d'environ quatre écrans. Vous pouvez ralentir votre hélico en appuyant sur le bouton B, ce qui vous permet de revenir en arrière pour détruire les bases que vous avez manquées au premier passage. Si vous passez cette épreuve avec succès, vous obtenez un bonus qui dépend du nombre d'ennemis détruits et du temps passé.

Second niveau

Le paysage change, vous survolez une forêt et devez éviter de percuter les arbres ainsi que les missiles lancés contre vous par les tanks ou les chasseurs. Attention aux murs qui viendront sur vous ! Le jeu se déroule aussi rapidement que dans le premier niveau et vous aurez certainement besoin d'appuyer sur la touche B pour ralentir votre hélico et vous glisser avec plus de précision entre

les arbres et les missiles. Vous verrez alors les murs et les façades arriver sur vous à grande vitesse et remplir l'écran, là pas de solution possible à part passer dans les brèches tout en évitant les missiles !

A mi-parcours, vous aurez affaire à un terrifiant engin de mort : un chas-

seur crachant des missiles de toute part. Une fois l'avion détruit, l'action continue de plus belle et en fin de parcours vous aurez à anéantir une plate-forme ennemie.

Troisième niveau

Vous survolez l'immensité bleue de la mer et en plus des traditionnels hélicoptères et autres jets vous aurez à éviter le feu nourri des destroyers. Les détails des



bateaux sont excellentement complétés par une musique de fond et des effets sonores très réalistes. La difficulté de mi-parcours est un sous-marin fondant soudainement face bleue pour immédiatement vous donner un aperçu de tout le bien qu'il pense de vous. Là aussi, pas de mystère, esquiver et riposter sont vos seules chances de salut.

Quelques missiles plus tard, vous aurez le souffle coupé à la découverte du bombardier que vous aurez à combattre : une énorme bête d'environ cinq écrans de



longueur avec un graphisme finement détaillé. Sans aucune entrée en matière, il vous enverra une pluie de missiles (gasp !).

Quatrième niveau

Après moult missiles, vous voilà arrivé au dernier niveau. Vous aurez à combattre dans une espèce de cité métallique et futuriste où votre rapidité et vos réflexes seront mis à rude épreuve. Slalomant entre les hélicos et les tanks, vous aurez à éviter d'immenses barres de fer ; pour passer ces obstacles, vous devez être plus rapide que l'écran...

Sortis tout droit d'une science-fiction japonaise, vous verrez apparaître deux robots bien protégés par leur armure ; ils font feu très vite tout en esquivant vos missiles meurtriers. Pour l'instant, nous n'avons pas encore percé les secrets de la séquence finale... Ce sera pour la prochaine fois.



Le meilleur jeu sur Mega Drive

Super Thunder Blade est sans conteste le meilleur jeu pour la Mega Drive, les deux autres jeux (*Space Harrier 2* et *Noriko*) sont bien entendu excellents mais les sentiments procurés par *Super Thunder Blade* sont incomparables : se faulxer entre les buildings à grande vitesse avec un joystick qui a juste ce qu'il faut comme inertie... Quelle impression !

La musique et les effets sonores sont meilleurs que sur aucun autre jeu Sega et les graphismes parmi les plus détaillés et les plus colorés. C'est incontestablement l'un des plus puissants et impressionnant jeu du moment ; il ne vous reste plus qu'à patienter jusqu'à la fin de l'année !

Carte Sega pour la console Mega Drive.

SPACE HARRIER



Nous vous avions présenté en exclusivité *Space Harrier 2* pour la nouvelle console Sega 16 bits Mega Drive. C'est de loin la meilleure version qui existe à ce jour tous ordinateurs et consoles confondus.

Voici la version pour le PC Engine, mais ce jeu ayant déjà été testé sous différentes versions dans Micro News, nous n'allons pas nous y attarder... Il suffit de savoir que la version NEC est surtout très rapide, ce qui donne des salotons vertigineux entre les piliers et les aliens ! Il y a 18 niveaux de jeu, comme dans la version originale, et chaque tableau se joue de la même manière, avec une nuée d'assallants à chaque fin de parcours. La musique est correcte sans plus, quant aux paroles digitalisées, elles ne sont pas à la fête, probablement pénalisées par les capacités-mémoire de la carte 2 mega.

Au Japon, ce jeu coûte un peu plus cher que les autres cartes NEC, thanks aux royalties payées à Sega. *Space Harrier* sur NEC confirme la règle : les jeux Sega sont toujours plus réussis sur la console Sega (8 ou 16 bits) que sur une autre console ou ordinateur ! On n'est jamais aussi bien servi que par soi-même...

Carte Sega pour la console NEC.



T.T.

NORIKO



Le deuxième jeu sur CD-ROM !

Et voici en exclusivité *Noriko*, le premier jeu de "pop musique interactive" sur CD-ROM !

Vous allez assister à l'irrésistible ascension de la jeune Noriko Ogawa, qui va devenir une nouvelle pop star au pays du Soleil Levant.

Le disque contient de nombreux clips : d'abord des concerts de Noriko, puis Noriko faisant son shopping dans Tokyo (ce qui permet de découvrir la ville), et plusieurs jeux.

Les chansons sont assez simples et donnent tout de suite la température ; *Noriko* est avant tout destiné aux jeunes CD-Romistes, surtout les filles ! Il y a plusieurs options et vous pouvez choisir d'aller



chanter, faire des achats ou jouer au jeu japonais de la pierre, des ciseaux et du papier. Il y a aussi une "trou de la vie" que vous mettez en marche et qui décide si vous allez manger, boire, chanter, etc. Pendant les concerts, vous verrez des scènes d'images digitalisées qui bougent à travers l'écran comme dans un clip, montrant *Noriko* en train de chanter et danser.

Bien qu'il soit surtout un jeu pour les jeunes filles (avec son cortège de fantasmes sur les stars de la chanson), *Noriko* montre déjà bien certaines possibilités du CD-ROM. Une sorte d'aparté, en quelque sorte...

CD-ROM Hudson pour la console NEC.

T.T.

POSEIDON WARS 3-D

Vous l'avez compris en lisant le titre, Poseidon Wars se joue avec les lunettes 3D Sega. Mais si vous ne possédez pas cet agréable instrument, ne fuyez pas : une option est prévue qui vous permet de basculer en vision 2D classique. Heureusement d'ailleurs, car personne ne doit rater cette excellente cartouche !



Paras de scénario pour ce jeu qui n'a pas pour volonté de se placer dans un contexte historique, ce qui à mes yeux n'a pas la moindre importance vu la qualité du jeu ! Enfin pas de scénariste, ce n'est pas tout à fait juste puisque l'on vous dit tout de même que, suite à une situation grave dans le pays, vous êtes rentré à l'Académie Navale comme cadet. On ne sait pas contre qui on se bat et c'est tant mieux, ça laisse le champ libre à l'imagination. Mais rentrons dans le vif du sujet, je sens votre impatience... du moins je l'espère !

PLOUF !

Etant donné votre niveau lamentable en ce qui concerne la navigation et l'art de la guerre, il est bien évident que les autorités ne vont pas vous lâcher comme ça dans la nature avec un croiseur qui coûte une fortune, juste pour le plaisir de vous voir couler ! Vous commencez par cinq missions d'entraînement, sans être toutefois obligé de faire les quatre premières dans l'ordre. Mais méfiez-vous : lors de ces simulations, vous apprenez rapidement les tactiques des avions de combat et des navires de guerre, tactiques qui changent radicalement lors des missions "réelles" ! L'animation est superbe, la mer entière est en perpétuel mouvement, et les dégradés de couleurs donnent une impression de profondeur même sans les



lunettes 3D... ceci dit, si vous ne les avez pas, je vous conseille de bien travailler en classe pour que papa ou maman ne puisse vous les refuser ! Sinon, il vous reste la possibilité de traquer le fatidique carnet de notes, mais je décline toute responsabilité dans ce genre d'affaire... En tout cas, vous qui possédez les lunettes 3D, vous allez vous en mettre plein les mirettes !

DU HAUT DE LEUR 16 BITS...

...les possesseurs d'Atari et d'Amiga ne savent pas ce qu'ils ratent. Moi et mon Archimedes, on n'est même pas dans la course, vu le nombre de jeux qu'il y a sur cette bécane ! Mais justement, je ne suis pas si mal placé pour comparer de façon plus impartiale les consoles et les ordinateurs 16 bits... et force est d'avouer que les consoles s'en sortent plutôt bien ! Alors que le 783 ème jeu de karaté sort sur Amiga, on a la possibilité sur Sega de changer un peu de décor, de graphismes, de jeu, d'idées... Ce qui me fait palpitier dans Poseidon Wars, c'est de commencer en plein jour ma première mission, et voir le ciel passer au rouge-orangé lorsque le soleil descend sur l'horizon, puis lentement passer au bleu nuit, pour finir dans la nuit la plus noire qu'il m'ait été donné de voir... Le ciel à vraiment été très bien réalisé, en dégradés bien sûr, mais en ayant de plus une incidence sur le

jeu... En effet, les avions qui vous attaquent apparaissent d'abord sur votre radar, puis des points noirs s'allument à l'horizon, avant de grossir pour devenir de splendides chasseurs rouge vif... Très beau certes, mais lorsque le ciel tourne au rouge, il devient très difficile de distinguer leur approche, il vaut donc mieux les descendre lorsque ils apparaissent,



simples points noirs. Par contre, la nuit, on ne les voit pas apparaître... et lorsque vous distinguez le fuselage d'un appareil, il est déjà presque trop tard pour le descendre ! Ce qui aurait pu être un défaut devient un des plaisirs du jeu car on sent que ce choix des couleurs était voulu, et non pas dû à une erreur de programmation...

FACTIF ? A VOIR...

Votre navire est blindé certes, mais pas indestructible pour autant... Le radar, le sonar, le moteur et même vos canons sont des organes fragiles. Des voyants rendent compte de leur état : bleu, tout va bien ; rouge, il est carrément endommagé ; noir, il est carrément hors-circuit ! Et que la facilité des premiers niveaux ne vous laisse pas croire qu'il en sera toujours ainsi... attendez que la vraie bataille commence !

Cartouche pour la console Sega.

B.D.

POWERDROME

Le Ben Hur du 25^e siècle.

sur Atari ST
et bientôt Amiga.



Photos d'écran Atari ST

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



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



Tél. (1) 48 98 99 00

**TOUTE UNE GAMME
A DES PRIX
DÉFIANT TOUTE
CONCURRENCE !!!**

3 magasins à votre service.

At nord : INTELCOM (VIDEO SHOP)
47, rue de Richelieu
75001 PARIS
Tél. : (1) 42.86.03.44

At sud : INTELCOM (VIDEO SHOP)
251, boulevard Raspail
75014 PARIS
Tél. : (1) 43.21.54.45

A l'ouest : INTELCOM (VIDEO SHOP)
7, rue de l'Église
92200 NEUILLY
Tél. : (1) 46.40.73.26

LES AFFAIRES !!! Moniteur mono ATARI SM 124 : 990 F
Moniteur couleur ATARI SC 1224 : 2 290 F

ATARI 520 STF

L'ordinateur multitâche par excellence ! Allie une technologie de pointe à des capacités graphiques, musicales et bureaucratiques exceptionnelles !!!

- Plus de 2000 logiciels en stock permanent !
- Toute une gamme de périphériques (son, digitalisation).
- Toutes les applications graphiques, bureaucratiques, musicales en démonstration !
- **Des prix à vous couler le souffle !**

1040 STF
Couleur
6750F TTC



AMIGA 500

L'ordinateur au graphisme le plus extraordinaire sur le marché informatique !!!

- Les fabuleux périphériques de cette gamme A 500 + MONITEUR 1080 S et stock 1
- Démonstrations graphiques vidéo !
- Livré en standard avec :
 - 1 logiciel graphique "DELUXE PAINT II".
 - 10 jeux.
 - 1 manette.

à un prix époustouflant !



6 490 F TTC

AMIGA 2000

Une offre complète destinée aux professionnels du graphisme et de la vidéo.

- Offres spéciales vidéo.
- Offres écoles, Universités.
- Service D'Impression couleur en libre service !

Tous les périphériques en stock permanent !



ATARI
GAMME MEGA LASER
La solution complète de micro-édition à un prix défiant toute concurrence ! L'outil idéal pour l'édition de circulaires, catalogues, revues, etc...

- Installation gratuite.
- Formation assurée.
- Nombreuses applications en PAO, CAO, DAO ...
- Impressions laser en libre service.

MEGA STI
REDACTEUR
.TIMWORKS

7 490 F TTC



OFFRE MEGA PAGE

Pour tout achat
d'une unité centrale
10 %
de remise pendant
1 an
sur tous les logiciels,
périphériques, accessoires

• Une garantie de service !
SAV Express en 24 heures.
Formation sur toute la gamme.
(350 F la formation).

• Une grande facilité d'achat.
Règlement en 4 fois sans frais.
Crédit à 90-120 jours
Règlement différé.

• Un service correspondance Express.
Demandez notre catalogue.

• Une garantie totale de 2 ans *.

* Sauf accessoires 3 mois

**2 ANS GARANTIE
PIECES ET
MAIN-D'ŒUVRE ***

disquettes 3 1/2 DS DD
l'unité 7,50 F !!!

AMSTRAD 6128

L'ordinateur le plus répandu sur le marché avec une incroyable bibliothèque de programmes (jeux, utilitaires, éducatifs ...)

Livré en standard avec 50 jeux + 1 manette à un prix incroyable !!!

Toute une bibliothèque de programmes, périphériques pour cette gamme.



AMSTRAD PC 1512

Un compatible PC qui a déjà fait ses preuves.
Livré avec MS DOS, GEM, BASIC, Intégrale PC, 10 jeux + 1 manette.
à un prix fabuleux !!!

Nombreuses promotions avec imprimante.



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 !!!

APPELÉZ-NOUS AU (1) 42.86.03.44

Demande de catalogues à retourner à :

VIDEO SHOP Département VPC
BP 105 - 75749 PARIS CEDEX 15
Tél. : (1) 45.38.98.88

Je désire recevoir gratuitement et sans engagement de ma part :

- Votre fabuleux catalogue loisirs.
- Votre catalogue professionnel.

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____

Code postal _____
Ville _____
Téléphone _____
Je possède un ordinateur (marque) _____

(joindre 3 timbres à 2,20 F)



A BONDOS

Je ne sais pourquoi, le Prof arrive toujours avec la tête de quelqu'un qui aurait perdu son ordinateur la veille et l'aurait enterré le matin même. Mais ne nous laissons pas abattre par ce visage fermé, car le monde du PC ouvre grandes ses portes au marché ludique !

Micro News : Bonjour professeur Abondos, que la force soit avec vous !
Professeur Abondos : Vous allez bien mon pauvre garçon ? Vous vous prenez pour un héros de la Guerre des Étoiles ?
Micro News : Décidément on ne peut rien vous dire Hein, c'est incroyable ça !

Professeur Abondos : Quand on a mon âge, on s'attend à des regards, surtout de la part de jeunes blancs-becs comme vous.
Micro News : Réac !
Professeur Abondos : Ce n'est pas parce que je vote Pompidou qu'il faut m'insulter !

Micro News : Pompidou ? Mais il y a longtemps qu'il est mort !
Professeur Abondos : Comment ? Et on ne m'avait pas prévenu ? Pourtant j'écoute la T.S.F. tous les jours et...
Micro News : Bon, oubliez ça s'il vous plaît, et parlons plutôt de l'actualité des jeux sur PC, si vous le voulez, bien entendu.

Professeur Abondos : Certes, mais tout de même, on aurait pu me prévenir... Commençons très fort avec **Le Duel - Test Drive 2**.

Micro News : Ah, voilà qui m'intéresse au plus haut point ! Alors dites-moi, qu'est-ce que ça donne ?

Professeur Abondos : Vous voilà excité comme un gamain maintenant... Mais soyons franc : il y a de quoi s'exciter lorsqu'on voit la qualité atteinte par les programmeurs de **Distinctive Software** !
Micro News : Mais je croyais que c'était fait par **Accolade** ?

Professeur Abondos : Erreur mon jeune ami, c'est bien distribué par **Accolade**, mais pas réalisé... Néanmoins, tous les ingrédients sont là pour une course des plus envivantes... Les bolides d'abord,



parlons-en : vous avez le choix entre une Ferrari F-40 ou une Porsche 959, deux monstres sacrés qui font rêver les amateurs de sensations fortes...

Micro News : Il n'y a que deux voitures ? C'est nul !

Professeur Abondos : Non monsieur, ce n'est pas nul, c'est génial ! Il existe deux façons de concourir : la première contre le temps et la seconde, plus originale, contre l'ordinateur. Et puis, quel réalisme, quelle beauté (en EGA en tout cas...), on s'y croirait !

Micro News : N'empêche que deux voitures seulement...

Professeur Abondos : Si ça ne vous suffit pas, achetez-vous **The Supercars - Test Drive 2**

car disk. Vous y trouverez la Lotus Turbo Esprit, la Ferrari Testarossa, la Lamborghini Countach 500S, la Corvette ZR1 et surtout, la Porsche 911 RUF, une Porsche customisée par Louis RUF, une petite bombe qui atteint presque les 350km/h...
Micro News : Argh...

Professeur Abondos : Et si ça ne vous suffit pas, il existe aussi une disquette scénario qui vous entraîne en Californie, des bords de l'Oregon jusqu'à Mexico !
Micro News : Arrêtez là et passez à autre chose avant que je ne tombe en syncope...
Professeur Abondos : Allez, je suis bon... Alors qui diriez-vous de **Time Bandit** ?
Micro News : Quel ? le vrai, celui de **Microdeal**, le même que sur ST il y a trois ans ?

Professeur Abondos : Là, je sens venir la réflexion désagréable...
Micro News : Mais pas du tout, il est génial ce soft ! Si il est aussi bien sur PC que sur ST, je le conseille à tout le monde !

Professeur Abondos : Le fest en effet, mais je précise pour nos lecteurs : **Time Bandit** est un jeu d'arcade-aventure entièrement graphique, une saga à travers le temps et l'espace dans 16 contrées différentes et plus de 240 tableaux... C'est fabuleux, avez confiance en mon jugement !

Micro News : Voilà qui m'a mis de bonne humeur, alors qui d'autre maintenant ?
Professeur Abondos : Ça vous a mis de bonne humeur ? Si vraiment cela vous ennuie, je peux y remédier vous savez !
Micro News : Merci, vous êtes bien aimable, mais cela m'arrive si peu souvent en votre compagnie que je préfère prendre mon temps avant de retomber dans ma grisaille quotidienne.

Professeur Abondos : Ben voyons, il devient verbeux en plus imbécille...
Micro News : Pardon, vous disiez, j'ai mal compris ?
Professeur Abondos : Je répète mais c'est nul !

Micro News : Starglider 2



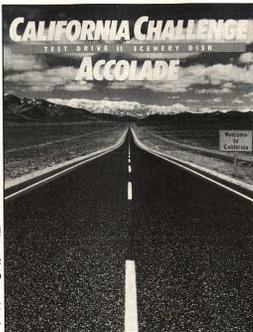
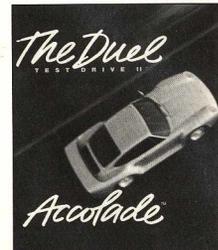
c'est la dernière fois ! Encore une super production américaine par **Epyx** : après **Summer Games**, **Winter Games**, **California Games**, **World Games**, **The Games** : **Winter Editions**, voici venir le petit dernier d'une grande famille, **The Games** : **Summer Editions**. Comme son prédécesseur, huit personnes peuvent entrer en compétition. Au sommaire des jeux d'été : plongeon, anneaux, barres parallèles asymétriques, lancer de marteaux, épreuves de vitesse sur piste, saut à la perche, 110 mètres haies et tir à l'arc... De quoi passer de bonnes soirées entre amis !
Micro News : C'est bien gentil tout ça, mais si vous passez autant de temps sur chaque jeu, on va faire un numéro spécial PC !

Professeur Abondos : Vous voulez donc j'accélère, j'ai bien compris... Soit, alors je ne vous parlerai pas de **War In Middle Earth**, ce jeu génial qui a déjà fait l'objet d'une double page le mois dernier. La version PC est excellente, avis aux amateurs...
Micro News : Continuez comme ça, c'est très bien !

Professeur Abondos : Je ne vous ai pas demandé votre avis, mais comme d'habitude vous n'en faites qu'à votre tête ! Si vous tenez vraiment à ce que j'accélère, lâchez-moi les maccassins deux minutes !
Micro News : D'accord, très bien, OK, j'abandonne, je ne rends mais par pitié : taisez-vous et continuez !

Professeur Abondos : Vous n'êtes pas très logique mon garçon, n'est-il pas vrai ?

Micro News : Ouïiin...
Professeur Abondos : **Battlehawks 1942** est le nouveau jeu **Lucasfilm**,



intéressant et complet. La documentation fait plus de 150 pages, et elle est peut-être plus intéressante que le jeu lui-même... Un bon produit tout de même.
Micro News : Snt... à condition d'aimer à la fois les simulateurs de vol et les simulations historiques...

Professeur Abondos : Un petit **Accolade** que j'avais oublié de vous présenter, **Jack Nicklaus Greatest 18 Holes...** Je ne vous donne pas le titre en entier, nous en aurons pour un quart d'heure, mais vous aurez tous compris qu'il s'agit d'un jeu de golf, au demeurant fort beau et comprenant un grand nombre de parcours. De un à quatre joueurs, un must à s'arracher si l'on aime le golf...

Micro News : Je ne voudrais pas vous vexer, mais n'auriez-vous pas quelque chose d'un peu moins bien, parce que tous les jeux traités ici semblent formidables... C'est exaspérant à la fin !

Professeur Abondos : Désolé mais ce moi-ci il n'y a rien à jeter ! Bien fait pour vous ! Même **Kings of the Beach** se révèle très bon, avec des graphismes intéressants et vingt personnages différents représentant les rois du volley-ball aux USA... C'est édité par **Electronic Arts**,

Micro News : Wouah la minette ! C'est décidé, je m'achète un PC !
Professeur Abondos : Chien lubrique !
Micro News : Oui, et alors ?

Professeur Abondos : Regardez ça, ça ne vous rappelle rien ?

Micro News : Si bien sûr, c'est **Starglider 2** !

Professeur Abondos : Et toujours aussi beau, aussi rapide, jouable même en CGA, enfin du vrai travail de pro, merci **Argonaut Software** et merci **Rainbird** !

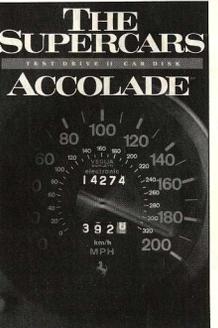
Micro News : Vous êtes certain que vous n'avez rien de mauvais ?
Professeur Abondos : Certain. La **Quête de l'Oiseau du Temps** par **Infogrames** est splendide, à l'instar de la version ST, ce qui ne me surprend nullement.

Micro News : Bon, je vois que nous arrivons à la fin de votre pile de logiciels... Encore quelques mots ?

Professeur Abondos : Juste pour signaler la sortie de **Karatka** de **Broderbund**, distribué en France par **Loriciels**, un jeu sorti il y a très longtemps sur Apple 2.

Micro News : Pas d'annonce ?
Professeur Abondos : Si, bien sûr. Une seule, mais de poids : **Electronic**

Arts, encore eux, préparent le lancement de **Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer**, version 2.0, nettement amélioré.



rée... Mais vous en saurez plus la prochaine fois !

Micro News : Et bien merci beaucoup professeur Abondos ! Mesdames, mesdemoiselles, messieurs, cher rédacteur en chef, ma petite femme chérie, satanés gosses, salété de chat, damné Prof ST, fichu Docteur Amiga, merci et au revoir.



FAUT PAS JOUER avec MES NERFS



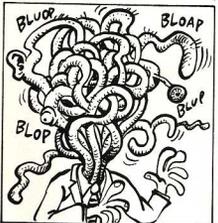
CHÉRI, TU VIENS ME FAIRE UN CALIN ?
(S'AI PAS FINI MON PROGRAMME)



AH M'ÉNERVE PAS HEIN ! TU SAIS CE QUE ÇA ME FAIT QUAND JE M'ÉNERVE !



SI TU VIENS PAS, JE COUPE LE COURANT AU DISJONCTEUR !



LOGIDREAM'S LE SPÉCIALISTE DU LOGICIEL

POUR ACHETER AU MEILLEUR PRIX SANS SE DÉPLACER TÉLÉPHONER AU

39.46.87.44

VPC (FRANCE MÉTRO)
LIVRAISON A DOMICILE (NOUS TÉLÉPHONER)
POUR VERSAILLES, VIROFLAY, MEUDON, JULY-EN-JOSAS, CHAVILLE, VILLE D'AVRAY,
SÈVRES, PLESSIS ROBINSON, BÈVRE, BUC, VELIZY-VILLACOUBLAY
FRAIS DE PORT - 35 F
REMBOURSEMENT IMMÉDIAT SI INDISPONIBILITÉ DU PRODUIT

PC	Prix F	BUMPY	189	SCORERY +	199	10 HTS VOLUME FIVE	159	COMMODORE 64	ROBO	229	
ABRAM'S BATTLE TANK	239	CODE ROUTE	229	SPACE HARRIER	209	12 JEUX EXCEPTIONNELS	379	ACTION SERVICE	139/189	CAPTANE FAZZ	139
BALANCE OF POWER 1990	279	CRACK CARES I	205	TARDMAN	239	AFTER BURNER	95/145	AFTER BURNER	95/139	CRACK CARES II	229
BILLARD SIMULATOR	239	EMMANUELLE	209	SUPERMAN	209	AIRBORNE RANGER	-169	BATMAN	95/145	DRAGONS LAIR	139
CHUCK YEAGER	245	EXPLORA I	299	TEENAGE QUEEN	199	BARBARAN II	-1735	DRAGON NINJA	95/139	ELITE	209
EMMANUELLE	199	FOOTBALL MANAGER II	199	THUNDERBOLT	195	BOB MORANE OCEANS	139/189	P4 TOMCAT	105/139	EMMANUELLE	199
FLIGHT SIMULATOR 3	309	FISHER	229	TITAN	229	CRACK CARES II	129/145	GRAND PRIX CIRCUIT	169/189	GALDREONS DOMAIN	189
F15 STRIKE EAGLE	179	F15 STRIKE EAGLE	199	TYPHON	189	BUMPY	139/189	LARCHE DU CAPITAINE	105/139	HYRIS	239
F16 COMBAT PILOT	219	F16 COMBAT PILOT	199	VIDEODRAC	NC	CHICAGO 93	139/189	BLOOD	95/139	IRON TRACKERS	219
GRAND PRIX CIRCUIT	229	GALDREONS DOMAIN	189	WARRIOR	189	CRACK CARES I	129/145	LAST NINJA II	119/139	KARATE DO II	199
GUNSHIP	289	INCREDIBLE SHARK	199	WINTER GAMES	219	FOOTBALL MANAGER II	NC	LESTORM	105/139	LA QUÊTE DE LOISEAU DU	229
HEROES OF THE LANCE	219	SPECIAL	199	ZAK MAC CRACKEN	229	GLANSHIP	189/229	PAGLAND	99/139	TEMPS	209
KING QUEST IV	289	INTERNATIONAL KARATE	179	ZANY GOLF	229	PIRHWAY PATROL	-1389	PACMANA	99/139	LARCHE DU CAPITAINE	239
LARCHE DU CAPITAINE	239	IRON TRACKERS	219			NETHERWORLD	259/289	CHAKRAMANGA	79/119	BLOOD	239
BLOOD	239	JADE	299			NORTHSTAR	89/-	ROBOSHOOP	89/139	LESTORM	239
MAXI BOURSE	229	KARATEKA	189			AMSTRAD		MAXI BOURSE	129/179	REBEL CHARGENT	229
MEURTRES A VENESE	229	KENNEY APPROACH	219			COMPLIATIONS		NETHERWORLD	259/289	MEGA PACK	239
ROCKET RANGER	239	KING QUEST I	299			PAOCLAND	99	OFF SHORE WARRIOR	119/159	ROCKET RANGER	229
TEST DRIVE II	NC	LA QUÊTE DE LOISEAU DU	229			AMSTRAD		PIRAT	119/159	R-TYPE	249
		TEMPS	229			PAOCLAND	99	PIRAT	-1039	TITAN	119/159
		LARCHE DU CAPITAINE	239			ARCADE ACTION	179	PIRAT	119/159	TITAN	119/159
		BLOOD	259			CLASSIQUES N°1	169	REAL GHOSTBUSTER	89/139	T.K.O.	99/169
		LED STORM	189			OX SUR OX	169	R-TYPE	95/145	VEC LE MANS	79/119
		LE LIVRE DE LA JUNGLIE	219			DYNAMITE	199	SOLEIL SERVICE	99/139	SPACE WARRIOR	239
		BLOOD	259			AFRICAN RAIDERS	189	STRIKE FORCE HARRIER	89/-	SPEED BALL	239
		MAXI BOURSE	229			MEURTRES A VENESE	229	TECHNOQUO	99/149	SPINOFF OF SODAN	239
		MEURTRES A VENESE	229			OPERATION JUPITER	219	THUNDERBOLT	99/145	TEENAGE QUEEN	239
		BATMAN	189			PAOCLAND	199	TIANT'S LES BEST DUS	119/159	TITAN	255
		BILLARD SIMULATOR	189			PACMANA	189	GOLD	189/199	TURBO CLIP	239
		BIO CHALLENGE	179			FLAYCON	179	LA COLLECTION KOMANI	199	TYPHON	79/129
		BLASTERDOS	189			RAMBO II	179	LE MOUSSE DE L'ARCADE	189	VEZ LE MANS	99/139
		BOB MORANE OCEANS	229			REAL GHOSTBUSTER	179	LES PRIVÉS	179	VIARD WAR 2	229
		BORO	189			R-TYPE	189	LES FUTURISTES	179	444 OFF ROAD RACING	99/145
										BLASTERDOS	219

* POUR THOMSON, APPLE ET POUR RECEVOIR NOTRE LISTE COMPLÈTE, NOUS TÉLÉPHONER

BON DE COMMANDE

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____

CODE POSTAL _____

TÉL. _____

**LOGIDREAM'S - 20 Avenue de Provence
78140 VELIZY**

NOM DU JEU _____

PRIX _____

DISK

CASS

FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE _____ + 15 F

TOTAL _____

PC ET COMPATIBLE APPLE II CCP CHÈQUE BANCAIRE

AMIGA C 64 MANDAT-LITRE

ATARI ST THOMSON Réf. _____ EN CONTRE REMBOURSEMENT

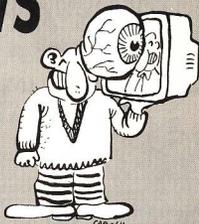
AMSTRAD CPC AMSTRAD PCW (PRÉVOI 20 F DE FRAIS)

* OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

* OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES



LES BONS PLANS DE MICRO NEWS



Mes pôvres z'enfants, y'a plus de respect, la dignité se perd... Le mois dernier, l'ignoble Eric Satyre a réussi à se faulter dans mes colonnes pour y rajouter un "bon plan" d'un genre un peu spécial... Il est vrai que c'était l'époque des poissons d'avril.

Ce mois-ci, même Carali décroche un plan d'enfer, une option qui commence à faire parler d'elle suite aux scores démentels obtenus par l'ordinateur-kleexer à 189 F. Ou tout cela s'arrêtera-t'il ?

Joé Bonplan

LES PLANS D'ENFER DU MOIS

Promotions valables jusqu'au 31 mai 1999 et dans la limite des stocks disponibles

Le premier plan est à découvrir dans les numéros en page 11 et c'est... caralesque !

P.D.S. FREE LINE

7, rue de Coursic. 64100 Bayonne. Tél : (16) 59.59.39.65.

Cette association a but non lucratif propose un catalogue d'environ 200 démos sur Amiga (dont un grand nombre de shows érotiques et pornos), ainsi que 100 programmes sur ST (surtout des utilitaires).

Contre un bon Micro News par tranche d'achat de 100 F, vous paierez la disquette freeware 15 F au lieu de 20 F, port compris ! L'envoi du catalogue est gratuit.

MSX VIDEO CENTER

89 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.

- 3 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un magnétophone MSX Yeno C-683A d'une valeur de 149 F, soit 89 F !

FIRST ELECTRONIQUE

124, bd de Verdun. 92400 Courbevoie. Tél. : (1) 47.89.15.11.

- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une platine laser (lecteur de compact disc) Saba DAD-900T programmable, avec recherche par index, fonctions répétitives et télécommande à infra-rouge, soit un prix de 1370 F au lieu du prix déjà promotionnel de 1390 F (prix constaté : 1890 F).

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.

VIDEOSHOP

50, rue de Richelieu. 75001 Paris. Tél. : (1) 42.86.03.44.

- 2 bon Micro News acceptés pour l'achat de 120, boulevard Raspail. 75014 Paris. Tél. : (1) 43.21.54.45.

- 7, rue de l'Église. 92200 Neuilly. Tél. : (1) 46.40.73.26.

- 2 bons Micro News acceptés en déduction d'une séance d'un demi-journée de formation collective (groupe de six personnes) d'initiation à l'Atari ST, l'Amiga, MS-DOS, soit 310 F au lieu de 350 F. Contactez Mme Jacquesson au 42.96.93.95.

- Les bons Micro News sont acceptés, selon forfait, pour le service de SAV Express 24 heures pour ST, Amiga, PC. Contactez M. Thuillier (société Ansys) au 43.27.27.88.

De nombreuses promotions sont également proposées sur place dans les trois

magasins, le magasin de Neuilly étant spécialisé dans la création graphique.

CLAVIUS

18, rue Houdon. 75018 Paris. Tél. : (1) 42.62.90.19.

- 1 bon Micro News accepté pour l'achat du logiciel de jeu musical pour ST : Trivial Music, d'une valeur de 250 F, soit 230 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.

- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une boîte de rangement à serrure pour 100 disquettes 5 1/4 ou 80 disquettes 3 1/2 d'une valeur de 139 F, soit 119 F.

MSX VIDEO CENTER

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, à l'exclusion des ordinateurs et des promotions en cours.

- 1 bon Micro News accepté pour l'achat de la cartouche Darwin (1 mega MSX2), soit 210 F au lieu de 230 F.

- 2 bon Micro News acceptés pour l'achat des cartouches suivantes : Midnight Brothers 170

F au lieu de 190 F. Cross Blaim 210 F au lieu de 230 F. Fantasm Soldier 210 F au lieu de 230 F. Garyu-O 210 F au lieu de 230 F. King's Knight 125 F au lieu de 145 F. Monster's Fair 125 F au lieu de 145 F. Super Triton 210 F au lieu de 230 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.



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.

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.

FIRST ELECTRONIQUE

124, bd de Verdun. 92400 Courbevoie. Tél. : (1) 47.89.15.11.

- 1 bon Micro News accepté par tranche d'achat de 400 F sur tout le magasin, à l'exception des offres promotionnelles.

- 2 bons Micro News acceptés pour l'achat d'une carte disque dur 20 Mo, soit un prix de 2750 F au lieu du prix déjà promotionnel de 2790 F.

STARSOFT

B.P. 20. 94141 Afortville Cedex. Tél. : (1) 05.05.13.00.

- 1 bon Micro News accepté sur tous les logiciels par tranche d'achat de 300 F.

- 3 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un lecteur de disquettes (renseignements par téléphone). Offres valables uniquement pour les commandes par courrier.

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, à l'exclusion des ordinateurs et des promotions en cours.

- 2 bons Micro News acceptés pour l'achat d'une manette Quickjoy 3 + une boîte de disquettes 3 1/2 DF-DD, soit 248 F au lieu de 288 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.

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.

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.



LE LIVRE DU DEVELOPEUR SUR ATARI ST

Micro Application
700 pages, 299 francs

Les Editions Micro Application se sont spécialisées dans le domaine informatique, et ce n'est que laoubie, puisque l'on trouve enfin des gens sachant de quoi ils parlent ! Ce livre du développeur sur ST n'est pas une erreur, c'est une référence. On y trouve tout, y compris le reste. Non, ce n'est pas de l'humour, écrisons simplement ce livre à été écrit par des Allemands et que l'Allemande semble plus en avance en matière de hardware sur ST que la France. Indispensable : toutes les fonctions du TOS et du GEM décrites, détaillées et expliquées. On y trouve le listing complet du Bios (sur STF et Mega ST), avec remarques et explications. Visiblement, le traducteur ne s'est pas fourré le doigt dans l'œil car tout ici est clair. Si on veut tout savoir sur le ST,

on achète. 700 pages bourrées d'informations, à réserver aux programmeurs. Et pour l'Archimède, c'est dès qu'il neige.



"LES GUIDES SOS - QUICK BASIC"

Micro Application
258 pages, 59 francs

On applaudit Micro Application qui nous gratifie d'un nouveau guide SOS, cuvée 1989. A l'instar des précédents guides, on retrouve ici une grande clarté dans les descriptions et une construction intelligente. Le livre prend en compte les versions 2 à 4 du Quick Basic, et se penche vraiment sur toutes les possibilités d'actions entre la programmation et la gestion hardware. Si vous voulez créer une routine assembleur, faire des appels MS-DOS à l'intérieur de Quick Basic, en clair si vous voulez tout savoir et tout avoir rapidement sous la main, n'hésitez pas, le guide est là pour ça...

Al Write



P.A. VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

Vds C64 (nouveau modèle) et moniteur couleur Commodore + joystick jeu. Parfait état. Prix: 1000 F. Pibice à débattre. Vends jeux C64 sur disques à petits prix. Chris Delcourt. Tél: (16) 27.46.65.69 après 17 h.

Atari 520 STF + lecteur SF 314 + moniteur Thomson couleur + nombreux logiciels. Le tout: 5600 F. Débattre. Serge Anselme. Tél: (1) 40.35.67.78.

MS Amstrad CPC 464 + imprimante Seikooha + nombreux jeux et logiciels. Eric. Tél: (1) 34.43.69.26 après 18 h.

Vds nombreux originaux pour Amiga. Daniel Brunner. Les 2 ciefs. 1813 Saint Saphirin. Suisse.

Vds MSX 8020 + moniteur monochrome BM 7502 + VY 0030 + jeux + livres + cables. Parfait état. Contacts autoriser de Caen. Daniel Massin. Tél: (16) 91.22.88.96 le week-end.

Vds CPC 6128 couleur + scribe + revues + crayon optique, état neuf (88). Prix: 1900 F. Vronny Lily. Tél: (1) 48.76.73.32 après 19 h.

Vds ou échange sur Commodore plus de 250 jeux à prix très bas (pour cause de départ chez un Amiga). Mike Hipsley. Tél: (1) 30.43.41.81.

Vds console Sega + Thunder Blade + OutRun + Wonder Boy + Transbot: 900 F à débattre. Olivier Yamaha. P55270 s'écoule. 100 sons FM, bar: 1200 F à débattre. Mickaël Garnier. Tél: (16) 51.38.62.80 après 19 h.

Vds imprimante PRNC 41 couleur: 700 F très bon état. Olivier Giraud. Tél: (1) 43.03.57.51. Région parisienne.

Vds logiciels sur disques 5 1/4. Six cartouches à 150 F l'une dont Thunder Blade, World Soccer, Secret Command. David Leroux. Tél: (1) 48.31.93.70.

Vds Amstrad 6128 + joystick + docs + 50 jeux: 3700 F à débattre. Vends également imprimante Seikooha GP100: 1600 F. Fabrice Pardiou. Tél: (1) 84.98.89.90.

Vds Apple IIC + moniteur + lecteur externe + imprimante scribe + joystick + souris + boîte de rangement + 30 disquettes + livre + logiciel Work. Très bon état: 3600 F. Louis Collinet. Tél: (1) 42.33.10.20.

Vds 520 STF + 2ème drive DF + Freeboot + manette + 100 jeux + utilitaires + livres: 3500 F. Guillaume Paullot. Tél: (1) 30.44.18.84.

Vds originaux: Space Racer, Super An...

droites, Heritage 2, Ok Cow Boy, Mach 3, Crazy Cars, Dieux de la Mer, Chacal 100 F. Jérôme Janssen. Tél: (16) 26.77.98.08.
Vds digitaliseur pour Amiga 500 et MIDI. Echanges utilitaires dimanche public + mesures ou troc. Jimmy Croze. Tél: (1) 06 (16) 66.01.84.50 le matin.
Vds SVI Express 80 Ko avec lecteur interne 3 1/2, 350Ko, MSX Dos CP.M, digi Basic + tableur + traitement textes + Base + Pascal + Assembleur + jeux + livres: 2500 F. Ned Yahiaoui. Tél: (1) 48.59.60.95 le soir.
Vds C128 + 1541 + souris + Power cart'drog + périph + 200 revues (Barbarian 2, Zak McKracken, Last Ninja, International Karate, Captain Blood, HawkEye, The Games, etc.), Cédé roms bon état: 2900 F. Julien Baudinat. Tél: (1) 60.28.32.88.
Vds Thomson TH + lecteur 3 1/2 + imprimante + souris + crayon optique + 2 manettes + 60 jeux + 4 logiciels + documentations. Prix: 3500 F. Evelyne Beziel. Tél: (16) 97.37.77.83.
Vds unité central TH + QDD + jeux + 3 éditeurs à joystick + crayon optique + mag. Environ 1 an. Le tout: 3000 F. Programme Basic + multioffs à l'estacheté dans les 15 jours. David Delaunais. Tél: (16) 44.05.48.83.
Vds console Videopack + 8 cartouches: 700 F. Moniteur monochrome: 700 F. Cherche moniteur couleur pour MSX environ 1200 F. Xavier Delpeuch. Tél: (16) 57.51.60.80 après 19 h.
Vds 4 Sega pratiquement neuves, jamais servi + 4 jeux (Hang-On + Alex Kidd + Alien Syndrome + OutRun: 3000 F. Recherche Atari ST, Gregory Debray. Tél: (16) 20.59.81. 12 seulement le week-end dans l'après-midi.
Vds Canon X07 16k6 + interface + périph + livres + logiciels: 1100 F. Imprimante à couleurs: 550 F. Extension 44 Ko + 490 F. Cartes: 180 F. Casio FX802P + imprimante + magnéto + logiciels: 790 F. Thierry Liagre. Tél: (1) 39.49.07.02.
Vds séparément clavier CPC 6128: 1700 F. Moniteur couleur: 1300 F. Imprimante: 114: 1000 F. Magnétophone K7: cable: 200 F. Joystick: 50 F. Réphab/Berna. Tél: (1) 43.72.64.64.

LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

CADEAU !

20 F. PORT GRATUIT

Si vous achetez cinq anciens numéros, vous pouvez en choisir un sixième gratuit.

- N° 6 L'archimède, le 32 bits familial - Le spectre d'ethnologid.
- 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 le micro - Spécial consoles de jeux.
- N° 11 Dossier Atari - 100 nouveaux Amiga I
- N° 12 L'Amiga à nu - Spécial vacances - Jeu Mizar Pursuit - 200 nouveaux Atari I
- N° 13 Do 9 F. **EPUÏSE** cro'.
- N° 14 Iron Lord - Pétillon 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.
- N° 18 Les secrets de Dragon's Lair - Spécial Top Secret.
- N° 19 FreeWare: les jeux gratuits - Le premier jeu sur CD-Rom - Confession d'un programmeur.
- N° 20 la console Konix - 20 jeux pour Atari XE/800 XL.

Je vous commande les numéros suivants :

..... x 20 francs = F.

Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. le prix d'un numéro est de 30 F (port inclus), le sixième numéro est gratuit.

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

Nom Prénom

Adresse

Ville Code postal

SKWEEK A VOUS RENDRE 10%



62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél: (1) 46.81.51.44 - Télé: RUNINFO 270841 F
ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h
Métro PLACE D'ITALIE - Sortie BOILLLOT

La clef de votre micro

LES OFFRES CLEFS LE MEILLEUR SERVICE LES NOUVEAUX LES CONSEILS



OFFRE CLEF AMIGA 500
Amiga 500 - souris - lect. 3.5
10 jeux
10 logiciels
3 990 F

OFFRE CLEF AMICR 500
Amicr 500 - lecteur 3.5
20 jeux
10 logiciels
6 490 F

OFFRE CLEF AMIGA 2000
Amiga 2000 - lecteur 3.5
20 jeux
10 logiciels
6 490 F

OFFRE CLEF AMIGA 2000
Amiga 2000 - lecteur 3.5
20 jeux
10 logiciels
6 490 F

OFFRE CLEF AMIGA 2000
Amiga 2000 - lecteur 3.5
20 jeux
10 logiciels
6 490 F

OFFRE CLEF AMIGA 2000
Amiga 2000 - lecteur 3.5
20 jeux
10 logiciels
6 490 F

OFFRE CLEF AMIGA 2000
Amiga 2000 - lecteur 3.5
20 jeux
10 logiciels
6 490 F

OFFRE CLEF AMIGA 2000
Amiga 2000 - lecteur 3.5
20 jeux
10 logiciels
6 490 F

OFFRE CLEF AMIGA 2000
Amiga 2000 - lecteur 3.5
20 jeux
10 logiciels
6 490 F

OFFRE CLEF AMIGA 2000
Amiga 2000 - lecteur 3.5
20 jeux
10 logiciels
6 490 F

OFFRE CLEF AMIGA 2000
Amiga 2000 - lecteur 3.5
20 jeux
10 logiciels
6 490 F

OFFRE CLEF AMIGA 2000
Amiga 2000 - lecteur 3.5
20 jeux
10 logiciels
6 490 F

OFFRE CLEF AMIGA 2000
Amiga 2000 - lecteur 3.5
20 jeux
10 logiciels
6 490 F

OFFRE CLEF AMIGA 2000
Amiga 2000 - lecteur 3.5
20 jeux
10 logiciels
6 490 F

OFFRE CLEF AMIGA 2000
Amiga 2000 - lecteur 3.5
20 jeux
10 logiciels
6 490 F

OFFRE CLEF ATARI 1040 ST
offre bureau/logiciel exception.
ATARI 1040 ST
moniteur SM 124
imprimante OTISEN 120 D
pack bureau/logiciel (trait. de
de texte, TESTMAT,
fichier DATAMAT,
tableur CALCOMAT)
6 990 F

OFFRE CLEF ATARI 1040 ST
offre bureau/logiciel exception.
ATARI 1040 ST
moniteur SM 124
imprimante OTISEN 120 D
pack bureau/logiciel (trait. de
de texte, TESTMAT,
fichier DATAMAT,
tableur CALCOMAT)
6 990 F

OFFRE CLEF ATARI 1040 ST
offre bureau/logiciel exception.
ATARI 1040 ST
moniteur SM 124
imprimante OTISEN 120 D
pack bureau/logiciel (trait. de
de texte, TESTMAT,
fichier DATAMAT,
tableur CALCOMAT)
6 990 F

OFFRE CLEF ATARI 1040 ST
offre bureau/logiciel exception.
ATARI 1040 ST
moniteur SM 124
imprimante OTISEN 120 D
pack bureau/logiciel (trait. de
de texte, TESTMAT,
fichier DATAMAT,
tableur CALCOMAT)
6 990 F

OFFRE CLEF ATARI 1040 ST
offre bureau/logiciel exception.
ATARI 1040 ST
moniteur SM 124
imprimante OTISEN 120 D
pack bureau/logiciel (trait. de
de texte, TESTMAT,
fichier DATAMAT,
tableur CALCOMAT)
6 990 F

OFFRE CLEF ATARI 1040 ST
offre bureau/logiciel exception.
ATARI 1040 ST
moniteur SM 124
imprimante OTISEN 120 D
pack bureau/logiciel (trait. de
de texte, TESTMAT,
fichier DATAMAT,
tableur CALCOMAT)
6 990 F

OFFRE CLEF ATARI 1040 ST
offre bureau/logiciel exception.
ATARI 1040 ST
moniteur SM 124
imprimante OTISEN 120 D
pack bureau/logiciel (trait. de
de texte, TESTMAT,
fichier DATAMAT,
tableur CALCOMAT)
6 990 F

OFFRE CLEF ATARI 1040 ST
offre bureau/logiciel exception.
ATARI 1040 ST
moniteur SM 124
imprimante OTISEN 120 D
pack bureau/logiciel (trait. de
de texte, TESTMAT,
fichier DATAMAT,
tableur CALCOMAT)
6 990 F

OFFRE CLEF ATARI 1040 ST
offre bureau/logiciel exception.
ATARI 1040 ST
moniteur SM 124
imprimante OTISEN 120 D
pack bureau/logiciel (trait. de
de texte, TESTMAT,
fichier DATAMAT,
tableur CALCOMAT)
6 990 F

OFFRE CLEF ATARI 1040 ST
offre bureau/logiciel exception.
ATARI 1040 ST
moniteur SM 124
imprimante OTISEN 120 D
pack bureau/logiciel (trait. de
de texte, TESTMAT,
fichier DATAMAT,
tableur CALCOMAT)
6 990 F

OFFRE CLEF ATARI 1040 ST
offre bureau/logiciel exception.
ATARI 1040 ST
moniteur SM 124
imprimante OTISEN 120 D
pack bureau/logiciel (trait. de
de texte, TESTMAT,
fichier DATAMAT,
tableur CALCOMAT)
6 990 F

OFFRE CLEF ATARI 1040 ST
offre bureau/logiciel exception.
ATARI 1040 ST
moniteur SM 124
imprimante OTISEN 120 D
pack bureau/logiciel (trait. de
de texte, TESTMAT,
fichier DATAMAT,
tableur CALCOMAT)
6 990 F

OFFRE CLEF ATARI 1040 ST
offre bureau/logiciel exception.
ATARI 1040 ST
moniteur SM 124
imprimante OTISEN 120 D
pack bureau/logiciel (trait. de
de texte, TESTMAT,
fichier DATAMAT,
tableur CALCOMAT)
6 990 F

OFFRE CLEF ATARI 1040 ST
offre bureau/logiciel exception.
ATARI 1040 ST
moniteur SM 124
imprimante OTISEN 120 D
pack bureau/logiciel (trait. de
de texte, TESTMAT,
fichier DATAMAT,
tableur CALCOMAT)
6 990 F

OFFRE CLEF ATARI 1040 ST
offre bureau/logiciel exception.
ATARI 1040 ST
moniteur SM 124
imprimante OTISEN 120 D
pack bureau/logiciel (trait. de
de texte, TESTMAT,
fichier DATAMAT,
tableur CALCOMAT)
6 990 F

OFFRE CLEF ATARI 1040 ST
offre bureau/logiciel exception.
ATARI 1040 ST
moniteur SM 124
imprimante OTISEN 120 D
pack bureau/logiciel (trait. de
de texte, TESTMAT,
fichier DATAMAT,
tableur CALCOMAT)
6 990 F

OFFRE CLEF ATARI 1040 ST
offre bureau/logiciel exception.
ATARI 1040 ST
moniteur SM 124
imprimante OTISEN 120 D
pack bureau/logiciel (trait. de
de texte, TESTMAT,
fichier DATAMAT,
tableur CALCOMAT)
6 990 F

Vds 520 ST DF avec nombreux jeux, sélection de jeux, manettes dont une Cobra. Prix à débattre. Vds synthé Casio C21000 avec alimentation, notes, livres. Prix: 2750 F. Tony-Yin Ngo. Tél: (1) 45.35.11.05 et du 42.39.31.21.

Vds C64 prêt à lecture K7 + nombreux programmes: 950 F. Vends également C64 lecteur disquettes + imprimante + nombreux logiciels éducatifs et utilitaires. Le tout en très bon état: 2500 F. Serge Bagard. Tél: (1) 64.91.34.90.

Vds Amiga 1000 (512Ko) moniteur 1081, de Luxe Point, manette, les disques avec ou sans imprimante Epson FX80. Faire offre raisonnable. Denis Berard. Tél: (1) 30.35.98.13.

Vds nombreux jeux en K7 pour C64 et Amstrad CPC 464 par lots ou séparés à prix intéressants. Olivier Bellou. Tél: (1) 46.27.69.95.

Vds T0770 + magnéto + 2 joystick + nombreux jeux (Karate, Vampire, Airbus, Kung-Fu, etc.). Bon état, environ 2500 F. Jérôme Ramir. Tél: (1) 47.95.64.41.

Vds Thomson T0770 + magnéto + moniteur couleur HD + imprimante thermique + joystick + 40 logiciels. Prix à débattre. Pascal Letrand. Tél: (1) 31.78.30.62.

Vds 6128 couleur + jeux + utilitaires + revues + livres. Le tout très bon état: 3300 F. Original du Manoir de Monteville: 160 F. Ludovic Péret. Tél: (1) 29.79.62.57.

Vds carbus MSX et T198. Vends Sony HB75 + jeux et joystick: 1500 F. Service Texas: 10 000 F au lieu de 12000 F. Vds CD Laser, moniteur, Philippe Tenand. Tél: (1) 48.06.17.25.

Vds Atari 1040 ST couleur + joystick + 135 logiciels + Tuner TV + 135 disques + revues + livres de programmation + kit de nettoyage de souris et 7500 F. Eric Dhan. Tél: (1) 43.88.41.15 après 19 h.

Urgent ! Vds console Nintendo grand état + 6 jeux (Zelda, Castlevania, Brat, etc.). Valeur: 3000 F. Vendre: 1600 F. Débatte + vendez jeux sur Sega de 50 à 100 F. Cyril Renouvin. Tél: (1) 43.36.82.03.

Vds Sony HB700D + disquette de lancement + Hibind + souris + 2 cartouches de jeux. Le tout très peu servi: 2500 F. Eric Van Aels. Tél: (1) 40.12.53.46.

Vds MSX 1 PHC28 - 70 F. Extension 64Ko: 300 F + Salamander, F1 Spirit, Pinguin Adventure 2, Music Mo, Rollerball 50 Fleury, Adobrite, Arnie Carrier. Tél: (1) 27.29.98.28 après 19 h.

Vds Apple IIc (87), lecteur interne 5'1/4 + moniteur monochrome avec son support + souris + câbles + disques nombreux + nombreux logiciels. Valeur: 6000 F. Vends: 3000 F. Philippe Laigre. Tél: (1) 27.97.94.56 après 18 h.

Vds jeux MSX1 et 2 originaux à 50 % de leur valeur. Liste sur demande. Vds moniteur couleur Philips VS 0080 (600x285 lignes), écran antireflets, peu utilisé, excellent état. (1) 43.09.07.20 après 18 h.

Vds moniteur Philips vert pour MSX. Modèle BM7552 - 400 F. Echange neus sur Studio 1250. Bernadette Heullien. Tél: (1) 64.23.55.17.

Vds C128 avec: 1571, moniteur couleur, 1530, 440 programmes, accessoires, le tout en très bon état: 3000 F. Jean-Philippe Sarrey. Tél: (1) 76.49.19.60 après 18 h si possible.

Vds T08 très bon état + lecteur de disk + câble prêt à crayon optique + manette + nombreux jeux (Quad, TNT, etc.) + livres + revues: 2400 F. Christophe Scarpato. Tél: (1) 39.13.30.73.

Vds C64 + moniteur + 80 disks (jeux, utilitaires) + 70 originaux (Ultima 5, Barbarian 2, etc.) + 1000 + 1541 + joystick. Prix: 4000 F. Livré avec accessoires. Julien Lozachmeur. Tél: (1) 98.96.01.04.

Vds MSX 2 G8235 + livres + logiciel sur carbus et disquettes. Le tout: 2000 F. Daniel Lovregli. Tél: (1) 30.21.51.19.

Vds carbus MSX et T198. Vends Sony HB75 + jeux et joystick: 1500 F. Service Texas: 10 000 F au lieu de 12000 F. Vds CD Laser, moniteur, Philippe Tenand. Tél: (1) 48.06.17.25.

Vds Atari 1040 ST couleur + joystick + 135 logiciels + Tuner TV + 135 disques + revues + livres de programmation + kit de nettoyage de souris et 7500 F. Eric Dhan. Tél: (1) 43.88.41.15 après 19 h.

Vds pour Atari ST, sélecteur de face: 100 F. Jean-Fernand Mats. Tél: (1) 64.37.81.19 en 18 et 20 h.

Vds Amiga 1000 + logiciel De Luxe Point (neuf) + Amiga Monitor + Simulation de vol + logiciel musical + meuble informatique + Habitat, métal noir (neuf). L'ensemble: 43000 F. Pascal Busson. Tél: (1) 49.38.68.02 et du 47.20.69.84.

Vds C128 + 1541 + CPM3 + 1530 + K7 + manette + prise péritel + 1 cartouche + cédérou: 160 disks (Blas, Test Drive, etc.). Valeur: 3000 F. Pascal Grouzet. Tél: (1) 48.69.92.32 après 19 h.

Vds T08 + moniteur + lecteur disk + 170 + 165 jeux originaux + disques nombreux + manuel + joystick: 3000 F. Fabrice Guillot. Tél: (1) 54.74.98.34 après 18 h.

Vds Sony HB700F Eprom, drive NF fact - logiciel + docs: 5000 F à débattre. Vds imprimante 80 colonnes + câble. Didier Lederc. Tél: (1) 46.99.11.51 heures bureau ou 46.93.00.19 samedi et dimanche.

Vds Victor VPC II compatible PC 640 Ko, moniteur monochrome + 2 lecteurs + carte C64 + souris Microsoft + nombreux logiciels + livres état neuf: 8200 F. Olivier Augier. Tél: (1) 46.26.45.40.

Vds MSX originaux: Eggeland 1 + 100 F. Le tout: 130 F. Knightmare: 100 F. Scramble-Formation: 150 F. Frais de port compris. Achete console Sega + jeux. Philippe Majrzkaj. Tél: (1) 46.26.45.40.

Vds console Nec PC Engine, valeur: 2800 F. Vendu: 1500 F. Dominique Brunson. Tél: (1) 44.98.19.36 après 18 h.

Vds Atari 520 ST DF équipée à 1024 Kram, nouvelles roues + joystick + livres + programmes: 3900 F à débattre. Laurent Barbançon. Tél: (1) 99.83.04.62.

Vds logiciels originaux pour Spectrum ST. Envoyé liste contre timbre et enveloppe. Rapide assure contre. Christian Skic. Tél: (1) 162.40.82.76.

Vds original MSX: Penguin Adventure, Metal Gear, Knightmare, Kung-Fu 2, Antarctic Adventure, Hyper Olympic 2: 115 F chaque jeu. Lecteur de cassettes V10000: 300 F. Vends Louis Leconte. Tél: (1) 20.98.88.48.

Vds console Sega + 8 jeux (Out Run, Alien Burner, Space Harrier, Keisenden, etc.). Le tout: 1500 F, garantie 6 mois. Didier. Tél: (1) 46.57.99.83 sur région parisienne.

Vds news sur C64 sur disks et K7. Prix très bas. Stéphanie Maurin. Tél: (1) 69.03.99.27.

Vds imprimante Star NC 10 + bac à feuilles + interface parallèle. Prix: 2500 F. Vds T08 + nombreux périphériques + imprimante + nombreux logiciels. Jérôme Aerts. Tél: (1) 16.26.54.94.

Vds Méga ST2 - SC 1224, encours 18 mois de garantie + joystick + souris + 7 livres + 54 logiciels (Fort, UMS, copieurs, Crazy 2, GFA, Profmat, Double Dragon, etc.). Prix: 11 000 F. Nicolas Derode. Tél: (1) 42.36.48.84.

Vds T08 + disks + imprimante + manette + souris + Bood + multipin + journaliste etc. Prix: 2500 F. T0770 + LEP + 2 manettes + nombreux softs: 750 F. L'ensemble: 4000 F. Yves Dovanrou. Tél: (1) 46.72.01.36.

Vds C64 + 1541 + moniteur monochrome + nombreux logiciels utilitaires + cédérou: 2000 F (fixe). Yannick Coine. Tél: (1) 45.79.06.39 après 19 h.

Vds ZX Spectrum 2 (128Ko) + 1 manette + 40 jeux (Batman, Rambo 2, etc.) + manuel + 2 transformateur + prise péritel: 1700 F. David Ruille. Tél: (1) 21.79.85.69.

Vds Amstrad 464 couleur + joystick + manuel + 70 jeux + cours d'informatique + revues. Prix: 2500 + 3000 F. Cherche contacts pour Amiga 500 sur Paris (il y a des nouveautés). Arnaud Frascotte. Tél: (1) 48.45.15.47.

Vds pour Sega, pistolet + 3 jeux + lunette 3D + 11 jeux (Zillon + Double Dragon, Thunder Blade, Miracle Warrior, Alter Burner, Out Run. Prix: 2000 F. Olivier Collet. Tél: (1) 68.40.93.47. Cherche contacts sur ST.

Vds C64 + lecteur disks + Flood + imprimante. Vds C64, K7, style optique. Atari 2600 + 22 cartouches, bouquins, nombreux jeux. Jean-Marc. Tél: (1) 42.80.59.29.

Vds C64 + lecteur disks + Flood + imprimante. Vds C64, K7, style optique. Atari 2600 + 22 cartouches, bouquins, nombreux jeux. Jean-Marc. Tél: (1) 42.80.59.29.

Vds original MSX: Penguin Adventure, Metal Gear, Knightmare, Kung-Fu 2, Antarctic Adventure, Hyper Olympic 2: 115 F chaque jeu. Lecteur de cassettes V10000: 300 F. Vends Louis Leconte. Tél: (1) 20.98.88.48.

Vds console Sega + 8 jeux (Out Run, Alien Burner, Space Harrier, Keisenden, etc.). Le tout: 1500 F, garantie 6 mois. Didier. Tél: (1) 46.57.99.83 sur région parisienne.

Vds news sur C64 sur disks et K7. Prix très bas. Stéphanie Maurin. Tél: (1) 69.03.99.27.

Vds imprimante Star NC 10 + bac à feuilles + interface parallèle. Prix: 2500 F. Vds T08 + nombreux périphériques + imprimante + nombreux logiciels. Jérôme Aerts. Tél: (1) 16.26.54.94.

Vds Méga ST2 - SC 1224, encours 18 mois de garantie + joystick + souris + 7 livres + 54 logiciels (Fort, UMS, copieurs, Crazy 2, GFA, Profmat, Double Dragon, etc.). Prix: 11 000 F. Nicolas Derode. Tél: (1) 42.36.48.84.

Vds T08 + disks + imprimante + manette + souris + Bood + multipin + journaliste etc. Prix: 2500 F. T0770 + LEP + 2 manettes + nombreux softs: 750 F. L'ensemble: 4000 F. Yves Dovanrou. Tél: (1) 46.72.01.36.

Vds 7 jeux pour console Videopac (La Quête des Anneaux, mais aussi le 1, 11, 29, 34, 22, 42, 42, Prix: 5000 F. Sébastien Dupont. Tél: (1) 99.92.52.36.

Vds Amiga 1000, 512 Ko + écran A1081 + drive externe + adaptateur + imprimantes compatibles CP + softs. le tout en parfait état: 7000 F à débattre. Serge Grapinet. Tél: (1) 60.79.05.86.

Vds C128 + 1571 + lecteur K7 + joystick + nombreux jeux + manuels. Le tout: 3800 F. Willyf Bracconnet. Tél: (1) 64.97.55.68 à partir de 5 h 30.

Vds Amiga 500 + moniteur 1084 S + 2ème drive 3'1/2 + extension 50Ko + housses + 40 logiciels originaux pour: 7500 F à débattre. Gilles Lagneau. Tél: (1) 64.02.07.16 après 20 h.

Vds C64 + lecteur K7 et disquettes + Fast Load + 300 jeux sur disquettes + crayon optique + livres + divers: 3000 F à débattre. David LeCobez. Tél: (1) 47.36.43.76.

Vds Amiga 500 uniquement sur disquettes. Prix intéressants. Patrick Coin. Tél: (1) 43.30.16.66.

Vds MSX + jeux (Super Lagardet + Nemesis 3 + Salamander + King's Valley 2 + F1 Spirit + Hyper Rally, etc.) + revues + livres: 2500 F. Sofiane Haba. Tél: (1) 42.57.82.14.

Vds Atari 520 ST + moniteur couleur. Prix: 4000 F + disquettes à prix raisonnables. Amara Harzoune. Tél: (1) 43.03.65.51.

Vds nombreux originaux pour ST à bas prix. Cherche contacts pour échanges de news. Eric Medjkoune. Tél: (1) 48.55.82.98.

Vds Amstrad NEC sous garantie + 4 jeux (R-Type + Galaga 88 + Alien Crush + disque de volières) + joystick type arcade. Prix: 5500 F. Vends: 4000 F. Vds Héproust - int.: 1000 F. Jacques Mugnier. Tél: (1) 39.72.51.27.

Vds news sur C64 sur disquettes. Fabrice Boplaiz. 25, avenue des Chevreuilles, 93220 Vagry.

Vds MSX 2 G8235 + joystick + cartouches (F1 Spirit, Metal Gear) + 70 jeux

avec les hits de Konami + logiciels. Le tout: 2000 F. Christophe Trannoy. Tél: (1) 29.34.22.42, 42, Prix: 5000 F. Sébastien Dupont. Tél: (1) 99.92.52.36.

Vds MSX 2 Sony HB700F + Imprimantes Philips 1421 + Dynamic Filmstrip + Cheese 2 + Hiroid + 40 jeux + livre. Le tout: 3300 F. Thierry Benard. Tél: (1) 39.95.61.55 après 17 h.

Vds pistolet Light Saber complet pour console Sega: 250 F. Yann Saint-Paul. Tél: (1) 20.33.80.05.

Vds sélecteur de face neuf + notice + manette + livre: 100 F. Lionel Thize. Tél: (1) 48.28.22.14.

Vds T08 128Ko + 6500 F. Ecran couleur + 2 lecteurs 3'1/2 + souris + logiciels + imprimante + 100 F. Lionel Thize. Tél: (1) 48.28.22.14.

Vds Sony HB700F + livres, état neuf: 2500 F. Philippe E525 - souris + programme: 2500 F. Canon X70 + X710 + Ram 8 Ko + carte ul: 1500 F. Jean-Jacques Deynac. Tél: (1) 34.11.18.20.

Vds CPC 464 couleur + DD1 + tuner TV + radio-réglé + 2 manettes + boîte de rangement. Disks K7 (jeux utilitaires) + nombreuses revues. Prix: 5400 F à débattre. Stéphanie Galy. Tél: (1) 30.38.56.96.

Vds ordinateur Atari 800 XL + bac à jeux lecteur K7 + micro Blabla (manette) + 1 jeu: 2100 F. Prix: 1000 F. Frédéric Dejeus. Tél: (1) 43.57.26.02.

Vds moniteur Amstrad 6256 + clavier + imprimante + partiel état + logiciels divers: 2500 F. Dominique Belet. Tél: (1) 47.23.19.10.

Vds Amstrad 6128 couleur + jeu manuel d'utilisation + joystick. Le tout en très bon état: 2600 F. Didier Chapelle. Tél: (1) 69.07.31.14.

Vds système complet: T08 (512Ko, moniteur, lecteur disquettes 3'1/2) + moniteur MB0881 + imprimante PR9600, 80 colonnes + souris + crayon optique + utilitaires puissants. Très bons prix. François Larou. Tél: (1) 90.61.57.46.

Vds originaux pour ST. Prix intéressant. Pascal Marin. Tél: (1) 78.97.00.06.





INSERT COIN

GALAXY FORCE

El revoici déjà Sega avec un nouveau chef-d'œuvre proposé en trois versions : cabine d'arcade verticale classique (vous êtes debout), cabine "Deluxe" (le siège penche à droite et à gauche jusqu'à 15 degrés et tourne à 30 degrés), cabine "Super Deluxe" (une véritable attraction de fête foraine avec le siège qui tourne à toute vitesse jusqu'à 335 degrés) ; dans les deux dernières versions vous disposez de deux pédales de commande au pied et d'une manette pour la main droite située à hauteur du



genou. La version "Super Deluxe" pèse 400 kilos et le prix du "tour" coûte aussi cher qu'à la fête foraine : 10 francs.

Avant de monter sur le monstre, il peut donc s'avérer sage d'avaloir un médicament contre le mal de mer, mais laissons la parole à Adrien Mircea, de Yerres, qui a testé *Galaxy Force* : "Ça va cravacher parce que je peux vous assurer que ce jeu force à toute berzingue. Vous voyez votre vaisseau de dos, un peu comme dans *Thunder Blade*. Le jeu se déroule sur plusieurs planètes ; dans la première, on aperçoit au bout d'un moment un énorme vaisseau genre Capitaine Flamm (je sais que vous connaissez, inutile de nier) qui passe au dessus de votre tête. Vous ajustez le viseur, tirez 3 ou 4 fois pour être certain que ce salaud est crevé et



HEAVY UNIT (Taito)

Nous voici en 2013, sur "Le Tau", la première planète colonisée, attaquée par des monstres issus de la recherche génétique. Seul un super robot, *Heavy Unit*, peut combattre les hideuses créatures et sauver la planète de la destruction.



hop, un peu de repos. AAAAaargh, merde, qu'est-ce qui fout là celui-là ? Cette saloperie de complexe spatial vient d'apparaître sous mon nez, heureusement je me suis faulé et j'arrive à l'entrée d'un tunnel. Enfin pépère jusqu'au second level... NIET, c'est bourré de robots là-dedans ! Ah, les enflures, ils ne m'auront pas ! Et en plus les virages sont super-serrés. Je ne vais pas vous détailler le second niveau, mais simplement vous dire que c'est complètement différent : on se retrouve sur une planète de feu qui nous crache son principal composant à la figure (on dira que la planète protubère). Courez vite jusqu'à votre salle de jeux préférée voir si ce jeu hallucinant est arrivé. Le plus beau, c'est la cabine qui tourne, qui tourne, qui tourne... Beur ! Scusez-moi, m'sieurs-dames, j'me sens pas très bien... Ou sont les lavabos ?"

Vous dirigez votre "unit" à l'aide d'un joystick et de deux boutons (tir et bombes) et vous obtiendrez en détruisant certains ennemis des bonus : vitesse, puissance de tir, champ de force protecteur (valable trois fois seulement), transformation (change votre "unit" en jet et vice-versa), vie supplémentaire.

À mi-chemin entre *Nemesis*, *R-Type* et *Robotop*, *Heavy Unit* est agréable à jouer, possède des graphismes de qualité et vous emmène dans les profondeurs de lacs mystérieux...



VICTORY (Gottlieb)

La voiture de course de *Victory* est un engin de mort, puisqu'elle est équipée de mitrailleuses et de pointes d'acier sur lesquelles il ne doit pas faire bon s'emparer ! Tout le flipper est concocté à la même sauce Mad Max avec trois rampes d'entfer, une ligne d'arrivée qui ouvre le séisme à de nombreux bonus, des bornes F.U.E.L. à dégommer pour refaire le plein et des bornes de contrôle dissimulées un peu partout. Un flipper qui démarre très fort !



SPY HUNTER 2 (Bally Midway)

Plus très original, voici *Spy Hunter 2*, une course de voitures qui a le mérite de proposer deux écrans et deux volants pour une course simultanée avec votre pote, le temps de boire une limonade.



TETRIS (Atari)

C'est trop rare pour ne pas le souligner ; après *Haunted Castle* (ex-*Castlevania* sur Nintendo et *Vampire Killer* sur MSX) voici pour la seconde fois l'adaptation sur machine d'arcade d'un jeu créé sur ordinateur.

Le principe resta le même : il faut constituer des puzzles mobiles en adaptant des pièces de couleur les unes dans les autres afin de construire des lignes horizontales ; chaque ligne terminée augmente votre score. Ça a l'air tout bête, ça a l'air tout simple mais c'est très amu-



sant ! Deux différences avec la version micro : on peut jouer à deux simultanément avec chacun son propre puzzle et il y a un mode de démonstration qui explicite ce jeu inhabituel.

On notera qu'il est très rare de voir un jeu de réflexion dans les salles d'arcade. A quand un jeu d'échecs qui amènerait de

respectables quinquagénaires à venir s'adonner, dans les salles mal famées, la lie de l'humanité ; les amateurs de jeux vidéo ? Quelle époque, doux Jésus, quelle époque !

Et en plus la légende prétend que *Tetris* a été développé derrière le rideau de fer... Encore un coup des bochevistes qui vont en profiter pour infiltrer les salles de jeu ! Je t'avais dit, Léon, nous ne devrions pas autoriser le petit à aller jouer dans ces salles maudites. Ça va en faire de la graine de voyou, ou pire un espion !"

UN AMOUR
DE SKWEEK

SKWEEK A
TOUTE HEURE

SKWEEK FOR
PRESIDENT

SKWEEK

SKWEEK VA
VOUS RENDRE FOU



Echange pour **Sega**, Out-run, et Ghost-house. Recherche **Wonder-Boy 2**, Shéhérazade Fuster. Tél: (16) 53.04.37.54.

Echange news sur **ST**. Dernières news: Falcon, Technopop, Rambo 3, Teenage Queen, David Nagel. Tél: (16) 82.53.94.36 après 18 h.

T08 et T09 échange docs et logiciels, di-codiciels, utilitaires, jeux sur disks 3" 1/2. Janine Nobecourt. La Garenne, 02150 Sissone.

RECHERCHES

Achète pour club, **ZX 81** ou **Oric 1** ou **T19** ou **T07** à petit prix. Faire proposition. Olivier Dalechamps. Tél: (1) 47.06.54.69.

Cherche **Sony HB700F** ou **Philips 6250** pour 1500 F ou **NMS 8220** pour: 1000 F. Ecrire pour me faire une offre. Recherche contact avec club newline. Antoine Jean-Baptiste. Résidence Valérie D-73.9710 Pontalès-Pitre. Tél: (19) 59.83.19.94.

Achète sur **520 ST** - Robocop, Galactic Conqueror, Rastan, Thunder Blade, Barbarian 2, Soldiers of Light Bael, After Burner et Shinobi. Le tout pour 100 F. Eric Dubost. Tél: (1) 69.07.86.94 après 20 h.

Salut. Je cherche un **Amstrad CPC 6128** avec des jeux et des revues. Le tout: 2700 F. Merci Thierry Singhoff. Tél: (16) 87.67.59.04.

Achète **MSX 6250/S5** bon état. Echange news et autres sur disks. Recherche cartouche RS 232 et logo Philips. Patrick Bonjean. Tél: (16) 72.50.43.60.

Achète **Carrier Command** à bas prix pour **Amiga**. Me contacter pour toute offre. Arnaud Fanchon. Tél: (1) 44.73.10.59.

Achète **programmeur d'EPROM** (de 2 à 32Ko) pour **ZX 61**. Didier Pous, 19 rue de Thénic, 40140 Soudiers.

Achète **assembleur Z80**, disquette Amstrad, Paul Debasty. Tél: (16) 53.07.74.93.

Recherche **MSX 1** **Sony HB501F** avec ou sans périphériques. Prix raisonnable. Marc-Enan. Tél: (1) 46.61.56.00 le matin.

Recherche pour **MSX 2**, cartouche PRS23C, tablette graphique, imprimante RN2C-41. Vds imprimante Philips W1020 - 800 F. Echange logiciels utilitaires. Nicolas Gerbaux. Tél: (16) 76.05.16.35.

Recherche **formation au basic 1 et 2** de **Sony**, Jean-Michel Arnault. Tél: (16) 47.52.60.58.

Recherche **extension-mémoire 720 Ko** pour **Philips 6280** - cartouche neuve pour **MSX 2**: Samurai, Parodius, Shōkan, Out Run, R-Type, etc. Vito Zamataro. Tél: (19) 038.55.34.43.

Recherche **Téo n°17** et contacts sur **Thomson (T08D)**, Région parisienne. M. Droyat. Tél: (1) 34.19.49.53 entre 21 et 22 h.

Thomsoniste recherche manuels de jeux. Echange softs contre manuels. N'hésitez pas! Plus de 200 logiciels en stock! I Yann Le Faou. Tél: (16) 98.87.37.32 le week-end.

Achète logiciels pour **800 XL** Olivier Elernne. 252, rue de la Liberté, 59600

Cherche pour **MSX 2** utilitaires: Turbo Pascal et Turbo Tutor, assembleur. Notions en Français sinon en Anglais. Cherche extension-mémoire 64 Ko. Gilbert Dumoulin. Tél: (16) 71.03.42.12.

Achète à prix intéressants **Microform n°7** et **Téo n°11** 10. Didier Delia, 78, boulevard de Cerdouan, 17200 Royan.

Cherche possesseur de jeux **T07T07, T08, T09**, (comptable T09) pour échanges sur disks 3" 1/2. Loïc Garrec. Tél: (16) 40.75.44.71.

CONTACTS

MSX + Music module forever. Créez vos sons et jouez sous clavier **MSX** Midi Philips, softs originaux, livreurs. Pour tout renseignement, envoyer un timbre à Patrice Aulfret, 4, rue de la Charbonnière, 25400 Audincourt.

Cherche contacts sur **C64 disks**. Roland Herau. Tél: (16) 91.82.38.12 après 19 h.

Club MSX cherche membres sur Marseille et environs. Vds lecteur disquettes Philips 360 Ko + oss: 900 F. Lucien Moerman, 14, boulevard Miramonts, 13008 Marseille.

Amiga 500, 1 mégas cherche contacts pour échange démos ou documents uniquement! Ludovic Lagrevol. Tél: (16) 77.21.36.38.

Amiga 500 cherche contacts pour échange en tous genres. Sébastien Viollet, 123, rue de Sully, 69006 Lyon.

Apple IIgs, débutant cherche contacts pour apprendre à créer des programmes en assembleur et Pascal ensembles. Sébastien Mackalte. Tél: (16) 86.46.65.78.

Cherche contacts pour **MSX 2** **Philips** (sur disks). Vds **MSX + jeux**. Prix sympa.

Gilles Massid. Tél: (1) 43.48.37.69 ou 45.47.19.23.

Segamie offre une doc gratuite sur le club Sega avec ses privilèges. Journal couleur, news, etc. Le N°1 sort actuellement. Mr Vella, club Segamie. Tél: (16) 42.09.15.43.

Amiga cherche contacts **Amiga** uniquement dans les Yvelines. Vincent Berraud. Tél: (1) 30.96.25.61.

Atari ST cherche contacts sur Aix en Provence et Marseille. Sébastien Stabentier. Vds originaux: Carrier Command, PowerMind, La Oublie de l'Oiseau du Temps, etc. Echange news. Christophe Franchini. Tél: (16) 42.96.94.06.

MSX 2 cherche contacts pour échange jeux, trucs, plans, programmes. Possède nombreuses news. Région Nord-Pas de Calais uniquement. Jean Chmielewski. Tél: (16) 20.31.92.29.

Salut! Cherche correspondants **Amstrad CPC** disks. **MSX 1 et 2** intéressés! Thierry Singhoff. Tél: (1) 87.67.59.04.

Cherche contacts pour **ST** et **800 XL** + lecteur de disquettes pour **ST** et **800 XL**. Cyril Bouilloux. Tél: (16) 85.25.87.10.

Recherche contacts sur **Atari** possesseurs de logiciels et jeux pour **SM124** ou couleur. Possède Cad 3D, platine ST, etc. Dominique Lagarde, 10, doucement de la Russie, 56670 Riantec.

520 ST cherche contacts sympas et sérieux. Anaparcus y tabernat. Cléridic Biron. Tél: (16) 27.59.30.34.

DIVERS

Recherche personnes pour participer à l'animation du club **Sega** et **Nintendo**. Vous devez habiter dans les Bouches du Rhône et avoir plus de 16 ans. Le club propose une revue couleur et des avantages (5% sur les jeux, P.A. documents gratuits). Joseph Robert. Tél: (16) 42.08.15.43 à 12 h et après 19 h.

Création d'un club pour **Atari** en Loire-Atlantique. Aide pour les débutants, trucs et astuces divers, etc. Fabrice Foucher. Tél: (16) 40.65.43.06.

MSX club SWMS some software only disk. SVP your list + a post-mark (French). Siegfried Mounissen, 28, chemin de Thil, 38850 Léogan.



OFFRES D'EMPLOI

Micro News recherche journaliste micro pour emploi à plein temps (région parisienne). Nous recherchons aussi quelqu'un pour animer notre futur serveur 3615, soit sur place soit à domicile. Ne pas téléphoner, mais nous écrire en envoyant C.V., ainsi qu'un article sur un jeu de votre choix (ceci pour l'emploi de journaliste) à **Micro News** (Recrutement), 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.

Dans son souci d'expansion, **Micro-ids** est à la recherche de programmeurs, graphistes et musiciens sachant travailler sur toutes les machines du marché et notamment sur **Amiga** et **ST**. Ecrire à **Micro-ids**, 12 place de l'Eglise, 94400 Vitry.

Coktel Vision recherche des illustrateurs. Vous êtes un(e) illustrateur(trice) qui jouez avec les matières et le dessin de personnages n'ont plus de secret. L'outil informatique vous offre un réel plaisir. Nous sommes un des leaders du logiciel éducatif et de jeu et recherchons des personnes passionnées et motivées pour compléter notre équipe. Tél. au (1) 46.30.99.57, pour convenir d'un rendez-vous.



Nous vous rappelons que la loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi du 11 mars 1957. Le délit de contrefaçon constitue un délit pénal qui relève du tribunal civil et correctionnel. L'article 425 du Code Pénal stipule que "la contrefaçon, sur le territoire français, est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 8000 à 120 000 F ou de l'une de ces deux peines seulement".

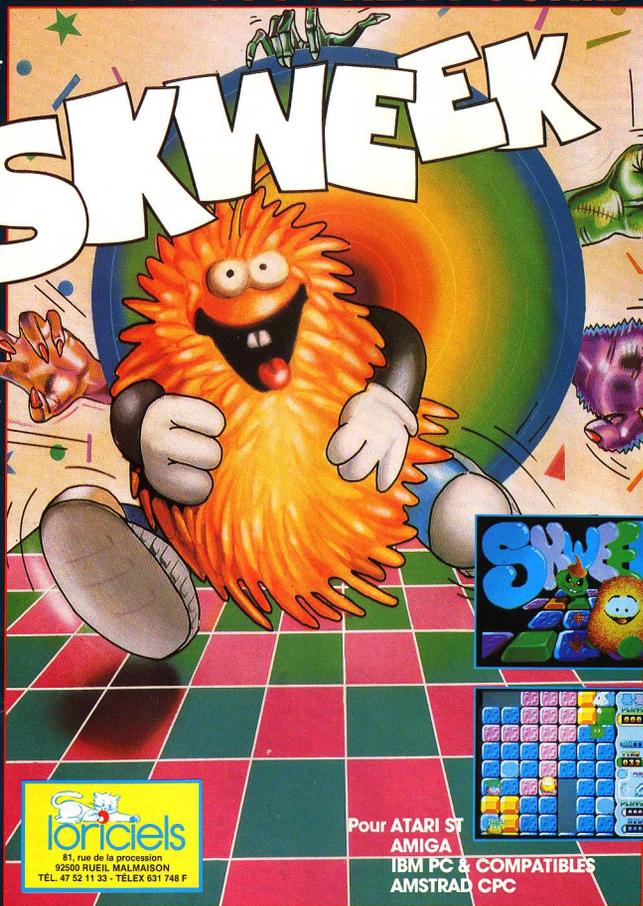
ETES-VOUS PRET POUR...

SKWEEK FOR PRESIDENT

ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?

SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU

WANTED SKWEEK



SKWEEK A TOUTE HEURE

WANTED SKWEEK

SKWEEK

SKWEEK FOR PRESIDENT

SKWEEK

ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?

SKWEEK A TOUTE HEURE

UN AMOUR DE SKWEEK

SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU



81, rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL. 47 52 11 33 - TELEX 631 748 F

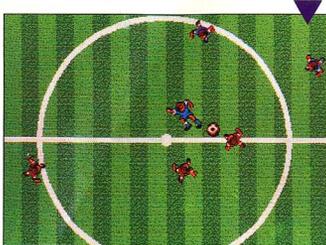
Pour **ATARI ST**, **AMIGA**, **IBM PC & COMPATIBLES**, **AMSTRAD CPC**





THE BEST !

Soccer Simulator, qualifié dans Micro News n°17 de "meilleur jeu de football du monde", vient de sortir sur CPC, Amiga et ST. Si ces adaptations sont du même calibre que la cuvée C64, vous pouvez les acheter en confiance. Microprose annonce aussi la sortie de *Gunship* sur Amiga et de *Airborne Ranger* sur ST.



SEGATÉS !

Chaque mois, deux nouveaux abonnés sont tirés au sort et gagnent chacun un **Super System Sega** d'une valeur de 1500 F comprenant la console Sega, le jeu *Hang On*, deux manettes, le pistolet laser, les Lunettes 3D, le jeu *Missile Defense 3D*. Ce mois-ci, les heureux gagnants sont :

- **Raymond Granero**, 6, rue Jean-Jacques Rousseau, 30300 Beaucaire.
 - **Jérôme Guillaume**, 25, avenue de la Noue du Moulin, 51000 Fagnières.
- Ça vaut le coup de s'abonner à Micro News !



ET IL L'A FAIT !

Le coursier était déjà dans l'escalier avec les dernières pages de ce numéro sous le bras lorsque nous apprîmes la nouvelle : à l'occasion du Sicob, Commodore annonçait une **baisse de prix immédiate** sur l'Amiga et quelques périphériques ! Quel cachotier ce Lanne... (voir page 24) et qu'est-ce que ça va être pour la fin de l'année ! Le temps de rattraper le coursier par le bras et de l'installer devant un slide-show porno à 15 F (en vente dans la rubrique "Bons Plans") et voici les nouvelles !

- Le prix de l'Amiga 500 passe à 4250 F, soit une baisse de 10%.
- Le lecteur 3"1/2 externe A1010 passe de 1390 F à 1190 F.
- L'ensemble A10845 (Amiga 500 + moniteur

couleur haute résolution, son stéréo) passe de 7490 F à 7250 F.

Quatre configurations seront également vendues à un tarif promotionnel jusqu'au 30 juin prochain.

- Power Pack 1**
Amiga 500 + extension mémoire 512 K : 5250 F
- Power Pack 1 couleur**
Power Pack 1 + moniteur couleur 1084 S : 8250 F
- Power Pack 2**
Power Pack 1 + lecteur externe A1010 : 6250 F
- Power Pack 2 couleur**
Power Pack 2 + moniteur couleur 1084 S : 9250 F

On ne peut que féliciter Commodore France pour cette heureuse initiative. Gageons que pour Noël l'Amiga sera en dessous de la fatidique barre des 4000 francs !

ARCHIMEDES : IL ETAIT TEMPS !

Certes, il était temps ! Je ne vous dirai pas que les nouveautés mettent un temps certain à arriver sur l'Archimède : ça, tout le monde le sait. Mais ce que vous ignorez jusqu'à cette seconde, ô combien fatidique, c'est que le prix de cette fabuleuse bécane vient enfin de baisser en France. Presque trois mille francs de moins, juste de quoi arriver en deçà de la barre des 10 000 francs

(TTC) pour le modèle 310 (un méga de mémoire), et attention, ça n'est pas fabriqué à Taiwan ça, c'est du solide ça ! Quand ça meuble haut de gamme, il a subi une baisse encore plus importante, mais reste encore au dessus des 25 000 francs. Une très bonne initiative de la société ASHIV, qui importe chez nous ce petit joujou anglais pour enfant gâté...

SI VOUS REVEZ DE COMPILATIONS...

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

NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

GO FOR GOLD! ITS TOTALLY X-Addictive
FOOTBALL MANAGER 2

MARBLE MADNESS

HOT SHOT

THE NEGRO MASTERS

ZOMBI

TETRIS

HUKI

MARBLE MADNESS

BEST OF Volume 2

disponible sur Amstrad cassette à 159 F et sur Amstrad disquette à 229 F

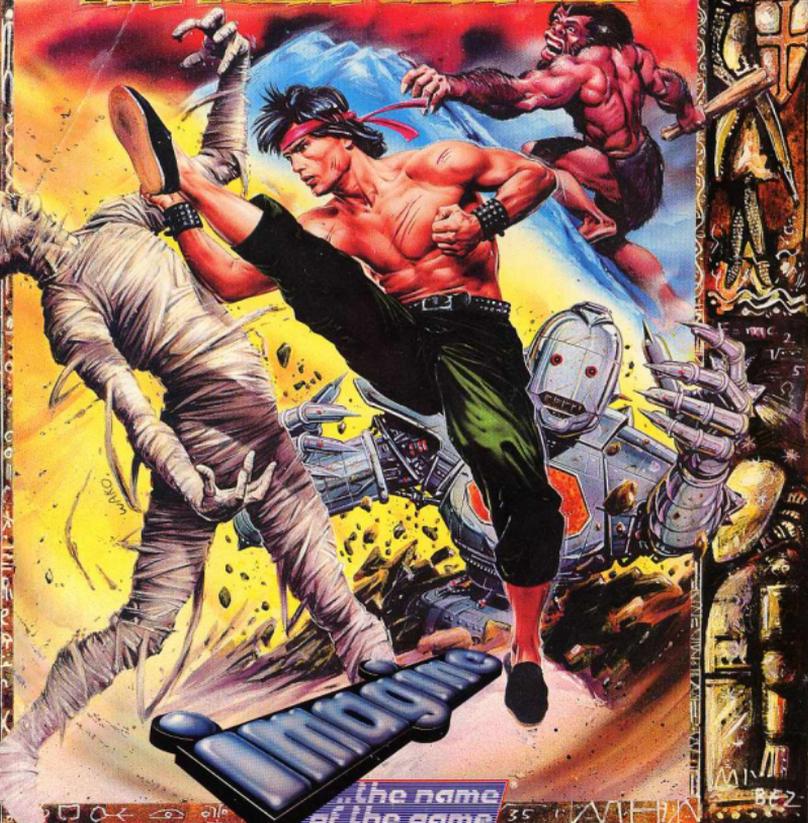
disponible sur Atari 512 et Amiga à 239 F

disponible sur PC 3 1/2 et 5 1/4

Disponible dans les **mic** et dans les meilleurs points de vente

RENEGADE III

THE FINAL CHAPTER



...the name
of the game 35

LE CHAPITRE FINAL. Quand un homme perd sa femme... il perd la tête! Dans ce chapitre final, **RENEGADE** doit rassembler toutes ses forces et ses réflexes pour poursuivre les kidnappeurs de sa petite amie à travers le temps. Bâtez-vous contre des hommes néolithiques, des

chevaliers médiévaux et contre les morts-vivants des tombes de l'Égypte Ancienne. Votre quête vous transportera au-delà du présent vers une époque que vous n'oublierez jamais... mais rappelez-vous... votre petite amie veut vous voir vivant!

ZAC DE MOUSQUETTE D6740 CHATEAUNEUF DE GRASSE