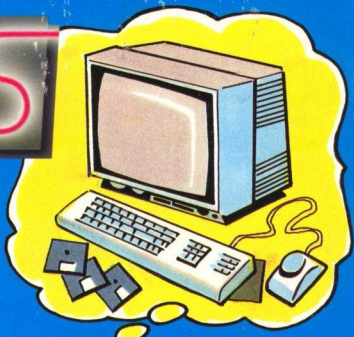


Micro

NEWS



SCANDALE DANS LA MICRO

TOUT EST TROP CHER !

EDITEURS/PIRATES

LE DEAL

SUPER TOPS

SHADOW OF THE BEAST

SHUFFLEPUCK CAFÉ

DRAKKHEN

SALONS

LES NOUVEAUTÉS

PC

ENFIN LE SON !



N°26 NOVEMBRE 1989

BELGIQUE : 175 FB - SUISSE : 7,00 FS - CANADA : \$ 5,95

1 PISTOLET INTERACTIF
1 FANTASTIQUE LOGICIEL

PRINCE OF WEST

WEST



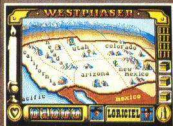
* Prix public conseillé

WANTED
\$ 5666

WANTED
\$ 6554

WANTED
\$ 7000

WANTED
\$ 9900



ECRANS ATARI

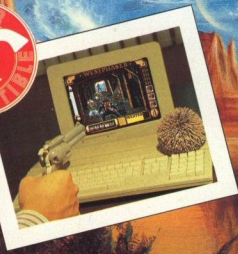
36 15
LORI

NOUVEAU CATALOGUE sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

PHASER

SORTIE
NATIONALE
LE 21 OCTOBRE

349 Frs
POUR
ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
PC et COMPAT.



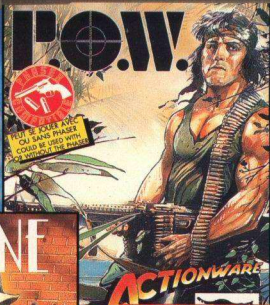
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL. 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F

DEJA 3 SUPER JEUX COMPATIBLES

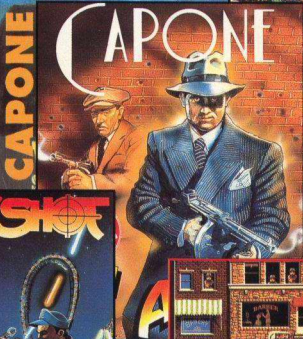
PHASER



PEUT SE JOUER AVEC
OU SANS PHASER



PEUT SE JOUER AVEC
OU SANS PHASER
COULD BE USED WITH
OR WITHOUT THE PHASER



SPECIFICATIONS DU PHASER

Pistolet Lumineux Interactif, fonctionne en recevant les rayons lumineux des écrans.

Se connecte sur la prise RS232 (prise série) de votre PC, ST, AMIGA ou sur la prise joystick de votre Amstrad CPC.

CRAZY SHOT

CRAZY SHOT
AMSTRAD CPC
DISK



PEUT SE JOUER AVEC
OU SANS PHASER
COULD BE USED WITH
OR WITHOUT THE PHASER



81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL. 47 52 10 10 - TELEX 631 740 F

SOMMAIRE



Couverture : Rasheed

Rédacteur en chef :
Jean-Michel Berté

Rédacteur en chef adjoint :
Georges Brize

Secrétaire de rédaction :
Jean-Henri Derveaux

Rédaction :
Mourad Krim, Jean-Pierre Labro,
Marc Lacombe

Directrice de la publicité :
Isabelle Berté

Secrétariat :
Jocelyne Lefebvre

Maquette et mise en page :
Jean-Yves Zagnoni

Abonnements :
Franck Maillochon

Ont collaboré à ce numéro :
Pierre-André Berthault, Pierre-
Emmanuel Grange, Laurent,
Laurence Le Gentil, Eric Lux,
Ludovic Monnerat, Michael Touzé

**Sole software representatives
for the U.K. :** Matt Bielby, Dennis
Hemmings, Mark Smith

**Correspondants permanents à
l'étranger :**
Tony Takouchi (GB), Fred Schaefer
(Allemagne), Mina Cosnefroy (USA),
Fuminori Takahashi (Japon)

Illustrations :
Carali, Coucho, Cuneo, Jaap,
Lerouge, Rasheed

Photogravure :
Photocop

Impression : Rotolaf

Dépôt légal :
4ème trimestre 1989
ISSN 0984-9629

Commission paritaire : 70043

Edité par Sandyx S.A., au capital
de 250 000 F - 67, avenue du
Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Tél. : 47.21.29.29

Télex/Fax : 47.25.72.75

Directeur de la publication :
Jean-Michel Berté

Distribution NMPP

Inspection des ventes : Sordiap
(numéro vert : (1) 05.34.84.20,
terminal E87)

Membre inscrit à l'OJD

Tirage de ce numéro : 62 000

**Copyright MICRO NEWS,
Paris 1989**



ÉDITO	8
NEWS	9
DOSSIER "TROP CHER"	30
LES TOPS DU MOIS	34
LES SOFTS DU MOIS	54
TOP SECRET	68
COURRIER	82
BONS PLANS	84
CONSOLES	86
CARALI	92
LIVRES	94
SAMOURAI MICRO	96
PETIT ROBERT	101
PROF ST	102
DOCTEUR AMIGA	108
BARGON ATTACK	112
CAPITAINE PIXEL	114
BARBABUG	116
TECHNICOS	118
LA COLLEC'	120
ROSIE ZOUNETTE	122
MAJOR THOMSON	124
ABONDOS	126
SCREEN CHOCS	130
PETITES ANNONCES	132
SEX MACHINES	138
BLAGUES A PART	140
INSERT COIN	142
CARALI	144
DERNIERE MINUTE	145

Merci à Cathy Debeauvais pour son professionnalisme,
son charisme et sa patience angélique.

ANHAK DRAKKHEN AGHNAHIR HURTHD!



Photo d'écran Atari ST

**ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES**

INFOGRAVES
84, rue du 1^{er} Mars-1943
69628 VILLEURBANNE Cedex
Tél. 78.03.18.46

3615
CLUBTATOU

DRAKKHEN



Tu pars dans la nuit. Les étoiles guident tes pas.
La Magie va s'éteindre.

Les visages et les corps se transforment.
L'île maléfique s'étend irrémédiablement.
Bientôt, le monde ancien aura disparu.

Tu dois empêcher la prophétie de s'accomplir.

La Magie, c'est l'essence de notre monde.

L'Empereur te l'a dit :

"Si tu échoues, ne reviens pas !"

INFOGRAMES





LES PIEDS DANS LE PLAT

D'abord avec le dossier "Tout est trop cher dans la micro", qui risque de ne pas plaire à tout le monde. Un seul mot d'ordre néanmoins à Micro News : tout pour le lecteur ! C'est lui que nous entendons distraire, ce sont ses intérêts que nous voulons défendre. Après tout, ne disait-on pas dans le temps : "Le client est roi" ? A cette époque, la notion de service n'était pas un vain mot... N'oublions pas que l'utilisateur n'a que rarement droit au chapitre : nous qui avons la possibilité de nous exprimer avons aussi le devoir d'être son porte-parole.

Un autre qui les met aussi dans le plat, c'est Eric Satyre, qui part carrément à l'assaut des autres rubriques en compagnie de Tante Eulalie et d'un général allemand, vieux beau du Troisième Reich dégoté dans une île du Pacifique. Sa propre rubrique n'est pas en reste pour autant puisqu'il n'a rien trouvé de mieux que de faire rentrer dans Micro News (sans demander l'avis de personne) deux pornocrates de la pire espèce : Jaap & Joop, dont les bandes dessinées dépravent depuis quatre ans notre belle jeunesse... Ça s'appelle faire les 400 coups, et ce n'est pas fini, pour le meilleur et pour le rire...

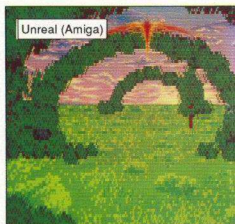
Jean-Michel Berté

LE DOUBLE

Ubi, grand pourvoyeur et créateur de softs devant l'Eternel, est dévoré à l'approche des fêtes de fin d'année par un appétit d'ogre. Cette boulimie ravageuse ne peut que réjouir les morfalous de nouveautés et les avaleurs d'octets que nous sommes tous. Ubiquité oblige : afin de devenir le meilleur sur le marché mondial, Ubi (ou Ubik ?) n'hésite pas à jouer sur deux tableaux : l'édition et la distribution. Et le drame pour nos bourses, c'est qu'ils sont en passe de gagner ce double pari...

A deux pas de Paris, les locaux de la société ressemblent à une immense caverne d'Ali-Baba (Sésame, ouvre-toi !). Les portes de l'ascenseur hermétiquement closes derrière vous, vous pénétrez dans une autre dimension : attention, plus rien ne sera comme avant. L'agitation qui règne à l'intérieur de cette fourmilière d'idées est digne de figurer dans *Le Livre des Records*. Ça bouge dans tous les coins, l'espace est comme aspiré par ce tourbillon humain. Vous évitez de justesse une porte malencontreusement dressée sur votre passage, vous zigzaguez entre des piles

de listings et au détour d'un couloir étrangement calme, vous reprenez votre respira-



Unreal (Amiga)



Unreal (Amiga)

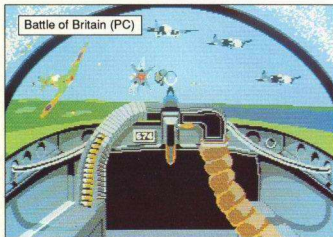


JEU D'UBI SOFT

tion et le contrôle de vous-même. Un panneau regroupant les différents labels distribués par Ubi Soft vous donne le tournis. Citons au hasard : Activision, Domark, Grand Slam, Mirrorsoft, Elite, Accolade et Lucasfilm. Prestigieux !

UNE AURA DE COULEURS

Au loin, un écran lumineux accroche votre regard apeuré, la curiosité guide vos pas. Quel choc ! Impossible ! Votre cerveau refuse d'y croire, là, devant votre iris déconfit, **Space Ace** déroule son insolente beauté. Beautiful, wonderful et tout le reste... La suite de **Dragon's Lair** s'annonce comme un futur hit, incontournable de splendeur. Ce feu d'artifice visuel vous plonge dans un état proche de la béatitude. Jamais on n'a approché d'aussi près, sur un micro, l'univers du dessin animé : certaines séquences ressemblent à s'y reprendre à un film d'anima-

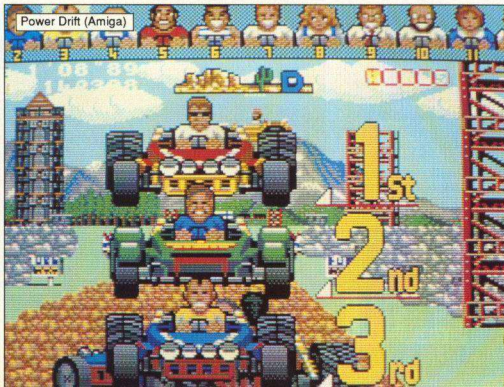


tion. Comme on dit par chez nous, ils ont fait très fort. Puisqu'on est parvenu à ce niveau de perfection, autant se laisser emporter dans le monde des dragons - **Dragon Spirit** est un vrai paradis pour des monstres cauchemardesques de la pire espèce. Doté de deux ailes et crachant le feu, vous allez parcourir le monde afin de retrouver la princesse Alicia. De batailles en affrontements

féroces vous devrez user de toute votre adresse pour combattre le démon Za well. Méfiez-vous de ne pas tomber dans **Unreal** ou la chronique d'un monde en péril. C'est beau comme là-bas...

L'AVENTURE EST AU BOUT DE LA ROUTE

Concentrez-vous, le sort de **Toobin'** est entre vos mains,



LORICIEL NEWS LORICIEL NEWS



LORICIEL

SALUT
LES
BRANCHES

DÈS
MAINTENANT
VOTRE
SERVEUR

36 15

code
LORI

des jeux,
des infos,
des concours
et des milliers
de cadeaux
à gagner

LORICIEL S.A.

81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
EDITION : 47 52 11 33
DISTRIBUTION : 47 52 18 18

LORICIEL LORICIEL LORICIEL



êtes-vous assez gonflé pour vous lancer sur des rapides avec tout équipé dans une chambre à air ? Retrouvez toutes les sensations du rafting avec ce jeu, calez-vous dans l'appareillage précaire et ramez comme un fou à l'aide de vos mains. Voilà une course hilarante avec de superbes graphismes, vous en sortirez trempé jusqu'à la moelle épinière ou définitivement transformé en éponge. Si pendant cette dégoûtante épreuve, votre brushing s'est fait la malle, embarquez à bord de **Hard Drivin'**, ça décoiffe salement. Cette simulation de course automobile est fantastique : si vous n'avez jamais sauté d'un pont-levis ou conduit à la verticale, alors saisissez votre chance. Les circuits proposés sont acrobatiques en diable et la vitesse stupéfiante. Ne changez surtout pas de vitesse et

Waoouhhh ! Erreur, ce n'est pas le bruit de votre perceur en manque de TVA, mais le son d'un Mig 27 sorti tout droit de **Bomber**, un simulateur de vol utilisant des techniques dernier cri. Si les loopings trompe-la-mort de la patrouille de France vous font rêver, **Blue Angels** est fait pour vous. Lors de votre périple, débarquez donc aussi sur le continent africain et lancez-vous à la recherche de **Tusker**, un valeureux aventurier parti à la découverte du cimetière des éléphants. Pénétrez dans le territoire des féroces indigènes, déjouez les nombreux pièges et la magie des sorciers. C'est cannibalement croquant !

RETOUR VERS L'ENFER URBAIN

Revenu sain et sauf du pays de l'ivoire, vous décidez de vous



tisse délabrée, la peur vous gagne. **Don't Go Alone** va vous rendre vert de trouille, la demeure de votre grand-père est infestée de fantômes. Serez-vous assez téméraire pour vous débrouiller tout seul ? Sinon, appelez à l'aide **Ghosts 2**...

LE DERNIER COMBAT

Pour les amateurs d'embrouilles atteints d'espionnisme aiguë, une seule solution : **The Third Courier**. Votre mission, si vous l'acceptez, est de récupérer des plans ultra-secrets tombés aux mains des Soviétiques. Deux de vos agents ont déjà succombé, sauvez le troi-

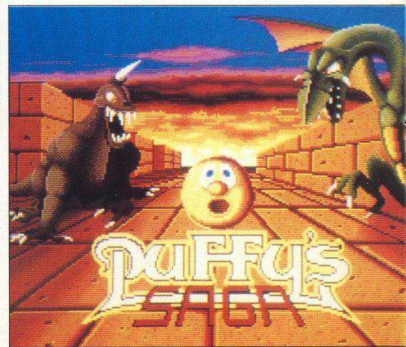
sième avant que les forces du pacte de Varsovie ne s'en emparent. Bonne chance donc. Quittons quelques instants notre bonne vieille Terre pour le cosmos avec **Day of the Viper**. Vous abordez un monde hostile qui a vu se développer une civilisation d'androides prête à conquérir l'univers. Transformez-les en boîtes de fer blanc avant qu'ils ne vous détruisent.

A votre retour sur cette bonne vieille planète, un étrange phénomène s'est produit : le Chaos s'est installé. Conan le Barbare va avoir du pain sur la planche. Pas moins de quatre softs (**Dragons of flame**, **Hill-sfar**, **Puffy's Saga**, **Loom**) se



transformez-vous en as de la Formule 1 grâce à **Power Drift**, vroom, vroom ! Avant de devenir une bête du volant, faites un tour par l'Olympe et subissez le courroux des dieux grâce à **Allered Beast** (ou comment devenir un monstre en deux leçons). Si vous craignez pour votre santé mentale, restez plutôt chez vous à l'abri car les nuits de pleine lune risquent de vous être fatales. Ici résonne soudain :

replonger dans la civilisation : rien de mieux pour cela que l'ambiance surchauffée d'un stade. Vous hésitez entre le ballon rond avec **Fighting Soccer** ou le baseball avec **Hardball 2** ? Un coup de fil vous tire de votre indécision, une voix mystérieuse vous donne rendez-vous à deux pas de chez vous. Médusé par son timbre hypnotique, vous foncez sans réfléchir. Vous restez subitement interdit devant une bâ-



situé à cette époque troublée. Les adeptes de l'héroïc fantasy pourront se défouler pendant de nombreuses lunes.

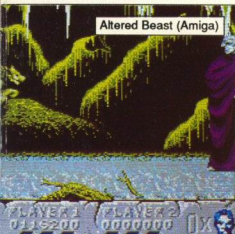
Même punition pour les nostalgiques de la Seconde Guerre mondiale avec **The Battle of Britain**, une simulation historico-aérienne des plus réussies, encore mieux que *Battlehawks 1942*. Les enfants naturels de Charles Bronson seront heureux de jouer à **Laser Squad** -

dans ce jeu il faut, en gros, flinguer des bandits retranchés dans une villa. Voilà l'immensité existentielle du scénario, ça fait peur, non ?

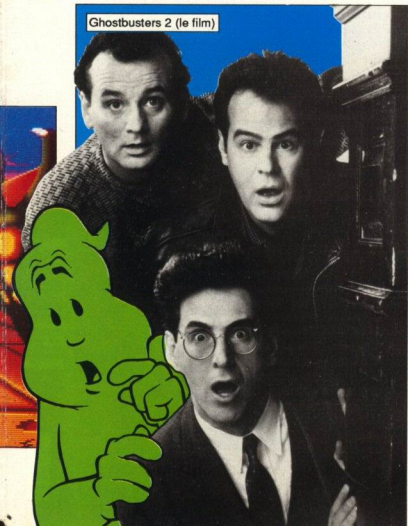
Cette moisson, déjà considérable, ne saurait être complète sans la présentation de deux jeux délirants : **The Intruder** et **The Teller**. Le premier est un shoot'em up à la sauce Marx Brothers, plein de surprises et d'astuces. Loufoque et éclatant. Le deuxième va faire travailler vos méninges et gonfler votre mémoire. Passionnant et enrichissant. Si vous croyez encore au Père Noël, vous pouvez lire la suite : **Iron Lord** est prêt. On n'ose pas dire enfin. **BAT** est lui aussi un miraculé - on pourra disposer, en avant-première, d'un prétest.

Désorienté, la tête remplie de musiques et de couleurs, vous quittez ce monde magique, sûr d'une chose : votre micro ne risque pas de chômer d'ici la fin de l'année !

J.-P.L.



Altered Beast (Amiga)



Ghostbusters 2 (le film)

A GAME LIKE NO OTHER



COMING SOON

U.S. GOLD®

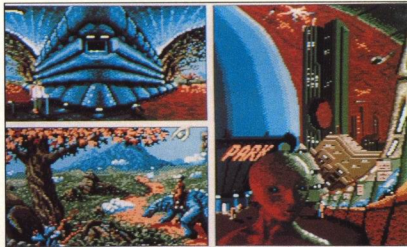


B.A.T. C'EST BATH !

Depuis qu'il a atterri sur le ST de la rédaction, B.A.T. a été le centre de toutes les conversations. Ubi Soft nous en fiche un (beau) coup avec ce jeu de rôle très élaboré. Doc Amiga en est malade.

Gordon Berghaz ne se doutait pas qu'un atterrissage forcé sur la planète Sélénia du système B15 allait changer le cours des choses. En effet, plusieurs années après cette intrusion et grâce à l'exploitation du sous-sol (riche en dytroxyne et en licox), ce petit monde déserti-

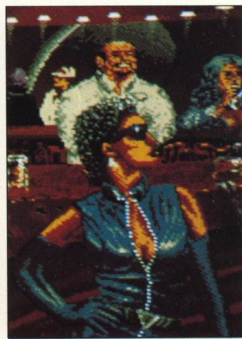
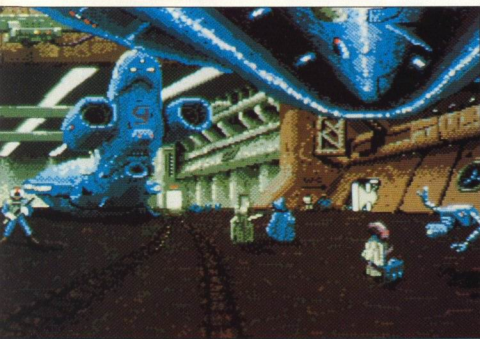
que est devenu un véritable complexe industriel. Vous êtes un inspecteur du B.A.T. (la police secrète du cru) et vous devez retrouver Vrangor, un psychopathe très atteint (mais aussi un remarquable génie) qui menace de faire sauter la planète.



Voilà donc, résumé pour vous en avant-première galactique, le scénario de B.A.T., un soft dont la sortie fera certainement date. Le packaging comprend trois disquettes, un manuel (ce qui est normal) et surtout une carte sonore permettant d'entendre la musique du jeu sur seize voies. Du jamais vu sur

ST dont les capacités en matière de son sont (comme aux Césars !) assez limitées. Ubi Soft n'a pas l'intention d'en rester là, puisqu'un utilitaire musical exploitant les possibilités de cette extension est en cours de développement. Wait and see !

M.K.





PLUS FORT
QUE LE 520 ST, VOICI
L'ATARI 520 STE.

 ATARI

ATARI 520 STE
MAINTENANT
ON EST TOUS DES DIEUX
DE LA CREATION.
3490 F.*

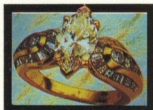




Après le succès du 520 ST, ATARI lance aujourd'hui le 520 STE pour vous faire partager le pouvoir créatif des Dieux.

Avec une palette de 4096 couleurs, le son numérique en stéréo et des nouvelles interfaces manettes, L'ATARI 520 STE vous offre également la puissance de la technologie 16/32 bits, la simplicité de l'interface graphique GEM et du nouveau système d'exploitation TOS, la compatibilité avec tous les logiciels du 520 ST et les fichiers MS-DOS.

PLUS DE GRAPHISME. L'ATARI 520 STE permet de travailler



toutes les images, synthétiques ou numériques, et même la vidéo. Avec sa palette de 4096 couleurs et le nouveau coprocesseur graphique SHIFTER/BLITTER,

le STE est un puissant outil de création graphique.

PLUS D'INTERFACES. Outre les dix interfaces standard déjà présentes sur le 520 ST permettant de connecter de nombreux périphériques (lecteur de disquettes externe et disque dur, imprimantes matricielle et laser, modem, cartouche...), l'ATARI STE possède deux nouveaux ports de manettes de commande et deux prises haut-parleur pour la stéréo. Pour les jeux, ses qualités sonores, graphiques et la possibilité de connecter deux pistolets optiques, deux paddles et jusqu'à six joysticks en font une machine à jouer hors pair.

PLUS DE VIDÉO. L'ATARI 520 STE

se connecte à tous les téléviseurs ou moniteurs couleurs munis d'un connecteur Péritel. Il possède une synchronisation vidéo externe qui permet de connecter directement une interface GENLOCK externe. Il est désormais possible d'associer les images de l'ordinateur à celles de vos films vidéo.

PLUS DE SON. Dans le domaine de la musique et du son, ATARI est aujourd'hui un standard.

Les deux coprocesseurs sonores internes font du 520 STE un véritable instrument de composition stéréophonique et autonome, tandis que l'interface MIDI intégrée permet de piloter toute une formation d'instruments MIDI.



PLUS DE PERFORMANCES. Le nouveau système d'exploitation TOS et l'interface graphique GEM contenus dans les 256 Ko de ROM exploitent pleinement le hardware du STE. Pour la programmation, la bibliothèque de langages et d'outils de développement est aujourd'hui très complète et répond à tous les besoins, du débutant ou professionnel.

Graphisme, musique, éducation, programmation ou jeu, quel

que soit votre domaine, L'ATARI 520 STE fera de vous un Dieu de la création.

Pour plus d'informations : 36.15 code ATARI ou ATARI France, 79 avenue Louis Roche, 92238 GENNEVILLIERS Cedex.

Tél.: 47.33.774.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES 520 STE

CONFIGURATION DE BASE
312 Ko de RAM, 256 Ko de ROM, lecteur de disquette 13" 720 Ko, souris, câble péritel/vidéo, emplacement graphique GEM

COULEURS
Sortie couleurs RGB/PERITEL avec synchronisation vidéo externe, palette 4096 couleurs, 10 niveaux de rouge, vert et bleu, 640/700 pixels en 4 couleurs par ligne, 320/300 pixels en 16 couleurs par ligne.

ARCHITECTURE INTERNE
Microprocesseur ultrarapide 16/32 bits MCS 68020 à 10 MHz, 8 coprocesseurs, mémoire en technologie SIMM extensible à 8 Mo.

CLAVIER
Clavier AZERTY 94 touches dont 10 de fonction, 14 programmations par touche, point numérique de 18 touches, pavé de commande du curseur.

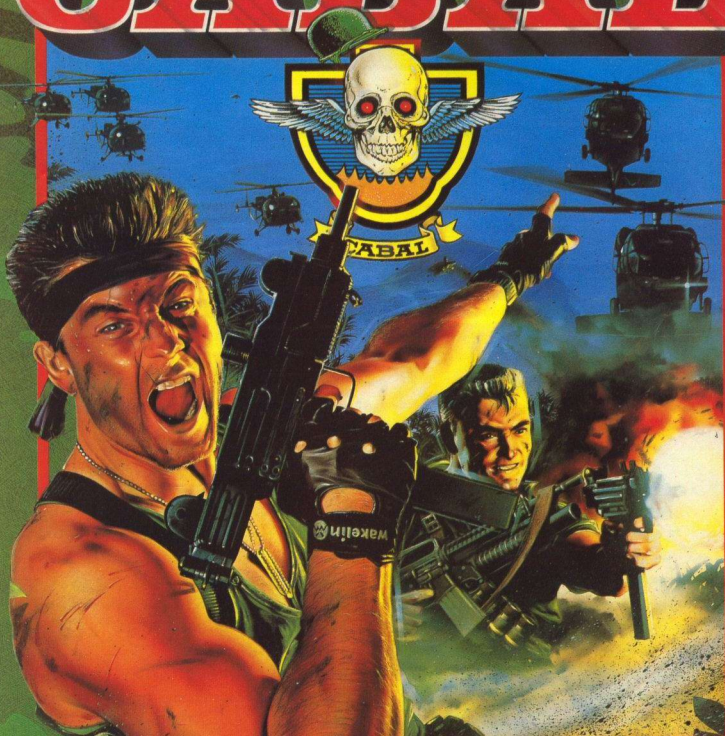
INTERFACES INTERGRÉES
Interface vidéo monochrome haute résolution (480/400), interface pour second lecteur, interface série RS232C, interface parallèle Centronics, interface mémoire de commande, 4 interfaces pour connecteur jusqu'à joystick ou 2 paddles ou 2 pistolets optiques, port cartouche, interface disque dur haute vitesse, interface MIDI, 2 ports haut-parleur format PCA.

SOUND ET MUSIQUE
2 processeurs musicaux, sortie en stéréophonie de 8, 16, 32, 64, 128, 256 et 512 KHz, son numérisé en format PCM sur 8 bits échant, générateur de bruit, contrôleur automatique de l'enveloppe, interface MIDI.

* PRIX PUBLIC CONSEILLÉS : 520 STE 3490 F - 520 STE AVEC MONITEUR COULEUR 5490 F

ATARI
AVEC ATARI, ON EST TOUS DES DIEUX.

CABAL



Le jeu d'arcade à sensation vous transporte ^{en} au plus profond des territoires hostiles avec pour toute arme un fusil mitrailleur. Votre adresse au tir et vos réactions foudroyantes vous permettront de faire tourner la chance en votre faveur.

Récupérez des armes plus performantes, comme des grenades, et vous pourrez réellement faire quelque chose... jusqu'à ce que vous tombiez nez à nez avec les canons, les tanks et les sous-marins ennemis. Engagez-vous dans cette étourdissante aventure, chargez et **TIREZ!!!**

DESCRIPTION COMPLETE
SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR
CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU (1) 43350675
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675

ocean ^{FR}



DE "THOIRY" EN "TUERIE"

Avec *Safari Guns*, je suis sponsorisé par le parc de Thoiry, New Deal nous offrait un peu de détente au milieu d'animaux sauvages qu'il fallait photographier et non pas chasser à mort, pour une fois. Mais les programmeurs de New Deal n'ont pu retenir leurs pulsions destructrices bien longtemps et annoncent pour bientôt la sor-



tie de *Fire!* et de *Kreeg*, deux softs aux scénarios plus conventionnels et nettement plus saignants. Dans *Fire!*, vous pilotez un hélicoptère surarmé complètement embringué dans des missions de la plus pure actualité : destruction

d'usines chimiques au Proche-Orient ou de champs de coca (pas cola, mais coca !) en Amérique du Sud. Sauvetage de boat-people et lutte anti-terroriste sont au programme. Dans *Kreeg*, vous devez repousser une invasion d'extra-terrestres capables d'adopter l'apparence de toutes les créatures qui croisent leur chemin. Mais comment savoir si votre beau-frère, le chien de votre voisin (où même Denise Fabre, si ça se trouve), ne sont pas d'ignobles aliens pustuleux prêts à tout pour conquérir notre planète ? Tout simplement grâce au scanner Moulinex qui vous permet de démasquer les envahisseurs avant de les canarder à coups de laser et de grenades à photons. Rendez-vous compte que si par malheur, ce gadget était tombé entre les mains de David Vincent quelques lustres plus tôt, nous n'aurions jamais eu autant d'épisodes des "Envahisseurs". J'en frémis respectivement !



UN LIFTING POUR L'AMIGA 2000A

L'Amiga 2000A n'a pas attendu le printemps pour sortir de son cocon et se transformer en Amiga 2000B. Cette nouvelle version est dotée d'une sortie composite monochrome, d'un mégaocet sur carte mère et d'un slot vidéo de type étendu. Pour 3490 F, les possesseurs de A pourront faire évoluer leur machine en B, tout en sachant que C est ami de D et que sa sœur C sort avec F - déterminez à quel moment les deux Rams doivent se croiser... (N'oubliez pas de fermer le robinet en partant, merci).

RUN

INFORMATIQUE

62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44 - Téléc. : RUNINF 270841 F
ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h
Métro PLACE D'ITALIE - Sortie BOBILLOT

la clef de votre micro

LES OFFRES CLEFS
LE MEILLEUR SERVICE
LES NOUVEAUTES
LES CONSEILS



AMIGA 2000
STATION VIDEO
EN DEMONSTRATION
PERMANENTE !
VENEZ VISITER NOS
NOUVELLES INSTALLATIONS
D'INFORMATIQUE,
VOUS SEREZ STUPEFAITS !!

OFFRE CLEF AMIGA 500

COFFRET STARTER KIT
Comprendant :
A 500
+ Traitement de textes
"NEWWORDS"
+ Logiciel Graphique
"FUSION PAINT"
+ 3 Jeux (Cray Cray
Miniature Golf - Super Ski)
3990 F

OFFRE COULEUR
l'offre ci-dessus
+ monit. coul. Philips 8552
5490 F



OFFRE CLEF ATARI 1040 STF

offre bureau/exception.
ATARI 1040 STF
+ moniteur SM 124
+ imprimante CITIZEN 120 D
+ pack bureautique (trait. de
texte TEXTOMAT,
fichier DATAMAT,
tableur CALCOMAT)
5990 F
1040 STF PERITEL
3990 F

ATARI 520 STE

ATARI 520 STE
+ souris
+ câble parallèle
+ 5 logiciels (Richier, trait.
de texte, basic, logo,
néochrome)
+ 10 jeux
+ manette de jeux
3490 F
CONFIGURATION COULEURS
+ monit. coul. Philips 8552
4990 F

ATARI POCKET

La révolution !
Le plus petit compatible
à un prix défiant
toute concurrence !!

2990 F
ATARI MEGA ST1
MEGA ST1 - SM 124
+ Logiciel MEGAPAGE
+ Imprimante
STAR LC 10 **7990 F**



OFFRE CLEF 6128

AMSTRAD 6128 monit. coul.
+ 50 jeux
+ manette
3690 F
6128 Couleur + Tuner TV
4490 F

OFFRE CLEF 1640

PC 1640 + Disque Dur 20 Mo
+ Moniteur Couleur ECD
+ Imprimante DMP 3160
12490 F TTC



NOUVEAU !! Une révolution dans le domaine des compatibles PC.
Le MICRO PC entièrement Européen !

EURO PC monochrome
+ Logiciel WORKS **4990 F**
EURO PC couleur
+ Logiciel WORKS **5990 F**

- du sérieux
- des jeux
- des accessoires
- des périphériques
- de la librairie (livres et magazines)
- les dernières nouveautés

IMPRIMANTES		STAR	LC 10	1950 F
DMP 3160	1790 F	STAR	LC 10 Couleur	2490 F
DMP 3250	2490 F	STAR	LC 24-10	2990 F
DMP 4000	2490 F	CITIZEN	120 D	1490 F
LQ 3500	3290 F	CITIZEN	SWIFT 24	3990 F
LQ 5000	5290 F	EPSON	HOP 45	4990 F
			LQ 500	3690 F

N'ACHETEZ PLUS JAMAIS SANS NOUS CONSULTER !

VOTRE **micro = RUN**
INFORMATIQUE

TELEPHONEZ - ECRIVEZ-NOUS VENEZ NOUS VOIR !

CREDIT - LEASING - REGLEMENT EN 4 FOIS SANS FRAIS



LE LABYRINTHE DES CONNAISSANCES

Retz, bien connu dans le milieu enseignant pour ses excellents ouvrages éducatifs, se lance dans la micro-informatique. Deux softs viennent de voir le jour : *Le Labyrinthe d'Errare* et *Le Labyrinthe des Mille Calculs*. Présentés comme des jeux de rôle didactiques, ces deux logiciels abordent les deux matières les plus importantes pour les collégiens : langue française et mathématiques. Cette naissance prouve, une fois de plus, que l'on peut faire instructif et distrayant. Micro News félicite chaleureusement les heureux créateurs et les encourage à persévérer dans cette voie.

UNE AVALANCHE DE DESSINS

C'est fou le nombre d'artistes méconnus qu'on dénombre dans le lectorat de *Micro News* ! Le concours *Indy vs Batman* lancé dans le numéro 24 va nous permettre d'en faire sortir quelques-uns de l'ombre, et c'est tant mieux...

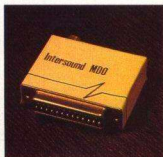
La difficulté de choisir parmi la centaine de dessins reçus à la rédaction s'étant révélée extrême, il n'a été procédé à aucune véritable sélection. Rassurez-vous, notre prochain numéro contiendra le nom du gagnant (ou peut-être des gagnants), sur lequel nous n'aurons pas pu nous tromper grâce à l'aide précieuse de nos maîtres es-dessins : Carali, Coucho, Rasheed, Cuneo, Lerouge et Jaap. Histoire de vous faire patienter, voici une composition des œuvres des dix gagnants en puissance (à peu près)... Que ceux qui ne s'y trouvent pas ne désespèrent pas pour autant, ils ont encore leur chance...



PC, ENFIN LE SON !

Les possesseurs de PC et compatibles bavaient d'envie à l'écoute des sons produits par certains 16 bits.

L'heure est venue de passer l'éponge (ça fait plus propre) avec l'arrivée d'une interface - **Intersound MDO** - réalisée par la société Inférence MDO, filiale programmation de Coktel Vision. Petite par la taille (5 x 5 x 1 cm) et par son prix (entre



150 et 200 F), cette nouvelle venue dans le monde du PC donne pourtant un maximum...

En effet, du point de vue du rendu sonore, l'*Intersound* se place, d'après ses créateurs,



nettement au-dessus du ST et un peu en-deçà de l'Amiga.

De plus, son branchement est simple et rapide : sortie Centronix du PC vers ampli hi-fi. Uniquement destinée à émettre des sons préalablement digitalisés en 8 bits sur une seule voie, l'*Intersound* donnera peut-être prochainement naissance à un utilitaire permettant d'en exploiter pleinement les capacités. Pour le moment, il existe déjà sept

produits conçus de manière à bénéficier du son *Intersound*, à savoir tout ce qui a été édité ou réédité récemment par Coktel Vision : *Enigme à Oxford*, *Balade au Pays de Big Ben*, *Asterix, Skidoo*, *ESS*, *Oliver* et *No Exit*. La sortie de ce produit est prévue, sauf incident majeur, pour courant novembre sur tous les PC, hormis les portables sur lesquels se pose un petit problème d'alimentation.

QUOI DE NEUF, DOCTEUR ?

Bugs Bunny n'en revient pas : certains magasins se reproduisent plus vite que les lapins. *Ultima* ouvre ainsi une nouvelle succursale à Lille... non, ça c'était il y a deux mois, merde où ai-je mis la fiche ? Ah, la voilà, c'est à Toulouse cette fois-ci, au 37 rue du Taur (près de la place du Capitole). Comme les autres *Ultima*, ce magasin sera spécialisé sur l'Atari et l'Amiga, avec un département musique et PAO. Le magasin parisien propose également un concours. On

se souvient que lors d'un précédent challenge, un utilisateur rusé avait gagné une splendide Harley-Davidson, et ce sans aucune obligation d'achat ! Une moto neuve est d'ailleurs garée actuellement devant le 5 boulevard Voltaire ; serez-vous assez habile pour la gagner ? L'ouverture de la chasse est proche et si vous avez votre permis, Joé Bonplan vous recommande ces terrains très giboyeux - à moins bien sûr qu'il n'y ait une épidémie de myxomatose...

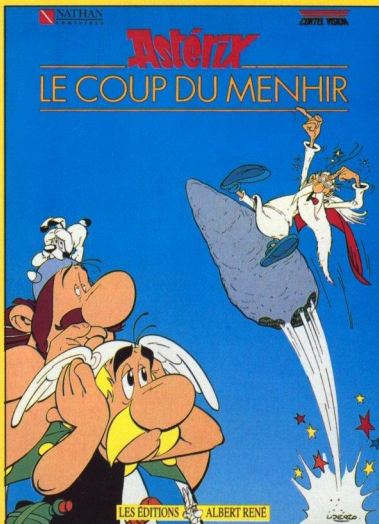
NATHAN
LOGICIELS

Astérix

COKTEL VISION

LE COUP DU MENHIR

UNE SUPERPRODUCTION NATHAN LOGICIELS/COKTEL VISION.
UN LOGICIEL IRRESISTIBLEMENT DROLE ET RICHE EN ACTION.



INSPIRÉ
DU
DESSIN ANIMÉ

JOYSTICK ET CLAVIER
Disponible sur:
PC Compatibles
Atari ST
Amiga



Panoramix a perdu la tête
après avoir reçu le menhir
d'Obelix.



Astérix décide de rechercher
les ingrédients pour fabriquer
la potion magique.



Le village est en émoi,
les romains aux aguets,
le devin charlatan,
les sangliers en fuite
et Obelix a faim.



PC SHOW

ALLONS DONC A LONDON !

LE CHOC DES TITANS

Une fois n'est pas coutume, en ce jour de fin septembre il ne pleuvait pas sur Londres... Les parapluies s'étaient pour un jour transformés en ombrelles. Ambiance décontractée et humeur ensoleillée régnaient donc sur cette nouvelle édition du Personal Computer Show.

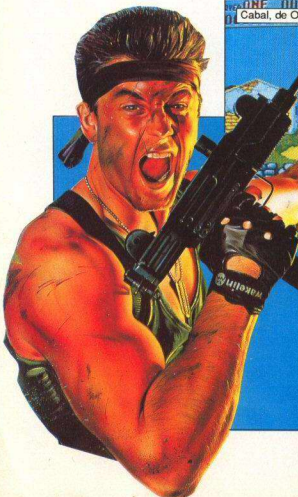
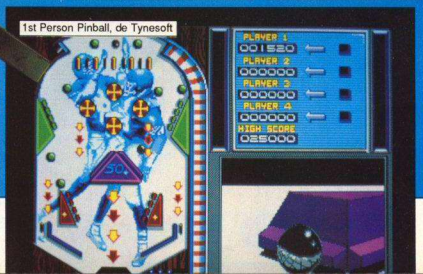
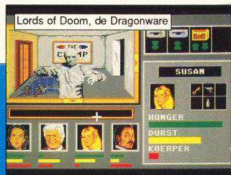
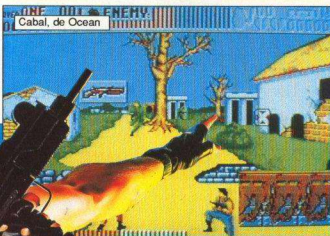
Un show où le ludique gardait comme il se doit une place prépondérante face à la volonté de certains, qui d'année en année tentent d'imposer un look semi-professionnel en augmentant le nombre de leurs exposants et la surface occupée. Malgré cette lutte acharnée que se livrent les deux principaux secteurs de la micro, le PC Show demeure sans aucun doute le premier salon européen.

Dans une véritable jungle d'éditeurs venant des quatre coins d'Europe brillent de tous leurs feux, comme à Las Vegas, quelques affiches lumineuses signalant la présence

des monstres sacrés de la micro : Ocean, US Gold, Virgin Mastertronic et bien d'autres, qui proposent tour à tour des animations à l'échelle de leurs stands. De tous ces géants, c'est Ocean qui remporte la palme avec un immense écran où défile en continu les images de ses prochains hits : *Batman*, *Opération Thunderbolt*, *F29 Retaliator*, *Cabal*, etc. N'allez pas croire cependant qu'il suffit d'être grand et fort pour susciter de l'intérêt. D'autres, plus modestes (mais tout aussi talentueux), proposent leurs nouveautés directement sur les stands, voire dans les showrooms—où des arguments raffinés comme les petits fours et le champagne ne manquent pas d'exercer leur salubre influence.

CONSOLE ET MOI

Outre les grands noms de l'édition, les constructeurs étaient également de la fête : Amstrad, par exemple, confirmait son offensive sur le marché du PC ludique, tandis qu'Atari faisait découvrir ses nouvelles machines au public anglais et que



DOUBLE DRAGON™

II



DOUBLE DRAGON II: UN NOUVEAU PARCOURS SEMÉ D'EMBÛCHES POUR BILLY ET JIMMY • DES DIZAINES D'ARMES A S'ÉCHANGER • CINQ ZONES DE COMBATS • UNE VÉRITABLE AVENTURE OU VOUS NE SEREZ PAS TROP DE DEUX.
CPC, C64, AMIGA, IBM PC, ATARI ST.

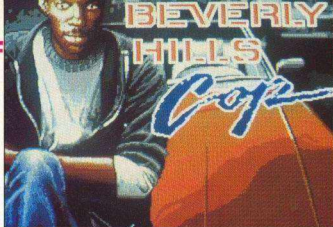


C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

8/10 rue Barbette
75003 PARIS
Tel. (1) 42.78.98.99



Commodore triomphant, assuré d'un succès commercial aussi nouveau que retentissant outre-Manche, avec l'Amiga 500. Tout cela avait un arrière-goût de routine. Pourtant, c'est d'un constructeur qu'allait naître l'événement avec la présentation tant attendue de la console Konix et de son



traités dans les Tops du mois, les Softs du mois ou encore dans les interviews de nos personnages. A vrai dire, une photo en dira plus long que quinze pages de périphrases...

G.B.



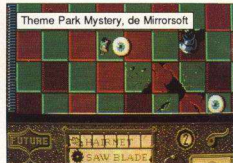
Le siège hydraulique Konix : beau mais cher !

EN PEU DE MOTS

N'attendez pas de notre part que nous vous fassions un récapitulatif de la liste des jeux - vus ou revus au cours de ce salon. D'ailleurs, nombre d'entre eux ont été d'ores et déjà

accessoire vedette : le siège hydraulique. Le jeu en vaut-il la chandelle ? Cette chaise coûte en effet les yeux de la tête. Jugez plutôt : pour la totale, à savoir console, siège et moniteur, il faut compter plus plus de 6 000 F ! La qualité du matériel correspond certainement au prix demandé, mais toute la question est de savoir si les amateurs - avec un grand A - de machines d'arcade seront

prêts à désertter les salles obscures pour investir une telle somme dans une machine privée. Il est bien entendu possible de n'acheter que la console pour environ 2 300 F, mais alors quels avantages procurerait-elle en regard de ses rivales ? Au bout du compte, avenir difficile ou futur douillet au détriment des Atari et autres Amiga ? La réponse dans un peu plus de six mois...



Theme Park Mystery, de Mirrorsoft

MOI SATYRE, TOI CHEETAH

Tout le monde la regardait bouche bée, mais personne n'osait lui parler, encore moins la toucher : Victoria White, mannequin londonien, animait à sa façon le stand Cheetah Marketing, c'est-à-dire en combinaison noire aussi courte que moulante, ne cachant pas grand-chose de sa splendeur anatomie. Il en fallait plus pour effrayer Eric Satyre qui réussit à s'enfermer seul avec Victoria dans le bureau du stand. Lorsqu'il ressortirent (une demi-heure plus tard...) ils semblaient très intimes, s'embrassant et échangeant leurs adresses. Quelques photos-prétexes avaient quand même été prises (elles aussi), Victoria présentant ce jour-là le **Defender Lightgun** de Cheetah, un phaser pour le ZX Spectrum. On remarquera judicieusement que le ZX Spectrum en France... mais Eric Satyre parle d'une éventuelle adaptation sur C64, en ajoutant bougon : " De toute façon, elle n'a fait que me tirer... dessus."



Roller Coaster Rumbler, de Tynesoft



AMSTRAD 6128. Pour les accros de la micro.

à partir de

2990^{FTTC*}



L'AMSTRAD 6128, c'est l'ordinateur personnel le plus vendu : 500 000 exemplaires en France, deux millions en Europe. Avec lui, tu peux jouer mais aussi apprendre à programmer et travailler (et c'est encore mieux si tu lui ajoutes l'imprimante AMSTRAD DMP 2160). Avec lui, tu peux disposer de la plus grande bibliothèque de logiciels (plus de 2 000 !), des meilleurs jeux, les plus récents aux prix les plus abordables. Sans compter ceux que tu peux échanger gratuitement avec tes amis ou télécharger à

partir du Minitel (3615 code AMSTRAD) et du câble de téléchargement. Avec le 6128, enfin, tu peux regarder la télévision sur ton moniteur couleur** grâce à l'adaptateur télé. C'est magique, c'est AMSTRAD.

Ordinateur AMSTRAD 6128 complet, avec écran monochrome, lecteur de disquette + câble de téléchargement : 2 990 F.T.T.C.
Ordinateur AMSTRAD 6128 complet, avec écran couleur, lecteur de disquette + câble de téléchargement : 3 990 F.T.T.C.

Pour tout savoir sur le 6128, tapez 3615 code AMSTRAD, et lisez le mensuel **AMSTRAD CENT POUR CENT**, en vente dans tous les kiosques.

*Prix publics généralement constatés avec écran monochrome.

**Si ton moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V.

AMSTRAD



NEVER SAY NEVER AGAIN !

Depuis votre dernière crise de nerfs, vous vous étiez juré de ne plus jamais tenter de reconstituer un puzzle. Mais là, c'est différent : **Nevermind** est un jeu qui contient trois cents puzzles et a l'énorme avantage de se jouer sur l'écran d'un ST ou d'un Amiga, ce qui empêchera votre petit frère de vous déranger en avalant une pièce comme la dernière fois. Vous dirigez un petit per-

sonnage dans des casse-tête en trois dimensions qui peuvent vicieusement changer de forme en cours de partie. Bien entendu, le nombre d'éléments et la complexité des formes augmentent à chaque niveau, ainsi que les obstacles qui gênent la progression du héros. C'est Psygnosis qui est responsable de ce logiciel qui risque de faire grimper considérablement les ventes d'eau de Seltz.



MARTIENS GO HOME !

Tiens donc, la Terre est une nouvelle fois envahie par des aliens ! Je sais bien que nous sommes au carrefour des étoiles, mais quand même... Mystère et boule de feu ! En tout cas, vous ne faites ni une ni deux et prenez votre désintégréateur laser à particules inversées XBF3 pour anéantir joyeusement ces indésirables. Prévu sur ST, Amiga et CPC, **Xenophobe** de MicroStyle promet bien des choses aux amateurs d'arcade.



ESPECES EN VOIE DE DISPARITION ?

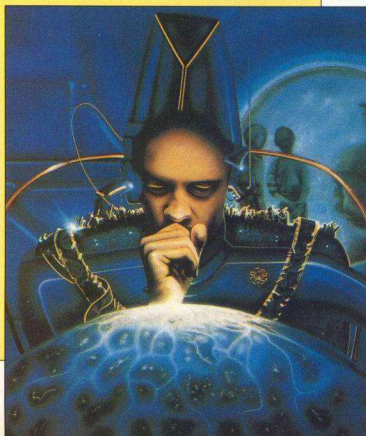
Comme les dinosaures, les Amstrad CPC 464 et 6128 vont-ils bientôt s'éteindre pour laisser la place à de nouvelles espèces plus adaptées au milieu ambiant ? Après des années de bons et loyaux services,

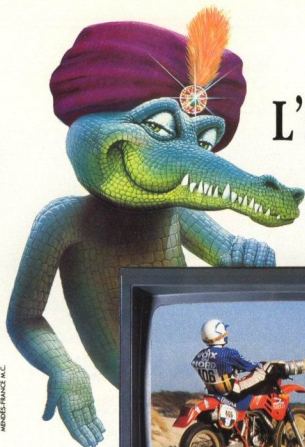
l'Amstrad CPC 464 ira-t-il finir sa carrière au cimetière des éléphants, tandis que le 6128, plus chanceux, se réincarnera en une nouvelle version plus performante ? D'après le magazine anglais CTW qui fut le premier à dévoiler ces informations, le 6128 rénové ressemblerait un peu plus à une console (dont la mémoire serait située non plus dans la machine, mais dans le moniteur). Avouons que le moment est mal choisi pour lancer une telle information, ce qui explique le démenti formel d'Amstrad Angleterre et l'attitude éva-

sive d'Amstrad France. Pourtant, il semble qu'outre-Manche les stocks des revendeurs soient pratiquement épuisés, ce qui confirmerait l'arrêt de la production des deux machines. Les crocodiles d'Amstrad nagent plutôt en eau trouble, on attend avec impatience quelques éclaircissements.

Pour en finir avec les potins amstradiens, notre confrère CTW - toujours lui - titre à la une : "Amstrad navigue au plus près", comprenez en cela que les finances ne sont plus ce qu'elles étaient...

Pour la première fois depuis son entrée fracassante dans la micro, la société a l'appétit d'alligator enregistre une perte substantielle dans l'exercice du deuxième semestre 89. Les mauvaises langues auront tôt fait de tirer des conclusions hâtives... Mais Alan Michael Sugar nous a prouvé bien souvent qu'il ne désirait pas s'enliser dans un marché unique et limité. Alors après la CB, la micro, la hi-fi... quoi de neuf, monsieur Amstrad ?





MINDEL-PLANET S.A.C.

L'adaptateur AMSTRAD pour regarder la télé sur l'écran couleur* de ton micro!



990^{F TTC**}



La télé sur le moniteur
couleur* de ton
micro AMSTRAD
6128/464.



990^F. ADAPTATEUR TV + JOYSTICK + 7 JEUX



DDI 1 + TOP TEN : rapide et économe

Le lecteur de disquette DDI 1, c'est le périphérique indispensable pour ton AMSTRAD 464. En deux temps trois mouvements, sans renoncer à tes programmes sur cassettes, tu accèdes à l'univers des logiciels sur disquettes du 6128. En plus AMSTRAD te donne : 10 super jeux de la collection Top Ten. Magique, non ? 1 790 F T.T.C.**



KIT DE TELECHARGEMENT : télécharger c'est branché

Grâce à ce logiciel, au câble de raccordement et à un Minitel, tu disposes d'une logithèque de plus de 200 jeux. Il te suffit de taper 3615 code AMSTRAD et il ne te coûtera que 20 F, en moyenne, par jeu télécharger. C'est ça la magie AMSTRAD. 99 F T.T.C.**



DMP 2160 + TEXTOMAT : l'impression en plus...

Pour écrire ou dessiner, l'imprimante matricielle AMSTRAD DMP 2160, spécialement conçue pour ton AMSTRAD, a tout ce qu'il te faut : une impression rapide (160 cps), une frappe silencieuse, 100 tailles et styles de caractères dont le fameux NLQ. Livrée complète avec son câble de raccordement, elle est directement connectable aux 464 et 6128, ainsi qu'à de nombreux autres ordinateurs. De plus, AMSTRAD t'offre TEXTOMAT un super traitement de texte. C'est vraiment magique ! 1 690 F T.T.C.**



Pour tout savoir sur les périphériques AMSTRAD, tapez 3615 code AMSTRAD, et lisez le mensuel
AMSTRAD CENT POUR CENT, en vente dans tous les kiosques.

* Si votre moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V. ** prix publics généralement constatés.

AMSTRAD

Un univers magique



NOUS SOMMES N°1 CHEZ NOUS

PORT FOLIO
ATARI 520 STE **Disponible**
1040 STF + écran
couleur hte résol. **5490***

Grâce à notre puissance d'achat, vous êtes privilégiés dans les pays de l'Adour où nous sommes leader.

Pistolet MAGNUM
et WEST PHASER

349 F



AMSTRAD
ATARI
Nintendo
SEGA
etc...



BASE 4

La micro facile

BAYONNE-PAU-TARBES

REVENDEURS BIENVENUS...

43, av. J.L. Laporte 64600 ANGLET

59.52.47.51

57, bd Lacausade 65000 TARBES

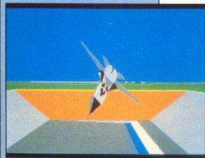
62.51.36.13

11, rue Samonzet 64000 PAU

59.83.78.78

BOMBER OU ORDINAIRE?

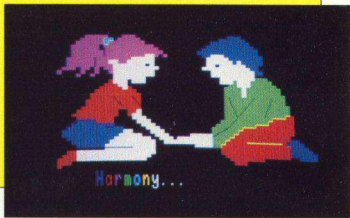
Après un effort de guerre de douze mois, Activision sort de ses ateliers un nouveau simulateur de vol répondant au doux nom de Bomber (pour Amiga, ST, CPC, C64 et PC). Le dossier de presse précise que l'auteur, John Lewis, a lui-même pris des cours de pilotage de façon à rendre le logiciel encore plus réaliste. Un bel exemple de conscience professionnelle - un tel comportement est encore trop peu répandu dans les milieux informatiques (au plus grand soulagement des concepteurs de *Stunt Car* ou de *Barbarian* et à la grande déception de ceux de *Teenage Queen*). Le paysage défilera bien entendu en 3D et le joueur pourra choisir de piloter un F1-11, deux Tornado (les aspirateurs ?), un F-15, un SAAB Viggen ou un MIG 27. Si avec ça vos ennemis ne vous foutent pas la paix...



BIENVENUE CAROLINE !

Le petit monde de Micro News compte une nouvelle et ravissante recrue : Caroline Berté, née le 20 octobre. Chaleureuses félicitations à Isabelle et Jean-Michel qui nous prouvent une fois de plus qu'ils savent faire les choses en beauté.

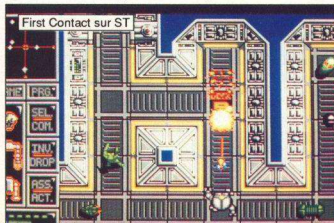
36 15 YAKA LE SERVICE UTILE



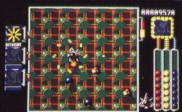
PETIT PAPA RAINBIRD, QUAND TU...

Noël approche, les softs abondent et envahissent les rayons de vos distributeurs favoris. Rainbird se lance dans cette offensive hivernale avec trois logiciels de qualité. *Midwinter* va faire de vous le dernier mammouth. En ce début du 21ème siècle, le temps est totalement déréglé, un refroidissement général a suscité un climat polaire à ne pas mettre un ours dehors. Le chaos gagne la Terre, les anciennes structures volent en éclats. Une multitude de petites communautés surgit de cette glaciation politique et sociale - un vrai Malevil au cœur de l'Antarctique ! Comme à l'habitude un dictateur se met en tête de prendre le pouvoir et c'est à vous, en tant que com-

mandant des Forces de Paix des Villages Libres, de contrer ses illégitimes ambitions. Si vous levez les yeux vers les cieux, vous verrez qu'un danger bien plus grand vous guette. De quoi faire taire définitivement les stupides querelles intestines. Une immense flotte extra-terrestre décide d'attaquer la race humaine. *First Contact* peut être joué comme un infernal shoot'em up ou comme un jeu de stratégie. Lorsque vous aurez éloigné le danger, que diriez-vous de construire une *Tower of Babel* pour réconcilier l'humanité divisée avec elle-même ? Réalisé en 3D, c'est un puzzle qui va vous permettre de réaliser une série de tours et de jouer contre trois robots empêchant de bâtir en rond. Pour la neige, c'est quand vous voulez...



QUARTZ



Votre objectif, affronter et détruire des formations d'ennemis en tous genres. Vous serez face à des monstres plus affreux les uns que les autres – des aliens répugnants, des serpents vicieux, des tempêtes de météores, des particules atomiques – qui sont là pour vous détruire. Votre but est de survivre à ces attaques mortelles.

Quartz est un véritable défi pour votre esprit et votre adresse. Très riche en couleur avec des superbes effets sonores et graphiques.

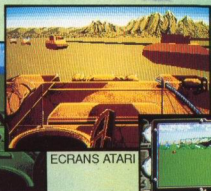
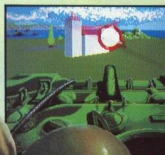
Quartz, le dernier hit Firebird!



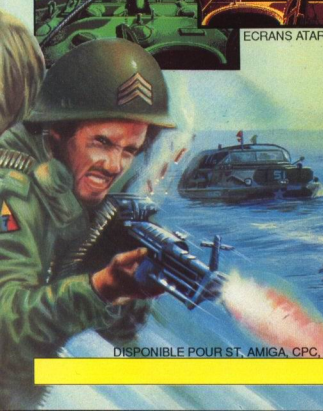
"VOUS POUVEZ ENCORE CHAN

SHER

M



ECRANS ATARI



Plus de 2 années de travail pour un résultat fantastique ! Sherman M4 est la simulation de tank à posséder à tout prix. Ce jeu retrace tous les types de combat de chars de la 2^e guerre mondiale. UN REALISME A VOUS COUPER LE SOUFFLE.

DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC, PC et COMPAT. PRIX PUBLIC CONSEILLE: DE 199F à 249F SELON MACHINES

GER LE COURS DE LA GUERRE"

MAN

4



36 15 LORI
des jeux, des infos,
des milliers de cadeaux
à gagner

81, RUE DE LA PROCESSION 92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18





MICRO FAMILIALE 89 : TOUT EST TROP CHER !

On trouve en ce moment dans les grandes surfaces des disques compact à 14,90 F et des magnétoscopes à 2290 F. Malheureusement il s'agit de hi-fi et de vidéo. En micro familiale les prix ont certes baissé, mais ils sont encore trop élevés...

Comment peut-on décider qu'un produit est trop cher ? C'est simple, il suffit de le comparer avec des marchés similaires, en l'occurrence la hi-fi où la vidéo. Les constructeurs de micro et les éditeurs s'écrient alors : "Halle ! Cette comparaison est fallacieuse, la hi-fi et la vidéo sont des marchés grand public qui s'adressent à des millions de consommateurs (permettant ainsi une production de masse et donc des coûts de fabrication très bas), alors que la micro ludique est encore, surtout en France, un marché marginal s'adressant à des passionnés."

FANAS OU FADAS ?

On est alors tenté de répondre : "En effet, avec ces prix-là, vous avez plutôt intérêt à vous adresser à des fanas prêts à tout pour assouvir leur passion." Plus sérieusement, on pourra faire remarquer aux éditeurs et aux constructeurs (qui espèrent chaque année que la micro va enfin commencer à toucher le grand public) que ce n'est pas avec de pareils prix qu'ils parviendront à attirer "Monsieur Tout-le-Monde". Mais commençons par le commencement : combien coûte en moyenne aujourd'hui un jeu sur ordinateur ? Nous nous sommes livrés à des savants

calculs qui sont en fait la moyenne des prix des jeux proposés par un groupement de magasins à Paris et en province, spécialisés dans les logiciels et proposant des prix très "serres" - il s'agit des magasins Coconut. Nous avons calculé cette moyenne d'après leur publicité d'octobre 1989, mais nous avons aussi procédé à un calcul rétroactif d'après celle d'octobre 1988, afin de pouvoir faire une comparaison sur un an.

Octobre 1988

(Prix moyens des jeux pour Amstrad CPC)

Cassettes : 105 F.
Disquettes : 156 F.
Compilations cassettes : 110 F.
Compilations disquettes : 169 F.

(Prix moyens des jeux pour Atari ST)

Disquettes : 221 F.
Compilations : 239 F.

(Prix moyens des jeux pour Amiga)

Disquettes : 246 F.

(Prix moyens des jeux pour compatibles PC)

Disquettes : 265 F.
Compilations : 228 F.

Octobre 1989

(Prix moyens des jeux pour Amstrad CPC)

Cassettes : 107 F.
Disquettes : 159 F.
Compilations cassettes : 140 F.
Compilations disquettes : 192 F.

(Prix moyens des jeux pour Atari ST)

Disquettes : 233 F.
Compilations : 250 F.
Jeux soldés : 107 F.

(Prix moyens des jeux pour Amiga)

Disquettes : 242 F.
Compilations : 265 F.

(Prix moyens des jeux pour compatibles PC)

Disquettes : 260 F.
Compilations : 283 F.

Le prix moyen d'un jeu sur 16 bits (ST, Amiga, PC) est donc actuellement de 245 F.

Premières constatations

Tout d'abord, il faut préciser que les prix Coconut (sur lesquels sont basées ces moyennes) sont parmi les plus bas du marché : s'il est difficile de trouver moins cher, il est par contre aisé de trouver plus cher... D'autre part Gilles Le-gaillard, responsable des achats pour tous les magasins Coconut, nous a précisé que la marge bénéficiaire appliquée chez eux avait été un peu diminuée en 89 afin d'atténuer les augmentations des logiciels. Il n'y a donc aucune exagération dans les conclusions que nous allons tirer de ces figures qui reflètent très précisément, à notre avis, les tendances du marché de la vente des logiciels de jeux.

- Les jeux pour Amstrad CPC en cassettes et en disquettes ont subi en un an une augmentation de 2%. Les compilations en cassettes ont augmenté de 26,5% et les compilations sur disquettes de 13,5%.
- Les jeux pour Atari ST ont augmenté de 5,5%, les compilations de 4,5%.
- Les jeux pour Amiga ont baissé de 1,5%.
- Les jeux pour compatibles PC ont baissé de 2,2%, les compilations ont augmenté de 24%.

Si l'on fait une moyenne sur les quatre supports (CPC, ST, Amiga, PC), les prix des jeux ont donc augmenté de 5,80 % sur une période d'un an et les compilations ont augmenté en moyenne de 17,12%.

TOO MUCH

Durant cette même période de temps, la qualité des jeux a énormément augmenté, et ce chez la presque totalité des éditeurs (bravo les programmeurs !). Mais un prix moyen de 245 F par jeu est encore beaucoup trop élevé par rapport au coût de la vie en général. Nous ne sommes d'ailleurs pas les seuls à le dire : "Le prix normal d'un logiciel de jeu devrait être celui d'un disque compact : environ 100 F. Mais le piratage, marginal pour la musique, est très développé en micro familiale, ce qui fait qu'un hit couvre péniblement 10% du parc de la machine" (Elie Kenan, Atari), "Payer 200 F pour un jeu, c'est psychologiquement un gros achat"



(Laurant Weill, Loriciel), "Quand ce n'est pas justifié par un contenu exceptionnel, faire payer 250 F un logiciel de jeu, c'est déraisonnable" (Thierry Braille, SFMI).

Pourquoi devrait-on payer un ordinateur plus cher qu'un magnétoscope alors que ce dernier est techniquement plus sophistiqué et utilise plus de composants, dont certains d'un prix élevé (comme les têtes vidéo) ? Pourquoi devrait-on payer un jeu en disquette deux à trois fois plus cher qu'un disque compact, alors que le support vierge du disque compact coûte plus cher et que la production d'un disque coûte aussi cher, si ce n'est plus, que la production d'un logiciel ?

HOW MUCH

Mais au fait, quel est le prix de production d'un logiciel, tous frais inclus (programmation, graphismes, musique, jaquettes, duplication, supports, publicité, etc.) ?

Laurant Weill (Loriciel) évalue les coûts de développement à environ 400 000 F, sans compter les royalties, la promotion, la publicité, les frais généraux de la société et... les erreurs qui pardonnent de moins en moins. Il s'agit vraiment d'un minimum puisqu'il chiffre l'investissement global du *West Phaser* à quatre millions de francs. Thierry Braille (SFMI) évalue les coûts de développement des logiciels anglais entre 500 000 F et un million, pouvant aller jusqu'à deux millions pour les achats de licence de titres prestigieux comme *Batman* ou *Indiana Jones*. Mêmes évaluations chez Ubi Soft ou Yves Guillemot donne une fourchette comprise entre un demi et un million et demi de francs pour le développement seul, en incluant dans ces chiffres les avances sur royalties.

Tous les éditeurs interrogés s'accordent à reconnaître que

les coûts de production des logiciels sont de plus en plus élevés (suivant en cela l'évolution de la qualité), et que les risques sont proportionnels. Le fait d'avoir un logiciel qui ne "marche" pas est désormais une véritable catastrophe, ce qui n'était pas le cas il y a deux ou trois ans.

Et en musique ? A titre de comparaison, quel est le prix global de production d'un disque ? "Cela varie énormément" répond Olivier Kowalski - directeur commercial des Studios Davout (l'un des trois plus importants studios d'enregistrement en France) - "le prix minimum pour un groupe rock de faible notoriété se situe entre 300 000 F et 500 000 F, mais il s'agit vraiment d'un minimum, la moyenne se situant plutôt aux alentours du million et pouvant aller jusqu'à deux, voire cinq millions de francs."

Le prix total de production d'un disque est donc souvent supérieur à celui d'un logiciel de jeu et pourtant le prix moyen d'un disque compact se situe aux environs de 100 F.

Nous allons peut-être choquer les éditeurs mais nous pensons très sérieusement que le prix d'un jeu sur disquette ne devrait pas dépasser 150 F. Qu'est-ce qui nous permet une telle affirmation ? La réponse est fort simple : la vie tout simplement, le chômage, la crise économique, les grèves, le SMIG à 29,91 F de l'heure et les lettres de nos lecteurs qui reflètent bien souvent les réjouissances évoquées ci-dessus. Exemple : "Je possède un Atari STF et je n'ai acheté qu'un seul original, 'Profimat'. Certaines personnes disent que le piratage coûte cher aux éditeurs mais réalisent-elles qu'un jeu qui coûte 200 F représente sept heures de travail en usine ? Alors quand on achète un jeu qui est archinuit et dont on fait le tour en une heure, ça donne vraiment envie de pirater." Des lettres comme celle-là nous en recevons des

dozaines, toutes disent la même chose : "Je pirate parce que les jeux sont trop chers. Si je devais acheter tous ces jeux, il y a bien longtemps que j'aurais revendu mon ordinateur". Il faut que les éditeurs réalisent que demander à un adolescent non salarié de payer 245 F pour un jeu dont il se lassera peut-être rapidement est une aberration pure et simple. Il ne faut pas qu'ils oublient que Paris n'est pas la France et que les salaires en province sont beaucoup moins élevés. La somme de 245 F représente 6% du salaire mensuel net d'un smicard.

ARGENT TROP CHER

Au fait, combien gagnent les Français ? Voici les résultats d'une enquête sur les salaires menée en juillet 88 par l'INSEE (chiffres fournis par le ministère du Travail).

Sur une population active de 23,5 millions, environ 34% des travailleurs gagnent un salaire égal au SMIG à 8% près, soit environ huit millions de personnes. Mais, d'après le ministère du Travail, une augmentation du SMIG d'environ 5% pourrait aller jusqu'à tripler le nombre des smicards (il s'agit là d'une estimation).

Dur, dur, dur, ces chiffres ! C'est encore loin l'Amérique... mais justement, deux des principaux ordinateurs du marché viennent précisément des Etats-Unis : l'Atari STE et l'Amiga de Commodore.

DUR LE HARD

Voyons un peu les prix chez ces deux constructeurs mais restons modeste en nous contentant de parler du bas de gamme, c'est-à-dire ce qu'on trouve de moins cher en 16 bits dans chaque marque. Un Atari 520 STE coûte 3490 F, un Amiga 500 coûte 3990 F. Un smicard devra donc sacrifier presque un mois entier de salaire (il touche 4145 F en salaire net)

pour se payer un ordinateur et cette somme sera allégrement dépassée s'il achète en même temps un moniteur couleur : 5490 F chez Atari et 5950 F chez Commodore. Il devra donc travailler deux mois et demi pour se payer un Amiga avec écran couleur. C'EST TROP CHER ! Jamais la micro familiale ne pourra toucher le grand public avec de pareils prix !

Les constructeurs ont-ils l'intention de baisser leurs prix ? Cette question reste souvent sans réponse précise, surtout lorsqu'elle est formulée avant les ventes de fin d'année, puisqu'un oui pourrait pousser les acheteurs potentiels à différer leur achat. Une réponse floue ou négative ne signifie donc pas que les prix ne baisseront pas ! Comme il fallait s'y attendre, ni Elie Kenan (PDG d'Atari France) ni Franck Lanne (PDG de Commodore France) ne nous ont donné de scoop sur une future baisse des prix des ordinateurs domestiques.

Franck Lanne prévoit une baisse de prix sur les moniteurs, notamment sur les hauts de gamme type VGA pour compatibles PC : "Dans deux ou trois ans, un moniteur VGA ne coûtera pas plus cher qu'un EGA". Il reste beaucoup plus réservé sur une éventuelle baisse de prix de l'Amiga, se contentant de remarquer que le prix de l'Amiga a été harmonisé au niveau des principaux pays européens et que Commodore est, avec 2 200 000 machines produites en 88, le deuxième fabricant d'ordinateurs après IBM. "De l'usine à la filiale et ensuite au distributeur, le circuit est court et personne dans la chaîne ne fait de profit éhonté. Commodore dégage un profit net de 5% après impôts. N'oublions pas qu'il s'agit de haute technologie, ce qui signifie un important investissement dans la recherche et le développement."

Chez Atari, Elie Kenan semble plus préoccupé d'atteindre le



grand public : "Il se vend en France environ 150 000 ordinateurs familiaux par an, alors que le marché potentiel est de 500 000. Pour que cette situation change, deux facteurs sont indispensables : une prise de conscience de l'utilité d'avoir un ordinateur chez soi et une baisse de prix des ordinateurs familiaux. C'est l'avancée technologique qui, paradoxalement, fait augmenter le prix des ordinateurs : les composants spécifiques sont plus chers et plus nombreux qu'auparavant et il faut inclure les importants frais de recherche dans le prix final. Je considère que le STE vendu au même prix que le ST est l'équivalent d'une baisse de prix puisque nous n'en donnons beaucoup plus pour le même prix. Le jour où les ventes d'ordinateurs familiaux augmentent vraiment, alors nous pourrions baisser les prix davantage."

UN CERCLE VICIEUX SANS VICIEUX

On se trouve donc dans un cercle vicieux sans connaître l'origine du vice : les ordinateurs et les logiciels sont encore trop chers pour la plupart, mais personne ne se "sucré" particulièrement au passage. "La marge brute qui reste à l'éditeur est d'environ 30 F pour un jeu vendu 199 F prix public" déclare Laurant Weill, de Loricel. Les magasins, quant à eux, ont des marges d'environ 20% sur le hard et 30% sur les logiciels, ce qui est très faible lorsque l'on compare avec d'autres secteurs : la simple évocation de tels pourcentages donnerait des cauchemars à n'importe quel revendeur de prêt-à-porter ou de parfumerie.

COMPILONS MES FRERES

Les compilations présentent une agréable compensation du prix trop élevé des jeux. Quelques exemples sur CPC : *Mega*

Pack (Loricel) propose sept jeux pour 149/199 F, *Les Justiciers* (Ocean) offre trois super hits pour 150/200 F, *Douze Jeux Fantastiques* (Gremlin) coûte moins de 200 F, et Ubi Soft propose *Top 17* : dix-sept jeux pour 179/249 F, soit 10,52 F le jeu en cassette et 14,64 F en disquette ! Sur ST et Amiga : *Précieux Metal* (Ocean) regroupe quatre jeux dont *Captain Blood* et *Arkanoid* pour 249 F, *Best of US Gold* offre quatre hits (dont *Streetfighter* et *Gauntlet 2*) sur six disquettes pour 299 F, *Simulation Hits* (Loricel) : trois hits dont *Turbo Cup* et *Space Racer* pour 249 F.

LE GRAND PUBLIC

Le rêve légitime de tout constructeur ou éditeur de micro familiale est de toucher le grand public. Certains y sont parvenus et comme par hasard

ce sont ceux qui ont proposé des prix accessibles à tous.

La console Nintendo (vendue \$90, environ 500 F, aux Etats-Unis et 990 F en France) s'est vendue à plus de vingt millions d'exemplaires dans le monde ; la console 16 bits est prête mais Nintendo ne la sort pas pour le moment, estimant que son prix ne serait plus "grand public".

Le nombre de consoles Sega vendues dans le monde est inférieur car elle est arrivée bien après la Nintendo, mais elle s'est vendue à plusieurs millions d'exemplaires. Son prix en France est de 990 F.

La console Atari VCS2600 (lancée en 1979) a été distribuée à plus de dix millions d'exemplaires dans le monde et elle se vend encore très bien en France : on parle d'au moins 60 000 unités par an ! Son prix est de 490 F et les jeux en car-

touches tournent autour de 100 F.

L'Amstrad CPC (lancé en France fin 84) s'est vendu à 800 000 unités. Son prix (avec écran) commence à 190 F ; les jeux sur cassettes sont à moins de 100 F et à environ 150 F sur disquette.

Ces chiffres parlent d'eux-mêmes... Le grand public veut bien avoir une console ou un ordinateur à la maison, à condition que les prix soient abordables.

QUE FAIRE ?

Comment réagir face à toutes ces données ?

Au niveau des logiciels, nous vous conseillons de vous tourner vers les meilleurs rapports qualité-prix, en vous basant sur les tests de jeux de la presse spécialisée. Déjà, de nombreux éditeurs s'efforcent de ne pas dépasser la barre psychologique des 200 F (Loricel, US Gold, Ocean), ce qui est un premier pas vers un prix moyen de 150 F, voire 100 F. Il faut laisser aux choses le temps de se faire et ne pas oublier que la qualité des jeux est en montée constante.

Pour les ordinateurs, si la machine de votre choix dépasse votre budget, tournez-vous vers les petites annonces où l'on peut faire d'excellentes affaires en achetant un appareil d'occasion. Si vous tenez absolument à acheter du neuf, l'Amstrad CPC est vendu à un prix très attractif (entre 1990 F et 3990 F suivant les modèles et toujours avec un moniteur) mais c'est un 8 bits que l'on ne peut vraiment comparer à un 16 bits. Les consoles de jeux 8 bits sont toutes vendues à moins de 1000 F et certaines, comme la Sega, offrent une qualité remarquable.

Pour vous aider dans votre choix, notre prochain numéro contiendra un dossier comparatif sur tous les ordinateurs familiaux et les consoles.

Jean-Michel Berté

LES ÉDITEURS PARLENT AUX PIRATES

Allo, allo, ici Londres, les Français parlent aux Français... Euh non, il y a une interférence spatio-temporelle, revenons en 1989 où les éditeurs s'adressent aux pirates par l'intermédiaire de Micro News.

"Nous nous engageons formellement à baisser les prix des logiciels si le volume des ventes augmente. Noël 89 sera à cet égard un test important."

Voici grosso modo ce que nous ont déclaré la plupart des éditeurs : si les volumes des ventes augmentent, la baisse des prix des logiciels sera AUTOMATIQUE. Ce qui est également automatique, c'est la répercussion directe du piratage sur le prix des logiciels, les éditeurs calculant leurs prix de vente en se basant sur les ventes des précédents produits, en divisant leur prix de revient par le nombre de ventes minimum escomptées. On estime généralement les pertes dues au piratage à environ 30% des ventes. Sans le piratage, les prix des logiciels pourraient donc baisser d'autant. Loricel a ainsi calculé que ses logiciels pourraient être vendus à environ 170 F (au lieu de 199 F) si le piratage n'était pas aussi vivace. Ce qui n'est pas loin, vous en conviendrez, des 150 F que nous demandons... Alors lecteurs-pirates, nous avons avec ce dossier défendu votre pavillon noir car nous comprenons vos motivations (sans cautionner pour autant ce qui reste un vil pur et simple, lourdement sanctionné par la loi). Aujourd'hui les éditeurs vous proposent un deal : si vous piratez moins, les prix augmenteront et les prix baisseront automatiquement. Cette baisse des prix viendrait alors s'ajouter aux baisses consécutives à l'inévitable entrée de la micro familiale dans le grand public.

En attendant, qui paye les pots cassés du piratage ? Les copains réglés qui achètent leurs logiciels et qui payent, en plus de la TVA à 18,60%, une TVP (taxe sur la valeur piratée) de 30%.



LES TUNIQUES BLEUES



CHAAARGEZ !!! Plongez dans l'univers de la BD de CAUVIN et LAMBIL, LES TUNIQUES BLEUES. A 1 ou 2 joueurs, que vous soyez Yankee ou Confédéré, recréez l'ambiance de la guerre de Sécession. LES TUNIQUES BLEUES mêlent la stratégie et l'arcade dans un cocktail détonnant, prenant, et surtout original. Encerchez les armées ennemies sur la carte stratégique de l'Est des USA. Écrasez-les dans le super jeu de la bataille rangée. Lancez des raids solitaires pour arrêter des trains remplis d'or. Et prenez des forts d'assaut pour libérer les villes occupées par l'ennemi.

LES TUNIQUES BLEUES ©
CAUVIN LAMBIL, DUPUIS

LES TUNIQUES BLEUES vous proposent en plus, 4 années différentes possibles comme départ du jeu, 3 niveaux de difficulté et un mode spécial désastre. Celui-ci comprend des arques qui bloquent tout déplacement, des renforts venant d'Europe et surtout des Indiens et des Mexicains ne demandant qu'une seule chose, vous attaquer!

Et si l'on vous dit qu'en plus on peut jouer au choix entre le mode stratégique sans combat et le mode arcade et que la version 2 joueurs est fantastique, vous répondez alors : 'A vos sabres !'



Disponible sur AMIGA, ATARI ST 2 DISQUETTES, PC compatibles 2 DISQUETTES.

INFOGRAMMES



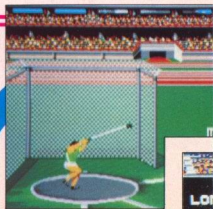
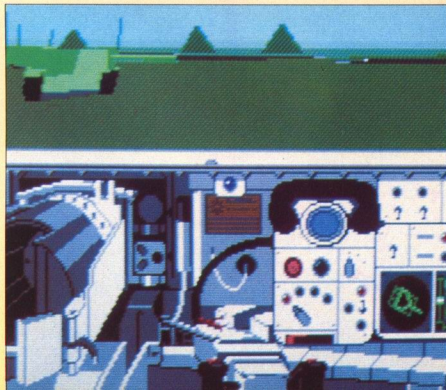
LES TOPS DU MOIS

TANK PLATOON

Si certains ne pensent qu'à voir le bas d'en haut en tirant sur le manche d'un avion de chasse, d'autres plus terre à terre ne rêvent que de labourer les steppes de l'Asie Centrale et de casser du moujik en triomphant du général Hiver...

Devinez quoi ! Ce logiciel - au demeurant fabuleux - vient des States... Rien d'étonnant donc à ce que les chars ennemis soient d'un rouge éclatant tandis que ceux que vous pilotez sont d'un joli vert espérance. Anticommunisme primaire mis à part, le nom de *Tank Platoon* s'inscrit en balles traçantes ; d'abord par ses graphismes époustou-

flants et surtout par sa complexité qui ajoute un plus au réalisme de l'action : pas question de rester blindé ! Le principe de base du jeu est similaire à celui de *F15 Strike Eagle*, du même éditeur. On y retrouve par conséquent la même diversité de visualisations - intérieures ou extérieures -, le dispatching des missions proposé par un instructeur etc.



Vous êtes censé diriger un groupe de chars que vous pourrez manœuvrer tour à tour en les sélectionnant et en les emmenant sur le champ de bataille où ils évolueront selon les principes chers à Montgomery et à Rommel.

Tank Platoon est accompagné d'une importante notice en français ainsi que d'un cache permettant de se situer sans problème sur le clavier.

Ni purement stratégie, ni purement action, ce jeu est un subtil mélange des deux qui passionnera tous les amateurs de simulations.

Trois disquettes Microprose pour PC et compatibles.

G.B.



THE GAMES SUMMER EDITION

Depuis quelques années, Epyx s'est spécialisé dans les simulations sportives. Voici encore un épisode des "Machintruc Games", dans lequel les dieux du stade vous lancent un défi toujours plus relevé...

The Games, Summer Edition, dernier rejeton de la famille, a su tirer parti des dernières innovations techniques telles que la 3D ou la digitalisation de sons et d'images, tout en gardant l'esprit et l'humour de ses aînés. L'épreuve de 400 mètres haies, par exemple, se présente sous la forme d'un long travelling qui suit les coureurs le long de la

piste, tandis qu'au second plan, l'enceinte du stade défile en trois dimensions. Contrairement à ce qui se pratique d'habitude



dans les logiciels de sport, la course d'élan du sauteur à la perche n'est pas présentée de profil, mais légèrement vue du dessus - la piste se déroulant sous les pieds de l'athlète. Et la course cycliste, elle aussi, se déroule en 3D à l'intérieur du stade. Les autres épreuves (barres

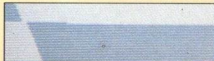
asymétriques, anneaux, tir à l'arc, lancer de marteau et plongeon) sont plus classiques, mais toujours très bien réalisées et pleines de gags qui font que, même en cas d'échec, jouer est un véritable plaisir. A ce titre, on pourrait décerner la médaille d'or de l'humour à l'athlétique lanceur de marteau qui s'assomme avec son engin, le lâche trop tôt dans les filets, ou bien

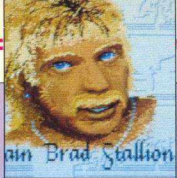
encore...

Mais vous découvrirez la suite vous-même, mais prenez garde à l'écran de votre moniteur !

Disquettes Epyx pour ST, également pour Amiga, C64, CPC et PC.

M.L.





PLANET OF LUST

Enfin un soft sexuellement planant ! A vous d'explorer les jardins secrets du septième ciel galactique. Détachez vos ceintures et traversez l'hôtel où emmener la princesse Orgasma.

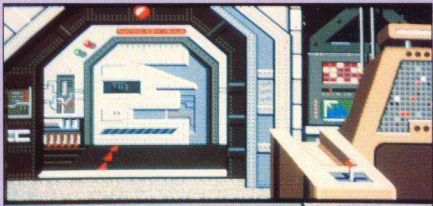
Pour les enflammés du PAF (Phallus Air Forcé), les excités de la glande thyroïde, les refoulés de tout poil et les abonnés d'Union, voici en version originale le premier soft aux accents "hard". Si vous avez la langue anglaise bien accrochée au palais (et si votre pratique de la susdite ne s'est pas cantonnée à un frottement intense entre papilles de sexe opposé), vous avez une chance de pénétrer dans le monde affriolant d'Erotica. Vous êtes le capitaine Brad Stallion et grâce à une contrainte par corps exercée à votre rencontre par une langoureuse secrétaire, vous venez d'accepter une intromission de la plus haute importance pour la libido humaine. A bord d'un vaisseau pour le moins fusiforme, vous êtes chargé de

convoier une cargaison d'orgasium, l'aphrodisiaque le plus puissant de la galaxie. A vous de mener à bon "porc" (dans chaque home il y a un cochon qui sommeille) la précieuse cargaison. Vous

devez apprendre rapidement le maniement de votre engin, sinon vous risquez d'y laisser votre flamboyante virilité. Rassurez-vous, ce n'est que de la science-fiction.

Disquettes Free Spirit Software pour Amiga. Existe également sur Atari ST.

J.-P.L.



BLOODWYCH

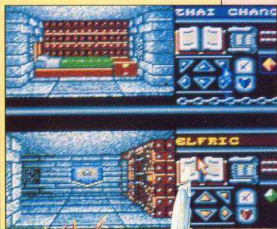
La mégalomanie des sorciers nous étonnera toujours : non contents de détenir des pouvoirs surnaturels, ils veulent aussi le pouvoir tout court.

C'est ainsi que le Bloodwych Zendick, nécromant de compétition, se fait sponsoriser par les forces des ténèbres pour envoyer ses pairs au rencart et devenir le maître du monde. Il fait régner la terreur autour de lui et sème tous les maux d'Egypte en même temps qu'il accroît son emprise. Vous êtes Darkheart : votre rôle est de délivrer les seize derniers champions de Trazère, puis de détruire les créatures qui se trouvent dans le donjon pour mettre fin au règne de Zendick.

Jeu qui se place dans la lignée de *Dungeon Master*, *Bloodwych* propose un graphisme détaillé et une jouabilité

de premier ordre. De plus la notice est bien faite, c'est un vrai régal de la lire. **Disquette Image Works pour Amiga, existe aussi pour ST.**

M.K.

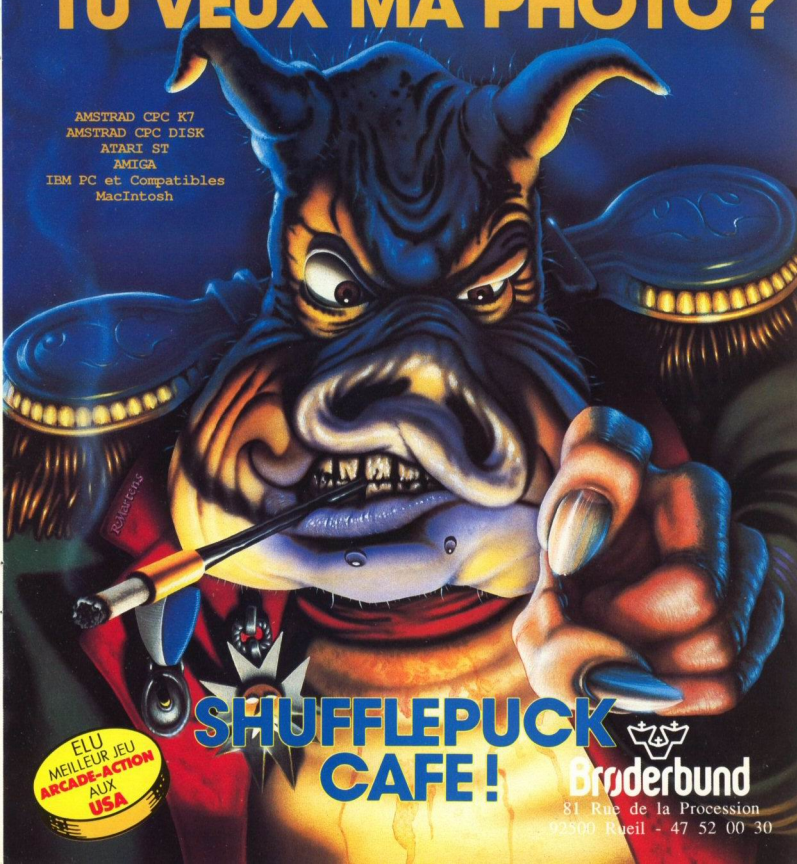


Shufflepuck
CAFE

EH TOI!

TU VEUX MA PHOTO?

AMSTRAD CPC K7
AMSTRAD CPC DISK
ATARI ST
AMIGA
IBM PC et Compatibles
MacIntosh



Relaxiens

ELU
MEILLEUR JEU
ARCADE-ACTION
AUX
USA

SHUFFLEPUCK CAFE!



Broderbund

81 Rue de la Procession
92500 Neuilly - 47 52 00 30

SHUFFLEPUCK CAFE

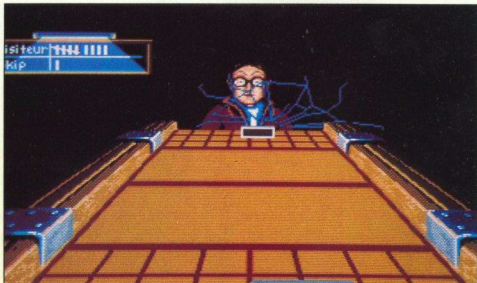
Dans une ambiance de tripot digne de la *Guerre des Etoiles*, des êtres à la tronche bizarroïde vous lancent un défi sur le champ clos d'un jeu de réflexion, style palet de table (version an 3000).

Disquette Broderbund pour Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, PC et compatibles, Macintosh.

G.B.

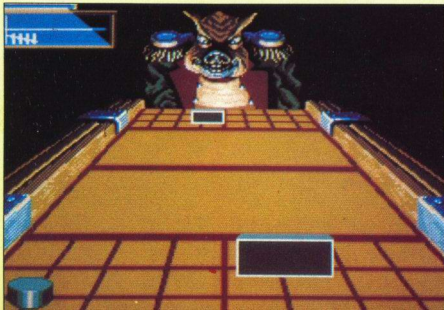
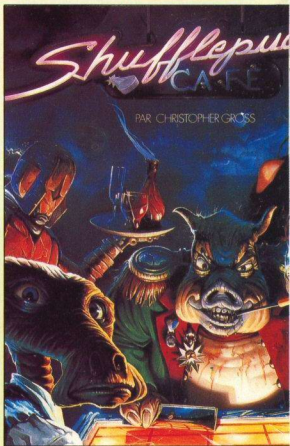
Tout débute par un tableau de famille - passablement dégénérés les frangins ! - constitué d'un assortiment de personnages hétéroclites dont certains ont des mines pas tibulaires mais presque... Si l'habit ne fait pas toujours le moine, la chevron des neuf adversaires proposés donne au moins quelques indications sur leurs talents respectifs. C'est le cas du batracien bourré de timidité, qui malgré ses grands yeux bovins n'en touche pas une, ou encore du binoclard intelto qui crache un "euh, tiens !" surpris à chaque fois qu'il perd... Ça, c'est pour les gentils. Quant aux autres, attendez-vous au pire. Le barbare au rire sadique qui ne vous fera pas de cadeau, la Messaline de service dont les sortilèges sont à la mesure de sa rare beauté, le général à l'allure porcine qui semble prêt à vous dévorer une main à chaque lancer de palet ou encore le moine énigmatique dont le visage cyclopéen - d'ailleurs placé au niveau de la poitrine - n'apparaît que pour vous jeter dédaigneusement un "perdu !" triomphateur...

Si l'on rajoute à cela l'hybride mi-crocodile, mi-cheval et alcoolique par dessus le marché (qui s'écroule ivre mort en fin de partie), le robot débile et l'ours à l'allure déconforte, avouez que nous sommes en présence du plus beau ramassis de "fondus" de la galaxie.



Outre cette distribution éclatante d'originalité, le jeu par lui-même est une totale réussite : difficile à manier au début (la souris n'est pas un animal domestique, rappelons-le), la raclette ré pondra très vite et avec précision au moindre de vos mouvements. La rapidité est stupéfiante et l'éclat de verre provoqué par le choc du palet dans la vitre de la table de jeu est d'un réalisme surprenant.

Déjà élu meilleur jeu arcade-action aux USA, *Shufflepuck Café* devrait faire un véritable malheur de ce côté-ci de l'Atlantique.



FIENDISH FREDDY'S

La folie ravageuse du génial et regretté Tex Avery frappe un grand coup avec ce soft délirant. Impossible de résister longtemps aux effusions burlesques de Freddy le Diabolique. Quel cirque !

Ce soir, sous le chapiteau, l'ambiance n'est pas à l'euphorie, même l'otarie ne rit et pis, le clown a perdu son nez rouge dans une boîte de Kleenex. Un banquier au cœur sec comme la gorge de W.C. Fields au saut du lit veut faire main basse sur votre cirque et vous enjoint de lui verser, d'ici à demain, une somme exorbitante. Vous allez devoir travailler sans filet et réaliser de vraies prouesses pour rembourser vos dettes. En avant pour la parade, souhaitons qu'elle ne soit pas la dernière et que les six numéros présentés fassent le plein d'applaudissements. Monsieur Loyal vous accueille et vous propose de choisir le nombre de joueurs (cinq) ou l'entraînement. Préparez-vous à pénétrer dans l'arène et sortez vos tripes - au propre comme au figuré - car il va falloir assurer un maximum. Les épreuves sont hilarantes et ça fourmille de gags, sortez vos mouchoirs : vous allez pleurer de rire. Je ne vous en dirai pas plus pour ne pas gâcher votre plaisir ; allez si quand même, a little joke (parce que c'est vous...) : pendant le numéro de corde raide, l'in-fâme Freddy radine avec un gros mar-

teau et vian ! sur les mimines du pauvre funambuliste qui finit par s'écraser au sol ! Complètement immoral et décapant, à conseiller aux âmes de béton qui ne craignent pas un décrochement de la mâchoire pour cause de fou rire.

Disquettes Mindscape pour Amiga. Existe également sur Atari ST et compatibles PC.

J.-P.L.



HARD AND HEAVY

La suite de l'illustissime *Great Giana Sisters* est avancée. Quoi de neuf au pays du jeu de plates-formes ?

Encore et toujours l'ivresse d'une folle course-poursuite où le moindre faux pas entraîne la chute du valeureux héros. Si la première mouture vous avait enthousiasmé, ne résistez pas au plaisir de replonger dans ces sinistres couloirs à l'assaut d'une multitude de créatures belliqueuses. Une bonne animation, une musique géniale qui vous reste dans les tympans, des quantités

industrielles de trucs et de machins à détruire ou récolter, des pièges démoniaques et tout cela sur plusieurs niveaux, que demander de plus ? Peut-être un peu plus d'originalité, mais après tout, les bons vieux classiques procurent toujours du plaisir. Alors, ne résistez pas à la tentation.

Disquette reLine pour Amiga. Adaptation prévue sur Atari ST.




J.-P.L.



HORSE RACING

Bookmakers en herbe et adeptes du PMU, ruez-vous au turf : l'échappée sera belle !

Dans *Horse Racing*, vous étudiez tout d'abord les fiches de chaque jockey ainsi que les performances des chevaux dans les dix dernières courses. Si malgré cela vous hésitez encore, vous pouvez vous procurer un bon tuyau. Donnez la préférence à un book prospère plutôt qu'à Pouled Bresse, car le montant des gains reflète toujours la

		
M. WATSON	G. MYERS	P. SPRANCE
GOOD RIDING	OK RESULTS	GOOD RIDING
WOUNTS 46	WOUNTS 47	WOUNTS 47
WIN PLC SHH 5	WIN PLC SHH 2	WIN PLC SHH 11
5 6 5 5	7 7 7	4 4 4
WIN % 11	WIN % 4	WIN % 23
MOREV % 35	MOREV % 34	MOREV % 40

fiabilité des pronostics. Vous pouvez parier sur un cheval gagnant ou placé, selon les risques que vous souhaitez prendre. La course se déroule sous vos yeux, sans que vous puissiez intervenir autrement qu'en encourageant votre poulain à grands cris (imaginez l'ambiance lorsque quatre joueurs participent aux paris !). Le PC étant une machine qu'on trouve très souvent dans les entreprises, il faudra désormais s'attendre à voir la pause-tiercé remplacer la traditionnelle pause-café.

Disquette Sport Time pour PC, prévu pour Amiga.

M.L.



LES VOYAGEURS DU TEMPS

LA MENACE



"Le meilleur jeu d'aventure français de ces deux dernières années" — TILT MAGAZINE

"L'événement de l'année en matière de jeu d'aventure" - Génération 4

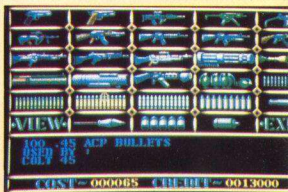
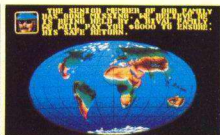
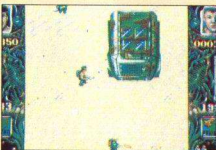
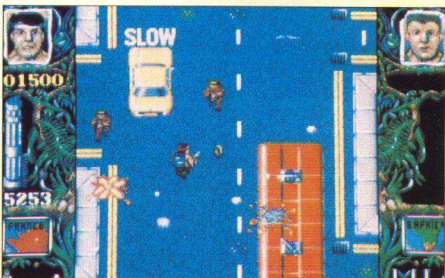
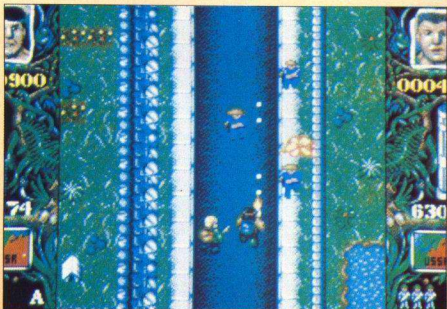
"... on peut difficilement faire mieux." — MICRO NEWS

DOGS OF WAR

L'un ressemble à Rambo, l'autre à Terminator, et tous deux forment la meilleure équipe de massacrés qu'on ait jamais vu sur micro.

Il faut dire que les deux superguerriers de *Dogs Of War* ont à leur disposition "l'outillage" approprié, et comme ces lascars ne se fournissent pas chez Castorama, mais plutôt chez Dassault ou dans les entrepôts de l'Armée, il faut s'attendre à un carnage à côté duquel Hiroshima ressemble à une épidémie de rougeole. La panoplie du parfait petit Rambo va du simple Colt 45 au lance-flammes, en passant par le bazooka et les grenades (explosives ou à gaz selon votre préférence). Comme tout ménage qui se respecte, nos deux compagnons possèdent un petit capital qui leur permettra de faire panier plein dans le supermarché de la mort. Il est possible d'acheter plusieurs armes différentes, mais il faut bien prendre soin d'acheter les munitions correspondantes (un missile antichar ne rentre pas dans le barillet d'un browning, même plié).

Chaque arme a ses caractéristiques (vitesse de tir, portée, fiabilité) et doit être sélectionnée d'après la mission qui vous a été confiée. Cette dernière (que vous choisissez parmi une douzaine d'autres) peut se dérouler sur n'importe quel point du globe et vous rapporter plus ou moins d'argent selon la nature et le niveau



d'équipement des adversaires que vous allez y rencontrer. Une fois sur place, vous pourrez essayer vos nouveaux joujoux sur des terroristes, des activistes d'extrême-droite, des kidnappeurs ou des mafiosi. L'action est présentée en vue de dessus, le scrolling est tour à tour vertical ou horizontal, et on peut se mettre à couvert derrière les objets du décor. *Dogs of War* reprend donc tous les ingrédients de jeux comme *Commando* ou *Ikari Warrior*, mais offre de nombreuses possibilités supplémentaires, notamment en ce qui concerne la variété des armes et des missions. Voilà qui comblera vraiment les amateurs de castagne !

Disquette Elite pour Amiga et Atari ST.
M.L.



SHADOW OF THE BEAST

Que la bête ne meure ! Ouvrez la boîte de Pandore de vos pulsions et affrontez en héros un monde perdu et d'une étrange beauté - un de ces univers parallèles sortis tout droit de notre cerveau reptilien. Du jamais vu !

Il serait criminel de vous narrer plus avant l'histoire sans vous parler de la pureté étincelante des graphismes. Ils sont superbes, c'est vraiment un choc, presque une révélation, je lance une prière à saint Pixel pour qu'il persiste dans cette voie divine. Pour continuer ce concert de louanges, passons à la musique : c'est... fantastique, même les portugaises les plus ensablées par la bouillie sonore du Top 50 ne pourront que succomber à ces décibels déferlants et suaves à la fois.

Le scénario est des plus classiques : vous incarnez un être étrange qui donne de la tête dans tous les azimuts. En un décor champêtre (une vaste prairie verte et luxuriante) vous allez affronter une quantité démente de créatures infernales. Heureusement pour vos abattis, la nature vous a doté de poings d'acier, de vrais marteaux-pilons. Pour accomplir votre parcours du risque vous disposez de douze vies - les premiers pas sont difficiles et votre capital risque de fondre comme neige au soleil. Vous devrez user et abuser de crochets contre des chauves-souris, des rochers, des plantes envahissantes et 132 monstres très (a)variés. Pour commencer le jeu, dirigez-vous vers la gauche et pénétrez dans un arbre. Dans ce tronc gigantesque se

trouve un dédale de couloirs reliés par des échelles ; au bout de vos efforts gît une clef qui vous permettra d'ouvrir un passage situé au fond du puits. Ce labyrinthe caveaux regorge de serpents venimeux, de boules de feu et de monstrosités génétiques gigantesques qui

seront les compagnons de votre dernier voyage, à moins que vous ne découvriez la fiole miracle qui, d'une seule lampée, vous requinquera.

A noter, au rayon des griefs, que l'absence d'une option "continue" se fait cruellement sentir. Ce petit défaut mis à part, *The Shadow of Beast* est le jeu du moment (de l'année ?).

Disquettes Psygnosis pour Amiga. Existe également sur Atari ST.

J.-P.L.



THE CHAMP

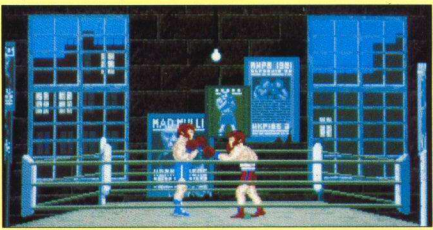
"Ah qu'un jour que je serai que le meilleur boxeur mondial au monde, même que Rocky qu'il est pas capable, même que ouais !"

C'est en ces termes que vous avez juré à vos potes de HLM de devenir un prince du noble art. Bien décidé à reprendre à votre compte le bon vieux cliché du boxeur sorti du ruisseau qui conquiert une place dans la société à la force de ses poings, vous commencez votre ascension en combattant au fond d'impasses sordides, entre deux poubelles et un escalier de secours. Si vos performances sont à la hauteur, un entraîneur vous remarquera et vous emmènera jusqu'à une salle de boxe où vous pourrez parfaire votre technique en sautant à la corde, en cognant sur des sacs de sable, et en rencontrant des adversaires de plus en plus coriaces.

Lorsque vous serez fin prêt, vous pourrez passer à la compétition et vous

retrouver enfin sur un vrai ring, face à la foule déchaînée. Il est possible de sauvegarder votre boxeur et de jouer à deux, ce qui augmente encore l'intérêt de ce soft dont l'environnement graphique et sonore mériterait à lui seul que vous cassiez votre tirelire. Mais que ne ferait-on pour devenir riche et célèbre ?! Disquette Linel pour Amiga, également prévu pour ST, C64, CPC et Spectrum.

M.L.



HIGEMARU

Endossez la détroque d'un corsaire et plongez-vous dans un monde féérique, au cœur de sept îles où l'aventure vous attend, où le destin se trouve ancré et autour desquelles des navires vous traquent...

Moussaillon, votre but est de mettre fin au règne du Mal en ramassant des objets et en les combinant entre eux. Tous ces trésors se trouvent sur de mystérieuses îles dont les clés sont enfouies au plus profond de bateaux-pirates qu'il s'agira d'arraisonner. Avant de parvenir jusqu'au capitaine - une force de la nature qui boit ses dix litres de tafia par jour - il vous faudra éliminer moult matelots en leur balançant des tonneaux sur la tronche, au rythme échevelé d'une musique de foire. A chaque île correspond une ambiance spécifique, graphismes et sons vous entraînent au milieu des rouges bougainvillées. Mais ces paradis en miniature ne sont pas exempts des périls et détours habituels : mons-

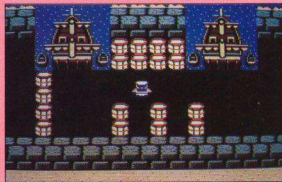
tres, pièges, renseignements codés, subtils mirages et coffres remplis d'or... Il vous sera possible, en abordant certains rivages, de ramasser plans et grilles de décodage - du classique pour les lecteurs de Micro News ! Et je ne vous parle pas, marins d'eau douce, des



bougies de l'île Cuck, qui ne s'allument qu'avec la lampe cachée au sein de l'île Hebi, des tyrannaux abominables (il vous faudra les mettre à mort) qui ont établi leur règne sur chaque lagon et des mots de passe qui à tout instant sont à votre disposition !

Higemaru vous ravira d'emblée. Car loin d'être un bloc sur lequel on bute, ce jeu est une symphonie parfaite où l'action et l'aventure se fondent en un tempo d'une majestueuse progression - la mer est un poisson et l'homme est son prophète !

Mégarom Capcom pour MSX2. L.M.



• ATARI ST
Couleur et
Monochrome

• AMIGA

• IBM PC et
Compatibles
Cartes VGA, EGA,
CGA, HERCULES

LE FETICHE MAYA



Silmarils

Distribution exclusive LORICIEL
81, rue de la Procession - 92500 RUEIL-MALMAISON
Tél. : (1) 47.52.18.18 - Télex : 631748 F

SILMARILS
22, rue de la Maison-Rouge - 77200 LOGNES
Tél. : (1) 64.80.04.40

TOPS
du mois

TWINWORLD

La légende d'un enfant-roi, aux graphismes dignes d'un dessin animé : un jeu pur, beau et flashant comme la voûte céleste un soir d'été. Nounou, raconte-moi une histoire...

Il était une fois, dans un monde merveilleux, un peuple paisible et délicieux : les Gaspards. De Grands Ancêtres leur avaient enseigné l'art de la magie ; hélas, avec le temps cette connaissance tomba dans l'oubli, laissant ces malheureux sans défense. Guettant avec avidité cette opportunité, Maldur, un méchant druide, envahit la Gasparie, aidé dans sa sinistre besogne par une horde de créatures diaboliques. Il y parvint facilement, mais fort heureusement un bambin de deux ans (le fils du roi) se dressa contre l'ignoble usurpateur. Vous allez diriger ce petit bonhomme ventripotent dans un monde surréel et fantasmagorique, tuer des monstres et collecter divers objets. Su-

perbe - ce jeu est un vrai conte de fées !
Disquettes Ubi soft pour Amiga. Existe également sur Atari ST.


J.-P.L.



POWER DRIFT



IN POLE POSITION...

Distribué dans les FNAC 
et les meilleurs points
de vente.

SEGA 

POWER DRIFT™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD.

This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan. © SEGA 1988, 1989. Marketed and Distributed by Activision (UK) Ltd.

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

BATMAN

Depuis des mois, on essaye de vous vendre à tout prix le Bat'tee-shirt, la Batcasquette, le Batposter et les Batbigoudis...

Vous en avez le Batbol et on vous comprend. Mais ne fuyez pas l'adaptation micro du film, c'est un bath de logiciel !

Tout commence dans une usine chimique infestée de gangsters qu'il faut éliminer à l'aide de votre Batarang et de votre Batcorde (chez nous, ça s'appelle un grappin). Leur chef, Jack Napier deviendra le Joker après qu'un maladroit l'ait malencontreusement poussé dans une cuve d'acide (c'est pas moi m'sieur, c'est Batman !).

Vous poursuivrez ensuite le Joker à bord de la Batmobile dans les rues de Gotham City, prenant des virages à 90°, grâce à un grappin relié au véhicule qui s'enroule autour des lampadaires. Parvenu à la Batcave, vous devrez découvrir dans une sorte de Master Mind simplifié, les produits de beauté contaminés par le Joker.

Vous vous envolerez ensuite dans la Batwing afin de couper les cordes qui retiennent des ballons remplis de gaz mortel au dessus des rues de la ville. Pour finir, vous grimpez jusque sur le toit de la cathédrale où vous affronterez enfin le Joker. Le logiciel comporte donc cinq parties, soit quatre jeux différents (la première et la dernière partie étant basées sur le même principe) très bien

réalisés et tous plus prenants les uns que les autres. Mais le problème majeur est qu'il est très difficile de passer ne serait-ce que la première séquence. On sait combien il est désagréable de payer un logiciel 250 francs (même si l'autocollant Batman inclus dans la boîte est "gratuit" comme le précise sans rire la jaquette) et de ne jamais voir plus d'un cinquième du



jeu. Heureusement, il existe un "cheat mode" qui permet d'obtenir des vies infinies et de sélectionner la séquence de son choix. Jetez un œil sur la rubrique Top Secret dans les mois à venir, vous éviterez la dépression nerveuse...

Disquettes Ocean pour Amiga, également prévu sur ST, CPC, C64.

M.L.




1ST PERSON PINBALL



Disponible sur ST, Amiga, PC.

Soif d'un jeu d'arcade au rythme trépidant et effréné ? Avidé d'un flip exceptionnel ?
Echauffez vos doigts et armez-vous de vos réflexes les plus rapides, car vous en aurez bien besoin
si vous jouez avec 1ST PERSON PINBALL, le sensationnel flipper arcade 3D.
Ce jeu vraiment unique en son genre vous offre des angles de vue exceptionnels : vous pouvez avoir
une vision générale de l'action ou vous balader sur l'écran comme si vous étiez une boule de flipper.
Alors, qu'attendez-vous pour pousser vos réflexes au maximum et mettre vos copains au défi de
battre vos records.

Disponible dans les FNAC  et les meilleurs points de vente.

Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX
FRANCE

LE FETICHE MAYA

Un jeu d'aventure matiné de séquences d'arcade ! Et de plus français à 100 % ! Allez Simone, on y va...

Simaris nous avait déjà agréablement surpris avec *Manhattan Dealers*, un combat de rue très bien réalisé, mais hélas un peu trop répétitif. Ce nouveau soft, en revanche, tient la distance et vous promet de longues heures de jeu à la recherche d'un fétiche maya dont les morceaux ont été dispersés. Pour vous rendre d'un point à un autre, vous conduisez une jeep sur des pistes de jungle à peine frayées et entrecoupées de ravins. Les ponts, lorsqu'il y en a, ne

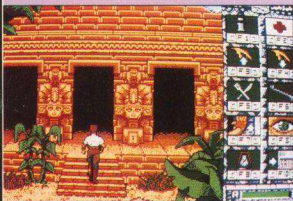
ket pour pouvoir continuer l'aventure. Une dizaine d'icônes vous permettent d'effectuer les actions de base et de commercer avec les indigènes du coin.

Des graphismes et une animation sympathiques, un scénario bien construit qui

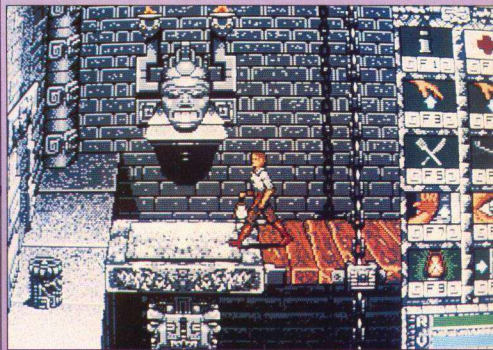
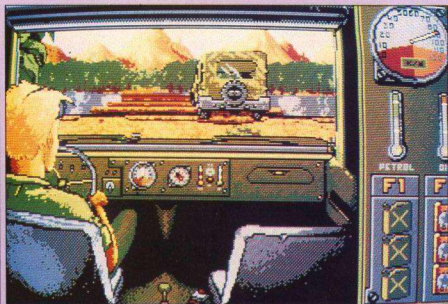
rappelle les aventures d'Indiana Jones, des séquences d'arcade réussies, et quelques notes d'humour en prime, le tout en français... Poussons donc un enthousiaste cocoricooo !

Disquette Simaris pour ST, prévu pour Amiga et compatibles PC.

M.L.



sont jamais ni très larges ni très solides, ce qui explique votre fâcheuse tendance à aller vous écrabouiller au pied des falaises. Mais avec un peu d'entraînement et une bonne connaissance du terrain, on apprend vite à éviter les culs-de-sac et à atteindre la ville sain et sauf. Une fois descendu de voiture, vous parcourez les différentes salles à la recherche d'indices ou d'objets qui vous mettront sur la voie du succès - retrouver la totalité des fragments de la statuette - si possible avant le méchant de service : Orlík Karloff. En effet, cet archéologue concurrent aux méthodes douteuses marche sur vos plates-bandes et vous coupera parfois l'herbe sous le pied en ramassant les objets indispensables avant vous. La seule façon de récupérer alors les indices est de retourner vos manches, puis de cogner sur votre collègue jusqu'à ce que chute dans les pommes s'ensuive. Il ne reste plus ensuite qu'à faire les poches du scientifique comme un vulgaire pickpoc-



LES VOYAGEURS DU TEMPS

Etre un Paganini de la raclette n'est pas de tout repos... Surtout si l'on devient malgré soi le héros d'une fantastique aventure qui influera sur l'avenir de la Terre.

Rien ne serait advenu si vous n'aviez fait choir votre seau sur les passants, et ce sous les yeux du big boss. Une remontée de bretelles s'ensuit logiquement, mais avec philosophie vous décidez de passer l'éponge (?) et d'aller prendre de l'eau à l'étage, où votre curiosité presque malveillante de lècheur de vitrines sera la cause indirecte de votre transformation en messie...

An 4315 de notre ère : les Crughons tentent désespérément d'envahir la Terre. La seule chose qui les en empêche est un champ magnétique impénétrable, aux générateurs dispersés sur la planète. Après plus d'un siècle d'échecs, ces cruels conquérants décident de remonter le temps pour en miner à retardement les emplacements futurs. C'est en 1304 que votre quête débutera réellement, à condition toutefois que vous ayez pu échapper

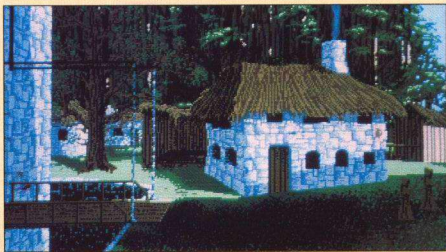
aux pièges mortels du début du jeu. Dans *Les Voyageurs*, rien n'est laissé au hasard : Sherlock Holmes y trouverait ses indices favoris. Saisissez-vous donc de tout ce qui traîne : la bombe insecticide (dans le placard des toilettes), le petit drapeau (sur le sol des WC), le sac plastique (dans la poubelle du hall) et surtout

la clé (sous le tapis), indispensable pour entrer de plain-pied dans l'aventure. Peu de chose en somme, mais ne comptez pas sur nous pour vous dévoiler tous les secrets de ce chef-d'œuvre (sachez seulement qu'une séquence mémorable de shoot'em up est également au menu). Les esprits chagrins critiqueront peut-être le format des dessins et des graphismes, qui varie d'un extrême à l'autre dans le but d'harmoniser l'échelle et les proportions des lieux traversés. Ainsi, un couloir est affiché dans un carré de quatre centimètres de côté, tandis qu'un décor forestier prend toute la surface de l'écran... Simple point de détail !

Que vous soyez ou non amateur d'aventure, *Les Voyageurs du Temps* vous envoûteront et vous entraîneront dans un voyage (of no return) aux confins de l'espace-temps...

Deux disquettes Delphine Software pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST. Prochainement sur PC et compatibles.

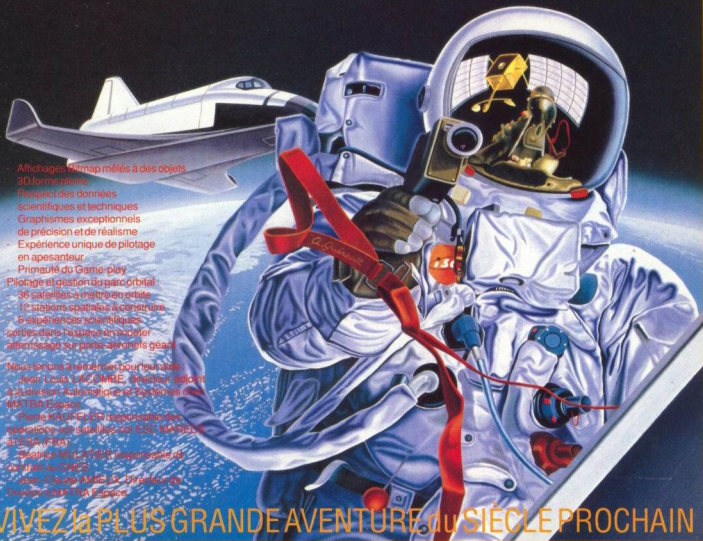
G.B.





E.S.S.

EUROPEAN SPACE SIMULATOR



- Affichages bitmap mêlés à des objets 3D forme mixte

- Respect des données scientifiques et techniques
- Graphismes exceptionnels de précision et de réalisme

- Expérience unique de pilotage en apesanteur

- Primitifs du Game-play

- Pilotage et gestion du parc orbital :

- 36 satellites à mettre en orbite

- 12 stations spatiales à construire

- 5 expériences scientifiques censées dans le futur en premier atterrissage sur planète géante

- Nouveaux personnages pour le jeu :

- Jean-Louis L'ÉCARTÉ, directeur général

- Michel L'ÉCARTÉ, ingénieur de systèmes

- MATHIEU FERRIER

- Pierre-Émile L'ÉCARTÉ, responsable des

opérations de lancement des satellites

- MATHIEU

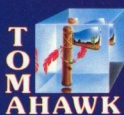
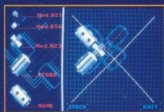
- Jacques L'ÉCARTÉ, responsable des

opérations de lancement

- Jean-François MATHIEU, directeur des

opérations de lancement

VIVEZ la PLUS GRANDE AVENTURE du SIÈCLE PROCHAIN



Conception : Roland OSKIAN • François NEDELEC
Programming : INFERENCE MDO
Graphics : Yannick CHOSSE • Joseph KLUYTMANS
Music sounds : Robin AZIOSMANOFF

DRAKKHEN

Que la magie des rêves bleus envahisse vos nuits étoilées. L'aventure est au bout de la troisième dimension. L'univers folsonnant de *Donjons et Dragons* éclate enfin, pour connaître la consécration micro.

Le monde imaginaire et magique des jeux de rôle va connaître un souffle nouveau sur nos bécanes favorites. Les adeptes du jeu de table et les déçus des adaptations passées de *D & D* vont retrouver enfin les vraies sensations de ces longues heures passées à sauver le sort de l'humanité défaillante. Tout commence par la création de vos personnages. Quatre valeureux aventuriers vont devoir affronter les forces obscures ; après avoir jeté les dés, impérieuse obligation vous est faite de répartir à votre guise les points attribués et de définir les qualités de vos héros : force, intelligence, dextérité, résistance et savoir. Cette étape

terminée, vous allez vous lancer dans une aventure défiant toutes les lois terrestres. Dans une île volcanique peuplée de trolls, ogres et autres elfes, vous devrez retrouver huit gemmes. Vos déplacements sont en 3D très fluide, le théâtre de vos exploits (découpé en quatre régions :

marais, déserts, glaciers et prairies), occupe l'équivalent de soixante-quatre kilomètres carrés. Pas moins de huit donjons à visiter, soit trente salles à explorer, cent cinquante monstres et autant de sortilèges qui devraient vous occuper pendant des lustres. La recherche d'identité est passionnante et riche en rebondissements, d'autant que la gestion des personnages n'est pas la moindre qualité de ce programme - les scènes de combat feront de vous une terreur de la quête initiatique. Du grand art assurément, votre microprocesseur va en être enchanté !

Disquettes Infogrames pour Atari ST. Existe également sur Amiga et compatibles PC. J.-P.L.



PINBALL MAGIC



ECRANS AMIGA



149 F K7 / 199 F DISK *

*La nouvelle
Génération de Flipper*



12
TABLEAUX
HALLUCINANTS!



81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL. 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F

POUR ATARI ST, AMIGA, PC, CPC

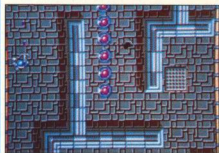
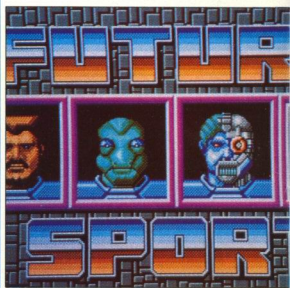
NOUVEAU CATALOGUE sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

Les SOFTS Du MOIS

FUTURE-SPORT

Le futur est aux sports violents ce que l'huile est à la sardine - un indispensable assaisonnement. Une fois de plus, dans un avenir lointain, la Terre est devenue une vraie jungle urbaine où les carnages succèdent aux massacres. Cette violence exacerbée a donné vie à un jeu purement physique et bestial, ah que ouais...

Si vous aimez la viande grillée, foncez



dans ce labyrinthe apocalyptique après avoir choisi, entre quatre concurrents, votre champion. Le terrain de chasse est vu de dessus et vos moindres déplacements devront être sévèrement contrôlés, sous peine d'une fin prématurée. Afin de vous laisser une chance de revoir votre petite amie, les organisateurs de cette compétition vous ont généreusement doté d'une armure et d'un pistolet laser. Lors de votre progression, vous serez confronté à des scorpions, des



Excellent

Bon

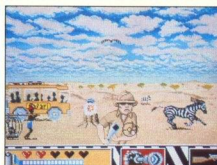
Moyen

Médiocre

Horreur absolue

SAFARI GUNS

Si vos instincts pacifistes ou votre religion vous interdisent l'accès aux shoot'em up guerriers, partez sans hésiter pour un grand Safari Guns. En effet, le jeu consiste à prendre en photo la faune africaine et à effectuer un reportage varié sans se faire descendre par des chasseurs qui, dans un moment d'égarement, pourraient vous confondre avec un pélican. Vous avez donc à votre disposition un appareil photo pour votre



reportage et un fusil pour vous débarrasser des braconniers. Malheureusement, les viseurs des deux appareils sont identiques et la seule façon de les distinguer l'un de l'autre est de tirer. Bien sûr, il arrive fréquemment que l'on se retrouve avec une photo du braconnier en train de vous tirer dessus, accompagnée d'une descente de lit qui fut jadis le lion que vous vouliez photographier. Lorsqu'on se prétend ami des bêtes, ça fait désordre...

La boîte contient une entrée gratuite pour le parc de Thoiry. Un conseil : si vous y allez, n'emportez que votre appareil photo...
Disquettes New Deal pour Amiga et ST. Également prévu pour PC.

M.L.





géants et des apparitions inopinées de votre adversaire.

L'action se poursuit sur quatre niveaux, la réalisation est moyenne et c'est finalement l'attrait de l'inconnu qui permet à ce soft de ne pas sombrer dans l'oubli.

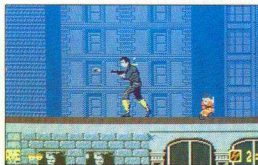
Disquette Actual Screenshots pour Atari ST. Existe également sur Amiga.

J.-P.L.

SHINOBI

Bœur ! que c'est moche ! Des couleurs pâlottes, dans les tons gris, un Ninja verdâtre au visage jaune canari et des gamins vêtus de rouge vif arborant des têtes carrées...

A première vue, *Shinobi* prend tranquillement le chemin de la poubelle. Mais un testeur de Micro News ne doit jamais reculer devant rien, et surmontant ma répulsion (là c'est peut être un peu exagéré), j'ai tenté de progresser un peu. Le niveau de difficulté n'est pas très élevé et on se prend finalement au jeu. Votre ninja traverse cinq niveaux différents à la recherche des enfants cités plus haut et se heurte à d'autres collègues ninjas plus ou moins bien armés. Selon la distance à laquelle se trouve votre adversaire, vous utilisez vos shirikens, votre sabre ou vos poings. Vous pouvez également vous mettre à prier pour faire disparaître vos ennemis, et ça marche ! C'est même très



efficace, mais vous ne pouvez hélas le faire qu'une fois par niveau. De temps en temps, une phase de bonus en 3D dans laquelle vous devez lancer des shirikens permet d'améliorer votre score. Cette séquence est bien réalisée, mais ne dure jamais bien longtemps et vous laisse sur votre faim. *Shinobi* ne laissera pas un souvenir impérissable, mais on peut tout de même passer un moment avec, à condition d'être indulgent en ce qui concerne la qualité des graphismes.

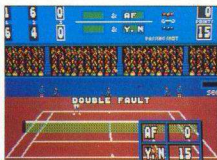
Disquette Virgin Games pour Amiga, prévu également pour ST, CPC, C64 et PC.

M.L.

PASSING SHOT

Voici l'adaptation du célèbre jeu Sega. Si vous hantez les salles d'arcade, vous n'avez pas pu le manquer : une balle jaune vue du dessus qui vous saute au visage, ça ne s'oublie pas facilement ! Voici la version micro, qui malheureusement n'est pas une franche réussite...

L'écran de présentation est ringard en diable (et je passe charitablement sous silence la musique). Votre sélection effectuée (1 ou 2 joueurs), vous voilà à pied d'œuvre sur le terrain, quel choc ! Remet-



tez-vous, et oui c'est bien vous là, au fond du court, haut comme trois pixels en pleine crise d'excroissance. Le match commence mais comme le bon placement des joueurs relève une fois sur deux du miracle, vous risquez rapidement la crise de nerfs. Surtout ne cassez pas votre joystick de rage, essayez plutôt *Great Courts*. Les versions ST et Amiga se ressemblent comme deux gouttes de sueur jumelles.

Disquette Sega pour Amiga. Existe sur Atari ST, C64, Spectrum, Amstrad CPC et MSX.

J.-P.L.

GEMINI WING

Gemini Wing est l'adaptation micro d'un très bon shoot'em up pour Sega. Mais si on peut pardonner à certains jeux les imperfections dues aux capacités limitées des consoles, on est en droit d'attendre quelque chose de plus élaboré sur un Amiga.

Or c'est le calme plat : les couleurs (particulièrement peu tranchées) n'ont changé en rien et, cruelle déception, la bande-son se limite à une musique sempiternelle, excluant tout bruitage. Seule trace d'originalité du jeu : votre coéquipier, lorsque vous jouez à deux, peut vous piquer vos armes spéciales. Profitez bien du monstre du premier niveau car c'est le plus réussi ; les autres vous décevront par leurs formes classiques et leurs couleurs passées.

Je profite de cet article pour lancer un appel : après vingt-sept minutes de tirs intenses, avec deux joueurs et des vies infinies, nous avons dû renoncer à abattre la grosse libellule de la fin du sixième niveau. Si vous pensez qu'il est possible à un être humain normalement constitué d'aller au bout de ce jeu, écrivez au journal pour nous indiquer comment...
Disquette Virgin Games pour Amiga. Prévû également pour Atari ST, C64, Spectrum et CPC.

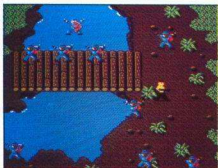
M.L.



IKARI WARRIORS

Je vais vous lire, en dernière minute, une lettre qu'un de nos valeureux combattants, engagé sur les fronts lointains, a adressée à son unique enfant :

"Salut fils, j'espère que tu vas bien et que tu t'entraînes pour le prochain championnat de base-ball. Voici les dernières nouvelles du front : nous sommes partis en avion, un beau matin fatigué où le soleil brillait de tous ses feux. En plein vol, à quelques miles des lignes ennemies, les zincs ont explosé. Par miracle, le mien est resté intact, la bombe dans la carlingue avait foiré. J'ai pu atterrir en catastrophe dans la jungle. Bon sang, c'était horrible, les alentours étaient jonchés de cadavres. Des soldats adverses déambulaient un peu partout, je dus descendre des tireurs embusqués, des grenadiers, des mecs armés de lance-flammes ou de lance-grenades. Je parvins enfin à me frayer un passage entre des blockhaus et des chars incendiés après m'être emparé d'un tank. Une véritable apocalypse ! La base ennemie fut bientôt à portée de tir. Dans un dernier sursaut de rage, je



détruisis l'horrible croix gammée qui couronnait le mirador du camp."

Ça déménage bien plus que *Commando* et les graphismes sont excellents. Bref, c'est du beau, du bon, du MSX. Cartouche 2 mégas pour MSX2.

L.M.

MYTH

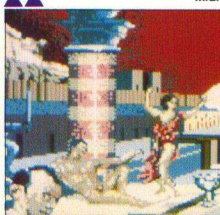
Un jeu d'aventure en anglais, et presque uniquement en mode texte, c'est un peu comme *Demis Roussos* nu : ça a de quoi en faire reculer plus d'un. Mais mieux vaut attendre un peu avant de s'enfuir en courant car d'une part, *Demis Roussos* a une très belle voix (mais ça on s'en fout), et d'autre part, ce sont souvent les jeux les moins spectaculaires qui proposent les trames les plus étoffées.

Myth fait partie de ceux-là, avec en prime l'immense qualité d'être plein d'humour, comme le démontre le point de départ du scénario...

Lors d'une surprise-partie chez Zeus réunissant le Gotha des dieux de l'Olympe, la conversation tombe sur l'inquiétante montée de la concurrence dans le domaine religieux. Et notamment sur la prolifération des agitateurs chrétiens, qui comptent bien imposer sur le marché un standard qui supplanterait tous les autres : Dieu. Vous jouez le rôle de Poséidon (qui, apprend-on, ne sait pas nager bien qu'étant le patron des océans) et les autres dieux vous ont choisi comme "volontaire" pour descendre aux séjours infernaux rechercher le moyen d'endiguer l'invasion christique. L'analyseur de syntaxe accepte sans broncher toutes sortes d'expressions et vous répond souvent avec esprit. Exemple : si vous ordonnez de sauter, on vous répondra : "C'était marrant ! Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ?"

Disquette Magnetic Scrolls pour Amiga.

M.L.



DECISIVE BATTLE OF THE AMERICAN CIVIL WAR (VOL 2)

Une doc hypercomplète de quarante-cinq pages en anglais, il faudrait être fou pour livrer cela avec un autre type de jeu qu'un wargame...

En revanche, il n'est pas inutile de la consulter lorsqu'il s'agit d'un jeu comme *American Civil War*.

Ce soft est en effet un pur wargame, ce qui signifie qu'il faut plusieurs heures avant de s'y plonger tout à fait. Débutants s'abstenir, cette reconstitution de la guerre de Sécession est remarquablement riche en possibilités d'action. Pour en tirer le meilleur parti, il va falloir suivre un enchaînement de menus rendus clairs par les cartes idoine livrées avec le jeu.

Les différentes combinaisons offertes vont vous faire revivre les cinq principales batailles de cette guerre qui opposait les Confédérés aux Nordistes entre 1861 et 1865. En plus du traditionnel wargame, la construction de différents champs de bataille est possible grâce à deux options : *warpaint* et *warplan*. Bien sûr, ce jeu est fidèle à l'histoire, aussi ce seront des troupes de fantassins et de cavaliers que vous aurez à diriger.

Fidèle aux wargames de table, ce jeu reprend les graphismes élémentaires auxquels les wargammaniques sont habitués. Accordons-lui, sans hésiter, trois joysticks pour son grand choix de scénarios, de constructions, ainsi que pour ses cartes et menus cartonnés. Sa notice très complète (pour les non anglophobes) constituera une aide précieuse.

Disquette SSG pour C64. Existe aussi sur Apple II.

L.L.G.

DARK CENTURY

Arcade et intelligence entièrement multitâches.

6 tanks programmables à contrôler ou détruire, des bulles

d'énergie à capturer sur une planète carcérale maudite.

Des mois de fun et d'animations 3D ray tracing !

Pour 1 ou 2 joueurs, Dark Century est "le jeu du siècle"



TITUS™

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

**EXCLUSIVITE MONDIALE !!
1er JEU EN RAY-TRACING**

PARIS- DAKAR



La gorge sèche et les yeux rouges, tel est l'état dans lequel se trouve le joueur après une partie de *Paris-Dakar*...

Ce soft vous permet soit de vous entraîner, soit de disputer une course réelle sur trois types de terrains : la route, le Ténéré et le Sahara. Pour atteindre au plus parfait réalisme, *Paris-Dakar* dispose de plusieurs atouts : gestion du véhicule (pièces de rechange etc), essence, eau. Vue d'en-haut, la voiture se conduit grâce à une direction bien ajustée et une boîte à cinq vitesses ; le pilotage réclame des



qualités d'adresse constamment sollicitées par de renversants dérapages et des acrobaties à la lcx-x-Brasseur. Bruitages et graphismes sont très vrombissants. Le scrolling multidirectionnel, fluide et rythmé à la fois, vous fait trépidier en mesure. Ce soft est finalement assez bien réussi ; de plus un système de mots de passe permet vraiment de faire la course chez soi, la nuit, dans une atmosphère à la Saint-Ex.

Cassette Zigurats pour MSX1 & 2.

L.M.

AIRWOLF 2



Dans la série "L'originalité peut aller se rhabiller", voici *Airwolf 2*, le retour. Cette frénésie des séries à rallonge est en train de conquérir la micro, à quand un *Xenon 5* ou un *Barbarian 6*, histoire de concurrencer Rambo et



autres Rocky ?

Vous me direz : "Euh... pourquoi pas après tout ?" Certes, mais si la suite est tout juste équivalente à la première version, on peut raisonnablement se demander s'il n'y a pas vol d'intelligence. Mais revenons un instant à cette séquelle : vous venez de recevoir votre ordre de mission, vous forcez dans votre superhélico flambant neuf et en avant pour la chasse au méchant toutes pales dehors ! Un vaisseau non identifié menace notre civilisation, sa destruction est votre unique raison de vivre.

Le manque de maniabilité de l'appareil et des décors pâlots viennent compléter à merveille ce crash.

Cassette Encore pour Amstrad CPC. Existe également sur Spectrum et C64.

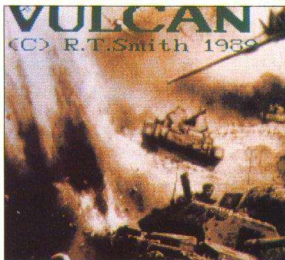
J.-P.L.

VULCAN



En 1942, le Club Méditerranée n'était pas encore implanté en Tunisie que déjà des GO (gentils organisateurs), déguisés en renards du désert, proposaient aux populations du cru un jeu comme nulle part ailleurs : la Seconde Guerre mondiale.

Vous voilà replongé dans la spirale du temps, en pleine aridité, dans un terrible face à face avec les forces de l'Axe - l'Histoire n'attend pas. Le jeu est un wargame, avec tous les attributs classiques liés à ce type d'exercice : carte de la



région, scénarios, déplacements des forces etc. Cette simulation se propose de vous faire revivre cinq événements, de la bataille pour Tunis à l'opération *Vulcan* en février 1943. L'affrontement entre les différents bataillons et les raids d'aviation donnent lieu à des bruitages très réalistes. Comme d'habitude, à moins d'être descendant direct d'un ancien des célèbres Afrika Korps (heia Safari !), la pratique de ce type de soft demande de longues heures d'acharnement. A réserver aux initiés en priorité. Je vous laisse, mon Rommel est en train de couler !

Disquette Cases Computer Simulations pour Amiga. Existe également sur Atari ST.

J.-P.L.

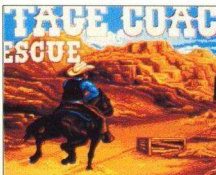


GRIDIRON

A lors là attention, gardez les meubles et sortez les fusils, les lance-pierres et les lance-flammes. "Mais pourquoi donc ?" s'écrient en chœur les loups de Tex Avery... Un conflit inexpiable embraserait-il nos paisibles contrées ? Que non que ouais, guenon, c'est simplement *Gridiron* (une pseudo-simulation de football américain à convertir les Yankees au tissage de la dentelle) qui vient d'atterrir pesamment sur nos 16 bits. De plus un graphisme à refroidir les circuits intégrés d'Eric Satyre, une jouabilité nulle et un degré de complication inassimilable - même par Technico le Robot - me poussent à vous déconseiller l'achat de ce soft.

Disquettes Bethesda Softworks (gloups !) pour ST. Existe aussi (malheureusement) pour Amiga.

M.K.



rents peuvent s'affronter en même temps. Sur une roue, une squaw pieds et poings liés titille vos instincts sanguinaires de visage pâle. Ouchhh ! En plein dans l'intestin, l'effet est garanti, la "tendre" et innocente victime s'effondre alors dans une mare de sang. Vous devrez ensuite prouver votre adresse au pistolet sur des cibles et des bouteilles jetées en l'air par un alcoolique - zut, ma langue a fourché - un acolyte. Cette dernière épreuve est la plus originale et la plus prenante du lot. Le sauvetage de la diligence, le rodéo à cheval, la capture de bœufs et le maniement du lasso complètent le tableau des réjouissances. Il manque à ce soft une touche d'originalité et d'humour, valeurs quasi indispensables de nos jours.

Disquette Tynesoft pour Atari ST. Existe également sur Amiga.

J.-P.L.

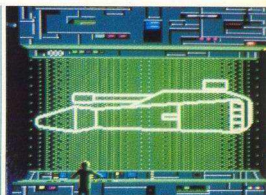
BUFFALO BILL'S RODEO GAMES

A l'ouest, à première vue rien de nouveau : sous un soleil de plomb, près de Tombstone, les cow-boys s'apprentent à participer au traditionnel rodéo annuel.

La chaleur aidant, leurs canassons commencent à trouver le temps long et hennissent bruyamment dans l'attente des six épreuves à venir. Premier candidat, le lancer de couteaux où quatre concur-

OMEGA

Croyant dur comme fer que pour préserver la paix il faut préparer la guerre, vous voilà devenu un constructeur d'un genre peu commun : vous allez élaborer dans le secret le plus absolu des blindés à vous, rien qu'à vous. Tout d'abord vous devez créer un personnage et lui donner un code secret. Ensuite l'ordinateur de sécurité mémorise votre empreinte rétinienne. Là commence le jeu proprement dit, qui vous permet de construire un char à partir de différentes options qui lui donneront ses



caractéristiques. Vous devrez ensuite le faire homologuer pour finalement tester sur le terrain ses capacités guerrières.

Tout ceci aurait pu donner un jeu fort distrayant, mais hélas la jouabilité est restreinte et vous risquez d'être vite lassé de voir défilier les options d'autant que ni le graphisme ni les bruitsages n'arrivent à sauver *Omega* du naufrage. Le seul intérêt du jeu réside dans la création de l'objet de vos délires, mais si c'est pour le voir ensuite se traîner lamentablement sur une surface de quelques centimètres carrés...

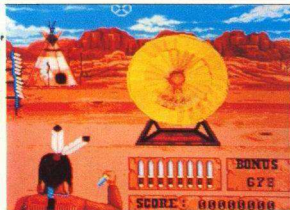
Disquette Origin pour Amiga.

M.K.

SPEED RUN

On peut dire que vous êtes gâtés ! En effet, *Speed Run* n'est autre que l'adaptation pour 800 XL de *Lombard Rally* - la meilleure simulation de conduite automobile sur ST, Amiga et PC. Si la conversion souffre un tantinet de la comparaison avec les 16 bits, c'est tout de même très beau. Les graphismes n'ont quasiment pas changé, sauf le défilement de la route qui nous a paru légèrement saccadé. Cependant, l'impression de grande vitesse demeure et c'est bien là le principal. Deux disparitions majeures caractérisent cette adaptation : d'une part celle du côté stratégique, ce qui limite le niveau de complexité du jeu ; d'autre part celle de l'accompagnement musical - pas vraiment absent mais en fait constitué d'une cassette audio qui contient un accompagnement musical original. Une réelle différence existe entre les versions cassette et disquette, cette dernière proposant un nombre beaucoup plus important d'options d'équipement de la Ford.

Cassette/disquette Red Rat Software pour Atari 800XL. P.-A.B.



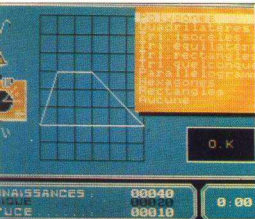
DARK CHAMBERS

Une fois n'est pas coutume, dans ce jeu vous êtes dans la peau des troupes allemandes pendant la campagne de Russie. Malgré une bonne qualité de jeu, l'ambiance n'y est pas : les graphismes et les bruitages se trouvent réduits à leur plus simple expression. Les puristes objecteront que ce n'est pas ce qui fait un bon wargame... et ils auront sans doute raison. Encore faudrait-il qu'*Eastern Front* soit réellement bon dans sa catégorie, ce qui n'est pas vraiment le cas. La notice quant à elle est d'une qualité rare : superbes photos de la Deuxième Guerre mondiale, lettres de soldats... Un seul problème, et de taille, elle est entièrement en anglais. Cartouche Atari pour 800 XL et console XE.

P.-A.B.

DESTINATION MATHS

Un éducatif pour réviser tranquillement chez soi les mathématiques, ça existe et je l'ai testé pour vous (sans cachet d'aspirine). Ce logiciel, prévu pour les élèves de CE, CM et classes de 6ème, bénéficie d'une excellente réalisation et n'est jamais rébarbatif. Doté d'un bon scénario (une nouveau-



té dans cette catégorie de softs), il comporte en outre des exercices très variés. Votre naturel aventureux vous entraîne en l'an 2251 sur la piste d'embarquement du Centre Galactique Sirius. Hélas, les candidats pour le prochain vol ont déjà été désignés. Qu'à cela ne tienne, vous décidez de passer au-dessus de ce problème et de prouver aux savants que vous êtes le meilleur. Ils vous proposent des épreuves qui vous feront acquérir des points de connaissance, de logique et d'astuce. Vous ne pourrez décoller que si votre total atteint 7 000 points - pas facile ! Une fois l'écran de présentation digéré, vous êtes dans l'ascenseur de l'Institut : choisissez alors un étage en fonction de vos dons innés. Un professeur vous proposera à chaque fois toute une série de tests ; faites marcher au mieux votre encéphale de pierrot lunaire, sinon vous n'atteindrez jamais le firmament des grosses têtes.

Disquette Generation 5 pour CPC. Existe également sur Atari ST, compatibles PC et Thomson MO6, TO8, TO9. J.-P.L.

TIME RUNNER

Avec sa petite bouille ronde, son pyjama rouge et ses lunettes de soleil, le héros de ce jeu est bien sympathique.

Sympa, mais fragile : la moindre collision avec un mur ou un plafond lui fait pousser un cri de pucelle effarouchée au bord de la pâmoison. Comble du ridicule, le pauvre bichon a aussi les pieds sensibles et n'accepte de marcher qu'aux endroits où le sol est tapissé d'une fine moquette de couleur verte. Heureusement, il dispose



d'un propulseur dorsal qui lui permet de s'élever dans les airs sans user ses semelles orthopédiques. Grâce à ce petit gadget, Bouboule pourra survoler les squelettes et autres méchants qui l'empêchent de mettre la main sur les monstres rigolards qu'il est chargé de retrouver. Les graphismes sont d'une très grande finesse, mais le scrolling d'une pièce à l'autre un peu heurté. Ce soft est bourré de détails humoristiques qui créent une bonne ambiance, mais une particularité le rend très énervant : après chaque échec, votre personnage se retrouve au début de l'écran ! Si vous avez les nerfs sensibles, abstenez-vous !

Disquette Red Rat Software pour M.L. Amiga.

OUT RUN

Une pauvreté graphique insoutenable, une animation monstrueusement saccadée, un intérêt nul pour une musique réussie. Etrange logiciel avec ses collisions de voitures situées pourtant à vingt mètres, ses véhicules clignotants, ses décors répétitifs et son aspect lamentable. Pauvres programmeurs se balançant au gré du vent dans les limbes de la médiocrité...

Si vous voulez vraiment vous éclater sur *Out Run*, il ne vous reste plus qu'à vous acheter une console Sega dont la version, elle, est hyper réussie...

Cassette US Gold pour MSX 1 ou 2. L.M.



Hard Drivin'

UN JEU EN 3D PRESENTE
SUR VOTRE ECRAN



360° DE CASCADES EXCITANTES
AVEC DES LOOPINGS



DES COMPETITIONS DU
PLUS HAUT NIVEAU



LA TOUTE DERNIERE SIMULATION DE COURSES AUTOMOBILES

— qui laissent les autres loin derrière!

Comment voudriez-vous mesurer votre habileté à piloter une voiture de sport sur des circuits accidentés? Avez-vous déjà sauté d'un pont levé ou conduit à la verticale? Non, et bien à vous de jouer!

Ou alors la vitesse vous excite, dans ce cas, appuyez sur l'accélérateur, mettez le tube et essayez de garder la maîtrise de votre véhicule lors des virages contrôlés. A vous également de slalomer pour éviter les autres voitures.

Hard Drivin', disponible sur votre ordinateur personnel, n'est pas seulement le meilleur jeu que vous pouvez offrir mais aussi et surtout une nouvelle façon de piloter.

Procurez-vous HARD DRIVIN' dès aujourd'hui et testez vos performances de pilote.

Disponible sur
IBM PC
Atari ST
Amiga
C64 (K7 disc)
Amstrad (K7
disc)
Spectrum

Distribué par
UBI SOFT

1 voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex
Tél : 16 (1) 48 98 99 00

TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions.

DOMARK

CRAZE

Craze bénéficie d'une présentation alléchante et on sent tout de suite que la mégarom n'est pas là pour faire de la simple figuration. Je passe rapidement sur le scénario, aussi épais qu'une feuille de papier à cigarette : vous devez contrôler un vaisseau dans un dédale d'immeubles... Original, n'est-ce pas ?

Comme l'animation est nulle et qu'il manque au moins deux dimensions à la soit disant 3D, la conduite de l'engin tient de l'aller simple pour l'enfer. Bien que le graphisme soit sympa, on est en droit d'attendre plus d'une mégarom.

Seule la musique peut éventuellement vous charmer; pour le reste c'est la Berézina : la mégarom a accouché d'une souris.

Mégarom Heart Soft pour MSX 1/2. L.M.

4 SAISONS DE L'ECRIT

Voici le type même du logiciel intelligent qui devrait plaire à la fois aux parents et à leurs chères petites têtes blondes. Il aborde, le plus simplement possible, tout ce qui touche au domaine de l'écrit.

Malgré la télévision, il faut bien reconnaître que l'écriture occupe (encore) la pre-



mière place dans notre monde moderne. L'utilisation du traitement de texte est devenue monnaie courante et les plus jeunes (7 à 11 ans) pourront s'initier à cet outil grâce aux *Quatre Saisons de l'Écrit*.

En effet, des exercices de frappe et de mise en page guideront l'enfant tout au long de son apprentissage. Cette étape est fondamentale pour la suite du programme, plus directement axé sur la maîtrise de la langue. Vous aborderez ensuite les rivages de la ponctuation, l'océan des synonymes et le continent des histoires. La réussite aux différentes épreuves donne lieu à une récompense - une plume d'or ! Lorsque vous en posséderez trois, le Génie du Langage apparaîtra à l'écran. Instructif et distrayant !

Disquette Génération 5 pour CPC. Existe également sur Atari ST et compatibles PC.

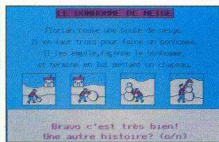
J.P.-L.

LECTURE-CP

Le monde des éducatifs est régi par des règles très particulières qui obligent le joueur invétéré à une complète métamorphose et à un plongeon dans un autre continuum culturel. Aussi pour ne pas faillir à la lourde tâche, j'enclenche la transformation : "Goldocrack go !". Ouf ! Ça va mieux, commençons sans plus tarder notre test. Ce logiciel s'adresse aux 6-7 ans et ambitionne de leur donner le goût de la lecture. Il se compose de trois parties : histoire en dessins, textes des images et lecture/création. L'enfant doit, dans la première option, reconstituer la continuité d'une histoire en remplaçant dans le bon ordre une série d'images mélangées. Lorsqu'il y parvient, l'ensemble texte et dessins s'affiche sur l'écran à la grande satisfaction de l'apprenti-lecteur. L'ensemble est bien réalisé, mais manque cruellement de bruitages et se révèle un peu trop austère pour espérer capter longuement l'attention des plus petits. A bientôt, pour le retour de Goldocrack !

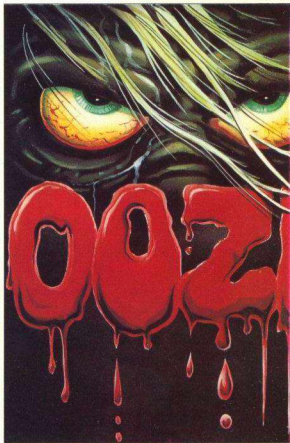
Disquettes Micro C pour compatibles PC. Existe également sur Atari ST et Amstrad CPC.

J.P.-L.



OOZE

Il y a deux sortes de jeux de rôle : ceux qui copient l'immortel *Dungeon Master* et les autres. *Ooze* fait partie de cette seconde catégorie (dans laquelle brille *Arthur*, d'Infocom). Mais hélas, l'éclat pâlot de ce soft basé sur l'occulte ne suffit pas. L'histoire assez banale d'un certain Ham Burger (très drôle !), dont l'oncle Cheez Burger (encore plus drôle) est mort récemment dans des circonstances encore mal élucidées (pas drôle du tout), lui laissant en héritage l'étrange abbaye de Carfax, est classique. L'héri-





tier va donc entreprendre l'exploration de son domaine. C'est cette exploration que vous allez entreprendre, guidé par votre instinct infailible et une longue expérience des JDR.

Les graphismes un peu grossiers (mais bien réalisés) et les fonctions pratiques vous faciliteront grandement la tâche, vous pouvez même créer des touches de fonction spécifiques. *Ooze* aurait pu être un jeu passionnant si les auteurs avaient eu le souci d'apporter un soupçon d'originalité, au lieu d'user des vieilles ficelles qui ont fait le succès de jeux bien antérieurs.

Deux disquettes Dragonware pour ST, existe aussi pour Amiga, PC et compatibles.

M.K.

APB

Si le jeu du gendarme et des voleurs remue en vous quelques agréables souvenirs d'enfance, pas la peine de vous précipiter sur ce soft, vous seriez déçus. Tengen avait pourtant fait fort il y a peu avec une conversion de *Xybots*.

L'histoire est la suivante : vous incarnez Bob, un officier de police dont les états de service sont loin d'être brillants - d'ailleurs votre supérieur exaspéré par votre lais-

ser-aller vous donne sept journées pour rétablir la situation. Chaque jour, au volant de votre voiture, il faudra appréhender le maximum de crapules ou de chauffards alcooliques. Si votre moisson quotidienne est conforme aux désirs du chef, vous aurez de l'avancement. Si par malheur vous échouez dans votre tâche, vous finirez au fond d'une poubelle comme une vulgaire ordure humaine. La réalisation est décevante, les graphismes quelconques et les prétendus gags plutôt tristouneux.

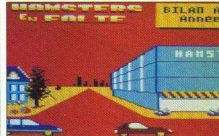
Disquettes Tengen pour Atari ST. Existe également Amiga, C64, Amstrad CPC et compatibles PC.

J.-P.L.

HAMSTERS EN FOLIE

Salut les petits rats, voici à ma connaissance le premier simulateur de gestion d'un élevage de hamsters, croquant, non ?

Une vieille tante, avant de bouffer les pissenlits par la racine, vous a légué une dizaine de ces charmants mammifères rongeurs. Au boulot, vous allez devoir faire fructifier cet héritage du mieux possible. Votre capital de départ est constitué de dix mâles, dix femelles, un magasin et quelques kilos de nourriture. A vous de les nourrir, de les parquer et de les vendre au meilleur prix. Un bilan mensuel



vous indiquera vos points faibles et vous pourrez ainsi redresser la barre. N'oubliez pas que ces bestioles ont besoin de distractions, aussi se livreront-elles au sport en cage dans le corps d'hamsters dames (version Indiana Pig de la chanson de Brel). De nombreux autres critères (loyers, construction de magasins etc) vous obligeront à prendre des décisions pour la bonne marche de votre affaire. Si vous parvenez à contrôler

parfaitement tous les paramètres, vous devriez devenir rapidement le nabab des hamsters.

Disquette Generation 5 pour CPC. Existe également sur ST, Amiga et compatibles PC.

J.-P.L.

BLACK MAGIC

Voilà l'exemple type du logiciel moyen : ni génial ni nul, ressemblant à des jeux déjà vus, et apportant tout de même une minuscule touche d'originalité.

Comme dans la plupart des jeux d'échelle, vous parcourez les tableaux en effectuant une cueillette d'objets. Pour passer au niveau supérieur, vous devez remplir



de diamants les quelques pots éparpillés dans le décor. Ah, j'oubliais : vous jouez le rôle d'un ravissant petit sergent bleu aux yeux rouges, dont les bras trop courts ne peuvent porter que quatre diamants à la fois, ce qui vous oblige à effectuer de nombreuses allées et venues (tout en maudissant les forces du Mal de ne pas vous avoir donné la musculature de Schwarzenegger). Il vous est possible de creuser votre chemin à coups de pelle lorsque la situation l'exige, et de faire tomber les objets incrustés dans le sol sur vos ennemis (les auteurs auront du mal à nous faire croire qu'ils n'ont jamais entendu parler de *Dig-Dug* ou de *Boulder Dash*). Ça ne révolutionnera pas l'histoire de la micro, mais de toute façon ça ne peut pas faire de mal...

Disquette EAS pour Amiga.

M.L.



**ACHETEZ AUJOURD'HUI,
PAYEZ EN FÉVRIER !!! ***
* Crédit CREG 90 jours TEG

VIDÉO SHOP

GRUPE ALLIANCE

L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS!

**Achetez
un second téléviseur
avec votre micro !!!!**

**LA MICRO AU MEILLEUR PRIX !
LE SERVICE EN PLUS !!!!**



AMSTRAD

GAMME LOISIR :

CPC 464 : livré avec 1 pistolet, 6 jeux, manette, câble de téléchargement

monochrome 1 790
couleur 2 690

CPC 6128 : livré avec 50 jeux + manette

monochrome 2 690
couleur 3 690

Station Amstrad : permet de transformer votre moniteur en téléviseur

Imprimante 464-6128 : livrée avec le traitement de textes

TEXTOMAT

Clavier musical

GAMME PC 1512 :

Gamme livrée avec INTÉGRALE PC, PC 1512 + disque dur 20 MO + imprimante DMP 3160

monochrome 7 990
couleur 9 490

GAMME PC 1640 :

PC 1640 + disque dur 20 MO + imprimante DMP 3160

monochrome Hercules 10 990
couleur ECD 12 490

Toute la gamme PC 1640 disponible à des prix défiant toute concurrence ! Consultez notre minitel !

GAMME PC 2086-2286 :

PC 2086 + disque dur 30 MO + imprimante DMP 3160

+ logiciel WORKS 11 990
monochrome 12 990

PC 2286 + disque dur 40 MO + imprimante 24 Aig. LQ 3500

monochrome 16 990
couleur 17 990

GAMME PPC :

Gamme livrée avec le fabuleux tableau « QUATTRO » + 1 écran PPC GRATUIT !

PPC 512 SD 4 990

PPC 512 DD 6 490

PPC 640 SD 5 990

PPC 640 DD 7 490

PPC 512 HD 9 990

PPC 640 HD 10 990



ATARI

GAMME 520 STE : livrée avec 10 jeux + manette

520 STE PERITEL 3 490

520 STE + TV COULEUR PAL/SECAM 4 990

520 STE + moniteur couleur SC 1425 + imprimante STAR 6 990

LC 10 couleur

GAMME 1040 STF :

1040 STF PERITEL 3 990

1040 STF MONOCHROME 4 990

1040 STF COULEUR 6490

OFFRE BUREAUTIQUE : 1040 STF MONOCHROME

+ imprimante CITIZEN 120 D + PACK BUREAUTIQUE 5 990

GAMME MEGA ST1 :

MEGA ST1 5 490

MEGA ST1 + SM 124 (monochrome) 6 490

MEGA ST1 + SC 1224 (couleur) 7 490

MEGA ST1 + SM 124 + logiciel MEGAPAGE

+ imprimante STAR LC 10 7 990

GAMME POCKET :

POCKET ATARI 2 990

MALETTE POCKET : POCKET ATARI + interface

parallèle + imprimante DICONIX + malette 6 990

EXCLUSIF !!!

La machine multicompatible du marché !!!

ST-MAC-PC

ATARI 1040 STF + émulateur Mac « SPECTRE »

+ émulateur PC « PC SPEED » + disque dur 30 MO

au prix incroyable de **13 900**

**DISQUETTES 3.5 Df DD
6,50 F l'unité**

36.15 Code VS

Par minitel :

toutes les nouveautés,

les astuces, domaine public

3 MAGASINS A VOTRE SERVICE!!!

MAGASINS OUVERTS DU LUNDI AU SAMEDI
de 9 heures à 20 heures sans interruption

AU CENTRE : 47/50, rue de Richelieu - 75001 PARIS - M^o Palais-Royal

AU SUD : 251, boulevard Raspail - 75014 PARIS - Métro Raspail

A L'OUEST : 7, rue de l'Église - 92200 NEUILLY - M^o Pont-de-Neuilly

(1) 42.86.03.44

Nouveau magasin VIDÉOSHOP !
Dans le XII^e arrondissement
260, rue de Charenton, 75012 Paris

COMMODORE
Catalogue complet
 Contre 3 timbres à 2,20 F
IMPRIMANTES
**UN CHOIX ET DES PRIX
 ... IMPRESSIONNANTS !**

En matière d'imprimantes, nous avons sélectionné pour vous tout un choix difficile à cerner sur le marché. En effet, il existe trois types d'impression principaux :

- Matricielle 9 ou 24 aiguilles
- Jet d'encre
- Laser

Comment choisir ? Dans nos magasins nous vous y aidons en vous consultant selon l'utilisation que vous allez en faire et en vous informant pour chacune des imprimantes proposées un exemple d'écriture ou de graphisme.

Et puis, si comme saint Thomas, vous ne croyez que ce que vous voyez eh bien essayez les sur place ou faites un tirage de vos textes ou de vos graphismes en libre service !!!

GAMME AMIGA 500 :
 AMIGA 500 PÉRITEL + 10 jeux + manette + logiciel graphique **3 690**

 COFFRET STARTER KIT : AMIGA 500 + traitement de textes « KINDWORDS » + logiciel graphique « FUSION PAINT » + 3 jeux (Crazy Cars - Miniature Golf - Super-ski) **3 990**

 CONFIGURATION COULEUR (avec moniteur TV PAL/SECAM) **5 490**

 COFFRET HOME OFFICE : AMIGA 500 + 5 logiciels de traitement de textes, PAO, graphisme **4 490**

 CONFIGURATION COULEUR **5 990**

 OFFRE DIGITALISATION : STARTER KIT + digitaliseur DIGIVIEW + logiciel DIGIPAIN 3 **5 990**

 OFFRE GRAPHISME : STARTER KIT + imprimante STAR LC 10 couleur **5 490**
GAMME AMIGA 2000 :

OFFRES SPÉCIALES RÉSERVÉES AUX ÉTUDIANTS ET ENSEIGNANTS. VIDÉO SHOP fait encore plus en vous offrant une fabuleuse imprimante STAR LC 10 avec l'une des configurations suivantes :

 AMIGA 2000 + moniteur 1084 + carte XT **12 990**

 AMIGA 2000 + moniteur 1084 + carte AT **16 990**
EURO-PC

Le nouveau compatible PC qui, lui fera sûrement des EUROS !!!
 Livré avec le fabuleux logiciel de Microsoft « WORKS »

 EURO PC + moniteur monochrome + imprimante CITIZEN 120D **5 990**

 EURO PC + moniteur couleur + imprimante CITIZEN 120D **6 990**

 Formation collective sur logiciel « WORKS » assurée
 NOUS CONSULTER !
BON DE COMMANDE

NOM : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____ Tél. : _____

 Je possède un ordinateur, (marque) : _____

 Je désire recevoir votre catalogue (joindre 3 timbres à 2,20 F).
 Renvoyez ce bon à VIDEO SHOP - BP 106, 75749 PARIS CEDEX 15,
AMSTRAD :

DMP 3160	9 aiguilles	80 col	160 Cps	1 790
DMP 3250*	"	"	" (PAR/SER)	2 490
DMP 4000*	"	132 col	200 Cps	2 490
LO 3500*	24 "	80 col	160 Cps	3 290
LO 5000*	24 "	132 "	288 Cps	5 290

* Livrée avec logiciel de PAO FIRST PUBLISHER

STAR :

LC 10	9 "	80 "	144 Cps	1 950
LC 10 couleur	9 "	80 "	144 Cps	2 490
LC 24-10	24 "	80 "	170 Cps	2 990

CITIZEN :

120D	9 "	80 "	120 Cps	1 490
MSP 15E	9 "	132 "	160 Cps	3 490
SWIFT 24	24 "	80 "	"	3 990
HQP 45	24 "	132 "	"	4 990

EPSON :

LX 800	9 "	80 "	180 Cps	2 150
LX 500	24 "	80 "	180 Cps	3 690
FX 850	9 "	80 "	264 Cps	4 990
FX 1050	9 "	132 "	264 Cps	5 990
LQ 850	24 "	80 "	330 Cps	6 990
LQ 1050	24 "	132 "	330 Cps	7 990
GO 5000	Laser	"	"	15 990

NEC :

P 2200	24 "	80 "	140 Cps	3 490
P6 +	24 "	80 "	264 Cps	5 990
P7 +	24 "	132 "	264 Cps	7 990

MANESMANN-TALLY :

MT 81	9 "	80 "	155 Cps	1 590
MT 222	24 "	80 "	264 Cps	5 990
MT 905	Laser	"	"	14 990

HEWLETT-PACKARD :

THINKJET	jet d'encre			3 990
DESKJET	jet d'encre			7 490
LASER JET 2	laser			16 990

Toutes nos imprimantes bénéficient d'une garantie de 2 ans * pièces et main-d'œuvre. Une mise en œuvre ou une configuration peuvent être mise en place par nos techniciens.

* Sauf tête d'impression

**SUR PLACE, NOUS EFFECTUONS TOUS TRAVAUX DE TIRAGES
 LASER, SORTIES COULEUR, SCANNER, TRANSFERTS DE FICHIERS.
 DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE SERVICE !!!**

 Je passe commande à VIDEOSHOP du matériel suivant :

DÉSIGNATION	QUANTITÉ	MONTANT

* Port : 100 f par colis

TOTAL

Je choisis le mode de règlement suivant :
 - Carte Bleue : _____
 N° carte : _____
 - Chèque : _____
 - Mandat Postal : _____
 - Contre remboursement : _____
 - A crédit. Joindre : - Fiche de paie
 - Quittance EDF
 - Relevé d'identité bancaire
 - Photocopie Carte d'identité.

DATE: _____ SIGNATURE (signature des parents pour les mineurs) _____

SKATE OF THE ART

Peut-on assimiler le skateboard à un art ? Voilà la question à laquelle vous allez devoir répondre, non pas au bac philo 90, mais sur le vif et dans la rue, en franchissant des obstacles toujours plus spectaculaires, bien équilibré sur votre skate.

Vous ferez la preuve de votre virtuosité tout au long de vingt niveaux, en effectuant des contorsions à faire pâlir Michael Jackson (même si c'est déjà fait). Vos débuts risquent d'être douloureux car, contrairement à ce que donne à croire la jaquette, votre personnage ne porte pas de casque. Mais on apprend très vite à maîtriser les différentes figures, d'autant plus que celles-ci se ressemblent toutes. On peut également déplorer que l'accès aux tableaux ne se fasse que par ordre de



difficulté croissante (avec retour à la case départ en fin de partie) car les cinq vies qui vous sont accordées au début disparaissent plus vite que la cellulite de ma future belle-mère sous le scalpel du chirurgien esthétique, d'où une certaine difficulté à parvenir au bout du voyage. Dommage !

Disquette Linel pour Amiga.

M.L.

H.A.T.E

Oh les anciens ! Vous vous souvenez de Zaxxon, un des tous premiers shoot'em up en fausse 3D sur console ? Ben Hate, c'est exactement ça... mais en plus moche, en plus lent et en plus difficile, sans compter que Zaxxon, c'était il y a dix ans ! Non seulement vos ennemis se déplacent plus len-



tement qu'un escargot dans un pot de glu, mais en plus votre vaisseau explose souvent sans qu'on sache vraiment pourquoi et reprend à chaque fois son périple depuis le début du tableau (retenez-moi ou je jette le ST par la fenêtre !). Espérons au moins que cette horreur sera vendue

à un prix décent. Quoi, même pas ?! Jean-Pierre, passe-moi la poubelle !
Disquette Gremlin pour ST.

M.L.



STRATEGIC MARS

Au pays des quarks et des neutrons, dans l'infini de la Voie Lactée, une révolte secoue des milliards de planètes rebelles. Leur ambition - presque malade - est de conquérir notre galaxie.

Quatre bases et un vaisseau d'élite formeront sous votre commandement le fer de lance de la résistance. Une carte va vous permettre de bien situer les engins marseurs de l'armada adverse et de relever l'emplacement de leurs têtes de pont. Au fur et à mesure des victoires, votre propre appareil deviendra de plus en plus puissant, mais gare ! cela suffira tout juste...

Les affrontements se déroulent selon la méthode éprouvée de *Space Invaders*, mais la variété des ennemis, la beauté des graphismes et de la réalisation (vaise des novas, explosions en chaîne, nécessité absolue de bien protéger la Terre et ses abords en un combat douteux) rendent ce soft bien supérieur. Action et stratégie, beauté et complexité (que souhaitez de plus ?) - branchez donc le Wide Laser et surfez de toute votre puissance sur les vagues du vent cosmique !
Mégaram dB-Soft pour MSX 2.

L.M.





CASH & CARRY MICRO

CASH & CARRY MICRO

37, rue des Mathurins

75008 PARIS



Tous nos Prix sont TTC

UNITE CENTRALE

3490 FR.S. TTC

(PERITEL COMPRISE) code 1001

Les Périphériques du 500

10021 Moniteur couleur HR	2550
10008 Extension 512K A501	1290
10012 Disque du A590	5190
10007 Prise Péritel	150
10017 Extension Spirit 0K	1600

RAM POUR A590 (UNIQUEMENT)
Par Kit de 512K 800 FR.S Ttc
code R590

POUR A500 & 2000

LECTEUR 5"1/4 1380 Frs

Code P15

POUR A2000

EXTENSION 8 M.O.

Peuplée 2 M.O.

4590 TTC

code P18

20065 - PERFECT SOUND

830 Frs

20066 AMAS (DIGIT & INTERFACE MIDI)

950 Frs

PROMOS VIDEO

Vous avez une Caméra Vidéo
Alors avec Votre AMIGA
Titrez, Truquez, Montez etc..
Digitalisez Etc...

40006 PACK DIGIT

DG88+Digiview Gold

(Filtre Electronique et logiciel Digit)
3590 Frs.

40007 PACK PRO

GST GOLD + Digiview Gold

(Genlock, Filtre électronique, Codeur PALet logiciel digit)
6990 Frs.

SPECIAL KIT PC

POUR A2000

PRIX NOVEMBRE 3400 FR.S

Périphériques et accessoires (500/2000)

10005 Lecteur 3 1/2 extra plat	950
10006 Lecteur A1010	1050
10007 Prise Péritel	150
10030 SCANNER A4 N&B	4590
10009 Imprimante 80 col 100 cps	1300
10010 Mps 1230	1480
10011 MPS 1500 C	1990
10031 FLICKER FIXER	4490
10013 Joystick QS	70
10014 Gd. Marque 3"1/2 2DD par 10	105
10015 Gd. Marque 3"1/2 2DD par 100	920
10016 ECE MIDI	505
10016 Tapis Souris	60
10032 A 2620 Carte Accélératrice	12490
10018 DISK 3"1/2 BULK par 50	395
10019 DISK 3"1/2 BULK par 100	740
10020 Btes. Posso pour 150 3"1/2	120

UTILITAIRES

20005 DIGIVIEW GOLD	1650
20006 DELUXE PAINT III	690
20007 B.A.D.	315
20008 ANMAGIC	700
20009 PROFESSIONAL DRAW	1300
20009 PHOTON PAINT 2	890
20010 3D DEMON	700
20011 GFA BASIC	650
20012 CLIMATE	250
20012 PROJECT D	320
20013 KINDSWORDS 2	560
20014 BENCHMARK MODULA 2	1100
20015 AMAX (avec 128 k de ram)	2990
20016 Pixmate I.J	415
20017 Fantavision	390
20018 THE DIRECTOR	485
20019 SCULPT 3D XL	1210
20020 SCULPT ANI 4D JUNIOR	995

JEUX

30026 BATMAN	250
30026 SHADOW OF BEAST	295
30027 Super Scramble	190
30008 La Légende du Djel	210
30029 FALCON	280
30030 FALCON MISSION	185
30011 Rola HOT	215
30012 Permis de tuer	190
30028 RICK DANGEROUS	180
30020 SILK WORM	205
30024 BLOODWYCH	225
30013 SPACE HARRIER	199
30014 SUPER HANGON	240
30015 DRAGON'S LAIR	340
30016 DRAGON NINJA	225
30017 BLOOD MONEY	265
30031RVF HONDA	215
30023 F16 COMBAT PILOT	219

A DECOUPER OU RECOPIER (Bien lire les conditions de Ventes)

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____

Téléphone : _____

N° VISA/CB : _____

Date Expiration : _____

CODE	DESIGNATION	QUANTITE	TOTAL
REGLEMENT		Frais de port	
Par chèque Joint, CB ou VISA		TOTAL	

CONDITIONS GENERALES DE VENTES

Vente UNIQUEMENT par correspondance. La première commande est passée par courrier aux Clients reçoivent avec leur première livraison la liste des services, N° de téléphone etc., qui feront d'eux des clients privilégiés. ATTENTION Frais de port : Les colis de plus de 5kg (Micros, périphériques etc..) sont livrés en PORT DU. Pour les autres expéditions AJOUTEZ 35 FR.S au montant de votre commande. Nous vous prions de bien respecter ces conditions afin de nous permettre de maintenir nos prix.

GARANTIE : les micros et périphériques sont garantis 1 an pièces et main d'oeuvre. Les logiciels sont échangés si défectueux dans un délai de 3 semaines après la livraison. Voir nos conditions de Garantie lors de la livraison. NOS REGLEMENTS NE SONT ENCAISSES QU'APRES EXPEDITION DE LA MARCHANDISE. - Seul expéditeur la majorité des commandes sont traitées le jour de réception.

CETTE ANNONCE EST VALABLE LE MOIS DE SA PARUTION ET REMPLACE LES PRECEDENTES. (MICNEW no89)



TOP SECRET



Ce mois-ci, c'est TITUS qui s'associe à Micro News pour offrir des jeux aux gagnants.

Des tonnes de "soluces" viennent d'échouer sur le bureau de nos bidouilleurs, un vrai délire. On ne compte plus les heures supplémentaires passées à l'ouverture et à la lecture de vos envois. Faudrait peut-être bosser plus vos devoirs et laisser tomber vos ordinateurs. Ça nous ferait moins de boulot ! En attendant votre sursaut salvateur, nous sommes obligés de remercier tous ceux qui éclairent le chemin obscur de nombreux aventuriers égarés. Au fait, n'oubliez pas de noter sur votre courrier l'inscription suivante : "Je certifie être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger". Ceux dont les envois sont courts doivent nous signaler quel ancien numéro de Micro News ils désirent recevoir ; quant aux autres, ils doivent préciser dans quelle version ils souhaitent que le jeu leur soit adressé. Nous sélectionnerons en priorité les lettres écrites lisiblement - manuscrites ou dactylographiées.

AMIGA

TIGER ROAD

(envoyé par Xavier Moulin)

Niveau 1 :

Allez le plus rapidement possible vers la droite, tout en ayant soin de toujours frapper le premier vos adversaires. Lors de la rencontre avec les hommes armés de lances, il faut éviter de monter les attaques de front, et passer dessous sans arrêter d'appuyer sur fire, car vos coups de hache vous protègent de leurs lances.

Niveau 2 :

Il suffit de suivre les flèches qui vous indiquent la sortie. Pour combattre les géants, il y a une technique simple et efficace : les frapper puis reculer, puis frapper encore et reculer. Répéter cela trois fois, et le tour est joué !

Niveau 3 :

Là vous devez agir comme au niveau 1 : frapper le premier les tonneaux à mi-parcours. Il faut éviter de prendre l'énergie tour de suite (sauf si vous vous sentez très mal). Allez d'abord ouvrir la trappe pour ne plus être gêné par les tonneaux ; après cela vous revenez sur vos pas pour prendre plein d'énergie. Sautez la trappe et foncez sur le boss (il faut que vous soyez le plus près possible), et là appuyez comme un malade sur fire.

Niveau 4 :

Ce monstre est très simple. Il importe tout d'abord de ne pas faire le plein d'énergie, et surtout d'attendre de n'avoir plus qu'une ou deux barres d'énergie. Frappez le monstre sur le dos et l'arrière-train (évitiez de vous faire coincer). Un conseil : pour abrégé votre combat, essayez de le toucher lorsqu'il se promène au plafond.

Niveau 5 :

Voir niveau 1.

Niveau 6 :

Vous devez impérativement éviter tout contact avec les dragons, les bouddhas et leurs tirs, du moins jusqu'à ce que vous fassiez le plein d'énergie. Arrivé à la porte, foncez dedans.

Niveau 7 :

Là vous devez encore éviter tout contact avec la femme géante. Placez-vous assez loin d'elle, et faites en sorte que seule votre hache frôle son bras. Si elle avance reculez, et ainsi de suite.

Niveau 8 :

Tenez-vous loin du gros guerrier. Dès votre entrée, sautez au-dessus de lui et allez chercher votre plein de vie. Puis coupez vers la porte, retournez-vous et appuyez sur fire à gogo.

Niveau 9 :

Sautez les trappes et l'entassement de crânes, car si vous marchez sur celui qui déclenche le mécanisme, vous serez ir-

rédiablement aspiré. Répétez l'opération.

Niveau 10 :

Là, il faut que vous fassiez passer les chauves-souris derrière vous tout en continuant à marcher (elle ne vous attrape jamais et vous faites le niveau à l'aise).

Niveau 11 :

La sorcière est facile à tuer. Là comme dans le niveau 4, vous ne devez vous approvisionner en énergie que lorsque vous vous sentez mal. Vous devez suivre la sorcière dans ses mouvements et la frapper.

Niveau 12 :

Sautez continuellement tout en lançant des haches sur les araignées, sinon vous serez emprisonné dans un cocon.

Niveau 13 :

Sautez sur le premier pilier à gauche, mettez-vous au milieu de celui-ci, puis à droite, encore à droite, toujours à droite



TITUS™



(n'ayez pas peur, ce pilier est très proche mais plus haut), puis à gauche et sur la porte. Ne pas tomber au centre des nuages.

Niveau 14 :
The last level.

Un petit truc

Si vous éprouvez quelques difficultés dans les deux derniers niveaux, employez donc cette méthode : placez-vous contre la porte de départ et attendez patiemment que les monstres vous enlèvent toute votre énergie et, surprise, vous êtes immortel ! Cela vous permet ensuite de déterminer quel chemin comporte le moins de risques.

OPERATION WOLF

Tout est rendu infini !! Merciiii Micro News !

2 FOR X = 53231 TO 53264 : READY : C = C+Y : POKE X,Y : NEXT
3 FOR X = 816 TO 825 : READY : C = C+Y : MN=21+Y : POKE X,Y : NEXT
4 IFC = 4880 THEN POKE 157,128 : SYS 53231

5 PRINT "DATA ERREUR, encore plus cong !"

6 DATA 32, 86, 245, 169, 32, 141, 84, 3, 169, 0, 141, 85, 3, 96

7 DATA 72, 77, 80, 72, 169, 165, 141, 169, 140, 141, 136, 136, 169, 9, 141

8 DATA 254, 128, 76, 48, 3, 169, 173, 141, 35, 137, 104, 173, 32, 208, 96

FORGOTTEN WORLDS

Quand vous arrivez devant le second monstre, le dragon de la poussière, évitez de mourir ou de perdre de l'énergie bêtement à cause des hommes-lézards qui s'échappent de sa bouche. Appuyez sur F2 et F3 et miracle, tous les hommes-lézards disparaissent !



LORD OF THE SWORD

(envoyé par David Moreira)

Au début vous vous trouvez à Harfoot. De cet endroit, allez à Amon voir le magicien, puis dans la forêt d'Ulmo où se dresse l'arbre du peuple. Il faut le contacter par deux fois et après avoir entendu son message, retourner à Amon puis aller dans la forêt de Namu.

Là vous trouverez un arbre-esprit : tuez-le de quelques traits en évitant les projectiles qu'il vous enverra et vous obtiendrez l'emblème de la famille royale.

Une fois cela accompli, allez à Phazarong sur l'Ithile et à Cram Bog, là se trouve le Nécromancien (Svamp Spirit), assaisonnez-le de flèches et donnez des coups d'épée sur le type qui apparaît de temps en temps. Après l'avoir occis, rentrez à Amon mais en passant par Ithile, allez voir l'homme dans la maison qui est ouverte, il vous donnera des flèches plus

puissantes.

D'Amon, allez à Dwarkle puis à Lindon, entrez dans la maison qui vous ouvre ses portes et vous trouverez le maire de Lindon. Quand vous y aurez pénétré six ou sept fois, il vous sera dit que sa fille a été enlevée par le pirate. Allez sur l'île de Falas pour rencontrer ce pirate (pour le tuer il faut faire très attention car il est armé d'un boomerang), pointez-vous dans sa direction pour finalement l'éviter. Pour s'en débarrasser définitivement, il faut se mettre dans l'eau à l'extrémité de l'île, ainsi lorsque vous sautez vous retombez sans mal. A chaque fois qu'il s'approche, sautez et donnez un coup d'épée ; après sa disparition rentrez dans la grotte, vous y trouverez la fille du maire de Lindon. Rentrez à Dwarkle puis allez au mont Morgos, tuez Baruga à coups de flèches ou d'épée, puis jetez le livre que vous avait donné le magicien. Revenez alors à Amon où il vous donnera une épée plus puissante.

Allez ensuite au château Elder où vous devrez combattre cinq hommes en duel : au premier balancez des flèches et lorsqu'il sera proche de vous, donnez-lui un coup d'épée ; faites sauter au deuxième le même traitement mais plus longtemps. Face au troisième, abaissez-vous puis donnez des coups d'épée (même sauce pour le quatrième) ; enfin pour le cinquième sautez et donnez quelques coups d'épée près de son bouclier vert.

Quand vous aurez battu ces cinq hommes, le seigneur du château vous remettra une herbe dans un bocal - qui vous

PIXISOFT LES JEUX D'ENFER

1 rue de Metz 31000 TOULOUSE Tél. 61 23 48 02

800 TITRES EN STOCK PERMANENT

AMIGA-AMSTRAD-ATARI ST-MSX-NEC-PC-SEGA-THOMSON

NOUVEAU!!! CONSOLE NEC NOUS CONSULTER

SEGA Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous désirez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

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

NOM	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
PRENOM				
ADRESSE				
	TOTAL			
<input type="checkbox"/> Ci-joint mon règlement	<input type="checkbox"/> Chèque	<input type="checkbox"/> Mandat		
<input type="checkbox"/> Contre remboursement (+30F)	FORFAIT ECHANGE (100 F x nombre de titres)			TOTAL

Téléphoner pour les disponibilités

CLUB SEGA

CHANGEZ DE JEU!!!

POUR 100 F (port compris)

CARTES 100 F
BANK PANIC-F1 FIGHTER GHOST HOUSE-MY HERO-SUPER TENNIS-TEDDY BOY SPY VS SPY-TRANSBOT.

CARTOUCHES 1 MEGA 250 F
ACTION FIGHTER-ALEX KIDD-ALEX KIDD 3-ASTRO WARRIOR-AZ-TEC ADVENTURE-BLACK BELT-BLADE EAGLE-CHOPFLIFTER-CYBORGHUNTER-ENVIRO RACER-FANTASIE-ZONE-FANTASIE-ZONE-3-DANSTER-TOWN-GLOBAL DEFENSE-GREAT BASKETBALL-GREAT BASEBALL-GREAT FOOTBALL-GREAT GOLF-GREAT VOLLEYBALL-KING FU KIDD-MISSILE 3D-PINGUN LAND-POWER STRIKE-PRO WRESTLING-QUARTET-RESCUE MISSION-SECRET COMMAND-SHANGAI-SHOOTING GALLERY-THE NINJA WONDER-BOY-WORLD GRD PRIX-WORLD SOCCER-ZILLION.

CARTOUCHES 2 MEGA 200 F
AFTER BURNER-ALTERED BEAST-ALIEN SYNDROME-AMERICAN BASEBALL-BOMBER RAID-CALIFORNIA GAMES-CASINO GAMES-CLOUD MASTER-DOUBLE DRAGON-FANTASIE-ZONE 5-CALXIE FORCE-GOL-LEVELUS-MIRACLE WARRIOR-OUT RUN-OUT RUN 3D-PSYCHOFOX-RAMBO 3-RAMPAGE-RASTAN-RUNKY-RTYPE-SHINOBI-SPACE HARRIER-SPACE HARRIER 3D-TENNIS ACE-THUNDER BLADE-TIME SOLDIER-WONDERBOY 2-WONDERBOY 3-ZAXION 3D-ZILLION 2-VIGLANT.



permettra d'aller détruire la statue du Mal. Mais, pour l'instant, sortez du château, retournez à Amon chez le magicien puis allez à Pharazon, rendez-vous de nombreuses fois dans la maison qui est ouverte. Là, vous découvrirez un passage vers la montagne Balala et un escalier apparaîtra à côté de la maison : prenez-le et avancez, ensuite ne prenez pas l'autre escalier, allez à gauche, vous finirez par arriver dans un labyrinthe. Allez tout en haut à gauche, Darksuma surgira du néant et pour le détruire donnez des coups d'épée sur tous les crânes qui se manifesteront, puis arrosez-le de flèches. Une épée apparaîtra : prenez-la !

Après avoir accompli cette dernière phase du jeu revenez à Amon, puis allez à Harfoot, non sans avoir rendu de nombreuses visites au type dans sa maison. Arrivé au mont Ozgul, le bocal d'herbes disparaîtra et vous devrez combattre la statue des méchants. Évitez les rayons qu'elle lance et sautez par-dessus ses flèches tout en tirant en position accroupie, car il est ainsi plus facile de toucher son point sensible. Une fois cette statue détruite, rentrez à Amon et allez au château Varlin, foncez à Shagart puis revenez à Amon et droit vers Lindon ! Parlez de Lindon pour rentrer à Dwarkle et allez dans la direction du mont Morgos. En arrivant au début du tableau où il y a des loupes blancs, vous trouverez un escalier : il vous emmènera à Shagart. Empruntez-le et rentrez dans la maison ouverte. Vous serez dans un labyrinthe du style de celui de Balala. Dès l'abord vous trouverez un objet entouré d'un cadre vert ressemblant à une flèche, prenez-le et allez tout en haut à gauche du labyrinthe ; là vous guette un monstre ressemblant à un zombi, tuez-le à coups d'épée car il se protège des flèches (faites attention car il disparaît pour réapparaître derrière vous). Une fois celui-ci mort, allez à Pharazon, à Amon et rentrez au château Varlin pour être couronné roi.

Quelques trucs, astuces et conseils

Si vous rencontrez en chemin un monstre que vous n'avez pas envie de combattre, vous pouvez le faire disparaître en reculant et en l'amenant tout au bord de l'écran : avancez alors à nouveau. Avec une seule flèche vous pouvez tuer deux monstres à distance, si l'un se trouve au-dessus de l'autre. Lorsque vous êtes dans un village, pensez toujours à recharger le plein d'énergie dans les maisons et même si vous êtes saturé, allez-y, car les

habitants peuvent en outre vous donner des informations. Lorsque vous êtes à la fin du jeu et que "The End" est affiché, vous pouvez revoir la fin s'il vous reste encore des vies : pour cela appuyez sur Reset et faites Continu, vous serez alors devant l'entrée du château Varlin. Certains monstres avec une épée peuvent vous voler le livre que vous donne le magicien au début du jeu, alors tuez-les vite.

une main repliée. Pour détruire le serpent jaune, restez au milieu de l'écran et frappez la première boule dès qu'elle arrive au sommet de la tête, puis la seconde quand elle arrive à la hauteur des épaules.

Le robot vert : si vous êtes au milieu de l'écran, décalez-vous d'un saut vers la droite et attendez qu'une boule arrive au centre. Pour la première, frappez lorsqu'elle arrive au niveau des épaules, la deuxième dès qu'elle se trouve devant les genoux. Ne jamais se décaler complètement contre le mur.

JEUX OFFERTS PAR VIRGIN LOISIRS

Niveau 2 : Olisos.

Dès le départ, envoyez-lui une lance dans



ATARI ST

CASTLE WARRIOR

Un petit truc...
(envoyé par Sébastien Demanet)

Prendre Diskdoctor et chercher 046E00010004, puis remplacer 01 par 00. Et voilà, le tour est joué et vous avez des vies infinies.

CASTLE WARRIOR

(envoyé par Frédéric Bardet)

Niveau 1 : le corridor de la Mort.

Les chauves-souris : celles qui sont le plus près du sol doivent être détruites dès qu'elles apparaissent entre les jambes du héros. Celles qui se situent à mi-hauteur, lorsqu'elles sont au niveau du torse. Et les plus hautes quand elles atteignent le front. Les bras, eux, peuvent être détruits lorsque le héros est face à

la tête et sautez d'un cran vers la droite. Quant il retire sa patte gauche, revenez aussitôt devant et expédiez-lui une nouvelle lance dans le bras, puis repartez à droite (tout à fait contre le mur), et ainsi de suite jusqu'à sa mort. Et ne perdez jamais le "timing".

Niveau 3 : la rivière.

Évitez ou détruisez les stalactites lorsqu'elles se situent à mi-hauteur. Pour les piranhas, il suffit de mettre votre bouclier à l'horizontale dès qu'ils se préparent à sauter.



TITUS™



A PARIS LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES BOUTIQUES MICROMANIA

Explosif !

Retrouvez
Micromania
sur FR3 dans
l'émission
SAMDYNAMITE
tous les samedis
à 20 h 30.

EXCLUSIF !

ST-AMIGA

DISC DEMO N° 1

XENON 2,
BLOODWYCH,
BLOOD MONEY...

DISC DEMO N° 2

INTERPHASE 3 D
OCEAN BEACH VOLLEY...

Si vous achetez 2 logiciels sur
ST ou AMIGA vous recevrez
gratuitement, une disquette
de DEMOS qui vous permettra
de tester les derniers HITS
avant de les acheter.
Vous pourrez aussi acheter
la disquette pour **25 F.**

FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette
Niveau — 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, bd Haussman
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

CENTRE NOUVEAU
COMMERCIAL GALAXIE
PRINTEMPS ITALIE 30, avenue d'Italie
Niveau 1 Rayon Musique-Micro
75013 Paris Métro Place d'Italie
Tél. 45.81.11.50 poste 4141

PRINTEMPS
NATION NOUVEAU
2125, Cours de Vincennes 4° étage
75020 Paris Métro et RER Nation
Tél. 43.71.12.41

CENTRE NOUVEAU
COMMERCIAL VELIZY 2
PRINTEMPS VELIZY Niveau 1
Rayon Musique-Micro
Tél. 39.46.96.85

**LE PLUS GRAND CHOIX DE LOGICIELS SUR
LE SUD-OUEST PARISIEN
+ de 2500 JEUX EN STOCK**

GARANTIE TOTALE 1 AN !

Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis **1 an**.
Si un logiciel ne fonctionne pas
nous l'échangerons **immédiatement** contre un logiciel **neuf**.

**ATARI ST
COMPILATIONS
LES VAINQUEURS** 299F

- +FORGOTTEN WORLDS
- +THUNDERBLADE
- +TIGER ROAD
- +LAST DEEL
- +BLASTERROADS

NOUVEAU

LES JIGS D'OR 249F

- +BIO CHALLENGE
- +R TYPE
- +VOYAGER
- +INTERNATIONAL KARATE
- +LES JUSTICIERS 249F
- +DRAGONJINJA
- +ROBOCOP
- +RAMBO 3

GREMLIN ACTION ST 299F

- +CYBERNOID
- +MOTOR MASSACRE
- +TECHINOCOOP
- +ARTURA
- +DEFLECTOR
- STARWARS TRILOGY** 249F
- +LA GUERRE DES ETOILES
- +L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
- +LE ROI DE JEDI
- LES BEST OF WALT** 299F
- +STAR WARS 1983
- +STREET FIGHTER-GAUNTLET 2
- PRECIOUS METAL** 249F
- +L'ARCHE DU CAPITAINE
- +SUPERHANG XON-XENON
- +ARK-BOY 1
- +BUGGY BOY +HAKRI WARRIORS
- +BATTLESHIPS-BEYON ICE PAL
- +THE STORY SO FAR 3 199F
- +THUNDERCATS+SPACEHARRIER
- +LIVE AND LET DIE+BOHMBACK
- EUROPEAN DREAMS** 259F
- +TEENAGE QUEEN+BILLARD
- SIM+ACTION SERVICE+ROBO

**NOUVEAUTES
(à paraître)
A NE PAS MANQUER**

ADDAS GOLDEN SHOE 199F

- +BARBARIAN 2 (SPYNOISIS) 249F
- CABAL 199F
- CHASE HQ 199F
- CHIASH HQ 199F
- CHUAS STRIKES BACK 185F
- SECRET DUNGEON MASTER 199F
- CHICAGO 90 249F
- CONTINENTAL CIRCUS 199F
- EYE OF HORUS 249F
- FERRARI FORMULA 1 249F
- GHOUL'S GHOSTS 199F
- HARD DRIVE IN 199F
- IVANHOE 199F
- KNIGHT FORCE 269F
- LES INCORRUPTIBLES 199 F
- LES VOYAGEURS DU TEMPS 199F
- +LA MENACE.....249F
- COMPTON DISC LAMENACE:
- (11 TITRES)
- MOONWALKER 199F
- ONSLAUGH 199F
- OPERATION THUNDERBOLT 199F
- POWER DRIFT 199F
- SLAYER 199F
- SPACE ACE 199F
- STORMLORD 199F
- TOOBIN 199F
- TURBO OUT RUN 199F

AUTRES NOUVEAUTES

- +ALLES MAGI HAMMER 199F
- ASTERIX 199F
- BLADE WARRIOR 249F
- BOMBER 199F
- DARK ENTURY 249F
- DE LUXE STRIP POKER 199F
- DRAGON SPIRIT 199F
- DRAKKHEN 299F
- E.S.S. (HERMES) 295F
- FIGHTER MASTER 199F
- GARY LINDY HOT SHOT 199F
- GHOST AND GOBBLINS 195F
- H.A.T.E. 199F
- HILL STAR 299F
- HOUND OF SHADOW 249F
- HIGHWAY PATROL 249F
- INFESTATION 249F
- INTERPHASE 3D 249F
- JACK NICKLAUS GOLF 199F
- LE FETICHE MAYA 249F
- MANHUNTER SAN FRANCIS 249F
- MATRIX MARALBERS 199F
- MYSTERY OF MUMMY 249F

**EXCLUSIF !
ST AMIGA
DISC DEMO N° 1**

XENON 2,
BLOODWYCH,
BLOOD MONEY,
DISC DEMO N° 2

INTERPHASE 3 D
OCEAN BEACH VOLLEY...
MICROMANIA vous offre
la possibilité d'essayer ces jeux
avant de les acheter.

25 F R GRATUIT
pour l'achat de 2 logiciels

NOUVEAUTES ST (suite)

- NEVERMIND 299F
- NORTH AND SOUTH 299F
- OZZO 299F
- OUTLANDS 199F
- PAT 249F
- QZRTZ 249F
- ROCK'N ROLL 199F
- SIM CITY 299F
- SUPER SCRAMBLE 199F
- THE LAST CRUSADE (ARCADE) 199F
- THE GAMES SU MMER 199F
- THE GAMES SU MMER 199F
- TIME 299F
- TU SPORT FOOTBALL 249F
- ULTIMATE GOLF 249F
- XENOMOTH 249F

HIT PARADE ST

- ALTERED BEAST 199F
- BATMAN (LE FILM) 199F
- BLOOD MONEY 245F
- BLOODWYCH 249F
- DUNGEON MASTER 249F
- DUNGEON MASTER EDITION 95F
- INDIANA JONES 199F
- THE LAST CRUSADE (ARCADE) 199F
- INDIANA JONES 199F
- LAST CRUSADE (ADVENTURE) 199F
- NEW ZEALAND STORY 199F
- OCEAN BEACH VOLLEY 199F
- PAPER BOY 185F
- PASSING SHOT 249F
- PIRATES 269F
- POPULOUS 249F
- RICK DANGEROUS 259F
- SHIN-OB 249F
- STUNT CAR 245F
- THE STRIDER 199F
- VIGILANTE 149F
- XENON 2 MEGABLAST 249F
- Z POOL 199F
- ACTION FIGHTER 299F
- BARBARIAN 2 185F
- HARD DRIVE 249F
- BATTLECHESS 249F
- BATTLEHAWKS 1942 249F
- CALIFORNIA GAMES 195F
- CONFLICT EUROPE 249F
- CRAZY CARS 2 249F
- 2001 199F
- DUNGEON MASTER 245F
- FALCON 235F
- FALCON MISSION DISK 1 199F
- FORGOTTEN WORLDS 199F
- INTERNET RUGBY SIM 199F
- KICK OFF 269F
- LES PORTES DU TEMPS 285F
- MICROPHONE SOCCER 249F
- MILLEMIUM 2.2 249F
- MR HELI 249F
- OLYMPERUM 249F
- OPERATION WOLF 195F
- POPULOUS (DATA DISK) 199F
- RAINBOW WARRIOR 269F
- ROBOCOP 199F
- ROCKET RANGER 275F
- RVF HONDA 249F
- SILKORM 199F
- TARGHAN 245F
- THE SCANNER 199F
- TEENAGE DREAMS 249F
- ZAC MAC CRACKEN 249F

ATARI-ST

- ARCHFOX
- BARB'S TALE 1
- BIONIC COMMANDO
- FOUNDATIONS WASTE
- MARBLE MADNESS
- OUT RUN
- SKYFOX 2
- STREET FIGHTER
- SWI PER HANG ON
- MUSIC CONSTRUCTION SET
- W. CLASS LEADERBOARD

**LES NOUVEAUTES SONT
D'ABORD CHEZ MICROMANIA!!!**

**PC COMPATIBLES
COMPILATIONS**

SIMULATIONS HITS 249F

- +H4 TURBO CUP
- +SPACE RACER-MACH 3
- EUROPEAN DREAMS 259F
- +TEENAGE QUEEN+BILLARD
- SIM+ACTION SERVICE+ROBO
- PHITS N° 2
- +GRENHUBERT-GRYSOR
- +ARKANOID-WIZZBALL

**NOUVEAUTES
(à paraître)
A NE PAS MANQUER**

CABAL 199F

- BARBARIAN(PALACE)
- + ANTRIAID 185F
- BLOOD MONEY 249F
- CHICAGO 90 249F
- DRAGON SPIRIT 249F
- HARD DRIVE IN 249F
- INDIANA JONES 199F
- THE LAST CRUSADE (ARCADE) 199F
- MI TIGER ROAD 299F
- OPERATION WOLF 195F
- POPULOUS 249F
- SIM CITY 299F
- SPACE MAX 249F
- VELITE 249F
- XENON 2 249F

AUTRES NOUVEAUTES

- ACTION FIGHTER 299F
- A.P.B. 249F
- ASTERIX 245F
- BATMAN 199F
- BLADE WARRIOR 249F
- BOMBUZAL 249F
- CAPONE (PHASER) 199F
- CHESS MASTER 2100 249F
- CONQUEST EUROPE 249F
- DE LUXE STRIP POKER 199F
- DOUBLE DETENTE 199F
- DRAKKHEN 299F
- EAST Y WEST 249F
- E.S.S. (HERMES) 295F
- EYE OF HORUS 269F
- HARD BAL 1 249F
- HIGHWAY PATROL 249F
- INTERPHASE 3D 249F
- KIEP THE THIEF 249F
- LORDS OF RISING SUN 249F
- LE FETICHE MAYA 249F
- LES PORTES DU TEMPS 285F
- MI TANK (MIRRORSHOT) 449F
- MATRIX MARALBERS 249F
- MYSTERY OF MUMMY 249F
- NORTH AND SOUTH 259F
- OZZO 299F
- PAT 249F
- PAPERBOY 249F
- PHANTOM FIGHTER 249F
- RVF HONDA 269F
- SAMOURI 269F
- SLEEPING GODS LE 249F
- SORCERER LODG 249F
- SPHERICAL 249F
- STARGLIDER 2 249F
- STUNT CAR 249F
- THE THIRD COURIER 249F
- ULTIMATE GOLF 249F
- UMS 2. NATIONS AT WAR 269F
- VIGILANTE 199F
- WEIRD DREAMS 249F

**1 AN DE GARANTIE
SUR TOUTS
LES LOGICIELS**

PC COMPATIBLES

- ARCHFOX
- BARB'S TALE 1
- BIONIC COMMANDO
- LEGACY OF THE ASCENDANTS
- MARBLE MADNESS
- SKYFOX 2
- SOLLOMON'S KEY
- WORLD JOUR GOLF

HIT PARADE PC

- CARRIER COMMAND 349F
- CHUCK YEAGER'S APT 299F
- F15 STRIKE EAGLE N°2 349F
- FERRARI FORMULA ONE 249F
- INDIANA JONES 299F
- LAST CRUSADE (ADVENTURE) 199F
- KNIGHT FORCE 269F
- MICROPHONE SOCCER 249F
- OUT RUN 199F
- ROBOCOP 199F
- TARGHAN 265F
- TEST DRIVE 2 245F

- 688 SUB MARINE 245F
- AMERICAN ICE HOCKEY 249F
- ARCHPELAGOS 269F
- BAAL 265F
- BATTLEHAWKS 1942 249F
- CRAZY CARS 2 249F
- DE LUXE PAINT 2 985F
- F16 COMBAT PILOT 235F
- F19 STEALTH FIGHTER 385F
- KING ARTHUR 249F
- CAPONE PHASER 249F
- LEISURE SUIT LARRY 2 249F
- MILLEMIUM 2.2 349F
- PERMS DE TIER 245F
- SPACE MAX 249F
- RICK DANGEROUS 249F
- SPACE QUEST 3 345F
- SPILERSKI 249F
- TEENAGE QUEEN 249F
- VIRUS 249F
- WATERLOO 249F
- XENOPHOBE 269F

**AMIGA
COMPILATIONS
NOUVEAU**

LES VAINQUEURS 299F

- +FORGOTTEN WORLDS
- +THUNDERBLADE
- +TIGER ROAD
- +LAST DEEL
- +BLASTERROADS
- LES JIGS D'OR** 249F
- +BIO CHALLENGE
- +R TYPE
- +VOYAGER
- +INTERNATIONAL KARATE
- LES JUSTICIERS** 249F
- +DRAGONJINJA
- +ROBOCOP
- +RAMBO 3

ACTION AMIGA 299F

- +CYBERNOID
- +MOTOR MASSACRE
- +TECHINOCOOP
- +ARTURA
- +DEFLECTOR
- STARWARS TRILOGY** 249F
- +LA GUERRE DES ETOILES
- +L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
- +LE ROI DE JEDI
- PRECIOUS METAL** 249F
- +L'ARCHE DU CAPIT. BARON
- +XENON+ARKANOID 2 249F
- +CRAZY CARS 2 249F
- +THE STORY SO FAR 1 199F
- +BUGGY BOY +HAKRI WARRIORS
- +BATTLESHIPS-BEYON ICE PAL
- +THE STORY SO FAR 3 199F
- +THUNDERCATS+SPACEHARRIER
- +LIVE AND LET DIE+BOHMBACK
- EUROPEAN DREAMS** 259F
- +TEENAGE QUEEN+BILLARD
- SIM+ACTION SERVICE+ROBO

AMIGA

- ARC TFOX
- BARB'S TALE
- BIONIC COMMANDO
- FOUNDATIONS SWASTE
- MARBLE MADNESS
- OUT RUN
- SKY FOX 2
- STREET FIGHTER
- THE ARCHON COLLECTION
- WORLD TOUR GOLF
- WORLD CLASS LEADERBOARD

**NOUVEAUTES
AMIGA
(à paraître)
A NE PAS MANQUER**

ADDAS GOLDEN SHOE 199F

- BATMAN(LE FILM) 199F
- BATTLEVALEY 245F
- CABAL 199F
- CHASE HQ 199F
- CONTINENTAL CIRCUS 199F
- GHOUL'S GHOSTS 249F
- HARD DRIVE IN 199F
- IVANHOE 199F
- LE FETICHE MAYA 249F
- KNIGHT FORCE 269F
- LES INCORRUPTIBLES 249 F
- LES VOYAGEURS DU TEMPS 199F
- LA MENACE.....249F
- MOONWALKER 199F
- ONSLAUGH 199F
- OPERATION THUNDERBOLT 199F
- POWER DRIFT 249F
- SPACE ACE 449F
- TOOBIN 199F
- TURBO OUT RUN 249F

AUTRES NOUVEAUTES

- BLADE WARRIOR 249F
- BOMBER 199F
- DARK ENTURY 249F
- DRAGON SPIRIT 199F
- DRAKKHEN 299F
- DYNAMIC DEFLECTOR 249F
- GHOST AND GOBBLINS 195F
- HIGH WAY PATROL 249F
- INFESTATION 249F
- INTERPHASE 3D 249F
- LE FETICHE MAYA 249F
- LEISURE SUIT LARRY 2 249F
- MATRIX MARALBERS 249F
- NORTH AND SOUTH 259F
- OZZO 249F
- POLICE QUEST 2 249F
- POW. PHASER 199F
- QUARTZ 249F
- SIM CITY 299F
- SLAYER 199F
- STORMLORD 199F
- STUNT CAR 245F
- SUPER WONDERBOY 249F
- THE GAMES SU MMER 199F
- ULTIMATE GOLF 249F

HIT PARADE AMIGA

- ALTERED BEAST 199F
- BARBARIAN 2 195F
- BEAST(SHADOW OF) 349F
- +T SHIRT GRATUIT
- BATTLECHESS 249F
- BLADE WARRIOR 245F
- CAMT PATRIOT 245F
- INDIANA JONES 199F
- LAST CRUSADE (ARCADE) 199F
- INDIANA JONES 249F
- LAST CRUSADE (ADVENTURE) 199F
- NEW ZEALAND STORY 245F
- OCEAN BEACH VOLLEY 249F
- PAPERBOY 249F
- POPULOUS 249F
- POPULOUS(DATA DISK) 99F
- SHIN-OB 199F
- SECRET M'EM'CONST. 249F
- THE STRIDER 249F
- XENON 2 MEGABLAST 249F

- A.P.B. 249F
- Z POOL 199F
- BATTLEHAWKS 1942 249F
- CRAZY CARS 2 249F
- CRAZY CARS 2 249F
- DE LUXE PAINT 3 985F
- DOUBLE DETENTE 249F
- DUNGEON MASTER 249F
- DUNGEON MASTER EXT. 225F
- FALCON 295F
- FALCON MISSION DISK 1 199F
- F.O.F. 3 275F
- GARY LINDY HOT SHOT 199F
- GHOST AND GOBBLINS 195F
- PASSING SHOT 249F
- PREDATOR 249F
- RICK DANGEROUS 269F
- RVF HONDA 249F
- SCRABLE 245F
- SILKORM 199F
- SPACE QUEST 3 299F
- STARWARS TRILOGY 249F
- TEST DRIVE 2 245F
- VIGILANTE 149F
- WATERLOO 249F
- XENOPHOBE 269F

LES VAINQUEURS
149/199 F
+FORGOTTEN WORLDS
+THUNDERBLADE
+TIGER ROAD
+LAST DUEL
+BLASTEROIDS

LES BARBARES
149/199 F
+BARBARIAN 2
+RENEGADE 3
+DOUBLE DETENTE
+GUERRILLA WAR

NOUVEAUTES
(à paraître)
A NE PAS MANQUER

CARAB 99/140F
CHASE HQ 99/140F
CONTINENTAL CIRCUS 99/140F
GHOLHS 'N GHOSTS 99/140F
HARD DRIVIN' 99/140F
KNIGHT FORCE 130/170F
MEGAWALKER 99/140F
OPERAT. THUNDERBOLT 99/140F
POWER DRIFT 99/140F
TOOBIN 99/140F
TURBO OUT RUN 99/140F

3615 MICROMANIA C'EST GEANT
ÉLU
AMSTAR

12 JEUX FANTASTIQUES
149/199 F

+STORMLORD (arcade)
+SUPERSCRAMBLE (arcade)
+SKATE CRAZY (sim-skate)
+NIGHT RAIDER (sim vol)
+AERLITA (aventure/arcade)
+DARK FUSION (arcade)
+GARY L. HOT SHOT (foot)
+ARCADE FOOT BALL (foot)
+TECHNOCOOP (arcade)
+MOTOR MASS'ACRE (arcade)
+MARAUDER (shoot'em up)
+H.A.T.E. (shoot'em up)

LES 100% A D'OR
149/199 F

+ OPERATION WOLF
+ AFTERBURNER
+ R TYPE
+ TITAN

DEMENT !
Le pistolet
MAGNUM 349 F
pour CPC 464 et
6218 avec 6 jeux.



+ OPERATION WOLF
+ BROOKIE-ROBO ATTACK
+ MISSILE GROUND ZERO
+ POLAR INVASION
+ BULL'S EYE

LA COLLECTION
175/245 F

+ARKANOID
+BATMAN
+RAMBO
+GRIFFIN'S BERT
+CRAZY CARS
+MATCH DAY
+MAMA MAM
+CALDRON
+TOP GUN
+KRONAS GOLF
+THE GREAT ESCAPE
+YIE AR KUNO FU
+GALVAN - SORCERY

NOUVEAU
LE PHASER 349 F

compatible avec ATARI ST,
AMIGA, PC COMPATIBLE
ET AMSTRAD CPC
(avec un jeu : West Phaser).

AUTRES NOUVEAUTES

ACTION FIGHTER 105/155F
BOMBER 140/190F
BOMBELZAL 99/140F
DRAGON SPIRIT 99/140F
FIGHTING SOCCER 99/140F
JACK NICKL. GOLF 99/160F
KICK OFF 130/170F
L'ART DE LA GUERRE 99/140F
MAZEMANIA 99/140F
P47 99/140F
POLAR STATIONS 99/140F
RAINBOW ISLAND 99/140F
ROCK 'N' ROLL 99/140F
SPHERICAL 99/140F
SUPER WONDERBOY 99/140F
TINTIN SUR LA LUNE 145/195F
WINDSURF WILLY 149/190F

HIT PARADE

ALTERED BEAST 99/140F
ALTERED BEAST 2 99/140F
BATMAN: LE FILM 99/140F
CARRIER COMMAND 102/165F
DOUBLE DRAGON 99/140F
INDIANA JONES 99/140F
THE LAST CRUSADE (ARCADE) 145/195F
MILITRIES AVENUE 145/195F
NEW ZEALAND STORY 99/140F
OCEAN BEACH VOLL 99/140F
RICK DANGEROUS 99/140F
SHOGUN 99/140F
THE STRIDER 99/140F
VIGILANTE 99/140F

ACTION SERVICE

3 D POOL 99/140F
CHICAGO '90 145/195F
CRAZY CARS 2 120/160F
DOBLE DETENTE 99/140F
DYNAMITE DUEL 99/140F
FORGOTTEN WORLDS 99/140F
GEMIN VJOL 99/140F
HEROES OF THE LANCERS 99/140F
HIGHWAY PACYOR 145/195F
LE MAJOR DE METZ 99/140F
MICROPROSE SPECTOR 109/165F
MR HELI 99/140F
OPERATION WOLF 99/140F
PASSING SHOT 99/140F
PERMITS TO FLEE 99/140F
RENEGADE 3 99/140F
R TYPE 95/145F
RUNNING MAN 95/145F
SCRAMBLE DE L'UN 95/145F
SILVERBALL 99/140F
SKATE OR DIE 95/145F
SKEWEK 145/195F
STORMLORD 99/140F
SUPER SCRAMBLE 99/140F
GAMES SUMMER EYE 99/140F
TIME SCANNER 99/140F
WFC LE MANS 99/140F
XENOPHORE 109/160F

MICROMANIA

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

JEUX POUR CONSOLES

SEGA
CONSOL'É 99/140F
MASTER SYSTEM 99/140F
MASTER SYSTEM PLUS 11490F
(Inclus le pistolet)
PISTOLET-3 JEUX 2490F
PISTOLET 2490F
LUNETES 3D 3250F
CONTROL STIC & SEGA 1290F
RAPID RIF SEGA 99/140F
MANETTE SPECIAL 1490F
(SPEED KING)

NOUVEAUTES
CALIFORNIA GAMES 295F
CYBORG HUNTER 295F
CAPTAIN SILVER 295F
RAMPAGE 295F
R TYPE 295F
TITAN SOLDIERS 295F

HIT PARADE

ALTERED BEAST 295F
DOUBLE DRAGON 295F
GOLVELLUS 295F
KENSIEDEN 295F
RAMBO 3 295F
BASTIAN SAGA 295F
SHINOBI 295F
THE UNDERBLADE 295F
VIGILANTE 295F
Y'S 295F
ZILL ZON 295F
AFTER BURNER 295F
ALLEN KIDLOST STAR 295F
ALLES POWER STROKE 295F
BLACK BEAT 295F
BOMBER RAID 295F
CHOPFIRE 295F
FANTASY STAR 295F
FANTASY ZONE 2 295F
GREAT BASKETBALL 295F
LORD OF THE WORLD 295F
MELD 295F
GUT RUN 295F
OUT RUN 3D 295F
RESCUE MISSION 295F
RIPPER 295F
SPACE HARRIER 295F
SUPER TENNIS 195F
WONDERBOY MEL 295F

THOMSON

Les Hits de GREMLIN 199 F
6 jeux
(Numéro 10, Avenger, Krackout...)
Les Hits de OCEAN 199 F
10 jeux (Arkanoïd, green beret, Wizard, Top Gun...)
Autres logiciels sur
3615 MICROMANIA
au téléphone sur
93.42.57.12

ATARI 2600

BATTLE ZONE 95F
BEAMRIDER 95F
CALIFORNIA GAMES 145F
CARNIVAL 749F
CHOPPER COMMAND 95F
COMMANDO 145F
DECATLON 145F
DIG DUG 95F
DONKEY KONG 95F
ENDURER 95F
F14 TOM CAT 145F
FOOT BALL 95F
FROSTY 95F
GHOSTBUSTERS 95F
HERO 95F
JUNIOR PAC MAN 145F
KEY STONE KAPERS 95F
KUNG FU MASTER 95F
MARIO BROTHERS 99F
MEGAMANIA 95F
NIGHT MARE 95F
MS PAC MAN 95F
PITFALL 95F
PRO WRESTLING 95F
QUEST FOR QUINTANA 95F
RAMBLAGE 145F
RIDDLE OF SPHINX 95F
RIVER RAID 95F
RIVER RAID 2 145F
SEAGUET 95F
SOLARIS 145F
SPACE INVADERS 95F
SPRING MASTER 145F
SUMMER GAMES 145F
TENNIS 95F
VAN GUARD 95F
WINTER GAMES 145F
ZAXXON 95F

1 AN DE GARANTIE
SUR TOUS
LES LOGICIELS

SUPER PROMOTION !

Manette US GOLD 109F
Manette Speed King 109F
Manette Navigator 149F
4 Amstrad
10 Disq. vierges CPC 99F
10 Disq. vierges CPC 195F
ST Amiga
10 Disquettes 3.5 DF DD 119F
10 Disquettes 5.14 DF DD 99F
Manette KONIX PC 195F
Manette KONIX+Carte 295F

AMSTRAD COMPILATIONS

EPXY ACTION 129/199F
+IMPOSSIBLE MISSION 2
+CALIFORNIA GAMES
+STREET SPORT BASKETBALL
+4 X 4 OFF ROAD RACING
+GAMES WINTER EDITION
LES JUSTICIERS 145/195F
+DRAGON NINJA
+ROCKOP
+RAMBO 3

SOCCER SOUAD 99/140F
+FOOTBALLER OF THE YEAR
+GARY L. SUPER STAR SOCCER
+GARY L. SUPER SKILLS
+BOYS OF THE BOVENS

STAR WARS TRILOGY 129/199F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L'EMPIRE CONTRE L'ATTACHE
+LE REPTILE DU DEJDI
LA COMPTON 149/199F
+L'ARCHI DU CAPEE BLOOD
+DALEY THOMPSON OLYMPI
+INDICATOR+TYPHOON
+ASAL MANDER
LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F
+ARCADE BUSTERS+TIGER ROAD
+MAGNETIC MISSION 2
+SPY HUNTER+BLACK BEARD
+GOLD SILVER BRIDGE
DECADE DE L'ARCADE 2 129/140F
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS
+BIONIC COMMANDO
+GENSMOKER+DESEAYTOR

21 JEUX EXCEPTIONNELS 129/140F
+CONTRONEDROBROEKTOR+MASK
+BLOODROTHERS+NEBULUS
+NORTSTAR+HERCULES+ENOLON
+LES MATRIÈRES DE L'UNIVERS
+VENOM+TIBRES BACK
+MARAUDER+RANARAMA
OCEAN DYNAMITE 149/199F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CAR+COMBAT+SCHOOL
+SLEMANDEB+DRILLER+GRYZOR
LES DEPIS DE TAITO 130/199F
+TARGET RENEGADE+FLYING SHARK+ARKANOID 1 ET 2
+HIT BILE BOBBIE+ESSI+FAIGHT
LES BEST OF US GOLD 149/199F
+GUT RUN+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES 729
+ROLLING THUNDER
GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCH DAY 2+SUPER HANG
+ON+CHAMPION CHIP STRIP
+BASKET MASTER+TRUCKER
+FELD+CRICKETS+NOOKER+GOLF
GOLD SILVER BRIDGE 149/199F
+SPLASHMAN+SPORTIVES TITAN
SPECIAL ACTION 99/140F
+GRYZOR+TARGET RENEGADE
+IN+KARATI+SALAMANDER
+B+SCRAMBLE+MASTER+SHARKEN B
ARCADE ACTION 115/165F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12 / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

* Envoi le jour même de la réception de la commande par passeport poste urgent. (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

NOM _____

ADRESSE _____

Tel _____

Code postal _____

Participation aux frais de port et d'emballage + 18 F

Précisez cassette Disk Total à payer = F

Date d'expiration - / - Signature :

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

T.Shirt PLAY AGNF
 M. L. XL (entourage votre taille)
 T. SHIRT HIGH SCORE
 M. L. XL (entourage votre taille)
 Montre MICROMANIA

Règlement : je joins un chèque bancaire CCP mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 19 F) pour frais de remboursement. N° de Membre (facultatif)
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - C64 - PC 1512 - ATARI-ST - AMIGA



Niveau 4 : Jibba.

Même principe que pour Olisos.

Niveau 5 : Zandor.

Faites trois bonds vers le haut (indispensable) puis avancez trois fois. Évitez le premier éclair, puis dès que le chapeau de Zandor atteint le cinquième barreau (en partant du plus grand), frappez-le sans relâche (n'essayez même pas d'éviter ses sorts).

Niveau 6 : le retour.

Pour les espèces d'araignées jaunes, se positionner au centre de l'écran sans cesser de tirer jusqu'à ce que la première se fasse toucher ; là, montez dans le coin supérieur gauche et redescendez en formant une boucle jusqu'au milieu de l'écran.

Les verts violets : ne pas cesser de tirer et essayer de ce positionner face à eux ; lorsqu'ils sont trop nombreux, ne pas arrêter de bouger en faisant des boucles sans cesser d'appuyer sur le bouton de tir.

Les dragons : ils lancent des boules de feu qui peuvent être détruites en leur tirant dessus.

Bonne chance !

NINTENDO

GRADIUS

(envoyé par Dao Vu)

Niveau 3

Armes conseillées : le tir double et les missiles, une ou deux options et un bouclier magnétique.

Si vous avez des problèmes avec les sphères des Mazars, allez en bas et dès que celles-ci apparaissent, tirez le plus grand nombre de fois dans leur direction. Quand la sphère s'ouvre, montez peu à peu pour éviter les Tilds, mais toujours en tirant. Grâce à vos options, la sphère finira par exploser. N'allez surtout pas tout en haut, la sphère suivante apparaîtrait dans votre direction et vous devriez répéter l'action dans le sens inverse. Si vous détruisez plus de dix têtes de moaïls, vous serez projeté au niveau 5.

Niveau 4

Armes conseillées : le laser pénétrant et les missiles, une ou deux options et un bouclier magnétique.

Rien de particulier, mais faites attention aux canons mobiles qui tirent dans tous les sens et anticipent sur vos manœuvres.

Niveau 5

Armes conseillées : le laser pénétrant, une option et plusieurs capsules de vitesse.

Ces armes sont nécessaires, car dès que des créatures antennoïdes se manifesteront, votre vaisseau ralentira. Tirez sur les sphères rouges de leurs bras et ceux-ci exploseront.

JEUX OFFERTS PAR BANDAI - NINTENDO



MSX

FINAL ZONE

(envoyé par David Martori)

Tableau n°1 :

Au début du jeu, il y a des rochers sur la droite. Dans le creux qu'ils forment, tout au fond, vous trouverez un pistolet-mitrailleur, arme indispensable pour finir le tableau.

Le char ne pose pas de problème, tirez une grenade et si celle-ci le touche, il ne tirera plus pendant un très court instant : profitez-en pour aller dans la direction opposée à celle où il va. Recommencez l'opération jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Tableau n°2 :

Ce tableau ne pose aucun problème : à la fin quand le char apparaît, placez-vous derrière la barrière et tirez à la grenade, il ne pourra pas vous atteindre.

Tableau n°3 :

Rien de particulier à divulguer, si ce n'est qu'il faut exécuter un slalom entre les balles et faire très attention aux hommes-grenouilles en noir, car ils sont coriaces.

Tableau n°4 :

Le tableau n'est pas difficile à passer... Quand le char apparaît, il suffit de se placer entre le bas de l'écran et les buissons, le char ne pourra pas vous toucher et vous n'aurez plus qu'à le détruire à la grenade.

Tableau n°5 :

Arrivé à la moitié du tableau, vous verrez six piliers ; à droite il y a de l'herbe, placez-vous sur celle-ci tout en vous collant contre la partie droite du tableau et avan-



cez : surprise, vous obtiendrez une clé puis un fusil à lunette ! Il n'y a aucun moyen de se protéger contre le char, utilisez la même méthode qu'au tableau n°1. Une fois le char détruit, si vous avez réussi à vous emparer d'une clé, vous irez au tableau 0 qui est un tableau secret.

Tableau n°0 :

Il est très facile à passer, de plus le char de fin de tableau espace parfois ses tirs : le détruire au fusil à lunette.

Tableau n°6 :

Celui-ci est aussi facile que le tableau n°0 ; de plus il n'y a pas de char à la fin, mais deux bunkers qui tirent par intermittence, il faut tirer sur celui qui est ouvert. Une fois l'un des deux détruit, le jeu est terminé.

JEUX OFFERTS PAR MAUBERT ELECTRONIC

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, bd Saint Germain, 75005 Paris - Tél.: 16 (1) 43.29.40.04

**DEMANDEZ
NOTRE
CATALOGUE**

MSX

**IMPORTATEUR
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF KONAMI - HAL**

**REVENDEURS
CONTACTEZ
NOUS**

ORDINATEUR MSX

MSX1

YAMAHA YIS 503990F
+ 3 cartouches de jeux

MSX2

Philips NMS 82353490F
MSX2 avec lecteur de disquettes 360
K livré avec logiciel Home Office Desi-
gner + traitement de texte, etc.

MANETTES DE JEUX

Quickjoy 122 tir automatique.....99F
Pour jeux de sport : Hyper shot99F

MONITEURS

Moniteur Philips1 990F
Couleur2 690F
Monochrome990F

DISQUETTES

Disquettes 3 1/2 SF140F
Disquettes 3 1/2 MF / 2DD (boîte de
10)190F
Boîte rangement 5 1/4 - 3 1/275F

IMPRIMANTES

Philips NMS 1431 2 690F

Super Laydock : 2 méga345F
Rastan Saga : 2 méga MSX2345F
Druid : mégaram MSX2290F
King's Valley 2 : MSX1/MSX2290F

Ninja Kun : mégaram MSX2 290F
Scramble Formation : 2 méga MSX2 260F
Topple Zip : mégaram 290F
Nemesis 3 MSX1/MSX2 345F

CARTOUCHES MSX à 230F

Bosconian, Dig Dug, Game Master,
Hyper Rally, Hyper Sport 3, Knightmare,
Nemesis 2, Ping Pong, Q Bert, Road
Fighter, Tennis, The Goonies, The Maze
Of Galious, Eggerland Mistery 2, Soc-
cer, Kung Fu 2.

CARTOUCHES à 149F

Circus Charlie, Comic Bakery, Dunk-
shot, Hole In One, Mopiranger, Roller-
ball, Time Pilot.

CARTOUCHES à 99F

Magical Kid Wiz, Backgammon, Raid on
Bungeling Bay, Lode Runner.

CARTOUCHES à 190F

Athletic Land, Eggerland Mistery, Hole
in One Pro, Hyper Sport 1 et 2, Twin Bee,
Sky jaguar, Space Camp, Super
Cobra, Yie Ar Kung Fu, Night Shade.

CARTOUCHES MSX2

Eggerland Mystery 2230F

Hole In One Special230F
King kong345F
Metal Gear290F
Vanpire Killer290F
USAS290F
F1 Spirit230F

CARTOUCHES à 79F

Pig Mock, Mr Ching, Step Up, Mue,
Fruit Search

CARTOUCHES à 290F

Arkanoid 2 + manette MSX 2, Dragon
Buster MSX 2,

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

Quantité	Référence	Prix unitaire	Prix total	Nom
.....	Prénom
.....	Adresse
Frais de port* :	Total :	Tél
				Votre ordinateur

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



AMIGA ATARI ST

KULT

(envoyé par Patrick Velasco)

Tout d'abord quelques conseils :

Dans tous les combats, si ceux-ci ne se terminent pas, utilisez le Killer. Durant les épreuves, ne jamais se battre contre un tuner, faites-le dans l'Anno. Les épreuves peuvent se faire d'ailleurs sans ordre précis, mais n'oubliez pas que la mouche est le seul objet qui ne peut être repris. Il est préférable de garder cette épreuve pour la fin (en revanche, "le pendu" peut se faire sans objets). A l'échangeur, pour les deux premiers objets échangés, le crâne se trouve à droite ; le troisième est à gauche et le quatrième se fait au hasard.

Si vous désirez explorer le jeu (c'est très conseillé), il y a trois salles à éviter, elles ont peu d'intérêt et sont remplies de protozorks : le parvis, la salle de garde, et l'antichambre. Le reste peut se faire sans grand danger.

Les épreuves :

Le mur (poignard) :

Appuyez sur la zone trois puis la zone deux. Allez à une des deux portes sur le côté, montez sur la marche et mettez le couteau dans la fente du... chevalier (pardon, je l'ai pas fait exprès !). Reprenez le couteau et allez dans le passage de droite, mettez la main dans le trou et

revenez en arrière, puis filez tout droit pour sortir.

De profonds (corde) :

Attendez. Attrapez le crochet du plafond avec la corde. Attendez deux fois et sautez sur le monstre. Récupérez la corde et attendez de nouveau.

Les jeux (gobelet) :

Kça se complique ! Allez dans la salle de la source, inspectez la fontaine et appuyez sur l'œil découvert. Remplissez le gobelet et allez dans la salle des jeux. Videz le gobelet dans la bouche du serpent de gauche que l'on aura préalablement ouverte (ainsi que l'autre), prenez le dé et lancez-le. Il va faire un deux (à retenir). Ensuite mettez-le dans la bouche du serpent de droite. Passez par la porte en face. Soulevez les mains de façon à former un deux, puis appuyez sur la tête de serpent. Inspectez la gravure qui vient de s'ouvrir et retenez la figure inscrite dessus. Puis direction la source. La plaque de pierre s'est transformée en six cubes. Repérez celui qui a la même marque que celle de la gravure et ouvrez-le (attention ça change). Sortez et le tour est joué...

Le pendu (la lanterne) :

La lanterne n'est pas indispensable, si vous ne l'avez pas, balancez un coup d'hypervision, c'est la même chose. Montez sur la plateforme en vous accrochant à la corde de gauche, poussez le levier et inspectez le creux de la plateforme. Si vous appuyez sur l'œil au-dessous du levier, vous accédez à une trappe qui mène aux cavernes sous la montagne. Ne vous inquiétez pas, nous irons y

jeter un œil tout à l'heure (si, si, c'est promis !). Enfin, sortir.

En présence du scorpion (mouche) :

Ici aussi c'est un peu plus compliqué. Priez (ou parlez) devant la statue. Allez à la "toile" par la porte d'en face. Rampez sur la toile et offrez la mouche à la vieille (euh ! pardon, la personne âgée !) Refusez de l'embrasser (on n'est pas là pour ça, non mais !) et donnez la mouche à l'araignée bleue. Sortir. Mettre l'araignée rouge dans la bouche de la statue et... surprise c'est son mec ! Passez par la trappe et c'est fini.

Comment s'en tirer définitivement :

Donner le dernier crâne au garde de l'échangeur et, comme le dit le fœtus, c'est la gloire ! Vous êtes promu Divo, ce qui signifie dans le patois protozorkien "celui qui va être sacrifié". Suprême honneur, n'est-ce pas ? Si vous suivez les ordres des gardes, c'est ce qui va vous arriver. Il faut donc réagir et prendre quelques initiatives pour aller en sortir. Prenez le passage pour aller dans l'Anno et cherchez le passage qui mène vers l'extérieur de l'Anno (il y a toujours un garde devant). Tuez le garde (avec le killer) et prenez-lui son zapstik qui est la seule chose utile sur cette foutue planète. Précipitez-vous dans le passage et prenez la première à gauche, puis de nouveau à gauche. Tirer le verrou de la porte et passer les barreaux. Charmante la balade, non ? Utilisez le killer sur le Deillos (le monstre en français) qui va alors boudier sur la plateforme. Plongez dans l'eau et passez un coup de scanner. Dirigez-vous vers la sortie découverte qui mène dans les galeries sous la montagne. Allez tout droit, à gauche et tout droit... Tiens, il y a quelqu'un ! Acceptez de poser vos armes et racontez à ce quidam la vérité sur votre présence. Passez un coup de scanner pour découvrir le sarcophage que vous allez ouvrir. Récupérez tous les objets présents dans la pièce et buvez la fiole (elle vous redonne de l'énergie psychique et il en reste une gorgée). Prenez le tunnel de



CARALI



TITUS™



gauche et avancez, passez la trappe et vous vous retrouverez dans le réfectoire. Reculez pour aller au "seuil de la vérité". Éliminez la prêtresse et mettez l'œuf reçu après les épreuves dans la bouche ouverte de la statue murale. Inspectez le lutrin et prenez la statuette de Saura par télékinésie (à gauche sur la tête). Sortez par le passage et allez "en présence de Dieu" puis à "l'apaisement de puissances". Et dire que vous devriez être sur l'autel !

Tuez la première prêtresse, et attention pour la deuxième, lui brouiller l'esprit (comme les œufs) et lui faire boire le reste de la fiole... Eh oui ! vous venez de retrouver votre partenaire, charmante d'ailleurs ! Vous avez bon goût.

Retournez "en présence de Dieu" et allez "au repos de Saura", non pas pour y faire ce que vous pensez (bande de petits satyres et ric et rac !) mais pour déposer la statuette de Saura dans la niche qui se trouve à côté de l'autel. Mettez le singe dans le tunnel qui vient de s'ouvrir et retournez "en présence de Dieu". Compter les étoiles du mur d'en face et... ça s'ouvre !

Dernier acte :

Entrez dans le passage, fermez la porte avec le levier du fond (sans intérêt mais ça fait passer le temps) et alors... infâme chien, vermisseau immonde, agenouille-toi, car le grand Dieu Zork en personne arrive !

Utilisez le killer pour tuer Zork, qui n'est pas immortel comme tout dieu qui se respecte. L'autre salaud qui n'a rien compris, va essayer de s'enfuir en prenant votre fiancée en otage. Fermez alors la trappe au-dessus de lui par télékinésie et brouillez-lui l'esprit. Une espèce de petite pieuvre parasite va alors lui sauter dessus et en prendre le contrôle, car c'est elle la véritable responsable de tout ce bordel. Attendez qu'ils arrivent en haut, il va alors lâcher votre copine pour ouvrir la trappe, et à ce moment-là, utilisez le couteau du sacrifice et balancez-lui dessus...

Épilogue :

Nos héros sortent alors de cette immonde ville, alors que le Fœtus nous apprend la véritable histoire de Zork. Ils s'envolent alors avec les autres tuners à bord de la soucoupe, pour une planète inconnue et je l'espère pour nous, la suite de ce formidable jeu de l'Ere Informatique. Gloire à Exxos !

ATARI 800XL/XE

Quelques rapides conseils qui s'étalent sur dix-sept jeux !

BOUNTY BOB STRIKES BACK

Pour aller au niveau 22, aller niveau 2, tuer tous les aliens puis prendre le rouleau de peinture. Dès que vous l'avez, tapez 3 et Start en même temps.

CAVERN OF MARS

Appuyez sur Shift-Control-Tab en même temps pour accéder au niveau supérieur.

KING'S QUEST

Quand vous mourez, appuyez sur la touche Reset et vous pourrez continuer le jeu.

THRESHOLD

Retirez la disquette *Threshold* du lecteur après le chargement. Chaque fois que le lecteur recommencera à tourner vous monterez d'un niveau. Insérez alors la disquette au niveau désiré.

JUMPMAN

Au premier niveau, allez tout au fond de l'écran à droite, puis tapez 54 354 et le numéro du niveau auquel vous voulez parvenir.

DONKEY KONG JR

Mettez le jeu en mode Pause, appuyez sur Shift et en même temps taper BOO-

GA. Dès lors, mettre le jeu en mode normal, pressez S pour changer de tableau et K pour rendre le bébé singe invincible face aux monstres.

CRYSTAL CASTLES

A chaque niveau du jeu (pas nécessairement chaque labyrinthe), il y a une fenêtre d'où vous pouvez sauter deux niveaux. Dans le premier tableau, elle est à la gauche de l'écran.

MINER 2049

A n'importe quel moment du jeu, tapez 213 782-6861 puis pressez Shift et le nombre-clé du niveau auquel vous voulez aller.

OLLIES FOLLIES

Pour aller au cinquième écran, tapez FANDA, au dixième, FRANK, au quinzième, NORBI, et enfin pour vous rendre au vingtième, tapez ZOOM.

RESCUE ON FRACTALUS

Tapez L ou START et vous atterrirez. Avant de toucher le sol, appuyez sur la touche droite de contrôle du curseur ou sur SELECT, vous êtes alors en position de vol stationnaire.

STAR RAIDERS 2

Avant de mettre en marche l'hyperespace pour aller dans un des deux systèmes solaires (Prochon et Celos IV), coupez les shields.

BOUNTY BOB STRIKES BACK

Pour aller au niveau 4, rendez-vous au



CARAT

AMIGA Power



Pour recevoir gratuitement un exemplaire d'Amiga Power directement chez vous, complétez le coupon réponse à droite et retournez-le à l'adresse suivante :

BAB MICRO 7, rue de Coursic 64100 BAYONNE

Chers passionnés de l'Amiga,

Une bonne nouvelle pour tous les passionnés de l'Amiga ! Une nouvelle revue entièrement dédiée à leur machine préférée est née, de plus nous avons décidé de vous offrir le premier numéro gratuitement ...

Vous découvrirez des tonnes d'informations sur les meilleures utilitaires, sur les jeux, des trucs et astuces, des interviews, une sélection des meilleurs logiciels du domaine public, de "bonnes affaires" réservées aux abonnés, des tas de jeux, des prévisions... etc.

L'Amiga est une machine extra-ordinaire, sans aucun doute le meilleur micro-ordinateur du monde, autour duquel se développe, chaque jour un peu plus, un univers de créativité à part entière, tous les mois nous nous efforcerons de vous tenir au courant de tout ce qui bouge dans la dimension Amiga...

Cette offre est limitée à un numéro par personne, joignez une photocopie de la facture d'achat ou du bon de garantie de votre Amiga... Dépêchez-vous, une surprise vous attend !

NOM _____
 PRENOM _____
 ADRESSE _____
 CODE POSTAL _____
 VILLE _____
 AMIGA () 500 () 1000 () 2000

PACK # 1 MUSIQUE

FIRST APRIL
 CRASH DISK
 ACID MEGAMIX
 DIGITAL SOUND # 1
 AMIGA SOUND # 1

Une sélection des meilleures démos musicales disponibles sur Amiga.

PACK # 2 UTILITAIRES

VIRUS KILLER'S PACK # 1
 RAY TRACING PACK
 SOFTS DE DESSIN
 UTILITAIRES DISK # 1
 UTILITAIRES DISK # 2

En cinq disquettes, des dizaines de programmes utilitaires choisis parmi des milliers...

PACK # 3 GRAPHISME

SAMANTHA FOX 2
 MY FAIR
 TOPLESS GIRLS
 CASCADE WORLD.
 HAM JONATHAN HUE

Les plus belles images que vous puissiez offrir à votre Amiga sont sur ces 5 disquettes.

PACK # 4 GRAPHISME

JONGLEUR KANANKHAS
 NEWTEK REEL # 1
 NEWTEK REEL # 2
 SLIDE SCULPT 3D
 SPACE MOVIE ANIM'

Quelques exploits graphiques, plusieurs programmes nécessitent 1 méga de mémoire.

PACK # 5 MUSIQUE

SOUND STUDIO ONE
 MAHOMY et KAKTUS
 ENEMIES MUSIC III
 AMIGA SOUND # 2
 DIGITAL SOUND # 2

Une sélection des meilleures démos musicales disponibles sur Amiga.

Nous avons sélectionné pour vous, parmi plusieurs centaines de disquettes, les meilleurs titres de chaque catégorie, regroupés en 6 packs de 5 disquettes chacun. Le prix du pack : 100 F

BON DE COMMANDE

PACK # 1 PACK # 4
 PACK # 2 PACK # 5
 PACK # 3 PACK # 6

FRAIS D'ENVOI EN RECOMMANDE (15 F)

PACK # 6 JEUX

MEGA QUEST
 LADY BUG
 CHESS 2.0
 TRON MEGAFORCE
 REFLEXION GAMES # 1

Une super sélection de quelques superbes jeux disponibles dans le domaine public.

NOM : _____
 PRENOM : _____
 ADRESSE : _____
 CODE POSTAL et VILLE : _____

Règlement joint par :
 Chèque bancaire
 Mandat postal
 Montant : F _____

niveau 1 et prenez le pot de fleurs, puis appuyez sur 1 et START en même temps. Pour accéder au niveau 8, allez au niveau 5 prendre la cafetière, puis appuyez sur START. Pour accéder au niveau 14, allez niveau 10, prenez la fourche puis appuyez sur 5 et START en même temps. Pour aller au niveau 15, rendez-vous au niveau 3, prenez le gobelet (celui qui se trouve à gauche en haut) puis appuyez sur 4 et START. Enfin pour vous rendre au niveau 19, allez au niveau 16, mettez la flèche du tube vers la gauche, prenez la tarte et appuyez sur 9 et START.

SUPER HUEY

Pour avoir un nombre de missiles infini tapez "POW" puis "ASN" et "COM", et enfin "LAR". Dès lors, tirez un missile ; mais avant qu'il ne disparaisse appuyez sur Reset, vous pourrez alors constater que les missiles sont à votre disposition à l'infini.

SPINDIZZY

Lorsque vous êtes connecté au menu, appuyez sur ESC et vous obtiendrez des indications.

GHOSTCHASER

Tapez à n'importe quel moment du jeu "FANDA" et vous atterrirez dès lors au deuxième et dernier niveau (c'est-à-dire les souterrains).

GHOSTBUSTERS

Lorsqu'on vous demande "name", tapez "P puis M" et lorsqu'on vous demande "account number", tapez "984". Vous obtiendrez alors \$100 000. Tapez "GOO" puis "11111111" et vous entrerez alors en possession de la bagatelle de \$26 000.

PITFALL

Commencez le jeu en appuyant sur OPTION, vous obtiendrez ainsi des vies infinies.



TITUS™

AMSTRAD CPC

RAMBO 3

(envoyé par Xavier Andrieu)

Base 1 :

Allez vers la droite, prenez la porte puis allez de nouveau vers la droite. Montez puis prenez la porte. Montez à nouveau, prenez les flèches, montez encore. Enfilez le couloir sur la droite, prenez la trousse de secours, descendez. Puis à droite, descendez jusqu'en bas, prenez la porte, prenez la boîte ammo (ammo = ammunition). Prenez l'autre porte, prenez les lunettes. Utilisez les flèches, reprenez la porte et tirez aussitôt pour ne pas vous faire avoir. Reprenez l'autre porte (ça devient une habitude) et tirez de nouveau après l'avoir franchie. Montez, prenez la porte sur la gauche. Montez (encore ?), prenez la trousse de secours, prenez la porte à gauche. Descendez, prenez le silencieux. Remontez, prenez la porte et tirez aussitôt. Descendez. Prenez la porte. Montez, tournez à gauche. Prenez la porte et tirez. Tournez à droite. Montez, prenez à gauche, prenez la porte, prenez la batterie pour lunettes. Allez à gauche. Tuez le Russe. Prenez la boîte ammo (les munitions), repassez la porte. Montez, prenez encore la porte (maudite porte !). Tuez les Russes un peu trop gênants. Prenez le détecteur de mines, reprenez cette foutue porte. Descendez, tournez à droite. Continuez jusqu'au mur. Remontez, tournez à droite. Descendez, prenez la clé, remontez, tournez à gauche. Montez à nouveau. Prenez la porte en haut. Tournez à gauche, actionnez l'interrupteur. Reparez. Reprenez la porte. Redescendez, retournez à gauche. Reprenez le couloir. Retournez à droite. Reprenez la porte. Retournez à droite (jusqu'au mur). Redescendez.

Reprenez la porte. Remontez. Reprenez l'autre porte. Reprenez la porte en face. Redescendez. Reprenez la porte, montez un peu (sans changer de tableau, hein ?). Prenez la porte et tirez aussitôt. Descendez. Tuez le Russe, prenez la porte et tirez. Prenez la tute phospho. Montez et tirez. Prenez l'autre porte et tirez. Prenez la porte de la cellule... Et vive la liberté.

Base 2 :

Utilisez la batterie pour lunettes, puis mettez-les. Passez sur le côté des rayons infrarouges puis montez. Prenez la porte puis prenez le revolver. Utilisez le revolver puis le silencieux. Reprenez la porte puis tournez sur votre gauche. Prenez la porte puis emparez-vous de la trousse de secours. Montez. Prenez la porte du haut. Allez vers la gauche. Dépassez le trou. Descendez et prenez la clé. Descendez, utilisez la clé pour ouvrir la porte blindée. Prenez la batterie pour détecteur de mines. Sortez, allez sur la gauche jusqu'à ce que vous soyez face à un mur. Remontez, continuez tout droit jusqu'à une porte blindée. Utilisez la clé. Sortez. Descendez et actionnez l'interrupteur. Remontez. Reprenez la porte. Descendez, tournez à gauche. Continuez jusqu'à une porte blindée, et là oh miracle ! le trou a disparu. Utilisez la clé noire et ouvrez la porte. Prenez les gants. Redescendez puis allez sur la droite. Passez entre le mur et les caisses. Continuez tout droit et tuez ces deux zigotos de Russes. Sortez, prenez la porte d'en face. Prenez la porte de droite, puis celle du haut. Tournez à droite et utilisez la clé noire pour ouvrir la porte blindée. Passez la porte puis descendez. Utilisez les gants puis poussez la porte de la cellule - vive la liberté !

Base 3 :

Allez à droite jusqu'à ce que vous arriviez vers un tableau où il y a une porte. Franchissez-la et allez vers le bas jusqu'à ce que vous arriviez à une porte. Entrez. Utilisez le tube phosphorescent. Descendez, passez la porte. Descendez encore et prenez l'uniforme. Remontez, passez la porte puis descendez ensuite jusqu'à ce que vous trouviez une autre porte. Si vous avez mis l'uniforme, ne tirez pas, ne touchez personne, passez la porte et descendez. Vous trouverez les flèches explosives. Remontez, passez la porte et allez à gauche. Tuez les Russes gênants et allez vers la gauche. Une fois arrivé au mur, remontez et prenez la mitrailleuse au passage. Continuez à monter et vous arriverez devant une porte de cellule avec des prises électriques sur le côté. Tirez une flèche explosive sur une des prises. Passez la porte et dirigez-vous vers l'oreiller de la couchette jusqu'à ce que l'ordinateur affiche : "WELL DONE YOU HAVE RESCUED COLONEL TRAUTMAN !"

• DEPOT-VENTE
 • MATERIELS
 ET LOGICIELS D'OCCASION
 TOUTES MARQUES

• PRIX CANONS
 • NOUVEAUTES
 TELEPHONEZ-NOUS !

MSX

PHILIPS NMS 8280

2 drives 720K
 + digital. d'images intégré
 + logiciel de traitement d'images

6 490 F

DES NOUVEAUTES

- Xanadu 290 F
- R Type 310 F
- Dragon Slayer IV 290 F
- 1942 290 F
- Xevious (MSX2) 310 F
- Hydlike III 345 F
- Kontra (MSX2) 395 F
- Fireball (MSX2) 310 F
- Greatest Driver (MSX2) 310 F

+ SUPER PROMO



MSX

89 bis, rue de Charenton
 75 012 Paris
 Ouvert du mardi au samedi
 de 10 h à 19 h M-Ledru Rollin
 Gare de Lyon

SEGA

Console SEGA + 2 poignées + Hang-On
 990 F
JEUX NOUS CONTACTER
 + Reprise de jeux + occasions

AMIGA

- Amiga 500 + périphé + cadeau
- Extension mémoire A501 1 390 F
- Lecteur de disquettes 3 1/2 1 290 F

PRIX CANON

LOGICIELS

- The Strider
- Space Ace
- The Beast 299 F
- Stormlord

UTILITAIRES

- Deluxe Paint II 695 F
- Aégis Sonix 470 F

NOUS CONTACTER

ATARI

Atari 520ST

PRIX CANON

- Stunt Car
- Batman
- The Strider

PERIPHERIQUES

- Moniteur couleur Philips 8832 (600x285) 2 290 F
- Moniteur couleur Philips 8801 (360x285) 1 790 F
- Imprimante MPS 1230 mono 1 550 F
- Imprimante MPS 1500 couleur 2 290 F
- Manette Quick Joy 3
- Tir automatique, microswitch **Promo**
- Manette Quick Joy 5 + compteur **Promo**
- Tapis pour souris 55 F

CONSOLE NEC

POUR LA CONSOLE ET LES JEUX
 APPELEZ-NOUS!

PREPAREZ NOEL AVEC NOUS DES MAINTENANT

CATALOGUE COMPLET GRATUIT
 SUR SIMPLE DEMANDE

Dans la limite du stock disponible

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 Pour un prix de : F + frais de port

N° tél. Marque de l'ordinateur (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

LE COURRIER DE *Rosie Zounette*

Les tracasseries de la rentrée n'ont pas paralysé vos alertes stylos : j'ai reçu un monceau de courrier. Parmi ces missives, des tonnes et des tonnes de lettres d'amour. Ce qui n'est pas pour me déplaire...

LE MEILLEUR

Salut Rosie,

Ma question sera très simple : à l'heure actuelle, compte tenu de l'évolution du marché informatique et des logiciels, quel est le meilleur ordinateur, au niveau du rapport qualité/prix et de la bibliothèque de logiciels (utilitaires et jeux) ? Voilà, c'est tout !
(Mathias, Paris)

Ah, la question d'enfer ! La réponse à votre question est double.

Dans le domaine des jeux, l'Atari ST et l'Amiga 500 se valent à peu près (Atari a dernièrement comblé son retard sur l'Amiga 500 avec la sortie du 520 STE). Donc pas d'états d'âme à avoir de ce côté-là. En revanche, leurs routes divergent en ce qui concerne les utilitaires, car chacun s'est spécialisé dans des domaines bien précis : la PAO, le traitement de texte et la musique sont les domaines réservés (ou presque) de l'Atari, tandis que le graphisme et la vidéo sont les domaines chéris de l'Amiga. Tout cela risque de changer bien évidemment puisque les constructeurs préparent dès maintenant dans leurs laboratoires secrets les machines de l'an 2000.

CARALI AU BOULOT !

Cher Micro News (si, si, sans déconner, je le pense vraiment),

Voici une lettre écrite par un ancien acheteur (en l'occurrence moi) d'Hebdogiciel (une minute de silence SVP, merci), et lecteur actuel de Micro News. Serait-il possible de donner plus de boulot à Carali en lui demandant gentiment (saint Zlika va m'y aider) de faire un dessin de toute l'équipe ? Je voudrais aussi savoir si Rosie Zounette a une sœur (si oui, numéro de téléphone et adresse, merci). J'ai

oublié ma troisième question.

Voilà c'est tout, longue vie à Micro News.
(P. Cammisotto, Lagnieu)

Salut à toi lecteur,

Voici donc la réponse à la lettre écrite par... (remplissez l'espace !). Diverses méthodes ont déjà été essayées auprès de Carali pour qu'il fasse un dessin de toute la rédaction. Des doigts dans la prise en passant par un abonnement d'un an à Play-Boy, rien n'a pu arracher son consentement. Il nous oppose toujours les mêmes raisons : "C'est contraire aux lois de la nature, la déontologie me l'interdit, les droits des travailleurs immigrés, qu'est-ce vous en faites etc." J'en passe, et des pas piquées des hannetons... L'espoir fait vivre et nous n'avons pas cessé de bercer le nôtre. Alors, attendons. Quant à votre deuxième question, elle touche de trop près la vie privée de Rosie !

CPC X

Salut à toi, ô Grand Maître, J'ose t'écrire pour te soumettre mes idées et mes pensées. Bravo pour le n° 24, très réussi ! Je lance un appel aux éditeurs : c'est simple, les softs érotiques ne peuvent choquer que les gens qui sont contre, donc ils n'en achètent pas, à moins d'être masochistes. Alors existe-il des softs "hard", "hot" et brûlants sur CPC 6128 ?
(Julien P., Paris)

J'ai eu l'occasion durant mes tribulations micronousiennes de voir des softs "hââârd" sur CPC. Je mis quelques jours à me rendre compte que ce que me montrait Eric Satyre n'était pas la reproduction d'un tableau impressionniste revu et corrigé par un daltonien presbyte, mais bel et bien le corps outrageusement dénudé d'une Vénus de revue pour



hommes. "Plus jamais ça, me dis-je, car voyez-vous les possibilités graphiques du CPC..." (c'est pas la peine de rentrer dans les détails). Ce qui précède confirme donc qu'il existe des softs "hard" et autres chairs en fusion sur CPC. Mais où et à quel prix ? Ceci reste du domaine de l'exploration.

MON PC CHÉRI

Ave Micro News, J'ai décidé de m'acheter prochainement F-16 Combat Pilot sur PC CGA. Ce logiciel est-il aussi génial que sur PC EGA à part les couleurs ? Existe-t-il différentes versions de ce logiciel : EGA, CGA ? Ou bien n'y a-t-il qu'une seule version pour tout mode graphique ? Enfin, j'aimerais savoir combien coûtent en moyenne une carte graphique EGA, un moniteur couleur haute résolution et un lecteur 3,5 pouces pour PC ?
Merci de vos réponses.
(Laurent H., Illkirch)

Bravo pour votre décision, F-16 est effectivement un des sommets (sans jeu de mots) de la simulation aérienne. Sachez que le même programme tourne sur EGA et CGA, il n'y a donc aucune différence, à part la couleur. Une carte graphique EGA 640 x 350 coûte en moyenne 1500 F et plus si la résolution est supérieure ; un moniteur couleur haute résolution environ 4000 F et le lecteur un peu plus de 1000 F pour 1,44 Mo. Vous pouvez toutefois négocier ces prix avec votre revendeur, qui vous fera certainement une ristourne si vous lui prenez tout en même temps. Voilà de quoi donner une nouvelle jeunesse à votre PC.

ROLLER COASTER RUMBLER

Disponible dans les FNAC  et les meilleurs points de vente.



Disponible sur ST, Amiga, PC.

Avez-vous peur des hauteurs vertigineuses ? Avez-vous la nausée à l'idée de plonger de plusieurs mètres en quelques secondes ?

ATTENTION : ROLLER COASTER RUMBLER EST DESTINÉ AUX VRAIS CASSE-COUS !

Ce jeu étonnant ne ressemble à aucun autre jeu. Avec des graphismes en 3D, vous aurez vraiment l'impression d'être sur une montagne russe ! Mettez l'ordinateur au défi ou associez-vous avec un camarade pour vous débarrasser des cibles et doubler vos chances de gagner !

ROLLER COASTER RUMBLER : UN JEU A ESSAYER DE TOUTE URGENCE !

Distribué par

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTÉIL CEDEX
FRANCE



LES BONS PLANS DE MICRO NEWS

Ça y est, l'Atari 800XL repasse à 189 F chez Ultima, pour les lecteurs de Micro News ! J'adore voir cet Atari à ce prix mini, je me dis que si ça continue nous allons passer dans le Livre des Records... Qui a dit que tout était trop cher dans la micro ? Un autre ordinateur Atari fait ses débuts dans cette rubrique, il s'agit du Portfolio, toujours chez Ultima. Pourquoi payer plus quand on peut payer moins grâce à Micro News ?

Joé Bonplan

Promotions valables jusqu'au 30 novembre 1989 et dans la limite des stocks disponibles.

VIDEOSHOP

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

251, 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'une 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.

De nombreuses promotions sont également proposées sur place dans les trois magasins, le magasin de Neuilly étant spécialisé dans la création graphique.

PIXISOFT

1, rue de Metz. 31000 Toulouse. Tél : (1) 61.23.48.02.

- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F, à l'exclusion des produits Sega.

JSI/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 d'une boîte de rangement de 40 disquettes 3 1/2 avec serrure, soit 79 F au lieu de 99 F.

- 2 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un Music Module Philips NMS 1205, soit 450 F au lieu de 490 F.

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

OCTOPUS COMPUTER SERVICE

Rue du Bassin 8, CH-2000 Neuchâtel, Suisse.

Tél : (38) 24.57.34.

- 1 bon Micro News accepté par logiciel Amiga, sauf sur les "domaine public".

- 1 bon micro News accepté par cartouche Sega.

- 1 bon Micro News accepté par tranche complète de 10 disquettes "domaine public" Amiga.

- 2 bons Micro News acceptés sur l'achat de la carte d'extension-mémoire IN-500 Spirit pour l'Amiga.



Ces bons ne sont pas cumulables avec les rabais-fidélité.

ULTIMA

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

- 1 bon Micro News accepté sur tous les logiciels par tranche d'achat de 200 F, sauf pour les cartouches Sega 16 bits pour lesquelles un seul bon sera accepté.

- 3 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un ordinateur Atari 800 XL - compatible console XE et déjà vendu à un prix ultime - soit 189 F au lieu de 249 F.

- Forfait de 5 bons Micro News pour l'achat d'une extension-mémoire 512 Ko pour l'Atari ST en kit (facile à monter) : 690 F au lieu de 990 F.

- 5 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un ordinateur Atari PC Portfolio, soit 2890 F au lieu de 2990 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 sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F, à l'exclusion des promotions en cours.

HAZARDOUS AREA

6, rue d'Aguesseau. 92100 Boulogne. Tél : (1) 48.25.39.83.

- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 300 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 ne sont pas cumulables avec les autres promotions en cours.



News donne droit à un sixième jeu gratuit, à l'exclusion des jeux Sega et Nintendo. Prix des jeux : Amiga, ST et cartouches MSX : 100 F, disquettes Amstrad et C64 : 70 F, cassettes Amstrad et C64 : 40 F.

EDEN 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.
- 2 bons Micro News acceptés 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 99 F.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une manette Quickjoy 5 (avec alarme incorporée) d'une valeur de 199 F, soit 179 F.



2010 ELECTRONICS

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

- 1 bon Micro News accepté sur tous les jeux d'occasion par tranche d'achat de 400 F.
- Pour l'achat de 5 jeux d'occasion vendus à prix réduit, un bon Micro



BAB MICRO

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

- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 300 F.
- Forfait de 5 bons Micro News pour l'achat d'un Real Time Sound Processor : 990 F au lieu de 1390 F.



CONSOLES

NAXAT OPEN

DES P'TITS TROUS...



Pour ceux qui en ont marre des couloirs sombres et humides des jeux de rôle et de la castagne permanente des jeux d'arcade, voici une bouffée d'air frais.

Dans le calme verdoyant d'un parcours de golf, vous essayez de vous refaire une santé avant de retourner trucher l'horrible bestiasse impliquée dans le dernier épisode de la série "Les cheva-



votre niveau) - il ne vous reste plus qu'à aborder le premier trou. Là vous avez trois options : visualiser le parcours (histoire de vous faire un idée de la difficulté), bien prendre la température du green, ou taper comme un bœuf dans la balle. Si vous choisissez cette dernière solution, n'oubliez pas de prendre le bon club, sinon votre balle n'ira pas plus loin qu'un jet de bave de crapaud, ou au contraire traversera tout l'écran pour aller s'écraser dans la mare du trou suivant...

Carte Naxat Soft pour Nec.

M.K.

NAXAT OPEN



liers du joystick contre Beau-Dragon". Vous avez naturellement troqué votre épée contre une batterie de clubs et votre armure contre une tenue plus digne d'un homme civilisé. Empruntez tout d'abord l'identité de votre choix, définissez avec modestie votre handicap (qui détermine



SUPER WONDER BOY

MIEUX VAUT NECTAR !

Ce n'est pas le retour du grand blond, mais plutôt celui d'un sympathique petit brun dont les exploits ont enchanté au moins une demi-génération de passionnés d'arcade/aventure. Toujours aussi plein de vigueur, *Wonder Boy* (qui pour l'occasion est affublé du qualificatif "super") doit débarrasser son pays de tous les monstres qui y

foisonnent. Armé de son seul courage, au début du moins, le petit bonhomme (c'est-à-dire vous), se fraye un chemin au milieu de bien des traverses : il lui faut



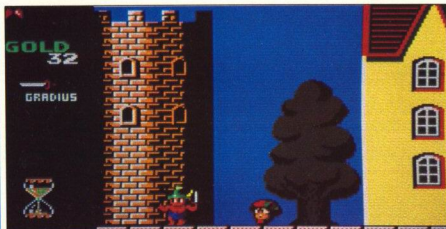
tuer des monstres et ramasser de l'argent pour pouvoir acheter des armes, des points de vie et quelques options supplémentaires qui lui faciliteront l'existence et compliqueront singulièrement celle de ses adversaires. Attention, ne dépensez pas tous vos sous dans les cafés qui jalonnent le parcours.

Boire un petit coup vous fera certes gagner des points de vie, mais ce n'est pas une raison pour vous imbiber comme une serpillière - même pour les beaux yeux de la serveuse.

N'oubliez pas votre noble mission...

Carte pour la console NEC.

M.K.



DRAGON SPIRIT

BÊTE COMME CHAUD !

TOP
du mois
CONSOLES

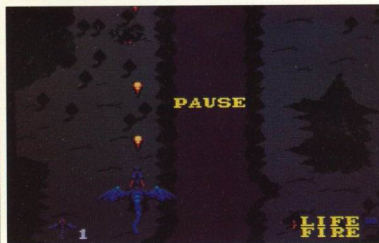
Peuplé de dragons et de monstres sortis tout droit de l'imagination d'un clochard au dernier stade de l'éthylisme, *Dragon Spirit* le bien nommé atterrit, dans un soufflé brûlant, sur la console Nec.

D'un côté les bons coulent des jours paisibles (pour le moment), de l'autre comptent ténébreusement les mauvais (tous les jours que Dieu fait). Alicia (qu'elle est mignonne !) est kidnappée par le démon Zowell (laid à faire pisser un chameau déshydraté). Pour quoi faire ? Nous

ne les savons (de Marseille) point : d'ailleurs on s'en fout, puisque l'essentiel est de se lancer à sa recherche. Enfourchant hardiment votre fidèle dragon, vous voilà voguant vers votre destinée. Vous traverserez alors des paysages splendides peuplés de monstres belliqueux, bientôt transformés en viande à méchoui par vos soins. Tirez dans les énormes œufs, ils vous donneront des munitions et doubleront ou tripleront le nombre de têtes de votre dragon et la puissance de tir. "Dragon Spirit fait sortir la bête qui est en vous", dit la pub. Je pense que c'est plutôt Alicia qui vous fera cet effet !

Carte Namco pour la console NEC.

M.K.



CONSOLES

en Exclusivité chez
ULTIMA

SEGA MÉGA DRIVE 16 BITS

fonctionne sur tous les téléviseurs
munis d'une péritel

2350F

+ 1 JEU --> 2550F

NEC PC ENGINE 1790 F

800 XL 249F

Flight Simulator 290F

Magnéto Atari 300F

800 XL + 2 JEUX :

390 F

ULTIMA

5 BD VOLTAIRE
75011 PARIS
Tél. (1) 43 38 96 31

Voir Bon de
Commande dans
ce numéro

ALPHA MISSION

Y'EN A KNIGHTMARE !



Et c'est reparti : des extraterrestres projettent une nouvelle fois d'envahir la Terre ! Mais qu'est-ce qu'ils lui trouvent, au Grand Etron Bleu ?

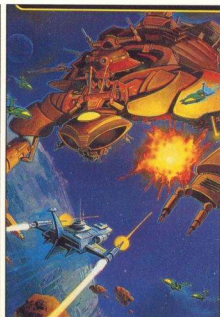
Comme d'habitude, vous tentez de repousser l'invasion en tirant des coups de laser à partir de votre vaisseau spatial. Les ennemis sont nombreux, le scrolling est fluide, il y a un gros monstre en fin de niveau, on peut collecter des armes, et gnagnagna et gnagnagna...

Ça commence à bien faire ! A Micro News, on envisage sérieusement d'écrire un article type qui nous servirait pour tous les shoot'em up et dont il suffirait seule-

ment de changer le titre... Et en plus, ils vendent "ça" près de trois cent francs ! Mais que fait la force publique ?

Cartouche SNK pour la console Nintendo.

M.L.



DYNAMITE DUX

COL- VERT MONTÉ

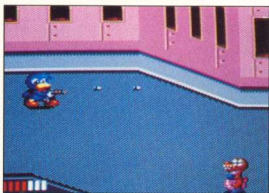


humoristique que beaucoup de jeux gagneraient à adopter. Dynamite Dux est un petit truc sympa qui vous détendra entre deux devoirs.

Cartouche pour la console Sega.

M.K.

Dynamite Dux est un jeu d'arcade dans la plus grande tradition de Sega. C'est l'histoire d'un héros (métamorphosé en candidat au cassoulet par un terrible sorcier) qui doit absolument délivrer sa copine, prise en otage par ce dernier. Bravant les obstacles et les sbires du nécromant lancés à ses trousses ou à sa rencontre, notre sympathique palmipède traversera plusieurs niveaux où il pourra montrer sa bravoure et battre un supermonstre pour passer au niveau suivant. Partant d'un scénario plus que classique, les programmeurs de Sega ont commis un jeu prenant, animé et bien conçu. L'animation et surtout la démarche très "canard boîteux" du personnage principal donnent un côté



**PROMOTIONS
EXCEPTIONNELLES**

01.11. AU 11.11.1989

**CONSOLE SEGA
+ 2 JEUX 990 F**

**OPERATION
COUP DE "POINTS"**



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

**JEUX DISPONIBLES
D'OCCASION SUR :**

**AMIGA-ATARI-MSX 1.2
SPECTRUM-COMMODORE
AMSTRAD
ATARI 2600-ATARI-X.E
CBS COLECOVISION
MATTEL-NINTENDO-SEGA
VIDEOPAC
TEL : 45. 49. 14. 50.**

NINTENDO

SEGA

ATARI 2600

CONSOLE DE BASE + SUPER
MARIO BROS 990,00F
PISTOLET 299,00F
FAMILY FUN-FITNESS
LE TAPIS + 5 JEUX 595,00F
POINGNEE NES ADVANTAGE 395,00F
190,00F
POPEYE
DONKEY KONG
DONKEY KONG III

URBAN CHAMPION 290,00F
SOCCER
BALLON FIGHT
CLU CLU LAND
ICE CLIMBER
GOLF
SILALOM
PINBALL
KUNG FU
VOLLEY-BALL
TENNIS

EXCITEBIKE 310,00F
ICE HOCKEY
MACH RIDER
WRECKING CREW

330,00F
GRADIUS
TROJAN
GUN SMOKE
GHOSTS + GOBLINS
RC PRO AM
PUNCH OUT

360,00F
GOONIES II
CASTLEVANIA
KID ICARUS
RAD RACER
TOP GUN
METROID

LEGEND DE ZELDA 390,00F

SERIE PISTOLET
310,00F
WILD GUNMAN
HOGAN'S ALLY
DUCK HUNT
NOUVEAUTES
GUN SHOE

NOUVEAUTES
390,00F
SUPER MARIO BROS II
Nouveautés à paraître, nous consultez

MATERIELS SEGA
CONSOLE + HANG ON 990,00F
PHASER + 3 JEUX 349,00F
LUNETTE 3 D 290,00F
CONTROL STICK 149,00F
RAPID FIRE 99,00F

MEGA CARTRIDGE 259,00F
CHOPFLIFTER, BLACK BELT, THE
NINJA, WONDER BOY, ZILLION
ACTION FIGHTER, WORLD GRAND
PRIX, KUNG FU KIDD, ZILLION II,
GREAT GOLF, GREAT BASKET
BALL, BASE BALL, POWER
STRICKE, SHANGAI, FANTASY
ZONE, PRO WRESTLING, ALEX
KIDD, QUARTET, SECRET
COMMAND, ASTRO WARRIOR/PIT
POT, ENDURO RACER, GLOBAL
DEFENSE, WORLD CUP SOCCER
GREAT FOOTBALL, AZTEC ADVEN-
TURE, PENGUIN LAND, VOLLEY
BALL

POUR PHASER
259,00F
SHOOTING GALLERY, RESCUE
MISSION, GANGSTER TOWN,
299,00F
"RAMBO III
MISSILE DEFENSE

CARTES SEGA 199,00F
MY HERO, TEDDY BOY, SUPER
TENNIS, F-16 FIGHTER, GHOST
HOUSE, TRANSPORT, BANK PANIC,
SPY VS SPY

TWO MEGA CARTRIDGE 299,00F
OUT RUN, ROCKY, ZAXXON 3 D,
ALEX KIDD II, AFTER BURNER
KENSEIDEN, GOLVELLIUS,
DOUBLE DRAGON, FANTASY
ZONEIII, Y'S SPACE HARRIER,
FANTASY ZONE II, ALIEN
SYNDROME, WONDER BOY II,
SHINOBI, THUNDER BLADE, R-
TYPE, CAPTAIN SILVER,
MONOPOLY,
LORD OF THE SWORD

NOUVEAUTES 299,00F
RASTAN, TIME SOLDIERS,
ALTERED BEAST, RAMPAGE,
"ALEX KIDD HIGH TECH,
"AMERICAN BASEBALL,
"AMERICAN PRO FOOTBALL,
"WONDER BOY II, VIGILANTE,
CALIFORNIA GAMES, BOMBER
RAID, CYBORG HUNTER

*A paraître
POUR MEGA PLUS CARTRIDGE
399,00F
PHANTASY STAR, MIRACLE
WARRIORS

POUR LUNETTES 3 D 299,00F
POSEIDON WARS 3 D, SPACE
HARRIER 3 D, OUT RUN 3 D,
MISSILE DEFENSE 3 D,
ZAXXON 3 D,
BLADE EAGLE 3 D,
MAZE HUNTER 3 D

CONSOLE ATARI 2600 + 1 JEU 490,00F
PADDLE (poignée ronde) 149,00F
PADDLE + 1 JEU WARLORDS 199,00F

JEUX POUR PADDLE 149,00F
STAR RAIDERS , STREET RACER,
WARLORDS, KABOOM, STAR WARS,
BREAKOUT, BACKGAMON

149,00F
WIZARD OF WORD, ZAXXON,
CARNIVAL, REACTOR, BASEBALL
PIGS IN SPACE, COSMIC GREEPS
ASTROBLAST, ARMOR AMBUCH,
LOCK'N CHASE, BOARDIN, DEFEN-
DER, HUMAN CANNONBALL,
BERZERK, SPACE CAVERNE, DICE
PUZZLE, TENNIS, PITFALL, DRAGS-
TER, SKING BOXING, PRIVATE EYE,
LAZER BLAST, SOCCER, COSMIC
ARK, SUBTERRANEA, STAR VOYA-
GER, ADVENTURES ON GX 12,
JOUST, DIG DUG, MS PAC MAN,
POLE POSITION, PHOENIX, MOON
PATROL, TAPE WORM, QUICK STEP,
VOLLEYBALL, RIDDLE OF THE
PHINX, FIRE FIGHTER, MOONSWEE-
PER, ATLANTIS, DEMON ATTACK

199,00F
CALIFORNIA GAMES, SUMMER
GAMES, WINTER GAMES
HERO, DESERT FALCON, DECA-
THLON, COMMANDO, PRO WRES-
TLING, BEAMRIDER, RIVER RAID,
RIVER RAID II, BUMP'N JUMP, KUNG
FU MASTER, KUNG FU SUPERKIEKS

**TOUTES LES CARTOUCHES PEUVENT ETRE TESTEES EN MAGASIN.
REPRISE OU ECHANGE DE VOS ANCIENS JEUX.
TOUS CES TITRES PEUVENT ETRE DISPONIBLES D'OCCASION.
SEULS SONT ACCEPTES LES JEUX AVEC BOITE ET NOTICE.**

Le magasin est ouvert du lundi au samedi de 10h à 20h sans interruption, métro ST PLACIDE ou SEVRES BABYLONE

BON DE COMMANDE
à retourner après l'avoir rempli à :
2010 ELECTRONICS 71 RUE DU CHERCHE - MIDI 75006 PARIS

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix NOM.....
correspondants PRENOM.....
Titre.....F Titre.....F ADRESSE.....
Titre.....F Titre.....F VILLE.....
Titre.....F Titre.....F CODE POSTAL.....
Titre.....F Frais de port20F VILLE.....
Titre.....F machine + 50F TYPE DE CONSOLE.....
Titre.....F TOTALF N° TELEPHONE.....

Ci-joint mon règlement par chèque ou mandat à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

IKARI WARRIORS

TWO FORTICHES



Le duo en question n'a rien de commun avec Stone et Charden, car nos deux acolytes - Paul et Vince - ne font pas dans la chansonnette mais plutôt dans la mitrailleuse. La notice nous apprend que ces deux redoutables guerriers ont reçu l'ordre d'envahir une nation ennemie. Je vois d'ici les plus fins stratèges s'exclamer : "Oooui, eueuh, alors là eueuh, pour envahir un pays, deux trouffions ça fait un peu juste !" A cela je répondrai que premièrement les jeux sur consoles ne sont pas réputés pour leur vision cartésienne de la réalité, et que deuxièmement ce qui compte en l'affaire, c'est la rigolade ! Et ici on s'amuse vraiment : et boum un tank ! paf ! un hélico ! blurb ! un fantassin ! Ça n'arrête pas, les ennemis surgissent de tous les côtés tandis que vous mitraillez

dans le tas en balançant des grenades comme on sème des haricots. Vous et votre équipier (il est possible de jouer à

deux en même temps) pouvez aussi grimper à bord de tanks qui vous permettent d'enfoncer plus facilement les défenses adverses. Laisser libre cours de temps en temps à son agressivité ne peut pas faire de mal - du moins tant qu'on reste devant son écran.

Cartouche SNK pour la console Nintendo.

M.L.



TIME SOLDIERS

ESPIONS ESPACÉS



Dans les espaces galactiques infinis, quelque part aux confins de notre système solaire, Gylend le conquérant a décidé d'envahir la Terre. Aussitôt alertées, les forces terrestres envoient dans la base de l'envahisseur leurs meilleurs éléments afin d'y découvrir le secret de sa puissance. Mais les choses tournent mal, cinq soldats sont transformés en boules d'énergie et projetés dans le vide du temps.

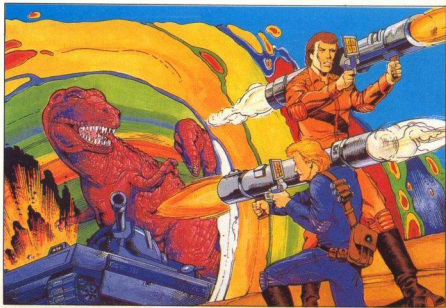
Vous devrez retrouver vos amis à travers l'espace temporel, aussi foncez sans attendre à travers le passé ou le futur. Ce saut dans le temps vous entraînera en pleine préhistoire, à l'époque de l'Empire romain, dans le Japon médiéval et pendant la Seconde Guerre mondiale. Enfin dans le futur et étape finale chez Gylend. De nombreux ennemis se mettent en travers de votre chemin, mais prévoyant, vous ne sortez jamais sans votre trois-

coups à tir multidirectionnel. Au cours de votre progression, vous pourrez gagner de nouvelles armes et des puissances de tir plus grandes.

Bien réalisé avec de nombreux niveaux et mondes à découvrir, ce jeu ne vous fera pas perdre votre temps.

Cartouche pour la console Sega.

J.-P.L.



SEGA ET MICRO NEWS L'ABONNEMENT QUI FAIT TOURNER LA TÊTE.

ÉCONOMISEZ 3 NUMÉROS
EN VOUS ABONNANT !

1 an 205 francs

(11 numéros dont 1 numéro spécial été)



GAGNEZ UN DES DEUX SUPER SYSTEM SEGA

offerts chaque mois à deux
nouveaux abonnés tirés au sort.



CONSOLES DE JEUX
SEGA[®]
MASTER SYSTEM

Je m'abonne à MICRO NEWS pour 1 an

(11 numéros dont 1 spécial été) et je joins un chèque de 205 francs.

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

**Micro
NEWS**

Nom _____ Prénom _____ Age _____

Adresse _____

Ville _____ Code postal _____

Type de machine possédée _____

POUR L'ÉTRANGER ET
LES D.O.M. T.O.M.
11 numéros 325 francs
UNIQUEMENT PAR
MANDAT

DRAME DE MÉNAGE CHEZ RITA BAHONGAWA



P47



Bienvenue à bord de votre monomoteur, le Republic P47 Thunderbolt. Dans cette superbe reproduction du célèbre jeu d'arcade de Jaleco, vous vous retrouverez en pleine Seconde Guerre Mondiale en train de piloter l'avion le plus aimé de la US Air Force. Votre mission: nettoyer toutes les régions que vous survolerez de vos ennemis, augmenter votre puissance de feu à chaque opportunité et rester en vie. A travers cette action non-stop, prouvez votre valeur dans le nouveau must Firebird. Disponible sur Amstrad, C64, Amiga, Atari ST et IBM PC. MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris. Tel: (1) 45 26 44 14



LES LIVRES SE RAMASSENT A LA PELLE...

L'ombre de la page blanche flottait sur la rédaction de Micro News - encore engourdie par les premiers froids - quand le premier livre s'abattit sur mon bureau. Nom d'un frimas, aux abris ! Bon sang, mais c'est bien sûr... c'est l'automne, les bouquins commencent leur migration. Bonne lecture les petits trileux !

LE LIVRE DE LA MUSIQUE

(pour Amiga)
Micro Application
260 pages, 199 F

Voici le futur livre de chevet de tous les Amigaïstes fanas de musique, une aubaine pour les musiciens en herbe qui attendaient impatiemment que leur prise midi sonne. Atari n'a qu'à bien se tenir car la machine de Commodore est capable elle aussi de jouer les chefs d'orchestre. N'oublions pas que derrière ses circuits spécialisés la bestiole possède des composants permettant la synthèse sonore sur quatre voies simultanées. Évidemment, l'absence de connexion midi d'origine est un handicap mais ce livre se fait fort de vous aider à franchir le mur du son. Les auteurs abordent tous les aspects de la création musicale : les notions fondamentales, les éléments de la synthèse sonore et la gestion des circuits spécialisés de la machine. Vous pourrez même vous fabriquer une interface midi et pourquoi pas un digitaliseur. Vous trouverez des informations indispensables et inédites. Et sur la disquette incluse, toutes les sources des programmes en AmigaBasic, C, GFA, Basic et Assembleur. A acheter si vous avez quelque chose entre les oreilles.

LA BIBLE PC

(2ème édition)
Micro Application
1000 pages, 340 F

C'est le pavé du mois, l'événement dans le monde PC, l'ouvrage incontournable ne serait-ce que par son poids, deux bons kilos, et ses dimensions pour le moins impressionnantes. Cet ouvrage, le plus actuel et le plus complet, traite de tous les aspects techniques des compatibles et répond aux très nombreuses questions que se posent les utilisateurs.

Comment gérer une carte graphique ? Comment exploiter la mémoire étendue ? Etc. Ce bouquin est une bible et l'auteur, dans la préface, nous livre par une formule heureuse l'esprit qui présida à son élaboration : "Je m'engageai corps et âme dans cette réalisation". On ne peut pas mieux dire et le résultat est réellement à la hauteur de ses espérances. Traité selon les trois grands axes : l'électronique, le BIOS et le DOS, c'est un véritable ouvrage de référence aussi bien pour le développeur passionné que pour l'amateur curieux de mieux connaître les entrailles de sa machine. Ce livre est vendu avec deux disquettes.

LE GRAND LIVRE DE dBASE IV

Micro Application
550 pages, 199 F

dBase IV est la nouvelle version de ce célèbre Système de Gestion de Base de Données (SGBD) bien connu des utilisateurs de PC. D'une puissance accrue, il intègre de nouvelles instructions ; aussi serez-vous amené très rapidement à en connaître le langage. Cet ouvrage vous sera donc d'une aide très précieuse.

LE GRAND LIVRE DE CALAMUS

Micro Application
260 pages, 199 F

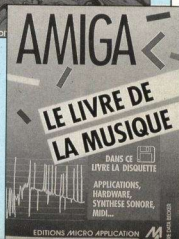
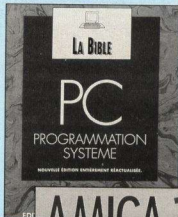
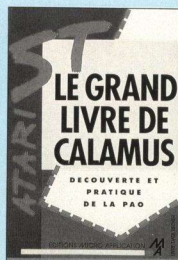
Calamus est à l'heure actuelle le logiciel de PAO le plus puissant sur Atari ST. Ce livre vous aidera à en découvrir dans le détail les énormes possibilités. Chacune des étapes de la création d'un document est clairement expliquée, de la saisie aux paramètres d'impression. Si l'on veut aborder la micro-édition sans problèmes, la lecture de ce livre est fortement recommandée. De nombreux exemples et une présentation claire et détaillée complètent agréablement cet ouvrage.

SPRINT PAR LA PRATIQUE

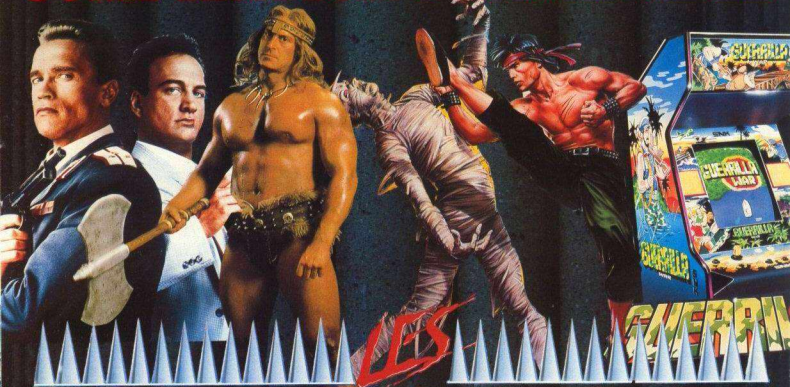
Sybox
442 pages, 378 F

Ce livre complète efficacement le manuel d'utilisation du logiciel, sa présentation et son organisation suivent une logique "utilisateur". Il est scindé en deux parties : les fonctions de base et les fonctions avancées. Dans la première partie, la prise en main du traitement de texte est abordée à l'aide d'exemples pratiques. La seconde partie est consacrée aux fonctions de mise en page et de présentation. Des exemples, figures et tableaux appuient les nombreuses explications qui permettront aux débutants d'utiliser rapidement le logiciel.

Al Write



COMPILATION FORMIDABLE



BARBARIENS



SNK

Dans les jungles d'une île tropicale un peuple gémit sous le joug de fer d'un appresseur cruel. Des troupes sillonnent rues et artères principales, la campagne est jonchée de pièges et un tirant jubile sur son trône tout puissant. Mais, sur les plages, l'espoir et à portée de la main. Deux marines d'élite, armés jusqu'aux dents et prêts à teur, visent à infiltrer ce bastion malféique et à libérer un nation de ses chaînes.



Les puissances Soviétiques et Américaines se sont associées pour traquer un trafiquant de drogue Soviétique. Les deux détectives chargés de l'enquête, un Russe, un de Chicago — ont chacun de bonnes raisons pour capturer cet individu et vont affronter le terrible gang "cleanheads", bagerres au poing, armes à feu et des courses en bus à vous en couper le souffle. La meilleure conversion de film à ce jour... toute en action avec des graphismes épous-touffants... Cependant vous risquez de voir un peu rouge ...

© 1988 Carolco Pictures Inc. Tous Droits Réservés.

Notre célèbre Barbare est de retour pour affronter le terrible sorcier DRAX. Vous serez ce barbare ou Marianne, la Barbare et irez combattre le sorcier et ses créatures préhistoriques dans son fief, le donjon de Drax ...

4 niveaux avec des nombreuses pièces différentes et 6 catégories de monstres sur chaque niveau. Affutez votre épée (pour Marianne) ou votre hache (pour le Barbare) et partez à la recherche de Drax!



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. Battez-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 ...



**DOUBLE
DETENTE**

AMSTRAD

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE,
TEL: (1) 43350675



S'AMOURAI MICRO

AU PAYS DU SEXE LEVANT

FEATURING ERIC SATYRE,
TANTE EULALIE UND... GÉNÉRAL SCHPUNTZ !

Le MSX n'est plus à son apogée (loin s'en faut) mais les Japonais lui redonnent un deuxième souffle en pratiquant le bouche-à-bouche érotique : des softs qui frisent le détournement de mineur !

Eh là ! J'en vois plein qui sont en train de lire cette rubrique alors qu'ils ont toujours craché sur le MSX. Allons messieurs, un peu de tenue que diable, ce n'est pas parce qu'il y a le mot sexe sur une page que vous allez la lire, non ? Si ? Ah bon, alors welcome à la nipponne !

TENUES (DÉ)BRIDÉES

Certains de nos lecteurs, par contre, ont toujours beaucoup apprécié cette rubrique, comme Thierry Vaxman qui nous écrit systématiquement dès qu'il y voit des photos d'écran représentant des petites Japonaises dans des tenues (dé)bridées : *"Que vois-je en page 78 du n°24 ? Cinq diablement troublantes donzelles nipponnes ! Micro News, s'il vous plaît, pourrais-tu m'envoyer ces images dignes de Pykselle, déesse des graphiques ? Comment ? Quoi ? Ça ne tourne pas sur Amiga 500 ? Il n'y a pas moyen de faire un petit transfert ? N'y a-t-il aucun moyen de voir ces créatures sur mon écran ? Bon, alors peut-être pourriez-vous me les envoyer sur papier ?"* Et il continue sa lettre en suppliant pour obtenir les dessins, se roulant par terre, offrant même de payer, concluant : *"N'allez pas croire que je suis fou, vous seriez en dessous de la vérité"*.

Et Vaxou (comme il signe) n'est pas le seul, loin de là ! Ainsi Aldo Bloise, de Genève, a les mêmes préoccupations existentielles : *"J'ai un Amiga 500 que je*

vais essayer de troquer contre un MSX2+ (devinez pourquoi). Je possédais avant un ZX Spectrum et je m'amusais plus qu'avec mon A 500. Où vous êtes-vous procuré les dessins de la page 113 du n°17 ? Je suis sûrement le cinquante-millième à vous poser cette question mais je suis un amateur de dessins et de BD japonaises, quand elles sont érotiques, naturellement..." Pour nous prouver son professionnalisme, Aldo nous joint une photocopie d'une BD japonaise qui montre un respectable homme d'affaires se livrant à des extrémités plus que regrettables sur la personne d'une jeune écolière

à peine pubère, à moins que ce ne soit sa propre fille... Si ce n'est pas du détournement de mineur ou de l'inceste, je veux bien me faire cosmonaute ! En tout cas, c'est impubliable sans risquer l'interdiction immédiate. Désolé...

HOT SOFTS

Tout ça nous ramène à l'actualité des jeux MSX au Japon, qui est remplie de softs érotiques. Décidément la rubrique "Sex Machines" déborde de partout... Mais il est temps de nous tourner vers notre invité, le général Schpuntz, de l'armée allemande, qui connaît bien le Japon, puisque lors de la dernière guerre... mais le général me fait signe qu'il préfère que cette période ne soit pas évoquée ici. Laissons-lui la parole :

- Danke schön, mein lieber Sam. Jacun zait que les Japonais ont toujours été des grosse schweinen. Ach, Paris-Tokyo, même gombat zexuel, dous aussi obzédés les uns que les zôtres ! Bour vous Vrançais, grands zpécialistes de l'amour et lecteurs de Micro News de zurcroît, z'est de la bedite brouille, ah ah ah ! Aber, zette brouille ne zemble pas manquer d'indérât... Bitte, voyons de blus brès zes zolies vrimousses sur zes daggeréodtypes zémoustillants. Ach so ! Donnerwetter ! Z'est engore blus ignoble que ze ne le bensais. Donnez-moi schnell zes zorrilles photographieren que ze les gonfisque immédiatement. Zurück !
- Je n'y manquerai pas, mon général, mais auparavant laissez-moi présenter à nos lecteurs **Lipstick Adv.**, une disquette MSX qui ne vaut que 6800 yens.
- De mon temps, une delle



chose aurait plutôt raborde à zon audeur 6800 goups de bådôn.

- Nous n'en doutons pas, général, mais voici encore plus fort : **Girls Parade** et **Twilight Zone 3**, décrits comme des jeux de rôle pour adultes, avec des scènes extrêmement osées (orgies, viols) mettant en scène des adolescents.

- Mais z'est abzulomn hhhimmonde ! Ze gonfique !

- Toujours plus décadent avec **Chaos Angels** (les anges du chaos) et **Ranko Secret Gal**, une charmante écolière que vous pourrez déshabiller complètement si vous suivez les panneaux du code de la route qui jalonnent son corps ; une façon bien agréable de passer son permis de bai... euh, de conduire. Et voici encore... mais excusez-moi, on frappe à la porte. Tiens, tante Eulalie, quelle bonne surprise !

- Comment allez-vous, Sam ? Oh le beau militaire ! Voulez-vous bien me présenter, petit nippon mufion.

- Mais certainement : tante Eulalie, de la Ligue des Dames Patronesses et tante de M. Censuros, général Schpuntz, de la Wehrmacht.

- Fräülein, bermedez-moi de vous vaire le païse-main... Ach, scheïss ! A jaque fois que ze vais des gourbettes, ze bers



mein monocle. Entschuldigen Sie bitte.

- Quelle prestance... Ah, l'uniforme a toujours eu le don de me faire fondre ! Mais je ne voudrais pas interrompre vos travaux, qu'étiez-vous donc entrain d'étudier, un traitement de texte je suppose ? Sam, poussez-vous de devant l'écran que je puisse participer.

- Euh, oui, hum, voilà, voilà...

- Oh ! Dieux du ciel ! Mais je suis tombé en pleine séance de voyeurisme ! Doux Jésus ! Vous, Sam, un véritable samouraï qui prétendez maîtriser votre mental grâce à la pratique des arts martiaux ! Vous, général, qui semblez si noble, si héroïque, et qui me donniez à espérer que... Mais c'est tout bonnement scandaleux !

- Badame, l'esbrüt est fort mais la zaire est vaible.

- Ah vous, le nazi, je vous retiens. Au secours ! Au viol ! Tiens, prends ça, vil teuton !

- Nein, nein ! Bas le barabluie, bas le barabluie ! Dout mais bas ça !

- Un viol ? Où ça ? J'arrive, j'arrive ! Ici Eric Satyre, toujours prêt à défendre la veuve et l'orpheline (inutile de préciser la façon dont elles doivent me remercier par la suite...). Madame, que se passe-t-il ?

- Il se passe que, que... Oh et puis zut ! Tout ça c'est de votre faute à vous, immonde Satyre qui pervertissez tout le monde dans ce journal, je préférè m'en aller !

- Auf wiedersehen, fräülein.

- Dites donc, elle est en forme la vieille... Je ne sais pas ce que vous lui avez fait tous les deux, mais vous l'avez transfigurée.

- Je montrais simplement au général un nouvel arrivage de jeux MSX qui ne devraient pas trop vous déplaire, Eric. Jetez donc un coup d'œil...

- Eh dites donc, faut pas vous gêner, ce n'est plus "Samourai Micro" ici, c'est carrément "Sex Machines" !

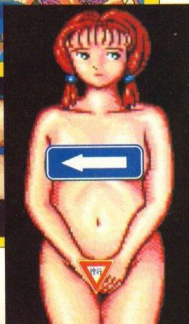
- Hélas, pas tout à fait...

- Allons, allons, bessieurs, bessieurs, resdons gourdois, n'avabulons pas, himmel Gott !

- Bon, il est temps de rendre l'antenne. A vous les studios ! Denise Fabre, êtes-vous là ?

- Euh, oui... J'avoue que cette émission m'avait un peu énervée, je me détendais avec le caméraman... Mais me voilà, je reprends l'antenne avec une page de publicité pour Japan Airlines !

- Gonfisé, les Zaban Hairlines !



PRATIQUE DU MSX2

par Eric Von Ascheberg

NOUVEAU PRIX !

255 PAGES : TOUT SUR LE MSX2 !
125 F AU LIEU DE 185 F (FRAIS DE PORT INCLUS) !

Sommaire : le système MSX, les slots et le memory mapper, le BIOS, les variables système et les hooks, le processeur graphique V9938, les applications types, annexes.

Pour recevoir "Pratique du MSX2" par retour du courrier, envoyez un chèque de 125 F à l'ordre de : Sandyx, 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.

LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

- N°6 L'Archimedes - Le spectre d'Hebdojiciel.
- N°7 Spécial cahier technique - Micro-serveurs.
- N°8 Dossier piratage - L'image numérique.
- N°9 Piratage - Le sida informatique - Assembleur.
- N°10 Les femmes et la micro - Spécial consoles de jeux.
- N°11 Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !

PORT GRATUIT

- N°12 Spécial vacances : des jeux + 200 news Atari !
- N°13 [EPUISÉ]
- N°14 [EPUISÉ]
- 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 - 1er jeu sur CD-Rom -
- N°20 La console Konix - 20 jeux pour Atari XE:600 XL.
- N°21 Consoles : Super Thunder Blade, SuperMario 2, etc.
- N°22 Iron Lord : la baston ! - Rosie Zounette - Zelda 2.
- N°23 Spécial été, 100 jeux testés - Roman-photo Carali.
- N°24 Indiana Jones, Tintin sur la Lune, Xybots, Nintendo.
- N°25 Bargon Attack, Atari STE, Xenon2, West Phaser.

CADEAU !

Si vous achetez cinq anciens numéros, vous pouvez en choisir un sixième gratuit.

Je vous commande les numéros suivants :
..... x 20 F (25 F à partir du n°23)= F.
Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. rajoutez 10 F par numéro (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.....
Mon ordinateur est un :Age :

A VOS BOUEES

TOOBIN'

LA PREMIERE COURSE MONDIALE SE
DEROULANT A L'INTERIEUR D'UN TUBE!

*Le principal jeu d'arcade de
l'année! Toobin' est le jeu
le plus délirant, le plus amusant et le
plus distrayant
d'entre tous.*



Disponible sur
IBM PC
Amiga
Atari ST
Commodore 64
Amstrad
Spectrum

© 1989, 1988 TENGEN INC. All Rights Reserved.
TM Tengen Inc. TM Atari Games Corporation.
Programmed by: Teque Software Developments Ltd.

TENGEN

The New Name in Coin-Op Conversions.

DOMARK

Distribué par
UBI SOFT

1 voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex
Tél : 16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

PROGRAMMEURS, GRAPHISTES, MUSICIENS INTÉGREZ LA MEILLEURE ÉQUIPE !

DEVELOPPEZ VOS TALENTS CHEZ TITUS !



DYNAMIQUE ET MOTIVÉE, L'ÉQUIPE TITUS VOUS PROPOSE :

DES PROJETS NOUVEAUX SUR LESQUELS VOUS POURREZ VOUS INVESTIR
DES POSTES ÉVOLUTIFS DE :

- GRAPHISTES MICRO ET AÉROGRAPHES
- PROGRAMMEURS Z80, 6502, 8086, LANGAGE C
- MUSICIENS SUR MICRO ET SYNTHÉTISEURS



TITUS™

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92



LES SECRETS DU PROFESSEUR ST LES SE
 DU PROFESSEUR ST LES SECRETS DU
 OFESSEUR ST LES SECRETS DU PA
 ESSEUR ST LES SECRETS DU PRO
 SEUR ST LES SECRETS DU PRO
 ESSEUR ST LES SECRETS DU
 OFESSEUR ST LES SECRETS DU
 UR ST LES SECRETS DU
 DU PROFESSEUR S
 SEUR S
 SECRETS
 OFESSE
 DU PROFESSEUR ST LES
 UR ST LES SECRETS
 RETS DU PRO
 R ST LES
 OFESSE
 CRETS DU
 SEUR ST
 CRETS-D
 OFESSE
 ES SECR
 S DU PF
 OFESSE
 ST LES

FLAGRANT DÉLIT

Des gloussements et des gémissements de plaisir résonnaient dans l'antre du Professeur : le Capitaine Pixel, Samouraï Micro, Abondos et même Doc Amiga mataient à mort par le trou de la serrure. Redoutant une fois de plus le pire, je me faufilai jusqu'à la porte, que je défonçai d'un violent coup de saton...

Professeur ST (sifflotement innocent).
Eric Satyre : Aie ! aie ! aie !

Micro News : Mais qu'est-ce que vous foutez là, vous ?

Eric Satyre : Je... euh... j'étais venu pour, euh... pour lui faire voir un utilitaire !

Professeur ST : Euh, oui, oui, c'est un nouveau truc vachement performant, avec des tas de fonctions et des machins pour bidouiller les bidules...

Micro News : Je peux voir ?

Eric Satyre : Ben, c'est pas très intéressant...

Professeur ST : Oui, c'est en noir et blanc... plein de chiffres... avec des colonnes, courbes de croissances, cosinus, comptabilité...

Micro News : Ça va, ça va, écarterez-vous de devant le moniteur tous les deux !

Professeur ST : Mais je vous assure que...

Micro News : Ah bravo, c'est du propre ! Qu'est-ce que c'est que ça ?

Eric Satyre : C'est moi qui ai apporté la disquette - c'est un jeu réalisé à partir d'images et de sons digitalisés. Vous voyez le monsieur qui est sur la dame là-haut ? Quand on bouge le joystick de droite à gauche, il se met à ... avec son... dans le...

Micro News : STOOOP ! Malheureux, n'oubliez pas que cette revue est parcourue chaque mois par des dizaines de milliers de petits yeux innocents et purs !

Eric Satyre : Si vous lisiez le courrier que je reçois...

Professeur ST : De toute façon, ce soft est accessible à tous en freeware, ça s'appelle...

Micro News : NOOON ! Taisez-vous !

Eric Satyre : Sub Humans in Turkey.
Micro News : Argh ! Il l'a dit ! Ça suffit maintenant, retournez dans votre tanière !

Eric Satyre : Bon, salut Prof ! A tout à

l'heure.
Professeur ST : Oui, et n'oubliez pas de me ramener le poster en relief de Samantha Fox que vous m'aviez promis !

Eric Satyre : J'y songerai !

Micro News : Bien, maintenant qu'il est parti, vous allez nous montrer des softs un peu moins subversifs...

Professeur ST : Si vous voulez... j'ai reçu **Mister Hell** de Firebird, l'histoire d'un gentil petit "hélicoptère" qui se promène avec ses petites papattes dans des grottes pour trouver de gros diamants, et qui doit se battre contre des méchants.

Micro News : Hé ! Ho ! N'exagérez pas non plus ! Inutile de faire dans le style "Chantal Goya". Vous êtes à **Micro News**, pas à **Astrapi**, **Pomme d'Api** ou **Groképi** !

Professeur ST : Veuillez m'excuser : ça m'a échappé, c'est sa disquette maudite qui m'a mis dans tout mes états. Si vous aviez vu cette paire de...

Micro News : Oui, oui, j'ai vu, mais on est pas là pour ça. Continuez !

Professeur ST : Si vous y tenez, j'ai quelque chose d'un peu plus violent. Ça s'appelle **War Machine**, un jeu guerrier avec laser et carnage à tous les étages.

Micro News : C'est bien ?

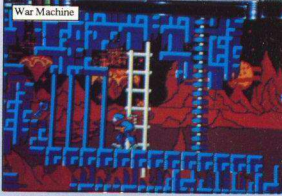
Professeur ST : Personnellement, je préfère "Sex Machines" à **War Machine**, bien que le nombre de coups tirés soit plus élevé dans le second.

Micro News : Je vous en prie, restons dans les limites du bon goût !

Professeur ST : Je fais ce que je peux mais croyez-moi, ce n'est pas toujours facile. Tenez, ce matin encore, j'ai reçu une lettre anonyme d'un type qui prétend qu'un "Amigras" vaut dix fois mieux qu'un Atari ST sous prétexte qu'il s'agit d'un 16/32 bits, alors que l'Atari en a une toute petite ! Vous trouvez ça de bon goût vous ?

Micro News : Vraiment pas !

Professeur ST : Vous vous rendez compte, oser comparer cette vulgaire calculatrice de seconde zone à l'Atari ! D'autant plus que désormais, **That's PC Speed** - la carte d'Upgrade Editions - permettra





de transformer l'Atari en compatible. Allez donc dire ça à l'autre vieux toubib qui passe son temps à soigner son "Amigras". J'aimerais voir sa tête lorsqu'il en avalera son stéthoscope !

Micro News : Vous y allez peut être un peu fort ! Etes-vous certain au moins que tous les logiciels du PC pourront tourner sur l'Atari ?

Professeur ST : Peut-être pas tous, mais en tout cas il sera quatre fois plus rapide qu'un PC 8086 et doté à la fois des émulations CGA et Hercules.

Micro News : Et combien coûtera cette petite merveille ?

Professeur ST : Aux alentours de 2500 F.



deux cents francs.

Micro News : Vous auriez dû le dire tout de suite, c'est le genre d'argument qui me va droit au cœur !

Professeur ST : Vous êtes vraiment fauché ?



Micro News : C'est un peu cher pour moi, presque toutes mes économies y passeraient !

Professeur ST : Mais ça en vaut la peine. Et puis même si vous êtes un peu fauché, vous pourrez toujours vous rabattre sur la dernière compilation d'Elite : **The Story So Far**.

Micro News : Etant donné le titre, il doit encore s'agir de vieux jeux poussiéreux.

Professeur ST : Pas du tout ! C'est du vieux, certes, mais rien que du bon ! Le petit bonhomme sympa de **Bomb Jack** et le guerrier aéroporté de **Space Harrier** avaient eu un succès fou dans les salles d'arcade. Quand à **Thundercats** et **Live And Let Die**, le premier s'inspire d'un dessin animé et le second des aventures de James Bond. C'est sympa, ça a plutôt bien vieilli et surtout ça coûte moins de

Micro News : Ben, on est seulement le 1er, et j'ai déjà dépensé mon salaire du mois prochain.

Professeur ST : Ne vous plaignez pas, vous êtes mieux payé que l'ouvrier de **High Steel**, et vous n'avez pas à transporter des briques et des poutres sur un chantier infesté de vandales qui démolissent tout ce que vous avez construit.

Micro News : Vous faites allusion au jeu d'échelle de Screen 7 qui est sorti le mois dernier sur Amig... sur les rayons des revendeurs ?

Professeur ST : Exactement ! Vous avez l'esprit vif, mon garçon ! Vous devriez essayer de jouer à **Snooty**, de **Pressimage**.

Micro News : Was ist das ?

Professeur ST : C'est un petit jeu dans lequel vous devez vous servir de votre

cerveau bien plus que de vos réflexes. Il vous faut récupérer tous les coeurs qui se trouvent dans chaque pièce ; trouver les clés ou les objets qui vous permettront de franchir les différents obstacles est un véritable casse-tête. La petite boule de poils qui vous représente a de grand yeux, un walkman et des baskets, très cool qu'à !

Micro News : Ça nous change un peu des softs guerriers !

Professeur ST : Ah, malheureux ! Si vous n'aimez pas ce genre de choses, je vous conseille d'hiberner pendant les prochains mois, car les éditeurs nous préparent une avalanche de simulations de tanks en tout genre.

Micro News : Je sens que je vais suivre vos prescriptions...

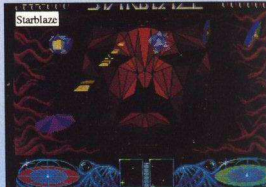
Professeur ST : Tenez, par exemple regardez ça : c'est le dernier jeu de chez Titus - **Dark Century**. A bord d'engins de guerre programmables, vous devez rattraper des prisonniers évadés.

Micro News : Si on en croit la publicité, c'est le premier jeu comprenant des animations en "Ray Tracing", mais à part la séquence de présentation, le relief est loin d'atteindre la perfection.

Professeur ST : Ne vous inquiétez pas, ce n'est qu'une préversion, la finale sera sans doute beaucoup mieux. Si vous aimez la 3D, je peux vous faire voir un superbe shoot'em up qui nous vient de chez Logotron : **Starblaze**.

Micro News : Ça signifie "Le nez des étoiles" ?

Professeur ST : Je vois que votre anglais ne s'améliore pas, mais après tout, pas besoin de sortir de sortir d'Oxford ou de



Cambridge pour tirer surtout ce qui bouge !

Micro News : Pendant qu'on y est, vous n'auriez pas quelque chose qui castagne un peu ? C'est pour mon petit neveu qui a cinq ans.

Professeur ST : J'aurais bien **Onslaught**, de Hewson, dans lequel vous dirigez un



chevalier en armure qui avance droit devant lui en balançant de grands coups de masse sur un champ de bataille jonché de cadavres... A moins qu'il ne préfère quelque chose de plus moderne, comme par exemple **After The War**, un logiciel de combat qui se déroule dans les rues de Manhattan après une guerre nucléaire. Les graphismes sont très détaillés et croyez-moi, ça cogne dur !

Micro News : Ça devrait lui plaire, il adore tout ce qui est un peu sanglant. Il a vu tous les **Vendredi 13**, c'est un fan de **Massacre à la tronçonneuse** et il ne ratait jamais un épisode de **Droit de réponse**.

Professeur ST : Je vois, le bougre est précoce. J'ai quelque chose qui devrait lui plaire, un mélange entre film d'horreur et comédie. C'est **Maniac Mansion**, un jeu d'aventure à la **Zack Mac Kracken** dans lequel vous devez, à la tête d'un petit groupe d'adolescents, entrer dans un vieux manoir sinistre pour tirer votre amie Pom-Pom Girl (laissez-moi finir ma phrase !) des griffes d'un savant fou.

Micro News : C'est vraiment terrifiant ?

Professeur ST : Non, ça fait plus rire que pleurer. C'est une production de Lucasfilm Games, qui ne saurait souffrir d'incongrus débordements - et par conséquent le sang qui souille le carrelage de la cuisine du manoir ne vient en fait que d'une bouteille de ketchup qui s'est bri-

sée dans le réfrigérateur.

Micro News : En somme, on ne veut pas trop effrayer ces chères têtes blondes...

Professeur ST : C'est dommage, parce qu'au cinéma, on ne s'en prive pas. Vous aviez vu **Ghostbusters** ?

Micro News : Les éclateurs de fantômes ?

Professeur ST : Oui. La suite, **Ghostbusters 2**, sort le 13 décembre, mais le logiciel, lui, devrait arriver avant la fin du mois. Comme pour le premier épisode, c'est Activision qui s'est chargé de l'adaptation micro. Le jeu comprendra quatre séquences d'arcade inspirées du film.

Micro News : La première adaptation n'était pas très brillante...

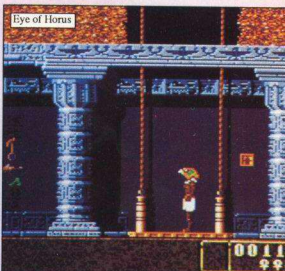
Professeur ST : Oui, mais depuis, souvenez-vous, Activision a sorti **The Real Ghostbusters**, inspiré du dessin animé. Ce deuxième soft était nettement plus intéressant - on peut espérer que le troisième soit encore meilleur.

Micro News : Mouais, vous savez, en général, les "Mario's Great-Grandfather", "Bouncing Space Warrior 2" et autres "Return of Rambo's Sister" sont rarement à la hauteur de leurs prédécesseurs.

Professeur ST : Certes mon garçon, mais on peut avoir une bonne surprise. Tenez, on annonce la sortie de **Nebulus**

2, la suite de ce jeu génial où vous deviez faire grimper une petite bestiole au look batracien jusqu'au sommet de tours truffées de pièges. La deuxième partie contiendra de nouvelles tours et encore plus de monstres. Ça devrait combler tout ceux qui étaient parvenus au bout du premier et qu'on voyait depuis errer en état de manque, le visage blême, dans la rubrique "Top Secret"...

Micro News : Se transformant en **Pac-Man** les nuits de pleine lune et hurlant à



la mort en grignotant des disquettes...

Professeur ST : Là, vous en rajoutez un peu ! Mais avec vos histoires de métamorphose, vous me faites penser au héros de **Eye of Horus**, le dieu égyptien à gueule de faucon.

Micro News : Attendez, vous voulez dire qu'il a une tête d'homme et un corps de faucon, ou une vraie tête de con et un corps de...

Professeur ST : Non, il a une vraie tête de faucon. C'est-à-dire qu'il peut se transformer à volonté en oiseau pour franchir



certains obstacles. Ce don lui sera utile pour retrouver les sept morceaux du corps de son père...

Micro News : Beurk !

Professeur ST : Oui, je sais, ça devrait plaire à votre petit neveu, mais laissez-moi finir... Son père donc, le grand Osiris, dont le corps a été éparpillé aux quatre coins d'une tombe égyptienne par Set, votre méchant demi-frère...

Micro News : Quelle famille !

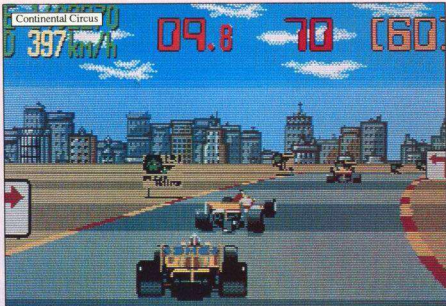
Professeur ST : Attendez, ce n'est pas fini ! Le frangin diabolique, fan de Majax et de Garcimore, a le pouvoir de donner vie aux hiéroglyphes et leur ordonne d'attaquer Horus pour l'empêcher de reconstituer son puzzle de père.

Micro News : Je vois, c'est ce qu'on appelle une famille unie - surtout le père.

Professeur ST : En effet, mais je vous trouve un peu dispersé, revenons plutôt à ce qui nous occupe... J'ai ici quelques petites choses qui devraient vous faire oublier le goût des plaisanteries douteuses.

Micro News : Ça m'étonnerait, mais dites toujours...

Professeur ST : Grand Prix Master, une course de motos très rapide, vue du dessus pour changer un peu, et **Continental Circus**, une course de voitures en



3D qui semble prometteuse.

Micro News : C'est tout ?

Professeur ST : Je vous ai gardé le meilleur pour la fin : **Hard Drivin'** de Domark.

Micro News : Le jeu des salles d'arcade ?

Professeur ST : Lui-même ! Bien sûr, vous n'aurez pas droit à la cabine de pilotage ni aux pédales de vitesses, mais le

circuit reste le même, avec ses trempilins, son pont suspendu et son fameux looping en 3D qui en a secoué plus d'un cet été.

Micro News : On se souvient encore du ratage retentissant d'Out Run. La conversion est-elle réussie cette fois ?

Professeur ST : Je n'ai pu voir qu'une préversion, mais apparemment les programmeurs ont réalisé un véritable tour de force, car les graphismes et l'animation en 3D sont réellement impressionnants. Si vous êtes un habitué des salles d'arcade, vous serez content d'apprendre que vous pourrez bientôt jouer chez vous à **Cyberball**, un match de football cybernétique très violent, dont Domark prépare également l'adaptation.

Micro News : Vous n'auriez pas quelque chose de calme pour finir ?

Professeur ST : Descendre des rapides en maillot de bain à fleurs, assis dans une bouée, ça vous dirait ?

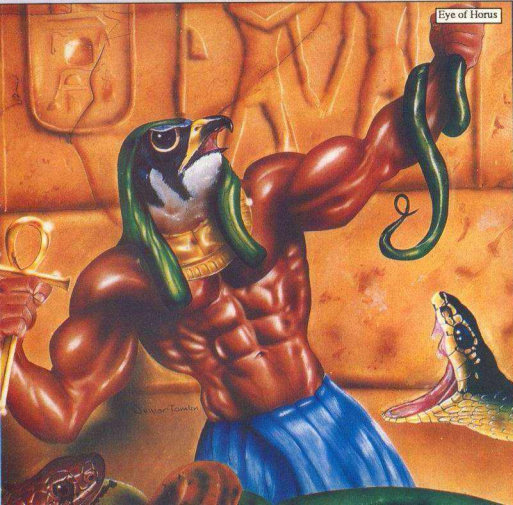
Micro News : Oui, ça doit être plutôt délassant.

Professeur ST : Détrompez-vous ! **Toobin** est en fait une course assez ruineuse dans laquelle il vous faudra éviter les rochers, les alligators et les monstres des marais. Tenez, je vous donne la disquette, vous pourrez jouer avec votre petit neveu - Domark a prévu un mode deux joueurs.

Micro News : Merci Prof !

Professeur ST : De rien, mais dites-moi, pour cette histoire de disquette cochonne, ça restera entre nous, n'est-ce pas ?

Micro News : Faites-moi confiance : pas vu pas pris...





IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT

ETOLE

41, avenue de la Grande Armée
75016 PARIS ☎ 45.00.69.68
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT

REPUBLIQUE

13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT

MOUILLER

C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ☎ 67.58.58.88
(FERME LE LUNDI)

COCONUT GRENOBLE

8, COURS BERRIAT
38000 GRENOBLE
TEL : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC COMMODORE 64 SPECTRUM PC 1512 & COMPATIBLES ATARI ST/ST/STE

Table listing software titles and prices for Amstrad CPC. Includes titles like '100 N° 1 D'OR', 'LA COLLECTION CPC', 'EPYX ACTION', 'THE STORY SO FAR VOL. 2', 'STARWARS TRILGY', 'LES JUSTICIERS', 'LA COMPIEL CAUSE', 'LE MONDE DE L'ARCADE', 'HISTORY IN MAKING', 'OCEAN DYNAMITE', 'TAITO CON D', 'LES BEST D'US GOLD', 'GAME SET & MATCH', 'ARTIFCIX', 'A.P.B.', 'ACTION SERVICE', 'ADVANCED ART STUDIO', 'AIRBONE RANGER', 'AFTERBURNER', 'BARON'S TALES', 'BUTCHER HILL', 'BLASTERDROS', 'CARTERMAN HIGH LYMPIC', 'BARBARIAN 2', 'BARON'S TALES', 'CHESSMASTER 2100', 'CHUCK YEAGER 2.0', 'CALIFORNIA GAMES', 'DOUBLE DETENTE', 'DRAGON NINJA', 'FORGOTTEN WORLDS', 'GEMINI WINGS', 'GUNSHIP', 'HEROES OF THE LANCE', 'INDIANA JONES (ARCADE)', 'INTERNATIONAL SOCCER', 'KICK OFF', 'LE MANOIR DE MORTEVILLE', 'LAST NINJA 2', 'L'ARCHE DU CPT BLOOD', 'NEUTRE A VENISE', 'NEW ZEALAND STORY', 'NAVY MOVES', 'OPERATION WOLF', 'PASSING SHOT', 'RAMBLER', 'PAC MAN', 'PAC MEGASUS', 'RENEGADE 3', 'ROCK OF THE GAUNTLET', 'REAL GHOSTBUSTERS', 'ROBOCOP', 'RUN THE GAUNTLET', 'R.TYPE', 'STRIDER', 'SHINOBI', 'SMITE OR DIE', 'SUNWORM', 'STORM', 'SUCCER MICROPROSE', 'SKATE A', 'THUNDERBIRDS', 'TIME SCANNER', 'THUNDERBIRDS', 'THE GAME SUMMER EDT', 'THE GAME WINTER EDT', 'TRINITY', 'VIGILANTE', 'WEIRD DREAMS', 'XYBOT', '30 POOL'.

Table listing software titles and prices for Commodore 64. Includes titles like 'THE STORY SO FAR VOL. 2', 'STARWARS TRILGY', 'HISTORY IN MAKING', 'LES BEST D'US GOLD', 'OCEAN DYNAMITE', 'TAITO CON D', 'COMMAND PERFORMANCE', 'GOLD SILVER BRONZE', 'LES AS DU CIEL', 'TOP TEN COLLECTION', 'GAME SET & MATCH', 'ALBUM EPHYX', 'ALTERED BEAST', 'ARTIFCIX', 'BLOODWITCH', 'BUFFALO BILL', 'BLASTERDROS', 'BATMAN (LE FILM)', 'BARBARIAN 2', 'BARON'S TALES', 'BARON'S TALES 2', 'BARON'S TALES 3', 'CURSE OF THE AZURE BOND', 'CARTERMAN HIGH LYMPIC', 'CHESSMASTER 2000', 'CHESSMASTER 2100', 'CHUCK YEAGER FLIGHT ADV', 'DOUBLE DETENTE', 'DOUBLE DRAGON', 'DRAGON NINJA', 'FORGOTTEN WORLDS', 'FLIGHT SIMULATOR II. NF', 'GRAND SLAM MONSTER', 'GRAND PRIX CIRCUIT', 'GUNSHIP', 'HEROES OF THE LANCE', 'HISTORAGES', 'HILLSFAR', 'INDY (ARCADE)', 'INTERNATIONAL SOCCER', 'LORDS OF CONQUEST', 'L'ARCHE DU CPT BLOOD', 'LAST NINJA 2', 'M'HELI', 'MINI PUT', 'NAVY MOVES', 'OIL IMPERLUM', 'OPERATION WOLF', 'PASSING SHOT', 'PAC MAN', 'POOL OF REACTIONS', 'POWER AT SEA', 'RICK DANGEROUS', 'RUNNING MAN', 'REAL GHOSTBUSTERS', 'RACK EM', 'ROCK OF THE GAUNTLET', 'R.TYPE', 'STUNT CAR RACER', 'STREET THUNDER', 'SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT', 'STORMLORD', 'STAR TRAC', 'SPREDBALL', 'SERVE & VOLLEY', 'SOCCER (MICROPROSE)', 'STORM', 'TERRY'S BIG ADVENTURE', 'THE TRAIN', 'TEST DRIVE 2', 'T.K.O.', 'THUNDERBLADE', 'TEST DRIVE', 'ULTIMA TRILOGY', 'ULTIMA 5', 'WORLD TOUR GOLF', 'XAC MC CRACKEN', 'XYBOT', '30 POOL'.

Table listing software titles and prices for Spectrum. Includes titles like 'THE STORY SO FAR VOL. 2', 'ARCADIE MUSCLE', 'HISTORY IN MAKING', 'OCEAN DYNAMITE', 'COMMAND PERFORMANCE', 'LES BEST D'US GOLD', 'FIST N° THROTTLES', 'TAITO CON D', 'GOLD SILVER BRONZE', 'TOP 10 COLLECTION', 'GAME SET & MATCH 2', 'ALTERED BEAST', 'A.P.B.', 'AFTERBURNER', 'AIRBONE RANGER', 'BATMAN (LE FILM)', 'CRAZY CARS 2', 'CANEMAN', 'DRAGON NINJA', 'DOUBLE DRAGON', 'GUNSHP', 'INDY (ARCADE)', 'OPERATION WOLF', 'PASSING SHOT', 'RUNNING MAN', 'RENEGADE 3', 'REAL GHOSTBUSTERS', 'ROBOCOP', 'FALCON AT', 'F19', 'F19 C', 'FLIGHT SIMULATOR V3', 'SCENERY DISC L'URITE', 'GRAND HARAGE', 'GRAND PRIX CIRCUIT', 'GUNSHIP', 'INDY (ARCADE)', 'KNIGHT FORCE', 'KING OF THE BEACH', 'KULT', 'KING QUEST 4', 'LE MANOIR DE MORTEVILLE', 'L'ARCHE DU CPT BLOOD', 'MANHOLE', 'MICRO SCRABBLE', 'MICROPROSE SOCCER', 'MANHUNTER 2', 'MENACE', 'MILLENNIUM 2.2', 'MINI PUT', 'NO EXIT', 'NIL DIEU VIVANT', 'NIPPERLUM', 'P.H.M. PEGASUS', 'P.H.M. HELI', 'P.H.M. DE TUEUR', 'PIRATES', 'POLICE QUEST 2', 'ROBOCOP', 'RED STORM RISING', 'RACK EM', 'STABLERIDER 2', 'SKIDD0', 'SIM CITY', 'SHUFFLEPUCK CAFE', 'SHINOBI', 'SILKWORM', 'SKEWEA', 'TERRY'S BIG ADVENTURE', 'THE GAMES SUMMER EDT', 'TV SPORTS', 'TINTIN SUR LA LUNE', 'TEST DRIVE 2', 'TARBANIAN', 'WEIRD DREAMS', 'WATERLORD', 'XENON 2', 'XYBOT', 'ZAC MC KRACKEN (FRANCAIS)', '30 POOL'.

Table listing software titles and prices for PC 1512 & compatibles. Includes titles like 'MASTER COLLECTION', 'ALBUM EPHYX N.2', 'LES CLASSIQUES VOL. 1', 'LES CLASSIQUES VOL. 2', 'SPECIAL ACTION', 'A-10 TANK KILLER', 'ASTERYX', 'ACTION FIGHTER', 'BRUCE LEE LIVES', 'BAR GAMES', 'BATMAN (LE FILM)', 'BAZ', 'BATTLEWAGONS 1942', 'BILLIARD SIMULATOR', 'BATTLE CHESS', 'CYCLES', 'CARRIER COMMAND', 'CURSE OF THE AZURE BOND', 'CANEMAN HIGH LYMPIC', 'CRAZY CARS 2', 'CHUCK YEAGER 2.0', 'DOUBLE DETENTE', 'CHESSMASTER 2000', 'DRACKEN', 'DYNAMIC DUX', 'DAILY D. HORSE RACING', 'DOUR LE DRAGON', 'DONGEAM MASTER', 'EUROPEAN SPACE SIMULATOR', 'FERRARI FORMULA 1', 'FORGOTTEN WORLDS', 'F 15 N. 2', 'FAST BREAK', 'F16 COMBAT PILOT', 'FALCON', 'FALCON AT', 'FLIGHT SIMULATOR II. NF', 'INDY (ARCADE)', 'INDY (ADVENTURE)', 'KICK OFF', 'KING QUEST 4', 'LES PORTES DU TEMPS', 'MANHUNTER 2', 'M'HELI', 'MICROPROSE SOCCER', 'NO EXIT', 'NEW ZEALAND STORY', 'NIPPERLUM', 'PAPERBOY', 'PIRATES', 'PASSING SHOT', 'POPUP', 'SCENERY POPULOUS', 'RAINBOW WARRIOR', 'R.V.F. HONDA', 'ROBOCOP', 'STUNT CAR RACER', 'STRIDER', 'SKIDD0', 'SIM CITY', 'SHUFFLEPUCK CAFE', 'SHINOBI', 'SILKWORM', 'SKEWEA', 'TERRY'S BIG ADVENTURE', 'THE GAMES SUMMER EDT', 'TV SPORTS', 'TINTIN SUR LA LUNE', 'TEST DRIVE 2', 'TARBANIAN', 'WEIRD DREAMS', 'WATERLORD', 'XENON 2', 'XYBOT', 'ZAC MC KRACKEN (FRANCAIS)', '30 POOL'.

ATARI XL/XE

Table listing software titles and prices for Atari XL/XE. Includes titles like 'AMERICAN ROAD RACE', 'ACE OF ACES', 'COLOSSUS CHES 4.0', 'DEATHLON', 'GHOSTBUSTERS', 'GAUNTLET', 'FOOTBALLER OF THE YEAR', 'FOOTBALL', 'LEADER BOARD', 'NINJA MASTER', 'ROCKFORD', 'SPEED ACE', 'STEVE DAVIS SNOOKER', 'SPACE SHUTTLE', 'SPITFIRE ACE', 'SOFT FLIGHT 2', 'SILENT SERVICE', 'WINTER EVENS', 'WINTER OLYMPIADE 88', 'ZYRE', 'BLIX MAX', 'CHOPFLEET', 'DESERT FALCON', 'EAGLE NEST', 'FIGHT LEGACY', 'GATO', 'TEST DRIVE', 'LUDO RUNNER', 'MILLPEDE', 'DESEPT MALIGN', 'ONE ON ONE BASKET', 'RESCUE ON FRACTALUS', 'ROBOTRON 2044'.

SOLES COCONUT :
ARTIFCIX 195
BARON'S TALES 113
MAGADON BUMPER 99
MARIA E MAGNOSSE 250
SKYFOX 2 115
TOUT LES UTILITAIRES... LA LIBRAIRIE
ET LES COQUEURS EN MAGASIN.
(LISTE SUR DEMANDE)

ATV

PROMOTION

QUICKJOY 5

175 F.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

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

AMIGA	APPLE 2	CONSOLE SEGA	CONSOLE NINTENDO	MATERIEL
STARWARS TRIGLY 245	ARCADE MEGA HIT 350	+ HANG ON 1	CONSOLE NINTENDO : 1	ATARI ST 3490
PRECIOUS METAL 245	ARKANOID 269	+ SUPER MARIO BROS + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL 990	+ SUPER MARIO BROS + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL 990	520 ST - MONITEUR MONO 4490
TRAD 295	BAD Dudes 295			520 ST - MONITEUR COULEUR 5490
TRAD 2 295	BATTLE OF NAPOLEON 350			1040 ST 3990
	BARB'S TALES 295	PISTOLET PHASER 249	PISTOLET 295	1040 ST - MONITEUR MONO 4990
ASTERIX 225	BARB'S TALE 2 295	PISTOLET PHASER + 3 JEUX 349	JEUX :	1040 ST - MONITEUR COULEUR 5990
ALTERED BEAST 295	CURSE OF THE AZURE SOUNDS 350	AMERICAN PRO FOOTBALL 295	ALPHA MISSION 295	MEGA ST1 MONOCHROME 6790
ACTION FIGHTER 259	COLONIAL CONQUEST 295	AMERICAN BASEBALL 295	BALLON FIGHT 260	MEGA ST1 COULEUR 7990
ADAMS GOLDEN SHOE 249	CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 295	ALTERED BEAST 295	CASTLE VANIA 345	MEGA ST2 COULEUR 12990
BEACH VOLLEY 295	CALIFORNIA GAMES 350	AZTEC ADVENTURE 255	OLD CLU LAND 260	MEGA ST4 MONOCHROME 14690
BARBARIAN 2 245	CHESSMASTER 2000 295	AFTER BURNER 295	DONKEY KONG 195	MEGA ST4 COULEUR 15690
BLOODWICH 245	CONFLICT IN VIETNAM 295	ALIEN SYNDROME 295	DONKEY KONG 3 295	
BLOOD MONEY 245	CRUSADE IN EUROPE 295	ALEX KIDD 295	EXCITEBOY 295	
BATMAN (LE FILM) 239	DRAGON WARS 350	ALEX KIDD 2 295	GALAGA 295	LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :
BATTLE CHESS 245	DECISION IN THE DESERT 295	ALEX KIDD 3 295	GUN SMOKE 295	DISQUE DUR 30 MEGA ATARI 4900
BARB'S TALES 295	FLIGHT SIMULATOR 2 430	ACTION FIGHTER 295	GHOST 'N GOBLINS 295	DISQUE DUR 80 MEGA ATARI 7590
BARB'S TALES 2 249	KING QUEST 3 295	BOMBER BOLD 295	GOOMES 2 345	MD30 3" 5 OF 1990
DYNAMITE DUX 245	KARATE CHAMP 190	BLACK BELT 255	GRADIUS 295	RS400'S 1'4 1790
DAILY D HORSE RACING 245	KING FU MASTER 295	CYBORG HUNTER 255	GOLF 260	
DRAKEN 260	MIGHT AND MAGIC 395	CAPIVARI SILVER 295	IKARI WARRIOR 345	MONITEURS :
DRAGON NINJA 245	MARBLE MADNESS 295	CHOPFUR 255	ICE CLIMBER 260	MONOCHROME HR SM124 1490
DOUBLE DRAGON 195	POOL OF RADIANCE 345	DOUBLE DRAGON 295	ICE HOCKEY 295	COULEUR SC125 2490
DUNGEON MASTER 225	PIRATES 295	ENDURO RACER 255	KID ICARIUS 345	COULEUR PHILIPS 8901 2390
F 16 COMBAT PILOT 245	RISK 345	F16 FIGHTER 195	KING FU 295	
FORGOTTEN WORLDS 195	ROGER RABBIT 295	GOLVELLUS 295	LEGEND OF ZELDA MARCHO 395	
FALCON 295	SHOGUN 390	GREAT GOLF 255	METRO 245	LASER SM1804 13579
FALCON MISSION 295	SILENT SERVICE 295	GREAT FOOTBALL 255	MACH RIDER 345	STAR LC10 COMPLETE 1990
FLIGHT SIMULATOR 2 325	STREET SPORT FOOTBALL 345	GREAT BASKETBALL 255	PUNCH OUT 260	STAR LC17 COULEURS 2490
GRAND PRIC CIRCUIT 260	THE HUNT FOR RED OCTOBER 345	GREAT BASEBALL 255	PINBALL 295	STAR LC24 10 3290
KUNSHIP 195	TIME OF LORE 345	GREAT VOLLEYBALL 255	POPEYE 195	
KICK OFF 265	TRIPLE DRIVE 190	KENSDEN 295	PRO WRESTLING 295	DIVERS :
LES PORTES OU TEMPS M'HELI 245	TRIPLE PACK 295	LORD OF THE SWORD 295	RC RACER 345	CABLE IMPRIMANTE 150
MICROPOSE SOCCER 239	VICTORY ROAD 295	KUNG FU KID 295	SOCER 260	RUBAN ENCREUR NL 49
NO EXIT 195	WINGS OF FURY 275	MIRACLE WARRIOR 295	SOLALIM 260	RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR 95
NEW ZELAND STORY 145		OUT RUN 2D ET 3D 295	SUPER MARIO BROS 280	TAPS SOURIS 79
OIL IMPERIUM 245		PHANTASY STAR 395	SUPER MARIO 2 295	PROLOGRATTA JOYSTICK (20cm) 49
OUT RUN 149		POWER STRIKE 255	TROJAN 295	QUADRIPLER JOYSTICK (ST) 79
PAPERBOY 245		RENGUIN LAND 295	TOP GUN 345	DOUBLEUR JOYSTICK (CPC) 95
PKSSING SHOT 225		PRO WRESTLING 295	TENNIS 260	
POPULOUS 245		RASTAN 295	URBAN CHAMPION 260	AMIGA :
SCENERY POPULOUS 99	ARKANOID 295	RAMPAGE 295	VOLLEYBALL 260	AMIGA 500 150
RIV HONDA 249	BARB'S TALES 420	R TYPE 295	WRECKING CREW 295	CABLE PERITEL 150
ROBOCOP 245	CALIFORNIA GAMES 295	RAMBO 3 295	XEVIUX 295	LECTEUR 3" 5 CARRO 990
RICK DANG ROIS 245	CHESSMASTER 2 100 395	ROCKY 3 295		
STRIDER 269	DUNGEON MASTER 340	SHINOBY 195	JOYSTICKS :	
SKIDD 225	DEFENDER OF THE CROWN 245	SECRET COMMAND 295	MES AVANTAGE 365	QUICKJOY 2 + 89
SHINOBY 245	ICE HOCKEY 295	SUPER TENNIS 195	SPEEDKING NINTENDO 195	QUICKJOY 3 129
SHADOW OF THE BEAST 349	KING QUEST 4 395	SPACE HARRIER 295	WISMASTER INFRAROUGE 490	QUICKJOY 5 195
SHUFFLEPUFF CAFE 245	LAST NINJA 2 295	THUNDERBLADE 295		SPEEDKING KONIX 105
SHORT EM UP CONST. KIT 375	PIRATES 295	TEDDY BOY 195	DISQUETTES VERGES :	CORBA 169
SILVERMIR 225	PAPERBOY 295	TIME SOLDIERS 295	DISQUETTES 3" 5 :	MICRO BLASTER 320
SKWEK 7 195	SPACE QUEST 249	UNIVERSITY 295	3" 5 SF/DO, LES 10 80	3 WAY WICO 130
	SPEED 295	VIGILANTE 295	3" 5 DF/DO, LES 10 120	RACEMAKER 490
THE GAMES SUMMER EDT 285	SILENT SERVICE 295	WONDERBOY 295	BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ. 80	ULTIMATE STANDART 245
TEST DRIVE 2 245	SHADOWGATE 350	WONDERBOY 2 295	BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ. 90	ULTIMATE SANS FIL 450
TV SPORTS 345	SHADWATTE 350	YLLION 2 295	BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ. 190	COMPUTER COMMAND PC 245
WATERLOO 245	SHUTTLE SIMULATOR 340	YS 295	DISQUETTES 5" 1/4 :	SPEEDING PC 495
XENON 2 245	GAUNTLET 295	ZILLION 2 295	DISQUETTES 5" 1/4 1/4 METRES, LES 10 39	SPEEDING PG + CARTE 445
ZAC MC KRACKEN 245	TEST DRIVE 2 295		5" 1/4 SF/DO, LES 10 69	COMTES D'ENTREPRISES ET ETUDIANTS NUNO CONSULTER
3D POOL 195	UNINVITED 350	JOYSTICKS POUR SEGA :	5" 1/4 DF/DO, LES 10 99	RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00
	WAR IN THE MIDDLE EARTH 395	CONTROL STICK 145		
		SPEED KING SEGA 145	DISQUETTES 3", LES 10 145	

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris
43.55.63.00



NOM _____
ADRESSE _____

TEL _____

Date d'expiration - / - Signature _____

TITRES _____

PREX _____

Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F

Précisez ☐ Casette ☐ Disk - TOTAL à payer

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B.

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20F pour frais de remaniement)

PRÉCISEZ VOTRE CHOIX DE JEUX :

☐ ATARI ST ☐ CATAN XL ☐ COMANDRA ☐ C.P. ☐ APPLE APPLE 2 GS ☐ MACINTOSH ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ PC et COMPATIBLES

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

DOCTEUR AMIGA

LE DOC SIFFLE TOUJOURS DEUX FOIS !

La voix de réveille-matin du Doc Amiga s'échappait de la porte entrebâillée de son bureau, la version rap de "My Darling Amygale" attaquait mes tympans. Mon irruption fut la cause d'un trouble si violent que la figure du Mariano Informatique vira au pourpre...

Micro News : Salut Doc !

Docteur Amiga : Ouuuurh ! Hard, l'ami !

Micro News : Je vous sens tout chose, comment dire.... violacé. Votre visage... que s'est-il passé ? Avec une tête pareille vous seriez expulsé d'Afrique du Sud immédiatement !

Docteur Amiga : Ah, oui, je me suis passé une séance d'UVA et j'ai eu la douloureuse malchance de tomber sur une adepte de la méthode dite du grille-pain. Une enragée de première dont le fils possède un At...

Micro News : Non, ce n'est pas vrai, vous, le Doc le plus célèbre de la Galaxie, victime d'une basse vengeance personnelle, mais que fait la police ?

Docteur Amiga : Ne m'en parlez pas, ça risque de me provoquer une éruption volcanique de boutons. J'envisage d'ailleurs de créer une milice privée à mon usage personnel, car depuis qu'Atari (bruits de crachats) essaye de faire des

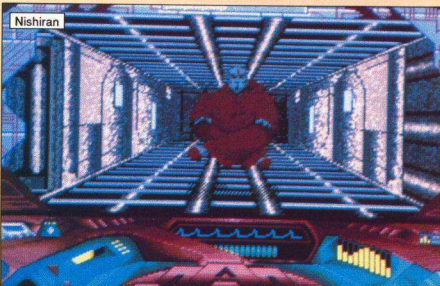
étincelles avec un nouveau modèle de machine "autofire", les kids sont aussi enflammés que les locaux de la société un soir d'août.

Micro News : Merci, Doc, pour cette brûlante profession de foi !

Docteur Amiga : C'est tout naturel (comme d'habitude pour le chèque). Comme le disait mon grand-père dont le nom de code dans la Résistance était Vic 20, la meilleure défense est l'attaque. Chargeons nos disquettes et sus à l'ennemi !

Micro News : Vous m'en mettez trois caisses bien pleines, si je n'abuse pas...

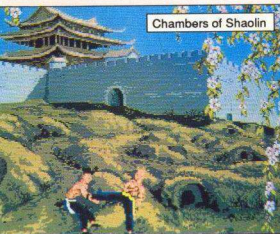
Docteur Amiga : C'est parti. Pour commencer, **Nishiran** de Legend Software, un grand jeu de rôle-aventure dont l'action se déroule dans plus de 5000 lieux, de quoi y perdre la santé. Vous évoluerez dans un monde complètement étrange dans lequel tout est reconstitué : système social, monétaire, économique etc. Bien réalisé avec une utilisation très sympa des icônes, les dialogues y occu-



pent une place importante et je vous prédis de nombreuses nuits blanches.

Micro News : Ah, parce qu'en plus c'est en 3D !

Docteur Amiga : Je préfère ne pas insister sur cette plaisanterie bien plate. Enchaînons avec **Ninjanimal**, également de Legend Software, du pur jus d'arcade, 100% action mais avec un vrai scénario - ce qui est rarissime dans ces contrées désertées par la matière grise. Si vous êtes un adepte de la mythologie japonaise et des légendes ninjas vous allez vous régaler, foi de samouraï, c'est beau,



Chambers of Shaolin

Micro News : *Ouf ! Rien ne vaut l'odeur du danger pour renouer une vieille amitié, sacré Doc.*

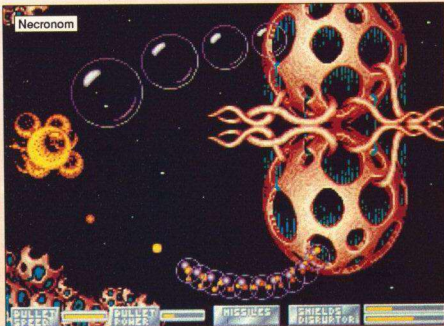
Docteur Amiga : Je sens que vous allez encore me parler de vos souvenirs de régiment. Tenez, avant que vous ne vous épanchiez comme une vulgaire éponge, j'ai sous la main quelques softs guerriers. Si vous avez aimé *Opération Wolf*, la suite s'intitule *Opération Thunderbolt* et semble sortie du même lance-roquettes. C'est encore plus beau, les vues sont en 3D et on peut s'éclater à deux. De dangereux terroristes ont pris en otage de pauvres touristes : à vous de les libérer en évitant un carnage. Bombe, bombe,

gang vous devez investir une maison et tuer sans soucier les malfrats. Pas de sentiments ni d'états d'âmes dans ce soft qui devrait plaire au capitaine Baril (de bière rouge). Je dois avouer que ce scénario primaire heurte mes principes mais, comme disait Coluche, tous les dégoutés sont dans la nature. Et on continue la cure d'hyperviolence...

Micro News : *Rhaouww ! Bidoche au mur !*
Docteur Amiga : Vous êtes bien atteint, mon petit bonhomme. Mais c'est qu'il mordrait, la sale bête ! Ah, il en veut encore : eh bien, on va lui donner de quoi se faire des quenottes en acier trempé ! Un petit voyage organisé pour le Vietnam ça vous dirait ? Go, avec *Lost Patrol* qui vous transporte quelque part derrière les lignes ennemies, loin, trop loin de votre base. Nous sommes en juin 1965, votre hélicoptère vient de s'écraser, seuls sept rescapés survivront dans cet enfer. C'est un mélange détonant de stratégie et d'arcade avec des graphismes époustouflants. Vous me suivez...

Micro News : *Ouais, que l'on me donne un calmant, je vais craquer devant tant de sanguinolente beauté.*

Docteur Amiga : Arrêtez de sauter en l'air et suivez-moi sur la piste d'envol de *Retaliator*, cela devrait calmer vos élans acrobatiques. C'est un simulateur de vol super qui vous met aux commandes d'un F29 - version avant-gardiste d'un chasseur délirant. Cela ressemble à *Falcon*, ça a le même goût que... mais des options différentes rehaussent (encore) le niveau déjà très élevé de son précédé-



Necronom

rapide et scrupuleusement réaliste.

Micro News : *Banzaï ! Que la blanche hirondelle vous inonde de sa pureté limpide.*

Docteur Amiga : On dirait un slogan pour une marque de lessive, vous devriez réviser vos classiques ou évitez de dire des c...

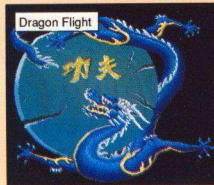
Micro News : *Et ta sœur ! Attention : ne jouez pas avec mes nerfs !*

Docteur Amiga : Gardez votre calme, prenez ce joystick et pénétrez dans *Chambers of Shaolin*, votre initiation commence à l'instant. Les impétueux de votre espèce ne pourront accéder au plus haut degré de la connaissance qu'après un entraînement des plus féroces. Un exemple pour vous préparer : dans une pièce vous devrez frapper une boule, facile à première vue, seulement durant l'épreuve l'endroit se remplit d'eau. Diabolique et très stimulant !

bombe, une symphonie coppolienne.

Micro News : *Encore du sang pour sang violent. Docteur, vite ! mettez-moi sous perfusion, je suis en état de manque...*

Docteur Amiga : Bip ! Bip ! Je branche le scanner et l'envoie *Laser Squad* de Blade Software sur l'écran de contrôle, ça devrait donner une bonne secousse à votre palpitant. A la tête d'un commando anti-



Dragon Flight



Lancaster

seur. Nous sommes là dans les hautes sphères de la simulation... Redescendons d'un nuage avec *Lancaster*, qui vous précipite dans le tourbillon de la guerre 39-45, La présentation est bien réalisée, le reste est un peu à la traîne, surtout les scènes de combats. Dom-



Micro News : *Quoi mon âge ? Je m'appelle G...*

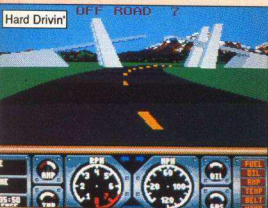
Docteur Amiga : Coucou, on est là. Si ça ne vous dérange pas, je continue avec deux écopés de dernière minute : **Sol Negro** et **Narcissus**. Pas vraiment nouveau, passons.

Micro News : *Vous êtes bien expéditif d'un seul coup, c'est la fatigue ?*

Docteur Amiga : Non, un petit coup de pompe devant l'immensité de ma tâche et la montagne de softs qui s'amoncellent devant moi. Mais ne perdons pas de temps, voici un mégasoft qui va envahir la galaxie Amiga : **Vaux**. Vous débutez, suivant en cela l'exemple paternel, une carrière de pirate intersidéral, inouïs au régime draconien de l'UMS (Universal Market System). Vous devrez braver les forces de police et vous battre pour ne pas perdre votre précieuse cargaison. Cette compétition acharnée déterminera les prix du marché. Ainsi, vous pourrez faire fortune ou tout perdre. Subtil mélange entre un shoot'em up et un jeu de trading comme *Elite*, ce jeu bénéficie de scrollings impressionnants et d'excellents graphismes. Ça vaudrait le détour !

Micro News : *J'ai le mal de l'air, je ne me sens pas bien.*

Docteur Amiga : Petite nature, ça veut



jouer les Rambos de banlieue et ça tient pas la route. Je laisse tomber **Galaxy Force**, vous risqueriez de me faire une overdose de pixels (mais, amis lecteurs, sachez que c'est du tout bon, 3D géante et action en conséquence). Je n'ose même pas vous montrer **Hard Drivin'**, complètement décoiffant, aussi beau que le jeu de café et l'animation est turbopide, certainement un volant d'or pour Noël. Pourtant la concurrence est sévère avec **Continental Circus**, une course automobile sur huit circuits différents. Sans oublier **Power Drift** - bonne conversion d'un jeu Sega.



Micro News : *Ça va faire du monde sur les routes pour les fêtes !*

Docteur Amiga : Faites confiance au sergent Bob, nouvellement nommé à la circulation depuis ses échecs retentissants dans **APB**, un soft nettement plus beau que sur la bécane aphone de l'autre râclure, mais pas franchement excitant.

Micro News : *Encore une bavure. Et Dieu dans tout ça ?*

Docteur Amiga : Vous nous faites une crise de foi, décidément c'est pas votre jour. Que diriez-vous de bâtir une vraie ville avec **Sim City** ?

Micro News : *C'est mieux que Populous !*

Docteur Amiga : Bravo ! Vos références sont excellentes, il y a en effet une grande similitude entre les deux. Vous dessinez une ville et devenez aménageur en chef, puis maire et gestionnaire de votre création. Une supersimulation qui pourrait apprendre beaucoup de choses à nos élus. Mais je n'en dirai pas plus...

Micro News : *Ah, il y a anguille sous roche, seriez-vous tenté par une carrière politique ?*

Docteur Amiga : Je vous remercie de me poser cette question intéressante, l'avenir appartient aux défricheurs d'espaces infinis qui, au terme d'une...

Micro News : *C'est insupportable !*

Docteur Amiga : Pour l'instant, je promets de l'aventure à tous. Voici **Hillsfar**, le troisième volet du célèbre **Donjons et Dragons**, et - divine surprise - les textes sont en bon français. Passionnant. On continue avec **Dragon Flight**, un excellent jeu dans lequel vous dirigez quatre aventuriers chargés de retrouver la dernière licorne vivante. La beauté des graphismes est craquante. Si vous aimez frissonner je vous conseille **Spaceghost**, une histoire de revenants turbulents.

Micro News : *Ça me fait penser que j'ai deux neveux assez remuants, vous n'auriez rien pour eux ?*

Docteur Amiga : Il suffit de demander, voici **Terry's Big Adventure**, issu de la même famille que *Wonderboy* ou *Super Mario Bros*, c'est très prenant : vous devriez être tranquille un petit moment. Sinon enchaînez avec **Skidz**, un gamin sur son skate ou son **BMX** dispose de sept jours pour prouver sa valeur et ainsi participer à la course finale. Et si vraiment vous ne tenez plus vos petits monstres, mettez leur **Dynamic Debugger** et éclatez-vous avec eux. Pour les achever, une partie de **Necronom** et c'est dans la poche. Merci qui...

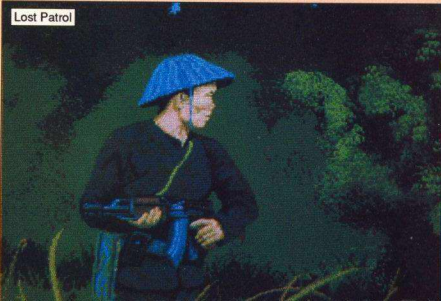
Micro News : *My Lord, que vous et vos descendants soyez adorés jusqu'à la fin du temps réglementaire !*

Docteur Amiga : Encore vos réflexes d'ancien chroniqueur à *L'Equipe*. Ne changez pas de casquette et essayez **Fighting Soccer** et **Manchester United Football Club**, encore deux logiciels de foot. J'ai mis de côté **Ultimate Darts**, un jeu de fléchettes, et quelques bières chaudes pour vous mettre dans l'ambiance.

Micro News : *On se les siffle tout de suite ?*

Docteur Amiga : Sachez, buveur néophyte, que le Doc ne siffle jamais deux fois la même bouteille...

Micro News : *Merci Doc, au mois prochain !*



POUR UNE MEILLEURE UTILISATION DE VOTRE AMIGA OFFREZ-VOUS :

- plus de 300 pages d'explications concernant les versions 1.3 et 1.2 du système d'exploitation de l'Amiga

- le mode intuition et le mode par commandes

- les disquettes
- la mémoire
- la gestion de l'écran
- les icônes
- les types d'animation

GRATUIT
deux disquettes
contenant 50 utilitaires
du Domaine Public



TITUSTM

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY -
TÉL. : (1) 43.32.10.92

AMIGA

2eme édition. (Workbench 1.3)

COMPRENDRE et bien exploiter



SON
AMIGA

Yves BRAZEAU Daniel GARANT

Editions **Titus**

BON DE COMMANDE EXPRESS:

JE DESIRE RECEVOIR EXEMPLAIRE(S) DE "COMPRENDRE
ET BIEN EXPLOITER SON AMIGA" AU PRIX UNITAIRE DE 249 F
TOTAL TTC: + 20 F

FRAIS DE PORT RECOMMANDE:
CI JOINT MON REGLEMENT PAR CHEQUE NET TTC:

NOM: _____
PRENOM: _____
ADRESSE: _____
VILLE: _____
C.P.: _____

DATE & SIGNATURE: _____

BON DE COMMANDE A RETOURNER A:
TITUS, 28 TER AVENUE DE VERSAILLES, 93220 GAGNY
TEL: (1) 43 32 10 92, FAX: (1) 43 32 11 52

J'AI HÂTE D'ESSAYER CE NOUVEAU JEU... SI JE FAIS MES EXOS D'MATHS EN ALLEMAND, MON ANGLAIS PENDANT LES MATHS...



... ET MA CHIMIE PENDANT L'ANGLAIS JE PEUX JOUER À "BARGON ATTACK" JUSQU'À MINUIT... AU MOINS...



LA VACHE! MANQUÉ!



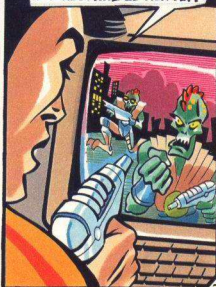
LES LÂCHES ILS ZIGZAGUENT! TRICHEURS! POLTRONS!



CELUI-LÀ... J'Y FAIS SA FÊTE!

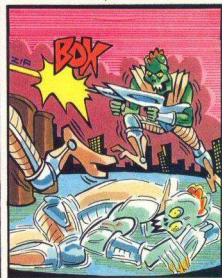


IL A NEUTRALISÉ MON TIR!





J'EN AI TOUCHÉ PLUSIEURS CETTE FOIS...



LA GUERRE C'EST TERRIBLE...





CAPITAINE P I X E L

Cul sec !

Certains boivent par dépit, d'autres par envie... Notre capitaine, lui, boit par raison démonstrative. C'est donc sur une mer passablement houleuse qu'il reçoit aujourd'hui notre envoyé spécial.

Micro News : Hello Capitaine !

Capitaine Pixel : Et l'eau !

Micro News : Ferrugineuse... je sais !

Capitaine Pixel : Apprenez, mon cher, qu'un capitaine ne boit pas : il se désaltère...

Micro News : Disons alors que vous êtes particulièrement altéré...

Capitaine Pixel : J'ai une soif de rat ! Comme disent nos amis anglais d'Activision, je suis une **Altered Beast** !

Micro News : J'ai un léger doute quant à l'interprétation, mais passons...

Capitaine Pixel : Pour vous prouver ma lucidité, je peux même vous dire que ce jeu créé par Sega est disponible sur C64 et CPC. Alors ?

Micro News : Ouais ! Ça ne prouve que votre endurance...

Capitaine Pixel : Je peux ajouter en prime un tantinet d'histoire : Zeus vous a ressuscité pour vous lancer à la recherche de sa fille Athéna, prisonnière du Seigneur des Enfers. C'est plutôt bien réali-sé comme jeu d'arcade, même si l'origi-nalité n'est pas de la partie.



Micro News : Vous tenez bien le choc !

Capitaine Pixel : Puisque c'est comme ça, je m'en jette un double...

Micro News : Un double quoi ?

Capitaine Pixel : Un **Double Dragon**, tiens !

Micro News : Ça titre combien ?

Capitaine Pixel : Un bon degré d'arcade,

avec un subtil goût d'arts martiaux, signé Melbourne House pour C64 et CPC.

Micro News : Et avec ça, je vous mets quoi ?

Capitaine Pixel : Là j'ai mon compte... Je ne tiens pas à saborder mon navire pour qu'il aille rejoindre le **Rainbow Warrior** par le fond. Les gens de MicroStyle ne seraient pas contents que je leur pique les honneurs de la presse...

Micro News : Et ça protège la couche d'ozone ?

Capitaine Pixel : Entre autres. Les bébés-phoques et les baleines sont aussi à l'ordre du jour.

Micro News : Ouah ! Visez le bâtiment de guerre !

Capitaine Pixel : Ah ! Ça, c'est le **Carrier Command** qui patrouille enfin dans nos eaux. C'est beau, c'est dur, c'est original et c'est signé Rainbird pour C64 et CPC.

Micro News : Allez, vous êtes pardonné et j'offre ma tournée.

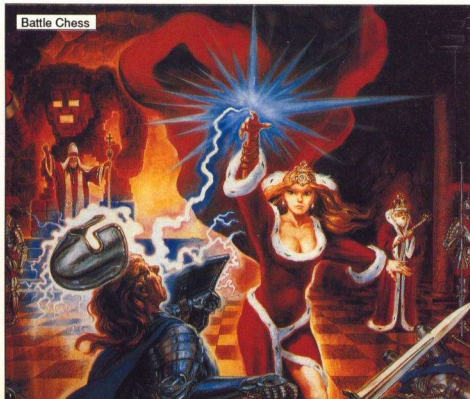
Capitaine Pixel : N'insistez pas, je serai incorruptible, voire **Untouchable** comme on dit chez Ocean.

Micro News : La prohibition, ce serait bon pour ce que vous avez...

Capitaine Pixel : J'en mourrais ! Pire, je serais condamné à vivre des cauchemars, comme le héros de **Weird Dreams** édité par Rainbird sur C64.

Micro News : Quel genre de cauchemars ?

Capitaine Pixel : Peuplés d'étrangers bizarres, et comme je suis aussi **Xenophobe** (Micro Style) que Jean-Marie, je préfère ne pas y penser.





Battle Chess

Micro News : N'empêche que c'était une belle époque.

Capitaine Pixel : Epoch, c'est justement un jeu d'arcade/stratégie de Rainbird sur C64.

Micro News : Dites, c'est vrai que vous avez une nouvelle mascotte ?

Capitaine Pixel : Affirmatif ! Une petite chauve-souris que j'ai appelée Batman pour célébrer la sortie du jeu d'Ocean sur CPC et C64.

Micro News : C'est l'arche de Noé, votre

bateau !

Capitaine Pixel : Et si je vous disais que je compte réapprovisionner le **Continental Circus** pour ses prochaines représentations sur CPC...

Micro News : Bon, OK ! Eh mais, vous êtes armé ? Un P38 peut-être ?

Capitaine Pixel : Pfff ! amateur... C'est un P47 de marque Firebird.

Micro News : Un jeu qui pète le feu en somme ?

Capitaine Pixel : Ouais, sauf que le P47 en question n'est pas un flingue mais un zingue à bord duquel vous survolez et détruisez les régions ennemies. Disponible sur C64 et CPC.

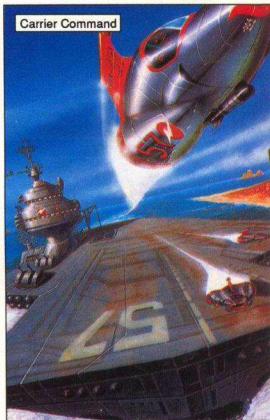
Micro News : Comme quoi, flingue et zingue, même combat !

Capitaine Pixel : Puisque nous sommes dans le feu de l'action, parlons d'**Action Fighter**, également de Firebird, pour C64 et CPC. Plutôt sanglant...

Micro News : Personnellement, je préférerais quelque chose de plus calme.

Capitaine Pixel : Une partie d'échecs sur C64 avec **Battle Chess** d'Electronic Arts serait donc la bienvenue ?

Micro News : Oh que oui ! Les personnages qui se déplacent et se foutent des



Carrier Command

torngroles sur l'échiquier, j'adore !

Capitaine Pixel : Bien, mais avant je dois vous annoncer la sortie sur CPC et C64 de **Ghouls'n Ghosts**, la suite du vénérable **Ghost'n Goblins** de Capcom ; celle tant attendue de **Maniac Mansion** de Lucas Film Games, jeu dans la plus pure tradition d'aventure ; celle de **Sentinel Worlds** ; ou encore celle de **Dragon Wars**, du même éditeur... Ouf !

Micro News : J'ai noté comme un manque de simulateurs ce mois ci...

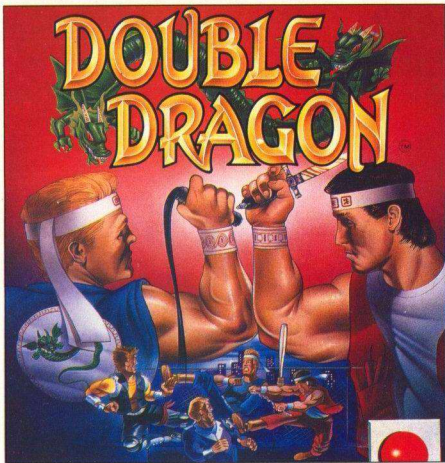
Capitaine Pixel : Gasp ! J'allais oublier de citer le merveilleux, le sublime **Stunt Car** de MicroStyle qui devrait faire un malheur sur C64.

Micro News : Et pour être en accord avec notre dossier, vous n'auriez pas quelques budgets ?

Capitaine Pixel : Bien sûr que si, et pas des moindres : **Thundercats**, **Ghost'n Goblins** et **Paperboy** d'Elite, réédités en cassette par Encore. Ça, c'était pour les plus connus. D'autres titres ont été sortis par Players, tels **Cobra Force**, un shoot'em up dans lequel vous dirigez un hélicoptère, **Joe Blade 2**, un jeu de combat de rues, ou **Mutant Fortress**, une simulation guerrière.

Micro News : Et si on matait nos échecs ?

Capitaine Pixel : Et si on s'en jetait un derrière la cravate ?



BARBABUG le Pirate



CHANTAGE

Ça y est patron, j'ai une idée... Laissez-moi sortir et demain vous avez le dernier scoop de MICRO NEWS sur votre bureau!

Soit MAG

Tous les soirs le boss de MICRO NEWS fait des parties de jambes-en-l'air avec sa petite secrétaire gironde...

..Je me fais enfermer dans les locaux...

... au moment propice, je prends des photos compromettantes et ...

FLASH!

Et Alors! on veut nous faire chanter!

Merde! La femme de ménage et son amant!

DZZiiii

Héu... Non, c'est une erreur! Tenez; je vous en fais cadeau. Enregistrez moi le bureau...

Leonce! Arrête d'hurler et prends des photos

iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii

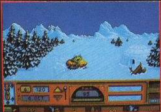
NOOOON

DZZiiii

ATTENDEZ !! ...

... J'ai une idée! On pourrait, peut-être, vendre les photos à une revue de CHARME!

MICRO NEWS



SKIDOO

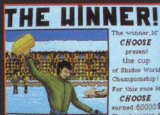
DEVENEZ CHAMPION DU MONDE DE SCOOTER DES NEIGES



Pour participer aux courses du championnat, vous partez pour 6 mois de raid dans les forêts solitaires du Grand Nord canadien.

- Simulation excitante de conduite de skidoo,
- carte réaliste du Nord-Est canadien
- indispensables au raid,
- superbes paysages à parcourir en toute liberté,
- 25 parcours de course différents,
- chasse entre les étapes pour survivre.

SEUL LE MEILLEUR VAINCRA LE GRAND DÉSERT BLANC.



Conception : François NEDELEC, Joseph KLUYTMANS
Programmation : INFERENCE MDO • Graphics : Joseph KLUYTMANS, Kaki
Musique-sound : Robin Azismanoff



TECHNICOS

LES VERSETS PRATIQUES DE NICOS

Voilà déjà le deuxième numéro de l'épopée silicienne de Technicos, notre robot-Instructeur. Si le précédent épisode vous a paru un peu trop théorique, celui-ci plonge résolument dans la pratique. Ne perdez pas de vue tout ce qui a trait aux concepts, car ils permettent de réellement mieux comprendre la formidable technologie qui sommeille sous nos doigts tentaculaires. Il ne s'agit certes pas d'apprendre à générer bêtement un "hue, cocotte !" en 16 millions de couleurs et son stéréo, mais d'expérimenter les connaissances acquises.

Tout d'abord quelques rappels...

Salut les p'tits micros, j'espère que mes balivernes du précédent numéro n'ont pas rasé jusqu'au sang vos faces glabres. En tout cas ce mois-ci, on va essayer de faire plus concret. Souvenez-vous, il y a des millénaires de cela, les machins qu'on avait le front d'appeler ordinateurs se composaient de cinq éléments fonctionnels : l'unité de commande (UC), l'unité arithmétique et logique (UAL), la mémoire et les dispositifs d'entrée/sortie (appelés E/S). L'UC et l'UAL formaient alors le CPU (Central Processing Unit) ou Unité Centrale (nommée aussi UC). Ces éléments sont reliés entre eux par trois bus : le bus des données, le bus des adresses et le bus des commandes...

Le test de la calculatrice

Celle que nous allons étudier possède un groupement de fonctions légèrement différent du schéma vu précédemment (voir figure 1). Dans le cas d'une calculatrice, peu perfectionnée certes, la puce regroupe les fonctions du CPU et de la mémoire. Il convient de se rappeler que le CPU remplit les fonctions de commande et de calcul, alors que la mémoire stocke le programme et les données. La puce de commande des entrées/sorties fournit l'interface spéciale, nécessaire pour lire ou activer les dispositifs d'entrée et de sortie. Ici, le dispositif d'entrée est un clavier à seize touches et le dispositif de sortie un afficheur à LED (diodes électroluminescentes - et non pas moches), qui utilise huit positions.

Examinons maintenant une séquence

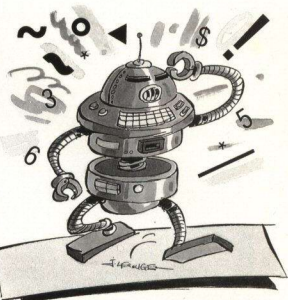
simple pour illustrer le rôle des divers composants d'un système ordinateur, à savoir les dispositifs d'entrée/sortie, la mémoire et le CPU. Nous introduirons par la même occasion la notion de registre (à ne pas confondre avec le cahier où l'on consigne habituellement les retards ou les dettes...).

Voilà donc une séquence simple d'événements

-1 L'utilisateur compose un nombre sur le clavier en appuyant sur les touches de celui-ci.

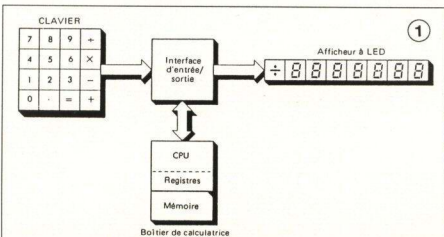
-2 Ce nombre constitue une donnée. Elle est transmise au boîtier de la calculatrice par l'intermédiaire de l'interface d'entrée/sortie où elle sera stockée dans un élément spécial de la mémoire appelé registre.

En général chaque CPU est munie de plusieurs registres auxquels elle peut accéder directement grâce à des bus rapides. Cet ensemble de registres sert à accélérer l'exécution des opérations effectuées sur les informations ou données



qu'ils contiennent. C'est le type de mémoire le plus rapide dont dispose le microprocesseur.

Dans notre exemple, la calculatrice de poche simple n'utilise que trois registres. Deux d'entre eux stockent les deux données (ou opérands) sur lesquelles l'opération sera effectuée. Chacun de ces registres peut stocker un nombre décimal à six chiffres sous forme binaire, avec son signe. Le troisième registre stocke l'opération devant être exécutée, telle que +, x ou /. De plus on dispose parfois d'un registre supplémentaire dit "mémoire" pour stocker un nombre. Le second registre de données est aussi utilisé pour stocker le résultat de l'opération. Il est appelé accumulateur, car il regroupe les résultats des opérations successives. Dans cet exemple, la mémoire (voir figure 1) contient seulement le programme nécessaire pour lire à partir du clavier, transformer le nombre en binaire, exécuter l'opération et afficher les résultats. Le programme est conservé dans une ROM (non volatile, cui-cui !) sur la puce (qui est



Boîtier de calculatrice



non-volatile mais sautante).

- 3 Lorsque le premier nombre (qui peut comporter jusqu'à six chiffres décimaux) a été lu à partir du clavier, on indique l'opération à exécuter en agissant sur la touche appropriée. Le code de cette opération est stocké dans le registre opérateur de la calculatrice jusqu'à ce que cette opération soit exécutée. Supposons qu'il s'agisse d'un +...

- 4 Dans ce cas, le second opérande nécessaire à l'addition (garçon, SVP !) est alors introduit par l'utilisateur, lu et converti en binaire par le programme, puis stocké dans le second registre des données. Cette situation est décrite sur la

Hardware.... and Tupperware ! ?

Après cet apprentissage éprouvant, il convient de s'offrir en rafraîchissement quelques définitions.

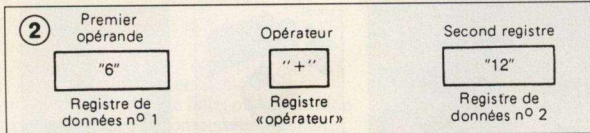
Tout d'abord, le terme "hardware" signifie matériel depuis la nuit des temps et désigne l'ensemble des composants physiques d'un système. On peut encore le trouver dans son premier sens sur la façade de magasins américains spécialisés dans la vente de matériel agricole, de bricolage ou de jardinage. Le terme "software" (logiciel) est un terme créé pour l'occasion et qui englobe l'ensemble des programmes. Le mot "firmware", peu utilisé dans le monde de la micro, désigne

duced Instruction Set Computer = Processeur à jeu d'instruction réduit) comme les 88000, MIPS, SPARC, R1000... Nous expliciterons plus tard comment et pourquoi ces processeurs sont plus rapides, plus simples à utiliser et plus complexes à intégrer.

Pour revenir sur le microprogramme, il faut être clair. Ce n'est pas un programme destiné au microprocesseur. Un programme pour microprocesseur est un programme tout court. Il n'y a pas de grande différence entre un programme de microprocesseur et un programme de mini ou micro-ordinateur, sauf que le premier est généralement plus difficile à rédiger que le second et qu'il peut commander différents composants. Les techniques de programmation d'un microprocesseur et d'un mini ou micro-ordinateur sont essentiellement identiques - toutefois les microprocesseurs nécessitent parfois plus de connaissances "matérielles" en raison de leur jeu d'instructions réduit.

En somme, un microprogramme (aussi nommé microcommande) diffère fondamentalement d'un programme écrit par l'utilisateur. En général, dans un microprocesseur monolithique (dans un boîtier et non en granit), le microprogramme a pour rôle d'assurer le séquençage de l'unité de commande et d'exécuter le jeu d'instruction désiré. Néanmoins certains fabricants utilisent le terme microprogramme pour désigner tout programme exécuté sur un microprocesseur ou pour stocker en mémoire ROM.

Bardés de ces considérations sémantiques et des concepts de fonctionnement d'une calculatrice, nous aborderons le mois prochain les mécanismes d'accès à la mémoire, grâce aux ficelles de quelques farfouilles directement applicables.



superbissime figure 2.

- 5 Il ne se produira rien tant que l'utilisateur n'aura pas appuyé violemment sur la touche =. Aussitôt après, le programme le détecte et provoque l'exécution du programme arithmétique précisé par l'opérateur stocké (un + dans notre cas). Les instructions du programme d'addition sont exécutées telles qu'elles sont stockées en mémoire, l'addition est effectuée, et le résultat est déposé, en douceur, dans le second registre des données (c'est-à-dire dans le fameux accumulateur). Ce processus est illustré sur la figure 3. On notera que le contenu précédent de l'accumulateur (12) est effacé par le nouveau total (18).

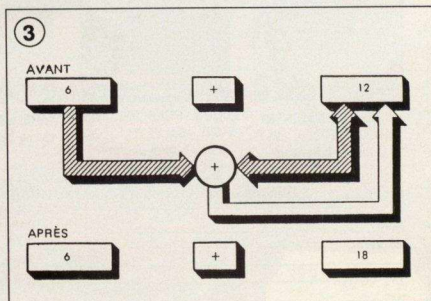
- 6 Le résultat de l'accumulateur est envoyé vers l'afficheur à LED et se trouve donc visualisé. Le résultat restera stocké dans l'accumulateur interne jusqu'à ce que l'appareil soit éteint ou jusqu'à ce qu'une nouvelle opération soit exécutée. On trouve sur la plupart des calculatrices une touche d'effacement (C pour clear, à ne pas confondre avec le shampooing du même nom) qui peut être utilisée pour effacer le contenu de n'importe quel registre.

Voilà donc la description du fonctionnement standard d'un ordinateur simple - la calculatrice de poche. Il est vrai que le cheminement des opérations a l'air assez complexe, mais il est important de le comprendre avant de passer à des choses plus sérieuses et nettement plus compliquées, voire incompréhensibles...

quant à lui tout programme résidant en mémoire ROM, autrement dit tout programme qui ne peut pas être modifié (le firmware est une combinaison de hardware et de software).

On entend souvent le terme microprogramme. C'est un programme de séquençage de l'unité de commande de tout processeur. En général, le rôle du microprogramme est d'interpréter le jeu d'instructions externes d'une "machine" (un ordinateur, quoi).

Un jeu d'instructions n'est pas un divertissement apprécié des familles après le digestif. C'est une liste d'instructions que le programmeur peut utiliser pour donner des ordres directs à la machine, tels que : "Ajouter registre 1 à registre 2" ou "Charger l'accumulateur avec la valeur 1" ou encore "Va voir là-bas si j'y suis !", et généralement les manuels techniques des micro-ordinateurs regorgent de jeux d'instructions des microprocesseurs utilisés. On notera que la plupart de ceux que nous utilisons (80x86, Z80, 6510, 680x0) sont des CISC (Complex Instruction Set Computer = Processeur à jeu d'instruction complexe), alors que la tendance est d'aller vers des RISC (Re-



LA COLLEC'

Qui c'est qui se décarcasse pour ses lecteurs ? C'est votre dévoué Joé Bonplan... Voici un nouvel endroit dans Micro News qui vous permettra de recevoir directement chez vous toutes sortes d'objets qui seront, soit des créations originales faites spécialement pour vous, soit des produits vendus à des prix particulièrement intéressants. Nous vous proposons pour commencer des BD de qualité, où vous retrouverez de vieilles connaissances comme Carali et Coucho, mais aussi Jaap & Joop et leur célèbre *Nathalie la petite hôtesse* (cf. Sex Machines). Vos commandes vous seront envoyées sous enveloppe matelassée dans les délais les plus brefs. N'hésitez pas à nous faire part de vos suggestions sur ce que vous aimeriez trouver dans cette page.

LES BANDES DESSINÉES



CARALI 30 F
1 Docteur Tutut est un cas



CARALI 40 F
2 Objectif Nul



COUCHO 30 F
3 Le dossier des affaires



COUCHO 30 F
4 Le Banni



JAAP & JOOP 25 F
5 Nathalie la petite hôtesse



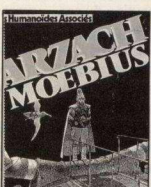
FRANQUIN 30 F
6 La queue du Marsupilami



FRANQUIN 30 F
7 Le bébé du bout du monde



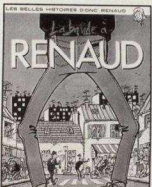
MOEBIUS 25 F
8 Le bandard fou



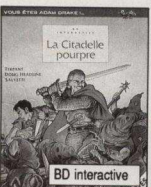
MOEBIUS 25 F
9 Arzach



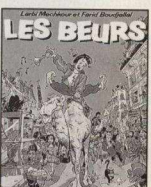
MOEBIUS 25 F
10 L'homme est-il bon ?



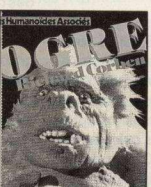
MARGERIN, WALTHÉRY,
CHALAND, ETC 25 F
11 La bande à Renaud



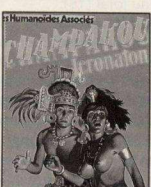
DOUG HEADLINE, TER-
PANT, SALVETTI 25 F
12 La citadelle pourpre



LARBI & FARID 25 F
13 Les Beurs



RICHARD CORBEN 25 F
14 Ogre



JERONATON 25 F
15 Champakou

Bon de commande à envoyer à Micro News (La Collec'), 67 av. du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre

Nom _____

Adresse _____

Téi _____

Nombres des articles choisis _____

Prix _____

Participation aux frais de port et d'emballage : 12 F _____

Total : _____

CARTE BLEUE

Date d'expiration - / - Signature

Règlement : je joins chèque bancaire CCP mandat-lettre CB

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de contre-remboursement)

Interphase

Les rêves du futur deviennent maintenant réalité ; des professionnels parfaitement entraînés dont le but est de créer des instants enregistrés de manière optique - des rêves destinés à effacer la peur de la pensée éveillée.

Cependant la société des Chasseurs de Rêve (TM) a fait une greffe insidieuse à l'intérieur du dernier chasseur de rêve (TM) dressé pour être lâché à l'intérieur du labyrinthe de l'unité centrale de la société.

En tant que rêveur solitaire, vous devrez pénétrer dans l'unité centrale et guider votre partenaire vers la piste elle-même - les esprits de la génération future font confiance à votre savoir-faire et à votre intelligence.



Screenshots from ST version

Bientôt disponible sur ST, Amiga, IBM, PC.

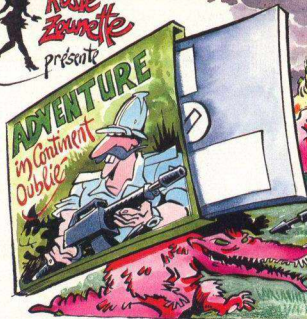


Distribué par

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX
FRANCE

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



fuyez Rosie
Nous voilà poursuivis
par de redoutables
monstres antedi-
loutviens.



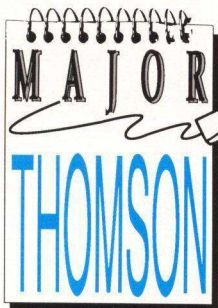
mais pour notre salut
Je suis le meilleur tireur
of the united Kingdom





HALTE AU SKETCH, MAJOR!





GARDE-A-VOUS !

Le Major est un peu inquiet : on lui a annoncé pour bientôt une revue de détail qui sera passée par le colonel Fortran. Pour éviter des surprises désagréables, il est allé battre le rappel de tous ceux qui sont dans le secret des FLOPS (Floating Points Operations per Second).

Il s'est rendu d'abord chez Ascii, une association régie par la loi de 1901, qui lui a proposé **Turbodisk**, un supersoft aux capacités incroyables, permettant de formater les disquettes à 840 ko au lieu de 640 ko et qui multiplie par dix la vitesse de chargement des fichiers. Ce qui ménage la tête de lecture et favorise le rangement.

C'est Micromedia-Systèmes qui met sur le marché ce shareware pour TO8/8D et TO9+, à environ 90 F. Pour se le procurer, il suffit d'écrire à : Ascii, Chemin des Montants, 54690 Eulmont.

Pour se prémunir de toute critique de la part du colonel, le Major compte bien proposer à son examen les fameuses adresses-mémoires dont la mise au point lui a coûté tant de nuits blanches. Il vous en donne immédiatement la primeur (c'est la suite de la communication de septembre) :

Organisation RAM :

5FFF(65535) MONITEUR, 2 PAGES DE KO EN PARALLELE

E800(59392)
E7FF(59391) INTERFACE MODEM
E7FB(59384)
E7F7(59383) INTERFACE IEEE
E7FO(59376)
E7EB(59370) RS 232
E7E8(59368)
E7E7(59367) GATE MODE PAGE
E7E4(59364) REGISTRE CRAYON
OPT ET SYSTEME
E7DF(59359) - LIBRE
E7DE(59358)
E7DD(59357) GATE MODE PAGE
REGISTRE CONFIGURATION
SYSTEME
E7DC(59356) - GATE MODE PAGE
REGISTRE MODE D'AFFICHAGE
E7DB(59355) GATE PALETTE
E7DA(59354)
E7D9(59353) CONTROLEUR DE
FLOPPY/QDD
E7D0(59344)
E7CF(59343) JEUX ET MUSIQUE
E7CC(59340) PIA 6821
E7CB(59339) SYSTEME ET IMPRI-
MANTE
E7C8(59336) PIA 6821
E7C7(59335) PIA TIMER 6846
E7C0(59328)
E7BF(59327) LIBRE
E7B0(59312)
E7AF(59311) LOGICIEL CONTRO-
LEUR DE FLOPPY/QDD
E000(57344) 2 PAGES DE 1,9KO EN
PARALLELE
DFFF(57343) RAM UTILISATEUR
A000(40960) 32 PAGES DE 16 OC-
TETS EN PARALLELE
9FFF(40959) RAM
6100(24832) UTILISATEUR
60FF(24831) PAGE 0 RESERVE AU
SYSTEME MONITEUR
6000(24576)

5FFF(24575) RAM RESERVE
5F40(24384) AU SYSTEME
5F3F(24383) MEMOIRE ECRAN
4000(16384) 2 PAGES DE 8 K OC-
TETS EN PARALLELE
3FFF(16383)
ESPACE ROM CARTOUCHE
0000 + LOGICIELS INTEGRES

On va lui en mettre plein la vue, à ce colon de mes deux ! Puisqu'on en est à s'envoyer des peeks, en voici donc - et toc ! - pour les fadas de TO8/8D/9+ qui veulent dans un programme Basic aller directement au menu "Exploitation de fichiers (option 5)" : une petite chose que le Major tire directement des circonvolutions

d'acier qui meublent son cerveau :
10 FOR I=&H8000 TO &H010:READ A\$:POKE I,VAL("8H"+A\$):NEXT:EXEC &H8000
20 DATA B6,E7,C3,8A,10,B7,E7,C3,CC,29,02,F7,E7,E5,7E,F8,18
POKE and PEEK &H6049 pour le numéro du disque choisi pour TO ;
POKE and PEEK &H604A-&H604B pour le numéro de la piste du disque ;
POKE and PEEK &H604C pour le numéro du secteur disque ;
EXEC &HE82D égal à un Reset pour TO.

Mis en appétit par ce menu, notre belliqueux Thomson a dirigé ensuite ses pas vers l'antré du Docteur Touzé (Club Thoms+ ; M. Touzé, 4, rue Millocheau, 49400 Saumur - tous renseignements en envoyant une enveloppe timbrée), pour récupérer les fameux plans du détecteur de sonnerie (voir le numéro de septembre).

Mais en chemin - noblesse oblige ! - il n'avait pas omis de rendre visite au quartermaster-sergeant Ada qui venait de retrouver, après avoir fait un peu de rangement, le programme **Horloge.bas**, conçu pour pouvoir s'intégrer facilement dans les programmes Basic et ainsi augmenter leurs possibilités. Le traitement du logiciel est réalisé à chaque dixième de seconde par le microprocesseur et ne sollicite que modérément le cycle d'horloge de 6809. Néanmoins, un léger ralentissement en résulte : il peut être chiffré (sur test de boucles For/Next de 1 à 5000) à une minute quatre secondes et huit dixièmes. Le logiciel réside en Ram espace-système et en espace utilisateur dans la dernière banque disponible (qui est alors protégée automatiquement) de &HA000 à &HA43F. Il fonctionne avec les TO8/8D et les TO9+, et s'intègre dans tous les bons vieux programmes Basic qui ne modifient pas le registre Timpet de la routine de traitement des interruptions Timer et n'écrivent pas en Ram-système. Toutefois, l'utilisation en 80 colonnes est possible mais certaines instructions du Basic ont l'inconvénient d'inhiber les interruptions du Timer (principalement l'utilisation des lecteurs de disquettes). Ce qui entraîne un retard et un affichage bizarroïdes pour quelques secondes. Le quartermaster Ada avait un autre tour dans son sac : un programme qui permet de transformer la musique Basic mise dans des datas de la même façon que l'instruction play en superfichier binaire (exécutable par un simple Loadm",.r).



Magnifique, non ? Le Major se croyait revenu aux plus beaux jours de la guerre de Crimée...

Faisant fi de l'intransigeance et de la mauvais humeur légendaire du colonel Fortran, Thomson-le-Flambeur vous livre donc les cartes qu'il cache dans ses manches...

Horloge.bas :

```

0 * .....
1 * (c) 1989 MICHAEL TOUZE *
2 * Pour les THOMSONISTES *
3 * TO8/8D/9+ *
4 * <MICRO-NEWS> *
5 * .....
6 *
7 * Programme garanti par M.TOUZE
8 *
10 CLEAR,,&H9EFF : GOSUB 99
15 EXEC&H9F00
20 POKE&H9FE4,1
25 CONSOLE0,23
30 CLS : LOCATE5,5 : INPUT "ENTRE
L'HEURE" : H
35 IF H<0 OR H>24THEN30
36 POKE&H9FE0,H
40 LOCATE5,10 : INPUT"ENTRE LES
MINUTES" : MN
45 IF MN<0 OR MN>60THEN LOCATE
5,9 : PRINTSPACES(40) : GOTO 40
46 POKE&H9FE1,MN
50 LOCATE5,15:INPUT "ENTRE LES
SECONDES" : S
55 IF S<0 OR S>60 THEN LOCATE5,
14 : PRINT SPACES(40) : GOTO50
56 POKE&H9FE2,S
99 FOR I=&H9F00 TO &H9FE4
100 READ AS
101 POKE I,VAL("&H"+AS)
102 NEXT
103 RETURN
109 DATA 7F,9F,E0,7F,9F,E1,7F,9F,E2,
7F
110DATA9F,E3,7F,9F,E4,8E,9F,1E,BF,
60
120 DATA 27,86,20,BA,60,19,B7,60,19,
39
130DATA10,8E,5E,1D,86,0A,7C,9F,E3,
B1
140DATA9F,E3,26,30,86,3C,7F,9F,E3,
7C
150DATA9F,E2,B1,9F,E2,26,23,86,3C,
7F
160DATA9F,E2,7C,9F,E1,26,19,86,18,
7F
170DATA9F,E1,7C,9F,E0,B1,9F,E0,26,
0C

```

```

180 DATA 7F,9F,E0,7F,9F,E1,7F,9F,E2,
7F
190DATA9F,E3,7D,9F,E4,27,79,F6,9F,
E0
200DATA BD,9F,92,C6,68,31,21,BD,9F,
B7
210DATA F6,9F,E1,BD,9F,92,C6,6D,31,
21
220 DATA BD,9F,B7,C6,6E,31,21,BD,
9F,B7
230 DATA F6,9F,E2,BD,9F,92,C6,73,
31,21
240 DATA BD,9F,B7,7E,9F,DA,4F,C1,
00,27
250 DATA 05,4C,19,5A,26,FB,1F,89,
56,56
260 DATA 56,56,C4,0F,CB,30,31,21,
BD,9F
270 DATA B7,1F,89,C4,0F,CB,30,31,
21,BD
280 DATA 9F,B7,39,34,7F,B6,E7,C3,
8A,01
290 DATA B7,E7,C3,C0,1F,86,08,3D,
C3,E8
300 DATA 45,1F,01,86,08,E6,82,E7,
A4,31
310 DATA A8,28,4A,26,F6,35,7F,39,
7E,E8
320 DATA 30,FF,EF,25,EF,F2,DF,E6,
08,FF

```

Programme pour musique Basic :

```

0 * *****MUSICBIN*****JR.QUIROZ
1987
1 * ----- Pour TO7/70, TO8/8D/9+
2 PRINTCHR$(20):CLS:SCREEN
6,0,0:LOCATE1,6:PRINT"Pour utiliser ce
logiciel, il suffit," d'entrer sous forme de
DATA tous les", codes-musique dans
leur syntaxe BASIC":PRINT:PRINT "Les
DATA doivent IMPERATIVEMENT"
3 PRINT" se terminer par : FIN" :
PRINT:PRINT"Quand le programme
DATA est terminé,"," faire - RUN 100 -
pour l'essayer, puis"," Sauver sous la
forme .....":COLOR1:PRINT:PRINT:
PRINT" SAVEM " : CHR$(34):" MUS" :
CHR$(34) : ",DEBUT, FIN, DEBUT"
9 COLOR3 : LOCATE15,22 : PRINT
"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":BOX
(0,12)-(319,199),4:ATTRB,1:COLOR1:
LOCATE3,1:PRINT "MUSICBIN " :
ATTRB,0:COLOR2:LOCATE21,1:PRINT"
JR.QUIROZ 1987 "AS=INPUT$(1) :
POKE24635,64:CLS:PRINTCHR$(17):
LIST1000-
100 DEBUT = 56000!: I = DEBUT : RES

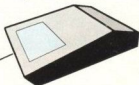
```

```

TORE
110 READ MS : IF MS="FIN" THEN160
111 IF MS="P" THEN THEN N=48 : O
GOTO150
112 IF MS="DO" THEN N=49:GOTO150
113 IF MS="DO#" THEN N=50:GOTO150
114 IF MS="RE" THEN N=51:GOTO150
115 IF MS="RE#" THEN N=52:GOTO150
116 IF MS="MI" THEN N=53 : GOTO 150
117 IF MS="FA" THEN N=54 : GOTO 150
118 IF MS="FA#" THEN N=55 :GOTO 150
119 IF MS="SO" THEN N=56 : GOTO 150
120 IF MS="SO#" THEN N=57:GOTO 150
121 IF MS="LA" THEN N=58 : GOTO 150
122 IF MS="LA#" THEN N=59:GOTO 150
123 IF MS="SI" THEN N=60 : GOTO 150
124 *
130 IF LEFT$(MS,1)="-" THEN K=50 :
GOTO 140
131 IF LEFT$(MS,1)="-L" THEN K=52 :
GOTO 140
132 IF LEFT$(MS,1)="-A" THEN K=53 :
GOTO 140
133 IF LEFT$(MS,1)="-O" THEN K=55 :
ON VAL(MID$(MS,2)) GOSUB 135,136,
137,138,139 : GOTO 141
134 GOTO 110
135 Q=16 : RETURN
136 Q=8 : RETURN
137 Q=4 : RETURN
138 Q=2 : RETURN
139 Q=1 : RETURN
140 Q=VAL(MID$(MS,2))
141 POKE I,134:I=I+1:POKE
I,Q:I=I+1 : POKE I,183 :I=I+1 : POKE
I,96 :I=I+1 : POKE I,K :I=I+1 :GOTO110
150 POKE I,198 :I=I+1 : POKE
I,N :I=I+1 : POKE I,189 :I=I+1 : POKE
I,232 :I=I+1 : POKE
I,30 :I=I+1 :GOTO110
160 POKE I,57 : EXECDEBUT:LOCATE
1,22 : POKE24635,71 : PRINT"DEBUT" :
DEBUT : " FIN" : I : " " : POKE24635,64 :
END
170 LDA=134 STA=183 LDB=198
TEMPO=96/50 DURÉE=96/52 TIM-
BRE=96/53 OCTAVE=96/55 MU-
SIC=232/30 '
1000 DATA AO,T5,O3,L24,DO,MI,DO,
MI,SO,MI,DO,O2,SO,LA,O3,DO,O2,
SI,O3,RE,L96,DO,FIN

```

Au retour du Major, il était si tard (ou si tôt) que déjà sonnait le clairon. Mais peu important : il était paré - une fois de plus il serait au top des clubs les plus chics de l'Armée britannique.



ABONDOS

LA CLINIQUE D'ABONDOS

Rien ne m'avait préparé à la crise de folle furieuse qui secouait le Professeur. Le visage convulsé et le cheveu en bataille, il fixait avec un œil de poule alcoolique l'étendue ravagée de son bureau.

Micro News : *Que vous arrive-t-il Prof, vous démenagez ?*

Professeur Abondos : Si ça continue comme ça, c'est ma raison qui va déménager. Ça fait deux heures que je cherche ce satané vaccin, car figurez-vous que mon PC est contaminé par un virus.

Micro News : *Effectivement, c'est grave.*

Professeur Abondos : Très grave. D'autant plus que l'épidémie est à craindre. De petits malins s'amuse à contaminer les systèmes et cela risque de paralyser un bon nombre d'entreprises informatisées.

Micro News : *Vous imaginez votre compte bloqué pour cause de virus ?*

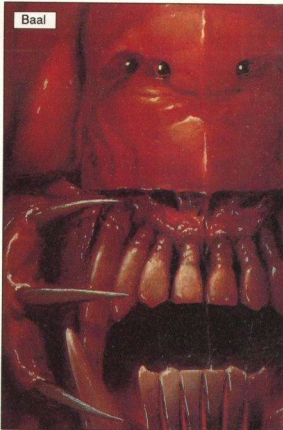
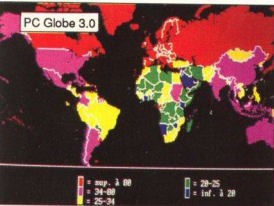
Professeur Abondos : Toujours aussi optimiste, à ce que je vois. Enfin, passons aux nouveautés, je m'occuperai du virus plus tard. Alors commençons par quelques utilitaires simples et efficaces. **Typo Flash** de Retz par exemple, qui comme son nom l'indique est un logiciel de micro-édition, avec des fonctions classiques pas très puissantes. Mais que peut-on demander de plus pour 390 F ?

Micro News : *Pour éditer un fanzine, c'est plus qu'il n'en faut !*

Professeur Abondos : Toujours du même

éditeur, **Points de Vue**, un logiciel de simulation pour la formation à la technique du débat.

Micro News : *En d'autres termes, un simulateur d'homme politique. Mais est-ce bien nécessaire, en un temps où ceux qui nous gouvernent ne sont que de pâ-*



les simulacres d'humanité ?

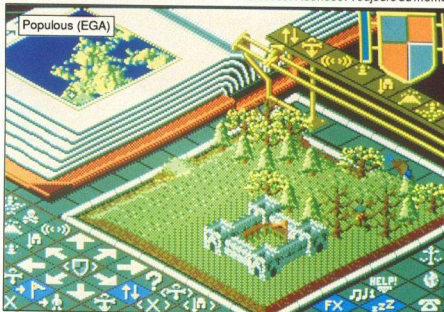
Professeur Abondos : Personne n'est parfait, fiston, d'ailleurs ce logiciel est destiné aux enfants de huit à quatorze ans.

Micro News : *C'est trop jeune pour être député ?*

Professeur Abondos : Dites-moi : savez-vous où se trouve Timor-Oriental ?

Micro News : *Après le feu, à droite !*

Professeur Abondos : Je vois. Alors étudiez donc attentivement **PC Globe 3.0** édité par Larousse ; un logiciel sous forme de cartes géographiques en couleurs que l'on peut imprimer ou exporter, avec une base de données sur 117 pays : économie, population, pyramide des âges, urbanisation, ressources naturelles, parfum favori de la femme du président etc. Pour en revenir à la question que je viens de vous poser, sachez, crétin désorienté, que Timor-Oriental est une île située à l'extrémité orientale de l'archipel indonésien !





Micro News : Ben mon Colomb ! Dites, à propos, connaissez-vous les proportions des femmes faciles en Suède ?

Professeur Abondos : Suffit, émule lubrique d'Eric Satyre ! Voici maintenant quelques éducatifs. Ça vous apprendra à guignoler kitschs. Et tout d'abord deux softs :

Le Géomètre de Nathan Logiciels et **Atelier de Géométrie** de Retz. Comme vous l'avez sans doute compris, c'est de géométrie qu'ils s'agit. Exercices, calculs, figures, le tout en couleur sur l'écran. Pour perfectionner vos connaissances, vous pouvez aussi prendre la **Collection Labyrinthe**, dans laquelle les éducatifs se présentent sous la forme originale de jeux de rôle. Vous incarnez le héros, qui doit réussir à sortir d'un labyrinthe en répondant le plus justement possible à des questions portant sur l'orthographe, le calcul et les maths.

Micro News : L'apprentissage par le jeu en somme.

Professeur Abondos : Karl von Frisch, ce nom vous dit quelque chose ?

Micro News : Tiens, on dirait un nom de savant fou dans un James Bond.

Professeur Abondos : C'est



effectivement un savant, mais pas si fou que ça, puisque l'éditeur Tandem s'inspire de ses travaux sur les abeilles pour bâtir un logiciel d'initiation à la démarche expérimentale ou simulation d'expérience : **L'Abelle Ouvrière Butineuse**.

Micro News : C'est bien ce que je disais : un savant fou, un de ces paranos qui rêvent de la maîtrise du monde...

Professeur Abondos : Pas du tout, Mensch ! Rien de moins que le prix Nobel de physiologie et de médecine 1973 (en compagnie de Konrad Lorenz)... Le logiciel permet l'initiation à la démarche expérimentale par l'acquisition de connaissances sur la vie des abeilles.

Micro News : Moi j'étudierais plutôt la vie des informaticiens.

Professeur Abondos : Faites ce que vous voulez, de toute façon vous êtes irrécupérable pour la science. Pour terminer, voici **Lyre** de Scodel, un superbe logiciel d'aide au commentaire littéraire. Ce soft est destiné aux élèves se présentant à l'épreuve de français au baccalauréat ou aux concours d'entrée aux grandes écoles. Voilà, fini pour les éducatifs !

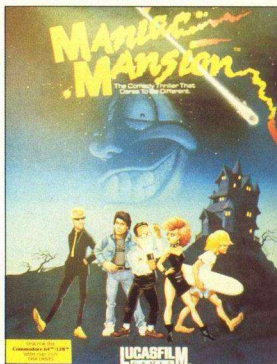
Micro News : Ah, les jeux ! Je commençais à désespérer.

Professeur Abondos : J'ai là une poignée de jeux à dégeler le cul de Tante Eulalie...

Micro News : Parlez vite, Prof : tout le monde est en train de se barrer aux chiottes !

Professeur Abondos : Voici quelques créations de Psygnosis - label de qualité sur les autres ordinateurs, si ces misérables sous-produits peuvent encore conserver une telle dénomination.

Micro News : Vous avez la dent dure, Prof.

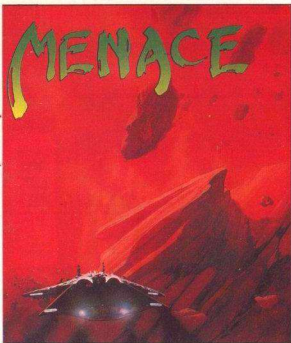


Professeur Abondos : Il n'y a pas place chez moi pour la médiocrité. Revenons à nos pixels : j'allais parler de **Baal** et **Menace**. Deux petites merveilles d'arcade avec des graphismes à vous couper le souffle, des animations rapides et un grand intérêt de jeu.

Micro News : Tant que ça ? Vous n'en rajoutez pas une petite louche ?

Professeur Abondos : Apprenez, mon petit, que quand on aime on ne compte pas. Et ce que j'ai dit à propos de **Baal** et **Menace** est valable aussi pour **Rick Dangerous**, de Firebird.

Micro News : C'est un des plus gros succès de l'été.





Professeur Abondos : Une bien belle chose qu'on aimerait voir plus souvent. Avec ce qu'il faut comme humour et beaucoup d'imprévu.

Micro News : Il me rappelle un certain Indy, Jones'n't il ?

Professeur Abondos : Effectivement, mais nous allons arrêter à ce stade la comparaison entre les deux softs et parler d'un autre grand classique qui fait son apparition sur PC et compatibles : j'ai nommé **Populous**. Que formuler de plus, alors que tout a été dit sur les milliers de mondes qui peuplent le vortex de ce jeu...

Micro News : Can you be silent, Prof !

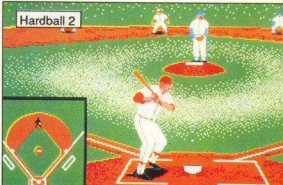
Professeur Abondos : Si mon grade universitaire et ma classe naturelle ne m'inclinaient à la bienséance, je vous aurais fait un kawashi-geri suivi d'un hatakaozu.

Mais plongeons-nous maintenant dans l'imposant document secret que constitue la notice de **Carrier Command**, de Rainbird. C'est un jeu en 3D faces pleines, mais hélas pas très performant. Citons, dans la même veine, **Starglider** - une conversion pas très heureuse d'un grand classique. Les mouvements sont saccadés, le graphisme approximatif...

Micro News : Prof, je crois que votre PC fait de la température.

Professeur Abondos : Transfert et putréfaction, c'est le virus qui lui bouffe le système ! Bon ben, continuons au plus vite avec les sorties des prochaines semaines. Une Bataille d'Angleterre très réussie avec **Battle of Britain**, de Lucasfilm ; ou alors **Blue Angels** d'Accolade, qui vous emmènera faire de la voltige aérienne en escadrille au-dessus des stra-

tus. Vous pouvez aussi guider une bande d'adolescents trop curieux dans une maison des plus étranges : **Maniac Mansion**, ou alors visiter Nostrodomo, la maison hantée de **Don't Go Alone**, d'Accolade. Les partisans de la réunification de l'Allemagne pourront jouer les espions dans **Third Courier**, un soft dont l'intri-



gue se noue des deux côtés du mur de Berlin.

Micro News : Vous ne trouvez pas que ça sent le four crématoire ?

Professeur Abondos : Malin, va ! Je termine avec du sport : du baseball hyper-musclé avec **HardBall 2**, (les graphismes, d'après ce que j'ai pu en voir, me semblent prometteurs) et du golf avec **Ultimate Golf** qui me semble un peu audessous du par. Voilà tout, petit compilateur...

Micro News : Merci Prof, mais je crois que vous devriez vous occuper de votre PC, il m'a tout l'air de s'envoler vers le paradis des circuits cramés. Au revoir, Prof !

Professeur Abondos : Salut microcéphale.



Micro News : Vous jactez le nippon, Prof ?

Professeur Abondos : Oui, depuis que j'ai contemplé les mystères de **Budokan**, d'Electronic Arts. C'est un classique...

Micro News : Simulateur de baffes asiatiques.

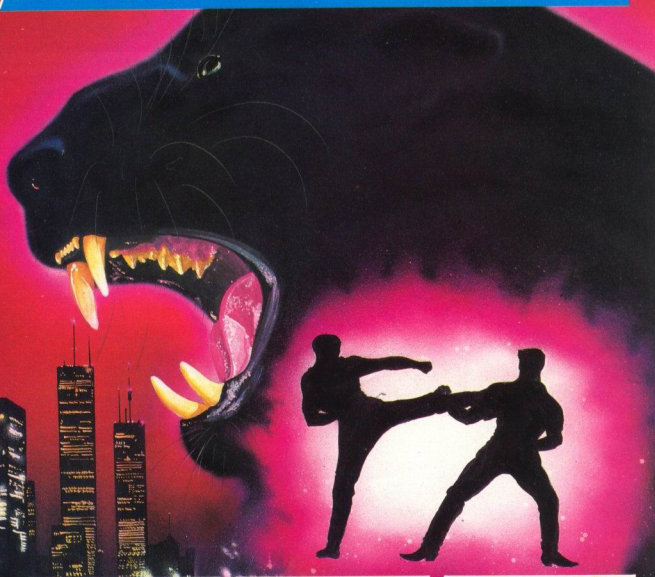
Professeur Abondos : Si vous voulez, seulement c'est très bien fait. Vous commencez votre carrière de savateur professionnel comme novice aux portes d'un dojo. Petit à petit vous vous formez aux techniques de combat les plus sophistiquées. Un maître initié vous enseignera en même temps la philosophie qui se cache derrière cette variété de baffes, comme vous dites.

Micro News : Ah, parce qu'il y a de la philosophie philosophante ?

Professeur Abondos : Pas tant que ça dans la deuxième partie du soft où vous vous contenterez de combattre une véritable armée d'adversaires farouches.



WILD STREETS



TITUS™
28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY
TEL. : (1) 43 3210 92



SCREEN CHOCS

Dans la série "Images de notre temps", voici une fois de plus une sélection des plus beaux graphismes du mois.

Les cinéphiles - avec un C majuscule - choisissent plutôt leurs films en fonction du réalisateur, du caméraman, voire de l'éclairagiste, que selon la présence de tel ou tel acteur. En l'absence de ces critères, le choix d'un jeu est fréquemment motivé par le nom de l'éditeur, mais est-ce suffisant ? Que les "microphiles" ne se désespèrent

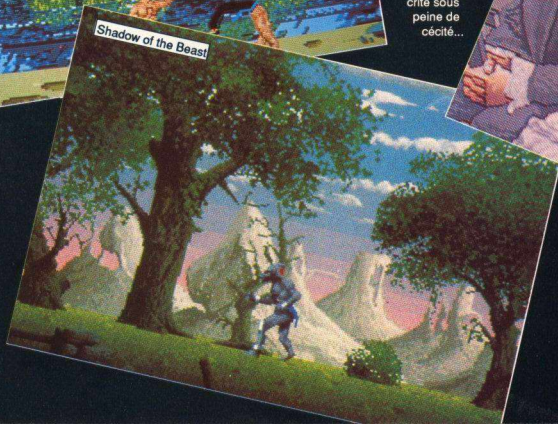
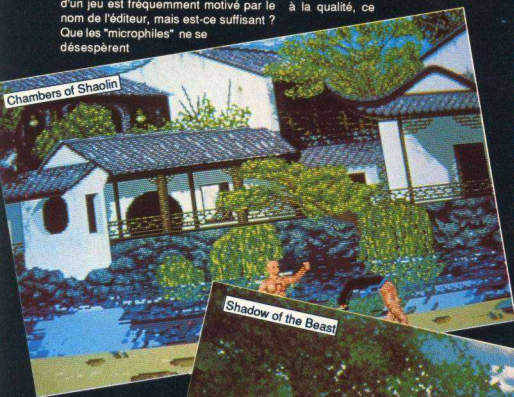
pas, Screen Chocs est là pour leur donner un critère tout aussi sûr... un nouveau label de qualité en quelque sorte.

Comme vous pourrez le remarquer, la rubrique de ce mois-ci ne contient pas d'illustration réalisée par un de nos lecteurs. Longue est la route qui mène à la qualité, ce

qui explique ce manquement à une tradition que nous tenions à instaurer. Alors travaillez dur et faites-nous vite profiter de vos talents en expédiant une disquette accompagnée d'une lettre désignant la machine, le nom du logiciel utilisé et expliquant éventuellement la procédure de chargement - CLI, autoboot etc. - ainsi que vos nom, âge et adresse à *Micro News - Screen Chocs - 67, avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.*

A l'affiche ce mois-ci : **Ian Hartling** pour *Lost Patrol*, d'Ocean ; **Martin Edmondson** pour *Shadow of the Beast*, de Psygnosis ; **Olivier Cordoleani** pour *B.A.T. d'Ubi Soft* ; **William Heneuy** - encore lui - pour *89, la Révolution française* sur MSX2, de Legend Software, **David Rowe** pour *Chambers of Shaolin* de Grandslam et enfin **Dominique Glroux** pour *Drakhen*, d'Infogrames.

Attention : Screen Chocs est un médicament. Ne pas dépasser la dose prescrite sous peine de cécité...



Lost Patrol



Drakken



olution française



B.A.T.



Questionne
Actionner
Inspector
prendre
ormir



P.A.

VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Vds console Sega (garantie février 90) + pistolet + Hang-On + Safari Hunt + Shinobi + Captain Silver, Rocky. Prix à débattre. Romain Requena. Tél : (16) 46.05.40.68.

Vds 520 STF + 27 logiciels (originaux) + Freeboot + Pré-extension 1 méga datée de janvier 89. Boîte d'origine. Prix : 2900 F. Jean-Denis Labatut. Tél : (16) 38.66.56.28.

Vds logiciels Nintendo à moitié prix. Vds Rastan Saga : 200 F. Vds Penguin Adventure : 80 F. Echange jeux MSX 2 (possède Vs, Base Ball 2, etc.). Philippe Neves. Tél : (16) 86.65.05.90.

Vds Amiga 500 + moniteur couleur + drive externe 1010 + 200 disks + joystick + boîte de rangement + diverses revues

+ livre de programmation. Le tout : 6500 F. Frédéric Cavazza. Tél : (1) 48.55.08.69.

Vds pour T08/T09/T09+, nombreux jeux et utilitaires (250). 20 F pièce (Turbo Cup, Macadam Bumper, Alienator, etc.). David Janssen. Tél : (16) 66.77.38.08.

Vds imprimante 80 colonnes PR90-600 Thomson, très bon état. Emballage d'origine. Prix : 1400 F à débattre. Yvon Hilleraut. Tél : (16) 40.23.55.48.

Vds console Sega + pistolet + 15 jeux (R-Type, Zillion 1 et 2, Alien Syndrome, etc.). Très bon état : 4200 F à débattre. Neuf : 5600 F. Frédéric Phot. Tél : (16) 44.23.17.11.

Vds T08 + driver 3"1/2 + crayon optique + 45 jeux + anciens TEO + copieur : 2500 F maximum. A débattre. Recherche Amiga 500 dans le département 69. Franck

Chopinlaud. Tél : (16) 78.46.29.40.

Vds 520 STDF + joystick + 3 originaux (RVF Honda) + 20 jeux + garantie 18 mois + moniteur couleur Philips + manuels d'utilisation. Prix : 4000 F. Laurent Viel. Tél : (1) 34.12.08.17.

Vds Amiga 500 + second lecteur Golem double face + extension mémoire + jeux + câble péritel + livres. Prix : 5500 F. Vds calculatrice Casio FX850P neuve : 850 F. Tony-Yh Ngo. Tél : (1) 45.35.01.26.

Vds console Super + 13 jeux (Alter Burner, Space Harrier, etc.). Prix raisonnable. Olivier Naud. Tél : (1) 46.31.43.19 tous les jours après 20 h.

Vds Amstrad CPC 664, très bon état + manuel + disks + joystick + boîte de rangement + accessoires : 3500 F à 4000 F. Loïc Roupie. Tél : (1) 60.29.46.83.

Vds Atari 520 ST double face (juin 88) : 2500 F. Moniteur couleur : 1700 F. Le tout pour : 3900 F. Vds également Appie IIE, faire offre. Sur Paris ou Lille. Hervé Pierrot. Tél : (16) 20.42.02.12.

Vds sur C64, news sur disks. Bon prix. Patrick Coin. Tél : (1) 43.30.16.66.

Vds C64 + lecteur de K7 + 80 jeux + une vingtaine de revues + 2 manettes : 1800 F ou échange contre un Atari 520 ST ou un Amiga. Rémi Bernardin. Tél : (16) 43.56.61.77.

Vds Amstrad CPC 1512 couleur, disque dur 20 mégas avec logiciels de haute qualité (Word4, Multiplan 3, DBase, etc.) intégrés sur le disque. Pour amateur avertis, voir usage pro. Prix : 15 000 F. Jean-Marc Sorniaux. Tél : (1) 30.32.76.13 le soir.

Vds drive MSX 720 Ko Sony + contr : 1300 F neuve. Vds ou échange sur NEC, 15 jeux (Dragon Spirit, R-Type, Song, Song 2, etc.). Philippe Perez. Tél : (16) 67.72.92.67.

Vds Atari 520 ST sous garantie avec meuble + moniteur couleur + souris + joysticks + revues + jeux. Prix : 4500 F. Olivier Bauer. Tél : (1) 42.40.44.59.

Vds Atari 520 ST + moniteur couleur. Prix : 4000 F. Jeux : 35 F pièce. Amara Harzoune. Tél : (1) 43.03.65.51 à 20 h.

Vds Amiga 1000, 512 Ko + lecteur externe A1010 + nombreux logiciels : 4500 F. Vds extension mémoire 2 mégas pour Amiga 1000 : 4000 F. Le tout : 8000 F. Patrick Choquet Tél : (16) 31.26.80.38.


Vds Atari 520 STF DF nouvelles roms (novembre 88, très bon état) + nombreux logiciels (jeux et utilitaires) + joystick + docs. Prix : 2500 F. Benoit Weill. Tél : (1) 39.92.55.52.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur très bon état + imprimante DMP 2000 + Turbo Pascal + jeux + utilitaires + joystick +

Le prix d'une petite annonce (joindre un chèque bancaire) est de 30 F pour les abonnés qui auront joint l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement. Le prix pour les lecteurs non-abonnés est de 60 F. Toute annonce reçue avant le 10 du mois passera dans le numéro suivant. Pour toute annonce à caractère commercial ou professionnel, prière de nous consulter.

LES PETITES ANNONCES

Retourner à MICRO NEWS - 67, av. du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre



Nom Prénom

Adresse

Téléphone Rubrique

PROMO EXCEPTIONNELLE
AMIGA 500
 + MONIT. PHILIPS 8832 + CORDON
5 990 F
 Caractéristiques : 8832 - 14" -
 Pitch : 0.42 - Prise casque

AMIE

LE PRO.

AMIGA

AMIGA 500

AMIGA 500
3 790 F

AMIGA 500
 + MONIT. COUL. 1084
6 490 F

PROMO
AMIGA 500
 + EXTENS. 512 K
4 490 F

PROMO
AMIGA 500
 + MONIT. COUL. 1084
 + EXTENS. 512 K
6 990 F

PROMO
AMIGA 500
 + 50 DISQ. 3" 1/2
4 490 F

PROMO
AMIGA 500
 + MONIT. COUL. 1084
 + 100 DISQ. 3" 1/2
6 590 F

PERIPHERIQUES

LECTEURS
 3" 1/2 externe **PROMO** 800 F
 5" 1/4 externe 1 700 F

DISQUE DUR
 A 590 20 Mo 4 990 F

GRAPHIQUE VIDEO
 DIGIVIEW 1 890 F
 GENLOCK GST 30XP 4 850 F
 GENLOCK MAGNI 18 500 F
 SCANNER PRINT
 TECHNIQ A4 4 990 F
 HANDY SCANNER
 Type 4 3 990 F

EXTENSION MEMOIRE
 512 K sans horloge **PROMO** 890 F
 512 K avec horloge 1 290 F

TABLETTE GRAPHIQUE **PROMO**
 CRP A4 3 990 F

SON
 INTERFACE MIDI EDC 580 F
 SAMPLER
 PERFECT SOUND 950 F

TABLETTE GRAPHIQUE
 CRP A3 7 990 F
 CAMERA HV 720 3 350 F
 OBJECTIF SCHNEIDER 950 F

TELEMATIQUE
 EMULATEUR ARCHOS 790 F
 EMULATEUR DIGA 990 F
 MODEM DTL 6 400 F

MONITEURS
 A 1084 2 990 F
 E220 MULTISYNC 4 990 F

LOGICIELS

GRAPHIQUE-VIDEO-ANIMATION

Animagic 750 F
 Deluxe Paint III 850 F
 Digipaint 3 850 F
 Photon Paint 2.0 990 F
 Provideo Plus 4 490 F
 Provideo Fonts 990 F
 Sculpt 4D 4 500 F
 Sculpt 4D Junior 1 300 F
 Turbo Silver 1 440 F

EDUCATIFS

La Boisse des Maths
 6-5-4-3 200 F
 Mathex 6 à 3 290 F
 Folle lecture
 Don Quichotte 250 F
 Balade au pays
 de Big Ben 250 F
 Enigme à Oxford 250 F
 Visa pour
 Hyde Park 250 F
 410 F
 Associe 260 F
 Mémoire 260 F
 Barre l'Inrus 260 F
 Trivial Pursuit 280 F

P.A.O. ET BUREAUTIQUE
 Excellence FR 2 390 F
 Kindwords FR 530 F
 Professional 2 990 F
 Page 1.2 FR 2 990 F
 Pagestream 2 000 F

OPERATION REPRIS AMIGA 500
POUR L'ACHAT D'UN AMIGA 2000

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**
43.57.48.20

Plus d'AMIE

- GARANTIE 1 an constructeur
 1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRIS Votre vieil ordinateur repris à
 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités
 d'entreprise.

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

3615 AMIE		
		
VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	10, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.10.09
SAV	2, rue Rampeau 75011 Paris	43.57.82.05
OCCASION	2, rue Rampeau 75011 Paris	43.57.82.05
MARSEILLE	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
LOISIRS		
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

AMIGA 2000

AMIGA 2000
9 900 F

AMIGA 2000
 + MONIT. COUL. 1084
11 500 F

PROMO
AMIGA 2000
 + 2° LECTEUR
10 400 F

PROMO
AMIGA 2000
 + EXTENS. 2 Mo
14 690 F

PROMO
AMIGA 2000
 + DISQUE DUR 30 Mo
14 690 F

PROMO
AMIGA 2000
 + EMULATEUR XT
12 990 F

PERIPHERIQUES

Lecteur
 interne 3" 1/2 **1 400 F**
 Hard card 30 Mo
 autoboot **5 990 F**

Extension 2 Mo **6 790 F**
Emulateur XT **5 490 F**
Emulateur AT **11 000 F**
Carte accélératrice **14 800 F**
Flicker Fixer **5 500 F**

IMPRIMANTES

CITIZEN
 120 D 1 790 F
 SWIFT 24 4 490 F

EPSON
 LX 400 2 690 F
 LX 400 3 990 F

STAR
 LC 10 1 990 F
 LC 10 Couleur 2 490 F
 LC 24-10 3 490 F

MANNESMAN TALLY
 MT 81 1 750 F
COMMODORE
 MPS 1230 1 550 F
 MPS 1500 couleur 2 290 F

PROMO
DISQUETTES 3"1/2 DF-DD
Garantie 100 %
 Par 100 **6,50 F l'unité**
 Par 50 **7,00 F l'unité**
 Par 10 **7,50 F l'unité**

PROMO
BOÎTE DE RANGEMENT
Pour 40 disquettes 70 F
Pour 90 disquettes 90 F

COMODORE 64

C 64 **990 F**
1541 **1 200 F**
C 64 + 1541 **1 990 F**



Photos non contractuelles dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, contactez DSI et Service Clientèle d'AMIE.



TOUS PAYS SUISSE

Tous les
TOPS
Micro News
pour tous
les
ordinateurs
sont chez
OCTOPUS

DOMAINE
PUBLIC
AMIGA

Grand
choix,
Super
Prix

Catalogue gratuit sur demande.
Préciser le modèle d'ordinateur
OCTOPUS COMPUTER SERVICE
SARL 8, rue du Bassin CH 2000
Neuchâtel, SUISSE
TEL. (19 41) 38 24 57 34

livres : 3000 F. Aline Jacomet. Tél : (1) 39.53.08.93.

Vds **Jeux Sega** : Shinobi, Space Harrier, Black Belt, etc. Cédric Bouchard. Tél : (1) 48.38.62.78 après 18 h.

Vds pour **Atari 520/1040 ST**. Extension 2.5 méga : 2800 F. Prou 520 ST : Kit d'extension 512 Ko. Prix : 650 F. Jean-Pierre. Tél : (1) 88.84.92.17.

Vds **C64 + 1570 + 100 jeux sur disks + news + joystick** : 1300 F à débattre. Ludovic Laude. Tél : (1) 47.94.79.88.

Vds cause double emploi : **Apple II**, 48 Ko extension à 68 Ko + **Floppy + moniteur monochrome** + joystick + cartes : Z80, Applesoft. **Moniteur couleur + extension mémoire à 64 Ko** + de nombreux logiciels et jeux dont CX base 200 + Multiplan + DBase II avec documentation complète. Valeur : 35 000 F. Vendu : 8500 F. Valérie Deplacé. Tél : (1) 34.89.83.27 après 18 h 30.

Vds **Sega** + 10 jeux + 4 joysticks (décembre 88). Valeur : 4000 F. Vendu : 2300 F. **Achète Amiga 500** + jeux + A501 + utilitaires : 3500 F. Seul : 2800 F. Nicolas Embersin. Tél : (1) 30.55.61.36.

Vds pour **MSX** : 9 cartouches (Antarctic et Ping-Pong, Goonies) + 9 K7 (Batman, Sorcery, etc.) + 2 livres MSX. Le tout : 900 F. Recherche contacts MSX 2 et imprimante matricielle. Gilles Hassid. Tél : (1) 43.48.37.69.

Vds **console Nintendo** : 900 F + manettes Advantage + 20 cartouche (Top Gun, Super Mario 2, etc.), vendu : 2800 F. Valeur : 6900 F. Emmanuel Duches. Tél : (1) 65.38.09.93.

Vds et échange news sur **Amiga**. Pas sérieux s'abstenir. Cat Wong. BP 120. 77441 Marne la Vallée.

Vds ou échange originaux pour **ST** + cartouches **Sega** + lunette 3D. Prix intéressant. Recherche contacts sur ST. Olivier Cloire. Tél : (1) 64.80.49.79 avant 10 h ou après 14 h.

Vds **Atari 520 STF DF + moniteur couleur** + nombreux jeux + revues + joystick. Le tout : 4500 F à débattre. Alain Le Cam. Tél : (1) 48.31.86.16.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + 15 disks + joystick + jeu. Garantie 6 mois : 3500 F à débattre. Eric Esposito. Tél : (1) 64.01.57.36.

Vds **MSX 2 NMS8220, 256 Ko + lecteur disks 360 Ko** + magnétophone + nombreux jeux + docs : 2500 F à débattre. Davy Thieffant. Tél : (1) 26.74.44.23.

Vds **Atari 520 STF** nouvelles roms, double face + nombreux jeux + souris + joystick + livres : 2500 F. **Recherche Amiga 500**. Yannick Ansqer. Tél : (1) 40.05.02.19.

Vds **Amiga 500** (garantie mars 90) + originaux (Sword of Sodan, Dragon Ninja, Forgotten Worlds, Rocket Ranger). Valeur : 5000 F. Vendu : 4000 F. Jérôme Sacco. Tél : (1) 81.37.89.63 après 20 h.

Vds **8 jeux Sega** (Thunder Blade, Fantasy Zone 2, Shogun, Black Belt, World Grand Prix, Kung Fu Kid, etc.). Vendu : 800 F. Cyrille Decavelle. Tél : (1) 42.61.07.82.

Vds **Canon V20** + péritel + lecteur K7 avec cables + 8 K7 vierges + Joyball + Micro Switch + docs + livres + 150 jeux dont : F1 Spirit, King's Valley 2, Salamander, Nemesis 2 + Games Master + sauvegardes + utilitaires. Neuf. Le tout : 2800 F. Vds **méga MSX 2** : Vampire Killer, Usas, Metal Gear : 150 F la cartouche. David Micallef. Tél : (1) 62.25.84.92.61 après 17 h.

Vds pour **MSX**, 9 cartouches (Antarctic et Penguin Adventure, Goonies, etc.) + 9 K7 : Batman, Sorcery, etc.) + 2 livres MSX. Le tout : 900 F. Recherche contacts MSX 2 et imprimante matricielle. Gilles Hassid. Tél : (1) 43.48.37.69.

Vds **MSX Sanyo V4 Ko**, cartouches, 2 manettes : 600 F. VG 5000 + jeux + livre : 350 F. Etat neuf. Frédéric Petit. Tél : (1) 35.07.33.69 le soir. MSX Freeware Rouen démos digits, musiques. Le soir. Tél : (1) 35.74.14.54.

Vds **MSX 1 Yaschica YC, 64 Ko** + 30 jeux (King's Valley 2, Goveilius, The Maze of Galious) + lecteur K7 + joystick. Prix : 1400 F. Olivier Ponsinet. Tél : (1) 23.23.24.52 après 18 h.

Vds **MSX 2 HBF 700F** + docs + nombreux jeux + revues MSX + souris + imprimante PRINCO9 Sony + rubans neufs. Très bon état : 4000 F. Cyrille Macaire. Tél : (1) 47.82.54.17.

Vds jeux **Sega** + éléments de la console. Vds **livre sur Amigados pour Amiga**. Vds **jeux Eric**. Jean-Christophe Meyrou. Tél : (1) 57.40.09.37 le soir.

Vds **Amstrad CPC 464 couleur** (état neuf) + joystick + nombreux jeux (Barbarian 2, Stormord, etc.) + manuel d'utilisation. Prix : 1800 F. Arnaud Marti. Tél : (1) 48.84.08.47.

Vds **Atari 1040** gonflé 2 mégas + lecteur 5"1/4 + 100 disks + jeux + livres, etc. Prix : 5500 F. Vds **synthé Yamaha DX 21** : 3500 F avec Pro 24. Vds **tablette graphique Easy** pour Amiga 500 : 3000 F. Jacques Mugnier. Tél : (1) 34.90.07.74.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + housses + 2 manettes + jeux : 3000 F. DMP 2000 + Scanner Dart + housse + 2 rubans : 1500 F. Tablette graphico : 400 F. Possibilité vente séparée. Souris : 300 F. Raymond Philibert. Tél : (1) 45.86.30.71.

Imprimante couleur Okimate 20 : 1500 F. **Amstrad CPC 464** : 900 F. **Lecteur disks DD1** : 1200 F. Synthé vocal : 250 F. Souris AMX : 350 F. **Moniteur couleur** : 1200 F. Raphaël Berna. Tél : (1) 43.72.64.64.

Vds **console Sega** peu servie, très bon état sous garantie + 5 jeux + 2 manettes + 1 cable téléviseur-consoles + 1 cable électrique console. Valeur : 1850 F. Vendu : 1000 F. Jean-Thomas Pierson. Tél : (1) 47.49.79.46.

Vds **Amstrad 6128 couleur + DMP 2000** + AMX mouse + nombreux utilitaires et jeux (Disks m3, Barbarian 2) + nombreuses revues + 1 manette et 1 doubleur. Prix : 5000 F à débattre. Fabien Atier. Tél : (1) 60.28.69.13.

Vds **originaux sur T08** (disks : Volsolo, Les Ripoux, Rafaze, Turbo Cup, Slap-fight, Flashpoint et bien d'autres). De 50 à 100 F. Luc Molinier. Tél : (1) 63.52.15.84.

Vds news **XL/EX** (Crack VP, Draconus, Ninja Command, Feud, etc.). Disks et K7. Liste sur demande. Thierry Milod. Tél : (1) 38.86.67.20.

Vds **Sony HBF 700F**, souris + joystick + accélérateur + drive incorporé + nombreux programmes. Excellent état. Cédé : 2500 F. Gilles Denoyer. Tél : (1) 30.72.11.78.

Vds pour **Amstrad 6128**, lecteur 5"1/4, 720 Ko DF. Drive A ou B. Prix : 1490 F. Pour **Amiga 500**, extension 512 Ko : 990 F. Jean-Pierre Delumeau. Tél : (1) 88.84.92.17.

Vds **moniteur couleur** : 1200 F. Mémoires 41256 : 35 F pièce. Jacky Bidoux. Tél : (1) 48.49.86.41.

Vds **CPC 464 + moniteur couleur + lecteur disks + disco/CPM** + 2 joysticks (1 joystick double prise) + 100 jeux (nombreux hits) + revues. Prix : 4000 F. Stéphane Lucas. Tél : (1) 47.58.46.15.

Vds **VG 5000, extension VG 5216**, lecteur K7 VY 0030, manette VU0001 + jeux 3.5.6.8.9.15.18 + Budget + micro jeux + Basic 1-2 + Monkey Mat 89 : 4400 F. Vendu : 2400 F. Daniel Binther. Tél : (1) 47.08.93.98.

Vds **Music Module** + disks + clavier **Philips** : 1000 F. En cadeau : 1 mégaram.



AMIE

LE PRO.

ATARI

ATARI ST

PROMO

520 STE
+ 50 DISQUETTES 3"1/2
3 490 F

PROMO

520 STE
+ MONIT. COUL. SC 1425
+ 100 DISQUETTES 3"1/2
5 490 F

520 STE
3 490 F

520 STE
+ MONIT. COUL. SC 1425
5 490 F

1040 STF
3 990 F

1040 STF
+ MONIT. MONO SM 124
4 990 F

PERIPHERIQUES

LECTEURS		DIGITALISEURS	
3" 1/2 externe	990 F	PRO 89	2 290 F
5" 1/4 externe	1 790 F	VIDI ST	1 990 F
DISQUES DURS		SCANNERS	
Méga file 30 Mo	4 290 F	FRONT TECHNIC	4 990 F
Méga file 60 Mo	6 990 F	HANDY SCANNER 16T	3 790 F
MONITEURS		TABLETTE GRAPHIQUE	
Monochrome SM 124	1 200 F	GP 44	4 490 F
Couleur SC 1425	2 290 F	GP A3	8 490 F
Multisync EIZO	4 990 F PROMO		

Reprise de vos moniteurs pour l'achat d'un EIZO

La micro sans soucis



NOM : _____ PRÉNOM : _____
ADRESSE : _____ N° 560 023

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

DEMANDEZ VOTRE CARTE dans tous les magasins AMIE, par Minitel : 3615 AMIE, ou écrire à :

Amie VPC
11 bd Voltaire - 75011 Paris

CADEAU **PROMO**
10 %

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE !
-50%* **PROMO**
-40%**

SUR NOS IMPRIMANTES MATRIELLES POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
* 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles

LES Plus d'AMIE
3615 AMIE
43.57.48.20



- GARANTIE 1 an constructeur
1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'un unité centrale de plus de 5 000 F

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
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 LOISIRS	69, cours Liebaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Liebaud 13006	(16) 91.47.74.11

ATARI MEGA ST

MEGA ST1
5 490 F

MEGA ST1
+ MONIT. MONO SM 124
6 790 F

MEGA ST2
10 000 F

MEGA ST2
+ MONIT. MONO SM 124
11 200 F

MEGA ST4
13 500 F

MEGA ST4
+ MONIT. MONO SM 124
14 700 F

IMPRIMANTES

CITIZEN	120 D	1790 F	EPSON	LX 800	2 690 F
SWIFT 24	4 490 F	LQ 500	3 990 F		
			MANNESMAN TALLY	MT 81	1 750 F
			STAR	LC 10	1 900 F
			LC 10 Couleur	2 490 F	COMMODORE
			LC 24-10	3 490 F	MPS 1230
					MPS 1500 couleur
					2 290 F

PROMO

DISQUETTES 3"1/2 DF-00
Garantie 100 %
Par 100 **6,50 F** l'unité
Par 50 **7,00 F** l'unité
Par 10 **7,50 F** l'unité

PROMO

BOÎTE DE RANGEMENT
Pour 40 disquettes 70 F
Pour 90 disquettes 90 F

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

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____

CODE POSTAL _____

TEL _____

MON ORDINATEUR _____

MES 10 % DE PRODUITS EN PLUS _____

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

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT

FRAIS D'ENVOI*

POSTE 25 FRANSPORTEUR 80 F

CHEQUE CCP CARTE BLEUE CARTE CLUB AMIE

DATE D'EXPIRATION _____

DATE _____ SIGNATURE _____



Michel Bonnet Tél : (1) 48.58.91.19 bureau. Demander Mme Elsie Sorignet.

Vds **MSX 2 VG8235 + moniteur couleur Philips 8525 + lecteur K7x730 Canon + 2 joystick + 2 hypershot + nombreux disques + cartouches + livres.** Prix : 4000 F. Thierry Albertella. Tél : (1) 42.88.36.05.

Vds **Amstrad CPC 6128 + nombreux jeux** : Skate Ball, Indy, Crazy Cars 2, Highway Patrol et plein d'autres (en tout 30 disques). Prix : 2500 F à débattre. Farid Belahcen. Tél : (1) 60.86.29.47.

Vds **Amstrad CPC 664 couleur + 3 joystick + 1 doubleur + 24 originaux + 10 disquettes + nombreuses revues**, le tout en bon état. Vendu : 1900 F. Christophe Azara. Tél : (1) 47.28.76.95 vers 18 h.

Vds ou échange 28 **cartouches MSX** contre cartouches ou disques originaux, ou l'ensemble contre une imprimante MSX couleur. Rabah Nefzaoui. Tél : (16) 75.02.97.57 ou 75.02.90.33.

Vds pour **MSX, matériel musical Yamaha** : clavier YR10, logiciels YRM501, SFG05 + adaptateur, DMS1, UPA01 + lecteur + 30 cartes magnétiques. Le tout : 3000 F à débattre. Alphonse Ly. Tél : (1) 47.99.36.65.

Vds **console Sega + Light Phaser + 7 jeux** (Zelda). Le tout : 800 F. Vds également 20 jeux **Sega** : 150 F cartouche 1 méga ou 180 F cartouche 2 mégas. Djamel Yelles. Tél : (1) 46.61.57.63.

Vds **console Nintendo de luze + 4 jeux** (Zelda). Le tout en très bon état (8 mois). Prix neuf : 3000 F. Vendu : 2200 F. Urgent ! Laurent Laborie. Tél : (16) 65.32.41.92.

Vds **MSX 2 Sony 500 + extension Ram 64 Ko + 100 super jeux avec joystick et docs.** Prix : 2300 F. Joël Bonte. Tél : (16) 50.69.32.03.

Vds **MSX 2 NMS 8250, drive DF 720 Ko** (encore garantie) + souris + 90 jeux + livres + utilitaires + mégarom + joystick.

Prix : 2800 F à débattre. Etat neuf. Jean-François Paccou. Tél : (16) 23.58.26.93 après 19 h.

Vds **console Sega**, très bon état + Phaser (3 jeux) + 3 manettes + 10 jeux (Double Dragon, California Games, Rastan, Rambo 3, Golevius, Captain Silver, etc.). Valeur : 4200 F. Vendu : 1900 F à débattre. Guillaume Compain. Tél : (1) 45.58.60.11 après 17 h.

Vds **console Sega**, très bon état + 5 jeux (Hang-On, Black Belt, Pro Wrestling, Quartet, Secret Command). Valeur : 2200 F. Vendu : 1500 F. Renaud Fauque. Tél : (16) 90.36.36.92.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur + joystick + livres + jeux utilitaires** : 2900 F en très bon état. Urgent ! Jean-Christophe. Tél : (16) 40.82.22.18 après 18 h.

Vds **console Sega** très bon état + 2 manettes + 7 jeux (After Burner, Out Run, etc.). Prise péritel. Valeur : 2300 F. Vendu : 1700 F. Nicolas Franchini. Tél : (16) 47.51.69.35.

Vds **console Sega + Light Phaser + 15 jeux** (Ys, Bomber Raid, etc.). Valeur : 4360 F. Cédé : 2600 F. Urgent ! Marc Joly. Tél : (16) 21.35.11.85 après 18 h 30.

Vds **MSX 2 VG 8235 + nombreux jeux** très bon état ou console Sega ou Nintendo. Le tout avec de nombreux jeux. Prix intéressant. Jérôme Laroche. Tél : (16) 26.47.84.38 heures repas.

Vds **T08 + lecteur de disks + crayon optique + 30 jeux** (Arkanoid, Quad, etc.) + manettes + livres + revues Teo. Le tout : 2000 F. Christophe Scarpero. Tél : (1) 39.19.33.70.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur**, très bon état + nombreux jeux + revues. Prix : 2700 F. Marc Border. Tél : (1) 46.70.47.99.

Vds **MSX 2 8235 + moniteur ocre + jeux + joystick + docs**, peu servi. Le tout : 1700 F. Michel Bonnet. Tél : (1) 39.57.72.54 après 19 h.

ECHANGES

Amiga 500 vendus originaux et échange news sur toute la France et surtout la région parisienne. Cherche prof pour démos et musique. Marc Ferrey, 5, allée des Fontaines. 92330 Sceaux.

Echange news sur **ST, Pressés Xbots, Windsurf Willy, Weir Dossé**, etc. Cédric Fernandez. Tél : (16) 26.36.34.08.

Echange news sur **Atari 520 ST**. Jérôme Baconnière. Tél : (16) 40.75.71.83 après 18 h 30.

Amiga cherche contacts pour échanges. Olivier Dalachamps. Tél : (1) 34.74.78.29.

Echange ou achète logiciels pour **Atari 520/1040 ST**. Recherche Falcon, F16, et autres + utilitaires : Turbo ST, Pro 24, Studio 24, etc. Yves Laloy, 3, rue de Strasbourg. 94500 Champigny.



Echange ou vendes news sur **ST**. Liste complète. Marc Zimmer. 29, rue du Tisseur. 57960 Meisenthal.

Echange news sur **Atari STDF**. Réponse rapide assurée. Recherche informations pour faire sélecteur de face. Stéphane Guillaume. Tél : (16) 97.60.06.13.

Echange jeux sur **Amiga** (New Zealand, Kick-Off, Silkwood, etc.), et liquide disquettes pour **ST** (Robocop, Time Scanner, etc.). David Courmontagne. Tél : (1) 22.09.52.31 après 19 h.

Echange softs (news) sur **Amiga**, même débutant. Vds originaux **ST**. Xavier Paoli. Tél : (1) 63.00.84.00 après 18 h.

Echange nombreuses news sur **ST**. Vds disks Sony : 8 F pièce. Cherche programmeur. Yann Duncoed. Tél : (16) 38.43.02.13.

Vds ou échange news sur **ST** (Krypton Egg, Mission Falcon disk, etc.). Patrick Guerchon. Tél : (1) 46.87.23.15.

Echange news sur **520 ST**. Mathieu Firmy. Tél : (16) 82.88.46.06 après 19 h.

Vds jeux et utilitaires sur **Amiga**. Daniel Brunner. Avenger. Tél : (19) 921.56.21.

Echange news pour **MSX 2**. Michel Bonnet. Tél : (1) 48.58.91.19. Le MSX n'est pas mort !

Echange news sur **Amiga**. Bruno Mercier. Tél : (1) 60.04.34.24.

520 ST DF, échange logiciels. Pas sérieux s'abstenir. Karl Richard. Tél : (16) 70.05.19.50 après 17 h 30.

Echange ou vendes nouveautés pour **Atari ST et Amiga**. Cherche disquettes 3"1/2. Laurent Boumédiane, 9, avenue de la Redoute. 92600 Asnières.

Atari 520 STE cherche contacts sérieux pour échange de news uniquement. Jean-François Maës. Tél : (16) 26.84.00.05 après 18 h.

Echange, achète ou vds jeux utilitaires sur **Apple IIe**. Luc Verger. Tél : (1) 43.25.69.59.

Recherche contacts pour échanges de news sur **C64**. Vds programmes pour C64. Christian Turlan. 59, rue de Franceville. 93220 Gagny.



RECHERCHES

Recherche pour **Oric Atmos 48 Ko** lecteur disquettes avec manuel. Michel Yvelin. Tél : (1) 43.68.32.51.

Achète pour **ZX 81** lecteur de disquettes + **Interface**. Didier Pous, 19, rue de Tenic. 40140 Soustons.

Recherche logiciel **Bilan Plus** pour **MSX 2**. Urgent. Georges Nihouran. Tél : (16) 27.91.84.80 après 20 h.

Achète console Sega à 400 F, selon son état et achète jeux Sega. Paul Tomet. Tél : (1) 43.48.26.68.

Recherche news sur **Amiga**. Christophe Moularde. Tél : (16) 21.49.71.03.





CONTACTS

Club Amiga (demos, slides, remix musicaux et les meilleurs domaines publics), FD. BP 18. 59115 Leers.

Club Atari Mag 35 F pour 3 mois. Infos, romps, jeux à gagner, concours. Denis Prieto. La Barrière. 33240 Saint André de Cubzac.

Cherche correspondant **ST. Patrick Guerchon**. Tél: (1) 46.87.23.15.

Achète, échange, et vend tout logiciel et matériel pour **MSX 1 et MSX 2**. Documentation complète et gratuite sur simple demande. **Mega Club MSX 108**, rue Marceau. 59280 Armentières.

Cherche contacts sur **Amiga et Atari ST**. Vds originaux. Prix raisonnables. Alain Manzoni. Tél (16) 80.43.22.76.

Contact Club Informatique, nouveau club **ST. Patrick Guerchon**. Tél: (1) 46.87.23.15 après 21 h.

MSXmaniax avec Music Module cherche contacts sur **MSX**. Patrice Aulfret. Tél: (16) 81.35.49.17.

Cherche contacts sérieux sur **Amiga 500** pour échanges de logiciels, jeux et utilitaires. Pascal Roy. Tél: (1) 79.85.05.54.

Particulier achète ou échange logiciels du domaine public sur **IBM PC**. Alain Tébourt. Tél: (16) 78.85.95.89 ou 78.58.91.92.

Mega MSX new: nouveau journal sur disk pour MSX 2. Le 25 de chaque mois. Renseignements: Sébastien Routsseu. 7, place du Général de Gaulle. 59470 Wormhout.

DIVERS

Micro News recherche pour l'animation de son serveur minitel: - un passionné d'informatique maîtrisant bien la programmation. Durée: de 2 à 4 h par semaine.

- un passionné de jeux pour animer une rubrique "aide aux lecteurs". Durée: de 2 à 4 h par semaine. Ces postes sont à pourvoir pour le début du mois de décembre. Les étudiants (et les étudiants!) seront les bienvenus.

Ne pas téléphoner mais écrire à **Micro News (recrutement)**, 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.

Micro News recherche un journaliste à temps complet, si possible expérimenté, passionné de jeux et d'informatique. Facilités d'écriture indispensables. Envoyez CV et lettre manuscrite à **Micro News (recrutement)**, 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.

New Deal Production recherche: un responsable d'équipe sympa; des programmeurs sur Atari ST et compatibles PC; ainsi que des supergraphistes sur micro... Qu'on se le dise!

Tél: (1) 48.70.17.13. Montrouil sous Bois.



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 6000 à 120 000 F ou de l'une de ces deux peines seulement".

EDEN COMPUTER

43.42.22.50 **DEPOT-VENTE . OCCASION** **43.42.22.50**

102 Av du GENERAL MICHEL BIZOT 75012-PARIS-METRO MICHEL BIZOT-OUVERT 10H-12H-14H-19H

VOTRE ORDINATEUR NOUS VOUS AIDERONS A LE VENDRE ET VOUS CONSEILLERONS SI VOUS LE VOULEZ POUR L'ACHAT DE VOTRE NOUVEAU- ATARI-AMIGA-COMPATIBLE P.C-CONTACTEZ NOUS OU MIEUX PASSEZ

1050.F	EXTENSION ST 520 a 1024ko	AT 286,512Ko,D.DUR 20Mo,Ecran 14 Pouvces: 9590 F ttc
490.F	KICK START 12 et 13 inclus	AMIGA 500+CABLE PERITEL: 3990 F "
2990.F	EXTENSION ST 2 megas 1/2	AMIGA 500+MONITEUR 1084.....: 6990 F "
150.F	FREE BOOT ST-R500-R2000	AMIGA 2000+CABLE PERITEL.....: 9990 F "
		AMIGA 2000 EDUCAMIGA.....: 13990 F "
		ATARI 520 STE NOUVEAU.....: 3490 F "

POUR TOUTE AUTRE CONFIGURATION TELEPHONEZ-NOUS

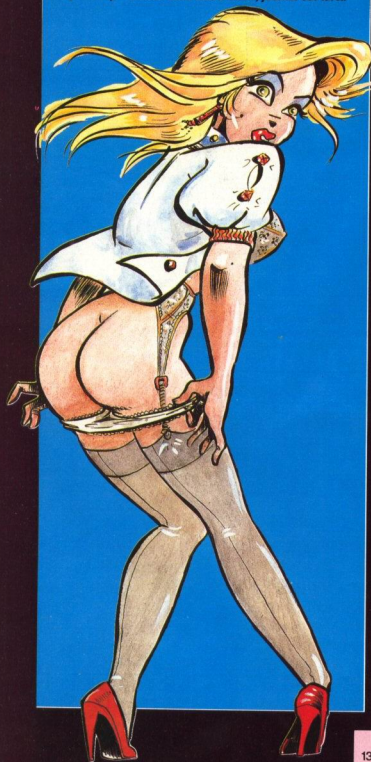
Cadeau a tout acheteur d'un ordinateur quel qu'il soit
Service APRES-VENTE ultra performant et rapide

*** POSE GRATUITE**



SEX MACHINES

Stéphanie la petite duchesse - nouvelle héroïne de Jaap & Joop - bientôt dans Micro News, journal cul-turel.



MOVING GELATINE SEX !

Ça bouge, it's moving ! Aiguillonnés par Sex Machines et par les lecteurs du journal, les éditeurs de softs vont-ils enfin se réveiller et sortir de leur torpeur asexuée ?

EMMANUELLE 2

C'est officiel : Tomahawk annonce la mise en chantier d'**Emmanuelle 2**. Allons-nous assister, comme au cinéma, à une succession d'Emmanuelle 1, 2, 3, 4 ? En tout cas, espérons que



ce nouveau logiciel sera plus hard que le premier, indigne de recevoir l'estampille "approuvé par Eric Satyre". Messieurs de Tomahawk, nous ne voulons pas des contes de fée mais de l'érotisme, du sexe, de la cuisse et du cul ! Laissez l'hypocrisie au vestiaire et faites-nous - au moins pour la France - une version aussi sexy que les films ! Si les Américains, les Anglais et les Allemands sont des hypocrites anachroniques qui vous demandent des jeux à l'eau de rose, ce n'est pas notre problème à nous les Français qui avons - précisément dans ces mêmes pays - la réputation d'être les spécialistes de l'amour. L'an 2000 arrive, éditeurs pusillanimes, nous ne sommes plus au dix-neuvième siècle ; aujourd'hui, même la famille royale d'Angleterre s'envoie publiquement en l'air et l'on peut voir dans *Pulsions* Stéphanie de Monaco masturber son boy-friend hard-rockeur ou se faire gaillardement assaillir par-derrière ! Les rois seuls auraient-ils l'apanage du sexe ? Et la Révolution de 89 ? Faudra-t-il vous aussi vous couper quelque chose afin que vous daigniez nous écouter ? Nous ne voulons plus être traités comme la plèbe à qui l'on donne seulement du pain et des jeux. Nous réclamons jusque sur nos écrans micro le droit au plaisir. La vie est trop courte pour joysticker triste !



HOT BD !

Nous vous avons parlé le mois dernier de cette géniale BD pastiche de Natacha : *Nathalie la petite hôtesse*. Plutôt que d'attendre qu'un éditeur l'adapte sur micro, nous avons préféré prendre les devants en rencontrant Jaap et Joop, dessinateur et scénariste de ce strip torride. Jaap et Joop ont craqué sur Micro News et préparent actuellement - spécialement pour vous les coquins polissons - une nouvelle BD à paraître en exclusivité dans nos pages : *Stéphanie la petite duchesse*. Voici en avant-première - histoire de vous faire patienter et saliver - la première image de cette série qui promet d'être aussi drôle qu'excitante. Emporté par son élan, Jaap a aussi donné un sérieux lifting à Censurette, la sœur de l'infâme Censuros, conspué par nos lecteurs. Ça va chauffer !

CONCLUSION / RÉUNION

Et voici maintenant, à l'intention des éditeurs de logiciels, une maxime philosophique d'une valeur incommensurable. Nous leur demandons de bien méditer dans le calme et le recueillement la portée métaphysique de cet aphorisme qui nous vient de loin, puisqu'il nous a été envoyé (pour la rubrique "Blagues à part") de l'île de la Réunion par un de nos lecteurs, Christophe Banc.

Un garçon et une fille de cinq ans discutent. Le garçon :

- T'as vu, j'ai trouvé un préservatif sous la véranda.

La fille étonnée :

- C'est quoi une véranda ?

Messieurs les éditeurs, il y a dans ces quelques lignes l'essence même de ce que j'essaie si ardemment de vous faire comprendre depuis un an. Vous obtiendriez exactement le même résultat auprès d'un institut de sondage. Quelle belle économie vous fait ainsi réaliser notre lecteur - et comme vous deviendriez riche si vous vouliez bien nous écouter davantage...

Eric Satyre



BANDE DE VAURIENS !

Vous n'êtes que des polissons en chaleur ! Je vous avais pourtant prévenus que la **lambada** était une danse de dégénéérés ! Eh bien vous n'en avez pas tenu compte... Comment je le sais ? Mais je l'ai vu de mes propres yeux en allant enquêter discrètement dans les boîtes de nuit. Ce n'est pas parce que j'ai 76 ans que je ne sors pas la nuit... et je peux d'ailleurs dire que j'ai encore un certain succès. Tenez, pas plus tard qu'il y a deux jours, un beau jeune homme m'a proposé de... hum, enfin passons... Pour revenir à la lambada, j'ai vu de nombreux lecteurs se livrer sans vergogne à cette activité de débauche. Maintenant ils le regrettent car ils ont un tour de rein. En effet : "lambada en octobre, lumbago en novembre" dit le proverbe, et si vous aviez écouté votre tante Eulalie vous n'en seriez pas là ! Une bonne nouvelle pour la Ligue ce mois-ci : **Sabrina**, la célèbre chanteuse, a parait-il refusé de tourner dans le prochain film de Fellini car il s'agit, dit-elle, de pornographie. Bravo Sabrina ! Tu retrouves ainsi le chemin de la vertu en montrant que Fellini n'a jamais fait que de la pornographie alors que toi tu es une grande chanteuse reconnue pour ses talents artistiques. Il n'est un secret pour personne que tes clips et tes prestations scéniques sont de l'Art avec un grand A. Alors que Fellini...

Et cette nouvelle Censurette qui se pavane insolemment devant vos yeux avides, c'est honteux ! J'interviendrai en haut lieu pour qu'on mette un Censuros sur la Censurette ! Folle, ce journal me rendra folle...

Tante Eulalie, présidente de la Ligue des Dames Patronesses



BLAQUES À PART

A Biarritz, un jeune homme a été arrêté pour attentat à la pudeur dans les dunes.

- Je plaide non coupable, votre Honneur, déclare-t-il au juge, j'étais là uniquement pour satisfaire un besoin naturel.

- Je suis enclin à accepter votre explication, répond le juge. Après tout certains besoins sont parfois pressants...

- Tout ça c'est bien joli, intervient alors le policier qui a procédé à l'arrestation, mais qu'est-ce qu'on fait de la pépée qui l'aidait à se satisfaire ?

Un imitoyable homme d'affaires arrive au Ciel.

- Bien, dit saint Pierre, nous allons dresser le bilan de votre vie sur terre. Vous souvenez-vous de vos bonnes actions ?

- Je pense bien ! dit l'homme d'affaires. Mes Saint-Gobain, mes Dassault, mes...

- Non, non ! Je parle de vos actes personnels !

- Ah... eh bien en 1956, j'ai donné dix francs à un mendiant.

- C'est bien, dit saint Pierre. Et c'est tout ?

- Une autre fois, en 1985, j'ai donné dix autres francs pour la Croix-Rouge...

- Et c'est tout ?

L'imitoyable homme d'affaires a beau se creuser la cervelle, il ne trouve rien d'autre.

- Qu'est-ce que vous en pensez, Seigneur ? demande alors saint Pierre à Jésus.

- Je pense qu'on devrait lui rendre ses vingt balles et l'envoyer au diable.

(Benedris Kamel)

La scène se passe dans la grande salle d'un restaurant très chic. A chaque table les clients semblent scandalisés et leurs regards convergent avec horreur sur une table où se déroule la scène suivante : un homme est affalé sur sa chaise, décoiffé, bras ballants, le col de chemise ouvert, la cravate dénouée, l'air ravi et comblé. La serveuse, quant à elle, est couchée face au client sur la table, au milieu des verres et des assiettes : elle est sur le dos, la jupe relevée jusqu'au nombril, le chemisier arraché, les seins sortis du soutien-gorge. Elle tient à la main son carnet de commandes et regarde derrière elle la femme

pression choquée et incrédule que les autres clients du restaurant.

La serveuse lui dit alors : "Et vous, madame, que désirez-vous ?"

Dans la rue, une dame se précipite sur une jeune femme qui a un enfant dans les bras :

- Madame, madame ! Prêtez-moi votre bébé, je dois faire peur à quelqu'un !

Un monsieur va pour la première fois de sa vie au cinéma.

- Bonjour madame la caissière, je voudrais un billet.

- Voici, monsieur.

Deux minutes plus tard, le même homme revient :

- Rebonjour, je voudrais encore un billet.

- Voici, monsieur.

Quelques minutes plus tard, il revient à la caisse et demande encore un ticket. Le manège se reproduit encore plusieurs fois jusqu'à ce que la caissière, très étonnée, lui demande de s'expliquer. L'homme, à bout de nerfs, confesse :

- C'est pas ma faute, chaque fois que j'arrive dans la salle, y'en a une avec une lampe électrique qui déchire mon billet !

Que se passe-t-il lorsqu'un incendie se déclare dans une maison close ?

Chez les hommes c'est la débandade et les femmes sont pas niquées.

(Anthony Jubin)



Cendrillon est désolée d'avoir une poitrine aussi plate. Elle va trouver sa marraine la bonne fée et lui fait part de son désarroi.

- Rassure-toi mon enfant, dit la fée en la touchant de sa baguette magique, à partir de maintenant tes seins pousseront de deux centimètres à chaque fois qu'un monsieur te dira pardon.

Le lendemain Cendrillon, rêveuse, marche dans la rue et bouscule un policier.

- Pardon, dit poliment l'agent.

Et Cendrillon, ravie, voit ses seins pousser de deux centimètres...



Quelques jours plus tard, en sortant de l'épicerie avec un gros carton dans les mains, elle est bousculée par un vieux monsieur.

- Pardon mademoiselle, fait l'homme en se baissant pour l'aider à ramasser ses courses.

Les seins de Cendrillon prennent encore deux centimètres. Débordant de joie, elle décide de s'offrir un restaurant chinois pour fêter l'évènement, mais en entrant elle percute un serveur.

- Oh mademoiselle, dit l'homme en faisant une courbette, je vous demande mille fois pardon.

Le lendemain, gros titre dans les quotidiens : "Un serveur chinois meurt écrasé par deux montgolfières."

La maîtresse montre des diapos à ses élèves. Elle demande à Toto :

- Qu'est-ce que cette photo représente ?

Toto répond :

- Une maison !

La maîtresse le corrige :

- Non, c'est un château. Mais c'est bien d'y avoir pensé.

Elle montre ensuite une diapositive d'un tabouret. Elle demande à Toto :

- Qu'est-ce que c'est ?

- Une chaise.

- Non, un tabouret. Mais c'est bien d'y avoir pensé.

- Ah mon tour madame, dit Toto. C'est tout dur, ça a le bout rouge et c'est dans ma poche. Qu'est-ce que c'est ?

- Oh, Toto, voyons !

- Non madame, c'est une allumette. Mais c'est bien d'y avoir pensé.

(Jonas Richiardi)

Dans un restaurant, le garçon dit à un client :

- Désolé monsieur, mais le billet que vous m'avez donné pour payer votre addition n'est pas bon.

- Parce que vous croyez sans doute que le repas que vous m'avez servi était bon ?

- Docteur, j'ai un problème. J'ai 85 ans et chaque fois que je rends visite à ma jeune amie, c'est très dur. Au premier ça va, au deuxième aussi, mais à partir du troisième ça commence à fatiguer.

- Ce n'est déjà pas si mal, lui répond le docteur, étonné.

- Oui, répond le vieillard, mais le problème c'est qu'elle habite au sixième étage.

(Franck Parisot)

Un petit éléphant se promène sur une plage de nudistes avec son papa éléphant. Au bout de quelques minutes, après avoir observé les baigneurs, il demande à son pachyderme de père :

- Dis papa, comment ils font pour boire avec une si petite trompe ?



Envoyez vos histoires drôles (plusieurs de préférence) à *Micro News* (Eric Satyre), 67, avenue du Maréchal Joffre 92000 Nanterre. Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix.

MICRO GOQUILLES

Avant qu'un soft n'arrive sur le marché, les programmeurs passent des mois à débarasser l'ultime version de tous les "bugs". Ces pauvres bestioles, chassées de leur territoire, vont s'installer ailleurs : sur les notices, docs et autres manuels du jeu où le tuteur hilare peut les découvrir... à la plus grande joie de toute la rédaction qui a décidé de vous en faire profiter. Cette nouvelle rubrique regroupera donc les extraits de notices les plus incompréhensibles ou les plus étonnants. Nous comptons sur vous pour nous envoyer des photocopies de tout ce qui pourrait venir alimenter ce bêtisier. Bien entendu, tous les extraits qui suivent ont été recopiés, à la virgule près, et sont parfaitement authentiques...

Gemini Wing

"Leurs espions avaient passé trop de temps sur terre à se taper les petites filles et à les transformer en patates pour pouvoir s'intéresser au développement de terribles systèmes d'armes tels l'essuie-glace de la mort."

Bonjour le détournement de mineur ! Même Eric Satyre ne se permettrait pas de tels écarts... Bravo Virgin Loisirs ! A quand le "paillason qui tue" ou le "cas-soulet meurtrier" ?

High Steel

"Les FSEGS ne se bloquent que lorsqu'on les pose soit sur le dessus d'une poutre sans une dalle dessus, soit à côté d'une dalle avec une poutre dessous." *Il a été impossible à nos journalistes d'avoir le dessus sur les dessous de cette notice sans dessus-dessous.*

Millenium 2.2

"Les commandants de la base lunaire 1 et l'avant-poste IO avaient été ordonné de divertir toute attention aux observations terrestre.

Les départements de la base sont accédés en indiquant l'image graphique de département et touchant la souris gauche."

Nous y'en a pas trop bien comprendre... Touche pas à ma souris ! Et en plus elle est de gauche ; toujours la politique...

Microprose Soccer

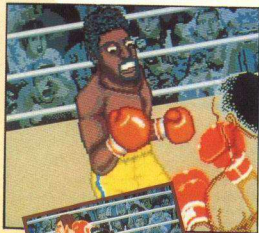
"Les visiteurs prendront le premier coup et la balle avancera d'au moins 350 millimètres vers le but des adversaires qui seront dans leur moitié du terrain et au moins à 23 centimètres de la balle."

Un match qui risque de faire très mal aux parties adverses, auxquelles il faudra se mesurer. Avez-vous pris vos propres mesures ?



INSERT COIN

Ça castagne dur ce mois-ci puisque vous allez vous transformer en Chuck Norris, Mike Tyson et Hulk Hogan. Y'a d'la baston dans l'air...



team Sega de commencer très sérieusement l'entraînement de la course à pied... de préférence avec une fusée accrochée au dos et en aller simple.

Punch Out étant un jeu génial, il était normal qu'il fasse des émules et comme il s'agit ici d'une machine d'arcade, la qualité est évidemment supérieure. Les programmeurs de chez Sega ont gardé ce qui faisait le charme du jeu Nintendo - l'humour omniprésent créé par les faciés désopilants de vos adversaires - mais ils ont rajouté de nombreux gimmicks. Il n'y a pas de bouton sur la console (à part le "start") mais deux grosses poignées que vous tenez

comme un gant de boxe ; vous pouvez les manœuvrer dans tous les sens ce qui donne des sensations très réalistes. Encore plus fort : le moniteur peut être orienté à droite et à gauche afin de simuler vos mouvements de jambes et d'accompagner vos attaques et vos défenses. Par exemple, si vous voulez donner un crochet du droit, vous tournerez légèrement le moniteur avec votre main gauche en même temps que vous donnerez le coup de la main droite, ce qui correspond au mouvement de jambes que vous auriez fait sur un véritable ring. Une autre nouveauté : votre personnage est transparent (sauf ses gants, ses cheveux et son short), ce qui vous permet de mieux voir votre adversaire.

Vous combattez quatre armoires à glace pas piquées des hannetons qui vous en feront voir de toutes les couleurs (vous devez terminer chaque match par un KO en un temps limité pour ensuite combattre le suivant et si vous n'obtenez pas le KO dans le temps imparti, vous serez "game over").

Heavyweight Champ est un futur hit des salles d'arcade. Essayez-le, il vous donnera des sensations inédites ! Mais n'oubliez pas votre protège-dents...



HEAVYWEIGHT CHAMP (Sega)

Sega sort coup sur coup un jeu de boxe et un jeu de catch. Comme d'habitude avec le maître nippon, le plaisir de jouer et de regarder est au rendez-vous !

Heavyweight Champ n'a qu'un seul défaut : il ressemble beaucoup à *Mike Tyson's Punch Out*, le célèbre jeu pour la console Nintendo. Si jamais Mike Tyson en prenait ombrage, je conseillerais au



WRESTLE WAR (Sega)

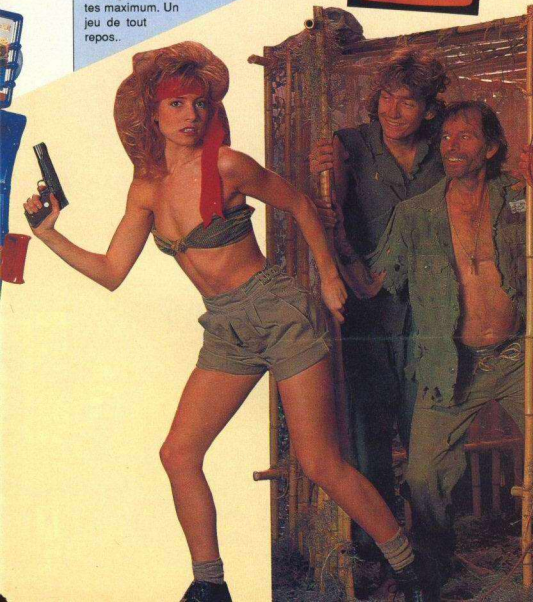
Et voici le catch à la sauce Sega ! Le titre annonce tout de suite la couleur : **Wrestle War**, il s'agit d'une guerre et rien moins ! Vous allez combattre huit catcheurs tous plus terribles et vicieux les uns que les autres. La foule hurlera, l'arbitre se démènera comme un fou, rien n'y fera, vos adversaires ne vous feront grâce de rien, utilisant toutes les trahisères et coups bas habituels. Ils vous soulèveront à bout de bras, vous projeteront hors du ring et vous poursuivront au milieu des spectateurs en essayant de fracasser une chaise sur votre tête ! Vous criez alors "Maman !" et il y a fort à parier que vous sortirez en courant de la salle de jeux pour retourner bien vite auprès de votre cher ordinateur, beaucoup mieux élevé que ces horribles salles obscures, repaires des vices les plus inavouables... A moins que vous ne décidiez de vous venger en défiant un copain au jeu à deux, qui vous permettra de l'étrangler en trois minutes maximum. Un jeu de tout repos...



MISSING IN ACTION (Konami)

Et voici une grande nouveauté de Konami que nous verrons peut-être bientôt sur nos ordinateurs et consoles ! **M.I.A. (Missing In Action)** est le titre original de *Portés disparus*, célèbre film avec Chuck Norris. Ce dernier, trop occupé à taper sur ses tatamis, n'a manifestement pas signé de licence avec Konami pour l'exploitation de son nom et brille donc ici par son absence. Le scénario, en revanche, reprend le canevas du film... C'est le président lui-même qui en a donné l'ordre : il faut retrouver les soldats qui sont portés disparus et vous voilà lâché dans la jungle à essayer de trouver le camp ennemi ! Votre seule arme de départ est un couteau (radin le président), mais vous pourrez voler les armes des ennemis après les avoir consciencieusement saignés : grenades, mitraillettes, lance-flammes, lance-roquettes. Il s'agit donc de faire ses petites emplettes dans la jungle/supermarché avec arrêt obligatoire au rayon boucherie ; il n'y a pas de caissières mais attention aux mines ! Vous sortez de la jungle après avoir détruit une tour de contrôle et arrivez dans les montagnes où vous devrez combattre sur des ponts délabrés et dans des ruines. Lorsque vous aurez tué tous les ennemis, vous arriverez à une base où se trouve la prison secrète, après avoir au préalable combattu dans le camp (au milieu des tanks, hélicoptères et avions) et ensuite dans des entrepôts et sur une voie ferrée. Vous atteindrez la prison en passant par des cavernes et devrez abattre les gardes avant de pouvoir délivrer les otages. L'affaire n'est pas dans le sac pour autant, puisqu'il faudra traverser la jungle avec les otages pour atteindre l'hélico qui vous ramènera tous dans le monde civilisé. Les héros seront félicités mais on s'apercevra bien vite que d'autres sont encore portés disparus...

Pinball Willy



L'INVENTEUR ABRUTI

TES YEUX ONT L'ÉCLAT DU REFLET D'UN SOLEIL D'AUTOMNE DANS LES VAGUES DE MON Océan D'AMOUR ♥♥ TA BOUCHE EST LE PUIT DE LA PASSION ARDENTE DE MON DESIR DE FEU!



TON NEZ EST ZAKAZIKA,
TES NICHONS SONT KRAKATAC

TON MENTON EST
AZOK AZOK

TAK



OOOHHNOON
ÇA RECOMMENCE!

BUG BUG
BUG

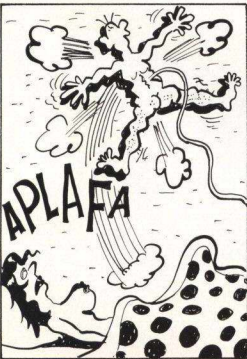


TOUCHE Z
INTERDITE!

SYNTAX
ERROR

GOTO GOTO
PRINT ZLIKA

RESET
RESET



C'EST PAS ENCORE
CETTE FOIS QUE TU VAS
ME DONNER DU PLAISIR,
MON PAUVRE VIEUX!

SI TU CROIS QUE C'EST FACILE
D'INVENTER UN ANDROÏDE POÈTE
ALORS QUE JE
HAÏS LA POÉSIE!!

QUI C'EST
L'HOMMEICI?
MERDE À
LA FIN!





SALON DE LA MICRO 89

A mille années-lumière du SICOB et de ses "costards-cravates" coincés, le Salon de la Micro 89 ouvre enfin ses portes au vrai grand public. On y accepte même les jeans-basketés qui courent d'un stand à l'autre en réclamant des posters et des autocollants !

Un salon qui commençait un vendredi 13, ça s'annonçait plutôt mal... Mais une fois la porte d'entrée franchie, de pulpeuses hôtesse blondes aux yeux d'azur étalaient leurs charmes pour vous faire oublier toute superstition. Installé porte de Champerret, à deux sauts du marsupialami de la Convention de la BD, le salon réunissait une soixantaine d'exposants : fabricants, éditeurs, distributeurs, presse, revendeurs (et même ex-pirates, avec un stand Ackerlight - planqué près des toilettes et de la sortie de secours). Pour une fois, les kids pouvaient approcher des machines et tester eux-mêmes les nouveaux produits. On se serait cru parfois dans une salle de jeu, car beaucoup de stands abritaient de véritables bornes d'arcade à l'intérieur desquelles étaient dissimulés des Amiga 500, des Atari ST ou des consoles Sega. Les acharnés du joystick se bousculaient sur le stand Titus, où l'on pouvait se défouler avec (entre autres) un superbe combat de rue dont nous vous parlions déjà le mois dernier : *Wild Street*. Même ambiance chez Microïds avec

Highway Patrol 2 et *Blue Angels*, ainsi que chez Sega/Virgin Loisirs, avec *Shinobi* et un concours de tir au Magnum Lightphaser sur *Operation Wolf CPC*. L'atmosphère, déjà bien chaude, était de plus survoltée par des animations musicales du meilleur acabit, comme le concert permanent du groupe Jerry Can proposé par Titus ou le bozaf surprise du stand Atari.

Un peu plus loin, chez Commodore, la société CIS faisait pêter les vitres avec une digitalisation de six minutes de la "Batdance" de Prince, réalisée avec le digitaliseur Perfect Sound sur un Amiga 2000 gonflé à sept mégaoctets. Dans des endroits plus propices à la réflexion, des conférences sur divers sujets touchant l'informatique permettaient au public de rencontrer les professionnels et de leur poser les questions les plus audacieuses. Bref, une réussite totale pour cette première édition d'un salon sympa, où l'on pouvait passer un bon moment tout en découvrant les produits plus ou moins nouveaux des exposants. ■

POUR NE PAS MOURIR IDIOT

Si vous êtes un fana du joystick et que la seule vue du mot utilitaire vous donne de l'urticaire, saluez bien vite les lignes qui suivent car pour vous elles relèvent du blasphème...

Si, par contre, il vous est arrivé un jour de réaliser, entre deux suées au joystick, qu'il y a sur votre ordinateur un drôle de truc nommé clavier qui peut éventuellement servir à autre chose qu'à taper P pour pause et 1 et 2 pour le nombre de joueurs, alors tout n'est pas perdu...

Ça se passe au 47, rue de Richelieu, 75001 Paris, où Jacques "Assure" Assor - stakhanoviste de la micro et patron du magasin Vidéo Shop -

vient d'inaugurer 250 m² de splendides nouveaux locaux. Tous les ordinateurs y sont présentés dans le calme et le recueillement et des cours de formation sont dispensés à des prix hyper raisonnables, d'autant plus que les lecteurs de Micro News bénéficient d'une réduction (voir la rubrique "Bons plans"). Alors pour ne pas mourir idiot, téléphonez vite au 42.86.03.44 à la charmante Mme Jacquesson (Isabelle de son prénom) pour convenir d'un rendez-vous. Vous la bénirez (et nous avec) lorsque plus tard vous remplirez votre premier CV et que vous aborderez la vie active la tête haute...

Hazardous area

LE SPECIALISTE DU JEU POUR

AMIGA ATARI ST
COMPATIBLE PC SEGA
AMSTRAD CPC

NEC PC ENGINE
SEGA MEGADRIVE

6 RUE D'AGUESSEAU
92100 BOULOGNE

TEL: 48.25.39.83

METRO BOULOGNE JEAN JAURES

Egalent : vente par correspondance



MY TELLER IS RICH !

Les jeux aussi simples et riches que *Tetris* sont plutôt rares, car les éditeurs préfèrent les bonnes vieilles recettes qui marchent aux jeux "inclassables" vraiment novateurs. Heureusement, Ubi Soft compte dans ses rangs quelques programmeurs suffisamment passionnés pour oser s'écarter des normes. Michel Ancel, déjà impliqué dans l'affaire *Intruder*, récidive avec un logiciel moins dingue, mais tout aussi fascinant : *The Teller*, pour Atari ST. Le principe en est simple : il suffit de reconstituer une figure plus ou moins complexe qui ne vous a été présentée que

quelques secondes afin que vous la mémorisiez. Vous déplacez un petit magicien qui doit rattraper les différents éléments du modèle et les placer au bon endroit sur l'écran. Dans les parties en mode deux joueurs, le premier qui reconstitue le modèle est déclaré vainqueur. Pour y parvenir plus vite, il est possible de piquer lâchement les éléments recueillis par votre adversaire - ce qui crée bien sûr une chaude émulation. Encore un peu de patience, car la version définitive devrait être disponible pour le prochain numéro. ■



CONCOURS DOUBLE DETENTE : RESULTATS !

Voici la liste des gagnants du concours Ocean Double Détente proposé dans *Micro News* n°23. Les lots parviendront aux personnes citées ci-dessous dans la première quinzaine de novembre.

Premier prix :

Robert Bérenger (Saint-Etienne).

Du 2ème au 5ème prix :

Fabrice Val (Montreuil), **Abdallah Zemmar** (Marseille), **Christophe Rolland** (Massy), **Bruno Gomet** (Bogny-sur-Meuse).

Du 6ème au 30ème prix :

A. Collinet (Suresnes), **Nicolas Durand** (Champagné), **Alexandre Ripert** (Pont-Saint-Espirit), **Pascal Dridi** (Villeparisis), **Benjamin Parent** (Meaux), **Stéphane Couronnaud** (Boulogne), **Grégory Pelletie** (L'Escarène), **Jean-Pierre**

Bricout (Paris), **Solene Callay** (Reims), **M. Mercadier** (Sainte-Genève-des-Bois), **Nicolas Chevalier** (Le Breuil), **Olivier Fontenelle** (Boël), **M. Saintantoine** (Charlieu), **Thierry Noto** (Toulon), **Seng Chau** (Paris), **Dominique Bachelet** (Itancourt), **Cédric Bacour** (Achères), **Thomas Givert** (Paris), **Maurice Estéaule** (Montélimar), **Nicolas Cour** (Thionville), **Fredy Bougy** (Cormontreuil), **Olivier Guillemain** (Le Blanc), **David Priori** (Ville Seraine - Belgique), **Elisabeth Koubdjanian** (Lyon), **Christophe Tartaut** (Bègles).

LAUGH'EM UP !

On croyait avoir tout vu en matière de shoot'em up, mais là, franchement, on était loin de s'attendre à ça ! Il faut dire qu'avec un nom pareil (*Intruder*), on aurait dû se méfier...

Intruder ressemble à tous les

sont devenus dingues ! Et on a raison, car Ancel et Choukroun, les deux allumés chroniques qui nous ont concocté ce petit bijou, ont réussi à faire passer dans le logiciel le souffle de folie qui les anime. Ce jeu est rempli de gags et



shoot'em up (vaisseaux high-tech, scrolling horizontal, laser), au début du moins car dès l'apparition d'une première vague de broches à dents, le joueur commence à se poser des questions. Lorsqu'on se met à collecter des armes surpuissantes qui crachent des missiles deux fois plus gros que le vaisseau et qui, en plus, vous reviennent dans la gueule, on se dit que les programmeurs d'Ubi Soft

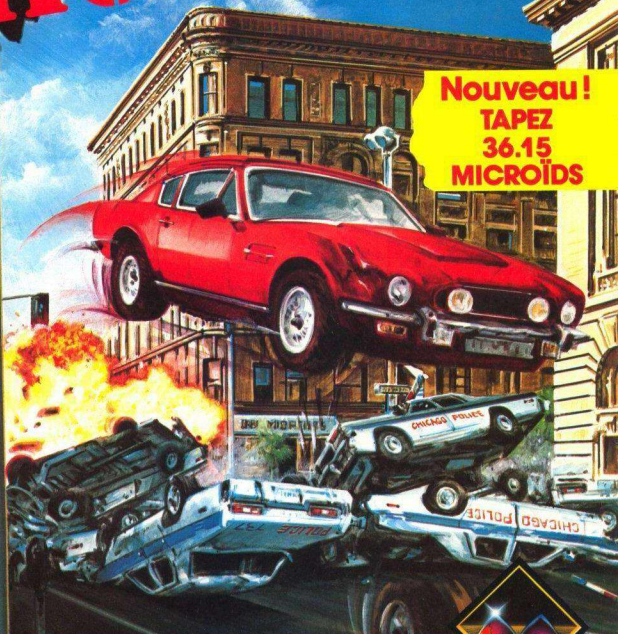
de trouvailles incroyables et hilarantes qui transforment complètement la façon de jouer. Ici, on ne démolit pas les aliens sans réfléchir, on serait plutôt tenté de les laisser passer en priant pour qu'un gag destructeur ne vienne pas démolir le vaisseau. Rendez-vous le mois prochain pour un test complet de ce jeu dément sur Atari ST ! ■



A intercepter par tous les moyens...

CHICAGO 90

Nouveau!
TAPEZ
36.15
MICROÏDS



36.15
MICROÏDS

les news, les jeux,
les concours,
le téléchargement

"Hold-up dans la 12^e rue ! Attention, les suspects sont armés et dangereux. Ils doivent être interceptés par tous les moyens avant leur sortie de Chicago. Je répète... **PAR TOUS LES MOYENS !!**"

Dérapages, cascades, accidents et bavures... rien ne vous sera épargné ! CHICAGO 90 : un jeu d'action intense aux émotions fortes garanties, un jeu de stratégie où il vous faudra décider très vite... Choisissez votre camp, gangsters ou police, et foncez !!!

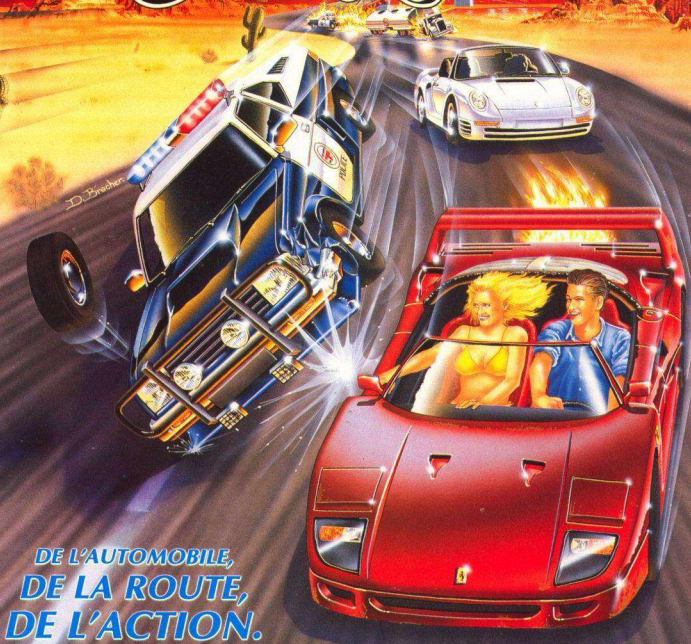


MICROÏDS

Service Informations
12 Place de l'Eglise
94400 Vitry-sur-Seine
Tél. : 16 (1) 46.81.80.00

LE PLUS GRAND NOM DE LA COURSE AUTOMOBILE
VIENT DE S'AGRANDIR ENCORE PLUS!

THUNDERBOLT Out Run



DE L'AUTOMOBILE,
DE LA ROUTE,
DE L'ACTION.

CM4 Cassettes et Disque
AMSTRAD Cassettes et Disque
SPECTRUM Cassettes
ATARI ST • AMIGA

SEGA

U.S. GOLD