

# Micro

# NEWS

100 STG  
ATARI ST  
A 2490 F

## ORDINATEUR OU CONSOLE

LE GUIDE COMPLET POUR NOEL

## TOUS LES JEUX !

FULL METAL PLANET  
GHOSTBUSTERS 2  
PINBALL MAGIC  
HARD DRIVIN'  
VETTE...

## MSX2+/MSX3

ILS ARRIVENT !

## NEC CD-ROM SEGA 16 BITS

ATTENTION LES YEUX !

M 2843 - 27 - 25 00 F  
3792843025001 00270

N°27 DECEMBRE 1989

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

**1 PISTOLET INTERACTIF  
1 FANTASTIQUE LOGICIEL**

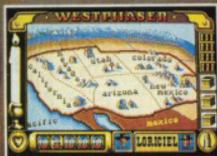
**PIRATES WEST**

**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.

# PIRATES

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

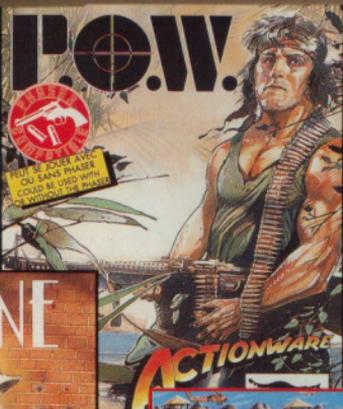
# DEJA 3 SUPER JEUX COMPATIBLES

# PHASER



PEUT SE JOUER AVEC  
OU SANS PHASER

POW



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

CAPONE



PO

WANTED  
5666



CRAZY SHOT

CRAZY SHOT

AMSTRAD CPC

DISK



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.



LORICIEL

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



VERSION AMIGA

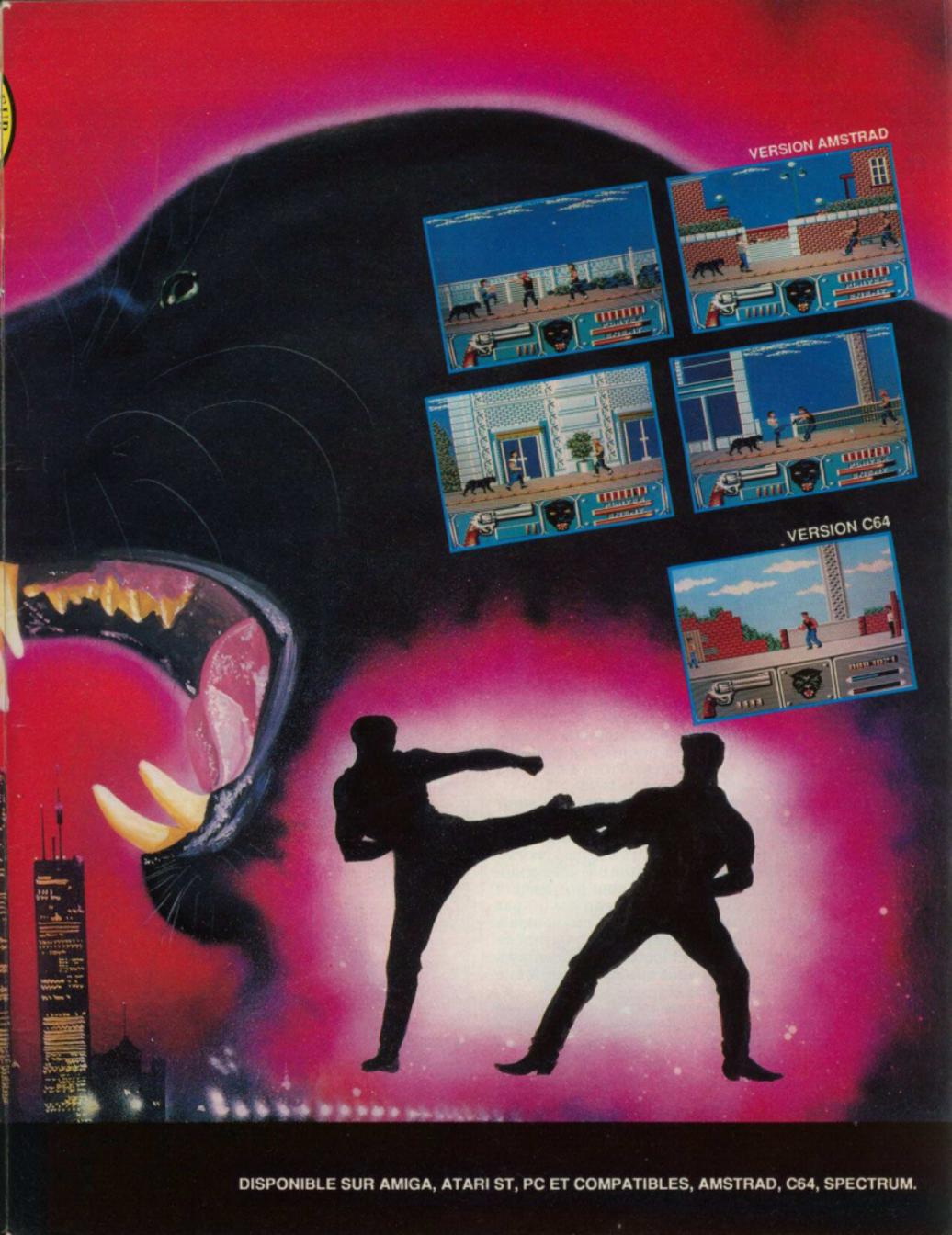


# WILD STREETS



TITUS™

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



VERSION AMSTRAD

VERSION C64

DISPONIBLE SUR AMIGA, ATARI ST, PC ET COMPATIBLES, AMSTRAD, C64, SPECTRUM.



Vous vous rappelez cette bande dessinée E.C. Comics, où le héros avait découvert la fontaine de jouvence qui lui assurait une éternelle jeunesse ? Il y avait un léger bug dans cette eau : ses effets s'estomaient dès que l'on s'éloignait de la source...

D'après les résultats de notre sondage d'été, vous aussi lecteurs de Micro News avez rajeuni de quatre ans en une seule année. Mais êtes-vous bien sûrs de pouvoir conserver cette jeunesse si vous vous éloignez de ce journal ?

Et "Bargon Attack" ? Etes-vous certain que ce soit seulement une bande dessinée ? Pourquoi, de tous côtés, les éditeurs et les constructeurs proposent-ils des phasers qui collectent les rayonnements de vos écrans ? Pourquoi, dans les magasins micro, les vendeurs ont-ils tous ce même sourire, et pourquoi, lorsque vous êtes partis, descendent-ils dans leurs réserves pour émettre ces bruits bizarres et se concerter avec leurs collègues ?

Et Micro News ? Pourriez-vous jurer que ceux qui l'écrivent sont des êtres normaux et que, par exemple, la main qui écrit ces lignes a bien cinq doigts et une peau rose comme la vôtre ?

Vous pourriez le jurer ? En êtes-vous si sûr ? Savez-vous que les frères Marc (les scénaristes de "Bargon Attack") n'ont plus réapparu à leur domicile et que personne ne les a jamais revus ? Et les aérosols au fréon qui auront bientôt disparu de la surface de cette planète pour une sombre histoire d'ozone, alors que le fréon est un gaz mortel pour les Bargoniens et que ces aérosols étaient les seules armes capables d'enrayer l'invasion bargonienne ? Et toutes ces disparitions inexplicables ? Savez-vous que sur Bargon le foie humain est un mets de choix ?

Mais je ne veux pas vous angoïsser, surtout en cette période de fêtes, alors joyeux Noël, jeune Terrien...

P.S. (Pré-Séisme)

Is suov zeva ul tec lairoitidé (edrem ! nom ruetcutard tse ne niart ed rebmot ne ennap !) suov zeverd eril al eton etnatropmi ne egap 261.



# BATMA

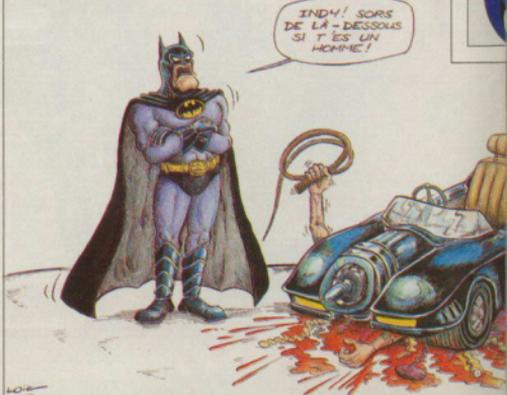
## RESULTATS DU CONCOURS

Paniqué à la rédaction de Micro News où toute l'équipe, réquisitionnée pour désigner les vainqueurs du concours de dessins illustrant le duel du siècle, tente de donner son avis dans un brouhaha infernal...

"Celui-là, il est bien ! - Oui, mais l'autre est mieux ! - Et ça alors, c'est superbe non ? - Moi je préférerais le premier ! - Personne n'a vu ma gomme ? - Refais-moi voir le deuxième..." Non décidément, rien à faire impossible de départager tout le monde. Nous avons reçu des dizaines de dessins tous plus géniaux les uns que les autres et la lutte aura été très serrée entre les dix derniers en course. Nous avons finalement réussi à n'en garder que cinq - mais c'était encore quatre de trop ! Il y avait bien une solution : désigner un grand gagnant qui recevrait les lots prévus officiellement dans le règlement du concours, et... quatre autres

gagnants à qui on offrirait des lots sortis de notre boîte à malices. C'était-y pas beau ça ? Mais même ainsi, il nous était encore trop difficile de départager nos deux préférés : l'hilarante BD de David Encinas et le superbe dessin-gag de Loïc Sécheresse. Voilà pourquoi nous avons décidé de doubler la récompense et de proclamer ces deux génies du dessin premiers ex aequo. Les quatre autres artistes primés sont Eric Lescurre pour son duel hargneux entre Indy et Batman, Sandro Masin grâce à sa composition très originale et Jean-Lou Deneux pour l'extraordinaire relief de sa mémorable fresque d'ailleurs impubliable

Loïc Sécheresse



Loïc Sécheresse



# N VS INDY.



David Encinas



Sandro Masin

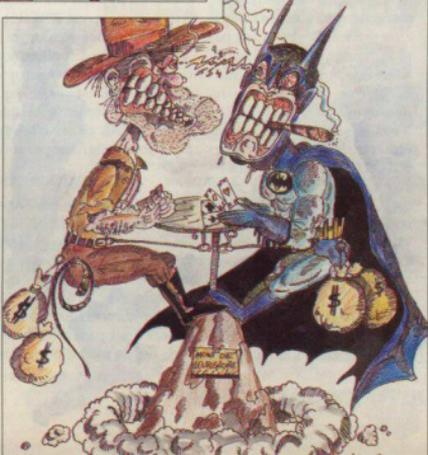
qui nous ont envoyé leurs œuvres, car même celles qui n'ont pas connu la faveur de notre jugement ornent désormais les murs de la salle de rédaction !

#### Récapitulatif :

Premiers ex aequo : David Encinas et Loïc Sécheresse. Brillants seconds : Eric Lescure et Sandro Masin. Talentueux artistes non primés : all the brilliant others.

Eric Lescure

étant donnée sa taille (90 x 65 cm) - qui recevront les logiciels tirés des deux films, l'adaptation BD officielle du film Batman, ainsi que le chapeau d'Indiana Jones (tant mieux, l'hiver approche !). Quant à nos deux grands gagnants, en plus des lots déjà cités, ils recevront comme prévu les disques optiques des bandes originales des deux films, des tee-shirts à l'effigie des deux héros, la BD Batman : Vengeance Oblige, et pourront goûter aux joies de la célébrité par la publication de leurs dessins dans la revue USA Magazine. Merci à tous ceux d'entre vous



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



# RESULTATS DU SONDAGE

(calculés d'après 1465 réponses)

**Livrer une disquette avec le magazine, passe encore ! Mais des couches-culottes, ça relève de la psychiatrie ! Et pourtant, au train où vont les choses, c'est ce qui nous attend dans deux ou trois ans...**

Le calcul est simple : vous avez presque rajeuni de quatre ans depuis notre dernier sondage (dont les résultats se trouvaient dans le numéro 13, il y a donc un an tout rond). C'est plus de la presse micro, c'est du tricot ! Quoiqu'avec une maille à l'en-droit et quatre mailles à l'en-vers, je vous raconte pas la tronchedu polo... Sans vouloir vous noyer sous des tonnes de chiffres - pour nous c'est fait, merci ! - rappelons que l'an passé, seule la moitié de notre lectorat était âgé de moins de 20 ans : aujourd'hui, 88% des lecteurs de Micro News sont âgés de moins de 20 ans ! Ce très fort pourcentage est réparti comme suit : 5.5% de 19 à 20 ans, 17.5% de 17 à 18, 33.5% de 15 à 16, 25.7% de 13 à 14, 5.5% de 10 à 12 et enfin 0.4% de moins de 10 ans. On remarque tout de suite que la grande majorité se situe entre 13 et 16 ans avec 59.2%. Comme quoi nos "coquineriers" coutumiers ne gênent personne si ce n'est les vieux rabat-joiehyppocrates... Le meilleur exemple de cette jeunesse galopante qui sévit pour notre plus grand plaisir autour de Micro News est une lettre qui nous fut adressée (hors sondage) par Alex, âgé de sept ans, et dont nous vous communiquons la teneur avec un plaisir non dissimulé :

*Cher Papa Micro News,  
Il faut que tu saches que j'ai été très sage pendant toute l'année (si, si), j'ai lu tout Micro News en entier (si, si), je n'ai acheté que*

*Micro News (si, si), ma famille entière et même ma grand-mère du Poitou est abonnée à Micro News (si, si) et enfin que j'ai scotché toutes les pages d'Eric (si, si). Amicalement, Alex.*

Si labourage et pâturage sont les deux mamelles de la France, micro, sexe et délire constituent le trépied de la jeunesse... et à choisir, la deuxième considération offre une bien meilleure assise - ce qui ne veut pas dire qu'il faille s'asseoir dessus.

**Technique, c'est là qu'est l'os !** A peine de retour des vacances, nous disposons déjà d'une estimation approximative de vos goûts. Bien que basé sur un nombre réduit de sondages, ce pré-dépouillage nous permet de constater vos besoins en matière de technique. En effet 53% d'entre vous considèrent que ce domaine faisait totalement défaut à leur magazine préféré. Il n'en fallait pas plus pour que nous inaugurations une nouvelle rubrique : Technicos. Mais voilà, sommes-nous sur la bonne voie ? Vous êtes les seuls à pouvoir répondre à cette question, alors écrivez-nous à Micro News - Technicos - 67, avenue du Maréchal Joffre 92000 Nanterre, pour nous donner votre avis. Vous nous aiderez ainsi à mieux prendre en compte vos aspirations.

**Le prix du danger...**

La question qui vous était posée sur une augmentation

éventuelle du prix n'était pas une question-piège et vous avez parfaitement compris la nature de notre souci. Avec une grande honnêteté, vous avez répondu oui à 60% pour une hausse de cinq francs du magazine, avec en contrepartie plus de quadri, plus de pages-bref une qualité supérieure. Là aussi, votre vœu fut exaucé : nous en sommes restés à un volume de 132 pages - et même 164 pour ce numéro - presque entièrement en couleurs ; nous avons affiné la maquette, agrandi les photos des jeux, augmenté le nombre de BD etc. La montée en flèche des ventes enregistrées sur le dernier numéro nous prouve bien que la cible est atteinte.

**Réglé comme du papier à musique...**

Nombre des sondages reçus révélaient une carence au niveau de la distribution du magazine. En effet, il était difficile, voire impossible à certains d'entre vous de se procurer Micro News. Nous avons donc fait appel à une société spécialisée en ce domaine - l'inspection des ventes et le "réglage" - afin de pallier rapidement cet inconvénient majeur. Certes, il est possible que de tels problèmes subsistent encore : dans ce cas n'hésitez pas à nous le signaler par courrier.

**Que ceux qui aiment l'Atari se lèvent !**

On s'attendait un peu à la victoire du ST dans la course aux machines, les suffrages qu'il emporte avec 25% - 26% l'an dernier - devant l'Amiga à 16% ne sont donc pas une surprise. Il en est de même pour la lé-

gère régression du MSX de 14% à 11% et du C64 de 9% à 5%. Mais c'est le CPC qui crée la sensation en se prenant la gamelle du siècle : de 19.65% l'an passé pour seulement 10% aujourd'hui. Dans le sens inverse Sega fait montre d'une très nette progression qui lui permet de se placer en troisième position avec 15%. A un point seulement de l'Amiga... et à neuf points de la console Nintendo, qui avec ses 6% fait figure de parent pauvre.

**Pour quelques dollars de plus...**

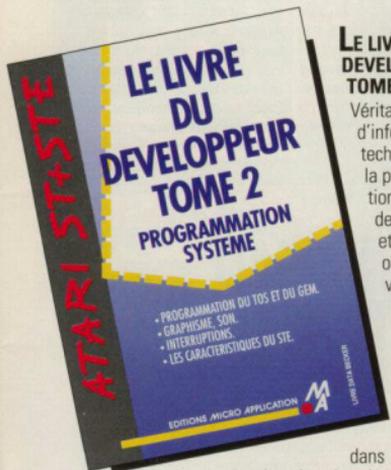
La première impression que nous retrions de l'examen des sommes que vous comptez dépenser d'ici à Noël semble remettre en question le dossier "Trop cher" du numéro 26. Pourtant, en y regardant d'un peu plus près et en relativisant - la part de rêve peut tenir une place importante, surtout à la veille des fêtes - on parvient à une moyenne mensuelle largement inférieure aux 250 F issus du savant calcul de votre rédacteur-chef préféré. Faisons abstraction de ceux qui annoncent des dépenses de 1500 F à 5000 F et plus (entre août et décembre) : 31.2%, et dont le but, pour la plupart, est d'acquiescer une nouvelle machine. Il nous reste alors 68.8% de lecteurs dont le pouvoir d'achat mensuel n'excède pas les 200 F.

**Portrait-robot**

Voilà, tout est dit (ou tout au moins le plus important) ! Juste de quoi pouvoir vous définir en quelques mots : jeunes, passionnés, bourrés d'humour et pas trop friqués... Des p'tits gars bien sympathiques, quoi !

**Georges Brize**

# GRANDE RESERVE DE MATIERE GRISE.



## LE LIVRE DU DEVELOPPEUR TOME 2

Véritable mine d'informations techniques sur la programmation système des Atari ST et STE, cet ouvrage vous permet de mettre en pratique vos connaissances

dans les domaines les plus pointus : système d'exploitation, ressources graphiques et sonores, entrées/sorties, interface GEM... Avec plus de 40 programmes types dans les quatre langages clés de l'Atari ST (GFA Basic, OMIKRON®, langage C ou assembleur) vous serez prêt à affirmer vos talents de programmeur. Réf. ML 589. 199 F. Réf. 689. 299 F avec disquette 720 Ko. 370 p.

## BIEN DEBUTER EN GFA BASIC Versions 2.0 et 3.0 incluses.

A l'aide de nombreux exemples clairs et progressifs, découvrez les notions de base du langage le plus évolué sur ST et effectuez rapidement vos premiers pas en programmation : boucles, procédures, création graphique et sonore... Le glossaire complet de toutes les fonctions du GFA Basic vous apportera une aide précieuse et détaillée tout au long de vos développements. Enfin, profitez de nombreuses astuces et sachez éviter les pièges. Réf. ML 527. 129 F. 248 p.



## DEVELOPPER SOUS SUPERBASE PROFESSIONAL Version 3 incluse

Ce livre de référence contient tous les outils pour réussir vos développements. Avec plus d'une centaine d'exemples et une disquette contenant 9 applications prêtes à l'emploi et commentées, apprenez à maîtriser le langage DML dans tous ses domaines d'applications : création de fichiers, manipulation des enregistrements, accès au système... Réf. ML 688. 299 F avec la disquette. 280 p.

## ANTI VIRUS

Afin d'éviter la perte des données ou la destruction de vos programmes favoris, ANTI VIRUS propose des informations pratiques ainsi qu'un programme de détection et d'élimination des virus. Ce livre vous apprendra à reconnaître très tôt une infection, à observer ses techniques de reproduction avant de traiter vos programmes et votre système. Réf. ML 657. 199 F. avec la disquette.



MICRO APPLICATION 58 RUE DU FG POISSONNIERE 75010 PARIS/TEL (1) 47 70 32 44

REF.	DESIGNATION	PRIX

FRAIS D'ENVOI\*

\*20 F si commande inférieure à 250 F / 40 F recommandée

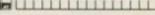
TOTAL TTC

Date \_\_\_\_\_ Signature \_\_\_\_\_

mandat  chèque

à l'ordre de MICRO APPLICATION

le \_\_\_\_\_ date d'expiration



EDITIONS MICRO APPLICATION





# LES 100 GAGNANTS DU SONDAGE

Ils ont répondu au sondage de cet été et ils ont gagné chacun un jeu ! 75 jeux sur ordinateurs sont gracieusement offerts par INFOGRAMMES et 25 jeux sur consoles attribués par VIRGIN LOISIRS pour les jeux SEGA et par BANDAI pour les jeux NINTENDO. Nous remercions ces généreux donateurs et tout particulièrement INFOGRAMMES qui s'est fendu, depuis la création de Micro News, de centaines de jeux à l'attention de nos lecteurs ! Merci donc à vous tous, qui avez plâché sur ce sondage et qui nous permettez ainsi d'améliorer le journal. N'hésitez jamais à nous écrire pour nous faire part de vos envies... ou vos critiques.

Laurence Wantellet (Joué-les-Tours). Cyrille Orfanidis (Hardricourt). Laurent Ghalamel (Cluses). Julien Quint (Grenoble). Christophe Poli (Précy-sur-Oise). Jean-Christophe Paradis (Lyon). Michaël Parienté (Nice). Jean-Marc Mariémo (Chennevières-sur-Marne). Arnaud Deulieghe (Mouvaux). Jean-Pierre Balat (Lille). Jean-Charles Raboisson (Dietwiller). David Lheureux (Vieux-Condé). Pierre-Jean Trochard (Lingolsheim). Louis-Xavier Le Guen (Le Mesnil par Melesse). Hélène Arditti (Paris). Ludovic Vandeputte (Bousies). Arnaud Dao (Chatou). Guy Hensienne (Faucquemont). Olivier Rajaczak (Marquette-en-Ostrevant). Vincent Urbain (Paris). Guillaume Bernard (Paris). Jérôme Lajeunesse (Grainville-sur-Odon). Alexandre Pagnotta (Sampigny). Cédric Orsonneau (Franconville). Mickaël Lafeuille (Béthune). Arnaud Mercier (Amiens). Anthan Aïdel (Rive-de-Gien). Ludovic Saunier (Dieppe). Sébastien Coquio (Chatenay-Malabry). Frédéric Soudain (Montreuil-sur-Mer). Cédric De Leeuw (Quaedypre). Thierry Clairet (Manosque). Christophe Pellerin-Lefebvre (Sainte-Saune). Christophe Abbate (Villeurbanne). Alain Mohr (Schiltigheim). Nicolas Robert

(Gignac). Laurent Martin (Saint-Chéron). Gervais Rivard (Dolbeau, Québec). Laurent Bonatti (Louveciennes). Philippe Grussenmeyer (Reichshoffen). Emmanuel Bouedo (Mons-en-Baroeul). David Fernandes (Quincy-sous-Sénart). José-Manuel Machado Cardoso (Lisbonne, Portugal). Eric Jonckheer (Aînche, Belgique). Francis Grosboillot (Chaux). Philippe Buchet (Lille). Arnaud Noé (Hirson). Laurent Berliner (Nice). Frédéric Dumont (Gorcy). Charles Boisseau (Nice). Danièle Solut (Dames-Avelines, Belgique). Laurent Bonnet (Toulon). Frédéric Caton (Champigny). Isabelle Chauvain (Bagnolet). Eric Heuschen (Verviers, Belgique). Bertrand Mirat (Pibrac). Gwénaél Rousseau-Cariot (Freibourg, RFA). Eric Marchand (Claix). Christophe Le Guez (Boulogne). Stéphane Leroux (Coutances). Germain Chaton (Chilly-Mazarin). Eric Fauquemburge (Magnicourt-en-Comte par Incques). Fabien Lafay (L'Arbresle). Antoine Delafosse (Saint-Etienne-du-Rouvray). Emmanuel Campuzan (Montdidier). Pascal Le Doeuff (Bonneuil). Eric Jacomet (Roquebrune-sur-Argens). Charlotte Schlicinski (Presles). Frédéric Lopez (Trignac). Jean-François Franck (Toulon). Julien Labbe

(Tours). Jean-Baptiste Dominié (Cognin). Hugues Baudouin (Florennes, Belgique). Frédéric Devoyon (Beziers). Vincent Bessières (Toulouse). Cédric Bourdoncle (Saint-Nicolas-de-la-Grave). Magalie Ridet (Coutances). Gaël Pégliasco (Saint-Pazanne). Philippe Ros (Brives par Montpellier). Frédéric Barogola (Saint-Fargeau-Ponthierry). Maxime Charpiot (Trévoux). Hugues Dromat (Paris). Bruno Varlet (Saint-Venant). Yannick Bochet (Rennes). Didier Vrang

(Guéthary). Jean-Luc Graillet (Joinville). Jérémie Duhamel (Hem). Christophe Mercier (Fourques). Loïc Jeambrun (Alby-sur-Chéran). Olivier Goguelat (Draveil). Laurence Laffond (Gouvieux). Alexandre Fauret (Chiche). Sylvain Bertaux (Gueux). Eric Maassen (Rainneville). Jean-Michel Rios (Nîmes). Eric Vachon (Montrouge). Davis Juhans (Aubervilliers). Nicolas Filiol (Saint-Cloud). L. Briouet (Cusset). Christian Rouquette (Nantes).

## LA PAO AUX TONS CHAUDS

La Publication Assistée par Ordinateur est un marché en pleine expansion. Commodore commercialise à son tour une panoplie complète de PAO qui comprend un AMIGA 2500, une imprimante laser Nec et les logiciels Professionnal Page et Professional Draw. Trois configurations types, dont une avec un Amiga 2000, permettront aux pros de l'édition de disposer d'un matériel de grande qualité et d'aborder en toute sérénité les rivages de la mise en page couleur.



# PINBALL MAGIC



ECRANS AMIGA



149 F K7 / 199 F DISK\*

*La nouvelle  
Génération de Flipper*



36 15  
LORI

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.

\* Prix public conseillé

LE SOLEIL EST AU ZENITH,  
LE ROCK 'N' ROLL BAT SON PLEIN

# Beach VOLLEY



c'est l'heure idéale pour un Beach Volley

— Le monde s'ouvre devant vous ! Votre équipe voyage tout autour du globe de Londres à Sydney défilant tous les nouveaux adeptes de cette folie qui déferle sur les plages. Une action fantastique qui vous plonge dans la réalité du Beach Volley de haut niveau. Un contrôle total de votre style de jeu : un service smashé ou à la cuiller - court ou long -, un smash lobé ou perforant, un contre au filet ou un plongeon pour sauver la balle de match. Ca c'est du Beach Volley ... vous pourrez même bronzer!

Amstrad  
Atari ST Amiga

ocean



## IVANHOE, DEFENSEUR DES PIXELS.

Impossible de garder la tête froide devant **Ivanhoé**, la dernière production d'Ocean pour Atari ST. Des décors dignes d'un dessin animé de Walt Disney, des personnages aussi typés que les marionnettes du Muppet Show, voilà un soft qui a de la personnalité ! Depuis *Beach Volley*, cela semble être devenu une habitude chez Ocean de présenter des personnages aussi originaux et aussi travaillés. Contrairement aux traditionnels micro-héros en Lego à têtes carrées et aux yeux symbolisés par deux points noirs, Ivanhoé et ses ennemis semblent étrangement vivants. Costumes aussi détaillés que colorés, muscles saillants, visages expressifs et postures caricaturales leur donnent la petite touche d'originalité qui fait les grands jeux. Notre preux chevalier devra traverser entre autres une forêt lugubre, un bateau-pirate infesté de vieux loups de mer tendance Popeye, et une cité moyenâgeuse plongée dans la nuit (là, impossible de ne pas être d'accord avec Richard Bohringer : c'est beau une ville la nuit!). Mais c'est inhumain de devoir attendre encore un mois avant la sortie de ce logiciel incroyable ! Par pitié Mister Ocean, faites quelque chose !



## L'AMIGA LIVRE SES SECRETS

La société Titus, editrice entre autres de *Kick-off* et de *Knight Force* (sur Atari ST ce mois-ci), vient d'ajouter une corde de plus à son arc avec la parution du livre : **Comprendre et bien exploiter son Amiga**. Ce bouquin de 300 pages traite de la version 1.3 du système d'exploitation de l'Amiga. Les différentes manipulations et le fonctionnement interne de la machine sont abordés d'une façon claire et accessible à tous. Au fil des pages, vous pourrez réviser ou carrément apprendre des no-

tions essentielles sur les disquettes, les fichiers, les icônes, la gestion de l'écran, les modes graphiques, les types d'animation etc. De plus, une cinquantaine de programmes utilitaires, provenant du domaine public, sont rassemblés sur deux disquettes incluses

dans le livre. A la fin du volume, un lexique de conseils pratiques permet aux lecteurs de s'y retrouver dans le langage informatique et d'exploiter à fond leur ordinateur. Un bon bouquin comme on aimerait en lire plus souvent.



## TITUS ASSURE !

Canards boiteux, anéantis-seurs de verres en cristal, démolisseurs d'assiettes en porcelaine et destructeurs de disquettes, ce qui suit va vous intéresser au plus haut point. Désormais Titus va offrir pour

tous ses logiciels une **garantie à vie** qui couvrira en plus des classiques "vices cachés" les dégâts causés par une éventuelle défaillance de l'utilisateur.

En clair, cela signifie que même si vous avez mis votre disquette dans la grille-pain et l'avez fait tomber ensuite dans le bocal du poisson rouge pour la ranger finalement à côté d'un électro-aimant, il vous suffira de la renvoyer à Titus pour en recevoir une nouvelle - en parfait état de marche.

De plus, cette assurance fonctionnera quelle que soit la date à laquelle vous avez acheté votre logiciel (les garanties classiques ne sont pas valables au-delà de neuf mois).

Comme dirait un célèbre animateur de télévision bedonnant, c'est incroyable - mais vrai !



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 au 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.

Tel.: 47.33.7734.

**CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES 520 STE**

**CONFIGURATION DE BASE**  
512 Ko de RAM, 256 Ko de ROM, lecteur de disquette 1.5" 720 Ko, souris, câble péritelisation, emplacement graphique GEM.

**COLORIS**  
Sortie couleurs RVB-PETEL, avec synchronisation vidéo externe, palette 4096 couleurs, 16 niveaux de rouge, vert et bleu, 640/200 pixels en 8 couleurs par ligne, 320/200 pixels en 16 couleurs par ligne.

**ARCHITECTURE INTERNE**  
Microprocesseur ultrarapide 16/32 bits MC68000 à 8 MHz, 8 coprocesseurs, mémoire en technologie SRAM accessible à 4 Mo.

**CLAVIER**  
Clavier AZERTY V4 touches dont 10 de fonction (4 programmables par touche), pavé numérique de 18 touches, joint de commande de curseur.

**INTERFACES INTÉGRÉES**  
Interface vidéo monochrome haute résolution 640/400, interface pour second lecteur, interface série RS232C, interface parallèle Centronics, interface cassette de commande, 4 emplacements pour connecteur son à 3 pistolets ou 2 pistolets optiques, jeu à cartouche, interface disque dur haute vitesse, interface MIDI, 3 prises haut-parleur format RCA.

**SON ET MUSIQUE**  
2 coprocesseurs sonores, sortie en stéréophonie de 15, 12, 5, 25 et 50 kHz, son numérique au format PCM sur 8 bits signés, générateur de cristaux, contrôle dynamique de l'amplitude, interface MIDI.

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

**ATARI**  
AVEC ATARI, ON EST TOUS DES DIEUX.



# LORICIEL D'ETRENNES

Qui l'eût cru, qui l'eût dit ? Après avoir sorti une tonne de logiciels de très grande qualité (*West Phaser, Pinball Magic, Sherman M4* etc.), Loriciel continue de plus belle. Pas question de perdre le rythme, mais jusqu'où iront-ils ? Cette angoissante question, sans réponse dans l'immédiat, méritait d'être posée. Nos plus fins limiers sont d'ailleurs sur le coup, peut-être réussiront-ils à découvrir le secret de cette étonnante vitalité ? En attendant leurs conclusions, nous vous livrons une partie de la prochaine cargaison de softs du chat bondissant.

Un revenant pour commencer,

Skweek dans *Super Skweek* qui, comme son nom l'indique, marque le retour de ce personnage haut en couleur. Ces nouvelles aventures reprennent le même principe de jeu que le premier épisode mais avec encore plus de cases et de pièges. Skweekant !

Continuons avec une superbe



simulation, *Tennis Cup*, qui va faire fureur chez les rois de la raquette. Les crocodiles... Lacoste vont pleurer de bonheur devant ce superbe logiciel. Le jeu à deux permet de visualiser sa propre partie du court, c'est génial !

C'est tout pour l'instant, à moins que l'union Carraz/Loriciel ne nous procure beaucoup de petits logiciels éducatifs avant les neuf mois habituels.

# RUN

INFORMATIQUE

62, rue Gérard - 75013 PARIS  
Tél. : (1) 45.81.51.44 - Télex : RUNINFO 270641 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

### ATARI POCKET

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

2990 F

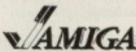
### ATARI MEGA ST1

MEGA ST1 - SM 124

+ Logiciel MEGAPAGE

+ Imprimante

STAR LC 10 7990 F



### AMIGA 2000

STATION VIDEO EN DEMONSTRATION PERMANENTE !  
VEZ VISITER NOS NOUVELLES INSTALLATIONS D'INFORMATIQUE.  
VOUS SEREZ STUPEFAITS !!

### OFFRE CLEF AMIGA 500

COFFRET STARTER KIT

Comprend :

• A 500

• Traitement de textes "KINDWORDS"

• Logiciel Graphique "FUSION PAINT"

• 3 Jeux (Crazy Cars - Miniature Golf - Super SK)

3 790 F

### OFFRE COULEUR

Offre ci-dessus

+ monit. coul. Philips 8832

5490 F



### OFFRE CLEF ATARI 1040 STF

offre bureautique exception.

ATARI 1040 STF

+ moniteur SM 124

+ imprimante CITIZEN 120 D

+ pack bureautique (trait. de

de texte TEXTOMAT, fichier DATAMAT,

calculateur CALCOMAT)

5990 F

1040 STF PERITEL

3 590 F

1040 STF COULEUR

5490 F

### PROMO !

520 STE

+ Moniteur Couleur SC 1425

+ 100 Disquettes 3 1/2

+ 10 Jeux

+ 1 Manette

5 490 F



### OFFRE CLEF 6128

AMSTRAD 6128 monit. coul.

+ 50 Jeux

+ manette

3690 F

6128 Couleur + Tuner TV

4490 F

### OFFRE CLEF PC 2086

PC 2086 + Disque Dur 30 Mo

+ Moniteur Monochrome 12"

+ Imprimante LG 3500

+ Logiciel "WORDCROSS"

12 990 TTC

### EURO PC

NOUVEAU ! Une révolution dans le domaine des compatibles PC.

Le MICRO PC entièrement Européen !

EURO PC - Logiciel Works

+ Moniteur Monochrome

+ Imprimante CITIZEN 120 D 5 990 F

EURO PC Couleur - Logiciel Works

+ Imprimante

+ Imprimante

CITIZEN 120 D (couleur) 6 990 F

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

### IMPRIMANTES

	STAR	LC 10	1950 F
	STAR	LC 10 Couleur	2490 F
	STAR	LC 24-10	2990 F
	CITIZEN	120 D	1490 F
	CITIZEN	SWIFT 24	3990 F
	CITIZEN	HQP 45	4990 F
	EPSON	LQ 500	3690 F

N'ACHETEZ PLUS JAMAIS SANS NOUS CONSULTER !

VOTRE micro = RUN INFORMATIQUE

Magasins ouverts les dimanches  
3, 10, 17, 24 Décembre !!!  
CREDIT - LEASING - REGLEMENT EN 4 FOIS SANS FRAIS



# MICROCO-INFOS : L'ENVERS DU DECOR

La première émission française entièrement dédiée à la micro a fait ses débuts le 28 octobre sur FR3, juste avant Samdynamite. Émission est peut-être un bien grand mot pour une si petite durée : 3 minutes, enfin, c'est l'intention qui compte ! L'idée est bonne et il faut espérer qu'elle fera des petits... Créés par Alain Duverne (le "papa" des marionnettes du *Bébé Show* et de *Nulle Part Ailleurs*), les crocs, qu'ils soient reporters ou présentateurs débilitent complètement, certes, mais nous en payent une tronche ! Le crocorire est certainement un bon deal...



## HOME VIDEO KIT POUR AMIGA 500

*Clap! vos vidéos deviennent des Clips!*

Avec l'AMIGA, micro-ordinateur répondant 5 sur 5 aux exigences de la vidéo, et HOME VIDEO KIT : tonus plein écran pour vos productions. Vos bandes vidéo deviennent de véritables films de production personnalisés à votre convenance. Vous créez vous-même vos génériques, vos titres, vos incrustations, mixages et effets spéciaux. Le HOME VIDEO KIT permet de mixer des images informatiques créées sur votre AMIGA avec d'autres provenant d'un caméscope (PAL/SECAM) et de les enregistrer sur votre magnéscope (PAL/SECAM).

Il est livré avec 3 logiciels pour réaliser vos titres, vos génériques avec un choix de 35 polices de caractères, et vos effets spéciaux comme les volets d'apparition.

L'option DIGIVIEW vous permet en plus de numériser des images pour les retravailler et les stocker sur ordinateur. Avec le HOME VIDEO KIT associé à la puissance de l'AMIGA devenez le créateur vidéo de vos souvenirs.

HOME VIDEO KIT : 4.490 F\*. Avec option DIGIVIEW : 5.990 F\*.



1. L'AMIGA 500 et le HOME VIDEO KIT dans leur environnement vidéo.
2. Générique et séquence d'ouverture avec 3 logiciels inclus dans le HOME VIDEO KIT.
3. Incrustation d'un dessin informatique dans une séquence vidéo.
4. Un des nombreux effets spéciaux réalisables à partir du HOME VIDEO KIT.

**Commodore** *Le choix Micro*

-----  
 Nom \_\_\_\_\_ Adresse \_\_\_\_\_ Tél. \_\_\_\_\_  
 AMIGA 500     HOME VIDEO KIT  
 COMMODORE - 152, Avenue de Verdun, 92137 ISSY-LES-MOULINEAUX  
 MINITEL 3614 Code COMMODORE : Liste des distributeurs et demande de documentation.

IMAGINA\*

\* Prix public TTC conseillé.



# SEGA, OUVRE-TOI !

"Ali-Baba était un homme heureux, il n'avait affaire qu'à quarante voleurs", se lamentent les éditeurs qui s'arrachent les cheveux à cause du piratage. Mais Sinbad le marin et les génies des nuits étoilées de Bagdad arrivent à la rescousse car - ô douce vision des merveilles de l'Orient - les Mille et Une Nuits des jeux vidéo ouvrent les portes de la caverne au trésor grâce à la formule magique : "Sega, ouvre-toi !". En effet, il est désormais certain (même si quelques aspects pratiques restent encore à définir) que Sega va envoyer la

manne et autoriser les éditeurs à développer pour ses consoles 8 et 16 bits. Afin de préserver la qualité et l'image de marque du produit, Sega exercera néanmoins un légitime droit de veto, tout comme le fait Nintendo.

Cette décision peut avoir une importance considérable pour l'avenir des éditeurs indépendants qui ont de ce fait la certitude (si leurs produits sont à la hauteur) de ne pas être tenus à l'écart du deuxième grand boom de l'industrie des jeux vidéo. Le chiffre d'affaires de la profession, qui était de trois

milliards de dollars en 1983, avait chuté à 100 millions de dollars en 85 pour remonter à environ trois milliards et demi escomptés en 89 (dont environ 80% en ventes de consoles et cartouches).

Nous pensons (et nous le disons depuis presque un an) que la console Sega 16 bits Mega Drive est une machine ayant réellement la capacité de conquérir le grand public, tant par son prix, son look et sa fiabilité que par son avance technologique et sa facilité d'emploi. Mise en vente aux Etats-Unis au mois de septembre sous le nom de Genesis, la Mega Drive s'y est déjà vendue à 500 000 exemplaires.

## LE PERE NOEL N'EST PAS UNE ORDURE !

Tout est possible au royaume de la micro ! Nous nous plaignions dans le précédent numéro de la cherté des produits micro et les réactions ne se sont pas fait attendre. Le magasin **Ultima** vous propose en exclusivité (page 90) une centaine d'ordinateurs Atari STF au prix démentiel de 2490 F ! Qui dit mieux ? Messieurs les constructeurs, messieurs les éditeurs, nous mettons gracieusement nos colonnes à votre disposition pour toute opération genre "Les micros du cœur".

# SEPTIEME CIEL

Avec *F18* et *Falcon*, on pensait avoir atteint des sommets en matière de simulateurs de vol, mais *F29 Retaliator* (pour Amiga) réussit à augmenter encore le degré de réalisme. Comme d'habitude, vous avez le choix entre plusieurs missions, différentes vues de l'appareil et de nombreuses armes - mais quelques détails supplémentaires font qu'on se laisse une fois de plus prendre au jeu. Par exemple, à grande vitesse, votre pilote penche la tête en fonction de la direction

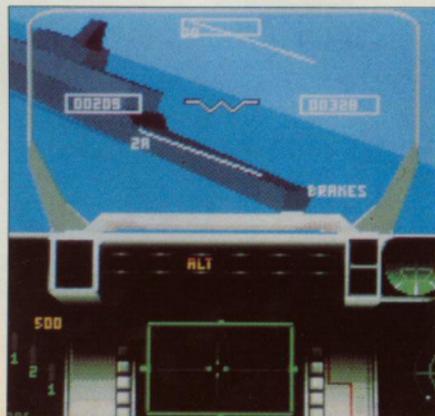
dans laquelle vous tournez. De même, les paysages que vous survolez sont habités et on peut nettement distinguer (en 3D) des habitations, des routes ou des véhicules.

Bref, on s'achemine petit à petit vers des simulations complètes dans lesquelles on pourra bientôt descendre de son avion pour prendre un petit breakfast avec la famille qui habite la petite maison à côté de la piste d'atterrissage. Bols de café et tartines beurrées en 3D, voilà l'avenir des simulateurs de vol !



# ILS ARRIVENT

Après le passage de l'ouragan Batman (bon ça va maintenant, on se calme !) il faut s'attendre à voir déferler sur les grands écrans une autre catastrophe naturelle : un raz de marée de superhéros en tous genres... La micro n'échappe pas à la règle, et Empire annonce déjà la sortie de **La Revanche du Docteur Fatalis**, un logiciel qui sera distribué par Titus. On y verra Spiderman et Captain America - réunis dans une seule et même aventure - combattre l'ignoble Dr Fatalis, superméchant bien connu des services de police et des lecteurs de *Strange*. Ce jeu d'action aux graphismes vraiment très BD comprendra une trentaine de scènes. Stan Lee, le créateur d'un bon paquet de ces demi-dieux typiquement ricains a même sorti sa plus belle plume pour écrire la préface du logiciel. Les boîtes contiendront en plus un coupon-réponse qui vous permettra de recevoir gratuitement une BD Marvel. On n'a pas fini de voir défilier des gussages en pyjamas sur nos micros...



# INITIATION A LA GRANDE AVENTURE SUR ATARI

## GFA BASIC 3.0

Très puissant le GFA Basic 3.0 est un langage spécialement conçu pour l'Atari ST et STE. Ses 400 commandes donnent accès à toutes les spécificités de la machine, sa rapidité d'exécution et d'interprétation vous permettent de réaliser des applications performantes. Le GFA Basic, c'est l'harmonie parfaite entre le programmeur et sa machine.

## LE COMPILATEUR GFA BASIC 3.0

Le compilateur optimise de façon spectaculaire tous vos programmes écrits en GFA Basic 3.0. Confiez lui vos réalisations; le compilateur les analyse, les compile, avant de les traduire en code machine directement exécutables. Résultat : une vitesse accrue de 200 à 1000%.

WILLBONE

PROMOTION NOEL  
LES 3 LOGICIELS  
790F

## GFA ASSEMBLEUR

Conçu pour satisfaire tous les développeurs, même débutants, il tire le maximum du 68000. Totalement écrit en langage machine, le GFA Assembleur est avec son débogueur un outil unique pour programmer des applications. Le nouvel Assembleur de choc de votre Atari ST et STE.

EDITIONS MICRO APPLICATION



# LE SAC A DOS MICROWORLD:

-LES MEILLEURES ARCADES

-UN SUPER LOGICIEL DE DESSIN

Une offre limitée à ne pas manquer

**ATARI ST**  
KICK OFF  
TV SPORT  
CHESSMASTER 2000  
TETRIS  
NAVY MOVES  
ADV. ART STUDIO

449F

Compatible ST et STE



**AMIGA**  
KICK OFF  
TV SPORT  
CHESSMASTER 2000  
TETRIS  
NAVY MOVES  
GRAPHIC STUDIO

449F

NE PARTEZ PAS SANS LUI.

**PC**  
DEFENDER OF THE CROWN  
CHESSMASTER 2000  
TETRIS  
ROCKET RANGER  
STRIKE FORCE HARRIER  
GRAPHIC STUDIO

449F

**AMSTRAD**  
VIVRE ET LAISSER MOURIR  
SKATEBALL  
TETRIS  
EMELYN HUGUES  
STARWARS  
PACMANIA  
ART STUDIO

449F

K7 et D  
269F 329F

DISPONIBLE CHEZ TOUS LES MEILLEURS REVENDEURS.  
DISTRIBUE PAR GUILLEMOT INTERNATIONAL TEL.: 99.08.90.88



# HYBRIS 2 : LE MEGARETOUR

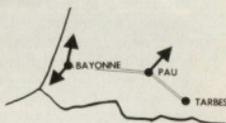
Les fans d'Hybris vont devoir astiquer leur joystick favori, **Battle Squadron** (la suite) est encore plus fabuleux. Nous n'avons pas pu résister au plaisir de vous faire partager, en avant-première, notre coup de cœur. Le test suivra le mois prochain : en attendant voici des photos d'écran. Plus beau, plus rapide, plus fort, ce soft va relancer la course au shoot'em up. On pensait avoir atteint des sommets avec *Xénon 2* - erreur de taille car... mais on ne vous en dira pas plus. Rendez-vous dans le numéro de décembre.



**NOUS  
SOMMES  
N°1  
CHEZ NOUS**

PORT FOLIO  
ATARI 520 STE **Disponible**  
1040 STF + écran  
couleur  
hôte résol. **5490<sup>F</sup>**

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



**AMSTRAD**  
**ATARI**  
**Nintendo**  
**SEGA**  
etc...



**BASE 4**  
La micro facile

ANGLLET-BAYONNE-PAU-TARBES

REVENDEURS BIENVENUS...

**NOUVEAU  
OUVERTURE** Centre cal BAB 2  
**59.52.14.08**  
43, av J.L. Laporte 64600 ANGLLET  
**59.52.47.51**  
57, bd Lacausse 65000 TARBES  
**62.51.36.13**  
11, rue Samonzet 64000 PAU  
**59.83.78.78**

ED. G

## SHOPPING A NEW YORK

Nouvelle mode : les magasins proposent des concours ! Vous pourrez retirer des bons de participation au concours Vidéoshop dans les deux magasins parisiens (47/50, rue de Richelieu et 251, boulevard Raspail), ainsi que dans celui de Neuilly (7, rue de l'Eglise). Premier prix : un voyage à New York ; deuxième prix : un Amiga 500 ; troisième prix : un Atari 520 STE.

## INNELEC DEMENAGE !

Innelec, société distributrice de logiciels et de matériel micro, quitte ses locaux de l'avenue du Général-Leclerc à Pantin pour aller s'installer dans de lointaines contrées inexploitées : en plein centre d'activité du quartier de l'Ourça, au 45 de la rue Delizy, à Pantin aussi (code postal : 93692). Quoi d'autre ? Ah oui, le téléphone - 48.91.00.44. - car Micro News est vraiment le plus sérieux concurrent des pages jaunes de l'annuaire !

## L'INFORMATIQUE QUI COURT

Le magasin Run Informatique (62, rue Gérard, 75013 Paris) fait peau neuve et accueille un nouveau responsable qui a déjà fait ses preuves dans une boutique réputée : Thierry. A noter l'ouverture d'une structure vidéo/informatique Amiga et Atari pour le grand public et les éclairés.



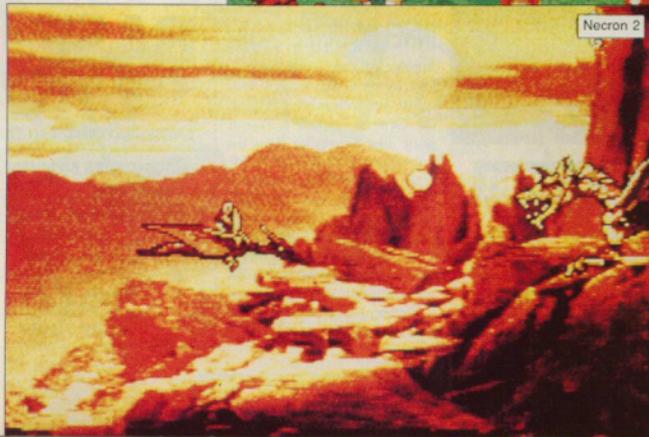
# NECRON, APTOR, QUEST ET LES AUTRES...

Plus tournée vers la distribution que vers l'édition, la société 16/32 a pourtant pris de l'élan dans ce domaine dès la fin de l'année. En effet, pas moins de six jeux sont au menu d'ici au mois d'avril 90. Pour l'heure, le plus avancé se nomme **Necron Aptor Quest**, un jeu d'aventure très bien réalisé graphiquement, comportant une cinquantaine de salles et dont l'aboutissement est une séquence d'arcade où le héros, chevauchant un ptérodactyle, doit combattre un dragon lanceur de pierres. Tout aussi proche dans le temps mais dans un genre très différent : **Fourmi Story**. Comme son nom l'indique, ce logiciel destiné aux plus jeunes micro-maniaques nous fait partager la vie mouvementée de l'industriel hyménoptère... C'est mignon, joliment fait et facile à jouer. Que demande le peuple ? Un troisième produit fera également son apparition avant Noël. Il s'agit d'un jeu d'arcade ayant pour toile de fond un immeuble en flammes

et dont le héros se présente sous les espèces d'un valeureux pompier lancé à la recherche des locataires menacés. Parmi ces derniers se trouvent

des personnages plus qu'étranges : clown, séductrice invétérée prête à tout, fakir et son éléphant, évadé des Cheurs de l'Armée Rouge - bref le délire le plus parfait. A l'heure actuelle, ce logiciel n'a toujours pas été baptisé, nous le désignerons donc sous le nom de **Pompier**.

Les trois autres prévisions plus étalées dans le futur, c'est-à-dire pour le début de l'année 90, sont : **Twike**, dont le style est assez proche de *Fourmi Story* ; un jeu compatible *West Gasher* dont le titre n'est pas encore défini et enfin **Necron 2**.



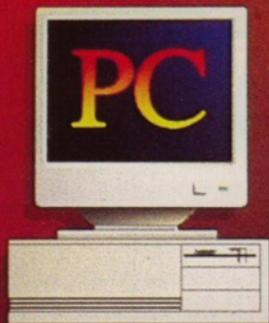
## L'AMIGA TRAVERSE DANS LES CLOUS

Avis aux amateurs : avec le concours de la Sécurité routière, le réseau de "fast-food" **Quick** vous propose de passer votre "permis basket" et de gagner un Amiga 500. Des ordinateurs seront installés dans tous les restaurants de la chaîne pendant l'année scolaire, et vous pourrez tester vos réactions face aux aléas de la circulation. Le logiciel est réservé aux enfants et les fans d'arcade seront sans doute un peu déçus, car à l'exception de quelques animations colorées, le jeu se résume à un questionnaire en images proposant de multiples options. Les héros déambulent dans la ville et choisissent par exemple entre trois manières de traverser la

rue : n'importe où, dans les clous ou même en rampant comme un lombric (de nuit, vêtu de vêtements sombres - tandis que le petit bonhomme est rouge). Devant la difficulté de l'épreuve, de charmantes hôtesses sont là pour aider les chers bambins à trouver la bonne solution (du coup Eric Satyre a essayé de se faire "aider" mais il s'est fait jeter). Dans chaque **Quick**

a lieu ensuite un tirage au sort pour désigner l'heureux gagnant d'un Amiga 500 (un deuxième Amiga est également offert à l'établissement du vainqueur). N'oublions pas qu'avant d'atteindre l'âge de vingt ans, un enfant sur dix est tué ou grièvement blessé dans un accident de la circulation ; espérons donc que cette opération à la fois ludique et éducative réussira à limiter le carnage. En attendant les p'tits loups, faites gaffe en traversant la rue !

# NOUS AVONS LES MOYENS

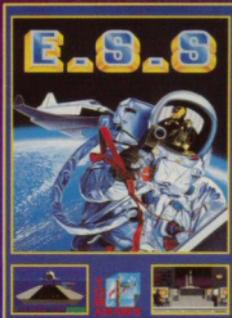


# de le faire PARLER

## INTERSOUND MDO®

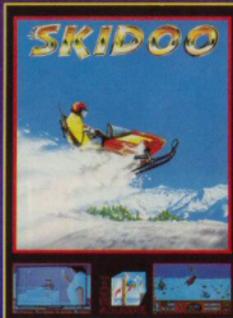
- permet à tous PC de diffuser musique et sons ;
- se branche sur la prise parallèle du PC et se connecte sur l'entrée de toute chaîne audio (HIFI - radio-cassette, ...)

### LOGICIELS ACTUELLEMENT COMPATIBLES



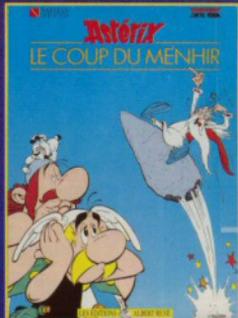
Intersound MDO®  
est édité par

**COKTEL VISION**



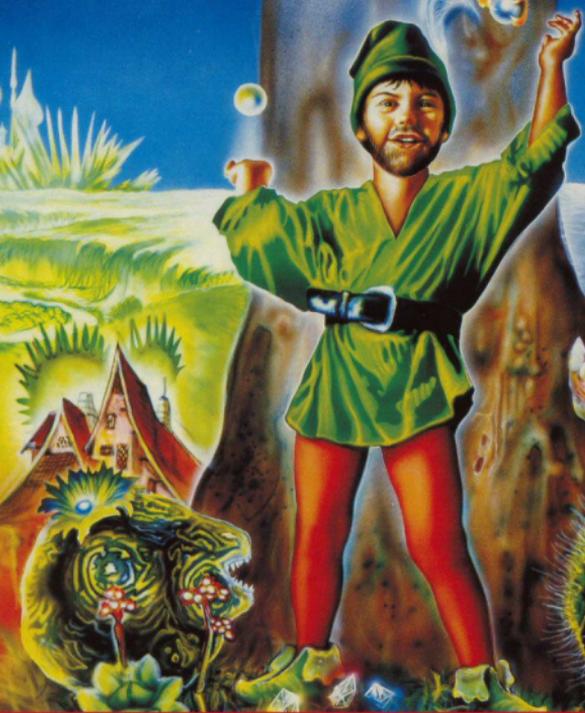
Nouveautés fin 1989 :

- OLIVER
  - NO EXIT
  - PARIS-DAKAR 90
- et tous les logiciels Coktel Vision et Tomahawk à paraître.





# LE PETIT ENCHANTEMENT



Le meilleur jeu de tableau sur Amiga.  
 Superbe ! Un petit chef-d'œuvre  
 Le graphisme est fantastique  
 INTÉRÊT : 90 %  
 GÉNÉRATION 4

La légende d'un enfant-roi,  
 aux graphismes dignes  
 d'un dessin animé  
 Micronews

Un jeu réalisé par Blue Byte

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente



Disponible sur ST et Amiga

Photos d'écran sur Amiga

**UBI SOFT**

Entertainment Software



# LES INCORRUPTIBLES FONT UN CARTON !

Tremblez, trafiquants de gnôle frelatée : voici les monstres de la loque Ness, qui crachent toujours autant sur la bibine. Au goulot !

Ce jeu est une adaptation du film de Brian De Palma et je jure - sur le goulot d'une bouteille de Jack Daniel's pétrolé - que c'est une réussite ! Les scènes d'action sont directement issues de celles du grand écran, ce qui promet du spectacle. Attention, ça démarre sur les chapeaux de roues ! Dans un entrepôt désaffecté, le gang des tireurs de litres est en train de charger sa dernière livraison de tord-boyaux et les hommes de Nénese arrivent pour relever les consignés. Bing !

Bang ! Bris de verres et bruits de flingues... Cette scène est un jeu de plates-formes bien réali-sé. On embraye avec une fusillade délirante : acculé dans une impasse, vous devrez répondre à un déluge de feu carabiné. Il ne fait pas bon mettre un fluc dehors, les balles sifflent à vos oreilles. Heureusement, vous maniez la mitraillette comme personne et ça décanille sec chez les méchants d'en face. Si vous sortez vivant de ce traquenard, allez à la gare pour choper les hommes de main de

Capone. La céléberrissime scène du landau va vous tirer des larmes de joie. Maman ! C'est comme au ciné, dis...

Les six jeux présents dans le soft sont excitants et devraient faire un carton.



## LA MAIN DANS LE SEUCK

Après le funk, le smurf, le rap, le warp, le schnaps, voici le S.E.U.C.K. Brother, écoute-moi, hip, hop. Prend ton ST et tes disquettes bleues, allume ta bécanne et tape avec moi. Zip, zap ! Le Shoot Em Up Construction Kit est un utilitaire, hé, ho, qui va te chambouler la tête ! Comme tu le vois, c'est easy... Badou bidou ! On peut créer des jeux déments, yé, yo, mais attends : j'ai pas fini. Si tu le veux, tu peux le faire - essaye donc, c'est sympa. Ton Atari sera content et toi aussi. Hip, hip ! Lazy, brother, lazy...

## SEGAGNÉ !

Encore quatre lecteurs chanceux qui décrochent le Super System Sega comprenant : la console, le Light Phaser, deux manettes, les lunettes 3D et le jeu *Missile Defense 3D* !

- Alain Bougel, 108 rue du Riant-Côteau, Saulxures-sur-Moselle.
- Fabrice Valestra, 4 rue Voltaire, 34200 Sète.
- Stéphane Amouret, 15 avenue Jean-Jacques Rousseau, 91200 Athis-Mons.
- Jean-Yves Sucases, Châlet Tessa, 38850 Les Deux-Alpes.

# EDEN COMPUTER

## DEPOT-VENTE . OCCASION

43 42 22 50

43 42 22 50

102 Av du GÉNÉRAL 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

**490.F** KICK START \*  
12 et 13 inclus

**2990.F** EXTENSION ST \*  
2 megas 1/2

**150.F** FREE BOOT  
ST-A500-A2000

AT 286,512Ko,D.DUR 20Mo,Ecran 14 Pouce:	9590.F TTC
AMIGA 500+CABLE PERITEL .....	3790.F "
AMIGA 500+MONITEUR 1084.....	6990.F "
AMIGA 2000+CABLE PERITEL.....	9990.F "
AMIGA 2000 EDUCAMIGA.....	13990.F "
ATARI 520 STE NOUVEAU.....	3490.F "

POUR TOUTE AUTRE CONFIGURATION TELEPHONEZ-NOUS

\* POSE GRATUITE

Cadeau a tout acheteur d'un ordinateur quel qu'il soit  
Service APRES-VENTE ultra performant et rapide



## KICK OFF JOUE LES PROLONGATIONS

Devant le succès mérité de *Kick Off*, Titus a décidé d'offrir un chouette cadeau de Noël aux fans de cet excellent jeu de foot.

La disquette *Kick Off Extra-Time* est une extension qui sera vendue moitié moins cher que *Kick Off*, et en augmentera nettement les capacités : vous pourrez choisir un terrain plus ou moins praticable, le jeu en équipe sera un peu plus développé et le nombre de fautes sanctionnées par l'arbitre plus important. Quant à ceux qui ne savent jamais très bien par quel miracle ils ont réussi à marquer un but contre l'ordinateur, un ralentit leur permettra de revoir leurs exploits dans les moindres détails.

Titus annonce également la sortie prochaine de *Paul Gasgoine Soccer*, une nouvelle simulation de foot en vue de trois quarts réalisée par les programmeurs d'Empire. A la rédaction de *Micro News*, on se demande encore qui peut bien être le fameux Paul Gasgoine. Pour certains, il s'agirait d'un des joueurs de l'équipe "poussins" de l'Amicale Sportive d'Issy-les-Moulineaux.

# HARRICANA : GRAND NORD QUAND TU NOUS TIENS !

Les enrégés de vitesse, les lecteurs acharnés de Jack London et de James-Oliver Curwood vont pouvoir vivre en images et en direct à partir du 23 février 1990 le premier rallye en motoneige à travers les étendus glacés du Québec, qui ira de Montréal à Radisson (soit 3600 km). Après la beauté des images de la reconnaissance

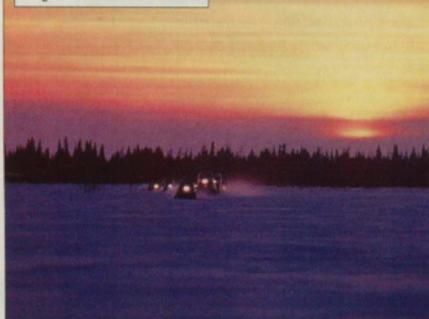
millant Nicolas Hulot, à René Metge et un nombre impressionnant de partenaires.

Les microphiles acharnés se demanderont certainement ce que vient faire une course de motoneige dans un magazine de micro... Qu'ils se rassurent, nous ne sommes pas devenus fous - enfin pas encore - car Loricel et son goût prononcé

pour l'événement pris à chaud est également de la partie avec un logiciel dont la sortie est prévue pour janvier et dont le nom est - pur hasard - *Harricana*. De là à ce que la motoneige de René Metge soit aux couleurs de l'éditeur il n'y a pas loin !

Il est encore trop tôt pour vous faire admirer les écrans définitifs du jeu, cependant les quelques ébauches qui sont en notre possession vous permettront déjà de vous faire une idée.

Images de la reconnaissance



(diffusées sur TF1 durant l'hiver 88-89), nous attendions tout le lancement officiel de cette course. C'est aujourd'hui chose faite et ce grâce au sé-



René Metge et Nicolas Hulot aux côtés de deux Indiens dont le territoire est traversé par Harricana





# ORDINATEUR ET CONSO

Vous avez décidé de vous acheter un ordinateur, mais comment trouver l'argent ? Après le nettoyage d'une dizaine de pare-brise et quelques nuits de baby-sitting, vous êtes rapidement passé à des activités plus lucratives : vous avez bradé la collection de Crados de votre petit frère ainsi que les poupées de votre petite sœur et vous avez même revendu le chien de la voisine à un laboratoire vivisectionniste...

Grâce à ces efforts méritoires, vous avez enfin réussi à réunir une somme d'argent qui vous semble suffisante pour acheter un ordinateur. L'oseille bien au chaud au fond de votre poche, vous vous précipitez dans le premier magasin d'informatique venu.

## L'overdose...

Et là, oh stupeur ! Il y a plus de

types d'ordinateurs sur les rayons que de militaires sur les Champs-Élysées un quatorze juillet. Lequel choisir et comment ? Ecouter les conseils du revendeur ? Ecrire à madame Soleil ? Acheter la bague de Danielle Gilbert ? NON ! car Micro News est là pour vous aider !

Pour éviter une baston générale, nous avons dû enfermer

Prof ST, Doc Amiga, Prof Abondos et Capitaine Pixel dans le placard à balais, car chacun voulait mettre en valeur sa machine préférée. Après des nuits entières passées dans une salle de rédaction enfumée, épuisés, fourbus, moulus, râpés, et privés de l'affection de nos plantureuses compagnes, nous accouchâmes enfin du dossier que vous tenez dans les mains.

## Suivez le guide !

La première partie est un tableau-test qui vous permettra de savoir, non pas si vous êtes néo-romantique ou végétarien, mais tout simplement quel est l'ordinateur qui correspond le

mieux à vos besoins - et surtout à vos moyens. La deuxième présente les différentes machines existant sur le marché et leurs caractéristiques. Que les néophytes se rassurent, Micro News a pensé à ceux d'entre vous qui comprennent aussi bien le langage micro que le serbo-croate. Ces derniers auront à leur disposition un lexique reprenant les termes les plus utilisés en informatique. Voilà, avec ça, vous êtes parés, mais méfiez-vous quand même des offres alléchantes du genre : "Moins 200 % de remise sur tout le magasin, sauf..." Joyeux Noël, et que Saint Zlika vous protège !

## LEXIQUE

Pour les égarés du langage informatique, les débutants qui se prennent la tête avec des termes sortis tout droit d'un cerveau siliconé, nous avons regroupé nos connaissances et pondu ce lexique. Potassez-le et étonnez vos amis...

### Base de données

Un ensemble regroupant plusieurs fichiers et informations classés et stockés dans un disque dur ou un disque magnétique.

### Bit

Contraction de l'expression anglaise "binary digit" : chiffre binaire.

Un bit est un chiffre binaire, représenté par 0 et 1. Tous les caractères (chiffres, lettres, signes) traités par l'ordinateur sont représentés par une combinaison d'un nombre variable de bits. Le bit est le plus petit élément d'information que la machine puisse reconnaître.

### Capacité

Quantité d'informations que peut contenir une mémoire, exprimée en kilo-octets, mégaoctets ou en caractères.

### Carte mère

Les différents éléments constituant l'unité centrale sont regroupés sur une plaque de verre isolant où sont imprimés les circuits de liaison.

### Clavier

Ensemble de touches qui permet d'introduire des informations dans un ordinateur. Les claviers usuels comportent des touches numériques, des touches alphabétiques et des touches de fonction.

### Configuration

La composition et la combinaison de plusieurs éléments pour accomplir certaines tâches. Exemple de configuration pour le traitement de texte : unité centrale à un méga-octet, disque dur 20 Mo, écran monochrome haute résolution, imprimante 24 aiguilles à 80 caractères par seconde.

### Disque dur (hard disk)

Disque constitué d'un support rigide et inamovible. Les deux caractéristiques les plus importantes d'un disque dur sont : sa capacité de stockage (ce qu'il peut contenir) et son temps d'accès (le temps que met la machine pour retrouver une information). Ce temps varie de 10 millisecondes pour les plus rapides à 400 millisecondes pour les plus lents.

### Disquette

Disque magnétique de petite taille, en plastique souple, enfermée et scellée dans un étui de protection. Il y a deux formats classiques de disquettes : 5 pouces 1/4 et 3 pouces 1/2 mais il existe aussi des dis-

quettes de 3 pouces, uniquement pour Amstrad CPC.

### Écran/moniteur

Semblable à un téléviseur, permet de visualiser les informations communiquées par l'ordinateur sous forme de caractères ou de graphiques. Les dessins, courbes et caractères sont représentés par un ensemble de points appelés pixels. La résolution d'un moniteur est la finesse plus ou moins grande avec laquelle sont affichées les données.

### Fichier

Un ensemble d'informations ou de documents regroupés dans un même dossier. Exemple : le fichier-clients d'une entreprise.

### Hardware

Mot américain qui signifie "matériel" et qui est employé (à tort) pour désigner le matériel informatique. Le mot exact en français est "matériel".

### Interface

Dispositif qui permet de raccorder différents organes en-

# LES : SUIVEZ LE GUIDE !

tre eux (unité centrale, périphériques). Selon le cas, l'interface peut être un simple câble ou un ensemble de circuits électroniques plus ou moins complexes.

## Lecteur (drive, floppy)

Appareil qui permet de lire les informations enregistrées sur les disquettes et de les envoyer à la mémoire principale.

## Logiciels ou software

Ensemble de programmes utilisables pour effectuer des traitements ou exécuter des tâches sur ordinateur.

## Mémoire

Un dispositif matériel capable d'enregistrer, de conserver et de restituer des informations. Il en existe deux sortes dans les ordinateurs (voir ROM et RAM).

## RAM

Mémoire RAM (Random Access Memory), c'est-à-dire mémoire vive où l'on peut enregistrer et effacer à volonté.

## ROM

Mémoire ROM (Read Only Memory), c'est-à-dire mémoire dont le contenu ne peut être modifié, mais seulement lu.

## Microprocesseur

Commande la circulation des instructions du programme et des données à l'intérieur et à l'extérieur de l'ordinateur.

## Périphériques

Organes extérieurs à l'ordinateur et travaillant sous les or-

dres de celui-ci (lecteur, imprimante).

## Utilitaires

Un ensemble de programmes destinés à faciliter l'exploitation d'un ordinateur ou d'effectuer des opérations spécifiques (traitement de texte, tableurs etc).

## Tableur

Programme utilisé pour résoudre les problèmes simples de gestion. L'emploi d'un tableur permet d'effectuer des calculs courants (facturation, calcul de stocks etc.) sans apprendre un langage de programmation.

## Gestion de fichiers

Ensemble de séquences de programmes qui effectuent toutes les opérations portant sur les données inscrites ou à écrire dans les fichiers.

## Extension

Accroissement des possibilités d'une installation par adjonction de dispositifs ou d'appareils supplémentaires (ex : une extension-mémoire).

## Série

Interface dans laquelle les données circulent en série, c'est-à-dire les unes à la suite des autres.

## Parallèle

Transmission en parallèle d'une information.

## Résolution

Nombre de pixels que comporte l'image-écran. Plus il est

élevé, plus grande sera la finesse de l'écran.

## Coprocésseur mathématique

Chargé d'effectuer des opérations de calcul à grande vitesse, en virgule flottante.

## Midi

La "Musical Instrument Digital Interface" est la liaison série permettant de véhiculer des informations et de faire jouer en temps réel et en mesure les instruments reliés.

## Horloge

Tout système fournissant des indications de temps à un micro-ordinateur.

## Azerty

Nom donné au clavier français évoquant la disposition des six premières lettres.

## Qwerty

Nom donné au clavier américain évoquant la disposition des six premières lettres.

## Péritel

Prise munie de 21 broches servant à relier un micro à une télévision.

## Cartouche

Boîtier en plastique contenant un programme en ROM. Elle s'avère pratique et évite les manipulations. Son prix est plus élevé que pour un programme en disquette.

## Carte ou soft-card

Logiciel sous forme de carte

ultra-mince de grande capacité (ex : les jeux pour la console Nec).

## CD-ROM

Compact disque contenant des millions d'informations informatiques.

## Bug

Erreur de programmation.

## Octet

Groupe de 8 positions binaires, permettant d'enregistrer ou de transmettre un caractère alphanumérique ou deux chiffres décimaux.

## Ko

Kilo-octet, groupe de 1024 octets, 1024 caractères.

## Méga-Octets

Un million d'octets.

## Pixel

La plus petite composante de l'image écran à laquelle on peut affecter une couleur ou une intensité lumineuse.

## Compatibles PC

Ensemble d'ordinateurs dont la compatibilité, au niveau des logiciels, est totale avec les IBM PC. Cela permet de faire fonctionner sur des machines moins chères des logiciels de l'univers MS-DOS.

## DOS

*Disk Operating System* ou système d'exploitation. Programme gérant la lecture et l'écriture d'informations sur une disquette ou sur un disque dur.

# MEFIEZ-VOUS L'HIVER ARRIVE!

# QUEL ORDINATEUR OU CONSOLES CHOISIR ?

Ce tableau peut se lire de deux façons. Les plus pressés se contenteront de parcourir rapidement les colonnes de chaque machine, les cases sombres indiquant l'aptitude de l'ordinateur concerné pour chaque critère (exemple : l'Amiga, qui coûte entre 4000 et 6000 francs, est plutôt destiné aux adolescents et aux adultes - mais peut satisfaire les pros de la vidéo comme les débutants). Cependant si vous voulez des renseignements plus précis et plus personnalisés, allez chercher un crayon, et suivez-vous...

Prenez le crayon entre le pouce et l'index, et sortez illico le doigt de votre narine, c'est agaçant à la fin ! Jetez maintenant un coup d'œil sur le tableau qui se trouve à côté et si vous ne voyez que du rouge ou du vert, c'est que vous êtes daltonien. Vous voyez la case n°1 : "Fric" ? C'est très bien ! Vous pouvez distinguer différentes lignes, qui correspondent à divers critères. Faites le compte de vos économies afin de savoir combien d'argent vous êtes prêt à dépenser pour votre engin. Repérez maintenant le critère qui correspond à vos possibilités financières (exemple : moins de 1000 francs) et suivez la ligne en mettant une croix dans chaque case foncée que vous rencontrerez. A chaque fois que vous cochez une case, cela signifie en fait que la machine indiquée en bas de la colonne répond à votre attente dans ce critère précis (dans notre cas de figure, seules les consoles Nintendo et Sega 8 bits sont accessibles à votre bourse). Voi-

là, vous venez de sélectionner les quelques machines qui correspondent à vos moyens : leurs noms sont inscrits en bas de chaque colonne où vous avez mis une croix.

Maintenant, oublions les autres colonnes, elles sont malheureusement au-dessus de vos moyens... Occupons-nous plutôt des machines accessibles afin de les départager.

Nous arrivons à la question n°2 : l'âge. Restez calme, car ça se complique un peu. Vous connaissez votre âge par cœur ou au moins ? Oui ? Alors repérez la bonne ligne, et suivez-la en cochant seulement les cases sombres qui se trouvent dans les colonnes des machines que vous avez sélectionnées dans la question 1. C'est-à-dire que vous ne devez cocher une case foncée que dans les colonnes où vous avez déjà mis une croix à la première question (si vous ne trouvez pas de case sombre à cocher, passez à la question suivante). Si j'en vois un qui me fout une croix à côté ou dans les pages Tops du mois, ça va chauffer !

Pour toutes les questions suivantes, l'interrogation est : "Quel intérêt portez vous à... ?" Vous avez le choix entre trois réponses :

- **Aucun** : ça ne vous intéresse pas, vous n'y toucherez jamais.

- **Moyen** : vous comptez en faire un peu, mais en amateur.

- **Intensif** : vous ne ferez que ça, presque de façon professionnelle.

Choisissez donc ce qui vous convient, et comme d'habitude, suivez la ligne en cochant les cases foncées seulement dans

les colonnes qui comportent une croix suite aux résultats de la première question - c'est la dernière fois que je le répète !

Seules les deux dernières questions (14 et 15) sont différentes. Là, on vous demande si vous attachez beaucoup d'importance aux capacités sonores ou graphiques de votre ordinateur. Trois réponses sont possibles :

- **Bof !** : je m'en fous.

- **Oui !** : j'aimerais quelque chose de bien.

- **Ah que ouais !** : je veux ce qui se fait de mieux !

Voilà, maintenant que vous avez répondu à toutes les questions, il va falloir départager les "nominés", comme pour les Césars ou les Oscars. Au bas de chaque colonne, en dessous du nom de chaque micro se trouve une case blanche. Additionnez toutes les croix qui se trouvent dans une colonne, et inscrivez le chiffre obtenu dans la case correspondante. Chaque ordinateur recevra ainsi un certain nombre de points. Bien entendu, c'est la machine qui obtient le plus grand nombre de points qui correspond le mieux à ce que vous recherchez. Ne courez pas aussitôt l'acheter chez votre revendeur, jetez tout d'abord un œil sur les caractéristiques de chaque machine. Prenez votre temps pour aller voir sur place les deux ou trois bécane que vous avez sélectionnées, demandez un maximum de renseignements - et surtout n'hésitez pas à faire jouer la concurrence.

## V.S.O.P. GUARANTEED MICRO

Les ordinateurs sont-ils comme les bons vins ? Prennent-ils de la bouteille en vieillissant ? Pas vraiment, mais une chose est certaine : au fil des ans passés sur une même machine, les programmeurs maîtrisent mieux le développement et trouvent des "trucs" pour contourner certaines difficultés et améliorer leur production, à tel point qu'on peut parler d'une véritable amélioration constante des capacités graphiques et sonores des logiciels. Quelques exemples : *Defender of the Crown* sur Amstrad CPC (en photo dans la rubrique "Capitaine Pixel") offre des graphismes démentés compte tenu des restrictions de la machine ; la puce S.C.C. - introduite par Konami en 87 dans certaines de ses cartouches MSX (*Nemesis 2*, *F1 Spirit*) - décuple les capacités du MSX1 en permettant des effets sonores polyphoniques sur 8 voies dignes de l'Amiga ; *Galaxy Force*, une cartouche Sega, soutient sans rougir la comparaison avec un jeu 16 bits.

Une raison de plus pour ne pas hésiter - si vos moyens vous y contraignent ou si avez la "bougeotte du micro" - à vous tourner vers le marché de l'occasion, où l'on peut faire d'excellentes affaires.



## AMIGA 500

**Microprocesseur:** Motorola 68000 16/32 bits à 7.09 MHz.

**Mémoire:** 512 Ko de RAM extensible à 1 Mo.

**Lecteur:** 3 1/2 double face 880 Ko.

**Graphisme:** coprocesseur Daphné.

**Vidéo:** coprocesseur Agnès.

**Résolution maximale:** 640 x 512, 16 couleurs dans une palette de 4096.

**Prise PériTel:** non.

**Prise Midi:** non.

**Son:** stéréo;

**Souris:** oui.

**Clavier:** intégré azerty.

**Vendu avec moniteur:** non.

**Prix moyen d'un jeu:** 245 F.

**Prix moyen avec moniteur couleur:** 6500 F.

**La sélection de Micro News:**

**Jeu:** Shadow of the Beast.

**Traitement de texte:** Textcraft Plus.

**Utilitaire de dessin:** Deluxe Paint 3.

Pour les accros du jeu qui en ont les moyens, c'est une superbe console de jeu, avec en prime des capacités exceptionnelles dans d'autres domaines. C'est sur cette machine que l'on trouve les meilleurs logiciels de dessin, et quelques traitements de texte simples vous suffiront pour rédiger proprement vos exposés ou vos lettres d'amour. Avec quelques extensions malheureusement assez coûteuses, vous pourrez également tâter un peu de la vidéo et réaliser vous-même, par exemple, le générique du film du mariage de tonton Maurice. Évitez autant que possible les occasions qui ne sont plus sous garantie, car l'Amiga est une bestiole assez fragile qui supporte très mal le moindre choc. Et surtout n'oubliez pas de vérifier avant d'acheter que la garantie et le service après-vente qu'on vous propose sont satisfaisants.



## AMSTRAD PC 1512

**Microprocesseur:** 8086 à 8 MHz.

**Mémoire:** 512 Ko de RAM extensible à 640 Ko.

**Lecteur:** intégré 5 1/4.

**Extension:** 3 slots.

**Carte vidéo:** MDA, CGA.

**Système:** MS DOS 3.2.

**Prise PériTel:** non.

**Prise Midi:** non.

**Son:** inexistant (buzzer).

**Souris:** oui.

**Clavier:** séparé azerty.

**Vendu avec moniteur:** oui.

**Prix moyen d'un jeu:** 260 F.

**Prix moyen avec moniteur couleur:** 6500 F.

**La sélection de Micro News:**

**Jeu:** Vette.

**Traitement de texte:** Word.

**Utilitaire de dessin:** Deluxe Paint.

Livré en standard avec un traitement de texte, un gestionnaire de fichiers et un tableur, le PC est surtout destiné aux professionnels. Les jeux qu'on y voit sont souvent décevants en raison de leur lenteur, de l'aterrante nullité des sons et de la quasi-impossibilité d'utiliser le joystick - ce qui n'arrange rien. Mais soyons justes, le PC a tout de même l'avantage de permettre aux jeunes cadres dynamiques de s'éclater avec un petit simulateur de vol, entre deux excellents traitements de texte ou bases de données.



## AMIGA 2000

**Microprocesseur:** Motorola 68000 16/32 bits à 7.09 MHz.

**Mémoire:** 1 Mo de RAM extensible à 8 Mo.

**Lecteur:** intégré 3 1/2 double face 880 Ko.

**Extension:** 5 slots au format Amiga et 4 slots au format XT/AT.

**Graphisme:** coprocesseur Daphné.

**Vidéo:** coprocesseur Agnès.

**Résolution maximale:** 640 x 512, 16 couleurs dans une palette de 4096.

**Prise PériTel:** non.

**Prise Midi:** non.

**Son:** stéréo.

**Souris:** oui.

**Clavier:** séparé azerty.

**Vendu avec moniteur:** non.

**Prix moyen d'un jeu:** 245 F.

**Prix moyen sans moniteur:** 9 500 F.

**Prix moyen avec moniteur:** 11 500 F.

**La sélection de Micro News:**

**Jeu:** Dungeon Master.

**Traitement de texte:** Excellence.

**Utilitaire vidéo:** Provido Plus.

L'Amiga 2000 possède bien entendu les mêmes qualités dans le domaine du jeu que son petit frère l'Amiga 500, mais son prix dépasse largement les capacités de stockage de la tirelire du joyicqueur moyen. Il est en fait surtout conçu pour une utilisation semi-professionnelle. Il offre des possibilités assez étendues dans le domaine de la vidéo, et son architecture "ouverte" lui permet de s'adapter en fonction de l'évolution de vos besoins.



## ATARI STE

**Microprocesseur :** Motorola 68000 16/32 bits à 8 MHz.

**Mémoire :** 512 Ko de RAM extensible à 4 Mo.

**Lecteur :** intégré 3 1/2 à 720 Ko.  
**Résolution maximale :** 640 x 200, 4 couleurs par ligne dans une palette de 4096.

**Prise PériTel :** oui.

**Prise Midi :** oui.

**Son :** stéréo.

**Souris :** oui.

**Clavier :** intégré azerty.

**Vendu avec moniteur :** non.

**Prix moyen d'un jeu :** 245 F.

**Prix avec moniteur couleur :** 5490 F.

**La sélection de micro News :**

**Jeu :** Rick Dangerous.

**Traitement de texte :** Le Rédacteur.

**Utilitaire de dessin :** Degas Elite.

Ce "remplaçant" de l'Atari STF, équipé d'un Blitter qui améliore ses performances graphiques, a été conçu pour faire directement concurrence à l'Amiga 500. Aussi ses capacités sont-elles pratiquement les mêmes que celles de son adversaire. Mais il faudra patienter encore quelque temps avant que les éditeurs de jeu ne produisent des logiciels exploitant pleinement les possibilités offertes par le STE. De plus, les anciens logiciels du ST ne sont pas tous compatibles avec le STE. D'après Atari, certains éditeurs (afin d'améliorer leurs protections anti-piratage, accélérer les programmes ou gagner de la place) n'auraient pas pleinement respecté le cahier des charges établi par le constructeur, se contentant de vérifier le bon fonctionnement sur le STF. Dorénavant, toutes les fabrications d'anciens titres devraient être modifiées pour fonctionner sur le STE.

Quand vous aurez épuisé l'immense logithèque de jeux de cette machine, vous pourrez vous tourner vers des occupations plus sérieuses, comme la programmation, le traitement de texte ou les bases de données - et pourquoi ne pas vous lancer dans des applications musicales, grâce à la présence de la prise Midi !



## ATARI MEGA ST 1

**Microprocesseur :** Motorola 68000 16/32 bits à 8 MHz.

**Mémoire :** 1.7 Mo de RAM en standard.

**Lecteur :** intégré 3 1/2 à 720 Ko.

**Résolution maximale :** 640 x 400 en monochrome. Palette de 512 couleurs.

**Prise PériTel :** oui.

**Prise Midi :** oui.

**Son :** mono.

**Souris :** oui.

**Clavier :** séparé azerty.

**Vendu avec moniteur :** non.

**Prix moyen d'un jeu :** 245 F.

**Prix avec moniteur monochrome SM 124 :** 6500 F.

**La sélection de Micro News :**

**Jeu :** Dungeon Master.

**Traitement de texte :** First Word Plus.

**Utilitaire de dessin :** ZZ rough.

Destiné à un usage semi-professionnel en ce qui concerne le traitement de texte et les bases de données, cette machine est souvent utilisée par les professionnels du son - sa prise Midi lui permettant de se connecter à un synthétiseur. La différence fondamentale entre le Mega ST 1 et l'ancien STF est le Blitter, un coprocesseur dédié à la gestion des animations.

## AMSTRAD CPC 6128

**Microprocesseur :** Z80.

**Mémoire :** 64 Ko de RAM.

**Lecteur :** 3" intégré.

**Résolution maximale :** 640 x 200, 2 couleurs dans une palette de 27.

**Prise PériTel :** non.

**Prise Midi :** non.

**Son :** mono.

**Souris :** non.

**Clavier :** intégré azerty.

**Vendu avec moniteur :** oui.

**Prix moyen d'un jeu :** 156 F (disquette), 105 F (cassette).

**Prix avec écran couleur :** 3990 F.

**La sélection de micro News :**

**Jeux :** Stormlord et Defender of The Crown.

**Traitement de texte :** Word Master.

**Utilitaire de dessin :** Advanced OCP Art Studio.

Le CPC d'Amstrad arrive en fin de carrière et sera sans doute bientôt remplacé par un nouveau modèle. En attendant, il reste un très bon choix pour les portemonnaie les moins volumineux qui souhaitent jouer, mais aussi s'occuper plus sérieusement. Langages de programmation, bases de données et traitements de texte sont en effet disponibles dans la logithèque du CPC, qui compte par ailleurs la plupart des jeux disponibles sur ST ou Amiga. Certes, la qualité graphique et sonore est nettement inférieure, mais le plaisir de jouer reste souvent le même. De surplus le prix des softs est de loin le moins élevé du marché. Un exemple à suivre pour parvenir à une micro-informatique grand public.



# APRES L'APOCALYPSE, MIDWINTER!

## MSX2

**Microprocesseur :** Z80 à 3,5 MHz.  
**Mémoire :** entre 64 et 256 Ko de RAM.  
**Lecteur :** intégré 3 1/2 de 360 Ko ou 720 Ko.

**Résolution maximale :** 512 x 212 en 16 couleurs.

**Sorties :** PAL/UFH

**Prise PériTel :** oui.

**Prise Midi :** non.

**Son :** 3 voies sur 8 octaves

**Souris :** non.

**Clavier :** séparé azerty.

**Prix moyen d'un jeu :** 190 F.

**Prix moyen d'occasion :** 2000 F.

**La sélection de Micro News :**

**Jeu :** Metal Gear.

**Traitement de texte :** Home Office.

**Utilitaire de dessin :** Dynamic Publisher.

Le MSX a été un semi-échec en Europe mais il est encore bien vivace au Japon où plusieurs millions de MSX sont utilisés. Après le MSX1 et le MSX2, le 2+ tient là-bas le haut du pavé avec des prouesses techniques incroyables : une résolution de 512 par 424 avec une palette de 19 268 couleurs, un coprocesseur vidéo avec scrolling vertical et horizontal, un processeur sonore incluant la synthèse FM en vraie stéréo sur 8 octaves avec 64 presets modifiables, bref la Rolls-Royce du 8 bits et de loin ! De plus, les Japonais ont tenu leurs engagements et le MSX est un véritable standard, avec une compatibilité ascendante totale : tout ce qui tourne sur le 1 tourne sur le 2 et sur le 2+.

Une leçon à méditer car l'émergence d'un standard assure au consommateur des services exceptionnels : la concurrence qui s'instaure entre les différents constructeurs débouche sur des baisses de prix au niveau du hard et du soft, sur des innovations constantes (chaque constructeur cherchant à se différencier en apportant un petit "plus") et des garanties accrues quant au service après-vente, la longévité du produit et la disponibilité des pièces détachées. En un mot ce que l'on voit en vidéo avec le standard VHS : on trouve aujourd'hui des magnétoscopes de qualité à moins de 3000 F, alors que la TVA est de 25% en vidéo contre 18.60% en micro et qu'un magnétoscope devrait coûter deux fois plus cher qu'un ordinateur 16 bits - puisque ses composants coûtent environ deux fois plus si on les achète en pièces détachées (la tête vidéo valant plus de 1000 F à elle seule).  
*Lire à ce sujet notre article "Tout est trop cher dans la micro" dans le numéro 26.*

## CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM

**Microprocesseur :** Z 80.  
**Mémoire :** 64 Ko de RAM.  
**Vidéo-RAM :** 128 Ko.  
**Résolution maximale :** 256 x 192 en 16 couleurs, 64 couleurs disponibles.  
**Son :** 3 voies sur 4 octaves.  
**Prise PériTel :** oui.

**Vendu avec moniteur :** non.  
**Prix moyen d'un jeu :** 270 F.  
**Prix :** 990 F.

**La sélection de Micro News :**  
**Jeux :** Vigilante, Thunder Blade, Galaxy Force.

La force de la simplicité ! On met la cartouche dans la console, on allume et ça marche ! Même votre chien pourrait s'en servir. C'est fait pour jouer, et uniquement pour jouer. Recommandé aux plus jeunes bien sûr... Les programmeurs de chez Sega sont parmi les plus grosses "pointures" du monde ; ils développent les plus grands hits des salles d'arcade et vous en font profiter sur console. Certains jeux sur la Master System soutiennent aisément la comparaison avec des jeux sur ST ou Amiga. Les cartouches sont généralement d'un prix plus élevé que les disquettes, ce qui est compréhensible vu les composants qui se trouvent à l'intérieur du boîtier. Par contre, une cartouche est indestructible et se négocie aisément sur le marché de l'occasion. Les trocs et les achats de cartouches d'occasion sont donc la clé d'une pratique heureuse des consoles de jeux. A noter que certains magasins acceptent les échanges de cartouches, moyennant un prix raisonnable. La lecture de Micro News se révèle ici indispensable (rubrique "Consoles" mais aussi "Petites Annonces") car vous ne devez acheter que les meilleurs titres, qui seront ensuite facilement échangeables.



## COMMODORE 64

**Microprocesseur :** 6510 à 1 MHz.  
**Mémoire :** 64 Ko de RAM, extensible.  
**Lecteur :** externe 5 1/4 de 170 Ko.  
**Résolution maximale :** 320 x 200 en 16 couleurs dans une palette de 16.

**Prise PériTel :** oui.

**Prise Midi :** non.

**Son :** mono.

**Souris :** non.

**Clavier :** intégré qwerty.  
**Vendu avec moniteur :** non.  
**Prix moyen d'un jeu :** 170 F.  
**Prix moyen d'occasion :** 1500 F.

**La sélection de Micro News :**  
**Jeu :** Ghost'n Goblins.  
**Traitement de texte :** VizaWrite.  
**Utilitaire de dessin :** Koala Pad.

Disponible presque uniquement sur le marché de l'occasion, le C64 dispose sans doute de la plus vaste logithèque de toute l'histoire de la micro. Ancêtre de l'Amiga, il proposait déjà des jeux de bonne qualité par centaines, ainsi que quelques utilitaires efficaces. Son prix fait de lui un concurrent sérieux pour le CPC d'Amstrad, bien que ce dernier soit mieux fourni en logiciels "frais".



## THOMSON T08

**Microprocesseur :** 6809 E à 1 MHz.  
**Mémoire :** 256 Ko de RAM, extensible.  
**Lecteur :** 3"1/2 externe de 640 Ko.  
**Résolution maximale :** 640 x 200 en monochrome. Palette de 4096 couleurs.  
**Prise PériTel :** oui.  
**Prise Midi :** non.  
**Son :** mono 4 voies sur 7 octaves.  
**Souris :** oui.

**Clavier :** intégré azerty.  
**Prix moyen d'un jeu :** 150 F.  
**Prix moyen d'occasion :** 2000 F.

**La sélection de Micro News**  
**Jeu :** Les Passagers du Vent.  
**Traitement de Texte :** Paragraphe.  
**Utilitaire de dessin :** Colorpaint.

Adieu Thomson ! A n'acheter que si vous souhaitez vous lancer dans une carrière d'enseignant...



## CONSOLE SEGA 16 BITS

**Deux microprocesseurs :** 68000 à 8 MHz et Z80A à 4 MHz.  
**Mémoire :** 74 Ko de RAM, 64 Ko de mémoire écran.  
**Nombre de couleurs :** 256 affichables simultanément sans contrainte de proximité.  
**Sorties :** RGB, RF, vidéo-composite.  
**Processeur sonore :** synthèse FM, générateur de sons programmable.

**Vendu avec moniteur :** non.  
**Prix moyen d'un jeu :** 400 F en importation parallèle.  
**Prix :** 2500 F en importation parallèle (entre 1500 F et 2000 F lorsqu'elle sera distribuée officiellement par Sega).

**La sélection de Micro News :**  
**Jeux :** Ghoul's n' Ghosts, Altered Beast, Space Harrier 2.

Entièrement dédiée au jeu pour le moment (mais un clavier, un lecteur de disquettes et une tablette graphique seraient déjà en vente au Japon), cette console 16 bits propose des graphismes proches de ceux des bornes d'arcade. Difficile à trouver et encore trop chère pour le moment, elle risque de concurrencer sérieusement l'Amiga et le ST, d'autant plus que Sega va permettre à tous les éditeurs de développer pour cette machine (voir les news). Un petit bijou fort impressionnant qui devrait faire du bruit.



## CONSOLE NEC PC ENGINE

**Microprocesseurs :** 6502 à 7,2 MHz + 4 coprocesseurs 16 bits Hudson Soft.  
**Résolution maximale :** 256 x 216 en bit-map, 64 sprites en affichage simultané.  
**Nombre de couleurs :** 512 affichables simultanément.

**Son :** 6 voies sur 8 octaves.  
**Prix moyen d'un jeu :** 390 F.  
**Prix :** 1790 F.

**La sélection de Micro News :**  
**Jeux :** R-Type, Gunhed, Wonderboy 3 (ce dernier en CD-ROM).

Les consoles 16 bits pointent le bout de leurs cartouches. A ne pas sous-estimer car les jeux y sont d'excellente qualité. Comme la Sega 16 bits, la console Nec est encore difficile à trouver, mais ses capacités n'ont rien à envier aux machines d'arcade. Un lecteur de CD-ROM est disponible (mais il coûte plus de 3000 F) ; il permet d'accéder dès aujourd'hui au support de demain : les jeux en format disque compact (voir la rubrique "Consoles"), avec un intermédiaire-dessin animé entre chaque tableau et la même qualité musicale qu'un disque compact (normal, c'en est un). Très impressionnant !

## CONSOLE NINTENDO

**Microprocesseurs :** deux de type Z80.  
**Résolution maximale :** 256 X 240 en 52 couleurs.  
**Son :** 3 voies.  
**Prise PériTel :** oui.  
**Vendu avec moniteur :** non.

**Prix moyen d'un jeu :** 280 F.  
**Prix :** 990 F.

**La sélection de Micro News :**  
**Jeux :** Legend of Zelda, Super Mario 2, Punch Out.

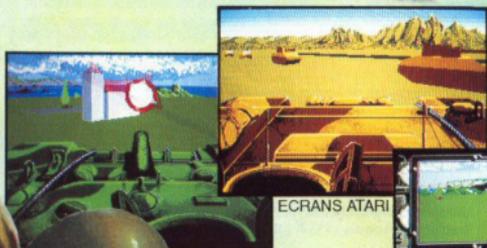
La console Nintendo est le best-seller mondial des jeux vidéo : plus de vingt millions vendues dans le monde, 600 jeux disponibles au Japon, près de 40% des foyers équipés au Japon et plus de 20% aux Etats-Unis, cinquante millions de cartouches vendues en 89 (*Super Mario Bros* s'est vendu à lui seul à plus de neuf millions d'exemplaires aux Etats-Unis !), 2,6 milliards de dollars de chiffre d'affaires prévu en 89 etc., n'en jetez plus, la console est pleine ! Points négatifs : la console Nintendo commence à dater (elle a été lancée en 1983) et son point fort, à savoir un très grand nombre de jeux disponibles, est inexistant en France où moins de vingt jeux ont été importés en 89.

MIDWINTER, ENTRAINEZ-VOUS, IL EST RUDE!

“VOUS POUVEZ ENCORE CHANGER

# SHERMAN

# 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<sup>e</sup> guerre mondiale. UN REALISME A VOUS COUPER LE SOUFFLE.

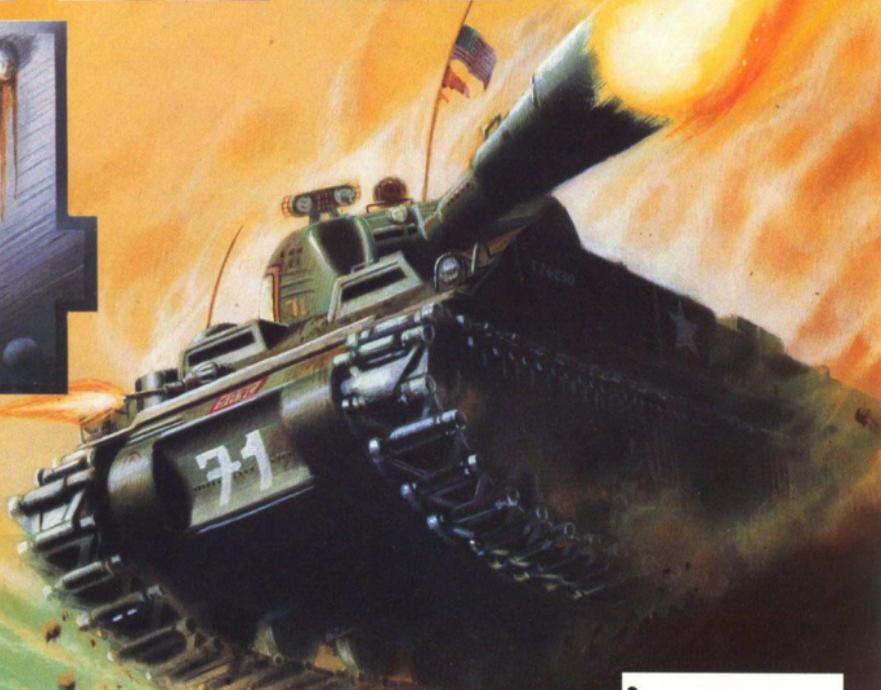


DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC, PC et COMPAT. PRIX PUBLIC CONSEILLE: DE 199F à 249F SELON MACHINES

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



# LES TOPS DU MOIS

## SHERMAN M4

Endossez votre treillis et revivez les grandes heures de la Seconde Guerre mondiale. Arrête ton char que je m'y mette...

C'était dans l'air : après l'année du Dragon, voici celle du tank. Comme une compagnie d'alertes chenilles, les éditeurs de softs se ruent sur ce créneau mécanique. Il faut reconnaître que le résultat est des plus convaincants - cette simulation en est une preuve de plus. Vous êtes prêt ? Enclenchez la marche avant et en route pour un bond spatio-temporel qui va vous projeter en plein conflit.

Ça y est, les doigts rivés aux commandes du blindé, vous allez combattre la peste nazie, faire aboyer votre canon aux quatre coins du bocage normand, dans les sombres halliers de la forêt ardennaise



**SHERMAN M. 4A2**  
**MISE EN SERVICE : 1941**  
**VITESSE MAXIMUM : 52 km/h**  
**POIDS : 40 tonnes**  
**LONGUEUR : 6 m**  
**LARGUEUR : 2,65 m**  
**ARMEMENT : CANON DE 75 mm**

ou au cœur desséché des sables africains. La formidable machine se met en branle, accrochez-vous car l'œil noir du réel vous guette à chaque tournant : la vue épiscopale à partir de l'intérieur de la tourelle est tout bonnement splendide. De plus, le maniement des commandes baigne dans l'huile et ne vous oblige pas à concentrer bêtement toute votre attention sur les objectifs. Une carte d'état-major permet de repérer au micron près votre position et la progression des offensives ennemies. Le tout, réalisé en 3D avec un scrolling extrêmement fluide, se révèle à la fois passionnant et enrichissant - ce n'est pas tous les jours qu'un logiciel réussit ce double tour de force, aussi ne le ratez surtout pas.

**Disquettes Loricel pour Atari ST.** Existe également sur Amiga, Amstrad CPC et compatibles PC.

J.-P.L.



# IT CAME FROM THE DESERT



... There's a place called Neptune Hall

formes qui, que... enfin gulp quoi ! La pauvre chérie vous explique qu'elle vient d'avoir un accident de voiture... avec son petit ami (Argh ! Zobotache !) et vient vous demander de l'aide. Courageux comme pas un, deux, trois... vous l'accompagnez sur les lieux du crash, lorsque soudain surgit de derrière la carcasse du véhicule une fourmi de six mètres de haut ! Malgré votre rapidité à dégainer, vous vous réveillez sur un lit à l'hôpital, gisant à l'ombre des superbes pare-chocs en fleurs d'une accorte infirmière. Mais hélas, pas le temps de s'attarder, il va vous falloir quitter votre chambre pour alerter la population et stopper la monstrueuse invasion. Voilà un aperçu de ce

Les cancren en anglais traduiront le titre par "Il se came au fromage et au dessert". Les amoureux de la langue de Thatcher sauront immédiatement qu'un alien se cache derrière ce "(h)it" inquiétant...

**G**éologue installé depuis peu dans le désert de Californie, vous êtes le seul à savoir qu'une horrible invasion se prépare. Jusque dans vos cauchemars en noir et blanc, de gigantesques fourmis tentent de vous dévorer. Au réveil, c'est pourtant une créature de rêve que vous découvrez devant votre porte. Ses vêtements en désordre laissent entrevoir des



Press left mouse button to continue.



used. Press left mouse button to continue.



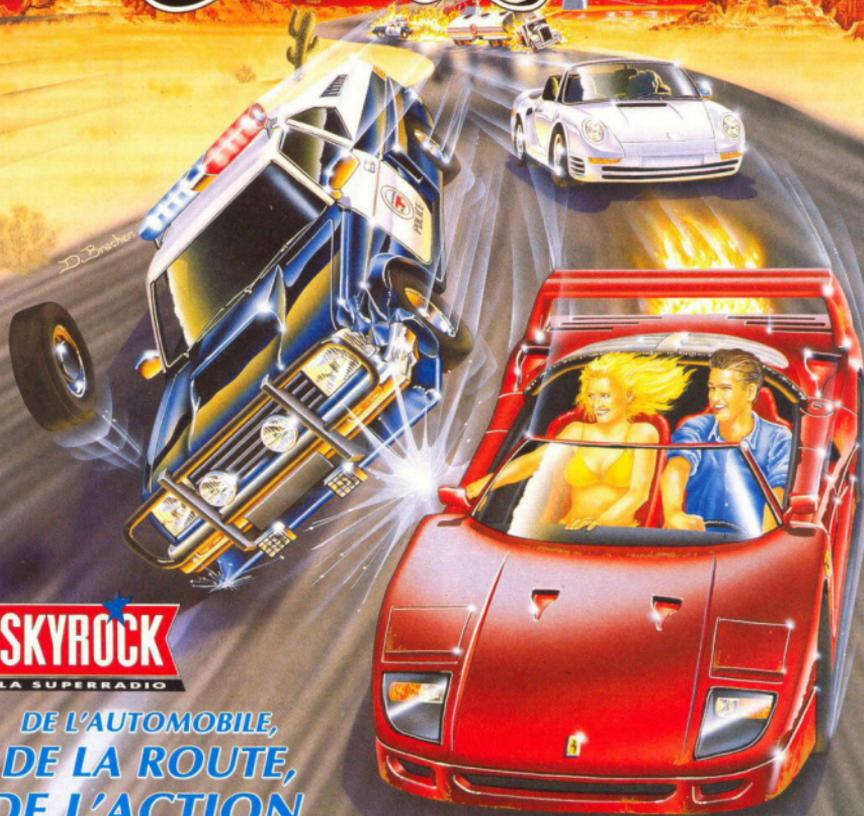
que vous pourrez vivre avec *It Came From The Desert*. Comme dans toute production Cinemaware qui se respecte, les graphismes sont absolument magnifiques et la musique - inquiétante à souhait - vous plonge vraiment dans l'ambiance du jeu. Des séquences d'action comme la fuite de l'hôpital ou l'attaque des fourmis géantes à l'aide de chars rendent l'aventure encore plus passionnante. On a plus l'impression d'assister à un film que de se trouver devant un logiciel. Du grand cinéma !

Disquettes Cinemaware pour Amiga.

M.L.

LE PLUS GRAND NOM DE LA COURSE AUTOMOBILE  
VIENT DE S'AGRANDIR ENCORE PLUS!

# THUNDERBOLT Out Run



**SKYROCK**  
LA SUPERRADIO

DE L'AUTOMOBILE,  
DE LA ROUTE,  
DE L'ACTION.

CG4 Cassette et Disque  
AMSTRAD Cassette et Disque  
SPECTRUM Cassette  
ATARI ST • AMIGA

**SEGA**

**U.S. GOLD**

# FIRE

**Ah ! L'odeur du napalm le soir au fond des rizières... On ne s'en lasse pas ! Un hélicoptère, des munitions, des méchants à massacrer : il en faut vraiment peu pour prendre son pied...**

**V**euillez pardonner ces propos d'une immoralité atterrante, mais croyez-moi, faire du rase-mottes en hélicoptère et canarder à tout va, ça fait vraiment du bien. Et puis, c'est pour la bonne cause...

En effet, les ennemis que vous allez rencontrer constituent le plus beau ramassis d'ordures de la planète : gros bonnets de la drogue, anarcho-terroristes lybiens, tortionnaires asiatiques et autres crevures vont vous titiller le niveau d'adrénaline à travers dix niveaux de jeu. Il faut dire que vous l'avez un peu cherché, car chaque niveau correspond à une volonté bien déterminée de votre



part de leur mettre des grenades dans les chenilles. Malgré leur ouverture d'esprit et leur bonne volonté, les vilains auront en effet du mal à accepter que vous veniez incendier leurs champs de coca, détruire leurs usines chimiques ou leurs bases nucléaires, et secourir ces maudits "boat-people" qui seraient certainement heureux de partager leurs repas avec des requins pacifiques ! La première chose qui frappe (avant même les méchants !) dans *Fire I*, c'est la qualité du scrolling, comparable à celle de *Shadow of the Beast*. On compte en effet pas moins de six plans qui se déplacent à des vitesses différentes, donnant ainsi au sol une impression de

profondeur saisissante.

L'action est un peu répétitive, mais la variété des décors (chaque mission se déroule dans un pays différent) et des ennemis fait passer la pilule - on prend vraiment plaisir à voir flamber le Triangle d'Or sous les tirs de son hélico. Un seul regret : qu'il ne s'agisse pas, une bonne fois pour toutes, de la réalité !

Disquette New deal pour Amiga.  
Egalement prévu pour ST. M.L.



# GHOULS' N' GHOSTS

**Par monts et par vaux vous trimbalez votre fierté de preux chevalier. Gente dame et gentil damoiseau, voici la plainte du Seigneur des Micros...**

**J**adis, au doux royaume de la Gonflette, vous vous morfondiez dans un château où le luxe et l'oisiveté avaient remplacé les durs et nobles préceptes de la Chevalerie. Mais qui veut la paix prépare la guerre et vous allez revêtir votre armure de gala pour combattre les forces du Chaos. A coups d'épée ou de hache, vous bataillerez ferme contre

des squelettes belliqueux, des plantes carnivores ou des vautours décharnés. Un mauvais coup et vous voilà transfor-

mé en charpente vertébrée de danse macabre, un autre et vous n'êtes plus qu'un misérable tas d'os. Bien réalisé, ce jeu mérite de ne pas tomber dans les oubliettes.

Disquettes US Gold pour Atari ST.  
Existe également sur Amiga. J.-P.L.



# FIRST CONTACT

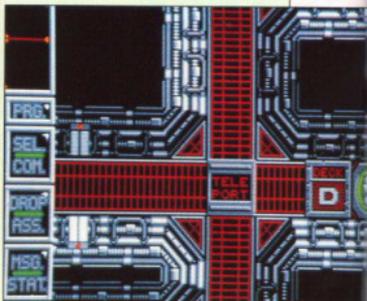
Une plate-forme perdue dans un trou noir est devenue en quelques secondes un repaire d'aliens. Des droïdes résistent vaillamment, mais le temps presse. Aidez-les, par pidzouille !

**R**appelez-vous ces chaudes soirées d'été galactique où tous tentacules réunis vous moduliez en chœur des chants d'amitié avec les représentants d'autres races. Ces rencontres du troisième type - sauce guimauve - viennent d'en prendre un sale coup depuis l'invasion surprise d'une base terrestre. Elles ont vécu, telles les roses filantes

que sont les novae, l'espace d'une déflagration. Vous devrez affronter de front la dure réalité et parvenir à guider vos combattants d'acier vers la victoire. L'aspect stratégique est très important, car les installations regorgent de soutes, de portes et de réduits. Après une période d'adaptation (les commandes sont assez complexes), on se laisse embarquer facilement dans cette aven-

ture sidérale et sidérante. Disquettes Microprose pour Atari ST. Existe également sur Amiga.

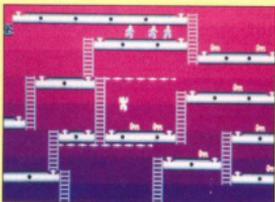
J.-P.L.



# LODE RUNNER

Un tableau, puis deux, trois, on arrête, on reprend à partir du premier niveau, on s'énerve... On arrête, on s'ennuie, on a les mains qui tremblent, on remet la disquette dans le drive. Et ça recommence...

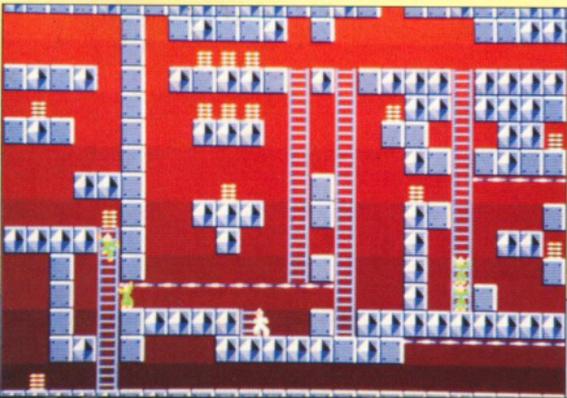
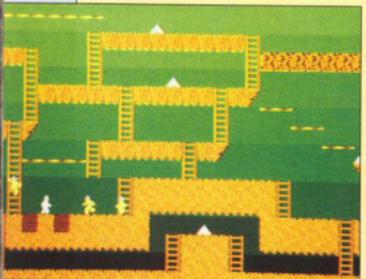
**C'**est ça *Lode Runner*, un jeu d'échelles contemporain des temps héroïques où les Marche-Debout tapaient encore à coups de massue sur des ordinateurs jaunes à pépins (les prototypes du *Yellow Submarine*). Déjà saisis par le démon de la curiosité, les fils des âges farouches se regroupaient autour des moniteurs et regardaient le Grand Sorcier froter un joys-



tick entre ses mains pour diriger un curieux petit bonhomme poursuivi par ses ennemis à travers plus d'une centaine de tableaux. La tribu frémissait aux exploits du héros qui escaladait des échelles, traversait des précipices suspendu à une corde, sautait dans le vide pour échapper à ses poursuivants ou creusait des pièges pour les y faire tomber. *Lode Runner* a traversé le temps sans encombre et arrive complètement retapé en 1989. Des sons digitalisés ont été ajoutés, les couleurs ont été améliorées, mais le jeu reste le même. Vous pouvez choisir votre niveau de départ et même créer vos propres tableaux, au cas où vous vous lasseriez des 149 autres...

Disquette Loriciel pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga, CPC et compatibles PC.

M.L.



# FIRE!

INHUMANEMENT VIOLENT



Photos d'écran version AMIGA



LOGICIEL DISPONIBLE POUR  
AMIGA 500-1000-2000  
ATARI ST-STE  
COMPTATIBLES PC-HERCULES-CGA-EGA-VGA  
AMSTRAD CPC 464-664-6128

NEW DEAL PRODUCTIONS  
26 rue LENAIN DE TILLEMONT  
93100 MONTREUIL SOUS BOIS  
TEL : (1) 48-70-86-94

# OXXONIAN

**Pas besoin de sortir d'Oxford ou d'être amateur de châtiments corporels pour défendre les vertus pacifiques de la planète Oxxonian. Il suffit d'avoir le cœur bien accroché et l'ambition d'un futur architecte de l'Univers...**

**P**etit bonhomme au bagout rythmé, vous promenez votre entrain et votre bonne humeur de fidèle second à la recherche de son initiateur bien-aimé - le professeur Zoxy - ignominieusement enlevé par l'infâme Zargo. Ce faux démiurge affame votre planète grâce à la complicité de créatures difformes venues d'un univers parallèle par le moyen d'une tétine

géante à pointe nucléaire érigée. Au fil d'un parcours labyrinthique, vous vous efforcez de réunir des cubes qui, disposés d'une certaine façon, disparaissent et révèlent leur contenu - toutes les armes qui vous permettront de lutter pour l'honneur et la liberté d'Oxxonian. Vous pouvez acheter des points d'énergie, de traction et de mobilité à l'issue de chaque tableau, selon le score que vous aurez réalisé et à condition que vous n'ayez pas épuisé les chances (au nombre de trois) qui vous sont accordées. Et vous procurer les bonus avec lesquels vous résisterez victorieusement à Smilie-le-Vertigo, qui poursuit un mouvement pendulaire et erratique entre son monde et le vôtre ; à Dizzy-la-Pépie, qui fout la merde dans vos boîtes au nom du Chaos ; à Mister X, habillé comme le Golem de Meyrink errant dans la nuit des rues pragoises ; et enfin à Django, le Reinhardt du laser, qui joue de son superfaisceau électronique comme un gitan de sa guitare...

Dans Oxxonian, les graphismes ne sont



pas géniaux, mais la musique guillerette et un intérêt de jeu bien dosé dans le sens de la progression - un brin de délire vianesque également - vous feront passer un cinq à sept agréable, entre l'aquavit et la cuite.

**Disquette Time Warp pour Amiga. Existe aussi sur C64 et Atari ST.**

J.-H.D.



# PINBALL MAGIC

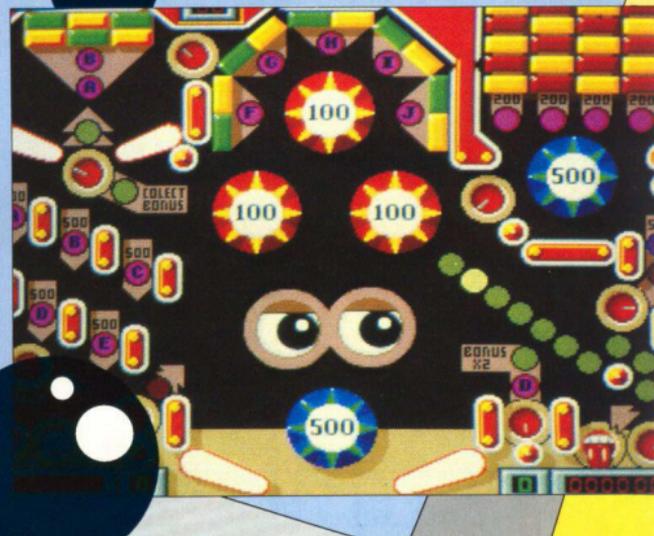
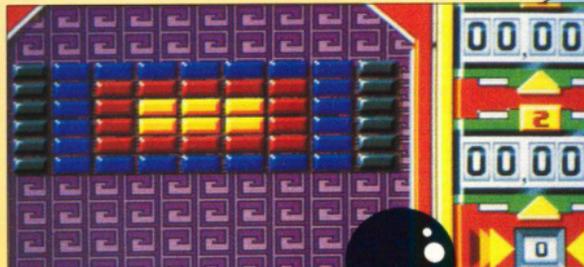
Attention au champignon et ne perdez pas la boule. Secouez, secouez-moi mais pas trop vite. Vous allez flipper comme des bêtes...

Mais quel flipper, bon sang de bonsoir, manque plus que l'odeur du troquet du coin et une mousse bien fraîche pour que l'illusion soit totale ! Comme ça fleure bon les sixties tout ça ! Rien à voir avec ces bécanes actuelles hyper-sophisticquées et affriolantes jusqu'au bout des ressorts mais qui n'ont rien dans le ventre - des allumeuses de

première trop fardées pour être honnêtes. Ici c'est du vrai, du bon sans fioritures inutiles, du solide comme le rock, pas de tromperie sur la marchandise. Quel trip, ce flip qui vous prend aux tripes et qui ne vous lâche plus. Un vrai régal pour les passionnés de la caisse en bois qu'on agite pour s'en servir, pas trop sinon ça fait t... (pas de publicité clandestine - NDLR). On peut y jouer à deux, il y a

des bonus, des extralables et 12 tableaux infernaux. Petit clin d'œil pour les fans d'*Arkanoid*, un tas de briques est à déglinger à coups de boules. Il est possible de secouer la machine dans plusieurs sens. Les sons digitalisés ont été repiqués directement à partir d'un vrai flipper de manière somptueuse. Les "flippermaniques" vont faire des économies en achetant ce soft, vivement une simulation de baby-foot de ce niveau !  
**Disquettes Loricel pour Amiga. Existe également sur Atari ST, Amstrad CPC et compatibles PC.**

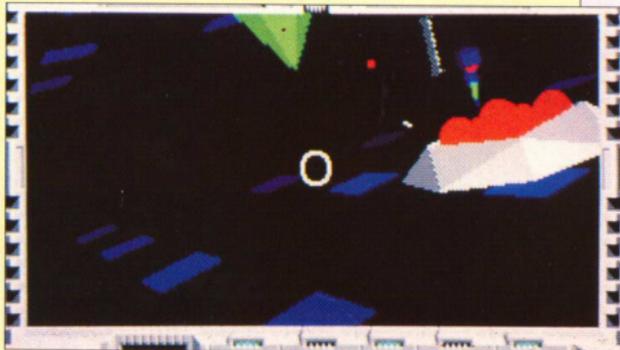
J.-P.L.



# INTERPHASE

Un virus interphasé en passe de déphaser va sombrer dans la défonce... Retenez donc la prochaine valse microbienne !

**D**ans les profondeurs de vos micros savez-vous ce qu'il y a ? Des tas de bazars en silicium, des cartes, des machins, des trucs et des bidules, rien de surprenant jusque-là. Mais, tapie dans les recoins comme Bernard, à l'écart de tout regard humain, une étrange colonie de virus se reproduit à la vitesse de la lumière. L'invasion des profanateurs de disque dur vient de commencer. Seul, en proie à l'indifférence générale, vous vous lancez dans cette terrible guerre bactériologique. Miniaturisé, aux commandes d'une navette armée jusqu'aux dents, vous pénétrez dans un monde totalement hostile. Après un passage sans encombre dans un couloir d'admission, vous



voici prêt pour le grand nettoyage. La définition en 3D est excellente et la réalisation superbe. Au fait, si vous entendez des bruits suspects dans les entrailles de votre machine chérie, ne soyez pas surpris : ils sont déjà là...

Disquette Mirrorsoft pour Atari ST. Existe également sur Amiga.

J.-P.L.

# EYE OF HORUS

Les dieux sont tombés sur la tête, par Osiris ! Horus, le dieu faste, en tombe des nues et affronte les forces diaboliques dans un labyrinthe infernal. Un Set acharné l'attend...

**S**iles cours d'histoire ancienne vous sont restés en travers de la gorge, voici un moyen amusant de réviser vos classiques. Rien que pour ça, on en ferait un Top. Mais ceci n'est que la face visible de la pyramide des plaisirs qui vous attendent. En route, mauvaise troupe - Champollion de cour de récréation et déchiffreurs de mes deux -, l'aven-

ture est au bout des hiéroglyphes ! Dans une tombe égyptienne du plus pur style Ramsés 2, vous êtes l'incarnation d'Ho-

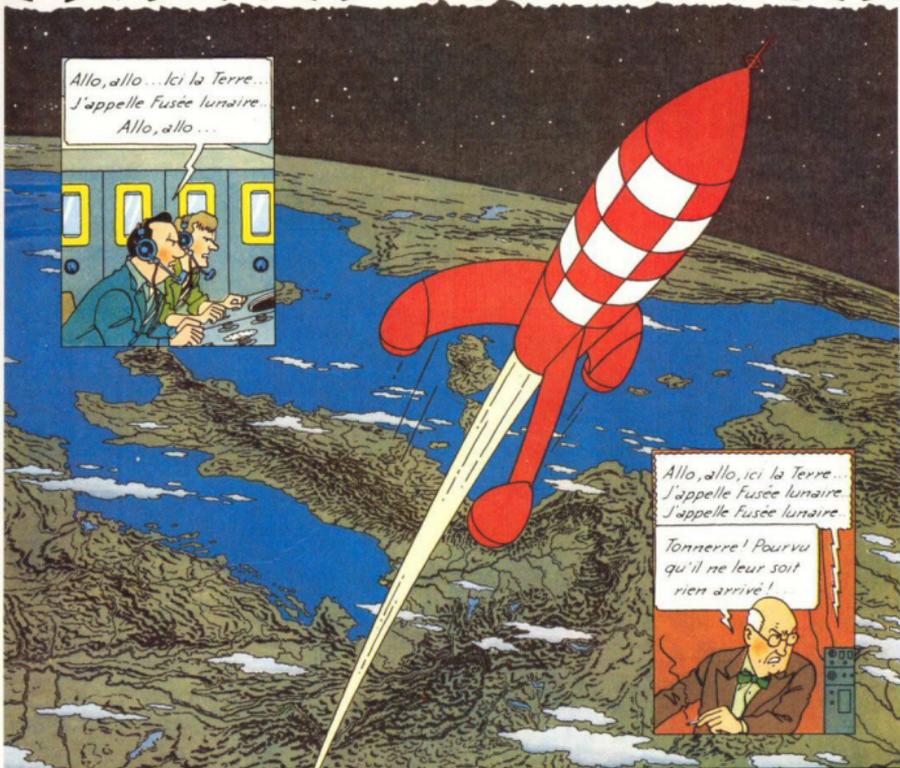
rus (le bon) et vous combattez Set (le méchant). Autant vous le dire tout de suite, c'est immense et truffé de pièges démoniaques. Heureusement pour votre profil (pas le grec mais l'autre) des amulettes dispersées dans les pièces vous procureront de multiples pouvoirs magiques. La transformation du dieu en faucon est superbe et l'aventure aussi fertile que les rives du Nil.

Disquette Logotron pour Atari ST. Existe également sur Amiga, C64 et compatibles PC.

J.-P.L.



# TINTIN SUR LA LUNE



Allo, allo... Ici la Terre...  
J'appelle Fusée lunaire  
Allo, allo...

Allo, allo, ici la Terre...  
J'appelle Fusée lunaire.  
J'appelle Fusée lunaire.

Tonnerre! Pourvu  
qu'il ne leur soit  
rien arrivé!



"Allo, station de Contrôle ? Ici fusée lunaire, c'est Tintin qui vous parle. Je viens de reprendre connaissance. Tout semble normal, nous reprenons le contrôle de la fusée."

Aux commandes de la fusée, avec Tintin et ses compagnons, vous allez revivre "la plus étonnante aventure que le monde ait connue" jusqu'alors : le premier voyage sur la Lune.

Réussirez-vous à piloter la fusée rouge et blanche dans l'espace et à guider son alunissage ? Arriverez-vous à capturer le Colonel Jorgen, le traître qui a décidé de saboter l'expédition ? Pourrez-vous trouver les extincteurs pour éteindre les incendies ? Alors que vous flottez et rebondissez en apesanteur, parviendrez-vous à désamorcer les bombes à retardement et à libérer vos compagnons pour enfin sortir de la fusée et faire LE PREMIER PAS SUR LA LUNE ? Tout cela, vous le saurez très bientôt en jouant avec TINTIN SUR LA LUNE, le premier jeu sur micro d'après les albums de Hergé...

Avant Armstrong, il y a eu Tintin et peut-être que maintenant il y aura... vous !



© HERGE

INFOGRAMES 

Disponible sur : AMIGA, AMSTRAD, ATARI ST, IBM PC.

84, rue du 1<sup>er</sup> Mars 1943 - 6962B VILLEURBANNE CEDEX - Tél. 78.03.18.46

# FULL METAL PLANET

Un excellent jeu de plateau peut-il devenir un excellent logiciel ? Il semblerait que oui !

**T** rival Pursuit et Pictionary, lassés des tables des salles à manger, avaient déjà tenté d'envahir les écrans de nos micros. Comme leur principal intérêt résidait dans la qualité des réactions humaines de vos partenaires, les parties contre l'ordinateur se révélèrent très décevantes. Avec *Full Metal Planet* version micro, le jeu reste tout aussi intéressant et met à tout moment à votre disposition des partenaires électroniques capables de jouer sans que vous soyez obligé de vous perdre en explica-

tions, ni de supporter d'interminables bavardages pendant les parties. Pilote d'une compagnie minière, vous vous posez sur une planète pour rafler le maximum de minerai avant le déclenchement d'un gigantesque raz de marée. Bien entendu, vos concurrents feront des pieds et des mains pour vous en empêcher et seules des qualités de fin stratège vous permettront de triompher dans cette compétition d'ordre économique, mais pas dépourvue d'action. **Disquette Hitech Productions pour ST, Amiga et PC.**

M.L.



# GHOSTBUSTERS 2

Esprits frappeurs, monstres et démons sont de retour. La fine équipe de SOS Fantômes va de nouveau combattre l'ectoplasme. De folles aventures en perspective...

**C**'est reparti pour un tour de piste endiablé, la chasse aux fantômes est ouverte et ça décanille de plus belle. Depuis l'initial épisode de leurs aventures, nos héros ont eu le temps de perfectionner leur attirail et les voici plus forts que jamais. Les esprits malins, après une cure de sommeil, viennent de renaitre à la vie - ce qui est un comble ! Des

mains sortant des murs, des gerbeurs étherés et des bestioles aux faciès d'outre-tombe se dressent, comme vos cheveux, devant vous. Le jeu est bien réalisé et les trois séquences d'arcade sont directement tirées du film. La première est démoniaquement harassante : vous descendez, agrippé à une corde, dans un gouffre infernal. En vous balançant adroitement vous pourrez saisir des bouteilles d'élixir qui vous redonneront du courage et des armes contre ces

créatures facétiieuses de l'au-delà. Tremblez carcasses...

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

J.-P.L.



# MOONWALKER

Tonite : The New Jackson's Performance ! La cuvée micro est plus pétillante que le film. Dirty Michael, sauve-nous !

Il est pas si badman que ça le petit Michael : la preuve, dans ce soft il se lance à la poursuite d'un odieux kidnappeur. Un monstre sans nom qui, pour se venger d'une enfance malheureuse, empoisonne celle des autres. En ce jour, Mister Big vient d'enlever son pote à Jackson (un vrai jackpot !) La star, n'écoutant que son boa, jaillit de son caisson à oxygène pour sauver ce fan perdu. Reprenant la trame du film, *Moonwalker* met en scène notre mignon futur Peter Pan dans quatre niveaux qui lui permettent de se transformer en Bunny ou en robot. Une gracieuse présentation et une bonne jouabilité font de ce soft un hit en puissance. Disquettes US Gold pour Atari ST. Existe également sur Amiga et Amstrad CPC. J.-P.L.



# MANIAC MANSION

Un savant fou a enlevé votre copine et rêve de lui extirper les neurones un par un lors d'expérimentales manipulations. Sus à l'infâme !

Avec deux copains vous entrez prudemment dans la sinistre demeure d'un scientifique à côté duquel le docteur Mengele passerait pour un inoffensif Rikazaraïthérapeute. Vous pouvez diriger le personnage de votre choix dans toutes les situations et à n'importe quel moment. Si, dans l'entrée, un des personnages pousse la gargouille qui se trouve au bout de l'es-

calier, déclenchant ainsi le mécanisme d'ouverture de la porte sans poignées, un autre se fait fort juste après d'emprunter le passage ainsi dégagé.

La traduction française restitue parfaitement l'humour délirant de l'original. On nage en pleine série Z, avec des mégalomanes de l'éprouvette, des plantes carnivores et des météores venus d'outre-espace. Certaines scènes se déroulent sans que vous puissiez agir, ce qui

Tu as de la chance de ne pas être un garçon, je t'aurais fait ta fête!



Bientôt tu seras attachée à la machine qui va friser ta jolie petite cervelle.



PAUSE-Appuyez sur SPACE pour continuer

renforce encore la ressemblance avec un film sur grand écran. De surcroît, un livret bourré de trucs et astuces vous aidera si par hasard vous coincez dans ce jeu d'aventure au scénario riche en gags et en rebondissements. Disquettes LucasFilm Games pour PC. Egalement prévu sur ST et Amiga. M.L.

# ROLLER COASTER RUMBLER

**Estomacs fragiles s'abstenir, ce jeu va vous remuer les tripes. Les lois de la pesanteur en folie vont casser ce qui reste des burnes de Newton. Ne ratez pas votre cible !**

montagnes russes ça ne se refuse pas...  
**Disquette Tynesoft pour Amiga.**  
Existe également sur Atari ST.

J.-P.L.

**A**ttention les yeux et haut les cœurs, le vent va s'engouffrer dans la jungle des synapses liquéfiées de vos pauvres cerveaux ramollis par des années gâchées à beugler devant les téléviseurs. En parlant de viseur, que les aveugles de la Cour des Miracles, les borgnes et les myopes passent leur chemin et que les autres ne restent pas les deux yeux dans le même orbite. Voilà, les recommandations d'usage étant effectuées, en voiture pour le Grand Huit ! Dans un wagon blindé muni d'un canon, vous devrez faire feu sur des cibles, des ballons et des engins ennemis. La vision en 3D est particulièrement réussie et, par ces temps de perestroïka, un aller simple sur les



# BLOCK OUT

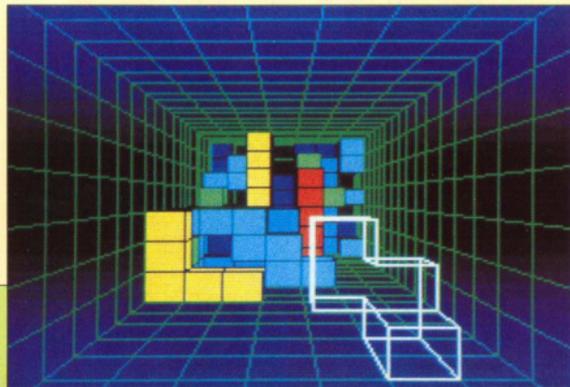
**Après Tetris, le premier jeu soviétique à avoir franchi le rideau de fer, les "blocks de l'Est" sont de retour, mais en trois dimensions cette fois !**

**C**omme les Allemands de l'Est, les soviétiques sont de plus en plus nombreux à passer la frontière. En effet, on dénombre pour le moment deux cas de transfuges ayant reçu un accueil plus que favorable après leur passage à l'Ouest : le fameux *Tetris* et *Block Out*, qui nous occupe aujourd'hui. Le second conserve le même principe de jeu et n'est en fait qu'une version améliorée du premier. Il s'agit en l'occurrence d'emplir un "puits" à l'aide de pièces de différentes formes. Comme dans un puzzle, il faut ajuster les pièces de façon que celles-ci forment des plaques recouvrant totalement le fond. Si vous ne parvenez pas à compléter une

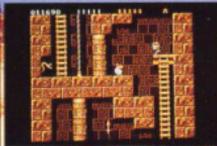
plaque, les pièces continuent de s'empiler jusqu'à atteindre le haut du puits, ce qui marque la fin de la partie. L'impres-

sion de profondeur donne presque le vertige et les couleurs utilisées pour les couches successives permettent d'avoir une vision claire de la situation. On retrouve les mêmes formes que dans *Tetris*, mais aussi de nouveaux blocs d'une complexité d'autant plus effrayante qu'ils sont en 3D. Si tous les jeux des programmeurs de la place Rouge sont de cette qualité, l'invasion est imminente. Planquez-vous, les Russes arrivent !

**Disquette California Dreams (bonjour les fantômes !) pour Amiga.** M.L.



# LES MUST DE L'ARCADE

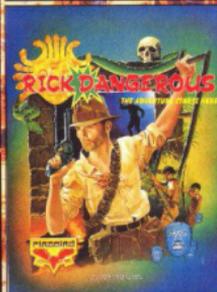


## Rick Dangerous

Rick Dangerous, un Super Héro collectionneur de timbres, qui défie la mort et les plus grands périls avec le sourire. Rick Dangerous, le jeu de plateaux le plus original et le plus drôle de l'année, est indispensable dans toute logithèque qui se respecte.

## Quartz

Vous aurez besoin de reflexes surhumains pour jouer à Quartz, le meilleur des shoot-em-up et qui bénéficie d'un scrolling multi-directionnel révolutionnaire. Votre mission: rester en vie et détruire tous vos ennemis.



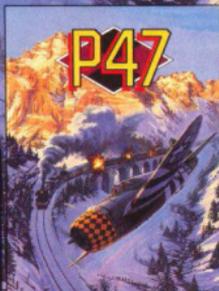
## Mr. Heli

Mr. Heli est l'adaptation très réussie du jeu d'arcade du même nom. Sauvez votre planète des projets de l'infâme Muddy qui menace de la détruire. Prenez votre hélicoptère de combat et à l'attaque!



## P47

Bienvenue à bord de votre monomoteur, le P47 Thunderbolt, l'avion de chasse le plus performant de la seconde guerre mondiale et nettoyez toutes les régions que vous survolerez de vos ennemis.

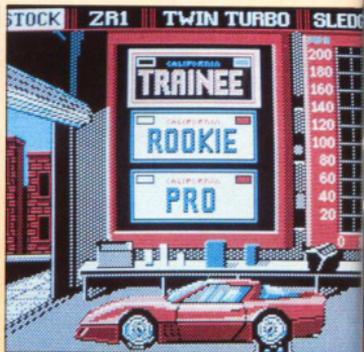


# VETTE

*Out Run, Test Drive, Hard Drivin'*, tout ça c'est bien joli, mais quoi qu'il arrive, on est obligé de s'en tenir à un parcours imposé. Avec *Vette*, vous allez enfin pouvoir faire l'école buissonnière !

Un jeu dans lequel vous rouleriez au volant d'une Chevrolet à travers les rues de San Francisco en empruntant les avenues de votre choix et en évitant les autres véhicules et les piétons, le tout en trois dimensions, est-il concevable ? On ose à peine y croire, et pourtant la bête est là sur l'écran du PC - ça ressemble à un simulateur de vol, mais c'est comme si votre F-18 faisait du rase-mottes en pleine ville en s'arrêtant aux feux rouges et en arborant son clignotant. Le programme vous propose quatre cour-

ses d'un point à un autre de la ville, mais rien ne vous empêche de faire autant de détours que vous le souhaitez, de longer le bord de la mer ou de rouler sur les trottoirs en admirant dans le rétroviseur les piétons écrabouillés sur le bitume après votre passage (yark, yark !). Bref, vous pouvez enfin laisser libre cours à



**TESTAROSSA**  
**TOP SPEED**  
181 mph  
**ZERO-60**  
5.4 sec  
**1/4 MILE**  
13.3 sec



vos manies de casse-cou et à vos pulsions destructrices. Comme pour un simulateur de vol, vous avez le choix entre plusieurs angles de vue : à partir de l'intérieur de la voiture (vue de l'avant ou des côtés) ; ou de l'extérieur, avec possibilité d'afficher le volant et les différents compteurs. Un plan de la ville indique votre position, et le nom de la rue dans laquelle vous vous trouvez s'affiche sur le tableau de bord. Les décors ne sont pas très fins, mais la vitesse d'animation fait qu'on oublie vite les imperfections pour se concentrer uniquement sur la course passionnante qui s'engage. Alors n'hésitez pas, sautez sur le volant et montrez-leur que vous n'êtes pas une la... *Vette* ! Disquettes Mirrorsoft pour PC. Également prévu sur Amiga et ST.

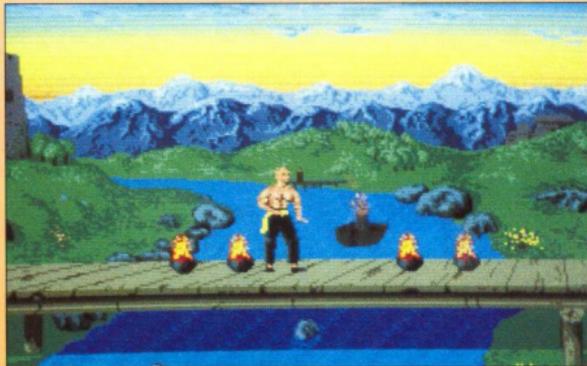
M.L.

# CHAMBERS OF SHAOLIN

"Houya duzen y'apah deplé-zir", dit le proverbe chinois. Honorable erreur d'un mandarin gâteux, car ce jeu prouve le contraire. Le kung-fu sauce micro, c'est bien mieux qu'à la téléchose !

Sur le versant opposé de la vallée qui abrite le monastère de Shao-Lin, Hang Foy Qua contemplant la trame de son propre destin. Ses pas l'avaient conduit en ces lieux sacrés - plus exactement un vieux mandarin instruit des ultimes degrés du Tao lui avait transmis son savoir et ses préceptes. Dans une phase de lévitation transcendante, le Sage avait eu la révélation de cet endroit magique. La légende raconte qu'un homme viendra conquérir les Six Chambres de Shao-Lin pour racheter le mal fait par l'Empereur : vous. De simple pékin

vous passez novice dans l'austère bâtisse et votre initiation s'amorce par une épreuve de maîtrise de soi contre le grand maître. Armé d'un Bo (long bâton), le vénérable vieillard vous frappe à la tête, sur le tronc ou les jambes. Vous devrez réagir rapidement pour éviter ses coups vicieux et si vous triomphez de l'épreuve, votre concentration touchera aux premières sérénités du nirvana. Le parcours du combattant continue ensuite par un exercice d'agilité, tâchez donc d'éviter les objets qui déboulent à toute vitesse avec pour objectif de vous écraser. La leçon se poursuit par une course contre la montre



et contre la flotte : un subtil mécanisme mis en branle par une série de grands jets doit empêcher l'eau de vous monter jusqu'aux narines. Reprenez vite votre respiration car on enchaîne avec un casse-planches dans la plus pure tradition et enfin, pour terminer votre baptême du zen, la classique épreuve du feu. Planté sur un pont vous devrez balayer d'un saut chassé des paniers en flammes avant d'être réduit en poussière. Une fois ce parcours initiatique achevé, vous êtes fin prêt pour le combat final, mais aurez-vous encore assez de forces pour tout surmonter ? Originalité des épreuves et beauté des graphismes confèrent à ce jeu une saveur des plus raffinées...

Disquette Thalion pour Amiga. Existe également sur Atari ST et C64.

J.-P.L.



# INTRUDER

Que c'est beau un envol de brosses à dents au crépuscule, un troupeau de cuvettes de WC au bord d'un ruisseau de ketchup... On s'en mettrait plein la bouche !

**A**u contraire des éthyliques qui se payent des "déliiriums très minces" sur le dos d'éléphants rose bonbon, les programmeurs de ce jeu totalement fou font dans le gros rouge qui tache - et le plus grave c'est qu'à vue de tubercule nasal ce ne sont même pas des chevaliers du Gévéor (12ème degré 5 de la Hiérarchie). N'empêche qu'il faut

être bien atteint pour en arriver là. Imaginez une pluie de brosses à dents venant à l'assaut de vos missiles, dont la taille représente cinq fois celle de votre vaisseau. Avez-vous jamais cauchemardé d'un bombardement au ketchup Heinz ? Eh bien eux, si ! Et ils ont même osé matérialiser le tout dans un décor torchonneux où des rencontres bizarres autant qu'étranges se succèdent à un

rythme endiablé : pots de fleurs ou enclumes vengeresses - quoi de plus normal ? Décidément chez Ubi Soft rien ne va plus, mais je vous en prie : continuez de faire vos jeux... pour une fois qu'on rigole en s'amusant !

Disquette Ubi Soft pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga.

G.B.



# CABAL

Pas de gourance possible, il suffit de voir la tronche du mercenaire et le déferlement de ses assaillants pour entraver que la cabale c'est contre le héros - une Caballero, comme dirait le marchand de cycles du coin...

**B**ordel de traquenard ! Ces fumiers sont une flopée d'enfer et le gousse qui les attend, tout seul avec sa "grosse Bertha", a l'air un peu c... Si ça continue, il aura pas l'air de quoi que ce soit longtemps - ça sent sérieusement le roussi. Quelques grenades à manche, une giclée de pruneaux en guise de remerciement et voilà une dizaine de rombers

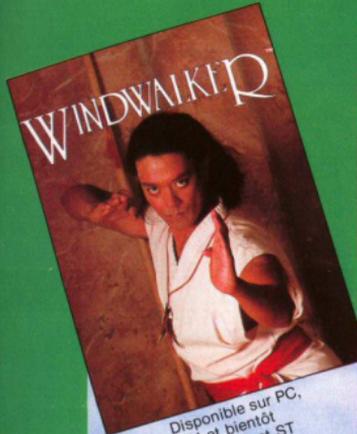


kaki qui s'écroulent. Le temps d'en griller une, ils ont déjà fait des petits et il faut remettre ça hélico. Car histoire d'ajouter un peu de sel à l'aventure, un illicoptère se fera une joie de venir se farcir le valeureux combattant - à condition toutefois que celui-ci ait survécu au passage des chars équipés de mitrailleuses lourdes...

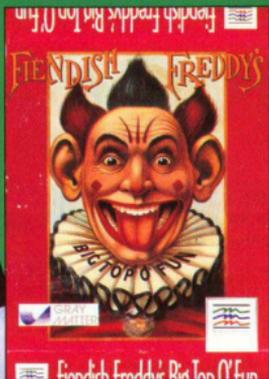
Ce jeu ne brille pas par son originalité, mais il est tellement bien fait qu'on peut difficilement y résister. Les décors vous donnent le tournis, les animations vous les pendent au mur des fusillés... Bref, cela devient un réel plaisir de faire un carton à deux sur des bidasses en folie !  
Deux disquettes pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST.

G.B.

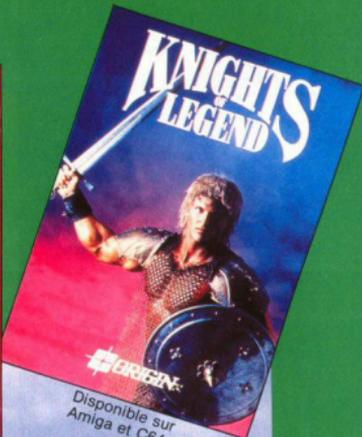




Disponible sur PC,  
C64 et bientôt  
sur Amiga et ST



Disponible sur ST, PC, Amiga et  
bientôt sur Spectrum et C64



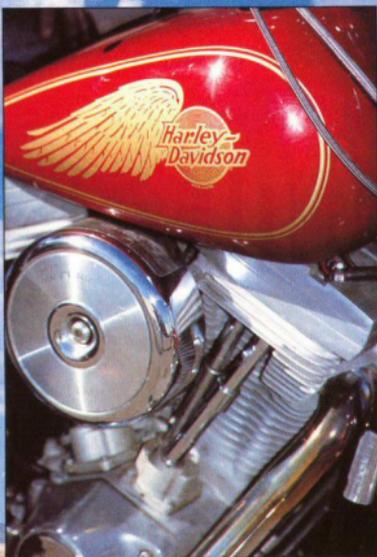
Disponible sur  
Amiga et C64

HARLEY-DAVIDSON

Distribué par

**UBI SOFT**

1, voie Félix Eboué  
94021 CRETEIL



EN ROUTE POUR STURGIS



M I N D S C A P E

PRESENTE

Disponible  
sur  
PC,  
et bientôt  
sur  
Amiga  
et ST

Disponible dans les FNAC  
et les meilleurs points de vente

# SIM CITY

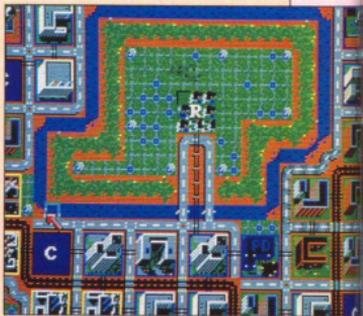
La cité radieuse peut-elle exister ? Des phalanstères aux HLM de banlieue, les hommes ont toujours essayé d'aller jusqu'au bout de leurs utopies. Prenez donc le bull\* par les chenilles !

**V**oilà le type même du soft qui réjouira tous les possesseurs de micros. En effet, vu le nombre de paramètres à gérer et la profusion de situations, on se demande bien comment on ferait, sans l'aide de notre cher microprocesseur, pour s'en sortir.

Imaginez que vous êtes devenu le maire d'une ville et que votre unique ambition

d'élu du peuple est de bâtir le bonheur de vos concitoyens. Construisez à tour de bras des usines, des parcs, des routes ; contrôlez le flux de la circulation et la pollution etc. Mesurez ensuite votre popularité... si toutefois vous n'avez pas fait main basse sur la ville et retourné votre veste. Fabuleux, une superbe simulation - le bonheur total à ce prix-là, ça ne se refuse pas !

Disquette Infogrames pour Amiga.  
Existe également sur compatibles PC.  
J.-P.L.



# POWER DRIFT

De Fangio à Paul Belmondo, tous les champions automobiles ont fait un jour où l'autre du karting. Bouffez à leurs trosses des meules de foin et braquez dur !

**D**ans un premier temps, vous devrez choisir un des cinq circuits proposés, puis sélectionner votre conducteur parmi douze champions. Et si vous croyez avoir affaire à une quelconque compétition automobile, gare au dérapage ! L'effet 3D est très spectaculaire et à pleine vitesse, on en prend plein les yeux : ça vire, ça descend, ça tournicote - les pneus crissent sur l'asphalte et l'accélération vous colle littéra-

lement les couilles au cul. Les paysages qui composent l'arrière-fond sont plus que présentables et l'agencement des circuits propose des difficultés bien dosées, mais qui ne manqueront pas de vous donner des sueurs froides - et même un peu plus que ça ! Seule ombre au tableau de cette excellente simulation : le fait qu'il y a, de temps à autre, une désynchronisation plutôt gênante

entre le son et l'image lorsque votre boîlle fait un tonneau ou qu'il percute dans un crash magistral la voiture qui devant n'arrêta pas de vous faire la nique...

Trois disquettes Activision pour ST.  
Existe également sur Amiga, Spectrum, CPC et C64.

L.R.



# HARD DRIVIN'

Le volant entre les pognes vous foncez caisse baissée sur un circuit démentiel. Une tumultueuse simulation à mélanger d'urgence au carburant explosif de votre machine...

**E**nfin, le jour tant attendu est arrivé, cela faisait belle burette qu'on l'attendait, cet évadé des salles d'arcade. Tous les enflammés de la vitesse, les refoûlés de la pédale d'embrayage et les défoncés du dérapage incontrôlé vont s'en donner à cœur joie. Aucun risque ici de se retrouver dans un pâle linceul à la morgue du coin, mais ne croyez pas pour autant que cette course soit exempte de

dangers - bien au contraire. Vous allez vivre des moments d'une intensité exaltante : après avoir choisi le "stunt track" ou le "speed track", enfoncez la première et bonne bourre ! C'est en 3D avec des paysages splendides et une impression de vitesse très réaliste. Les franchissements de ponts, les loopings et les virages relevés vont salement secouer votre corbillard mécanique, lancé à tombeau ouvert. Suivez à la lettre les indications



de vitesse, sinon c'est la gamelle assurée (les bris de verre sur la route, ça fait négligé). Un ralenti vous permet de revivre, sur le vif, vos exploits de conducteur tous risques - j'aime quand un plan se déroule sans accrocs, comme dit habituellement Hannibal Hayes à Mister T. Cette adaptation est très réussie et va ravir tous les as du volant qui rêvent de chevauchée atomique... en quatrième vitesse.

Disquette Domark pour Atari ST. Existe également sur Amiga, C64, Amstrad CPC et compatibles PC.

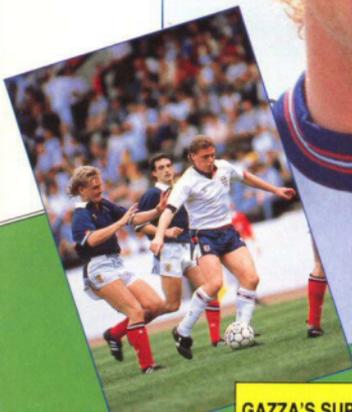
J.-P.L.



# Gazza's

## SUPER SOCCER

Paul  
Gosling



### GAZZA'S SUPER SOCCER - TOUT SIMPLEMENT SENSATIONNEL

Name Barnes  
Team Liverpool

Hair Type Short  
Hair Colour Black  
Complexion Dark  
Style Daring

#### Caractéristiques:

- ❖ Créez votre propre championnat, et construisez votre super équipe.
- ❖ Chaque joueur de l'équipe a ses propres caractéristiques, niveau d'adresse, rapidité et style de jeu. Le niveau de votre équipe s'améliorera au fur et à mesure de vos victoires.
- ❖ Contrôle réaliste de la balle permettant de faire des "petits ponts", des dribbles, le tout avec un "Boot-O-Mètre" exclusif permettant de faire varier la force, la hauteur et l'effet de votre tir.
- ❖ Réel contrôle des tirs, corners et pénalités.
- ❖ Possibilité de faire des têtes, de tacler ou de provoquer des coups-francs.
- ❖ Contrôle réaliste du gardien de but.
- ❖ Possibilité de jouer à 1 ou 2 joueurs.
- ❖ Vous pouvez jouer un championnat, la coupe, faire un seul match, vous entraîner aux pénalités ou aux corners...

Le jeu de Football le plus passionnant pour les joueurs les plus passionnés!



Disponible sur Amiga, Atari ST, Spectrum, Amstrad ET CBM 64

EMPIRE SOFTWARE: TEL: 16 (1) 45 09 19 99

# NIGHT HUNTER

**Vampire, vous avez dit vampire ? Ouais, et même que celui-là, c'est pas de la frime... Très affectueux, ce personnage noctambule est continuellement pendu au cou des passants...**

**M**urnau, Nosferatu et consorts vous avaient maché le travail : gosses d'ail, pieu, eau bénite et crucifix - bref, la panoplie du parfait chasseur de non-mort... Le problème, c'est que rien ne vous avait préparé à évoluer de l'autre côté de la barrière... Une véritable guerre de Sésuccion : car faute de globules rouges en quantité, vous ne tarderez pas à retourner en poussière au fin fond de la Transylvanie... Une petite goutte par-ci, une petite goutte par-là et votre progression peut continuer à travers des décors de toute beauté. Sans être particulièrement ori-

ginal, ce logiciel est on ne peut plus attrayant. D'une part au vu de ses qua-

lités graphiques et d'autre part en vertu de son côté "révélateur de bas instincts" - vous n' imaginez pas le bestial plaisir que l'on prend à pomper voluptueusement la carotide virginale des gentes damoiselles...

Alors n'hésitez pas, procurez-vous sans tarder *Night Hunter* et si vous avez la dent, jouez en attendant que ça passe. Deux disquettes Ubi Soft pour CPC. Egalement disponible sur CPC.

G.B.



# TURBO OUT RUN

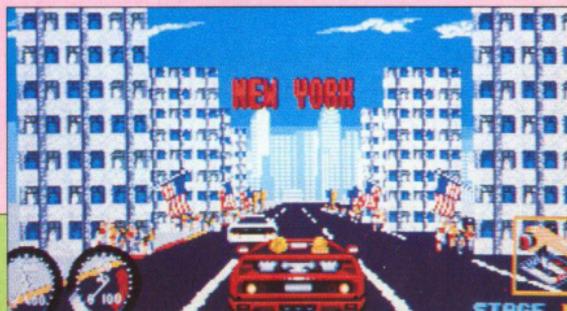
**Quelle tristesse de se réveiller le matin et de penser que jamais nous ne tiendrons le volant d'une Ferrari lancée à 360 km/h sur les routes américaines...**

**I**ly a toutefois une limite dans la folie des sports mécaniques et il importe de ne pas s'y livrer à la manière de Satan et Diabolo. Cependant, si vous êtes téméraire, risqué-tout et surtout bien assuré, vous pouvez toujours essayer la version turbo de l'ancêtre *Outrun*. Les vieux de la vieille, les routards de la micro et autres beatniks se souviennent du crash monumental qui avait suivi l'avènement micro de ce somptueux jeu d'arcade. Comme dit l'adage : chat échaudé craint l'eau froide. La leçon profita, ce qui nous permet d'admirer aujourd'hui un *Outrun* plus turbeau que jamais...

Après un départ lancé de New York, vous voici roulant à fond la caisse dans la campagne boueuse de Washington DC. Les décors sont réalistes, tout

comme les réactions du véhicule - mais attention, des obstacles en tous genres se ruent à la vitesse grand V sur vos enjoliveurs. Mais que ne feriez-vous pas afin d'épater la vamp qui se titille d'angoisse à vos côtés ?

Trois disquettes pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga et CPC. G.B.



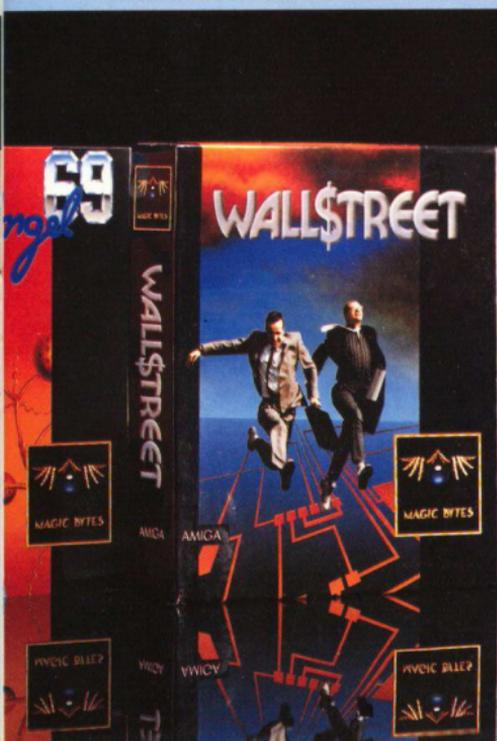


# DRAGONS OF FLAME

Par les flammes de l'enfer ! La saga continue... L'univers de Dungeons & Dragons revient derechef sur le tapis de nos souris enlumines.

Une fois de plus le peuple de Krynn est aux prises avec les disciples du Mal. Un cataclysme d'une violence effroyable a modifié de façon durable l'équilibre des forces. Déjà au nord, la horde déferlante d'ennemis saccage tout sur son passage - l'herbe n'y repoussera pas. Huit guerriers expérimentés vont se lancer dans cette folle épopée. Reprenant le même principe de jeu que *Heroes of the Lance*, ce logiciel va vous entraîner encore plus loin grâce aux dimensions insoupçonnées du royaume à explorer. Un bon jeu de rôle qui plaira

aux inconditionnels de la série. Disquettes SSI pour Atari ST. Existe également pour Amiga et compatibles PC. J.-P. L.



## TOM & JERRY 2

Voilà à nouveau que vous allez pouvoir jouer au chat et à la souris avec Jerry sautant partout dans la maison et le jardin à la poursuite de Tom toujours aussi avide de fromage. Copyright 1989 Turner Entertainment Inc., all rights reserved. AMIGA, Atari ST C64, CPC, Spec.

Disc, K7



AMIGA

## ESKIMO GAMES

Les habitants de l'Arctique vous lance un défi. A vous de le relever en gagnant les 5 différentes disciplines auxquelles ils vous soumettent. Un ours polaire ne sera pas là pour vous rendre la vie plus facile! A vous de jouer!

AMIGA, Atari ST



AMIGA

## BLUE ANGEL 69

Un super jeu de stratégie qui se passe dans un labyrinthe de chrome brillant avec des robots de haute technologie! A vous de faire la part de votre intelligence dans un monde de sensations!

AMIGA, Atari ST

PC C64

5,25", 3,5" Disc, K7



AMIGA

## WALLSTREET

Etre riche est un rêve qui peut devenir réalité! WALLSTREET vous permet de plonger dans le monde de la bourse et d'en apprendre toutes les techniques!

AMIGA, Atari ST

PC C64

5,25", 3,5" Disc, K7



AMIGA

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

# HILLSFAR

L'héroïc-fantasy est de retour et en bon français, s'il vous plaît ! Voici le troisième épisode de la saga inspirée de *Dungeons & Dragons*.

**L**es initiés se souviennent certainement du test paru dans le numéro d'été de Micro News. La nouveauté aujourd'hui vient de la traduction française intégrale. Bien réalisée, elle va permettre aux réfractaires à la langue anglaise de se lancer enfin dans cette épopée tumultueuse. Après avoir choisi le personnage que vous allez

incarner, vous chevauchez vers *Hillsfar*, la cité radieuse. Bien des mystères peuplent les ruelles, votre quête s'annonce immense. On peut regretter que cette adaptation ne soit qu'une copie conforme (au niveau graphique) de la version PC. Heureusement, le plaisir du jeu reste intact. Enfoncez votre fidèle monture et en route pour de nouvelles aventures,

les forces du Bien comptent sur vous !  
Disquette SSI pour Amiga. Existe également sur Atari ST, C64 et compatibles PC.

J.-P.L.



Vous force  
Oui  
okay  
Tous sont  
Vous sur u  
telep  
Les g  
revel  
Tous sont

# CHICAGO 90

Vous vous souvenez des incroyables poursuites en voiture qui rythmaient les ébats picaresques des *Blues Brothers* ? Vous avez envie de pétarader (vavavroum !) avec les cops au cul ? Mets ta ceinture Elwood, c'est reparti !

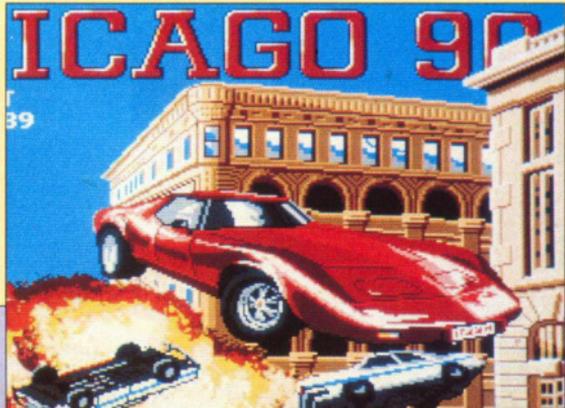
**P**rends la première à droite - non, pas celle-là ! Fais gaffe, v'là les flics ! Paie-toi le trottoir et passe par-dessus leur tire ! Freine ! Demitour ! Là, au bout de la rue, c'est la frontière du comté ! Au-delà de cette limite, les poulets sont grillés. Vas-y, fonce ! Ouais c'est bon, on a passé le barrage ! Yaaaaaahoooo ! Voilà qui vous donne une idée de l'ambiance qui règne lorsqu'on se la donne en duo avec *Chicago 90*. L'un surveille le radar et hurle des ordres, et l'autre tente

de conduire en évitant les voitures de police, la circulation et les façades d'immeubles qui font rien qu'à vous rentrer dedans, les vilains ! Et cela ne vous donne qu'un faible avant-goût de ce qui vous attend si vous décidez de passer du côté de la flicaille urbaine, où il vous faudra contrôler six voitures à la fois. Mais rassurez-vous, on s'habitue très vite aux commandes. Vous ne dirigez en fait qu'une seule voiture (mais il est

possible d'en changer à tout moment) et vous pouvez donner deux types d'ordres aux cinq autres : poursuivre la bagnole des gangsters, où vous mettre en travers d'une rue pour la bloquer. Les superbes graphismes en 3D vous livrent une excellente appréciation de la situation, complétée par le radar et la vision de l'intérieur de la voiture. Les véhicules se cabossent un peu plus à chaque choc et on assiste parfois à des scènes vraiment dignes des meilleures poursuites du cinéma américain où les voitures de police se gênent mutuellement et viennent s'encastrer les unes dans les autres. Voilà un jeu original, mélange d'arcade et de stratégie, et très bien réalisé - on ne voit pas ça tous les jours, alors profitez de l'occasion pour visiter les rues de Chicago !

Disquette Microïds pour ST, également sur Amiga, PC, CPC et C64.

M.L.



# DRAKKHEN



ATARI ST  
AMIGA 500/1000/2000  
PC & COMPATIBLES



INFOGRAVES



# Les SOFTS Du MOIS



Excellent



Bon



Moyen



Médiocre



Horreur absolue

## ASTERIX LE COUP DU MENHIR



**R**evoici nos amis les irréductibles Gaulois dans de nouvelles aventures trépidantes et débouclantes, inspirées des albums "Le combat des chefs" et "Le devin" - pourvu que le ciel ne leur tombe pas sur la tête ! En cette douce journée de printemps, le sort en a décidé autrement et va frapper un grand coup sur et en la personne d'Obélix. Ce brave garçon, grand dévot de marçassins, était en train de jouer tranquillement à la pétanque bretonne, lorsqu'un des menhirs vint frapper malencontreusement le crâne de Panoramax. Le druide en perdit son latin (forte-

ment matiné de celle) et, plus grave, la formule de la potion magique. Un sacré problème pour les valeureux défenseurs de la Gaule : les Romains vont-ils enfin parvenir à leurs fins ? Ce n'est pas encore gagné pour la piétaille de César car le vaillant Astérix va entreprendre de récupérer les ingrédients éparpillés dans la nature. Pendant son excursion il rencon-



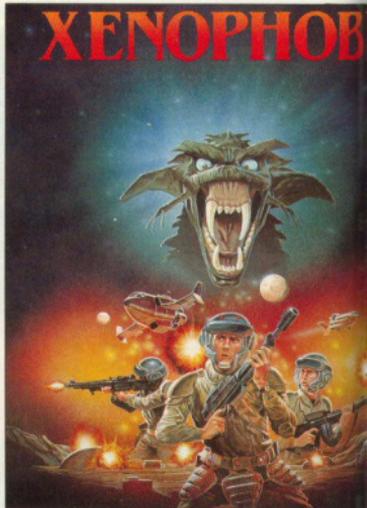
tera soldats, décurions et manipules, des sangliers vindicatifs et Prolix, un devin légèrement escroc. C'est assez joli mais pas réellement nouveau - pour les jeunes fans en priorité.

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

J.-P.L.

## XENOPHOB

**L'**action réveille le blanc et fait bouillir son génie criminel dès que la température dépasse vingt degrés... Ça chauffe du côté de Neptune ! Mais remontons aux origines : à l'aube de ces temps incertains qui plongèrent l'hu-



manité dans un désarroi total et irréversible, la Terre puisait sans trop d'illusions dans ses dernières défenses géopolitiques. Des dissensions territoriales entre les grandes nations et l'apparition d'une peste mystérieuse venue de Mars créèrent un terrain favorable à une apocalypse. La guerre éclata donc entre les Indes et la Chine, les radiations nucléaires causèrent des millions de morts. Cette ultime déflagration provoqua une prise de conscience planétaire et l'abandon de



toute exploration galactique ; les hommes réapprirent en conséquence à cultiver leur jardinot voltairien. Pourtant le danger n'était pas écarté et des extra-terrestres envahirent une station orbitale. Une bande de mercenaires assoiffés de sang se portèrent volontaires pour une mission punitive et expiatoire. A leur tête vous devrez nettoyer, détruire et réduire en poussière des aliens difformes et agressifs. Sympa, bien réalisé, voilà un jeu efficace qui vous procurera des heures de plaisir. Que voulez-vous de plus ? **Disquette MicroStyle pour Amstrad CPC. Existe également sur Atari ST, Amiga, C64 et Spectrum.**

J.-P.L.

## ALTERED BEAST

**N**on content d'avoir kidnappé la belle Athéna sur la console Sega (voir test dans Micro News n°25), l'immonde Nelf - chef incontesté des hordes infernales - récidive cette fois sur Amiga et sur ST. L'histoire est la même :

vous êtes réveillé du sommeil éternel par le grondement de Zeus, il vous demande de récupérer au plus vite sa bien-aimée et de régler leur compte aux méchants. Et comme Zeus-le-Foudroyant est de bonne humeur, il vous alloue quelques pouvoirs que vous devrez gagner à la sueur de votre front, en cognant sur des zombies et des chiens bicéphales. Hélas, les versions ST et Amiga restent bien en-dessous des performances relevées sur Sega, et nous ne parlons même pas de la version pour la Sega 16 bits... Le graphisme est indigne des deux machines et les mouvements aussi rapides que ceux d'une tortue filmée au ralenti.

Reste quand même un intérêt et une jouabilité somme toute honnêtes... pour ceux qui ne sont pas trop exigeants.

**Deux disquettes Activision pour Amiga et ST, existe aussi pour Sega, CPC, Spectrum et C64.**

M.K.

## MYSTERY OF THE MUMMY

**D**ans les rues de Hambourg, le mystère de la momie disparue alimente les discussions des bars louches de la ville. La rumeur publique s'amplifie, les imaginations vagabondent et la population connaît des heures d'angoisse et de peur...

En cette année 1912, vous - pauvre détective battant la semelle à la recherche d'une simple filature ou d'un constat d'adultère - écopez de cette énigme. Il vous faudra démêler en cinq jours les

bandelettes qui occultent les tenants et les aboutissants de cette situation pourrie. Tout commence un sinistre dimanche dans un hôtel chic où vous rencontrez M. Rabenberg - le commanditaire de l'enquête. Après vous avoir mis au parfum, il s'éclipse en vous laissant seul face à l'immensité hostile de cette cité de l'indicible peur (Jean Ray, et des meilleurs !).



Votre chauffeur, Wilhelm, va participer à vos élucidations et vous ne serez pas trop de deux pour fouiner dans les 186 lieux possibles. L'enquête (menée malheureusement en anglais) est passionnante, mais les graphismes bien ternes et les icônes pas très causantes... Vraiment dommage car les histoires de momie ne courent pas les rues par chez nous ! **Disquettes Rainbow Arts pour Amiga. Existe également sur Atari ST, C64 et compatibles PC.**

J.-P.L.



## TURBO

**D**evant vous, une large avenue très fréquentée, qui traverse le cœur de la ville et va se perdre dans un désert aride. Sur votre droite, à bord d'un bolide rouge semblable au vôtre, un pirate mal rasé vêtu d'un blouson de cuir clouté attend, les mains crispées sur le volant, le signal du départ.

Le feu passe au vert, pas le temps d'éviter les piétons, les plus rapides se jettent sur le trottoir. Quant aux autres, après un cri déchirant, il ne reste plus d'eux qu'une flaque rouge sur le bitume. Vous prenez rapidement de l'avance, mais le passage à niveau se ferme déjà. Boum ! Vous défoncez les barrières et passez de justesse tandis que votre adversaire va s'écraser sur les wagons.

Voilà un aperçu de ce que vous allez vivre avec cette course ultraviolente à travers une ville encombrée de véhicules et de piétons innocents. L'écran est séparé en deux, et chaque joueur contrôle un véhicule qui peut s'équiper d'armes aussi diverses que redoutables.

On s'amuse réellement lorsque les deux joueurs se trouvent au même endroit du parcours et s'affrontent, ce qui malheureusement se produit assez rarement. *Turbo* est un soft plutôt excitant au début, mais dont on se lasse vite.

Disquette Micro Illusions pour Amiga.

M.L.

## SKIDOO

**L**a morsure du grand froid égratigne votre visage endolori malgré le port de lunettes et d'une capuche thermogène, tandis que devant vous la neige étend son morne et blanc manteau à perte de vue...

Le paysage est féérique, mais si vous ne souhaitez pas finir comme surgelé en promotion dans la bouche frigide de la Reine des Neiges, il va falloir vous secouer ! Faites ronfler votre skidoo (scooter des neiges), enfoncez la première et surfez sur les terres arctiques. Quelque part dans le Nord-Est canadien, votre bolide entre les cuisses, vous êtes prêt à concourir pour le titre de champion du monde. Tout petit déjà vous étiez un as de la Vespa(sienne) et les années passant vous devîntes le



crack du raid sur glacier. Ces engins foncent à plus de 180 km/h, le moindre écart et c'est la gamelle assurée ! Avant de jouer les chasse-neige, repérez votre position sur la carte et déterminez votre itinéraire afin d'atteindre une des vingt-cinq villes abritant les compétitions. La vie n'est pas facile dans ces contrées inhospitalières : vous devrez pour survivre chasser l'élan et vérifier sans cesse l'état de votre véhicule. De multiples obstacles du genre arbres, troncs, crevasses, lacs gelés et bosses compliqueront la tenue de route. Il manque tout de même à ce jeu (bien réalisé par ailleurs) le petit plus qui en aurait fait un Top du mois. Disquettes Tomahawk pour Atari ST. Existe également sur Amiga et compatibles PC.

J.-P.L.



## LASER SQUAD

**L**'escouade de la mort a encore frappé mais cette fois-ci elle aurait mieux fait de balayer devant sa porte. En effet, ce logiciel au contenu hautement philosophique - on y fait régner l'ordre en éliminant tout ce qui dérange les hétébés de la gâchette du samedi soir - est une vraie catastrophe. On passera charitablement sous silence les trois scénarios d'une subtilité quasi anthropoïde. Et que dire du système de jeu qui se veut un wargame et n'arrive pas à soulever le voile d'ennui qui vous assaille après cinq minutes passées à scruter l'écran et à se dire qu'on ne rêve pas. Le ramassage des déchets, c'est quand mon juteux-chef ?

Disquette Blade Software pour CPC. Existe également sur Spectrum et C64.

J.-P.L.

# INSPIRÉ DU DERNIER DESSIN ANIMÉ DE WALT DISNEY



RETROUVEZ  
SUR  
VOTRE  
PETIT ECRAN  
LE  
NOUVEAU  
HEROS  
DE  
WALT DISNEY

VIVEZ  
LES  
AVENTURES  
PALPITANTES  
DU  
PETIT  
CHATON  
A  
NEW YORK

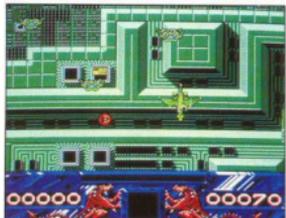
Un logiciel en plusieurs séquences où l'action et le suspense côtoient tendresse et humour.



# DRAGON-SCAPE

Avec *Dragon's Lair*, *Dragon Spirit*, *Dragon Flight* et bientôt *Dragons-Gonzesses*, de FESS (Finest Eric Satyre's Software), la mode semble être aux monstres écailleux.

A califourchon sur un de ces briquets volants gros format, vous planez doucement au-dessus d'un décor étrange qui ressemble aux circonvolutions de circuits imprimés. Si le paysage ne correspond pas tout à fait à votre attente, c'est tout simplement parce que vous avez été



téléporté dans un monde magique où la paix règne grâce aux pouvoirs de quarante objets sacrés et où les scrollings multidirectionnels sont incroyablement fluides. Evidemment, un salopard de représentant des forces du Mal a éparpillé les objets du culte... Comme il se doit, ces dégonflés de représentants des forces du Bien ont fait de vous leur commando favori. Vous voilà juché confortablement sur le dragon, récupérant une lampe et sa wonderpile, une télévision et son indispensable télécommande, un walkman et sa sempiternelle cassette -

tout en grillant les gènes téméraires d'un crachotement de feu distrayant. Malgré une réalisation soignée, on se lasse assez vite de cette collecte et on finit par se dire qu'on aurait mieux fait de planter ses choux dans la bonne vieille première dimension.

Disquette Wicked Software pour Amiga.

M.L.

# THE CYCLES

Prenez *Grand Prix Circuit*, du même éditeur, remplacez les voitures de Formule 1 par des motos de 125 à 500 centimètres cubes et vous obtenez *The Cycles*. Ce logiciel pourrait être aussi bon que le Top dont il s'inspire mais malheureusement son adaptation sur PC souffre de nombreux défauts qui le rendent presque injouable.

Malgré de longs et pénibles efforts, nous n'avons pas réussi à brancher un joystick sur le PC, et la lenteur de l'animation a achevé de nous décevoir. Les commandes au clavier rappellent un peu celles d'un simulateur de vol : appuyez sur une touche, allez boire un petit gorgoon et à votre retour l'engin aura effectué le déplacement souhaité - un peu gênant pour un jeu d'action ! C'est vraiment dommage, car *The Cycles* a toutes les qualités requises pour figurer dans les *Tops du mois*. Rendez-vous donc dans une trentaine de jours pour un test sans doute moins sévère des prochaines versions...



Disquettes Accolade pour PC ; on attend avec impatience les versions ST et Amiga.

M.L.

# ONSLAUGHT

Si la conquête d'un monde en voie de décomposition vous fait frémir les narines, si vous sentez sourdre en vous l'appel de l'Inconnu, précipitez-vous d'instinct dans *Onslaught*. Mais avant de foncer cervelle baissée dans ce foutoir et d'y faire régner un ordre nouveau, aiguisez vos bas instincts, car vous devrez être inflexible et tranchant comme le fil d'une lame de rasoir. En ces temps immémoriaux, la violence, le pillage et la force bestiale priment le droit : il n'y a plus de place pour le sentiment. Sur le pays de Gargore règne un silence de mort au





moment où vous pénétrez sur ses verts pâturages, complètement dévastés par des lustres de conflits inexpiables. Se frayer un chemin au travers des décombres ne va pas être chose aisée, surtout que les graphismes (d'un très beau trait au demeurant) font très fouillis et entravent plutôt votre progression. Dommage car ça regorge de couleurs, de sang et de bonne humeur - seulement on est vite débordé par le déferlement d'ennemis et vos pupilles rougies risquent fort de battre en retraite devant un déluge de sprites qui se révèle à la longue incolore et sans saveur. L'excès, dans ce cas, est préjudiciable à la jouabilité du soft.

Disquette Hewson pour Atari ST. Existe également sur Amiga.

J.-P.L.

## BANGKOK KNIGHT

Chaque pays a ses spécialités. En Thaïlande, les deux plus connues sont bien entendu le massage thaïlandais qui met à contribution les mains expertes des jeunes filles locales, et la boxe thaï, qui met en valeur les paluches et les ripatons rugueux des cos-



tauds de sexe mâle, vedettes locales également. On n'est pas prêt de m'ôter de l'idée que la première spécialité est nettement plus intéressante, et ce n'est sûrement pas Bangkok Knights qui me fera changer d'avis. Ce logiciel d'art martial vous met dans la peau d'un boxeur thaï qui doit se mesurer à des adversaires de plus en plus coriaces. La seule idée originale consiste à faire se déplacer les pugilistes dans des décors en fausse 3D pendant le combat. Malheureusement, ces derniers ne sont là que "pour faire joli" et il est impossible, par exemple, de pousser son adversaire dans un précipice dont le bord est pourtant visible sur l'écran. Le reste est ultraclassique et les graphismes, à la limite du supportable, ne font rien pour remonter le niveau de ce soft, dont le seul intérêt réside dans l'affrontement contre un adversaire humain.

Disquettes System 3 pour Amiga et ST.

M.L.

## FIGHTING SOCCER

La mode est aux simulations de football mais après l'excellent Kick Off de Titus, il est difficile de trouver mieux. Alors les petits malins se disent que le seul défaut de Kick Off étant la taille ridicule des joueurs, on peut faire

mieux en grossissant les sprites et en diminuant la surface de terrain visible à l'écran. Le résultat donne de meilleurs graphismes mais l'animation s'en trouve ralentie d'autant, si bien que les passes se résument à quelques cloche-pattes infinitésimales et dérisoires. A part ce détail fâcheux, le principe de jeu reste le même : vous dirigez le joueur le plus proche de la balle et vous avez le choix entre des tirs à ras du sol ou en l'air. Seule la possibi-



lité de faire équipe avec un copain pour jouer contre l'ordinateur distingue Fighting Soccer de ses nombreux concurrents. Que ce soit en équipe - ou l'un contre l'autre - les parties à deux joueurs sont de loin les plus intéressantes car les adversaires dirigés par l'ordinateur n'offrent pas grande résistance à qui sait trouver leur point faible. Je ne vous dirai rien, sinon peut-être de longer les bords du terrain (non j'ai pas vendu la mèche !).

Disquette Activision pour Amiga, existe également sur ST, C64 et M.L.

M.L.



## TOM ET JERRY 2

**V**ous trouvez que Micro News manque un peu de jeux ? Attendez, je vais vous en proposer un chouette, moi... Prenez *Tom et Jerry*, de Magic Bytes, et *Tom et Jerry 2*, du même éditeur.

Chargez le tout sur deux Amiga placés côte à côte et ouvrez grand les yeux. Eh



ben oui, c'est pareil ! Seul plaisir ludique : se livrer à une sorte de jeu des sept erreurs et déterminer s'il y a plus de trous dans les gryères, si Jerry a les oreilles moins longues ou si le pied du canapé a changé... En dépit du fait que ce soit une suite censée gommer les défauts du premier, c'est toujours aussi injouable, les personnages sont difficilement contrôlables etc. Mais la plus grosse anomalie, c'est encore le prix...

Décidément, Tom et Jerry sont tombés bien bas. Prions saint Zlika pour que les programmeurs de Magic Bytes ne mettent pas la main sur Titi et Gros Minet - voire sur Bugs Bunny !

Disquette Magic Bytes pour Amiga, ST, C64, Spectrum et CPC.

M.L.

## TOOBIN

**U**n freluquet tout frais émoulu du Biafra s'est pris de passion pour une bouée. Il ne la quitte jamais et leur amour est plein d'accrocs, ce qui explique leur consommation abusive de rustines. Appert ça, on peut le dire,



qu'à force de vivre à la colle ils eurent besoin d'un dissolvant radical. Aussi décidèrent-ils, complètement jetés par l'acide, de partir en vacances quelque part dans un coin sauvage et reculé. Le jeune garçon, à bout de souffle après un voyage mouvementé, n'eut qu'une envie : se jeter à l'eau. Aussitôt dit, aussitôt fait et le voilà en petit baigneur, sa bouée favorite autour d'une ceinture abdominale pitoyable. A la baïlle ! Mais un torrent tumultueux les emporte dans un lit de turpitudes qui fait passer le dernier *Indiana Jones* pour une série télévisée berlusconienne. Pansez donc : à cheval sur votre gros boudin pneumatique vous devez éviter des rondins de bois, des pêcheurs à la ligne, des crocs pas "deal", des arbres, des canettes, j'en passe et des meilleures. Pas facile à manier et un peu lassant, ce soft aurait mérité une réalisation plus montgolfière.

Disquette Domark pour Atari ST. Existe également sur Amiga.

J.-P.L.

## LASER SQUAD

**L'**escouade de la mort a encore frappé mais cette fois-ci elle aurait mieux fait de balayer devant sa porte. En effet, ce logiciel au contenu hautement philosophique - on y fait régner l'ordre en éliminant tout ce qui dérange les hébétés de la gâchette du samedi soir - est une vraie catastrophe. On passera charitablement sous silence les trois scénarios d'une subtilité quasi anthro-

poïde. Et que dire du système de jeu qui se veut un wargame tactique et n'arrive même pas à soulever le voile d'ennui qui vous assaille après cinq minutes passées à scruter l'écran et à se dire qu'on ne rêve pas. Le ramassage des déchets, c'est quand mon juteux-chef ?

Disquette Blade Software pour CPC. Existe également sur Spectrum et C64. J.-P.L.

## SHOGI

**E**n avant-première, voici le shogi - version japonaise des échecs - que, suprême ravissement, seuls les possesseurs d'un MSX pourront se vanter de posséder dans leur logithèque. Les échecs japonais ressemblent un peu aux échecs traditionnels, leurs sources étant les mêmes. Seule petite différence, la stratégie en est plus subtile. Ce soft reprend toutes les règles du shogi et possède un excellent niveau de jeu. Un joueur habitué depuis le berceau aux tactiques de Kasparov risque d'être un peu dérouteré par certaines particularités comme le parachutage et la promotion des pièces. Mais, chose intéressante, les différences de niveau entre joueurs peuvent être compensées par des handicaps qui entraînent la suppression de pièces importantes comme la tour, le fou, le cavalier ou le lancier.

Les pièces sorties du jeu se placent à côté du joueur qui les a capturées, prêtes au parachutage. C'est un coup subtil qui donne à la partie un suspense constant et dont je vous laisse le soin de découvrir les finesses. Le programme est superbement réalisé et sera la cause, à coup sûr, de nombreuses nuits blanches.

Un conseil : achetez tout de même un livre sérieux traitant du sujet.

Cartouche Toshiba pour MSX1/2. L.M.



**MARVEL  
COMICS****MARVEL COMICS® & PARAGON SOFTWARE®  
PRESENTENT**

# SPIDER-MAN et CAPTAIN AMERICA

Photos d'écrans de différentes versions

**TITUS  
et SEMIC  
FRANCE**vous offrent **STRANGE**  
le journal des SUPER-HEROS !

Coupon réponse inclus dans la boîte de jeu

## LA REVANCHE DU DR.FATALIS! (DR.DOOM'S™REVENGE!)

Disponible sur SPECTRUM, AMSTRAD, C64,  
AMIGA, ATARI ST, PC et Compatibles.

EMPIRE SOFTWARE: TEL: 16 (1) 45 09 19 99

©1989 The Marvel Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved. Marvel Super Hero Characters, Names, and likenesses are the property of The Marvel Entertainment Group, Inc. and are used under license. The name and logo of SPECTRUM are the property of the publisher. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners.

## BAR GAMES



Sur la jaquette de *Bar Games* se trouvait la mention "pour adultes". La rédaction fut bien près d'en venir aux dernières extrémités. C'est finalement Eric Satyre qui emporta l'objet de toutes les convoitises dans sa sombre tanière. Quelques minutes plus tard, la disquette atterrissait six étages plus bas



après avoir traversé une fenêtre. Eric Satyre était déçu. Nous aussi, car ce jeu classé X était en fait un logiciel à épreuves multiples, attrayant certes, mais totalement dénué de filles décentes (ou l'inverse !)

La partie de dés aurait pu être chouette, mais hélas, votre partenaire refuse obstinément de miser ses vêtements. Même problème pour le hockey de table, où on se surprend à regretter les monstres de *Shufflepuck Café*. L'épreuve de mouillage de tee-shirt se révèle décevante : l'eau fait tout ce qu'elle peut pour rendre transparents les voiles légers de vos partenaires - mais celles-ci sont plutôt du genre planche à pain... L'épreuve qui consiste à servir des bières aux clients est sympa,

mais n'a rien de sexy. Et la discussion avec les trois jeunes filles de la dernière épreuve ne ferait même pas bander un champion de tir à l'arc. *Bar Games* plaira tout de même aux lecteurs pas spécialement obsédés (mais en avons-nous vraiment ?).

Disquettes Accolade pour PC.

M.L.

## DRAGON SPIRIT



Il y en a qui traversent l'Atlantique (comme Lindbergh à bord du *Spirit* of Saint Louis) et d'autres le désert - comme Capdevielle après avoir picolé du white-spirit au bar de l'hôtel de la Déserte.

Le dragon bleu de carton-pâte qui vous emporte à la recherche de la princesse Alicia (au pays des mères Weil), enlevée certainement dans un moment d'aberration par le démon Zawell se contente, lui, d'une traversée des apparences... Tout est faux-sembant dans *Dragon Spirit* (déjà testé sur console Nec dans le n°26), mais de cette fausseté kitsch qui touche au génie de la dérision. Remontant le fleuve comme on remonte son pantalon dans les premiers films de Gabin, l'écailleux de décharge publique, noyé dans un flot de merdes rougeoyantes et de monstrueux déchets de l'époque pré-historique (revue par Hollywood) se fait déjancer la gueule à tous les coups. Il en prend pour pas un rond mais portant haut sa connerie antédiluviennne, avec le sourire du trisomique volontaire, le repart inlassablement de zéro à chaque fois que le sort lui est contraire... On ne s'en lasse pas, complètement vampirisé par cet



amour de la mort vivante à zoométrie variable !

Disquette Domark pour Amiga. Existe aussi pour Atari ST, compatibles PC, Amstrad CPC, Spectrum et C64.

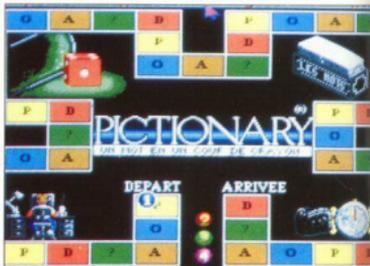
J.-H.D.

## PICTIONARY



Ils ont osé, ils l'ont fait : ils ont adapté un grand classique du jeu de table sur micro. Vous me rétorquerez, en fin connaisseur que vous êtes (le cirage est gratuit !), que ce n'est pas la première et sûrement pas la dernière fois, soit - mais on peut raisonnablement se poser la question : pourquoi ?

Passons sur les questions purement mercantiles, rendons à César ce qui est à César et les moutons seront bien gardés. Ce qui en langage clair signifie : quel moustique sidique a piqué ces pokes si tocs ? Il est parfois difficile d'expliquer l'engouement que provoque en nous, pauvre joueur, la vision d'un jeu sur l'écran. Malheureusement, la première impression ne fut pas des meilleures. Ne nous laissant guider que par notre devoir nous explorâmes les coins et les recoins de ce



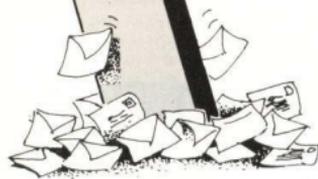
jeu. Conclusion : amusant à plusieurs (mais nettement moins que la version classique sur table) - et ennuyeux pour un seul joueur. En effet, la délirante émulation qui met aux prises plusieurs équipes devant reconnaître un personnage, un objet ou une action d'après un dessin est bien amoindrie par ce passage sur micro. Dommage...

Disquette Domark pour Amiga. Existe également sur Atari ST, C64 et compatibles PC.

J.-P.L.



# TOP SECRET



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

## AMIGA

### WAR IN MIDDLE EARTH

(envoyé par Christophe Khaw)

#### Comment battre militairement Sauron et Saruman ?

Si les armées ne font pas preuve de mobilité, Erebor et Lorien gagneront sans trop de mal. Au début, il faut toutefois laisser ces armées où elles sont, et surtout veiller à ce que les différents corps d'armée s'unifient pour dominer les attaquants qui, eux, attaqueront petit à petit. Minas Tirith est la ville la plus importante de Gondor : l'armée de Sauron voudra la prendre avant de continuer sa progression, et envahir Gondor, Rohan et Lorien. C'est donc là que tout va se décider. Pour garder Minas Tirith, il faut avoir un maximum d'hommes, tous les hommes de Gondor doivent y aller. L'aide des chevaliers de Rohan est nécessaire pour affronter l'armée de Saruman. La solution serait d'envoyer Gandalf à Derndingle, les Ents et Huorn détruiraient complètement cette armée et les chevaliers de Rohan pourraient ainsi aller à Minas Tirith. Cette dernière devrait pouvoir tenir

face à l'assaut de 65 000 combattants (mais qui attaquent seulement par vagues de 2000 hommes). On peut même envoyer des renforts. Si M.T. résiste, la victoire militaire est presque assurée : il suffit de réunir toutes les troupes, avec Gandalf (indispensable face à Sauron) et d'avancer petit à petit dans Mordor (il faut toutefois établir une armée unique, car les assauts répétés de petites troupes aboutiraient à un échec).

Lorien (le chemin est plus sûr : on ne risque pas de rencontrer le Balrog). Si Gandalf meurt, il y a un Gandalf à Lorien, encore plus puissant. Quand vous arriverez à Derndingle, les Ents et les Huorns iront détruire la moitié de l'armée de Saruman (l'autre n'étant pas encore mobilisée). Envoyer les Ents à Hornburg, une fois le reste de l'armée de Saruman détruite, les envoyer à Minas Tirith. Les 120 cavaliers se rendront à East Emnet, puis le reste de l'armée de Rohan et Gendeor (avec Huorns et int. infantry) à M.T., puis immobilisez tout jusqu'à ce que plus personne n'attaque Minas Tirith. Vous pourrez alors attaquer à votre tour (pour tuer Sauron, vous devez avoir dans votre armée Gandalf).

#### Comment accomplir une campagne victorieuse :

**Tout d'abord**, envoyer Frodo à Buckland, rejoindre Merry, puis aller à la maison de Tom B. Enfin, une fois les Nazguls partis, aller chercher la Golden Spectre, puis le Red Arrow pour revenir à Rivendell.

**Pendant ce temps**, envoyer Faramir prendre le Dwarven Ring, puis le Silver Orb, les amener à Erebor et Thranduil's Palace. Dans le même laps de temps, Eomer se rendra au mont Gram ; il pourra ainsi escorter Frodo à Rivendell, puis Gandalf à Derndingle.

**Une fois à Rivendell**, acheminer la communauté de l'anneau vers Derndingle avec Gandalf en prenant la route de

Quand dans une ville, vous voyez que la situation tourne en votre défaveur, battez en retraite. Non seulement vous conqurez finalement la ville, mais des troupes fraîches se joindront à vous. Il est ainsi possible de prendre tout Mordor (sauf Barad Dûr) avec l'armée qui reste d'Erebor et de Thranduil.

Virgin LOISIRS

LES  
JOYSTICKS  
VONT  
SOUFFRIR

# DRAGON NINJA

# 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 503.....990F  
+ 3 cartouches de jeux  
MSX2  
Philips NMS 8235.....3490F  
MSX2 avec lecteur de disquettes 360  
K livré avec logiciel Home Office Design  
+ traitement de texte, etc.

## MANETTES DE JEUX

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

## MONITEURS

Moniteur Philips .....1 990F  
Couleur .....2 690F  
Monochrome .....990F

## DISQUETTES

Disquettes 3 1/2 SF .....140F  
Disquettes 3 1/2 MF / 2DD (boîte de  
10) .....190F  
Boîte rangement 5 1/4 - 3 1/2 .....75F

## IMPRIMANTES

Philips NMS 1431 ..... 2 690F

Super Laydock : 2 méga .....345F  
Rastan Saga : 2 méga MSX2 .....345F  
Druid : mégarom MSX2 .....290F  
King's Valley 2 : MSX1/MSX2 .....290F

Ninja Kun : mégarom MSX2 ..... 290F  
Scramble Formation : 2 méga MSX2 ..... 260F  
Toppie Zip : mégarom ..... 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, Soccer,  
Kung Fu 2.

## 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.

Hole In One Special.....230F  
King kong.....345F  
Metal Gear.....290F  
Vanpire Killer.....290F  
USAS.....290F  
F1 Spirit.....230F

## CARTOUCHES à 149F

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

## CARTOUCHES MSX2

Eggerland Mystery 2.....230F

## 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 : .....	.....	.....	Tel .....
.....	.....	.....	.....	Votre ordinateur.....

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



## SEGA

### ROCKY

(envoyé par Lionel Guyot)

Pour battre Appolo, avancez le plus possible de lui et frappez-le dans la tête ou dans le ventre. Pour battre Lang, frappez uniquement dans le ventre. Si vous voulez vaincre Drago, employez la technique suivante : tapez au minimum 7 coups par seconde pendant l'entraînement de Lang. Pour faire 7 coups, prenez par exemple vos ongles (index et majeur) et frottez très rapidement de gauche à droite les 2 boutons du joystick. Après avoir effectué ces 7 coups par seconde, vous n'aurez aucun mal à battre Drago qui ne nous opposera aucune résistance!

### SECRET COMMANDO

(envoyé par Lionel Guyot)

70% des personnes ayant ce jeu ne savent pas comment passer la dernière forteresse. Il suffit pourtant de jeter 4 ou 5 grenades dans les 3 portes en commençant par celle de droite (les espaces d'étagères), puis faites celle de gauche, enfin jetez 6 grenades dans la porte du milieu. La porte éclatera et vous pourrez passer. Si vous n'avez plus de grenades, vous pouvez tirer sur les portes avec la mitraillette, mais c'est beaucoup plus long.

### SPACE HARRIER

(envoyé par Lionel Guyot)

Voici en exclusivité dans la Sega Bible, la vraie formule de vie infinies pour Space Harrier. Lorsque vous avez perdu vos vies, l'écran Game Over apparaît ; au lieu de faire le truc indiqué dans la notice, faites avec le joystick : UP UP DOWN DOWN RIGHT LEFT RIGHT LEFT RIGHT DOWN UP DOWN UP. Cette formule est à refaire chaque fois que vous perdez vos 3 vies. Vous pourrez l'appliquer tant que vous voudrez. Dans le test son, il existe un tableau secret. Pour le voir, faites avec le joystick 7437481. Vous pourrez

choisir le niveau de difficulté, le contrôle du personnage.

## AMSTRAD CPC

### BRAVESTAR

(envoyé par Sébastien Dufetelle)

Allez à gauche jusqu'au cheval (l'engin qui vous sert à voler), puis montez dessus et rendez-vous à l'endroit qui se trouve en bas à gauche. Examinez-le, puis allez en haut à gauche. Une fois descendu de votre monture, dirigez-vous vers la gauche, examinez le lieu puis parlez avec la personne qui s'y trouve. Ensuite retournez au cheval et allez à la ville (l'endroit au centre de la carte). Parvenu en ville, allez à droite jusqu'à la maison sur laquelle est inscrit le mot "Exchange". Entrez et changez le kérium contre de l'argent. Allez ensuite à gauche jusqu'au bar et adressez-vous au cowboy. Allez avec le cheval à gauche, montez-le et dirigez-vous vers l'endroit en bas à droite de la carte. Quand vous aurez mis pied à terre, allez vers la droite, là se trouve Tex Hex. Tuez-le. Retournez à votre cheval et allez à gauche, puis, une fois sur la monture, direction la ville - l'endroit au milieu de la carte. Descendez de cheval, allez à gauche jusqu'à prison (jail). Entrez et parlez. Sortez et récupérez le cheval, rendez-vous en haut et à droite de la carte. Allez à pied vers la droite jusqu'à ce qu'une tête volante apparaisse. Anéantissez la tête. Voilà, vous avez gagné.

**Un petit conseil :** chaque fois que vous rentrez dans un lieu (maison ou grotte), une question vous est posée. Répondez toujours par "Y" et jamais par "N". N'oubliez surtout pas de sortir de l'endroit.



## C64

### THE GREAT GIANA SISTERS

(envoyé par Olivier Remacle)

**Pour passer du stage 3 au stage 6 :** Sauter les deux premiers trous, tuer le hibou ou sauter au-dessus, puis avancer vers la droite et s'arrêter à deux centimètres du trou. Sauter verticalement : la brique apparaît.

**Pour passer du stage 6 au stage 9 :** Giana doit être normale : ne pas être punk, ne pas pouvoir tirer et ne posséder aucun objet (réveil, bombe...). Avancer jusqu'aux trois planches parallèles (elles se détruisent quand on passe dessus), sauter sur celle du dessus, se laisser tomber sur la ligne de briques du milieu. Avancer jusqu'au bord et sauter. La brique se trouve au-dessus de l'écran, à mi-chemin entre la plate-forme et le feu.

**Pour passer du stage 8 au stage 11 :** Juste avant d'affronter l'araignée, il y a au-dessus une salle pleine de diamants, Giana doit être punk, avancer et casser la deuxième brique, monter, revenir vers la gauche contre le mur et sauter. La brique apparaît.

**Pour passer du stage 18 au stage 21 :** Quand une ferrure noire se présentera, monter dessus et sauter verticalement. La brique apparaîtra au dessus de l'une d'elles (elle change à chaque fois). Il existe un passage qui mène du stage 14 au stage 18. Je ne peux pas encore dire comment car il faut tuer certains monstres et d'autres pas pour voir apparaître la brique. Aidez-moi! Merci d'avance...

**Utilité des objets :**  
Ballon : vous devenez punk et cassez toutes les briques.  
Éclair : il vous permet de tirer.  
Double éclair : les boules que vous lan-

# DRAGON NINJA

LES JOYSTICKS VONT SOUFFRIR

ELU  
MEILLEUR DÉTAILLANT  
DE FRANCE  
AMSTAR



# LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA

Ne manquez pas  
l'événement **NOUVEAU**

Le 1<sup>er</sup> Décembre, MICROMANIA ouvre au FORUM DES HALLES LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisé en logiciels de jeux. 135 M<sup>2</sup> DE JEUX pour AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA, SEGA, PC Compatibles, Thomson...

## FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale  
Niveau - 2  
Métro et RER Les Halles  
Tél. 45.08.15.78

Ouvert 7 jours/7 pendant tout le mois de décembre

**EXCLUSIF**

## La 1<sup>re</sup> Montre JEU VIDEO à Cristaux Liquides

Jeux au choix : Football,  
Tennis, Course auto,...

WARNING : Micromania  
décline toute responsabilité  
sur l'attention pendant les  
heures de cours...



**149 F ou GRATUITE**

Pour toute commande de 4500 F +  
(Offre valable dans tous les magasins  
MICROMANIA et en vente par correspondance)

## DES PROMOTIONS DEMENTES POUR NOEL DANS LES MAGASINS MICROMANIA. EXEMPLE :

Great Courts-Pro Tennis Court	ST, Amiga	249/149 F
Hard Drivin	ST, Amiga	199/149 F
Hard Drive	Amstrad C/D	69/119 F
Maniac Mansion (version originale)	ST, Amiga, PC	249/149 F

## PRINTEMPS HAUSSMANN

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

Ouvert le dimanche 17 décembre

**NOUVEAU**

**RAYON  
AGRANDI**

## CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2

PRINTEMPS VELIZY  
Niveau 1, Rayon Musique-Micro  
Tél. 34 65 32 91

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

Ouvert les dimanches 3, 10, 17 et 24 décembre

**NOUVEAU**

## CENTRE 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  
Ouvert le dimanche 17 décembre

**NOUVEAU**

## PRINTEMPS NATION

2125, Cours de Vincennes - 4<sup>e</sup> Etage  
75020 PARIS  
Métro RER Nation  
Tél. 43 71 12 41

Ouvert le dimanche 17 décembre

**NOUVEAU**

## CENTRE COMMERCIAL VALENTINE

MAGASIN PRINTEMPS  
13011 Marseille  
Tél. 91.44.00.66

**NOUVEAU**

**A MARSEILLE**

ST-AMIGA  
DISC DEMO N° 1

VENON 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**

**GENIAL**

## 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**



cez rebondissent contre les murs.

Fraise : elle guide vos balles sur le monstre le plus proche.

Réveil : en pressant la barre d'espace vous paralysez tous les monstres.

Bombes : en pressant la barre d'espace vous tuez les monstres visibles.

Goutte : en pressant la barre d'espace vous passez dans le feu (20s).

Hochet : il vous donne une vie supplémentaire.

Pour le réveil, la goutte et la bombe, vous ne pouvez prendre qu'un seul objet ; si vous en prenez deux, le précédent est annulé.



### Le but du jeu

Il n'est pas vraiment connu au départ mais va se préciser très rapidement. Vous êtes Jerrod Wilson, un jeune journaliste à la recherche de votre frère Jake. Tous les indices et toutes les précisions capables de vous aider dans vos recherches sont donnés au cours du jeu.

### Etape 1 : Brooklyn

La première scène se situe en 1848 à Brooklyn, quinze minutes environ avant l'annonce de la ruée vers l'or par le Président Polk en personne. S, se dirige vers la grille d'entrée, unlock gate, se dirige vers la porte d'entrée, unlock door, pénétrer dans la maison et se diriger vers la table. Look table, look album, get photo, allez vers le bureau, close desk, look desk, get bank statement, look bank statement. Noter scrupuleusement votre numéro de compte, car il vous sera précieux pour retirer de l'argent à la banque. Ressortir de la maison et la mettre en vente car de toute façon vous n'étiez pas fait pour votre petite vie tranquille de journaliste, pour cela faire Sell House. O (attention à ne pas vous faire écraser dans les rues), O, N (on va à la banque), entrer dans la banque, ne pas aller au premier guichet en entrant mais au deuxième (centre de l'image), attendre la question de l'employé, get money, donnez le numéro de compte à la question "account number", sortir de la banque par la porte du fond (haut de l'écran). O, S, entrer dans le magasin "stage travel" par la porte de gauche et acheter un ticket, get ticket. Le vendeur vous en propose un pour \$200, si vous êtes d'accord répondre YES à la question. Give money, le vendeur vous explique qu'il ne peut vous délivrer un ticket que jusqu'à Independence/Missouri et qu'il vous a enregistré comme mineur de la "Island Joint Mining & Stock Company", puis ressortir du magasin. N, E, E, descendre vers le bas de l'écran, E (ne pas marcher sur la pelouse, cela vous coûtera un point à chaque fois), E (on retourne à la maison), S. Vous êtes devant la maison familiale, un acheteur s'y trouve. Vous le reconnaîtrez à la poignée de billets qu'il a en main.

## C64

### INFILTRATOR

(envoyé par Olivier Remacle)

#### Codes radios d'Infiltrator :

Dès qu'un avion passe à l'écran, sélectionnez le mode radio et envoyez le message : REQUEST ID.

Il vous répondra son nom, suivi d'une demande d'identification. Si son nom est, soit GEOFF, soit WHIPPLE, c'est un allié. Répondez-lui : Infiltrator. Il partira et vous souhaitera bonne chance. Si par contre il vous envoie une autre identification, c'est un ennemi, vous devez lui répondre : OVERLORD. Il vous laissera continuer votre route.

#### Exemples :

Vous : REQUEST ID

Lui : GEOFF REQUESTING ID

Vous : INFILTRATOR

Lui : GOOD LUCK, JOHNY

Vous : REQUESTING ID

Lui : RHAMBOW REQUESTING ID

Vous : OVERLORD

Lui : PROCEED !

Vous : REQUEST

ID

Lui : WHIPPLE REQUESTING ID

Vous : OVERLORD

Il pensera que vous êtes un ennemi et vous abattra.



## THOMSON

### LA MINE AUX DIAMANTS

(envoyé par Michael Touzé)

Lorsque le petit bonhomme creuse dans les galeries, vous obtenez la même chose en appuyant sur "Action" et en dirigeant la manette dans le sens désiré. Vous creuserez ainsi un carreau d'herbe ou vous avalerez un diamant, mais en restant sur place !

## PC

### GOLD RUSH

(envoyé par Steve Sebban)

#### Avant propos

Gold Rush est un jeu dont la résolution peut emprunter plusieurs voies. Pour arriver en Californie je vous propose l'un des trois chemins disponibles : celui parcouru par la diligence. Les premières phases du jeu (jusqu'à l'achat des vivres) sont une lutte contre la montre. Il faut donc faire vite, car dès que la ruée vers l'or est officialisée, l'inflation atteint rapidement des sommets avec des répercussions négatives sur votre pouvoir d'achat, et bien évidemment sur vos chances de succès.

LES  
JOYSTICKS  
VONT  
SOUFFRIR

# DRAGON NINJA

# LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!

OPERATION NON STOP EN DECEMBRE  
MICROMANIA sera ouvert 7 jours/7  
de 8 heures à 20 heures.

ÉLU  
REVENDUEUR PRÉFÉRÉ  
AMSTAR



# MICROMANIA

BP3 06740 CHATEAUNEUF. TÉL 93.42.57.12

## PC COMPATIBLES

### COMPILATIONS

SIMULATIONS HITS	249F
+944 TURBO CUP+SPACE RACER	
+MACH 3	
EUROPEAN DREAMS	259F
+TEEN AGE QUEEN+BILLARD SIM	
+ACTION SERVICE+BOBO	
PC HITS N°2	225F
+GREEN BERET+GRYSOR	
+ARKANOÏD+WIZZBALL	

### ACCESSOIRES

MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX	
+CARTE	295F
10 DISQ 51/4 DF-DD	99F

### HIT PARADE

688 SUB MARINE	245F
CARRIER COMMAND	349F
CHICAGO 90	249F
CHUCK YEAGER'S APT	299F
F15 STRIKE EAGLE N°2	349F
FERRARI FORMULA ONE	249F
INDIANA JONES :	299F
THE LAST CRUSADE (AVENTURE)	
KNIGHT FRODE	269F
M1 TANK PLATOON	399F
MICROPROSE SOCCER	245F
OUT RUN	199F
ROBOCOP	199F
STARGLIDER 2	349F
TARGHAN	265F
TEST DRIVE 2	245F

### NOUVEAUTES DE NOËL A NE PAS MANQUER

BLOOD MONEY	249F
BOMBER	449F
DOUBLE DRAGON 2	249F
DRAGON SPIRIT	249F
FIGHTBUSTERS 2	329F
HARD DRIVEN	249F
INDIANA JONES :	199F
LAST CRUSADE (ARCADE)	
POPULOUS	249F
SIM CITY	299F
CORVETTE	299F
NENON 2	249F
WILD STREETS	269F

### AUTRES NOUVEAUTES

BARBARIAN(PALACE)	
+ ANTIHAI	185F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BLADE WARRIOR	249F
CAPONE (PHASER)	199F
CHESS MASTER 2100	249F
COLOSS CHESH X	249F
CONFLICT EUROPE	249F
DARK CENTURY	269F
ELITE STRIP POKER	199F
DUNGEON MASTER	399F
DRAKKHEN	299F
EAGLE'S RIDER	249F
E.S.S.(HERMES)	295F
EYE OF HORUS	299F
FULL METAL PLANET	249F
HARD BALL 2	249F
HIGHWAY PATROL 2	249F
HILLSFAR	249F
HOUND OF SHADOW	249F
INTERPHASE 3D	249F
KIEF THE THIEF	249F
LES INCORRUPTIBLES	249F
LORDS OF RISING SUN	249F
LE FETICHE MAYA	269F
LES PORTES DU TEMPS	285F
M1 TANK (MIRRORSOFT)	349F
MADEN FOOTBALL	249F
MANIAC ANNSION	249F
MATRIX MARAUDERS	249F
NEVERMIND	249F
NORTH AND SOUTH	250F
OZZE	299F
P47	
RVF HONDA	249F
SHERMAN M4	269F
SLEEPING GOGS LIE	249F
TOWER OF BABEL	299F
ULTIMATE GOLF	249F
WEIRD DREAMS	249F

AMERICAN ICE HOCKEY	249F
BAAL	295F
BATTLEHAWKS 1942	249F
CAVEMAN UGH LYMPICS	199F
CRAZY CARS 2	249F
DE LUXE PAINT 2	985F
DOUBLE DRAGON	195F
F16 COMBAT PILOT	235F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HEROES OF THE LANCE	225F
KING ARTHUR	249F
KING QUEST IV	249F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
MENACE	245F
MILLEMIUM 2.2	249F
NEUROMANICER	249F
PAPERBOY	249F
PERMIS DE TUEUR	245F
POLICE QUEST 2	249F
RICK DANGEROUS	259F
SPACE QUEST 3	249F
SHOGUN	299F
STARGOOSE	299F
STARRAY	299F
SUPERSKI	345F
TEENAGE QUEEN	249F
VIRUS	249F
WATERLOO	249F
XENOPHOBE	269F
ZORK ZERO	299F

## LES CLASSIQUES MICROMANIA 99 F

Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réduites à des prix clubs.

### PC COMPATIBLES

ARCHIFOX	PIII PEGASUS
BARB'S TALE 1	RACKETM
BIONIC COMMANDO	SERVE AND VOLLEY
EMPIRE	SKYFOX 2
FAST FREAK	SCRAMBLER'S KEY
LEADERBOARD	STARFLITE
LEGACY OF THE ANCIENTS	WORLD TOUR GOLF
MARBLE MADNESS	

### AMIGA

ARCHIFOX	ROLLING THUNDER
BARBARIAN	SKY FOX 2
BARB'S TALE	STARBLEET
BIONIC COMMANDO	STREET FIGHTER
EMPIRE	THE ARCHTRON COLLECTION
FUSION	WORLD TOUR GOLF
MARBLE MADNESS	LEADERBOARD
OUT RUN	

## AMIGA

LES N°1	299F	P47	249F
+OPERATION WOLF		PINBALL MAGIC	199F
+AFTER BURNER		POLICE QUEST 2	249F
+DOUBLE DRAGON		RALLYE CROSS	269F
+BARBARIAN 2		QUESTRON 2	245F
LES VAINQUEURS	299F	SCRAMBLE SPIRITS	249F
+FORGOTTEN WORLDS		SEVEN GATES OF JAM.	249F
+THUNDERBLADE		SIM CITY	299F
+TIGER ROAD		SPACE HARRIER 2	249F
+LAST DUEL		STAR BLAZE	249F
+BLASTEROIDS		SPIDERMAN	269F
LES GEN'D'OR	249F	STORMLORD	199F
+BIO CHALLENGE		STREX	199F
+R TYPE		STUNTCAR	245F
+VOYAGER		SUPER WUNDERBOY	249F
+INTERNATIONAL KARATE +		TIME	299F
LES JUSTICIERS	249F	TOOBIN	199F
+DRAGON NINJA		ULTIMATE GOLF	249F
+ROBOCOP		VAUX	245F
+RAMBO 3		WROOM	199F
PRECIOUS METAL	249F	X-OUT	199F
+L'ARCHIE DU CAPITAINE BLOOD			
+XENON-ARKANOÏD 2			
+CRAZY CARS			

### TOP 20 DE NOËL

#### A NE PAS MANQUER

CHASE HQ	249F	HIT PARADE	
GHOUL'S N' GHOSTS	249F	BATMAN(LE FILM)	245F
OPERA THUNDERBOLT	249F	BEAST(SHADOW OF)	349F
LES INCORRUPTIBLES	249F	+1 T-SHIRT GRATUIT	
TURBO OUT RUN	249F	INDIANA JONES:	249F
F29	249F	LAST CRUSADE (AVENTURE)	
CABAL	245F	LES VOYAGEURS DU TEMPS	
MOONWALKER	249F	-LA MENACE-	299F
DOUBLE DRAGON 2	249F	OCEAN BEACH VOLLEY	249F
GHOSTBUSTERS 2	199F	POPULOUS	249F
LOST PATROL	249F	POPULOUS(S/DATA DISK)	99F
WILD STREETS	269F	POWERDRIFT	249F
ADDAS GOLDEN SHOE	249F	SHINOBI	199F
HARD DRIVEN	189F	THE STRIDER	249F
NINJA WARRIORS	199F	XENON 2 MEGABLAST	249F
ONSLAUGH	199F		
IT CAME FROM DESERT	299F	ALTERED BEAST	249F
SPACE ACE	449F	ASTERIX	245F
IVANKHOE	249F	BARBARIAN 2	195F
INFESTATION	249F	BATTLEHAWKS 1942	249F
5 TH GEAR	199F	BATTLETECH	249F
BATTLE OF BRITAIN	249F	BLOODWYCH	249F
BLADE WARRIOR	249F	CAPONE(PHASER)	199F
BOMBER	299F	CHICAGO 90	249F
DARK CENTURY	269F	CONTINENTAL CIRCUS	199F
DRAKKHEN	299F	DE LUXE PAINT 3	749F
EAGLE'S RIDER	249F	DRAGON SPIRIT	199F
E.S.S.(HERMES)	285F	DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
FIRE	299F	FALCON	295F
FULL METAL PLANET	249F	FALCON MISSION DISK 1	199F
HIGH WAY PATROL 2	249F	FIGHTING SOCCER	249F
INTERPHASE 3D	249F	F.O.F.T.	275F
KEEP THE THIEF	249F	GRACK COURTS	249F
MANIAC MANSION	249F	(TWO TENNIS TOUR)	
MALPITI ISLAND	249F	INDIANA JONES:	199F
		LAST CRUSADE (ARCADE)	
		LE FETICHE MAYA	249F
		KICK OFF	269F
		KNIGHT FORCE	269F
		LORDS OF RISING SUN	299F
		MICROPROSE SOCCER	245F
		MR HELL	249F
		NEVERMIND	199F
		NEW ZEALAND STORY	249F
		NORTH AND SOUTH	259F
		PAPERBOY	149F
		POW (PHASER)	199F
		QUARTZ	249F
		RICK DANGEROUS	259F
		RVF HONDA	249F
		SCRABBLE	265F
		SHOOT 'EM UP CONT.	225F
		SPACE QUEST 3	299F
		SWORLD OF TWILIGHT	249F
		TEST DRIVE 2	295F
		THE GAMES SUMMER	159F
		WATERLOO	249F



## LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

OUVERTURE NON STOP EN DECEMBRE  
MICROMANIA sera ouvert 7 jours/7  
de 8 heures à 20 heures.

BP3 06740 CHATEAUNEUF . TEL 93.42.57.12

# LES MEILLEURES OFFRES DE NOEL

## LES N°1 299F

- + OPERATION WOLF
- + AFTER BURNER
- + DOUBLE DRAGON
- + BARBARIAN 2

## LES GEN' D'OR 249F

- + BIO CHALLENGE
- + R TYPE
- + VOYAGER
- + INTERNATIONAL KARATE+

## LES VAINQUEURS 299F

- + FORGOTTEN WORLDS
- + THUNDERBLADE
- + TIGER ROAD
- + LAST DUEL
- + BLASTERIODS

## LES JUSTICIERS 249F

- + DRAGON NINJA
- + ROBOCOP
- + RAMBO 3

## LE PHASER

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



## COMPILATIONS

- COLLECT. PLATINUM 2 199F**  
+IKARI WARRIORS+BUGGY BOY  
+SPACE HARRIER+BATTLESHIPS  
+LIVE AND LET DIE+BOMB JACK  
+THUNDERCATS+BEYOND THE ICE
- GREMLIN ACTION ST 299F**  
+CYBERNOID  
+MOTOR MASSACRE  
+TECHNOCOP  
+ARTURA  
+DEFLECTOR
- AMERICAN DREAMS 259F**  
+SUPERSKI+OPERATION JUPITER  
+OPERATION NEPTUNE  
+LIVE AND LET DIE+BOMB JACK
- STARWARS TRILOGY 249F**  
+LA GÉLÉRIE DES ÉTOILES  
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE  
+LE RETOUR DU JEDI
- TRIAD 2 249F**  
+MENACE+TETRIS+BAAL
- LES BEST DE US GOLD 299F**  
+OUT RUN+1943  
+STREET FIGHTER+GAUNTLET 2

- PRECIOUS METAL 249F**  
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD  
+SUPERHANG ON+XENON  
+ARKANOID 2
- OCEAN 5 STARS 245F**  
+ENDURO RACER  
+BARBARIAN+CRAZY CARS  
+WIZZBALL+RAMPAGE
- THE STORY SO FAR 1 199F**  
+BUGGY BOY +IKARI WARRIORS  
+BATTLESHIPS+BEYON ICE PALACE
- THE STORY SO FAR 3 199F**  
+THUNDERCATS+SPACE HARRIER  
+LIVE AND LET DIE+BOMB JACK
- SIMULATION HITS 249F**  
+944 TURBO CUP+ SPACE RACER  
+MACH 3
- EUROPEAN DREAMS 259F**  
+TEEN AGE QUEEN+BILLIARD/SIM.  
+ACTION SERVICE+BOBO
- SUPER QUINTET 259F**  
+PASSAGERS DU VENT I ET 2  
+BUBBLE GHOST+BIVOLAC  
+WARLOCK WEST

## 3615 MICROMANIA UN JEU D'ENFER ET DES SUPERS CADEAUX !

### LE TOP 20 DE NOEL A NE PAS MANQUER

CHASE HQ	199F	INFESTATION	249F
GHOULS'N GHOSTS	199F	IVANHOE	199F
OPERATION THUNDERBOLT	199F	DRAKKHEN	299F
LES INCORRUPTIBLES	199F	ADIDAS GOLDEN SHOE	199F
TURBO OUT RUN	199F	HARD DRIVIN'	199F
F29	249F	NINJA WARRIORS	199F
CABAL	199F	HYGHWAY PATROL2	249F
MOONWALKER	199F	SPACE ACE	449F
DOUBLE DRAGON 2	199F	WILD STREETS	269F
GHOSTBUSTERS 2	239F	CHAOS STRIKES BACK	225F
LOST PATROL	199F	(SUITE DRAGON MASTER)	

### AUTRES NOUVEAUTES

5 TH GEAR	199F	ONSLAUGH	199F
ALEX'S MAGIC HAMMER	199F	OUTLANDS	199F
BATTLE OF BRITAIN	249F	P47	249F
BLADE WARRIOR	249F	PICTIONARY	285F
BOMBER	299F	PLAYER MANAGER	269F
CHESSMASTER 2100	249F	PROLONGATION	149F
COMMANDO	199F	RALLYE CROSS	269F
CRAZY SHOT	199F	ROCK'N ROLL	199F
DE LUXE STRIP POKER	199F	SCRAMBLE SPIRITS	249F
DEBUT	249F	SEVENGATES OF JAM.	249F
EAGLE'S RIDER	249F	SHERMAN M4	249F
E.S.S.(HERMES)	295F	SIM CITY	299F
EYE OF HORUS	249F	SKIDOO	215F
FIRST CONTACT	269F	SPACE HARRIER 2	249F
FOOTBALL OF YEAR2	199F	STARBLAZE	249F
FULL METAL PLANET	249F	SPIDERMAN	269F
GALAXY FORCE	249F	STELLAR CRUSADE	349F
GAZZA	269F	STORMLORD	199F
GHOST AND GOBLINS	195F	STRYX	199F
HOUND OF SHADOW	249F	SWITCH BLADE	199F
HYPERFORCE	249F	TIME	299F
INTERPHASE 3D	249F	TOOBIN	199F
JACK NICKLAUS GOLF	199F	TT RACER	245F
MANHUNTER SAN FRAN.	249F	TV SPORT FOOTBALL	249F
MANIC MANSION	249F	ULTIMATE DARTS	199F
MATRIX MARAUDERS	199F	ULTIMATE GOLF	249F
MAUPTI ISLAND	289F	VALX	245F
MYSTERY OF MUMMY	249F	VROOM	199F
NORTH AND SOUTH	259F	XENOMORTH	199F
OOZE	299F	X-OUT	199F

### ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	119F
Double prolongateur de Manette et souris	75F
Adaptateur ST Joueurs	59F
Manette SPEED KING	109F
Manette US GOLD	109F
Manette PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F

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





BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TEL 93.42.57.12

# LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

OUVERTURE NON STOP EN DECEMBRE  
MICROMANIA sera ouvert 7 jours/7  
de 8 heures à 20 heures.

3615 MICROMANIA  
UN JEU D'ENFER  
ET DES SUPERS CADEAUX !

## DES COMPILATIONS GEANTES

### DOUBLE ACTION

**149/199 F**

- + DOUBLE DRAGON
- + WEC LE MANS
- + REAL GHOSBUSTERS
- + DALEY THOMPSON OLYM.

### LES 100% A D'OR 149/199 F

Les 4 meilleures scores de Amstrad 100%

- + OPERATION WOLF
- + AFTERBURNER
- + R TYPE
- + TITAN
- + 1 autocollant inédit
- + 1 super poster de Miss X

### LES MAITRES NINJAS

**129/179 F**

- + DOUBLE DRAGON
- + LAST NINJA 2

### COIN OP HITS

**129/179 F**

- + OUT RUN
- + THUNDERBLADE
- + ROAD BLASTERS
- + SPY HUNTER
- + BIONIC COMMANDO

### EPYX 21 CHALLENGE OLYMPIQUE

**149/199 F**

23 simulations de sport  
Patinage, saut à la perche, tir à l'arc, slalom

### LES HITS DE NOEL

**99/149 F**

- + CYBERNOID
- + NETHERWORLD
- + ELIMINATOR
- + EXOLON
- + HYDROFOOL
- + LIGHT FORCE
- + URIDIUM

### LES BARBARES

**149/199 F**

- + BARBARIAN 2
- + RENEGADE 3
- + DOUBLE DETENTE
- + GUERRILLA WAR

### LES VAINQUEURS

**149/199 F**

- + FORGOTTEN WORLDS
- + THUNDERBLADE
- + TIGER ROAD
- + LAST DUEL
- + BLASTEROIDS

### BARBARIAN 1 + BARBARIAN 2

**99/149 F**

#### EPYX ACTION 129/199F

- + IMPOSSIBLE MISSION 2
- + CALIFORNIA GAMES
- + STREET SPORT BASKETBALL
- + X 4 OFF ROAD RACING
- + GAMES WINTER EDITION

#### LES JUSTICIERS 145/195F

- LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN!
- + DRAGON NINJA
- + ROBOCOP
- + RAMBO 3

#### SIMULATION HITS 169/249F

- +94 TURBO CLIP
- + SPACE RACER + MACH 3

#### SOCCER SQUAD 99/149F

- + FOOTBALLER OF THE YEAR
- + GARY L. SUPER STAR SOCCER
- + GARY L. SUPER SKILLS
- + ROY OF THE ROVERS

#### STAR WARS TRILOGY 129/199F

- + LA GUERRE DES ETOILES
- + L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
- + LE RETOUR DU JEDI

#### HEAT WAVE 129/179F

- + NEBULUS + NETHERWORLD
- + FIRELORD + RANARAMA
- + IMPOSSIBLE AB + ZYNAPS

#### LA COMPIL OCEAN 149/199F

- + L'ARCHE DU CAPITA. BLOOD
- + DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALLENGE.
- + THE VINDICATOR
- + SALAMANDER
- + TYPHOON

### 12 JEUX FANTASTIQUES 149/199 F

- + STORMLORD (arcade)
- + SUPER SCRAMBLE (moto)
- + SKATE CRAZY (sim. skate)
- + NIGHT RAIDER (sim vol)
- + ARTURA (avent/action)
- + DARK FUSION (arcade)
- + GARY LINEKER HOT SHOT (foot)
- + ARCADE FOOT BALL (foot)
- + TECHNOCOP (arcade)
- + MOTOR MASSACRE (arcade)
- + MARAUDER (shoot'em up)
- + H.A.T.E. (shoot'em up)

### LA COLLECTION 175/245 F

- + ARKANOID (Casse-brique)
- + BATMAN (jeu d'action)
- + RAMBO (combat guerrier)
- + GREEN BERET (combatant)
- + CRAZY CARS (simulation auto)
- + MATCH DAY (sim.de football)
- + MATCH POINT (sim. de tennis)
- + KONAMIS GOLF (sim. de golf)
- + CAULDRON (arcade action)
- + THE GREAT ESCAPE (action)
- + YIE AR KUNG FU (karate)
- + MAG MAX (arcade espace)
- + TOP GUN (sim.de vol)
- + GALVAN (jeu d'arcade)
- + SORCERY (jeu d'aventure)

### COMPILATIONS

#### 12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F

- + CYBERNOID
- + DEFLEKTOR
- + MASK + BLOOD BROTHERS
- + NEBULUS + HERCULES
- + NORTHSTAR + EXOLON
- + LES MAITRES DE L'UNIVERS
- + VENOM STRIKES BACK
- + MARAUDER + RANARAMA

#### THE STORY SO FAR 2 129/149F

- + BATTLESHIPS + IKARI WARRIO
- LIVE AND LET DIE
- + OVERLANDER + HOPPINMAD

#### LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F

- + ROADBLASTERS
- + TIGER ROAD
- + 1943
- + IMPOSSIBLE MISSION 2
- + SPY HUNTER + BLACKBEARD
- + COLOSSEUM

#### MEGA PACK 149/199F

- + RALLY 2 + BILLY 2
- + MACH 3 + FOOT + BILLY
- + TENNIS + SE AXE

#### GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F

- + STREET FIGHTER
- + BIONIC COMMANDO
- + SLIDE ARMS
- + GUNSMOKE
- + DESOLATOR
- + SHACKLED

#### COLLECT. GOLD 1 99/119F

- + PAPERBOY + BATTY
- + GHOS'N GOBBLINS
- + BOMB JACK + TURBO ESPRIT

#### COLLECT.GOLD 2 99/119F

- + BATTLESHIPS + AIRWOLF
- + SABOTEUR + SCOOBY DOO
- FRANK BRUNO'S + CH. BOXING

#### OCEAN DYNAMITE 149/199F

- + PLATOON
- + PREDATOR
- + KARNOV
- + CRAZY CARS
- + COMBAT SCHOOL
- + GRYZOR
- + SALAMANDER + DRILLER
- + ROLLING THUNDER
- + BEST OF US GOLD 149/199F
- + OUT RUN
- + GAUNTLET 2
- + CALIFORNIA GAMES + 720°

#### LES DEFIS DE TAITO 149/199F

- + TARGET RENEGADE
- + ARKANOID 1
- + ARKANOID 2
- + BU BILE BOBBLE
- + FLYING SHARK + SLAUGHTER
- + COLL. PLATINUM 1 129/199F
- + THUNDERCATS + BUGGY BOY
- + IKARI WARRIORS + GLADIAT.
- + HOPPING MAD + BEYON ICE .
- + OVERLANDER + SPACE HARRI
- + DRAGON'S LAIR

#### GAME SET MATCH 2 149/199F

- + MATCHDAY 2
- + BASKETMASTER
- + SUPER HANG ON
- + CHAMPION CHIP SPRINT
- + TRACK AND FIELD
- + CRICKET + SNOOKER + GOLF

EN DECEMBRE  
DES SURPRISES  
DANS TOUS  
LES PAQUETS !

ELU  
REVENDUE PREPAREE  
PAR  
AMSTAR



## MICROMANIA

BP3 - 06740 CHATEAUNEUF - TEL 93.42.57.12

### DES HITS FABULEUX

#### LE TOP 10 DE NOEL A NE PAS MANQUER

CHASE HQ	99/149F
GHOULS'N GHOSTS	99/149F
OPERATION THUNDERBOLT	99/149F
LES INCORRUPTIBLES	99/149F
TURBO OUT RUN	99/149F
CARAL	99/149F
MOONWALKER	99/149F
GHOSTBUSTERS 2	119/139F
WILD STREETS	139/179F
HARD DRIVIN'	89/139F

#### AUTRES NOUVEAUTES

ALPHA KHOR	ND/199F
BOMBER	149/199F
BOMBULZ	99/149F
FOOTBALLER OF YEAR 2	99/149F
GALAXY FORCE	99/149F
GAZZA	139/179F
JACK NICKLAUS GOLF	99/169F
KICK OFF	139/179F
MAZEMANIA	99/149F
MYTH	129/149F
NINJA WARRIORS	99/149F
PIF	129/179F
PANIC STATIONS	99/149F
PICTIONARY	195/285F
PLAYER MANAGER	139/179F
POWER DRIFT	99/149F
ROCK'N ROLL	99/149F
SCRAMBLE SPIRITS	99/149F
SHUFFLEPUCK CAFE	ND/199F
SPACE HARRIER 2	99/149F
SPHERICAL	99/149F
SPIDERMAN	139/179F
TEEN AGE QUEEN	ND/199F
TEST DRIVE 2	129/169F
TOBBIN	99/149F
TUSKER	99/149F
WINDSURF WILLY	149/199F
X-OUT	99/149F

#### HIT PARADE

ALTERED BEAST	99/149F
BATMAN (LE FILM)	99/149F
INDIANA JONES-LE LAST CRUSADE (ARCADE)	99/149F
KNIGHT FORCE	139/179F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
SHENOH	99/149F
SUPER WONDERBOY	99/149F
THE STRIDER	99/149F

#### LE PISTOLET MAGNUM



349 F

POUR CPC 464  
ET 6128  
AVEC 6 JEUX

+OPERATION WOLF  
+ROOKIE-ROBO ATTACK  
+MISSILE GROUND ZERO  
+SOLAR INVASION  
+BULL'S EYE

#### LE PHASER compatible 349 F



avec  
AMSTRAD  
CPC 464 ET CPC 6128.

(avec un jeu :  
West Phaser).

EXCLUSIF

### La 1<sup>re</sup> Montre JEU VIDEO à Cristaux Liquides

Jeux au choix : Football,  
Tennis, Course auto,...

WARNING : Micromania  
décline toute responsabilité  
sur l'utilisation pendant les  
heures de cours...

149 F ou GRATUITE

Pour toute commande de 450F ou +  
(Offre valable dans tous les magasins  
MICROMANIA et en vente par correspondance)

ACTION FIGHTER	105/155F
ACTION SERVICE	139/189F
A.F.B.	99/149F
3 D POOL	99/149F
CARRIER COMMAND	ND/195F
CHICAGO 90	145/195F
CHUCK YEAGER'S AFT	95/145F
CONTINENTAL CIRCUS	99/149F
CRAZY CARS 2	129/169F
DOMINATOR	99/149F
DOUBLE DRAGON	99/149F
DOUBLE DETENTE	99/149F
DRAGON SPIRIT	99/149F
DYNAMITE DX	99/149F
FIGHTING SOCCER	99/149F
FOOTBALL MANAGER 2	95/130F
FORGOTTEN WORLDS	99/149F
GARY L. HOT SHOT	95/135F
GUNSHIP	195/245F
HEROES OF THE LANCE	95/199F
HIGHWAY PATROL	145/195F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MEURTRES AVENISE	ND/195F
MICROPROSE SOCCER	109/165F
NEW ZEALAND STORY	99/149F
MR HELI	99/149F
OPERATION WOLF	99/149F
PASSING SHOT	99/149F
PERMIS DE TULER	99/149F
REAL GHOSTBUSTERS	99/149F
RENEGADE 3	99/149F
RICK DANGEROUS	99/149F
R TYPE	95/145F
RUNNING MAN	95/145F
SCRAMBLE DE LUXE	ND/225F
SILKWORM	99/149F
SKATE OR DIE	95/145F
SKWEEK	145/195F
SUPER SCRAMBLE	99/149F
THE GAMES SUMMER ED.	99/149F
TIME SCANNER	99/149F
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
VIGILANTE	99/149F
XYBOTS	99/149F

#### MANETTES ET CABLES

MANETTE US GOLD	109F
(Plus une manette digitale GRATUITE)	
Cable Magneto AMST.	49F
Cable d'Antivision	109F
Manette Navigator	149F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACHI	129F
CHEETAH 125+	85F
CORDON pour branchement de deux manettes	49F
Cable Magneto AMST.	49F
Cable d'Antivision	109F
pour Joystick	49F
Cable de TELECHARGEMENT	49F

#### HOUSSE DE PROTECTION

Housse CPC 464 COUL	89F
Housse CPC 464 MONO	89F
Housse CPC 6128 COUL	89F
Housse CPC 6128 MONO	89F

#### DISQUETTES VIERGES

4 Cassettes Vierges	29F
4 Disquettes Vierges	99F
10 Disquettes Vierges	195F

#### THOMSON

Les Hits de GREMLIN  
199/199 F

6 jeux (Numero10, Avenger, Krackout...)

Les Hits de OCEAN  
199/199 F

10 jeux (Arkanaid, Green Beret,  
Wizzball, Top Gun...)

LES JOUEURS ND/210F  
LES FUTURISTES 2 ND/210F

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 paquet 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

MM 6	TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage		+ 18 F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/>	Total à payer =	F

NOM .....  
ADRESSE .....  
Code postal .....

Tel .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

- T-Shirt PLAY AGAIN  
 M. L. XL (entourez votre taille)  
 T-Shirt HIGH SCORE  
 M. L. XL. (entourez votre taille)  
 Montre MICROMANIA

Date d'expiration - / - Signature :



S'approcher de lui, il va vous proposer \$850 si vous avez été rapide, moins si vous tardez en route : vous acceptez son offre, Yes, O, se diriger vers le kiosque en évitant à tout prix de marcher sur la pelouse. Se placer au pied de l'escalier d'accès à gauche, get flowers, entrer dans le kiosque, se placer plus ou moins au centre, cracks, get coin, ressortir par l'escalier et O. Entrer dans le bureau de poste (Post Office), se diriger vers le comptoir de gauche à hauteur de la sonnette, ring bell, le préposé s'enquiert de vos désirs, get letter (allez on bluffe), ça marche vous avez reçu une lettre. Get letter, open letter, read letter, elle émane de votre frère Jake, il souhaite votre présence et vous demande d'apporter un objet pour vous faire reconnaître (la photo prise dans la maison est tout indiquée). Il précise avoir enterré Pa (votre père). Il faut alors jeter un œil attentif aux caractères majuscules de la lettre. Mis bout à bout, cela donne GREAT FIND IN THE AMERICAN RIVER (une grande découverte dans la rivière Amérique). Look envelope, il n'y a pas de nom d'expéditeur, mais un cachet et un timbre, look postmark (on y déchiffre SUTTER'S FORT, look stamp, look under stamp (il y a une paillette d'or sous le timbre). Tout s'explique ou presque : Jake a trouvé de l'or. Ressortir de la poste, N, O, O. Achever tout ce qu'il vous faut pour faire le voyage, mais attention, si la ruée vers l'or a été annoncée par le Pdt Polk, l'épicerie (Grocery) sera fermée et vous allez mourir en route du choléra ! Il est donc impératif d'acheter les produits alimentaires avant. Entrer dans l'épicerie, vous ne pourrez acheter que trois articles : get vegetables, get beans, get peas. Ressortir, entrer chez Rand's Hardware, acheter trois articles, get pick, get shovel, get lantern et ressortir.

A partir de cet instant plus besoin de se presser, car l'essentiel est acquis : vous aurez donc le loisir de parler avec les personnages que vous allez rencontrer (simplement en faisant talk), ce qui vous permettra de mieux connaître votre environnement. E, E, S, S, entrer dans le cimetière, E, se diriger en haut à droite de

l'écran où il y a deux tombes identiques côte à côte. Se mettre face à celle de gauche, read Tombstone, c'est celle de votre mère Martha Wilson, se mettre en face de celle de droite, read Tombstone, c'est celle de votre père Marshall Wilson. Drop flowers, on ressort du cimetière par le même chemin (E, N), entrer dans le bâtiment blanc (votre lieu de travail le Brooklyn Evening Star), se diriger vers la porte du fond pour monter à l'étage où l'on aperçoit un bureau vide (le vôtre), se placer en face, look desk, look blotter, read clippings (vous allez avoir des précisions sur un épisode de la vie de votre frère Jake qui, accusé injustement d'un crime qu'il n'avait pas commis, a préféré prendre la fuite plutôt que d'affronter la justice). Redescendre et se diriger vers le bureau situé à gauche de l'écran (bureau du boss), resign (on démissionne, car il est clair désormais que la seule chose à faire est de retrouver Jake). Ressortir du journal, N, N, N, entrer dans l'entrepôt sur la gauche, se diriger vers le pilier où l'on aperçoit une affiche, look sign, ressortir par la droite, S, O, O, S, E, la diligence vous attend. Entrer dans l'écurie (livery) en passant le plus loin possible du cheval - sinon c'est la mort en direct - talk man, il vous dit de l'attendre à l'extérieur, ressortir, give ticket, se diriger vers la diligence, open door ou enter stage. C'est le grand départ à destination de la Californie via Independence en ayant marqué 60 points sur 60.

#### Etape 2 : Independence, Missouri

La scène débute au camp de la LONG ISLAND JOINT MINING & STOCK COMPANY, se diriger vers les trois hommes à droite de l'écran, se mettre en face de celui qui est le plus à gauche, talk man : il va vous demander votre quote-part pour le voyage, give money. Le même homme va alors vous charger de trouver des animaux pour la Company. S, aller vers l'homme, talk man, get animals, choisir mature oxen. Retour au camp (S), se placer à nouveau en face de l'homme, talk man, il va vous confier la délicate mission de fixer le départ du convoi en fonction de l'état de la prairie. E, s'appro-

cher de l'homme assis au pied de l'arbre, talk man, il vous donne un livre (il s'agit d'une bible), se diriger vers les deux chariots en haut à droite de l'écran, passer entre les deux, direction N. De là on va pouvoir juger de l'état de la prairie, faire look plains jusqu'à l'apparition du message : "YOUR KEEN EYE HAS NOTICED THAT THE PLAINS ARE GROWING GREENER EVERY DAY. THE MUD IS BEGINNING TO DRY". Ce qui une fois décodé veut dire que tout est OK pour le départ. Attention, il peut se passer un temps certain avant l'apparition du message libérateur. S, O, retourner voir le responsable et lui dire go west, c'est le vrai grand départ vers l'Ouest qui ne sera interrompu que par deux incidents où votre sagacité sera mise à rude épreuve. En prime vous aurez droit à un excellent cours de géographie et d'histoire pour faire passer le temps.

#### Etape 3 : Green River

Look wagon, tie chains to wheels, untie oxen.

#### Etape 4 : dans le désert

Se diriger vers le chariot abandonné, look wagon, s'approcher près du tonneau, look inside barrel, drink water, look inside wagon et get meat.

#### Etape 5 : Fort Sutter

Vous êtes arrivé à Fort Sutter d'où Jake a posté sa lettre, le fort est vu de loin. Il y a une grande entrée de face et une plus petite sur le côté (à noter). Pénétrer par la grande entrée, une sentinelle est dans la cour, O, O, au nord se trouve un cimetière, y aller, repérer la tombe au milieu de l'écran et s'y rendre, read tombstone. C'est la fausse tombe de Marshall Wilson, noter le canon gravé dans la pierre et l'inscription Psaume 23 (l'explication serait-elle dans la bible ?). Faire read book jusqu'à u psalme 23.



A suivre ...

**D R A G O N N I N J A**  
LES JOYSTICKS VONT SOUFFRIR

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

## 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<sup>l</sup>Ledru Rollin  
Gare de Lyon

## SEGA

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

• PRIX CANONS  
• NOUVEAUTES  
TELEPHONEZ-NOUS !

## AMIGA

- Amiga 500 PRIX CANON
- + péritel + cadeau 1 390 F
- Extension mémoire A501 1 390 F
- Lecteur de disquettes 3"1/2 1 290 F

### LOGICIELS

- DES SUPERS JEUX DONT :
- Hard Drivin
  - B.A.T
  - Knight Force
  - Great Courts

### UTILITAIRES

- Deluxe Paint II 695 F
- Aégis Sonix 470 F

NOUS CONTACTER

## ATARI

Atari 520ST  
Lecteur disquettes 3"1/2  
1290 F

DES SUPERS JEUX DONT :

- Pinball Magic
- Vroom
- Stormlord
- The Strider

PRIX  
CANON

## 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

NEC PC ENGINE : 1790 F  
DEMONSTRATION PERMANENTE

PREPAREZ NOEL AVEC NOUS DES MAINTENANT ET  
PASSEZ DE JOYEUSES FETES

CATALOGUE COMPLET GRATUIT SUR SIMPLE DEMANDE  
DES OCCASIONS TOUTES MARQUES

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 .....

N° tél ..... Marque de l'ordinateur .....

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

Règlement par chèque ou mandat à l'ordre de J.S.I.  
Carte Aurore et Carte Pluriel acceptées en magasin - Chèques Micro News acceptés

ENVOI DE VOS COMMANDES DÈS RÉCEPTION

# LE COURRIER

## DE *Rosie Fournette*

Noël approche, mes petits chéris, et j'ai hâte de vous combler de cadeaux. O sainte nuit, ô douce nuit - j'espère que mes prières micro-nuionennes vous conduiront au septième ciel...

### TECHNOLOGIE LASER

Cher Micro News,

*Je t'écris pour te demander des renseignements sur les lecteurs laser pour ordinateurs : sont-ils sortis et à quel prix ? Qu'apportent de plus les disques laser par rapport aux disques actuels ?*  
(Régis Fazzi, Forbach)

La technologie des disques laser existe depuis quelques années déjà. Mais tout le monde attendait les disques laser réinscriptibles, qui faute d'un standard mondial n'avaient pas réussi à voir le jour. Cette situation est à présent dépassée, puisque dernièrement les constructeurs sont tombés d'accord sur ce standard. Mais il faudra patienter encore un peu, avant de trouver ces disques dans le commerce. Même si G&M Technologies annonce un disque optique réinscriptible pour Amiga 500 et 2000 d'une capacité de 600 Mo, dont le prix (54 000 F.H.T.) est pour le moment trop dissuasif. Dommage, car cela limite l'accès aux très grandes capacités de stockage d'un tel type de disque.

### AMIGALVANISEZ-VOUS

Salut,

*J'ai un choix à faire qui semble assez épineux : je voudrais acheter un Amiga 2000 et ensuite, selon mes moyens, y ajouter la carte XT et le disque dur appro-*

*prié. Mais mon problème est que certains revendeurs me conseillent d'acheter un Amiga 500, une extension et un compatible PC. Certains m'assurent que c'est plus rentable, d'autres allèguent que l'Amiga 2000 chauffe terriblement avec la carte etc.*

*Que dois-je faire ?*  
(Anonyme)

Tout d'abord l'Amiga 2000 est équipé d'un ventilateur, donc aucune crainte à avoir du côté des odeurs de merguez-frites. Ensuite, la configuration A2000 plus carte XT vous permet de bénéficier des avantages graphiques et sonores de l'Amiga et des innombrables utilitaires PC. Ceci n'est pas obligatoirement vrai pour un PC, à moins que vous n'ayez beaucoup de sous à dépenser (carte VGA et tout le tremblement). En fait la chose primordiale est de savoir ce que vous comptez faire de votre ordinateur. Jetez donc un œil sur le dossier machines préparé par la rédaction qui vous aidera certainement à prendre une décision.

### L'ANGLAIS TEL QU'IL SE PARLE

Salut à tous,

*Voici mon problème : je viens d'acquérir un superjeu que tout le monde connaît bien puisqu'il s'agit du célèbre Falcon. Seulement voilà, l'ayant commandé par correspondance, je ne me doutais pas*



*que la notice (qui fait 145 pages) serait en anglais. J'aimerais savoir la raison de cet état de fait et s'il existe une solution à mes difficultés ?*

(Anthony Julin, Poulay)

Cet état de fait est effectivement lamentable, surtout lorsqu'on sait qu'une loi interdit aux éditeurs et distributeurs de mettre sur le marché des jeux dont la notice n'est pas en français. Certains éditeurs anglais font l'effort (à la hâte) de faire traduire leurs notices. Ce qui donne parfois des résultats surréalistes (voir la rubrique "Micro-Coquilles"). Malheureusement, tant qu'il n'y aura pas un effort de la part des éditeurs étrangers et de leurs distributeurs français, il ne subsistera d'autre solution que celle d'apprendre l'anglais.

### QUESTION AU MAJOR

Bonjour Micro News,

*Je possède un MO6, un TO8 et une imprimante PR 90-600. Le MO6 fonc-*

LES  
JOYSTICKS  
VONT  
SOUFFRIR

# DRAGON NINJA



tionne sur un téléviseur par l'intermédiaire de la prise péritel et le TO8 est branché sur un moniteur Thomson. Je souhaite acquérir un autre moniteur (pas forcément un Thomson), éventuellement en NB ; mais ayant déjà été échaudé par différents problèmes de compatibilité, je fais appel à vous pour savoir quelles caractéristiques particulières doit posséder ce moniteur pour convenir ? Merci pour la réponse.

(Gérard Guiot, Polynésie française)

N'importe quel moniteur pourvu d'une prise péritel devrait convenir. Renseignez-vous auprès des revendeurs afin d'obtenir le meilleur prix.

#### NEC CONTRE SEGA

Chère Rosie Zounette,

Pourriez-vous éclairer ma lanterne définitivement sur un point ? En effet, un copain m'affirme que la console NEC (le PC Engine) possède de plus grandes ressources techniques que la nouvelle Sega 16 bits. Il m'affirme aussi que les jeux de la 16 bits ne pourront pas être supérieurs à ceux de la NEC, vu que le PC Engine possède un CD ROM avec des jeux qui approchent la valeur de ceux des machines d'arcade. Pourriez-vous me dire quelle est la meilleure des deux ? Je vous remercie d'avance.

(Nicolas Montigiani, Chatou)

Miroir, mon beau miroir, quelle est la plus belle des deux, la NEC ou la Sega ? Puisque vous habitez Chatou, mon petit minou, allez donc chez Ultima (boulevard Voltaire) où le célèbre Simon a les deux consoles en démonstration permanente et vous pourrez juger de visu. Certains jeux sont plus réussis sur la Sega, d'autres sur la NEC, mais nous vous recommandons plutôt la Sega qui possède des capacités sonores supérieures et un plus grand parc de logiciels. Sans compter les programmeurs de chez Sega qui sont parmi les meilleurs... Les jeux CD ROM de la NEC n'exploitent pas encore pleinement les possibilités du CD ROM.

# LE COMPTE A REBOURS A COMMENCE ...

## DIMANCHE

### 31 DECEMBRE,

AU DOUZIEME

COUP DE

MINUIT :

# 36 15

# MICRONEWS

# DRAGON NINJA

LES JOYSTICKS VONT SOUFFRIR



# LES BONS PLANS DE MICRO NEWS

C'est Noël et la saison des achats ! Avant de vous décider, étudiez bien notre dossier sur les ordinateurs et n'oubliez pas vos bons Micro News qui vous permettront de faire de sérieuses économies. Ce mois-ci, le magasin Ultima frappe très fort (une fois de plus) en vous proposant en exclusivité 100 ordinateurs Atari 520 STF au prix canon de 2490 F ! Ne laissez pas passer cette offre exceptionnelle.

Joé Bonplan

Promotions valables jusqu'au 31 décembre 1989 et dans la limite des stocks disponibles.

## ULTIMA

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

- Forfait de 5 bons Micro News pour l'achat d'un ordinateur Atari 520 STF au prix de 2490 F (matériel neuf, garanti un an) ; pour la province, ajoutez 140 F pour les frais d'envoi - livraison sous 24 heures. Attention ! Quantité limitée à 100 ordinateurs ! Seuls les 100 premiers qui répondront pourront bénéficier de cette offre.

- 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.

- 2 bons Micro News acceptés pour tout achat d'un jeu pour la console Nec.  
- 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.

- 5 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un ordinateur Atari PC Portfolio, soit 2890 F au lieu de 2990 F.

## VIDEOSHOP

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

251, boulevard Raspail, 75014 Paris. Tél. : (1) 43.21.54.45.

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

- 3 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un pack-cadeau Amiga ou Atari STE, comprenant déjà en cadeau, en plus de l'unité centrale, une manette, dix jeux, vingt disquettes vierges et un tapis de souris, soit 3430 F au lieu de 3490 F.

- 5 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un pack-cadeau Atari STE + moni-

teur couleur 1425, soit 5390 F au lieu de 5490 F (tous les cadeaux mentionnés ci-dessus sont offerts dans ce pack, avec cinquante disquettes vierges au lieu de vingt).

- 5 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un pack-cadeau Amiga 500 + moniteur couleur 1084, soit 6190 F au lieu de 6290 F (tous les cadeaux mentionnés ci-dessus sont offerts dans ce pack, avec cinquante disquettes vierges au lieu de vingt).

- 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. : (16) 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.

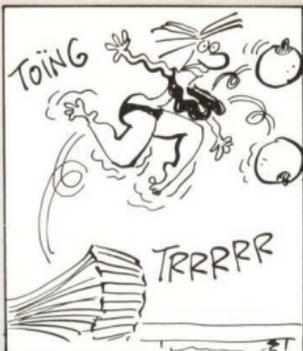
- 2 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un Music Module Philips NMS 1205, soit 450 F au lieu de 490 F.

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

- Pour l'achat des trois jeux Penguin Adventure, Eggerland Mystery 2, Hole in One Pro, 3 bons Micro News vous donneront droit à une cartouche Namco gratuite.

- Pour l'achat des trois jeux Vampire Killer, Eggerland Mystery 2, Hydride, 3 bons Micro News vous donneront droit à la cartouche Darwin 4078 gratuite.





**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.

**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 tous les logiciels 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.

**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 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.

**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.

**RUN INFORMATIQUE**

62, rue Gérard, 75013 Paris. Tél. : (1) 45.81.51.44.

- 1 bon Micro News accepté sur tout achat de hard par tranche d'achat de 200 F, à l'exception des promotions en cours.

# CONSOLES

## VARIS 2

DEAL FANTASMATIQUE !

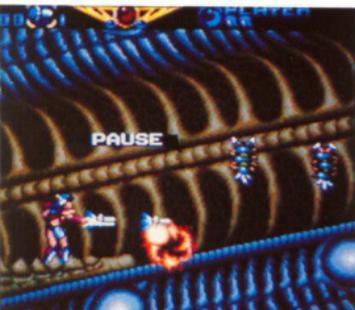
LES MEILLEURS  
TOP  
DES MEILLEURS  
CONSOLES

Après *Street Fighter* que nous vous avons présenté il y a quelques mois déjà, voici la suite de la saga du CD-Rom : *Varis 2*.

Six niveaux vous attendent à travers lesquels vous dirigez la belle Yoko dont le seul but est de venger son amie, tuée par l'ignoble Chingchangching-



chong - ou un truc dans ce genre-là. Chaque tableau débute par un dessin animé racontant - en japonais of course - le scénario. Notez que ça pourrait aussi bien être la recette des rouleaux de printemps, on ferait pas la différence... L'action est relativement simple : découvrir des ascenseurs, marcher sur des tapis roulants (sans se mélanger les bâtons), éviter tout un tas de monstres hideux ainsi que de terribles pièges...



étonnant non ? Heureusement, l'intérêt du jeu va en grandissant et l'envie de découvrir la suite des événements vous pousse à enchaîner les parties sans relâche. En ce qui concerne la musique, elle est d'une qualité supérieure à celle des bornes d'arcade (si, si, j'insiste !). Comme si ce n'était pas assez génial comme ça, la Nec permet une sauvegarde de la partie en cours - option indispensable pour un jeu de cette étendue, qui semble annoncer enfin une exploitation plus judicieuse et plus intensive des capacités du CD-Rom.



CD-Rom Laser Soft pour la console Nec.

J.D.





# WORLD CUP SOCCER



L'AILE OU LA CUISSE

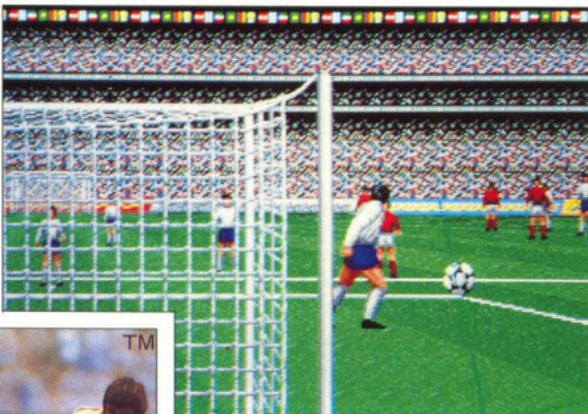
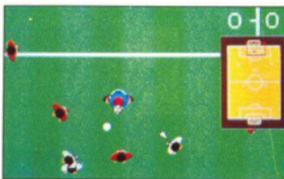
**E**n attendant le prochain Mondial, que diriez-vous d'exercer vos talents ailleurs que devant votre cannette de Kronenbourg et, luxe insolent, sans quitter votre fauteuil ? Prenez garde néanmoins à ne pas abuser du football en chambre, vos poumons risqueraient d'y laisser leur élasticité. Et je ne parle même pas de vos mains meurtries par des heures passées à agiter le joystick. Il faut savoir que le sport, à défaut de rendre intelligent, donne des ampoules. Si vos envies de ballon rond vous poussent à des extrémités dangereuses comme par exemple refuser un rancard à votre petite amie pour cause de retransmission télévisée, vous êtes mûr pour ce jeu. N'hésitez pas à inviter un copain, ça se joue aussi à deux. En place donc pour la première mi-temps, remontez vos chaussettes et ajustez vos protège-tibias, le choc des titans peut commencer.

Avant de fouler de vos crampons aiguillés la verte pelouse tondue de fraîche date, vous devrez choisir entre un test-

match ou le championnat du monde. Ce dernier guidera vos dribbles aux quatre coins de la planète, choisissez sans tarder votre équipe-phare et sa composition, puis essayez de remporter votre poule qualificative. Voici venu l'instant de vérité : vous pénétrez sur le terrain, coup de sifflet de l'arbitre et en avant pour une partie endiablée ! C'est ultra-rapide, le terrain est vu de dessus et un scanner placé à droite de l'écran vous permet de suivre l'évolution de l'ensemble des joueurs. La réalisation est irréprochable - gros sprites, bonne musique (de plus tous les coups du foot peuvent être exécutés, même les retournés)... C'est génial !

**Cartouche pour la console Sega Mega Drive 16 bits.**

J.-P.L.



# SPACE HARRIER 2

## LE BAN ET L'HARRIER-BAN

**R**etour d'un classique avec un grand R comme dirait Rambo. D'ailleurs, il y a plus que des similitudes entre le forcené qui gravite dans cette cartouche et notre décerelé musclé made in USA (en passant par les bas-fonds siciliens). Il faut quand même reconnaître que le héros de ce jeu n'est pas qu'une brute épaisse nageant sous des tonnes de muscles : même de dos il respire l'intelligence. Pourtant on ne lui demande pas d'avoir inventé la bière en poudre et sa mission est des plus simples : occire un max de créatures avant de savourer un repos, non pas éternel, mais bien mérité. La chasse aux monstres ne vous laissera pas un instant de récupération et c'est armé d'un canon laser que vous allez vous lancer à leur poursuite. Disons plutôt que c'est eux qui vous foncent dessus comme un vol de chauves-souris sur un T-shirt de Batman. Enivrante de vitesse et de finesse, cette version laisse sur place celle de l'Amiga (pourtant très réussie). Son et lumière force 8 pour cette adaptation unique, un festival grandeur nature : les plus blasés d'entre nous ne s'en sont pas remis. L'animation, les sons (les célèbres "arrghh !" et "get ready" sont troublants de vérité) et les graphismes vous feront danser la carmagnole. Chose à ne pas faire si vous voulez

aller au-delà du premier tableau et défier en combat singulier la pléiade de dangereux mutants qui viennent malencontreusement tournoyer dans votre rayon de la mort. Les ignares ! Que leur soit de violence finisse par les étouffer ! Non mais, des fois... Et si ça ne leur suffit pas, rendez-vous dans le troisième épisode des folles aventures du Vengeur Volant.

**Cartouche pour la console Sega Mega Drive 16 bits.**

J.-P.L.



1477200 SCORE 599000



**RÉDUCTION 20%  
POUR L'ACHAT DE  
2 TITRES EN OCCASION**

**NOUS CONSULTER POUR  
LA LISTE DISPONIBLE**

**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  
VIDEO PAC  
TEL : 45. 49. 14. 50.**

**NINTENDO**

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  
BLU BALL FIGHT  
CLU CLU LAND  
ICE CLIMBER  
GOLF  
SLALOM  
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

LEGENDE DE ZELDA 390,00F

**SERIE PISTOLET**

310,00F  
WILD GUNMAN  
HOGAN'S ALLEY  
DUCK HUNT  
NOUVEAUTES  
GUN SHOE

**NOUVEAUTES**

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

**SEGA**

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  
CHOPLIFTER, 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, FANTAZY  
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, TRANSBOT, 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 III, 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

**ATARI 2600**

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 VOY-  
AGER, 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, BUMPIN 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 correspondants

Titre.....F	Titre.....F	NOM.....
Titre.....F	Titre.....F	PRENOM.....
Titre.....F	Titre.....F	ADRESSE.....
Titre.....F	Titre.....F	CODE POSTAL.....
Titre.....F	Frais de port.....20F	VILLE.....
Titre.....F	machine + 50F	TYPE DE CONSOLE.....
Titre.....F	TOTAL.....F	N° TELEPHONE.....

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

# GHOULS N' GHOSTS

**HALLUCINANT !**

LE MEILLEUR DE  
**TOP**  
du mois  
CONSOLES VIDEO

Des images et des sons à tomber par terre au service d'un jeu plus enivrant qu'un tête-à-tête avec Sabrina... Jamais on n'aura vu quelque chose d'aussi proche des bornes d'arcade !

Après *Ghost n' Goblins* (voir *Micro News* n°23), le courageux naturiste bien connu des services de police récidive et se promène de nouveau sur les écrans dans une tenue qui, dans notre modèle de société, lui vaudrait immédiatement une nuit au poste et une inculpation pour attentat à la pudeur. Heureusement pour lui, les habitants des contrées qu'il traverse (squelettes, rapaces, plantes carnivores, tentacules doués de raison, démons et autres merveilles) sont moins pointilleux sur la morale que nos képis



locaux. Notre chevalier exhibitionniste se lance dans l'aventure vêtu d'une armure de métal qu'il peut perdre après avoir heurté un ennemi ; au second choc, ce ne sont plus les vêtements qui tombent mais carrément peau et organes, ne laissant rien qu'un petit tas d'ossements ! On peut donc en conclure que ce sont les monstres eux-mêmes qui déshabillent notre héros, ce qui vous donne une idée de leur lubricité polymorphe. Certains vont même jusqu'à lui vomir dessus, à lui jeter des sorts qui le transforment en canard ou



accélèrent son vieillissement.

*Ghost n'Ghouls* n'apporte rien de nouveau en regard de son illustre prédécesseur (dont il reprend le principe de jeu) si ce n'est l'atmosphère prenante d'une véritable borne d'arcade. Les graphismes des décors et des personnages, précis et colorés, donnent au jeu une ambiance lugubre que vient encore renforcer une musique d'accompagnement particulièrement réussie. Pour un

début, la nouvelle console Sega fait vraiment très fort, en présentant un jeu dont la qualité dépasse nettement celle des versions ST ou Amiga.

**Cartouche pour la console Sega Mega Drive 16 bits.**

M.L.



## 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



# P R E S E N T E

# SILKWORM



Une jeep et un hélicoptère. Avec Silkworm vous êtes deux pour en venir à bout.



AMIGA • ATARI ST • AMSTRAD • C 64



COLLECTION  
A C T I O N  
A V E N T U R E

## LA PRESSE ANGLAISE UNANIME

Effets sonores	91%	Animation	96%
Graphismes	93%	Intérêt	89%

**TOTAL : 93%**

Games Machine • Commodore User Super Star  
Zapp Sizzler • The One



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

# CONCOURS OCEAN / MICRO NEWS

## LES INCORRUPTIBLES

Saurez-vous, à l'exemple des héros du film et du jeu, être intraitable face à l'adversité ? Malgré les coups bas de ceux que vous croyez être vos amis, parviendrez-vous à démanteler le plus gros réseau de contrebande d'alcool des Etats-Unis d'Amérique ? Pour le savoir, mesurez-vous aux gros bonnets de la Mafia dans le nouveau jeu d'Ocean... et répondez nombreux à nos questions !

### 1er prix :

Dix voitures de collection années 20 de Bburago, la cassette du film et le jeu *Les Incorruptibles*.

### 2ème et 3ème prix :

Une voiture de collection années 20, la cassette du film et le jeu *Les Incorruptibles*.

### Du 4ème au 15ème prix :

Le jeu *Les Incorruptibles*.



### LES QUESTIONS :

- 1 - Quelle est la ville des Etats-Unis célèbre pour sa contrebande d'alcool et ses gangs meurtriers dans les années 20 ?
- 2 - Comment se nommait le parrain le plus célèbre de la Mafia pendant la Prohibition ?
- 3 - Combien d'années a duré la Prohibition aux USA ?
- 4 - Quel est le nom (en américain) du groupe d'agents fédéraux lancé à la poursuite des trafiquants d'alcool ?
- 5 - Quel est le nom de leur chef ?

### Règlement :

Les réponses au concours Ocean/Micro News devront être expédiées sur carte postale uniquement à l'adresse suivante : *Micro News - Concours Les Incorruptibles - 67, avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre*, et ce avant le 5 janvier 1990 - le cachet de la poste faisant foi. Le bulletin-réponse pourra être découpé, photocopié - voire collé ou recopié sur la carte postale. Les réponses seront rédigées en capitales. Les résultats paraîtront dans le numéro 29 de *Micro News* (février 90).

### CONCOURS OCEAN / MICRO NEWS

#### BULLETIN REPOSE :

- 1 : .....
- 2 : .....
- 3 : .....
- 4 : .....
- 5 : .....

Mon ordinateur est un : .....

EXP : .....

Nom : .....

Adresse : .....

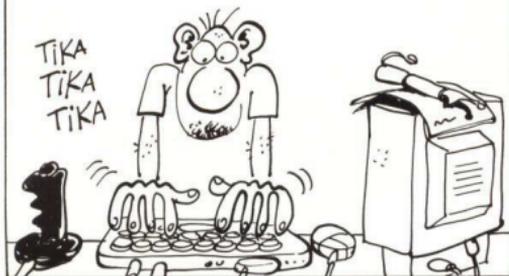
C.P. : ..... Ville : .....

Pays : .....

Age : .....

DEST :  
**MICRO NEWS**  
**67, Ave du MARECHAL JOFFRE**  
**92000 NANTERRE - FRANCE**

# RENÉ est PERSÉVÉRANT



SI GHOSTS 'N GHOULS VOUS A DONNÉ DES FISSONS...  
CECI VOUS DONNERA LA CHAIR DE POULE!

# GHOULS 'N GHOSTS™

Arthur est de retour! Le chevalier sans peur revient dans cette suite à Ghosts 'n Goblins (voté parmi les dix meilleurs jeux de l'année 1986). Trois années se sont écoulées depuis que les méchantes créatures étaient venues accomplir leur sale besogne. Elles sont de retour et elles ont capturées la princesse Hus; mais Arthur, notre vaillant chevalier, se lance à son secours et s'apprête à affronter un nombre impressionnant d'ennemis farouches et de dangers à vous couper le souffle!

Atari ST, Amiga,  
Spectrum Cassette  
et Disquette,  
CBM 64/128  
Cassette et  
Disquette.



AN NAVLOC



Projeté d'écran de la  
version Atari ST

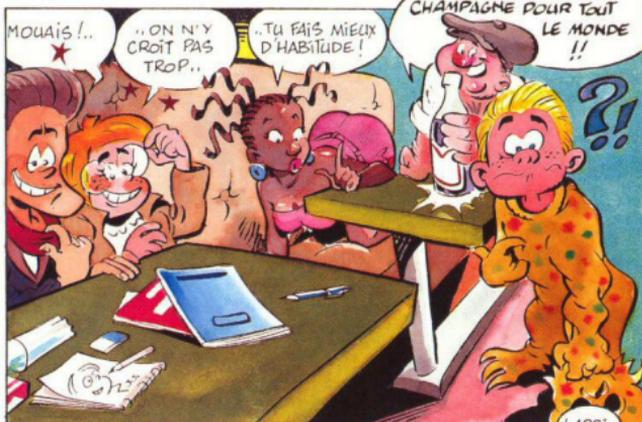
U.S. GOLD™

CAPCOM™

© 1988 Capcom Co Ltd. Tous droits réservés.

# VICKY & LES GALAXIANS





# 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.



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

# TANT QU'IL Y AURA DES ZEROS



Arcade-Action  
Pilote de combat  
Duels Hellcats-Zéros  
La Guerre du Pacifique  
Pilonnage de Navires Japonais  
Bombardement de Bases Nippones  
Versions Amiga-Amstrad CPC-Atari ST  
IBM PC et compatibles-Tandy-Cartes EGA CGA

# WINGS FLURY



**Broderbund**

81, Rue de la Procession  
92500 Rueil-(1) 47 52 00 30





# SAMOURAI MICRO

## LE PÈRE NOËL A LES YEUX BRIDÉS !

**Il arrive avec une hotte de cadeaux inespérés : Sega s'ouvre aux éditeurs, la console Nec peut être disponible chez n'importe quel revendeur pour 1790 F, le MSX2+ arrive en France avec ses 19 268 couleurs et - accrochez-vous au joystick, je retire l'échelle - le MSX3 serait en préparation au Japon !**

Ouh là là... En voilà des surprises et une fin d'année en apothéose ! Voyons ça de plus près....

### VOUS AVEZ DIT BIZARRE ?

- Comme c'est bizarre, mon cher cousin, j'ai oui dire que de nombreux lecteurs 16 bitsieux s'étaient penchés le mois dernier sur notre rubrique qui était, vous le savez, nippon-sexieuse à souhait...

- Vous avez dit bizarre, mon cher cousin, comme c'est étrange... Se peut-il que de si gentils garçons, sérieux-convenables-et-tout, aient en eux les germes du vice et de la dépravation ? Enfin, ce mois-ci ils ne sont plus là... Quel dommage d'ailleurs puisque nous aurions pu leur annoncer qu'un grand éditeur français fait des pieds et des mains pour obtenir les droits d'adaptation sur ST, Amiga et PC de certains de ces jeux affriolants qui mettent en scène des petites Japonaises aux tenues débridées !

### MSX LE GAULOIS

Nous sommes en 89 après Jésus-Christ. Toute la Gaule est occupée par les Anglo-Saxons. Toute ? Non ! Un village peuplé d'irréductibles Gaulois résiste encore et toujours à l'envahisseur : retranchés dans le magasin **MSX Vidéo Center** à Lutèce, les insoumis du MSX persistent et signent, puisqu'au moment où vous lirez ces lignes, le **MSX2+** devrait être en démonstra-

tion permanente au 89 bis rue de Charenton, avec espérons-le, des jeux spécifiques au 2+ comme *F1 Spirit 3D Special*, *Laydock 2*, *Mr. Ghost* etc.

### FM-PAC

Egalement en vente à MSX Vidéo Center, voici la **FM-PAC** (pour FM-Pana Amusement Cartridge), de Panasoft, la filiale logiciels de Panasonic. Cette cartouche permet d'obtenir sur un MSX1 ou 2 le son d'un MSX2+, c'est-à-dire huit voies polyphoniques sous synthèse FM. La seule différence avec le 2+ est que le son d'un MSX2 avec la **FM-PAC** est en mono, alors qu'il est en vraie stéréo sur deux fois huit voies sur le 2+ (contrairement à l'Amiga qui est en fausse stéréo sur quatre voies). Pour vous donner une idée, sachez que le résultat sonore est supérieur à une cartouche Konami S.C.C. La cartouche **FM-PAC** ne peut être utilisée qu'avec les jeux comportant le sigle synthèse FM

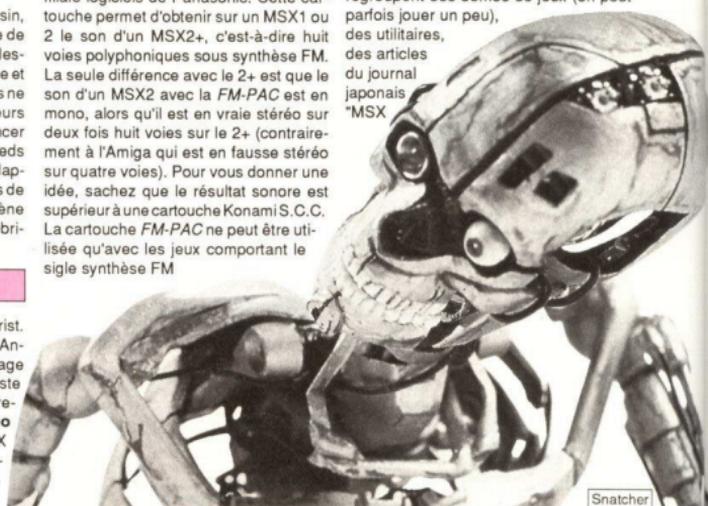
- une note de musique (une croche) -, tels *R-Type*, *Greatest Driver*, *Xevious*, *Aleste*, *Tetris* etc. Une option supplémentaire est disponible : la S-RAM, qui permet une sauvegarde par block et vous permet donc de préserver les niveaux d'un jeu, aussi bien pour les cartouches que les disquettes, et de faire des échanges de niveau d'un jeu à l'autre ! Le prix de la **FM-PAC** sera d'environ 500 F.

### GAME MASTER 2

La cartouche **Game Master 2** de Konami est très proche de la FM-PAC, mais elle est uniquement réservée aux jeux Konami, aussi bien en cartouches qu'en disquettes (exemple de jeu Konami en disquette : **Snatcher**, tiré du film *Terminator*). Elle permet d'obtenir un son S.C.C. sur n'importe quel jeu Konami en disquette et de sauvegarder les niveaux de jeu sur tous les jeux Konami. Exemple : sur *King's Valley 2*, on peut mettre bout à bout les tableaux que l'on a créés (à la suite du jeu) et y jouer sans interruption. Aucune commercialisation en France de la **Game Master 2** n'est envisagée pour le moment.

### DISC STATION

Les **Disc Station** sont au Japon des disquettes MSX du domaine public qui regroupent des démos de jeux (on peut parfois jouer un peu), des utilitaires, des articles du journal japonais "MSX





Magazine" (en nippon dans le texte), des petits programmes faits par des utilisateurs, des publicités, des musiques de jeux etc. Ces disquettes sont mises gracieusement à la disposition des clients de MSX Vidéo Center.

### LE MSX3 ARRIVE !

Incroyable mais vrai ! On reparle au Japon du **MSX3**, qui pourrait bien ne pas être un leurre. Il s'agirait d'une machine regroupant un MSX2+ et un compatible



PC, tournant autour d'un microprocesseur 8286 Untel pour la partie PC. Ce serait donc une machine multitâches, dirigée aussi bien vers la vidéo, le jeu, la musique que les applications professionnelles et éducatives. Il s'agirait donc d'une synthèse permettant d'arriver à l'ordinateur familial tout public, dans une approche globale rappelant un peu celle de l'Amiga 2000. Une affaire à suivre...

### SEGLASNOST !

La nouvelle est si importante que nous l'avons placée dans les news : Sega autorise désormais les éditeurs indépendants à développer sur ses deux consoles. Cette simple phrase va changer la vie des éditeurs européens qui voient s'ouvrir devant eux de nouveaux débouchés ; celle des Segamaniacs qui vont voir débarquer sur leur console chérie les hits réservés jusqu'à présent aux ordinateurs ; et celle de la console 16 bits qui peut désormais prétendre s'imposer comme un standard ou presque !

Avec cette ouverture disparaît l'un des rares reproches que l'on pouvait faire aux dirigeants de la sympathique firme nipponne. Il ne leur reste plus qu'à se concentrer un peu plus sur l'Europe pour que

nous n'ayons que des louanges à leur adresser !

### PATRON, UNE NEC, UNE !

La console Nec PC Engine est désormais distribuée en France et proposée à un prix très raisonnable : 1790 F, livrée avec prise péritel permettant de la brancher directement sur un téléviseur. Si vous habitez la province et que votre revendeur vous rétorque : "Quid Nec ?", voici le numéro de téléphone magique qui per-

mettra à votre magasin préféré de passer commande : (16) 99.08.89.41, société Sodipeng (vous ne pouvez pas commander directement, mais cette société peut indiquer un revendeur près de chez vous). A partir de ce numéro, nous testerons régulièrement des jeux et des CD-ROM pour la console Nec et pour la console Sega 16 bits. Allez donc à la rubrique "Consoles" voir le test de *Gunhed* (une carte pour la Nec), c'est tout simplement le plus beau jeu de tir que nous ayons jamais vu !



## ROSIE ZOUNETTE RÉPOND !

### NEC CONTRE SEGA

*Chère Rosie Zounette,*

*Pourriez-vous éclairer ma lanterne définitivement sur un point ? En effet, un copain m'affirme que la console NEC (le PC Engine) possède de plus grandes ressources techniques que la nouvelle Sega 16 bits. Il m'affirme aussi que les jeux de la 16 bits ne pourront pas être supérieurs à ceux de la NEC, vu que le PC Engine possède un CD-ROM avec des jeux qui approchent la valeur de ceux des machines d'arcade. Pourriez-vous me dire quelle est la meilleure des deux ? Je vous remercie d'avance.*

*(Nicolas Montigiani, Chatou)*

Miroir, mon beau miroir, quelle est la plus belle des deux, la Nec ou la Sega ? Puisque vous habitez Chatou, mon petit minou, allez donc chez Ultima (boulevard Voltaire) où le célèbre Simon a les deux consoles en démonstration permanente - vous pourrez ainsi juger de visu. Il est certain que les jeux Nec sur CD-ROM sont très impressionnants (voir la rubrique "Consoles") mais vous comparez là des matériels de prix très différents puisque la Sega Mega Drive sera vendue par Sega à moins de 2000 F, alors qu'il faut compter environ 5000 F pour la console Nec et son lecteur de CD-ROM (qui peut, il est vrai, être utilisé sur votre chaîne hi-fi comme simple lecteur de CD). La Sega Mega Drive est déjà époustouflante telle qu'elle est, tant du point de vue des possibilités graphiques que sonores. Demandez à voir les démos d'*Altered Beast* et de *Ghost'n Ghouls*, mais essayez-vous auparavant pour ne pas tomber à la renverse ! Il n'est pas exclu, non plus, que Sega sorte un lecteur CD-ROM pour la Mega Drive. Un lecteur de disquettes, un clavier, ainsi qu'une tablette graphique seraient déjà en vente au Japon.

# 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'Hebdoiciel.
- 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 ..... **ÉPUISÉ**
- N°14 ..... **ÉPUISÉ**
- N°15 Le match du siècle - ST contre Amiga !
- N°16 160 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-800 XL.
- N°21 Consoles - Super Thunder Blade, Super Mario 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.
- N°26 Scanline dans la micro - l'ou est - 100 chéri -
- N°27 Guide complet des consoles et ordinateurs.

## 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 : .....

**ILS REVIENNENT !  
ENCORE PLUS  
EXPLOSIFS !**

Disponible sur Amiga, Atari ST  
cassette et disque C64  
cassette et disque Amstrad  
et IBM PC



**Ghostbusters II**  
GAGNEZ DE NOMBREUX CADEAUX  
EN TAPANT 36 15 SOS FANTÔMES !



**POWER  
DRIFT**

Disponible sur  
cassette et disque C64  
cassette et disque Amstrad  
Amiga et Atari ST



Distribué par  
**UBI SOFT**  
1, voie Félix Eboué  
94000 CRÉTEIL  
16 (1) 48 98 99 00

**ALTERED  
BEAST**

Disponible sur  
cassette et disque C64  
cassette et disque Amstrad  
Atari ST et Amiga



**ACTIVISION**

**GALAXY  
FORCE**

ALTERED BEAST™, POWER DRIFT™, GALAXY FORCE™ 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.

© 1988 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC ALL RIGHTS RESERVED.  
For further information ring Consumer Enquiries on 0734 310003.

**SEGA**

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

# FIRST CONTACT

L'impensable est arrivé! Des milliers de vaisseaux extra-terrestres ont envahi notre système solaire! Ils ont pénétré dans la station de contrôle orbitale qui est vitale pour les communications intergalactiques humaines. Votre intelligence, votre intuition et votre expérience informatique sont les seuls espoirs pour sauver la station et la Terre de ces envahisseurs!

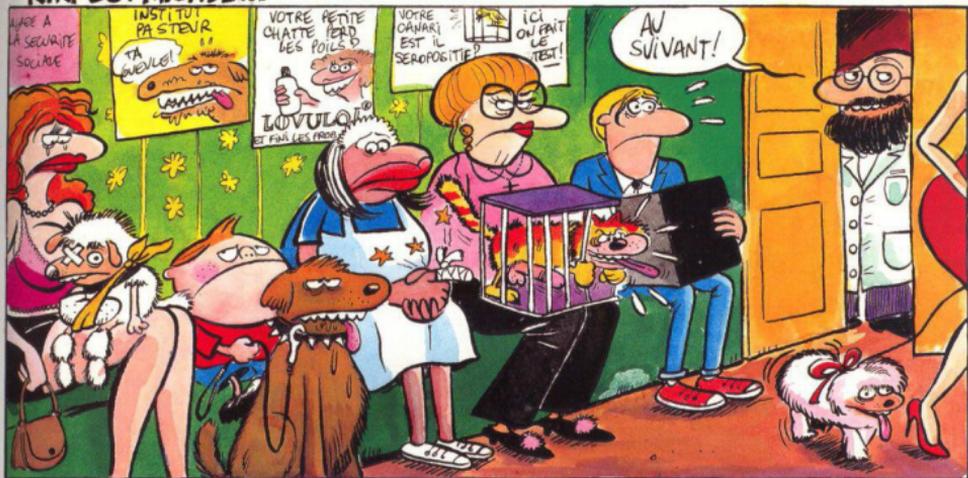
- Ce superbe jeu stratégique vous offrira des mois de plaisir.
- Une action infernale.
- Des superbes graphismes.
- Un terrain immense à travers 4 niveaux et un vaisseau extra-terrestre.
- Unique! Vous pouvez donner au jeu une orientation shoot-em-up ou stratégique

FIRST CONTACT, Un nouveau classique RAINBIRD



LES PHOTOS D'ÉCRAN PEUVENT  
VARIER

# KIKI EST MALADE...



## EXTENSIONS MEMOIRE...

### Carte SC500

Interne, 512 Ko, horloge, interrupteur marche/arrêt

**799 F**

### Minimax Plus

Extension 2 Mo, équipée 1 Mo, avec Kickstart 1.3 et Super Fat Agnus

**2 490 F**

### A 2000-2/8

Carte extension 8 Mo équipée 2 Mo pour A 2000

**3 490 F**

## ENSEMBLE DISQUE DUR A 500 ET CARTE EXTENSION MEMOIRE 2 Mo

HD 20 Mo SCSI, autoboot (KS 1.3), extension mémoire 2 Mo équipée.

**6 700 F**

## OFFRE REPRISE ATARI 520 ST !!!

Contre la reprise de votre Atari 520 ST en parfait état (lecteur double face), vous payerez votre Amiga 500 :

**1 990 F**

## OFFRES SPECIALES A 500

### A500 seul

(UC 512 Ko, drive interne 880 Ko, souris...)

**3 790 F**

### A500 + EXT. 512 Ko

A500 + extension mémoire 512 Ko avec horloge interne temps réel et interrupteur marche/arrêt

**4 190 F**

### A500 + EXT. 1.8 Mo

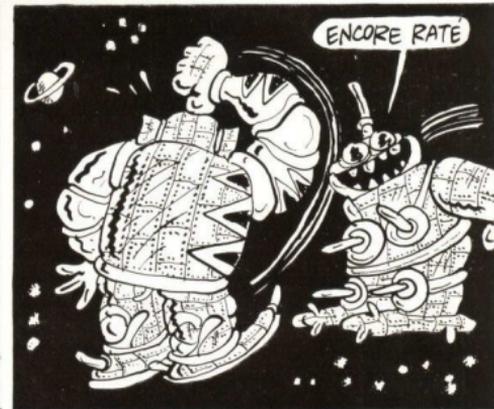
A500 + extension mémoire 1.8 Mo (équipée en 512 Ko)

**4 490 F**

**FAUDRAIT  
ETRE  
CON  
POUR  
DEPENSER  
PLUS !!!**

**BAB MICRO**  
7, rue de Coursic  
64100 BAYONNE

**TEL. : 59.59.39.65**



# 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



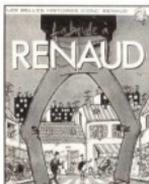
MOEBIUS 25 F  
8 Le bandard fou



MOEBIUS 25 F  
9 Arzach



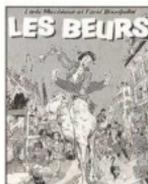
MOEBIUS 25 F  
10 L'homme est-il bon ?



MARGERIN, WALTHERY,  
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 \_\_\_\_\_  
Tél \_\_\_\_\_

Numéros des articles choisis \_\_\_\_\_  
Prix \_\_\_\_\_  
Participation aux frais de port et d'emballage : 12 F \_\_\_\_\_  
Total : \_\_\_\_\_

Règlement : je joins  chèque bancaire  CCP  mandat-lettre  CB

CARTE BLEUE

\_\_\_\_\_  
Date d'expiration - / - Signature

# ARCADE COLLECTION

Disponible  
sur :

ST : 319 F

PC 5<sup>1/4</sup> : 319 F

PC 3<sup>1/2</sup> : 319 F

UNE COLLECTION RÉSERVÉE  
AUX AMATEURS  
DE SENSATIONS FORTES

Egalement  
disponible sur **CPC**  
avec  
4 JEUX SUPPLÉMENTAIRES

- Batty
- Maléfices des Atlantes
- 20.000 av. J.C.
- Traitement Bzzz

CPC K7 : 169 F  
Disc : 219 F

**NAVY MOVES**  
Simulation de bataille navale. Votre mission :  
détruire le sous-marin U-5544.

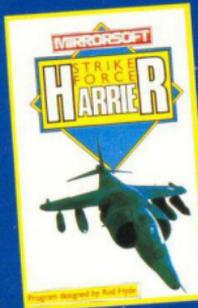
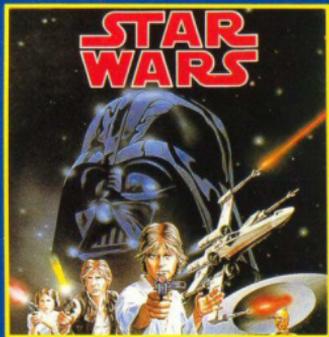
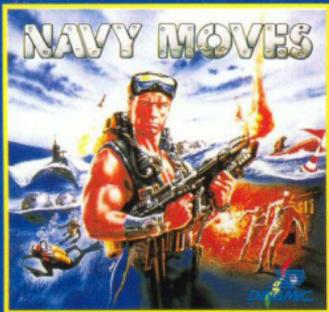
**STAR WARS**  
Revivez les aventures de Luc Skywalker.

**STRIKE FORCE HARRIER**  
Simulateur de vol.

**GAME OVER II**  
Sauvez Arkos, le héros de la rébellion,  
des griffes de Gremla qui l'a empoisonné.

**IKARI WARRIORS**  
Seul face aux tris de l'ennemi,  
ne vous laissez pas abattre.

# ARCADE COLLECTION



**U.S.A.**

Disponible dans les FNAC  et les meilleurs points de vente



## TROUVAILLEUR MANOEL !

Pour une fois, le Prof n'était pas dans son bureau. Après quelques minutes de recherches, ma curiosité fut éveillée par le sapin de Noël de la salle de rédaction qui semblait agité d'étranges soubresauts. Arborant une magnifique couronne d'épines vert espérance, la tête de Prof ST surgit soudain du conifère.

**Professeur ST :** Aïe ! Ouille !

**Micro News :** Ne bougez pas, je vais vous sortir de là !

**Professeur ST :** Allez-y doucement !

**Micro News :** Je vais essayer... Qu'est-ce que vous faites là-dedans ?

**Professeur ST :** Je décore le sapin.

**Micro News :** D'habitude on utilise un autre type de boules pour ce genre de décoration...

**Professeur ST :** Imbécile ! J'étais simplement monté pour accrocher quelques disquettes.

**Micro News :** De mieux en mieux ! Vous vous lancez dans la décoration d'intérieur ?

**Professeur ST :** Oui, j'en ai assez des boules et des guirlandes ngngnan traditionnelles. J'ai décidé de garnir le sapin d'accessoires bien plus modernes : câbles de joysticks et disquettes Atari ST !

**Micro News :** C'est une bonne idée, mais sur le plan purement esthétique, on a vu mieux.

**Professeur ST :** Ignare ! Vous ne comprenez rien à mon art ! Comme dit le vieil adage, l'acrylique est aisée mais le lard est difficile, ou quelque chose comme ça... Au lieu de critiquer, passez-moi donc les disquettes qui sont dans la boîte d'ornements.

**Micro News :** Ya mein General ! Tiens, qu'est-ce que c'est que ça ?

**Professeur ST :** C'est Knight Force de Titus.

**Micro News :** Vous avez piqué ça sur un PC ?

**Professeur ST :** Mais non voyons, c'est une adaptation bien sûr ! Vous allez enfin pouvoir vivre sur ST les aventures de ce preux chevalier qui combat avec ardeur

les forces du Mal et va même jusqu'à voyager dans le temps pour retrouver sa copine.

**Micro News :** Je serais curieux de voir dans quel état elle est lorsqu'il lui met la main dessus (ou dessous) au bout d'un ou deux siècles.

**Professeur ST :** L'histoire ne le dit pas.

**Micro News :** D'autant plus que le bougre me semble avoir quelques difficultés à se mouvoir...

**Professeur ST :** C'est exact, mais reconnaissez tout de même qu'il est plus rapide que sur PC.

**Micro News :** Je vous l'accorde. Une autre disquette ?

**Professeur ST :** Volontiers !

**Micro News :** Ah, décidément... Que voyez-vous, ne serait-ce pas là **Fiendish Freddy**, et **Hard And Heavy**, des disquettes pour Amig...

**Professeur ST :** Comment pouvez-vous imaginer une chose pareille ? Je vous arrête tout de suite, jamais de ma vie je n'ai touché ni ne toucherais une disquette d'Amigras ! C'est bien trop dangereux, on dit que ça peut donner le Sida !

**Micro News :** Ah bon ?

**Professeur ST :** Je vous assure ! Vous avez déjà acheté des disquettes vierges pour Amigras ?

**Micro News :** Euh... oui.

**Professeur ST :** Malheureux ! Alors vous avez pu voir que chaque disquette est emballée dans une espèce de préservatif en plastique.

**Micro News :** En effet, mais je ne sais pas si...

**Professeur ST :** Vous voyez une autre utilisation possible, vous ?

**Micro News :** Non. Peut-être pour les préserver des virus... En tout cas, ça donne à réfléchir. Mais je préférerais qu'on en revienne au contenu de ces deux disquettes.

**Professeur ST :** Vous avez raison, l'important, c'est ce qu'il y a dans la boîte... comme on dit au Père-Lachaise ! Quant à celle que vous tenez dans la main droite, c'est un bon jeu de plates-formes : **Hard & Heavy**, la suite de **Great Giana Sisters**. Et dans l'autre main, c'est **Fiendish Freddy**. Donnez-la-moi celle-là, je vais la mettre



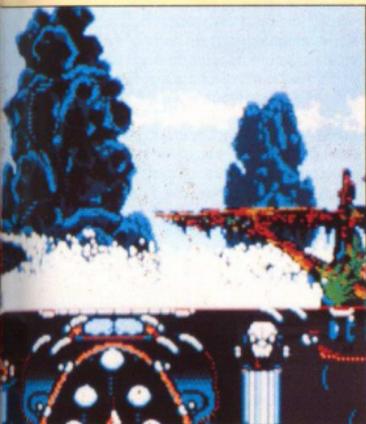


au sommet de l'arbre.

**Micro News :** C'est si bien que ça ?

**Professeur ST :** C'est mon choucou du mois ! Du grand art, rire garanti ! Cinq joueurs peuvent participer aux six épreuves proposées. Si vous voulez passer un bon moment avec vos copains, c'est ce qu'on fait de mieux dans le genre. Ça ressemble aux simulations sportives de chez Epyx, mais les graphismes et les gags sont dignes d'un bon vieux dessin animé de Tex Avery. Que ce soit l'homme-canon, le trapèze, le jonglage, la corde raide, le plongeon ou le lancer de couteaux, tous les numéros mettront vos nerfs à rude épreuve. Seul petit inconvénient : le jeu tient sur cinq disquettes.

**Micro News :** Aïe, aïe ! Je vois - et les



temps de chargement sont du genre "méga-remix-maxi-longue durée".

**Professeur ST :** Oui, mais croyez-moi, ça vaut vraiment la peine de patienter un peu entre deux épreuves. Quand on aime, on ne compte pas ! Et puis cinq disquettes, ça va me faire une chouette guirlande !

**Micro News :** Evidemment, vu sous cet angle...

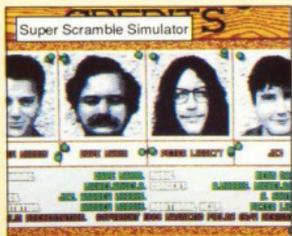
**Professeur ST :** Tiens à propos d'angles, vous avez vu la dernière production de Tomahawk, **Damocles**, un superbe jeu d'aventure en 3D surfaces pleines ?

**Micro News :** Non, pas encore.

**Professeur ST :** Vous avez raté quelque chose ! C'est la suite de *Mercenary*, et c'est vraiment superbe. Vous pouvez explorer une galaxie entière à bord de votre vaisseau spatial. On peut entrer

dans l'atmosphère d'une planète, survoler le terrain, les villes, entrer dans les bâtiments, y prendre des objets ou y rencontrer des gens...

**Micro News :** Le tout sans descendre de son vaisseau ? C'est vraiment très fort !



**Professeur ST :** Bien sûr que non ! On n'entre pas chez les gens comme ça ! On voyage en soucoupe volante dans l'espace, et on continue à pied pour visiter les villes et les habitations.

**Micro News :** Et on s'essuie les pieds à l'entrée sur un paillason en 3D ! L'aventure, qu'oi !

**Professeur ST :** Ce n'est pas à ce point-là, mais les graphismes sont très détaillés, et surtout la fluidité de l'animation vous donne une de ces impressions de mouvement... aaaaaah !

**Micro News :** Heureusement que je vous ai rattrapé ! A force de faire de grands

gestes en haut de votre escabeau, est arrivé ce qui devait arriver !

**Professeur ST :** Merci, je ne sais pas ce qui s'est passé, j'ai perdu l'équilibre... Pourtant j'ai l'habitude, un petit coup de guidon vers l'arrière, et hop ! on se retrouve sur ses roues...

**Micro News :** Qu'est-ce que vous racontez ?

**Professeur ST :** Excusez-moi, c'est à cause de **Super Scramble Simulator**, un logiciel de motocross qui occupe mes nuits depuis quelques jours. Le terrain est vraiment accidenté, et il ne suffit pas de garder son équilibre, il faut aussi éviter les obstacles et surveiller son moteur pour ne pas caler !

**Micro News :** On dirait que les auteurs du logiciel n'ont oublié aucun détail.

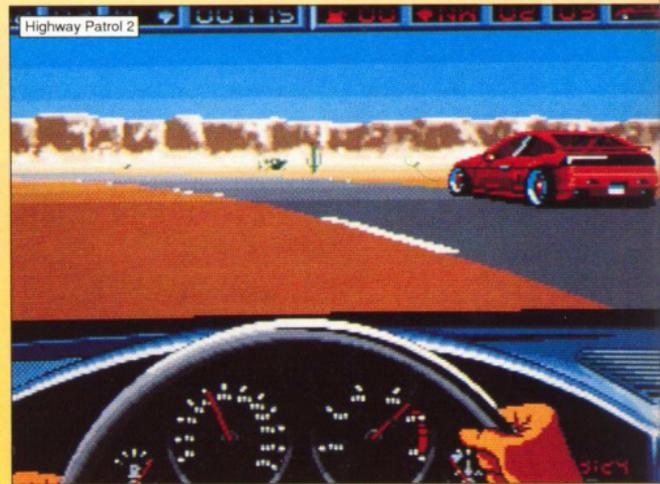
**Professeur ST :** En effet, c'est une véritable simulation, et vu la tête des programmeurs, on peut supposer qu'on a affaire à de véritables motards...

**Micro News :** Effectivement, des vraies bobines de *Hell's Angels* ! A leur place, j'aurais évité de digitaliser les photos dans le programme.

**Professeur ST :** C'est à la mode en ce moment, tenez par exemple **Saint & Greavsie** : deux commentateurs sportifs qui sont sans doute très célèbres à l'étranger ont accepté de figurer dans un logiciel de foot.

**Micro News :** Encore un !

**Professeur ST :** Non, cette fois c'est diffé-





rent, il s'agit d'un jeu de questions/réponses du genre *Trivial Pursuit* mais qui a pour sujet le football. C'est entièrement en anglais, et les questions sont du genre : "Qui a marqué le but décisif dans la finale de la coupe de l'UEFA qui opposait les Zaxxon Rangers au Psychosis Salonique en 1992 ?"

**Micro News :** Euh... *Drak Obliterator* ?

**Professeur ST :** C'est possible, je n'ai pas vérifié. De toute façon, ça ne s'adresse qu'aux fanas de foot, aux hooligans professionnels en somme !

**Micro News :** *Des ramollis du bulbe en quelque sorte ?*

**Professeur ST :** Un peu comme le punk imbecile de *No Exit*, tiens ! Figurez-vous qu'il est enfermé dans un labyrinthe peuplé de monstres représentant les signes du Zodiaque (Scorpion, Taureau, Poisson, Mouffritte ascendant Ketchup...). Et bien que le titre, "*No Exit*" soit suffisamment explicite, cet abruti continue à chercher la sortie ! A s'étrangler de rire !

**Micro News :** *Mais dites-moi, je rêve : vous avez placé un Amiga et un CPC de chaque côté de votre ST sous le sapin !*

**Professeur ST :** Oui, c'est pour faire la crèche, avec au milieu, le petit Jésus de l'Atari ST, et sur les côtés l'âne et le bœuf.

**Micro News :** *Vous y allez tout de même un peu fort !*

**Professeur ST :** Mais non, regardez vous-même... Je vous mets *Higway Patrol 2* sur l'écran du ST... Alors ?

**Micro News :** *Ouah ! c'est superbe !*

**Professeur ST :** Regardez moi ces graphismes, ces routes, ces cactus, ces voitures de sports aux lignes parfaites ! Vous croyez qu'un Amigars est capable de faire ça ?

**Micro News :** *C'est envisageable...*

**Professeur ST :** *Dammé mécréant, com-*

ment osez-vous ?!! Vous l'aurez voulu ! Je vais vous faire voir *Bad Company*, un superbe jeu d'arcade qui ressemble un peu à *Space Harrier*, ça va vous en boucher un coin !

**Micro News :** *J'en défile... vite, le bouche-à-bouche !*

**Professeur ST :** Si vous avez vraiment faim de combats, voilà *Ninjanimal* ! Admirez la finesse des décors, la souplesse du personnage principal...

**Micro News :** *C'est un Ninja ?*

**Professeur ST :** Oui, mais attendez un peu... Paf ! et voilà, il s'est transformé en tigre ! Vous savez faire ça, vous ?

**Micro News :** *Tiguez-moi de là !*

**Professeur ST :** Larve rampante et obscure, bouffi médiocre ! Je suis sûr qu'en dehors de la jaffe, du pinard, de la fesse et du football rien ne vous intéresse !

**Micro News :** *Non, j'ai ma foi l'oreille assez musicale...*

**Professeur ST :** Je vois, vous devez aimer le genre mamelles géantes !

**Micro News :** *Non, pas du tout, j'aime surtout en jouer - je parle de la musique, bien sûr !*

**Professeur ST :** J'ai peut-être ici quelque chose qui vous intéressera. **Pro 12** est l'adaptation micro de *Pro 24*, un logiciel



bien connu des musiciens professionnels et les auteurs n'ont pas fait les choses à moitié (24 divisé par 2 = 12). Vous reliez votre ST à un synthétiseur et il ne vous reste plus qu'à jouer votre morceau pour que l'ordinateur l'enregistre. Vous pouvez entrer ainsi les sons de divers instruments sur 12 pistes. Il est également possible d'écrire une partition, puis de la faire jouer par votre synthé.

**Micro News :** *Intéressant, mais personnellement je joue de la flûte à bec et ce genre d'instrument est rarement équipé d'une prise Midi.*

**Professeur ST :** Plutôt d'une prise de bec... Tenez, si vous aimez vous colleter avec les petits riens de la vie et en tirer profit, promenez-vous en compagnie de *Super Wonderboy*. C'est un petit bonhomme qui court dans tous les sens, frite des monstres rigolos en récupérant des objets et peut s'acheter du matériel plus performant dans des boutiques prévues à cet effet. C'est japonais en diable, j'adore ça !

**Micro News :** *Les goûts et les couleurs...*

**Professeur ST :** Si vous n'aimez pas les jeux japonais, vous pouvez toujours essayer de faire mieux vous-même avec *STOS* - le créateur de jeux. C'est très simple à utiliser, et ça donne des résultats surprenants. Tout est possible : casse-briques, shoot'em up, jeu d'échelle...

**Micro News :** *Si vous pouvez me laisser la disquette, je vais me mettre au travail tout de suite. Pour finir, auriez-vous par hasard des nouvelles d'Eagle's Rider, le superjeu d'aventure de Microïds ?*

**Professeur ST :** Oui, il va très bien, je vous remercie. J'ai vu passer une séquence d'arcade très réussie dans laquelle vous filez dans l'espace en évitant des météorites et autres débris divers. Ça prouve que le travail avance.

**Micro News :** *La sortie est prévue pour quand ?*

**Professeur ST :** Théoriquement, il devrait être disponible à temps pour venir garnir la hotte du Père Noël.

**Micro News :** *A propos, pour conclure, auriez-vous un message pour nos lecteurs, en cette fin d'année ?*

**Professeur ST :** Oui, bien sûr ! Je souhaite une bonne et heureuse année à tous les fans de l'Atari ST, j'espère que le Père Noël leur apportera de quoi nourrir leur machine préférée !

**Micro News :** *Et pour les fans d'Amiga ?*

**Professeur ST :** Qu'ils crèvent tous comme des chiens dans des souffrances atroces ! Yark ! Yark ! Yark !



# CHASE HQ.



Elu jeu d'arcade de l'année\* Maintenant pour votre micro.

\*Source A.M.O.A.

AMSTRAD · ATARIST · CBM AMIGA  
SORTIE NATIONALE PREVUE LE 04 NOVEMBRE  
ZAC DE MOUSQUETTE,  
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.  
TEL: (1) 43350675

# ocean<sup>®</sup>







# DOCTEUR AMIGA

## DOC... HOLIDAY !

Un paquet de Gauloises collé sur la porte blindée du bureau amigawaïen résumait clairement la situation : le Doc allait nous jouer les magiciens de Zardoz et se barrer à tire-d'aile en un vortex plus clément. Que le Grand Tarot m'atarise ! Qu'allions-nous devenir sans le délire neural de notre maître à tester !

*Micro News* : Ohé, il y a quelqu'un ?

**Docteur Amiga** : Esta perschone, li moschieu partagas (charabia brésiloïde).

*Micro News* : Arrêtez vos enfantillages, on nous regarde...

**Docteur Amiga** : Je m'en fous ! Mince, je me suis trahi... Laissez-moi, je ne veux voir personne ; l'heure de ma dernière disquette a sonné. Y faut qu'je m'tire ailleurs (grognements style Bill Deraime)...

*Micro News* : Parce que c'est plus bath ailleurs ! Pas mal, Doc, pour un futur chômeur votre cervelle fonctionne encore parfaitement, on dirait. Votre légendaire sens de l'humour nous manque déjà terriblement...

**Doc Amiga** : Je n'en dirais pas autant de vous. J'aspire à la tranquillité, loin du tumulte des claviers et des drives surchargés. Comprendo !

*Micro News* : Pas vraiment, mais je vous en supplie : en cette veille de Noël, faites un dernier effort pour nos lecteurs.

**Doc Amiga** : Si vous me prenez par les sentiments, allez viens donc voir un soft à la maison... hips, glurps !

*Micro News* : Je cours, je vole...

**Doc Amiga** : Attention à la marche. Prenez place et ne touchez à rien, sinon je vous expulse illico presto.

*Micro News* : Tiens, je ne rêve pas, là, sur cette table, ne serait-ce pas un Ata...

**Doc Amiga** : Taisez-vous, vous voulez ruiner ma carrière !

*Micro News* : Avouez que c'est surprenant...

**Doc Amiga** : Après tout pourquoi ne pas le dire, quand je suis en colère je me mets un soft sur cette chose pleine de boutons et le gargouillis qui sort de ce crin-crin me rappelle le son de mon Teppaz, c'est radical : je m'endors aussitôt.

*Micro News* : Un micro comme somnifère, on aura tout entendu ; mais revenons à notre machine adorée, quoi de neuf Doc ?

**Doc Amiga** : Du bon, du très bon. Allez on se met en jambes avec **World Trophy Soccer**, un football qui d'emblée se place au niveau du fameux Kick-off avec de l'humour en plus, ce qui n'enlève rien à l'intérêt du jeu - bien au contraire. Je vais

peut-être m'y remettre, ça ne vous dirait pas ?

*Micro News* : Mon truc à moi, c'est le canasson. Ah, l'odeur du cheval et du ticket de PMU après le pastis du petit matin !

**Doc Amiga** : J'ai ce qu'il vous faut : **Horseracing**, un très bon jeu où l'on parie sur des courses pas toujours très nettes. Mais si vous allongez l'oseille, vous pourriez bénéficier des tuyaux de bookmakers imbattables - et à vous le gros lot. Alors, heureux...

*Micro News* : Gardez vos distances ! Je n'en suis pas à mon premier été de la Saint-Martin... J'en ai ras les baskets de votre gueule de demi-sel !

**Doc Amiga** : Petite nature, va. Je suis sûr que vous allez aimer **TV Sports Basketball**, une saine simulation de ballon rond et de mains au panier. Je ne dis pas ça pour vous, bien entendu, mais...

*Micro News* : Gaffe à mon lancer-franc Doc, ça va faire mal !

**Doc Amiga** : Tout doux, regardez plutôt la beauté étincelante de ces graphismes et essayez-vous confortablement. L'avalanche continue.





Blue Angel 69

bles fragments de pépites. Tout juste de quoi se payer une biture au salon, mais vogue la galère ! Aussi con qu'un âne bâti vous commencez votre expédition.

**Micro News :** *Mirage, ô mon beau mirage, suis-je toujours le plus beau ?*

**Doc Amiga :** Ce sont les premiers symptômes de la démence, mettez-vous à l'ombre avant que votre matière grise ne fonde. La soif de métal jaune ronge votre cervelle aussi rapidement que de l'acide. L'appât du gain risque de devenir mortel : avant d'avoir la gueule de Bogart dans *Le trésor de la Sierra Madre*, trouvez le fi-

lon... Sympa et bien réalisé, vous en aurez pour votre sueur !

**Micro News :** *Sur la vie de ma ROM en tics, je suis à sec, vous n'auriez pas cent balles pour me dépanner ?*

**Doc Amiga :** Et puis quoi encore, vous voulez peut-être ma brosse à dents et ma collection complète de Micro News en prime ! Tiens, j'ai une adresse pour vous si vous voulez arrondir vos fins de mois : Khadafian Mercenary Camp, c'est dans le Bottin à la lettre T. Si vous avez peur de vous salir les mains, essayez *The North Sea Inferno*, une sombre histoire de terroristes du Moyen-Orient qui s'emparent d'une plate-forme pétrolière après avoir démonté tout ce qui bouge. C'est graphiquement superbe !

**Micro News :** *Ça vous va bien de jouer les pétroleuses...*

**Doc Amiga :** Poing dans ta gueule ! Excusez cet écart de langage, mais vous l'avez cherché. Revenons à nos blanches disquettes. Deux softs à croquer : *Rainbow Islands* et *Terry's Big Adventure*. C'est pour les plus petits, c'est délicieusement acidulé et ça se croque comme les fesses pommelées d'une nymphette, slurp !

**Micro News :** *Dites donc, vieux dégoûtant aux lunettes noires et aux lèvres molles, vous n'auriez pas quelque chose de plus, comment dire... adultérin ?*

**Doc Amiga :** Jouez donc avec ce puzzle un peu particulier, son nom devrait vous



Carmen San Diégo

**Micro News :** *C'est de saison !*

**Doc Amiga :** Tu l'as dit, Murphy. Allez, en traîneau pour *Eskimo Games* qui va vous emporter dans les profondeurs glacées du grand Nord. Une série d'épreuves de tir de boules de neige, où la lutte à miminette glacée remplace le tir au fusil, va vous permettre de faire l'Arctique à votre retour.... Par ici, les distractions sont rares, aussi ne crachez pas sur cette occasion de vous dégeler.

**Micro News :** *Brrr ! On se les caille. Remettez le chauffage...*

**Doc Amiga :** Il fait frisquet en effet, que diriez-vous d'un tour sous le soleil ardent de l'Ouest - le vrai ?

**Micro News :** *Chaud devant, je sens monter en moi la fièvre fascinante du desperado de la Méduse !*

**Doc Amiga :** Maintenez la température, ne faibliez pas, vous allez revivre la fabuleuse ruée vers l'or grâce à *Lost Dutchman Mine*. Dans une de ces villes fantômes, qui connut le rush des chercheurs d'or, vous décidez de faire fortune. D'autres, avant vous, s'y sont cassés les dents et n'ont récolté que de miséra-



TV Sports Basketball



inspirer : **Femme Fatale.**

**Micro News :** WAOUHHH !!!!

**Doc Amiga :** Le cri qui tue, vous devriez prendre une douche glacée vu votre état. Attendez, j'ai des problèmes de plomberie en ce moment, heureusement **Pipe Dream** est un simulateur de conduite... d'eau qui devrait vous les refroidir.

**Micro News :** Nom d'un gollum, la bave du pipeau n'atteint pas sa blanche calbombe !

**Doc Amiga :** Retirez votre main ou je ne vous montrerai pas **Rock'n Roll** où une boule roule, roule. C'est comme **Marble Madness** mais en plus délirant. Que diriez-vous de passer vos nerfs sur **Speedboat Assassins** ? Une course-poursuite en offshore dont le but est de descendre un max de malfrats. Qu'en dites-vous ?

la Liberté. A vous de déjouer ses plans diaboliques.

**Micro News :** Un petit voyage chez les **Amerlauds**, ce n'est pas de refus.

**Doc Amiga :** Au passage, arrêtez-vous chez les Rosbifs pour déclarer **Shakespeare**, un logiciel de PAO performant - ce qui n'est pas du luxe. Lettre ou pas lettre, telle est la question...

**Micro News :** En attendant votre grande tirade du deuxième acte, késako là sur cet écran de contrôle ?

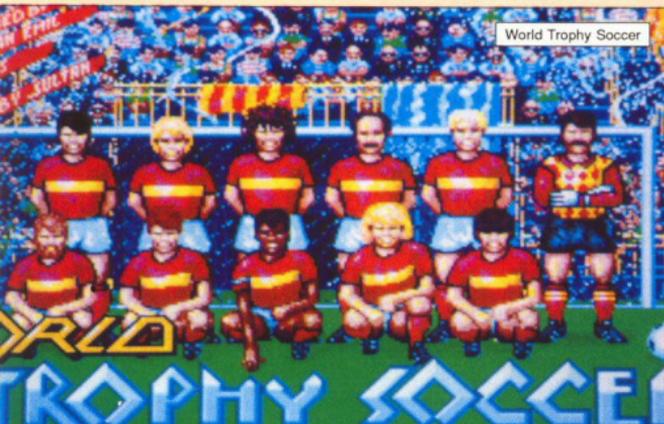
**Doc Amiga :** La suite des aventures galactiques du balayeur de l'espace, **Space Quest 3** - toujours aussi génial et bourré d'humour. Même blot pour **Leisure Suit Larry 2** : le petit Larry (vêtu de son célèbre costard blanc) est encore à la recherche de l'âme-sœur. Ames pudiques s'abstenir !

**Micro News :** Encore un chanceux !

**Doc Amiga :** Et oui, ça n'arrive qu'aux autres - mais ne sombrez pas dans l'alcôolisme pour autant, caressez auparavant **Blue Angel 69**, un passionnant jeu de pousse-pousse avec en prime de splendides créatures dénudées.



Ultraball



World Trophy Soccer

**Micro News :** Je peux me les farcir illico ?

**Doc Amiga :** Pas touche ou je vous envoie ce casse-briques - **Ultraball** - dans le bide. Etant donné la grandeur de l'écran, ça va faire mal. Et j'enchaîne avec **Fredy Hardest**, un allumé du coup de boule qui fait son chemin à la force des poings. Si ça ne vous ne suffit pas, je vous achève avec **Skrull**, qui est un soft musclé dans le genre **Barbarian**. Et vian attrape ça !

**Micro News :** Chapeau, je vous évite l'ANPE et voilà le résultat ! La prochaine fois...

**Doc Amiga :** Il n'y en aura pas d'autre. Je prends mon chapeau, mon fouet et mon pistolet et je vais de ce pas rejoindre **Indy and The Last Crusade**, caltez racaille...

**Micro News :** Doc, Doc, joyeux Noël et peut-être au mois prochain...

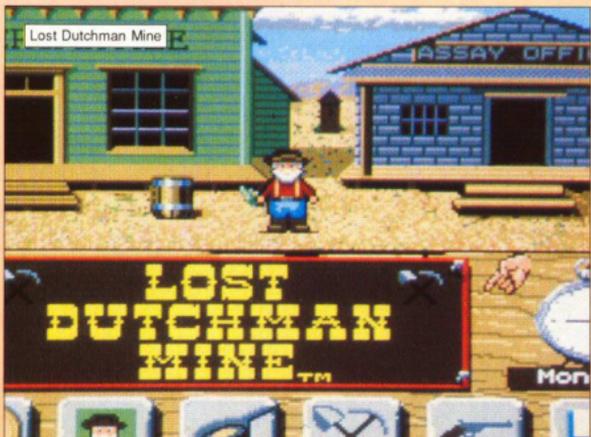
**Doc Amiga :** Ce qu'Amiga veut, Dieu le veut !

**Micro News :** Rien, je reste un adepte des courses de bagnoles.

**Doc Amiga :** Je comprends mieux que vous roulez autant des mécaniques... Prenez ce joystick et essayez de figurer en bonne position au classement de **Continental Circus**, ça vous changera.

**Micro News :** Ne jouez pas à l'intello, vous risquez une méningite ....

**Doc Amiga :** Votre insolence est à la mesure de votre ignorance. Et toc ! Bravos les frontières du monde réel avec **Keef the Thief** (ou les folles aventures d'un brigand au cœur tendre). Et si cela ne suffit pas, traquons **Carmen San Diego**. La célèbre criminelle vient de sévir sur le sol américain. Son dernier larcin : le vol du flambeau de la Statue de



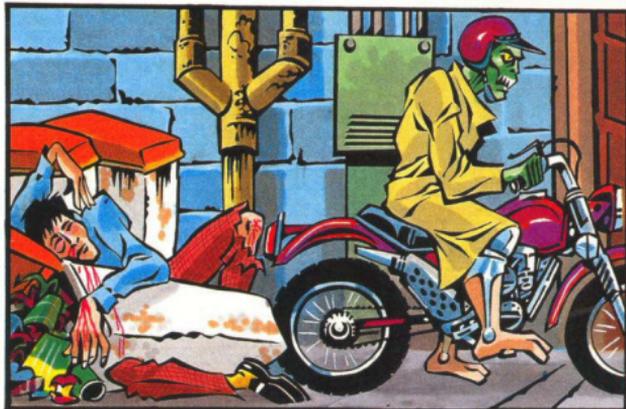
Lost Dutchman Mine



Par l'intermédiaire du jeu "Bargon Attack", un Bargonien s'est matérialisé sur terre...

BARGON ATTACK

RASHEED  
&  
MARC BROTHERS







# TECHNICOS

## ROGER ! ROGER ! FAITS COMME DES RATS, BITS !

Ce mois-ci sont livrées les premières réponses aux lettres purement techniques que vous avez envoyées après lecture des propos remarquables de notre robotique conférencier. Comme nous avons eu d'énormes problèmes à joindre Technicos dans les méandres sidéraux des Interaxes du Temps, ne vous étonnez pas que la solution de nombreuses énigmes reste en suspens... Cela dit, au travers du prétexte vide intergalactique nous est tout de même parvenu un cours magistral de Nicos sur la description de la mémoire - cours aride, mais fondamental pour comprendre très précisément le fonctionnement de nos machines.

Salut les p'tits micros, j'espère que vous allez bien et qu'il reste quelques cases pas trop nazebroquées dans votre cerveau pour ingurgiter les informations d'aujourd'hui. Bref, ne perdons plus de temps, embarquons à la fraîche et à nous la Grande Bleue... Si vous avez oublié ce qu'est un ordinateur, une puce ou un CPU, n'hésitez pas à vous replonger dans les précédents numéros de Micro News : ce qui y est révélé n'est pas encore obsolète, et ça nous épargnerait des répétitions inutiles.

### Mémoires d'un ordinateur, par Yves de Saint-Simon...

Commençons d'abord par clarifier les concepts de hiérarchie de mémoire et de mécanisme d'accès à l'information qui y est stockée.

Dans un passé proche, nous avons déjà décrit deux niveaux de mémoire : la mémoire principale et la mémoire de masse. Un troisième niveau de mémoire (les registres internes du CPU) a été introduit dans l'exemple de la calculatrice. Jetons un coup d'œil plus attentif à chacun de ces niveaux :

-1 Les registres internes font partie de l'UAL. Ils constituent le type de mémoire de données le plus rapide du système. En général, l'UAL peut accéder au contenu de ces registres en moins de 100 ns - nanosecondes - (contre 500 ns ou plus pour la mémoire principale et 1 s pour la

main de ma sœur). Ces valeurs tendent à diminuer si l'on considère la puissance actuelle des processeurs, mais le rapport reste le même. Le nombre des registres internes est généralement limité (de 8 à 64).

-2 La mémoire principale, communément appelée "mémoire" du système est réalisée avec un ou plusieurs composants, suivant la taille requise. La taille généralement utilisée varie entre 4K et 64K octets sur les ordinateurs huit bits (C64 et CPC64) et atteint chez leurs grands frères quelques Mo (mégaoctets = millions d'octets). A l'heure actuelle, la mémoire est normalement réalisée en technologie MOS/LSI. Il est possible d'implanter une mémoire limitée sur la puce du microprocesseur, et même certaines possibilités d'entrée/sortie. Le dispositif devient alors ce qu'on appelle un ordinateur "en-un-seul-boîtier", puisqu'il regroupe sur une seule puce tous les éléments logiques d'un ordinateur. Les microprocesseurs "standard" requièrent une mémoire externe. Le temps d'accès de la mémoire principale est de l'ordre de 100 à 700 ns.

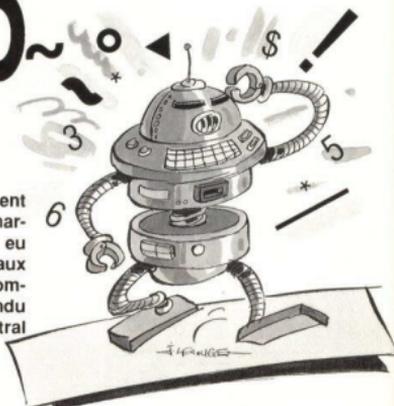
-3. La mémoire de masse est une mémoire bon marché, de grande capacité. C'est un dispositif de stockage spécial destiné à mémoriser des données en grande quantité sur des supports peu coûteux - tels que la bande magnétique, la cassette ou le disque. Ces supports

d'information permettent généralement de stocker des dizaines ou même des millions de kilo-octets (Ko) mais sont relativement lents lorsqu'on y accède trop fréquemment.

### Ne vous faites pas biter par les bits !

Au niveau logique, une mémoire est organisée en mots. Un mot est un élément logique d'information formé d'un certain nombre de bits (disons 4, 8, 12, 16 ou 32 pour les bêtes de concours) ; rappelons qu'un bit est un digit binaire qui peut prendre la valeur 0 ou 1. Un microprocesseur 8 bits requiert 8 bits de données. La taille normale d'un mot pour un microprocesseur 8 bits est donc de 8 bits. En d'autres termes, la mémoire d'un microprocesseur 8 bits est organisée en mots de huit bits (aux innocents les strings de béton !).

Un groupe de huit bits constitue un octet ; quatre bits forment un quartet. La taille d'un mot sur microprocesseur 8 bits est donc d'un octet. De même, pour un microprocesseur 16 bits, la taille du mot est normalement de deux octets. Sur la figure ci-dessous est représentée l'organisation logique d'une unité-mémoire. Nous allons à présent l'étudier en détail. La largeur d'une mémoire est le nombre de bits auxquels on peut accéder simultanément, autrement dit le format du mot (un octet, dans notre exemple). Les bits sont normalement numérotés de 0 à n. Dans





le cas du microprocesseur 8 bits (qui constituera notre "microprocesseur standard" tout au long de notre découverte), la position d'un bit en mémoire sera, par conséquent, désignée par un chiffre de 0 à 7. Autrement dit, chaque chiffre de 0 à 7 représentera la position binaire du bit dans le mot. Dans le système binaire, le digit le plus à droite (bit 0) représente la valeur 20, le bit suivant vers la gauche correspond à 21 et ainsi de suite. C'est la raison pour laquelle les positions des bits sont généralement numérotées de 0 à 7 plutôt que de 1 à 8 et de droite à gauche plutôt que de gauche à droite.

La hauteur ou taille d'une mémoire est le nombre de mots qu'elle contient. La position d'un mot à l'intérieur d'une mémoire est son adresse. Le premier mot de la mémoire se trouve à l'adresse 0, le mot suivant à l'adresse 1 etc. Pour obtenir un décodage efficace, la taille de la mémoire est normalement une puissance de deux, c'est-à-dire 256, 512, 1 K, 2 K ou 4 K mots... Pour lire l'énoncé d'un mot en mémoire, il est nécessaire de préciser son adresse. Chaque module de mémoire est donc relié au bus des adresses. Un bus d'adresses type se compose de 16 lignes, ce qui lui permet d'adresser jusqu'à 216 (64K) emplacements. Si on utilise une mémoire plus petite que 64 K, le nombre de lignes nécessaire sera moindre. En effet, pour situer un mot en mémoire, on envoie sur le bus des adresses une combinaison de bits précisant

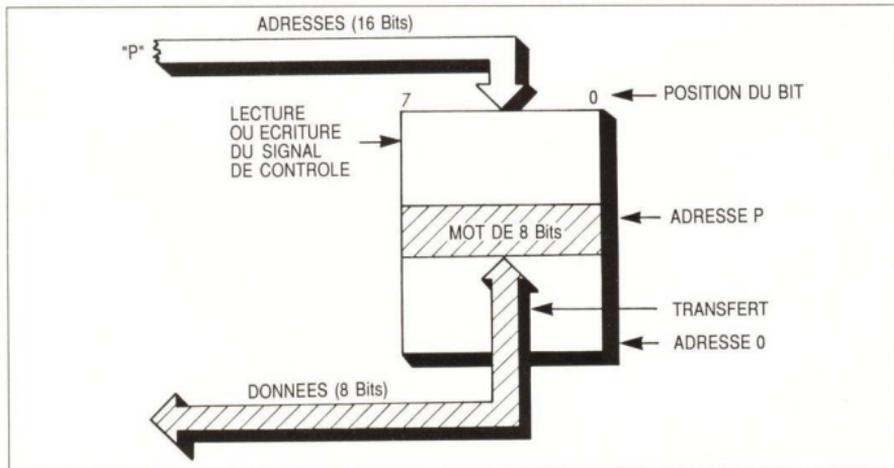
l'adresse du mot en question. Les bits transportés par ce bus sont transmis à un décodeur placé à l'intérieur du boîtier. Ce décodeur sélectionne le mot à l'adresse indiquée. En réponse à un signal de commande - un signal d'écriture (WRITE) dans le cas d'une opération de lecture -, un mot est lu en mémoire et déposé sur le bus des données. Au bout d'un certain temps dit temps d'accès, les données deviennent disponibles sur les huit broches de sortie du boîtier mémoire (dans notre exemple les mots ont une largeur de huit bits), qui sont reliées au bus des données.

A ce stade, on pourrait se poser la question suivante : pourquoi n'y a-t-il que huit bits de données issues d'une mémoire qui reçoit seize bits d'adresse ? Cette question est importante et mérite une réponse circonstanciée. Car il n'y a aucun rapport direct entre le nombre de bits issus de la mémoire sous forme de données et le nombre de bits d'adresse qui y sont envoyés. Les bits d'adresse déterminent une position à l'intérieur de la mémoire et servent à sélectionner des emplacements à un mot par l'intermédiaire de décodeurs spéciaux. Le mot de donnée correspondant à la position sélectionnée peut avoir n'importe quelle longueur de 0 à p bits. Par exemple, un petit boîtier mémoire peut contenir soixante-quatre mots de 8 bits seulement. Dans ce cas, il suffira, pour sélectionner un mot dans cette mémoire, d'utili-

ser un bus d'adresses à six lignes (26 = 64). Cependant, pour chacune de ces soixante-quatre adresses précises qui pourront être présentée sur ce bus d'adresses réduit, les données issues de la mémoire par suite d'une opération de lecture seraient toujours des données à 8 bits. Dans le cas d'une mémoire de plus grande capacité, disons à 64 K de cases de mémoire, il sera nécessaire d'utiliser un bus d'adresse à 16 bits, même si les données présentes sur le bus sont des mots à 8 bits.

Revenons à la séquence de l'opération d'écriture WRITE. Une adresse est précisée sur le bus des adresses et les données déposées sur le bus des données. L'ordre d'écriture WRITE est envoyé à la mémoire par l'intermédiaire du bus de commande, et les données présentées sur le bus des données (8 bits dans notre exemple) sont inscrites dans la case mémoire correspondante. Le temps requis pour écrire les données en mémoire est appelé temps de cycle de la mémoire. Il est normalement supérieur au temps d'accès d'environ 20 à 50%.

Un grand nombre de programmes de microprocesseurs utilisés dans les applications de commande nécessitent moins de 4 K mots pour le programme et les données. L'adressage de 4 K mots ne nécessite que 12 bits. Quatre lignes du bus des adresses ne sont donc pas nécessaires à l'adressage de la mémoire. Elles sont utilisées pour sélectionner





d'autres dispositifs reliés aux bus du système, tels que les dispositifs d'entrée/sortie. Le bus des adresses n'est pas exclusivement réservé à l'adressage de la mémoire et peut être utilisé pour adresser n'importe quel dispositif ou, pour être plus précis, n'importe quel registre à l'intérieur de n'importe quel dispositif relié aux bus du système. Un registre est défini ici comme étant, dans le sens le plus large, une case mémoire adressable de tout dispositif.

#### Plusieurs points importants

Pour commencer, quelques précisions sur la signification réelle de la lettre K :

une mémoire 4 K est une mémoire contenant 4 K mots. Un boîtier mémoire 4 K, par contre, est un boîtier de 4 K bits, et non pas de 4 K mots. Dans le cas d'un composant (boîtier), la lettre K désigne les bits, alors que dans le cas d'un système de mémoire, la lettre K se rapporte au nombre de mots (mots de 8 bits ou 16 bits, voire 32 bits s'il s'agit respectivement d'un processeur 8 bits, 16 bits ou 32 bits). Il faut se rappeler que K désigne le nombre des éléments logiques du dispositif. Ainsi certaines puces de mémoire actuelles sont qualifiées d'un méga, ce sont des puces d'un mégabit soit 256 K mots de 8 bits soit 256 K octets. La raison

du bit le plus fort est souvent la meilleure... Ensuite, une instruction stockée dans la mémoire n'occupe pas nécessairement un seul mot, mais peut en occuper un ou plusieurs, suivant la nature de l'instruction. Pour un jeu d'instructions utilisant un, deux ou trois octets, les instructions nécessiteront 8, 16 ou 24 bits de mémoire. Pour extraire une instruction à 2 octets de la mémoire et la transférer vers l'unité de commande du microprocesseur, il faudra effectuer deux opérations successives de lecture en mémoire (dans le cas d'un bus de données à 8 bits). Enfin, dans les systèmes à microprocesseur, deux des positions d'un mot jouent un rôle spécial. Le bit le plus à droite, dit généralement bit 0, est appelé bit de plus faible poids ou bit **LSB** (Least Significant Bit - vive la linguistique, on va parler du signifié et du moins signifiant !) car il porte le plus faible poids dans la représentation binaire des données. Le bit le plus à gauche, ou bit 7, est le bit de plus fort poids ou bit **MSB** (Most Significant Bit - un must, je vous dis !). Le rôle dévolu à ces 2 bits (LSB et MSB) revêt une importance capitale eu égard à l'incapacité d'un grand nombre de microprocesseurs à tester n'importe quel bit. En effet, la majeure partie des microprocesseurs à 8 bits ne peuvent tester directement que la valeur du bit le plus à gauche (c'est-à-dire le bit MSB) de leur accumulateur. Il se trouve que ce bit est le bit de signe dans la représentation par complémentarisation à deux, généralement utilisée pour représenter les nombres. Le bit 0, c'est-à-dire le bit LSB, est le second bit le plus commode à utiliser puisqu'on peut le tester à l'intérieur de l'UAL après une seule opération de décalage à droite. C'est la raison pour laquelle on utilise généralement le bit 7 ou le bit 0 d'un registre pour stocker l'information d'état issue des dispositifs d'entrée ou de sortie.

En résumé, les p'tits micros, nous venons de décrire et d'illustrer par les trois premiers articles de la série tous les éléments fonctionnels d'un système. Le mois prochain, nous aborderons le problème de la fabrication des microprocesseurs et nous verrons comment ces nouveaux composants sont venus au monde.

Ciao bambini...

**Technicosby, black & white showman...**

## LA NEF AUX LETTRES DE NICOS

### MIPS ALORS !

*Cher Technicos,*

*Tout d'abord bravo à ta super-rubrique qui aborde vraiment de façon très explicative la conception des micro-ordinateurs. J'ai cependant une question qui reste encore pour moi sans réponse. Qu'est-ce qu'un MIPS pour un ordinateur et à quoi ça sert ???*

*(Hervé Leloup, Lille)*

Un **MIPS**, c'est un Million d'Instructions Par Seconde. Tout simplement une unité qui permet de mesurer la vitesse de calcul d'un microprocesseur. Ce type d'information est pris en compte pour évaluer la puissance de calcul d'un micro ou mini-ordinateur (un micro type PC 386 ou Mac II, qui culminent à 4 MIPS alors qu'une station de travail RISC, type SUN ou DEC débute à 11 MIPS...). Cependant les spécialistes veulent aussi connaître les MFLOPS (Méga-Flops = millions d'opérations arithmétiques en virgules flottantes) pour se faire une idée précise des capacités de calcul mathématique des systèmes. (La plupart des micro-ordinateurs équipés de co-processeurs arithmétiques arrivent à 1 MFLOPS alors que les stations RISC sont au-dessus de 2,5). Ces informations ne servent cependant qu'aux ingénieurs ayant réellement besoin de savoir s'ils désirent une Ferrari F40 ou une Lamborghini 365 GT4 pour foncer sur les autoroutes sans péage des calculs scientifiques...

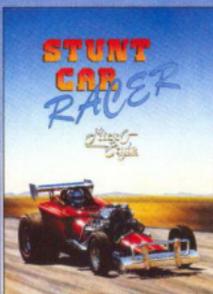
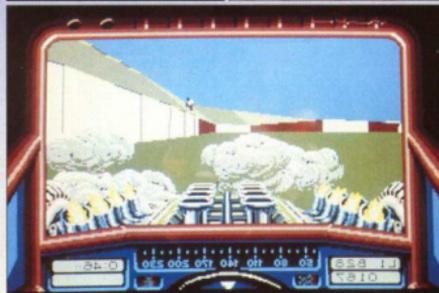
### DE BUS EN BUS GOMPLIGUÉ !

*On parle beaucoup en ce moment des avantages et des inconvénients du PS/2 d'IBM et de son bus MCA... A quoi sert donc le nouveau bus MCA ?*  
*(Georges Mistral, Lyon)*

Au commencement, il y avait le PC et son bus 8 bits. Puis survint l'AT et son bus 16 bits. Enfin, le bus MCA 32 bits apparut et les écrasa tous, hormis un petit village peuplé d'irréductibles Gaulois...

Le bus MCA est un bus 32 bits qui s'intègre dans les nouveaux PS/2 construits à base de 80286 ou 80386 et bientôt 80486. Ce bus a été conçu pour supporter un adressage sur 32 bits réels et ainsi offrir de meilleures performances de dialogue avec les cartes de PS/2 (carte de communication vers gros système, cartes d'extension mémoire, cartes à jouer etc.).

# L'IVRESSE DE LA VITESSE SANS DANGER!

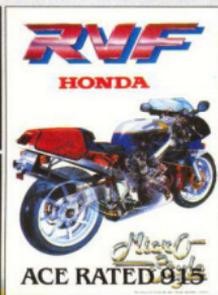


## STUNT CAR RACER

Mettez votre ceinture, aggripez votre volant, allumez vos boosters, fermez les yeux et adieu que pourra. Les plus folles pistes de dragster vous attendent!

## R.V.F. HONDA

RVF Honda: Six vitesses, 270km/h, 12000 tours/minutes. Qui n'a jamais rêvé de concourir sur les plus prestigieux circuits de championnat du monde! Avec RVF Honda, le rêve devient réalité!



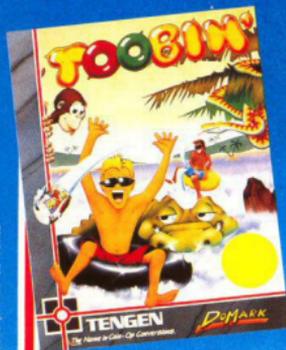
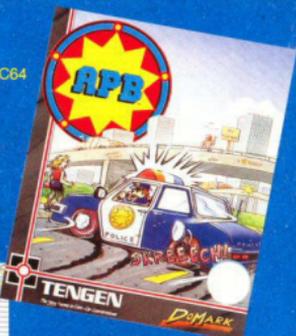
# TENGEN... LA



Disponible sur  
cassette et disque C64  
cassette et disque Amstrad  
Amiga, Atari ST et IBM PC



Disponible sur  
cassette et disque C64  
cassette et disque  
Amstrad, Atari ST,  
Amiga et IBM PC



Disponible sur  
cassette et disque C64  
cassette et disque Amstrad  
Atari ST, Amiga et IBM PC

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

ET BIEN SÛR...LA TOUTE DERNIÈRE  
SIMULATION DE VOITURES.

# Hard



# SUPERBE COLLECTION 89



Disponible sur  
cassette et disque C64  
cassette et disque Amstrad  
Atari ST et Amiga



Disponible sur  
cassette et disque C64  
cassette et disque Amstrad  
Atari ST et Amiga



Photos d'écran sur Atari ST



# Drivin' 60

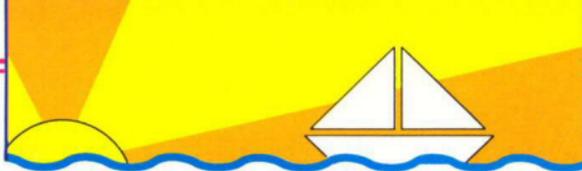
Édité par :

**DOMARK**

Distribué par :

**UBI SOFT**

1, voie Félix Eboué  
94000 CRETEIL  
(16) 1 48 98 99 00



# CAPITAINE PIXEL

## ET TOUS LES POTES IRON

Notre bon Capitain est excité comme une puce de mer en attendant l'envoyé spécial de Micro News. Il tressaute, s'agite, court en tous sens sur la dunette... Quelle balaine franche de la micro l'a mis dans cet état ? Serait-ce qu'il aurait harponné un scoop ?

**Capitaine Pixel :** Ah vous voilà vous ! Il était temps !

**Micro News :** C'est bien vous ça. A peine débarqué, je me fais déjà incendier. Y a pas le feu !

**Capitaine Pixel :** Si, justement ! J'ai une nouvelle tellement sensass à vous annoncer que j'en ai les miches qui chauffent d'allégresse.

**Micro News :** Eh bien, allez y, crachez-la votre valda !

**Capitaine Pixel :** Si je vous dis l'Homme de Fer ?

**Micro News :** Je vous répons Raymond Burr...

**Capitaine Pixel :** Sinistre ignare ! Sombre imbécile ! Allez, je vous laisse encore une chance : le Seigneur de Fer, ça vous dit quelque chose ?

**Micro News :** J'utilise mon joker...

**Capitaine Pixel :** Ça m'aurait étonné ! Vous n'êtes même pas fichu de répondre à une devinette aussi simple que celle-là. Et pourtant, ce n'était pas sorcier de trouver Iron Lord...

**Micro News :** Aaaaahhhhhrrrrggg !

**Capitaine Pixel :** Remettez-vous, calmer de mes deux ! Vous êtes aussi pâle que le ventre d'un requin !

**Micro News :** Un peu ouais ! Vous êtes tombé dans le panneau, vous, un vieux loup de mer... Ça va bientôt faire trois Noëlés qu'Ubi Soft nous montre des bouts de ferraille. Le hic, c'est qu'on a pas encore vu la main du Seigneur !

**Capitaine Pixel :** Douteriez-vous de moi, infidèle ?

**Micro News :** Ben c'est que...

**Capitaine Pixel :** Je peux vous assurer qu'il est bien là cette fois. Sur CPC. Et qui plus est, d'une rare magnificence... Il y

aura certes quelques grincheux pour faire remarquer la pauvreté des couleurs... mais qu'importe la quantité lorsque la qualité s'impose avec une telle maestria !  
**Micro News :** Ouais, vu le temps qu'ils y ont passé, ils auraient été gonflés de nous refiler un boudin !

**Capitaine Pixel :** Je vois bien que je me heurte à un mur d'incompréhension, aussi je préfère changer de sujet avant que ma bonne humeur coutumière ne me quitte et que je vous mette les tripes à l'air d'un seul coup de savate !

**Micro News :** Mais c'est qu'il mordrait !

**Capitaine Pixel :** J'aurais trop peur de faire sauter ma couronne... Quoique je ne risque pas grand-chose avec **Defender Of The Crown** d'Ubi Soft - encore - in my pocket...

**Micro News :** Quel veinard !

**Capitaine Pixel :** Et quel jeu ! De l'aventure avec un grand A !

**Micro News :** Et d'aventure en aventure... Vous n'auriez pas un truc plus speed ?

**Capitaine Pixel :** Vous êtes partant pour un p'tit tour en Ferrari à travers les Etats-Unis ?

**Turbo Outrun** d'US Gold ?

**Micro News :** Un peu mon neveu !

**Capitaine Pixel :** Eh, mettez la pédale douce ! Elle est sensible la bougresse, vous allez la faire cabrer comme un rien...

**Micro News :** En route pour les côtes du Pacifique et ses rouleaux immenses...

**Capitaine Pixel :** Faites pour faire du surf, quô à ! Comme dans **Windsurf Willy** de Silmarils.



**Micro News :** Ah le pied ! Les nanas, le soleil, le sable chaud...

**Capitaine Pixel :** Tout un programme. Même que si je m'écoutais (et surtout si je savais jouer), j'irais bien faire un volley sur la plage.

**Micro News :** Faute de volley sur la plage, on peut toujours faire un tennis en salle...

**Capitaine Pixel :** Avec **Great Courts** d'Ubi Soft sur CPC par exemple...

**Micro News :** Affirmatif ! Et peut-être même que nous pourrions aller faire un





tour en boîte un peu plus tard dans la soirée. Savez-vous que je danse comme Michael Jackson ?

**Capitaine Pixel** : Je veux voir ça ! Nous irons donc au **Moonwalker**, la discothèque chébran du coin.

**Micro News** : Super !

**Capitaine Pixel** : Vous pouvez le dire ! Moi-même, je n'en suis pas encore remis... Je n'ai jamais vu une présentation aussi grandiose sur CPC. Je ne sais pas à quoi se shootent les mecs d'US Gold, mais en tous cas ça leur réussit. Figurez-vous que même ces deux dégénérés de Prof ST et Doc Amiga en ont frappé leur cul par terre.

**Micro News** : Ouais... Et en dehors de la présentation ?

**Capitaine Pixel** : Ça tourne plutôt bien.

**Micro News** : Dites Cap', vous savez ce qui me ferait plaisir ?

**Capitaine Pixel** : Forcément, vous voudriez vous envoyer en l'air à bord d'un Harrier...

**Micro News** : Euh ! Comment avez-vous deviné ?

**Capitaine Pixel** : Élémentaire. Ça tombe très bien puisque j'ai justement un petit cadeau pour vous : **Harrier Attack**, un ancêtre dans le genre simulation de combat aérien, remis au goût du jour sous forme de budget pour C64 par

Encore.

**Micro News** : C'est chouette les budgets. Vous en avez d'autres ?

**Capitaine Pixel** : Pas des foules, j'en ai juste deux autres du même éditeur dont j'avais vous causer : **Thanatos** et **Chain Reaction**, tous deux sur CPC.

**Micro News** : Et ça raconte quoi ?

**Capitaine Pixel** : Avec le premier, vous allez vous payer une balade à dos de dragon. C'est joli et c'est bien fait. Le deuxième quant à lui, nettement moins poétique, vous mettra en position de sauveur de l'humanité, ou tout au moins d'une partie de celle-ci, puisque vous aurez trente minutes pour rendre inoffensive la fuite de radiations mortelles d'une centrale nucléaire.

**Micro News** : Charmant programme !

**Capitaine Pixel** : Toujours plus coloré, mais cette fois couleur sang, avec **Night Hunter** d'Ubi Soft, un charmant petit jeu où le score est fonction de la quantité d'hémoglobine avalée par le héros, digne descendant du comte Dracula.

**Micro News** : Beurk !

**Capitaine Pixel** : Comment ça, beurk ? Il faut y avoir goûté une fois pour se rendre compte que ça n'est pas si désagréable... Mais passons à autre chose. Tout aussi sanglant, mais plus habituel dans le style : **Operation Thunderbolt**, d'Ocean.



**Micro News** : Ne serait-ce pas la suite d'Operation Wolf ?

**Capitaine Pixel** : Tout juste bonhomme ! Et n'ayons pas peur des mots, c'est géant ! **Micro News** : Une véritable saga : Operation Wolf, Operation Thunderbolt... à quand Operation Dlaprostatt ?

**Capitaine Pixel** : Elle est bonbonne celle-là ! Changeons un peu de registre avec la venue sur le marché CPC d'un nouveau flingos made in Ubi : le **Gunstick**.

**Micro News** : Ça fait jamais que le douzième !

**Capitaine Pixel** : Ouais, n'empêche qu'on en avait pas vu fonctionner beaucoup correctement... Il y avait celui qui tirait en coin, un autre qui tirait par la crosse - enfin rien de bien concluant... Celui-là au moins fonctionne et en plus les jeux vendus avec, dont **Target Plus**, sont vraiment des calibres.

**Micro News** : A force de vous perdre dans des phrases interminables, le temps passe et il va nous falloir rendre l'antenne...

**Capitaine Pixel** : Pas avant de vous avoir annoncé **Cabal**, d'Ocean, disponible sur C64 et CPC - et testé dans ce numéro sur Amiga ; **Puffy's Saga** d'Ubi Soft, une réelle réussite dans le genre arcade sur CPC ; **Alphakhor** de Loriciel sur CPC qui vous propose un voyage dans le temps jusqu'au Moyen Age, à la recherche de la formule d'une potion anti-épidémique ; **Le Marauder**, d'Ubi Soft, un jeu d'aventure graphique sur CPC ; **Targhan de Silmarils**, un très beau jeu d'aventure et **Laser Squad** de Blade Software, un chef-d'œuvre de laideur...

**Micro News** : C'est une bonne chose de fêtes... que je vous souhaite particulièrement bonnes...

**Capitaine Pixel** : Joyeux Noël à tous et sonnez hautbois !



Defender Of The Crown



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

**VIDÉO SHOP**

GRUPE ALLIANCE

L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS!

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

**LE MOIS DES CADEAUX \* 1**  
VIDÉO SHOP vous offre jusqu'au 31 décembre  
pour l'achat de votre micro :

- AVEC UNITÉ CENTRALE : ST ou AMIGA  
20 DISQUETTES 3 1/2 ; 1 MANETTE  
10 JEUX ; 1 TAPIS DE SOURIS.
- AVEC MONITEUR COULEUR :  
50 DISQUETTES 3 1/2 ; 1 MANETTE  
10 JEUX ; 1 TAPIS DE SOURIS.  
\* SAUF SUR PROMOTION.



**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

**PC 1512**

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

**monochrome** 7 990  
**couleur** 9 490

**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 2000 :**

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

**PORTABLES** Gamme livrée avec le fabuleux tableur « QUATTRO »

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

+ 1 moniteur monochrome gratuit !



**ATARI**

**GAMME 520 STE** livrée avec 10 jeux + manette

520 STE PERITEL 3 490

520 STE + MONITEUR COULEUR SC 1425 5 490

520 STE + TV PAL SECAM AVEC TÉLÉCOMMANDE 4 990

**GAMME 1040 STF**

1040 STF PERITEL 3 590

1040 STF MONOCHROME 4 690

1040 STF COULEUR 5 990

**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

**POCKET ATARI : LA RÉVOLUTION ! LE PLUS PETIT**

COMPATIBLE PC DU MONDE !!! 2 990

MALETTE POCKET : POCKET ATARI + interface

parallèle + imprimante DICONIX + malette. 6 990

**1<sup>er</sup> PRIX** un voyage  
à New-York

**CONCOURS**

**DU 1<sup>er</sup> DÉCEMBRE AU 31 JANVIER 1990,  
GRAND CONCOURS SANS OBLIGATION D'ACHAT.  
BILLETS DE PARTICIPATION A RETIRER DANS  
CHACUN DE NOS MAGASINS.**

36.15 Code VS  
Par minitel:  
toutes les nouveautés,  
les astuces, domaine public

**Tous nos prix  
s'entendent TTC.**

**4 MAGASINS A VOTRE SERVICE!!!**

AUF CENTRE : 47/50, rue de Richelieu - 75001 PARIS - M° Palais-Royal

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

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

A L'EST : 260, rue de Charenton - 75012 PARIS - M° Damesnil

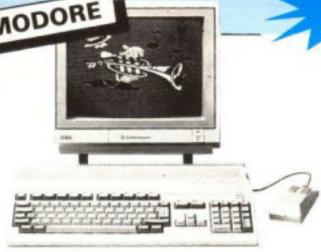
MAGASINS OUVERTS DU LUNDI AU SAMEDI  
de 9 heures à 20 heures sans interruption

**(1) 42.86.03.44**

**OUVERTURE  
EXCEPTIONNELLE LES  
3-10-17 et 24 DÉCEMBRE**

Maintenance assurée par la Société AMSYS, 55, rue Boissonnade, 75014 Paris, tél. : 43.27.27.88

# COMMODORE



- AMIGA 500 **3 490**
- A500 + EXTENSION MEMOIRE 1 Mo **4 490**
- A500 + LECTEUR DOUBLE FACE **4 490**
- CONFIGURATION COULEUR (avec TV PAL/SECAM) **4 990**
- A500 + MONITEUR COULEUR 1084 **6 290**
- COFFRET STARTER KIT **3 790**
- COFFRET HOME OFFICE **4 290**

- OFFRE DIGITALISATION : STARTER KIT + digitaliseur DIGIVIEW + logiciel DIGIPAINT 3 **5 990**
- OFFRE GRAPHISME : STARTER KIT + imprimantes STAR LC 10 couleur **5 490**

## OFFRES SPECIALES RESERVEES AUX ETUDIANTS ET ENSEIGNANTS.

VIDEO 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**

DISQUETTES 3.5 DF DD  
6.50 F L'unité

# 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 conseillant selon l'utilisation que vous allez en faire et en vous apportant pour chacun des imprimantes proposées un exemple d'écrêtage 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 !!!

**AMSTRAD :**

DMP 3160	9 aiguilles	80 col	160 Cps	<b>1 790</b>
DMP 3250*	"	"	" (PAR/SER)	<b>2 990</b>
DMP 4000*	"	132 col	200 Cps	<b>1 990</b>
LQ 3500*	24 "	80 col	160 Cps	<b>2 990</b>
LQ 5000*	24 "	132 "	288 Cps	<b>4 990</b>

\* Livrée avec logiciel de PAO FIRST PUBLISHER

**STAR :**

LC 10	9 "	80 "	144 Cps	<b>1 960</b>
LC 10 couleur	9 "	80 "	144 Cps	<b>2 490</b>
LC 24-10	24 "	80 "	170 Cps	<b>2 990</b>

**CITIZEN :**

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

**EPSON :**

LX 800	9 "	80 "	180 Cps	<b>2 150</b>
LO 500	24 "	80 "	180 Cps	<b>3 890</b>
FX 850	9 "	80 "	264 Cps	<b>4 990</b>
FX 1050	9 "	132 "	264 Cps	<b>5 990</b>
LQ 850	24 "	80 "	330 Cps	<b>6 990</b>
LQ 1050	24 "	132 "	330 Cps	<b>7 990</b>
GQ 5000	Laser	"	"	<b>15 990</b>

**NEC :**

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

**MANESMANN-TALLY :**

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

**HEWLETT-PACKARD :**

THINKJET	jet d'encre	<b>3 990</b>
DESKJET	jet d'encre	<b>7 490</b>
LASER JET 2	laser	<b>16 990</b>

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 !!!**

# 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** A RETOURNER A VIDEO SHOP -  
BP 105, 75749 PARIS CEDEX 15.

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_ Tél. : \_\_\_\_\_

Je possède un ordinateur, (marque) : \_\_\_\_\_

Je désire recevoir votre catalogue (joindre 3 timbres à 2,20 F).

Je passe commande à VIDEOSHOP du matériel suivant :

DÉSIGNATION	QUANTITÉ	MONTANT
* Port : 100 F par colis		<b>TOTAL</b>

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

DATE : \_\_\_\_\_ SIGNATURE (signature des parents pour les mineurs)

# ABONDOS

## IL ABONDOS : IL TESTE

Il a une drôle de gueule ce mec-là, tout petit avec de grandes oreilles, complètement gaga avec son bermuda vulgaires en plein aéroport de Roissy ? Mais c'est le Prof, en chair et en Abondos... Je le soupçonne de se faire la malle des Indes via Hawaï...

**Micro News :** Hello Prof !

**Professeur Abondos :** Ah salut ! Comment m'avez-vous retrouvé ?

**Micro News :** Je passais par là, j'ai vu de la lumière...

**Professeur Abondos :** Espion !

**Micro News :** Et dire que je suis payé pour faire ça...

**Professeur Abondos :** Ouais ! Même gratuitement vous prendriez votre pied...

**Micro News :** Tout ça ne me dit pas ce que vous faites ici.

**Professeur Abondos :** Vous qui êtes si doué, vous auriez pu déduire de ma tenue que je me préparais à partir pour Hawaï...

**Micro News :** Hawaï ? Vous n'allez pas me dire que vous auriez abandonné nos lecteurs en cette veille de Noël, et ce, rien que pour satisfaire un besoin égoïste de



vahinés ! C'est gonflé...

**Professeur Abondos :** Mais pas du tout, pas du tout ! Justement, je parlais pour raisons obsessionnelles. Pour tester le dernier Scenery disk de SubLogic : **Hawaiian Odyssey.**

**Micro News :** Un vrai qu'on teste en somme ! Mais dites-moi, SubLogic, ce sont les éditeurs de **Flight Simulator ?**

**Professeur Abondos :** Bien sûr ! Etant parvenu à la quasi-perfection

avec leurs produits, ils se contentent désormais d'offrir des scénarios permettant de découvrir de nouveaux décors. Comme sa guitare l'indique, **Hawaiian Odyssey** vous entraîne dans les alléchants paysages des anciennes îles Sandwich.

**Micro News :** A condition de posséder au moins un programme comestible de simulation de SubLogic.

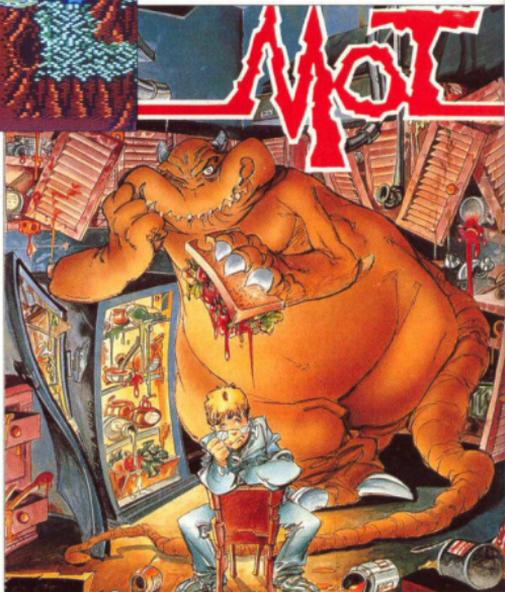
**Professeur Abondos :** Naturellic ! Comme **UFO** par exemple, une simulation de pilotage d'OVNI... Dans un tout autre genre, j'aurais pu également faire un voyage du côté du Japon, ce qui m'aurait donné l'occasion de rencontrer le héros de **Neuromancer** (d'Electronic Arts), jeu adapté du roman-culte de la génération des cyberpunks et que William Gibson commit une nuit de folle bidouille...

**Micro News :** Oh que Lola, je sens que ça doit court-circuiter sec !

**Professeur Abondos :** Pour une fois, vous tombez juste, c'est même plutôt torturé, mais les alumés de SF et de cybertechnologie vont prendre une décharge...

**Micro News :** Je ne demande qu'à me brancher...

**Professeur Abondos :** Quoi qu'il en soit,





vous n'avez pas le choix... Après le disque scénario de SubLogic, en voici deux autres, mais cette fois-ci en provenance d'Accolade : **Test Drive 2 Car Disk** et **The Major Championship Courses Of 1989**.

**Micro News :** Pour le premier, je devine à peu près de quoi il s'agit - quant à l'autre, je scratche.

**Professeur Abondos :** C'est juste trois parcours supplémentaires pour *Jack Nicklaus' Greatest 18*.

**Micro News :** Ouah, le golf, les bunkers, les green pastures, les trous... le pied !  
**Professeur Abondos :** Personnellement, je préfère un exercice plus physique comme le tennis, ce qui m'amène à vous annoncer la sortie de **Great Courts** d'Ubi Soft sur nos bons PC...

**Micro News :** Sympa ?

**Professeur Abondos :** Très sympa !

**Micro News :** Allez, disons fantastique, n'ayons pas peur des mots...

**Professeur Abondos :** Tiens, ça me rappelle justement **Mot**, un jeu d'aventure-arcade dérivant d'Opera Soft dont le personnage principal - un monstre cool - est

déjà un héros de BD. Remarquez que dans le genre délire, **Fiendish Freddy's** n'est pas mal non plus...

**Micro News :** Je connais, il a été testé sur Amiga dans le numéro 26...

**Professeur Abondos :** Exact ! Cela dit, le rire c'est bien, mais certains préfèrent s'amuser de façon didactique, alors histoire de leur prouver qu'ils ne sont pas oubliés, je leur propose **The American Civil War, Volume 3** d'Electronic Arts qui retrace les dures batailles de la guerre de Sécession.

**Micro News :** Du bon wargame, quoi !  
**Professeur Abondos :** Tout juste ! Du même niveau en qualité mais dans un genre différent, il y a aussi **Le Fétiche Maya** de Silmaril, dont le test est passé dans le précédent numéro.

**Micro News :** Dans les Tops du mois...

**Professeur Abondos :** Mais il est temps maintenant de parler de choses sérieuses.

**Micro News :** Et qu'y a-t-il à cet austère menu ?

**Professeur Abondos :** Un somptueux logiciel de gestion de base de données et deux imprimantes Canon...

**Micro News :** A boulets rouges ou encrues ?

**Professeur Abondos :** Commençons par le logiciel. Les amoureux de SGBD ont suivi de tout temps les versions successives de **Superbase**. Ils seront donc heureux d'apprendre que bientôt va arriver la quatrième version de ce hit du domaine professionnel.

**Micro News :** Très bien. Et pour les imprimantes ?

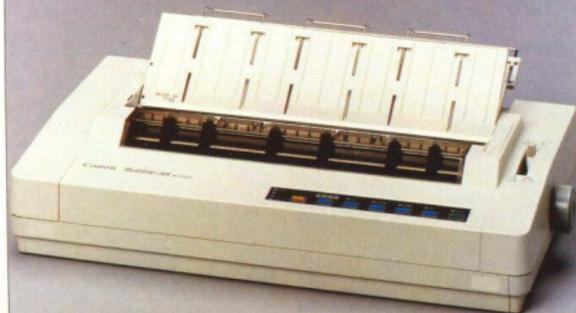
**Professeur Abondos :** Il s'agit de la **Bubble-Jet BJ130e** et de la **LBP-4**, respectivement à bulles d'encre et à laser. Avec une vitesse de l'ordre de 240 cps, un niveau sonore de moins de 45 db et une résolution pouvant aller jusqu'à 360 points par pouce - le tout à un prix qui, s'il semble élevé au prime abord (8900 FHT) n'est pas prohibitif au vu des performances -, la **BJ130e** ne manquera pas de remporter nombre de suffrages auprès des professionnels et semi-professionnels. Quant à la **LBP-4**, la plus petite imprimante laser du monde avec sa mémoire de 0.5 Mo extensible à 2.5 Mo, ses cartouches de caractères offrant un choix de 34 polices dont 22 vectoriels et 12 bit map et sa grande facilité d'utilisation (pour le prix raisonnable - en regard de sa catégorie - de 13 600 FHT), elle pourrait bien révolutionner le monde de l'impression laser.

**Micro News :** L'heure est venue de vous saluer en vous souhaitant de PC d'excellentes fêtes de fin d'année...

**Professeur Abondos :** Merci ! Et à bientôt Abonduriens et Abondines !



Bubble-Jet BJ130e



LBP-4





oh!



Que... qu'est ce qu'il vous arrive Mister Sandlyx... "il se port... la barbe là" ?

de sais pas... c'est arrivé cette nuit... ça pousse de plus en plus long et de plus en plus vite...



et maintenant voilà que ça pousse encore et que ça change de couleur.

Mon Dieu!... comme dans le dernier logiciel d'enfer qu'on a reçu hier: "TINTIN sur la lune" d'après la célèbre bande dessinée d'Herge.



...oui c'est exactement ça "on a marché sur la lune". le dernier vidéo game en vogue à Bruxelles et dont vous êtes les participants interactivés savez-vous une fois ?

de dirais même mieux une fois, savez-vous ?



eh mais qu'est ce que c'est que ces zigotos? et qu'est ce que c'est que cette histoire de jeu vidéo qui marche sur la lune ?!

mais ils viennent de vous le dire nous sommes DANS ce jeu vidéo.



Ah Non... ça recommence on mélange la réalité et la fiction... on me prend pour un con.

bientôt on va me dire que tintin et milou logent dans l'un de mes tiroirs

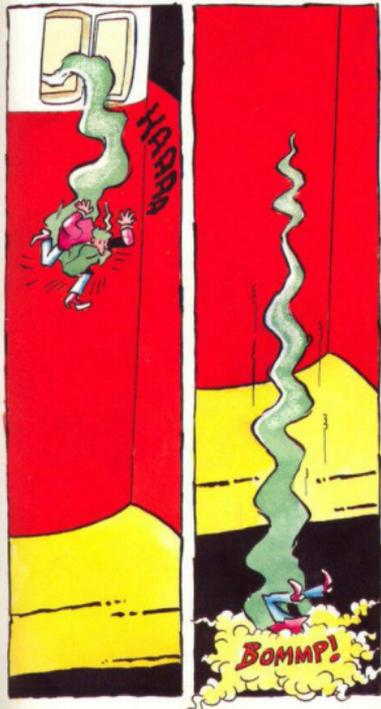


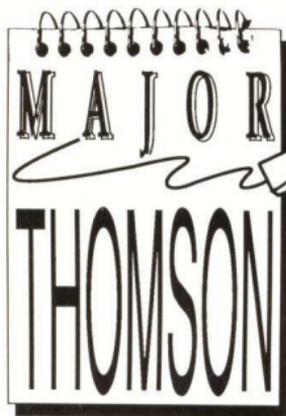
Comment l'avez-vous deviné ?

**HAAAA!**



Ah mais ça suffit j'en ai marre de ces jeux ridicules j'en ai marre de ne plus savoir si je suis un être de chair et de sang ou un vulgaire code enregistré sur une disquette.





## THE MAJOR OF THE MICRO VANISHES !

L'Angleterre tout entière vient d'apprendre la stupéfiante nouvelle : le Major Thomson a disparu ! Est-ce un coup du SPÉC-TRE, de la Mafia ou du KGB ? Le M15 reste dans l'expectative, car tout demeure possible dans l'univers impitoyable de la micro-informatique...

Rassurez-vous, car si les Thomson se font rares, il en reste tout de même quelques-uns - et notre sympathique vieille tête de mule de Major en fait partie. Les freewares et les sharewares sont là pour rétablir l'équilibre. En vérité c'était **ASCI** (l'association grenilmeine bien connue de nos services de police informatique) qui avait séquestré pendant quelque temps et en tout bien tout honneur Thomson-la-Trouvaille (que vaillle). On se demande bien pourquoi, mais enfin, un lecteur de Kipling doit avoir des lumières que le commun des mortels ne saurait posséder. **ASCI**, cela signifie Association pour les Services Connexes à l'Informatique - un groupement qui propose à toutes les entreprises, aux artisans et commerçants ou même aux établissements scolaires la possibilité de composer des textes sur nanoréseau - au total un outil de promotion et/ou d'information. Et ce n'est pas tout ! Stimulés sans doute par l'héroïque présence de notre ami, cette organisation menée de main de cyborg par Christian Lambinet propose en outre

un combiné complet comprenant (ouf ! un micro-ordinateur Thomson T08D (qui ressort des oubliettes, qu'on se le dise !), un moniteur Data Grade couleur 36 cm et le logiciel **PIO** - Publicité et Information par Ordinateur.... Donc, après la CAO, la PAC, la DAO, place à **PIO** - qui affiche 50 images à la seconde, peut se régler en version rapide ou ralentie et dispose de différentes couleurs ; également en inversion, clignotement, arrêt sur image, translations. En outre **PIO** est équipé de 4 polices de caractères en standard avec la possibilité d'en créer d'autres... Plus performant que les systèmes d'écrans digitaux monochromes, véritable outil de communication dans l'entreprise, ce logiciel peut même afficher des graphismes, bénéficier d'une utilisation du système en continu et comporte trois modules intégrés pour vous permettre des applications et la promotion de vos services - on reconnaît l'esprit si pratique du Major - comme l'édition, la diffusion, le système d'affichage ou le graphisme.

**ASCI**, décidément tentaculaire, conçoit et réalise tout logo ou sigle d'entreprise en format digital (donc intégrable à vos documents tirés sur ordinateur ou sur imprimante), des pages-écrans de type publicitaire ou informatif (au standard CGA/EGA ou en mode Videotext pour serveurs télématiques). Ce projet pourrait bien relancer la vente et la distribution des Thomson... Dans cette intention, **ASCI** avait préparé intensément le Salon Informatique INFOCOLOR 89 (qui a eu lieu du 12 au 16 octobre à Nancy) et tout laisse penser (d'après le big chief Christian Lambinet) que le "système va connaître en raison de la qualité vidéo obtenue et de son faible prix un succès certain". Rappelons pour mémoire que **Turbo-disk** (Micromédia-Systèmes) est à la disposition de tous les amateurs et particuliers, même si son élaboration a posé "de nombreux problèmes de mise au point dus aux différences pas toujours évidentes entre les ROM des machines concernées." Mais la vieille bique du Surrey était là pour ponctuer de bienveillants anglicismes les efforts redoublés des techniciens. Nous avons déjà parlé de ce logiciel dans le dernier numéro - voici tout de même quelques ultimes précisions : ce programme incroyablement conçu pour formater nos bonnes vieilles disquettes à 848 Ko, dont 832 utilisables (soit un gain de 200 ko environ par rapport au forma-

tage Microsoft). De plus il est par lui parfaitement logique de charger par exemple l'Application .Chg Multiplan de chez Fil - soit 80 ko en 3 secondes. Et si vous avez un T08+ 256 Ko ou un T09+, il vous sera également possible de charger jusqu'à 320 Ko d'application .chg et/ou disques virtuels avec un temps vraiment canon (chargement dix fois plus rapide) - la sauvegarde idem.

Avant de libérer le Major - un peu speedé par le nombre tout britannique de tasses de thé qu'il avait absorbées -, ses ravisseurs dilettantes lui avaient extorqué deux petits programmes :

- **Métamorphose** pour T08/9/9+, qui vous donnera la possibilité de transformer un premier dessin en un deuxième dans une sorte de solution continue (cf. le générique de Thalassa sur FR3)...

- Et le programme qui vous procurera des vies infinies pour *Green Beret* de FIL, également sur T08/9/9+. Quant à l'édition des tableaux d'*Arkanoïd*, là le Major n'a rien voulu savoir...

### Métamorphose

```

0' =====
1' =
2' METAMORPHOSE =
3' ----- =
4' =
5' M.TOUZE & Guillier =
6' =
7' Systeme T0899+ =
8' =
9' =====
10 CLS : SCREEN8,0,0 : CLEAR, &HFFC :
DMX1(100,2), Y1(100,2), X2(100,2), Y2(100,2), EX1
20 BOXF(8,8)-(247,191),-12
30 BOX(3,4)-(251,195),4
40 XS(1)="EDITOR" : XS(2)="COMPILER" :
XS(3)="ANIMER" : XS(4)="CHARGER" : XS(5)="SAUVE
50 IM=1 : PAS=10 : XC=8 : YC=8 : ES=1
60 ES=1 : XX=1 : BOXF(32,0)-(39,24)" ,8,0 : FOR
I=1 TO 6 : LOCATE 32,16+I,0 : PRINTXS(I);
70 XX=0 : AS=INPUT$(1) : IF AS=CHRS(11) THEN
XX=XM : XM=XM-1 : IF XM=0 THEN XM=6
80 IF AS=CHRS(10) THEN XX=XM : XM=XM+1 : IF
XM=7 THEN XM=1
90 IF XX=0 THEN COLOR 8,0 : LOCATE 32,
16,XX,0 : PRINT XS(XX); : LOCATE 32,16,XM,0 :
COLOR 0
100 IF AS=CHRS(13) THEN GOSUB 1070 ELSE 70
110 ON XM GOTO 120,350,650,710,870,1050
120 ' EDITER
130 COLOR,11 : FOR J=1 TO 2
140 FOR I=1 TO NS(J) : LINE(X1(I),Y1(I),J)-(X2(I),Y2(I),J) : NEXT : NEXT : GOTO 340
150 IN PEN X, Y : COO=PTRIG : GOSUB 1080 : IF AC=1
THEN XC=X : YC=Y
160 IF NS(IM)=0 THEN J(IM)=0

```

# AU DELA DE VOS REVES

## LA CONSOLE

# PC Engine



DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE  
PREMIEREMENT A 1790 FR\$ TTC

DISTRIBUTEUR: SODIPENG SARL

REVENDEURS: CONTACTEZ LE 99.08.89.41

PC ENGINE EST UNE MARQUE DEPOSEE PAR NEC



```

170 LOCATE 32,15,0:COLOR 3-(3)CCO,(3)CCO :
PRINT USING"#####",XC,8,YC,8;
180 IF CCO=0 THEN 240
190 IF NS(IM)>=100 THEN PLAY "DO DO" :GOTO
150 ELSE GOSUB 1070
200 NS=NS(IM): NS=NS-1: IF J(IM)=1 THEN
X1(NS,IM)=X2(NS,IM): Y1(NS,IM)=Y2(NS,IM)
210 X2(NS,IM)=XC : Y2(NS,IM)=YC :J (IM)=1
220 LINE (X1(NS,IM), Y1 (NS,IM))-(X2(NS,
IM),Y2(NS,IM)),IM
230 NS(IM)=NS :GOTO 150
240 AS=INKEYS: GOSUB 1430
250 IF AS="" THEN 320
260 IF AS="" THEN GOSUB 1070 :J (IM)=0
270 IF AS=CHR$(22) THEN GOSUB 1070:GOTO 60
280 IF AS="D" THEN IM=1:GOSUB 1070
290 IF AS="F" THEN IM=2:GOSUB 1070
300 IF AS="O" AND AS<"6" THEN GOSUB 1070: ON
VAL(AS) GOSUB 1180,1210,1240,1270,13;
310 IF AS="C" THEN GOSUB 1070:IF NS(IM)>0 THEN
BOXF(8,8)-(247,191),-12: NS(IM)=NS
320 LOCATE 32,11,0: COLOR IM,0: PRINT
USING"###";NS(IM);
330 LOCATE 32,9,0: COLOR IM,0: IF J(IM)=0 THEN
PRINT"->"; ELSE PRI NT"->";
340 LOCATE 32,13,0: COLOR IM,0: PRINT "IMAGE
";CHR$(66,(IM/2)): GOTO 150
350 COMPILATION
360 IF NS(1)>NS(2) THEN CL=1 ELSE CL=0
370 IF NS(1)=0 OR NS(2)=0 THEN CL=1
380 LOCATE 32,14,0: COLOR 6,0: PRINT
USING"PAS###";PAS
390 LOCATE 32,12,0: COLOR 4,0: PRINT
MID$("EFFACESUPERP",ES*6,5);
400 CL=CL: IF CL=0 THEN COLOR FIX(CL+5),
ABS(FIX(CL-5)): LOCATE 32,2,0:PRINT
141 AS=INKEYS
420 IF AS=CHR$(22) THEN GOSUB 1070:GOTO 60
430 IF AS=CHR$(13) THEN GOSUB 1070:GOTO
510
440 IF AS="" THEN PAS=PAS+1: GOSUB 1130
450 IF AS="" THEN PAS=PAS-1: GOSUB 1130
460 IF AS="" THEN PAS=PAS+10: GOSUB 1130
470 IF AS="" THEN PAS=PAS-10: GOSUB 1130
480 IF AS="E" THEN ES=1: GOSUB 1070
490 IF AS="S" THEN ES=2:GOSUB 1070
500 GOTO 380
510 LOCATE 32,5,0:COLOR 6,0:PRINT "PATIENCE";
520 AD=8*H000: NS=NS(1)
530 FOR I=1 TO NS
540 EX1(I)=(X1(I,2)-X1(I,1))/PAS
550 EX2(I)=(X2(I,2)-X2(I,1))/PAS
560 EY1(I)=(Y1(I,2)-Y1(I,1))/PAS
570 EY2(I)=(Y2(I,2)-Y2(I,1))/PAS
580 NEXT
590 FOR I=1 TO NS :XX1(I)=(X1(I,1)):XX2(I)=X2(I,1):
XY1(I)=Y1(I,1): XY2(I)=Y2(I,1): NEXT
600 FOR J=1 TO PAS+1: FOR I=1 TO NS
610 POKE AD,XX1(I): AD=AD+1: POKE AD,XX2(I):
AD=AD+1: POKE AD,XY1(I): AD=AD+1: POKE AD,X
620 XX1(I)=XX1(I)+EX1(I): XX2(I)=XX 2(I)+EX2(I):
XY1(I)=XY1(I)+EY1(I): XY 2(I)=XY2
630 NEXT NEXT
640 POKE 8*HAFF, PAS: POKE 8*HAFFE, NS:
POKE 8*HAFFD, ES:GOTO 60
650 ANIMATION
660 IF AD=8*H000 THEN 60
670 COLOR 0,0:CLS: SCREEN 0,0,0: BOXF(5,1)-
(34,23)"",11
680 PAS=PEEK(8*HAFF)+PEEK(8*HAFFE):
AA=8*H000: ES=PEEK(8*HAFF) & HAFFD

```

```

690 FOR J=1 TO PAS+1:GOSUB 1160:FOR I=1 TO
NS: MX1=PEEK(AA): AA=AA+1: MX2=PEEK(AA):
AA=AA
700 COLOR 0,0:CLS: SCREEN 8,0,0: BOXF(8,8)-
(247,191),-12: BOX(3,4)-(251,195),4
710 CHARGEMENT
720 COLOR 0,0:CLS: SCREEN 0,0,0: LOCATE 0,0
730 BOX(4,8)-(315,195),12: ATTRB1,1: LOCATE
10,1,0: COLOR1: PRINT "CHARGEMENT": BOX(7)
740 ATTRB0,0,0: COLOR2: LOCATE 5,7,0: PRINT"1":
LOCATE 7,7: COLOR 4: PRINT"2": COLOR 7
750 COLOR 2: LOCATE 5,9,0: PRINT"3": LOCATE
7,9: COLOR 4: PRINT"4": COLOR 7: LOCATE 9,9
760 COLOR 2: LOCATE 5,11,0: PRINT"5": LOCATE
7,11: COLOR 4: PRINT"6": COLOR 7: LOCATE 9,1
770 AS=INPUT$(1): IF AS<"1" OR AS>"3" THEN 770
780 GOSUB 1070:VA=VAL(AS): IF VA<0 THEN 800
790 COLOR 0,0:CLS: SCREEN 8,0,0: BOXF(8,8)-
(247,191),-12: BOX(3,4)-(251,195),4
800 GOSUB 1330: ON ERROR GOTO 1420
810 BOX(291,91)-(308,123),4: BOX(294,94)-(305,105)
4: BOX(294,110)-(305,121),4
820 IF INKEYS="" THEN 820 ELSE GOSUB 1070:
PSET(37,14) CHR$(127),2: PSET(37,12)"",0
830 ON VA GOTO 840,860
840 OPEN"O",#1,REPS,"MET": INPUT #1, PAS:
INPUT#1,NS(1),NS(2): FOR I=1 TO 2: FOR J=1 TO N
850 COLOR 0,0:CLS: SCREEN 8,0,0: BOXF(8,8)-
(247,191),-12:BOX(3,4)-(2,51,195),4
860 LOADM REPS:GOTO 850
870 SAUVEGARDE
880 COLOR 0,0:CLS: SCREEN 0,0,0: LOCATE 0,0
890 BOX(4,8)-(315,195),12: ATTRB1,1: LOCATE 10
,1,0: COLOR 1: PRINT "SAUVEGARDE"
900 ATTRB0,0: COLOR2: LOCATES,7,0: PRINT"1":
LOCATE 7,7: COLOR 4: PRINT"2": COLOR 7
910 COLOR 2: LOCATE 5,9,0: PRINT"3": LOCATE
7,9: COLOR 4: PRINT"4": COLOR 7: LOCATE 9,9
920 COLOR 2: LOCATE 5,11,0: PRINT"5": LOCATE
7,11: COLOR 4: PRINT"6": COLOR 7: LOCATE 9,1
930 AS=INPUT$(1): IF AS<"1" OR AS>"3" THEN 930
940 GOSUB 1070:VA=VAL(AS): IF VA<0 THEN 960
950 COLOR 0,0:CLS: SCREEN 8,0,0: BOXF(8,8)-
(247,191),-12:BOX(3,4)-(251,195),4
960 GOSUB 1330: ON ERROR GOTO 1420
970 BOX(291,91)-(308,123),4: BOX(29,4,94)-(305,10
5),4: BOX(294,110)-(305,121),4
980 IF INKEYS="" THEN 980 ELSE GOSUB 1070:
PSET(37,14) CHR$(127),2: PSET(37,12)"",0
990 ON VA GOTO 1000,1020
1000 OPEN"O",#1,REPS,"M ET": PRINT#1,PAS:
PRINT#1, NS(1),NS(2): FOR I=1 TO 2
1010 COLOR 0,0:CLS:
SCREEN 8,0,0,0:
BOXF(8,8)-(247,191),-12:
BOX(3,4)-(251,195),4
1020 IF AD=8*H000
THEN 1010
1030 SAVEM
REPS,8*HAFFC,AD+2,0
1040 GOTO 1010
1050 BOXF(30,0)-(39,24)"
",8,0: LOCATE 0,0,0:
COLOR 0,0: STOP: RUN
1060 END
1070 PLAY"O4L10LA":
RETURN
1080 AC=1:IF X<8 THEN
AC=0
1090 IF Y<8 THEN AC=0
1100 IF X>247 THEN AC=0

```

```

1110 IF Y<191 THEN AC=0
1120 RETURN
1130 IF PAS<1 THEN PAS=1: PLAY"DODO"
1140 IF PAS=100 THEN PAS=100: PL AY"DODO"
1150 RETURN
1160 IF ES=1 THEN BOXF(5,1)-(34,23)"",11
1170 RETURN
1180 IF NS(3-IM)=0 THEN RETURN
1190 FOR I=1 TO NS(3-IM)
1200 X1(I,IM)=119: X2(I,IM)=119: Y1(I,IM)=91:
Y2(I,IM)=91: NEXT: RETURN
1210 IF NS(3-IM)=0 THEN RETURN
1220 FOR I=1 TO NS(3-IM)
1230 X1(I,IM)=INT(RND*240)+8: X2(I,IM)=X1(I,IM):
Y1(I,IM)=INT(RND*183)+8: Y2(I,IM)
1240 FOR I=1 TO NS(3-IM) THEN RETURN
1250 IF NS(3-IM)=0 THEN RETURN
1260 X1(I,IM)=255-X1(I,3-IM): X2(I,IM)=255-X2(I,3-
IM): Y1(I,IM)=199-Y1(I,3-IM): Y2(I,IM)
1270 IF NS(3-IM)=0 THEN RETURN
1280 FOR I=1 TO NS(3-IM)
1290 X1(I,IM)=255-X1(I,3-IM): X2(I,IM)=255-X2(I,3-
IM): Y1(I,IM)=Y1(I,3-IM): Y2(I,IM)
1300 IF NS(3-IM)=0 THEN RETURN
1310 FOR I=1 TO NS(3-IM)
1320 X1(I,IM)=X1(I,3-IM): X2(I,IM)=X2(I,3-IM): Y1
(I,IM)=199-Y1(I,3-IM): Y2(I,IM)
1330 REPS="" :XS="" :MID$( "ME TBIN",VA*3,2,3)
1340 LOCATE 16,20,0: COLOR 0,6: PRINT REPS
+RIGHT$(XS,12,LEN(REPS));
1350 AS=INPUT$(1)
1360 IF AS=CHR$(8) THEN 1330
1370 IF AS=CHR$(13) THEN GOSUB 1070: RE
TURN
1380 IF LEN(REPS)=8 THEN 1350
1390 IF AS<"0" OR AS>"z" THEN 1350
1400 REPS=REPS+AS:GOTO 1340
1410 SCREEN,0: IF INKEYS="" THEN 700
1420 SCREEN,1:GOTO 1410
1430 IF AS=CHR$(8) THEN XC=XC+(X C<8)
1440 IF AS=CHR$(9) THEN XC=XC-(X C<247)
1450 IF AS=CHR$(11) THEN YC=YC+(Y C<8)
1460 IF AS=CHR$(10) THEN YC=YC-(Y C<191)
1470 RETURN

```

```

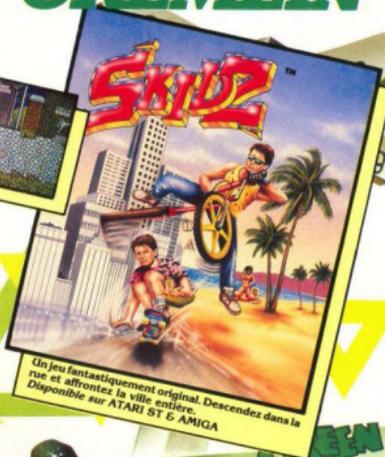
0 Vies infinies pour Green BERT to89.
10 BANK3 : CLEAR,40 959 : LOADM'B 1' :
POKE(8*H9355+13568),812: POKE(8*H9356+1356
8),8*H12
11 POKE(8*H9357+13568),8*H12 : BANK 4 : LOADM
"8Z": SCREEN,1,0,0: LOCATE 0,0
12 LOADM'LDR1",-30000 : EXEC 17000

```



# GO GREEN - GO GREMLIN

VEGETAL



Un jeu fantastiquement original. Descendez dans la rue et affrontez la ville entière.  
Disponible sur ATARI ST & AMIGA



Entrez dans le monde magique de Mindbender. Un monde plein de Pouvoirs Mystiques qui dépasse l'imagination humaine. Disponible sur ATARI ST & AMIGA & IBM PC.



GREEN



Utilisez le pouvoir du Marteau Magique d'Axel et voyagez dans huit pays mystiques sur plus de 200 écrans. Découvrez de nouvelles salles et défendez-vous contre de nombreux dangers.  
Disponible sur ATARI ST & AMIGA



Hiro, le dernier des Bladeknights, doit assembler les 16 fragments du Fireblade qui s'était brisé. Il pourra alors affronter Havoc et venger la mort de son peuple.  
Disponible sur ATARI ST & AMIGA



# SCREEN CHOCS

Avancez mesdames et messieurs, entrez sous le grand chapiteau : vous allez assister à la présentation des plus beaux graphismes du mois !

**A**llez savoir ! Peut-être qu'un jour toutes les merveilles que nous sélectionnons ici avec amour seront exposées dans l'aile "modern style" du musée du Louvre. Nous en serions d'autant plus ravis que parmi ces artistes confirmés d'un genre nouveau figure-

raient un certain nombre de tous ceux (aujourd'hui méconnus) que nous vous présentons ce mois-ci.

N'oublions pas aussi de préciser que cette rubrique est également lue par les éditeurs en mal de graphistes

talentueux et qu'elle peut par conséquent constituer un excellent tremplin pour plonger en plein dans la profession. Continuez à nous faire parvenir vos œuvres sur 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 noms, âge et adresse à *Micro News - Screen Chocs - 67, avenue du Maréchal Joffre 92000 Nanterre.*

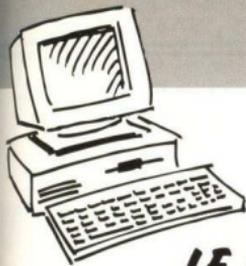
Sous les feux de la rampe ce mois-ci : **Tanya Isaacson**, **Jim Sullivan** et **Jim Shook** pour *Star Trek 5*, d'Origin System ; **John Duggan** pour *TV Sports Basketball* de Cinemaware ; **Pascal Arn** pour *Butcheret City* et en fin **Franck Drevon** pour *Samurai* et *Bain* - ces deux derniers artistes étant tous deux des amateurs.

Screen Chocs, c'est de l'Art et pourtant ce n'est pas cochon...









# AMIE LE PRO.



**LE CADEAU DE NOËL AMIE!**  
*La valeur de votre ordinateur  
en logiciels et accessoires gratuits!*

## ATARI

**ATARI 520 STE**  
**3.490 F**

**ATARI 520 STE**  
+ MONIT. COULEUR SC 1425  
**5.490 F**

## AMIGA

**AMIGA 500**  
**3.690 F**

**AMIGA 500**  
+ MONITEUR COULEUR 1084  
**6.390 F**

Choisissez vos logiciels ou vos accessoires

### LOGICIELS ATARI

	Prix Public		
ARKANOID II	235 F	SUMMER OLYMPIAD 88	225 F <input type="checkbox"/>
BEYOND THE ICE PALACE	240 F	TEST DRIVE	275 F <input type="checkbox"/>
BLACK LAMP	225 F	THRUST	110 F <input type="checkbox"/>
BUGGY BOY	225 F	THUNDERCATS	225 F <input type="checkbox"/>
CHOPPER X	110 F	WIZ BALL	225 F <input type="checkbox"/>
EDDIE EDWARDS		XENON	225 F <input type="checkbox"/>
SUPER SKI	225 F	ZYNAPS	225 F <input type="checkbox"/>
IKARI WARRIORS	260 F	ORGANISER	550 F <input type="checkbox"/>
MARBLE MADNESS	275 F	SUPER MANETTE	129 F <input type="checkbox"/>
QUADRALIEN	225 F	TAPIS SOURIS	80 F <input type="checkbox"/>
RANAMARA	225 F	BOÎTE 10 DISQUETTES	80 F <input type="checkbox"/>
RETURN TO GENIUS	225 F	BOÎTE DE RANGEMENT	
ROAD WARS	225 F	100 DISQUETTES	100 F <input type="checkbox"/>
SECOND OUT	225 F		
STARDUKE	225 F		
		Valeur totale	_____

Additionnez la valeur des produits que vous avez choisis, en cochant les cases correspondantes, jusqu'à concurrence du prix d'achat de votre ordinateur.

- ATARI Ⓞ : Total maximum : 3.490 F.
- ATARI Ⓢ : Total maximum : 5.490 F.

Faites l'appoint avec des disquettes à 8 F pièce.

A RETOURNER A : AMIE VPC II, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL ( ) TEL. \_\_\_\_\_

MON ORDINATEUR ATARI \_\_\_\_\_

ET MES LOGICIELS OU ACCESSOIRES GRATUITS \_\_\_\_\_

Frais d'envoi. Poste 25 F / Transporteur 80 F.

CHEQUE  CCP  CARTE BLEUE  CARTE CLUB AMIE

DATE D'EXPIRATION \_\_\_\_\_

DATE \_\_\_\_\_ SIGNATURE \_\_\_\_\_



### LOGICIELS AMIGA

	Prix Public		
Jeux			
AMEGAS	150 F	DOCTOR FRUIT	200 F <input type="checkbox"/>
ART OF CHESS	249 F	MASON MOTION	249 F <input type="checkbox"/>
BARBARIAN		BAL	249 F <input type="checkbox"/>
ULI WARRIOR	200 F	GRAPHIQUES	
BUGGY BOY	249 F	PHOTON PAINT	750 F <input type="checkbox"/>
IKARI WARRIORS	249 F	DE LUXE PAINT	390 F <input type="checkbox"/>
INSANITY FIGHT	249 F	DE LUXE PRINT	290 F <input type="checkbox"/>
MERCENARY COMP	200 F	GRAPHIGRAPH	290 F <input type="checkbox"/>
TERROR PODS	249 F	SUPER MANETTE	129 F <input type="checkbox"/>
THUNDER CATS	249 F	TAPIS SOURIS	80 F <input type="checkbox"/>
WIZBALL	249 F	BOÎTE 10 DISQUETTES	80 F <input type="checkbox"/>
DEJA VU	245 F	BOÎTE DE RANGEMENT	
SPACE OUEST	200 F	100 DISQUETTES	100 F <input type="checkbox"/>
SPACE PORT	200 F		
SKY FIGHTER	220 F	Valeur totale	_____

Additionnez la valeur des produits que vous avez choisis, en cochant les cases correspondantes, jusqu'à concurrence du prix d'achat de votre ordinateur.

- AMIGA Ⓞ : Total maximum : 3.690 F.
- AMIGA Ⓢ : Total maximum : 6.390 F.

Faites l'appoint avec des disquettes à 8 F pièce.

A RETOURNER A : AMIE VPC II, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL ( ) TEL. \_\_\_\_\_

MON ORDINATEUR AMIGA \_\_\_\_\_

ET MES LOGICIELS OU ACCESSOIRES GRATUITS \_\_\_\_\_

Frais d'envoi. Poste 25 F / Transporteur 80 F.

CHEQUE  CCP  CARTE BLEUE  CARTE CLUB AMIE

DATE D'EXPIRATION \_\_\_\_\_

DATE \_\_\_\_\_ SIGNATURE \_\_\_\_\_



\* Livraison : 5 jours maximum, à dater de votre commande. \* Garantie 2 ans. \* Exempté 2 % pour règlement comptant. \* Crédit 4 mensualités sans intérêt, après acceptation du dossier.

**AMIE INFORMATIQUE**

11, bd Voltaire - 75011 PARIS - Tél. : (1) 43.57.48.20

Prix promotionnels non cumulables avec les promotions AMIE en cours. Offre dans les limites des stocks disponibles.



## PETITES ANNONCES

**88) avec imprimante**, p ritel + nombreux jeux et logiciels  ducatifs. Prix : 8500 F. St phane Lepoivre. T l. : (1) 46.51.17.71.

Vds d mos pour **ST** (Mus, Anim, Images X, etc.) de 15   20 F pi ce disks et port compris. Fr dric Houet. T l. : (1) 26.74.06.56. Amiga s'abstenir !

Vds **CPC 464 version couleur** : 1500 F. **Imprimante couleur Okimate 20** : 1500 F. Floppy 360 Ko 5.25 : 550 F. Rapha l Berna. T l. : (1) 43.72.64.64.

Vds **C64 + moniteur couleur + lecteur disks 1541** + lecteur 1531 + bo te de rangement disks + de tr s nombreux programmes + joystick + Power Cartridge. Prix : 2990 F tr s bon  tat. Thierry Barad l. T l. : (1) 59.55.05.52.

Vds **Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + MS44** + 46 jeux (dont Blood, Dragon Ninja, Gunship, Afterburner, etc.) + 1 doubleur + joystick. Prix   d battre. Tristan Nauleau chez Mr Voisin. T l. : (1) 47.40.32.12.

Vds **console Sega** tr s bon  tat + 10 jeux (Rampage, Time Soldiers, Power Strike, After Burner, Alteread Beast, Out Run, Space Harrier). Valeur : 4000 F. Vendu : 2000 F   d battre. Gilles Castor. T l. : (1) 16.42.58.32.64.

Vds pour **Thomson**, imprimante **PR 90** + 582-600-612 logiciels imprimante. Ren  Pontille. T l. : (1) 77.71.11.35.

Vds jeux pour **Oric Atmos** (Airwolf, Diamant, Ile Maudite, etc.)   bas prix, ainsi que des jeux pour **C64** et 128   bon prix. Vds revues et programmes et revues pour Atmos. Laurent Arsene. T l. : (1) 67.75.88.62.

Vds **Atari 520 STF + moniteur couleur** + 120 jeux + 2 joysticks + garantie. Le tout : 4000 F   d battre. Keine Bouhiza. T l. : (1) 43.67.37.89 le soir.

Vds **console Sega** + cartouches (Alteread Beast, Shinobi, After Burner, Spqce Harrier 3D, Rambo 3, OutRun 2D et 3D, etc.). Maurice Le Gal. T l. : (1) 43.40.01.34 apr s 18 h 15.

Vds **MSX 1 Sony HB501F** + lecteur K7 et cartouches + **moniteur Philips**. Bon  tat : 500 F. Christophe Aubin. T l. : (1) 42.96.09.37.

**Amiga**,  change et vends news etoldies. Nathalie Doutr igne - La Tour Renarde, avenue des Lauriers Roses 83980 Le Lavandou.

Vds **console Sega** + Hang-On + Shinobi + Kenseiden + My Hero + After Burner + Out Run + Secret Command avec 2

manettes. Tr s bon  tat. Prix : 2000 F. Geoffrey Missy. T l. : (1) 67.04.58.21 samedi et dimanche.

Vds **Amstrad PC 1640 HD20** + disque dur 20 m gas, couleur haute d finition, garantie en cours. Prix : 10 000 F. Denis Puech. T l. : (1) 61.24.12.83.

Vds **MSX 2 complet** : VG 8235 + moniteur-couleur + lecteur K7 + Home Office + MSX Dos + livres. Le tout   tr s peu servi + emballage d'origine. Etat neuf : 3000 F. Christian Genouille. T l. : (1) 45.06.09.04.

Vds **MSX 2 VG 8235** + 12 m garoms (Usas, Androgynus, Metal Gear, Vampire Killer, etc.) + 19 disks + revues. Valeur : 8000 F. C de : 2500 F. Emmanuel Dubois. T l. : (1) 43.03.45.04.

Vds **ordinateur de poche** 60 000 caract res ! Prix : 499F + vends  metteur radio FM 88   101 MHz (50 Kms de port e !). Docs sur demande contre 1 timbre. Alain Blanc - 11, avenue Jean-Philippe Rameau 76000 Rouen.

Vds **C64 + 1530 + 1541 + moniteur mono** + joystick + jeux + utilitaires sur disks + K7 + bo te de rangement. Le tout : 2500 F. Etat neuf, emballage d'origine. Franck Lemarie. T l. : (1) 64.48.89.87.

Vds **Amiga 500** : 3000 F. **Disque dur 20 m gas** 5090 : 4000 F. **Moniteur couleur A10645** : 1500 F. Donne en cadeau  cran extention m moire 512 Ko + logiciels. Eric Lemaire. T l. : (1) 34.80.62.22.

Vds  change news sur **ST**. Poss de Xenon 2, Stunt Car, etc. Patrick Guerchon. T l. : (1) 46.87.23.15.

Vds **Amstrad 664 disks (tout neuf)** + moniteur couleur + 100 jeux + joystick + souris + synth vocal + 65 revues. Le tout pour : 4000 F. Marina Soulich. T l. : (1) 53.59.26.13 de 19 h   20 h.

Vds **MSX 2 Philips VG8235** + jeux (Vampire Killer, etc.) + livres. Le tout : 2500 F   d battre. Laurent Olejko. T l. : (1) 20.58.59.94 apr s 18 h.

Vds **console Sega** gagn e   un concours toute neuve + 2 jeux dont Hang-On : 700 F. Vds 28 jeux Sega dont (R-Type, Vigilante, etc.). Cartouche 1 m ga : 150 F. 2 et 4 m gas : 200   250 F. Paul. T l. : (1) 43.48.26.68.

Vds **console Sega** dans sa bo te neuve + 12 jeux (Vigilante, Double Dragon, California Games, etc.). Prix : 1900 F. Olivier Roncin. T l. : (1) 48.53.57.17.

Vds **Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + lecteur disks DD1** + joystick + nombreux jeux originaux K7 et disks + docs. Le tout en tr s bon  tat : 2800 F  

d battre. Bertrand Huberman. T l. : (1) 43.76.77.83.

Vds **Atari STF** sous garantie + manette + jeux : 2300 F + Stos Basic et Stos Sortie 600 : 400 F. Fr dric Pasquier. T l. : (1) 74.80.11.69 apr s 19 h sauf le week-end.

Vds **VG8020 + lecteur disks** + Interface + 50 jeux + docs + musiques : 2300 F. Vds **VG 5000** + docs + jeux : 500 F. Vds ** cran monochrome**. David Raynal. T l. : (1) 65.67.02.41.

Affaire extraordinaire ! Vds **Atari STF** en parfait  tat, roms int gr s + disks de jeux pour : 1800 F. Emmanuel Latouche. T l. : (1) 45.42.24.06.

Vds **Atari 520 STF SF**, parfait  tat avec 20 supers jeux (Populous, Kick-Off) + livres + joystick + Freeboot : 1690 F port compris ! Vds nombreuses d mos pour ST. Fr dric Houet. T l. : (1) 26.74.06.56.

Vds **MOS + QD drive** + lecteur K7 + nombreux jeux originaux + imprimante + cordon + joysticks + crayon optique. Le tout en tr s bon  tat. Vds **console Sega** + Control stick + 2 jeux. Prix d fiant toute concurrence. Judica l Gillet. T l. : (1) 97.86.33.94.

Vds **console Sega** : 600 F. Cartouches **Sega** neues : 180 F pi ce. Disquettes **Konica 3 1/2** double face et double densit  de 10   80 F. Andr  Wozy. T l. : (1) 40.95.06.52.

Vds **CPC 464 monochrome + drive DD1** (sous garantie) + nombreux jeux sur disks et K7 + nombreuses revues. Le tout : 2500 F. Tan N'Guyen. T l. : (1) 48.68.40.85 de 18 h   21 h.

Urgent ! Vds **console Sega** + 2 manettes + 18 jeux. Le tout en tr s bon  tat. Valeur neuve : 6000 F. Vendu : 2600 F. Alexandre Tr naux. T l. : (1) 20.54.63.93 apr s 18 h.

Vds **Atari 1040 STF**,  tat neuf sous garantie + 2 joysticks Speedking + 2 souris. Le tout c de  pour 3500 F. Arnaud Nen. T l. : (1) 43.97.24.41.

Vds **console Nintendo** + jeux (Zelda, Mario 1 et 2, Ghost'n Goblins, etc.). Prix : 2000 F (valeur : 3150 F). Bon  tat. Vds **Yoritome** : 250 F (non utilis ). Samuel Taeb. T l. : (1) 43.43.19.24 apr s 20 h 30.

Vds originaux pour **Amiga** : Rocket Ranger, Silent Serv, Turbo Cup, Fire and Forget, Metal Madness, Mach 3, Captain Blood, etc. 100 F chaque jeu. De Luxe Paint 2 : 300 F. CAO 3D : 650 F. David Martinon. T l. : (1) 48.54.74.31.

Vds **MSX 2 VG 8235** (360 Ko) + environ 2500 F de jeux (originaux) + 2 joysticks +

disquettes + cable p ritel : 2400 F. St phane Berlat. T l. : (1) 78.55.10.69 apr s 18 h.

Vds **console Nintendo** et quatre jeux dont Mario Bros 2, Christophe Chevalier. T l. : (1) 37.30.01.76 apr s 18 h.

Vds **Atari 520 ST** double face + 2 jeux originaux (Falcon, Test Drive) + quadrupleur joysticks : 2500 F. Yves. T l. : (1) 47.84.90.34.

Vds **MSX 1, 84 Ko ram** + magn t  + jeux + docs. Etat neuf : 800 F. Vds **console Sega**. Vds logiciels originaux pour Atari ST (Crazy Cars 2, Lombard Rally, etc.). Jean-Marc Legallou. T l. : (1) 46.31.86.34 apr s 19 h.

Vds **Amstrad 6128 couleur** + lecteur K7 + cordon + 2 manettes + 12 jeux + 2 K7 + 7 originaux (Dragon Ninja, Robocop, The Games, etc.) : 3000 F. Daniel Deherme. T l. : (1) 48.34.00.69.

Vds **T08 + lecteur disquettes** + 20 disks. Tr s bon  tat. Prix : 1200 F. Gary Laporte. T l. : (1) 47.08.93.98.

Vds imprimante **Atari SMM604**, moniteur **HR Atari SMI24**, lecteur disks **5 1/4, 720 Ko** Df pour Atari, console jeux vid o Jap avec 4 cartouches. Xavier Le - Duff. T l. : (1) 43.27.80.32.

Vds **T09 complet** : UC +  cran HD couleur + imprimante 80 colonnes + souris + Modem + manettes + docs + logiciels. Le tout en tr s bon  tat. Andr l Sansseau. T l. : (1) 98.55.34.16 le soir.

Vds **MSX 2 Sony HBF 700F** avec Eprom + 13 jeux MSX 1 + 7 jeux MSX 2 (dont Vampire Killer) + 1 m garom SCC + documents. Excellent  tat : 4000 F. Alexandre Floquet. T l. : (1) 46.24.82.26.

Vds **Sega Master System** + Control Stick (garantie f vrier 90) + Zillion + Alex Kidd 2 + Kenseiden + Wonder Boy 2. Tr s bon  tat : 1600 F. David Monceret. T l. : (1) 63.94.06.49. D partement uniquement.

Vds **MSX 2 Sony HBF 700F** + jeux + mag : 2500 F. SFG05 + clavier + tous les programmes Yamaha : 1200 F. Fou l'ensemble : 3000 F. Drive Sony 720 Ko : 600 F. Francis Gorg . T l. : (1) 45.49.25.72.

Vds **520 ST + SC1425** + Freeboot + lecteur externe + housses + nombreux jeux + joystick + p ritel   un prix int ressant. Cherch moniteur 1084 S. Fr dric Mouleuc. T l. : (1) 48.83.18.68.

Stop affaire ! Vds **T09** (sans  cran) + crayon optique + 14 jeux. Sacrifi  : 2000 F. Florent Courgeon. T l. : (1) 46.41.21.43 apr s 18 h.

**PROMO EXCEPTIONNELLE**  
**AMIGA 500**  
 + MONIT. PHILIPS 8832 + CORDON  
**5 490 F**  
 Caractéristiques : 8652 - 14" -  
 Pitch : 0,42 - Prise casque

\*Avec chaque configuration présentée  
**Cadeau du Père Noël AMIE**  
 100 logiciels du D.P.  
 + 1 super manette de jeu.

# AMIE

## LE PRO.

### AMIGA 500

**AMIGA 500**  
 \*3 690 F

**AMIGA 500**  
 + MONIT. COUL. 1084  
 \*6 390 F

**PROMO**  
**AMIGA 500**  
 + EXTENS. 512 K  
 \*4 290 F

**PROMO**  
**AMIGA 500**  
 + MONIT. COUL. 1084  
 + EXTENS. 512 K  
 \*6 790 F

**PROMO**  
**AMIGA 500**  
 + 50 DISQ. 3" 1/2  
 \*3 690 F

**PROMO**  
**AMIGA 500**  
 + MONIT. COUL. 1084  
 + 100 DISQ. 3" 1/2  
 \*6 390 F

### PERIPHERIQUES

**LECTEURS**  
 3 1/2 externe 900 F  
 5 1/4 externe 1 700 F

**DISQUE DUR**  
 A 590 20 Mo 4 990 F

**EXTENSION MEMOIRE**  
 512 K sans horloge 990 F  
 512 K avec horloge 1 290 F

**GRAPHIQUE VIDEO**  
 DIGIVIEW 1 890 F  
 GENLOCK GST 30XP 4 650 F  
 GENLOCK MAGNI 18 500 F

**SON**  
 INTERFACE MIDI ECE 580 F  
 SAMPLER PERFECT SOUND 950 F

**TABLETTE GRAPHIQUE**  
 CRP A4 3 990 F  
 CRP A3 7 990 F

**TELEMATIQUE**  
 EMULATEUR ARCHOS 790 F  
 EMULATEUR DIGA 890 F  
 MODEM DTL 6 400 F

**MONITEURS**  
 E320 MULTISYNC 4 990 F  
 A 1084 2 890 F

### LOGICIELS

**GRAPHIQUE-VIDEO-AMINATION**  
 Amimage 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 Bosse des Maths 200 F  
 6-5-4-3 290 F  
 Mathex 6 à 3  
 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  
 Mypaint 410 F  
 Excellence FR 260 F  
 Knowwords FR 260 F  
 Professional 260 F  
 Page 12 FR 260 F  
 Pagestream 2 000 F

**OPERATION REPRISE 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**  
**Plus d'AMIE**  
**43.57.48.20**

- GARANTIE 1 an constructeur 1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CREDIT 4 mensualités sans intérêt\*
- REPRISE Votre vieux ordinateur repris à 50 % de sa valeur\*\*
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

\* Après acceptation du dossier  
 \*\* Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 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	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 Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

### AMIGA 2000

**AMIGA 2000**  
 \*8 900 F

**AMIGA 2000**  
 + MONIT. COUL. 1084  
 \*10 990 F

**PROMO**  
**AMIGA 2000**  
 + 2<sup>e</sup> LECTEUR  
 \*9 490 F

**PROMO**  
**AMIGA 2000**  
 + EXTENS. 2 Mo  
 \*13 990 F

**PROMO**  
**AMIGA 2000**  
 + EMULATEUR X T  
 + MONIT. COULEUR  
 \*12 990 F

**PROMO**  
**AMIGA 2000**  
 + EMULATEUR AT  
 + MONIT. COULEUR  
 \*16 990 F

### PERIPHERIQUES

lecteur 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 Faer 5 500 F

### IMPRIMANTES

**CITIZEN**  
 120 D 1 590 F  
 SWIFT 24 4 790 F

**EPSON**  
 LX 400 2 690 F  
 LQ 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 218 et service courrier électronique.





## PETITES ANNONCES

**Vds Atari 1040 ST** neuf équipé pour utilisation professionnelle et ludique. Configuration complète. Réduction 30%, pour cause de départ. Richard. Tél.: (1) 47.02.11.36.

**Vds MSX Sony Hit Bit** + lecteur de K7 + joystick + 5 manuels d'utilisation + nombreux jeux + utilitaires + cordon. Le tout pour : 1500 F à débattre. Julien Verrier. Tél.: (1) 43.34.50.64.

**Vds 520 STF DF** + nombreux jeux + souris + livres (le tout sous garantie jusqu'en mai 90. Prix : 2400 F. Frédéric Delariva. Tél.: (1) 48.99.76.77 à partir de 18 h.

**Vds C64N + 1530** + cartouche Reset + jeux + joystick : 1400 F. Vds Multiface 2 pour Amstrad + originaux + disks : 400 F. QDD MSX : 200 F. Christophe Hugot. Tél.: (1) 43.76.79.31.

**Vds 520 STF + moniteur couleur SC 1425** + souris (1 an) + 2 joysticks + 25 jeux originaux (Populous, Forgotten World, Zany Golf, etc.). Très bon état : 4500 F. Gilles Miralles. Tél.: (1) 49.73.00.50.

**Vds HB700 + 2 mégas disk + synthèse SFG05 interne + imprimante Okimate 182 compatible IBM**. Epson + 2 joysticks infrarouge + outils music + Turbo Pascal + jeux, etc. Prix : 6500 F. Yourcéf Rekiak. Tél.: (1) 43.02.82.06.

**Vds moniteur couleur Thomson MC9J936**, très bon état + prise péritel, cause monochrome : 1600 F à débattre. Jean-Michel Deliers. Tél.: (1) 30.31.14.43.

**Vds Amstrad CPC 6128 avec moniteur couleur** : 2500 F. Patrick Spangaro. Tél.: (1) 43.56.02.70 entre 19 h et 20 h 30 ou le mercredi après-midi.

**Vds Sega Master System** + 2 Control Stick + Rapid Fire + 20 jeux. Très bon état. Prix : 4500 F. Olivier Parnaudeau. Tél.: (1) 42.39.81.70.

**Vds console Nintendo** + Zelda + Top Gun + Ghost'n Goblins + adaptateur + Track and field 2 Nes Advantage. Vendu seulement : 2000 F. Fabrice Bedos. Tél.: (1) 48.82.18.35.

Cause achat 520 STE vds nombreux programmes dont news sur **Amiga 500** à bas prix. Philippe. Tél.: (1) 47.36.95.38 de 19 à 20 h en région parisienne.

**Vds console Sega** : 600 F. **Moniteur couleur** : 1200 F. Nombreux jeux entre 50 et 200 F (R-Type, Thunder Blade, Wonderboy 2, etc.) + Light Phaser + 3 jeux. Le tout : 3500 F. Christophe Combès. Tél.: (1) 45.99.15.60.

Vds pour **MSX 1** ou 2 Soft Calc, Soft

Graph, SoftFonction, SoftStock sur disk. 1 seul : 200 F. Lts 4 : 600 F. Vampire Killer : 200 F. TNS : 50 F. Eggerland Mystery 2 : 150 F. William Migare. Tél.: (16) 54.22.58.68 après 20 h.

**Vds moniteur Philips BM7522** monochrome (ambre), résolution : 920 pts X 300 lignes. Prix : 600 F à débattre. Yannick Coimte. Tél.: (1) 45.79.06.39 après 19 h.

**Vds MSX Olympia PHC2, 64 Ko + moniteur monochrome vert** + lecteur K7 + livre + jeux. Le tout : 1500 F. Florent Lebrun. Tél.: (16) 26.58.29.00 après 17 h 30.

Cadeau ! **Vds moniteur couleur Philips** (valeur : 2690 F vendu : 1500 F) + prise pour câble péritel. Pierre Yves Pinault. Tél.: (16) 96.61.59.27 vers 19 h.

**Vds console Nintendo** + 8 jeux (Punch Out, Ice Hockey, etc.) + Nes Advantage. Le tout : 1500 F. Bruce Ruelle. Tél.: (16) 44.55.03.00.

**Vds console Sega** + pistolet + lunettes 3D + Control Stick + 12 jeux (Shinobi, Kenseiden, Rambo 3 etc.). Etat exceptionnel. Valeur : 4300 F. Cédé : 2500 F. Arnaud Roger. Tél.: (16) 27.81.68.71 après 17 h.

**Vds console Sega** très bon état (garantie juin 90) + After Burner + Rastan + Shinobi (neufs). Valeur : 1800 F. Cédé : 1000 F cause Amiga. Lin Glaude. Tél.: (1) 47.09.61.53.

**Vds MSX 2 VG8235** + nombreux jeux en mégaroms (Fire Ball, Super Laydock, King Kong 2, etc.) + revues + Music Module. Le tout en très bon état. Olivier Giraud. Tél.: (1) 43.03.57.51.

**Vds Atari 520 ST DF** + jeux (Robocop, Dragon Ninja, etc.) + utilitaires + 6 livres + boîte de rangement + joystick. Le tout : 3000 F en bon état. Philippe Ringuenerie. Tél.: (1) 48.66.05.53.

**Vds Atari 520 ST + 2ème lecteur** (SF, DF) + livre "Bien débiter" + 6 jeux originaux (Leisure Suit Larry, Indy, King Quest) + 20 disks + joystick. Bon état : 2500 F. Jérôme Barnèche. Tél.: (16) 66.21.76.99 après 17 h.

**Vds Amstrad CPC 6128** + housse + câbles + 60 disks (jeux, utilitaires, bureautique) + joystick + livres Micro Application. Prix : 3500 F. Pierre Nehring. Tél.: (1) 42.54.42.02.

**Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur** + Mirage Imager Turbo + nombreux logiciels + câble imprimante. Valeur : 6500 F. Vendu : 4000 F. Fabien Lenormand. Tél.: (1) 47.46.10.79.

**Vds MSX 2 Sony 700 équipé Eprom 900 + drive externe 720 Ko + imprimante 80 colonnes** + Caball + joysticks + cartouche spécial SCC + 1 tonne de logiciels + docs, etc. Etat neu : 5000 F. Georges Arahamian. Tél.: (1) 42.63.00.90.

**Vds Thomson T08 + moniteur couleur + drive 3"1/2** + logiciels + crayon optique + revues Téo : 3000 F. Jean-Claude Pradel. Tél.: (16) 56.95.30.88 le soir.

**Vds console Sega** + lunettes 3D + 14 jeux (After Burner, Out Run, R-Type, Rastan Saga, etc.). Valeur : 5200 F. Le tout vendu : 2600 F. Antoine Sellier. Tél.: (16) 26.88.30.41 après 19 h.

Urgent ! **Vds MSX 1, 80 Ko** avec lecteur K7 + Jeux et initiation + 30 jeux sur cartouches + Tablette Graphique + livres divers. Le tout : 3200 F. Pascal Girard. Tél.: (1) 42.53.61.54 le soir de 18 à 20 h.

**Vds CPC 6128 couleur**, très bon état sous garantie + câble magnéto K7 + nombreuses news (Dragon Ninja, Forgotten Worlds, etc.) + 12 disks utilitaires + CP/M + manuel. Le tout : 2500 F. Jérôme Jehanno. Tél.: (1) 39.80.17.86 après 17 h.

Vds pour **Amstrad CPC 6128, lecteurs 3"1/2 et 5"1/4, drive A et B** : 1390 F. Vds pour **Amiga 500, extension 512 Ko** : 990 F. Jean-Pierre Delmeuve. Tél.: (16) 88.84.92.17.

**Vds VG 8235**, bon état + 3 jeux + 3 joysticks + lecteur K7 : 2000 F. Urgent ! Steew Caplet. Tél.: (1) 34.13.99.45.

**Vds VG 5000** + extensions + manettes MG + K7 + 9 logiciels : 950 F. Logiciels MSX + utilitaires Bilan + Soft Stock + Soft Fonction, etc. Jean-Bernard Riera. Tél.: (1) 60.08.88.93 le soir.

**Vds MSX 2 VG 8235 + moniteur couleur** + 6 cartouches + 3 disks + disks vierges + livres. Valeur : 6215 F. Vendu : 2000 F. Stéphane Jouanne. Tél.: (1) 48.44.84.21 après 19 h.

**Vds C64 + Power Cartridge + 1541 + Light Pen** + nombreux logiciels + 2 joysticks + péritel + Printer 80 colonnes + 1000 feuilles + disks vierges + jeux + K7 + manuels + câbles. Le tout en très bon état, cédé à : 2800 F. Arnaud Assenza. Tél.: (1) 48.43.32.93.

Vds pour **Atari et Amiga, lecteur 3"1/2 SF DF** : 190 F. **Lecteur 5"1/4 SF DF** : 1390 F. + Freeboot. Pour 520 ST : Kit extension 512 Ko : 650 F. Jean-Pierre. Tél.: (16) 88.84.92.17.

**Vds console Sega** + pistolet + lunettes 3D + Control Stick + Rapid Fire + 16 jeux (Ninja, Alien Syndrome, Rastan, Thunder

Blade, Zillion 1 et 2, etc. Prix : 3500 F. Martine Guéry. Tél.: (16) 61.42.07.48.

**Vds MSX Sony Hit Bit** + lecteur K7 + joysticks + 5 manuels d'utilisation + nombreux jeux + utilitaires + cordon. Le tout pour : 1500 F à débattre. Julien Verrier. Tél.: (1) 43.34.50.64.

**Vds Amstrad CPC 6128** très bon état + nombreux jeux dont des news (Rick Dangerous, etc.). Le tout : 2800 F. Olivier Romano. Tél.: (1) 46.78.34.23.

**Vds micro ordinateur T09** + disquettes de jeux : 1000 F. Vds écran couleur pour T080, T09, T09+ et câble : 900 F. Richard Colin. Tél.: (1) 47.89.87.71 après 18 h.

## RECHERCHES

Recherche tout possesseur d'un **CPC**. J'attends vos réponses pour un % de CPC en France + contacts. Christophe Vermisse - Brou Vernet 03110 Escourles L'Andalou.

Recherche **Atari 1040 STF** en très bon état. Roger Malet. Tél.: (1) 45.28.07.53.

Offre 1000 F pour la cartouche Parodius de Konami ou Metal Gear 2 ou tout autre nouveauté MSX. Yolande Alande. Tél.: (16) 79.70.49.80.

Recherche jeux et utilitaires pour **Thomson T08**. Envoyez liste et prix. Réponse assurée. Gabriel Gallien - 125, rue Fl. Evrard 62220 Carvin.

## ECHANGES

Echange logiciels sur **Atari ST**. Réponse assurée. Sébastien Bergot - 61, rue des Premières 62110 Hénin-Beaumont.

Echange jeux sur **Atari ST DF**. Fabrice Renaudin - 26, rue Bertauxaux 6740 Sainte-Marie S/S. Belgique.

Echange nombreuses news sur **ST**. Cherche programmeur, Yann Duplop. Tél.: (16) 38.43.02.13.

Echange jeux sur **ST**. Réponse assurée. Renaud - 3, rue Auguste Mayet 92600 Asnières.

Echange jeux et utilitaires sur **Amiga** (région parisienne uniquement). Claude Frieronnet. Tél.: (1) 48.02.81.78 après 17 h 30.

**Amiga** cherche contacts sérieux pour échanges sur **ST et Amiga**. Michel Viderra. Tél.: (1) 60.15.48.29.

(Suite page 157)

\* Avec chaque configuration présentée  
**Cadeau du Père Noël AMIE**  
 100 logiciels du D.P.  
 + 1 super manette de jeu.

# 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
2" 1/2 externe 900 F	PRO 89 2 290 F
2" 1/4 externe 1 790 F	VIDI ST 1 990 F
DISQUES DURS	SCANNERS
Mega file 30 Mo 4 290 F	PRINT TECHNIC 4 990 F
Mega file 60 Mo 6 990 F	HANDY SCANNER 16 T 3 790 F
MONITEURS	TABLETTE GRAPHIQUE
Monochrome SM 124 1 200 F	CRP A4 4 490 F
Couleur SC 1425 2 290 F	CRP A3 8 490 F
Multitraye EIZO <b>4 990 F PROMO</b>	

Reprise de vos moniteurs pour l'achat d'un EIZO

## La micro sans soucis

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 écrivez à :  
 Amie VPC  
 11, bd Voltaire - 75011 Paris

## CADEAU 10 % PROMO

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F  
 Vous en emportez pour 1100 F

## INCROYABLE ! -50%\* -40%\*\* PROMO

SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES  
 POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F  
 \* 9 Aiguilles \*\* 24 Aiguilles

## LES Plus d'AMIE

COMMANDEZ 43.57.48.20

- GARANTIE 1 an constructeur 1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CREDIT 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'une unité centrale de plus de 5 000 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	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 Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 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	EPSON
120 D 1 590 F	LX 800 2 690 F
SWIFT 24 4 790 F	LQ 500 3 990 F
STAR	MANNESMAN TALLY
LC 10 1 990 F	MT 81 1 750 F
LC 10 Couleur 2 490 F	COMMODORE
LC 24-10 3 490 F	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

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

NOM : \_\_\_\_\_  
 ADRESSE : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 VILLE : \_\_\_\_\_  
 CODE POSTAL ( ) ( ) ( ) ( ) : \_\_\_\_\_  
 TÉL. : \_\_\_\_\_  
 MON ORDINATEUR : \_\_\_\_\_

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

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

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT

FRAIS D'ENVOI \_\_\_\_\_ TOTAL \_\_\_\_\_

POSTE 25 FRANCHISSEUR 80 F

CHEQUE  CCP  CARTE BLEUE  CARTE CLUB AMIE

( ) ( ) ( ) ( ) DATE D'EXPIRATION \_\_\_\_\_

DATE \_\_\_\_\_ SIGNATURE \_\_\_\_\_

Photos sans retouches dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, contactez 238 et laissez tomber l'ordinateur.



# SEX MACHINES

## DISKS, SEXE & SATANISME : J'ACCUSE !

Les éditeurs sont-ils à la solde du démon ? Cette question qui peut vous faire sourire n'est pas aussi innocente qu'elle en a l'air. Bientôt dans Micro News : les éditeurs sous le soleil de Satan !

Nom de Dieu de bordel de merde ! Dans l'article "Sin, Sex & Soft" (la pétition *Teenage Queen 2* adressée à Bruno Bonnell, PDG d'Infogrames), je vous avais pourtant demandé de rester polis ! Infogrames vient de m'envoyer des copies de certaines de vos lettres et voici ce que ça donne...

*"Un petit bond pour vous, un grand pas pour le sexe informatisé... J'ai seize ans, je fantasme un maximum et j'ai besoin de l'appui de mon Amiga. Tuer des aliens c'est bien mais trouver leurs femelles c'est mieux ! Ne faites pas la sourde oreille, ce sont des milliers de jeunes qui vous lancent un appel, nous savons tout sur les 69 positions, les... (CENSURE), les... (CENSURE) et le Kama-Soutra ! Ne me dites pas que vous en savez moins que moi ou je plains votre conjointe... Alors prouvez-le ! Au revoir et ce soir embrassez votre femme pour moi (ne craignez rien, juste sur la joue...)"* (David F., Tournefeuille).

Et voilà le travail ! Non seulement cette lettre est plus que limitée, mais maintenant qu'elle est imprimée ici, Bruno Bonnell va devoir lire Micro News en cachette de sa femme !

Benjamin J., de Morclely, est plus prosaïque : *"Si vous faites de Teenage Queen 2 un jeu vraiment érotique et très excitant sans entrer dans le porno, je vous promets de l'acheter. D'ailleurs mon père en profitera certainement autant que moi et il me*



*piquera peut-être en douce mon ordinateur pour jouer la nuit !"* C'est maman qui va être contente d'être ainsi délaissée la nuit ! Mais une fois de plus, l'évidente supériorité du logiciel sur les autres "supports" érotiques est évidente : il est préférable pour la paix du ménage que le père de Benjamin aille épancher sa libido la nuit en cachette sur *Teenage Queen 2*, plutôt qu'avec la voisine. N'est-ce pas maman ?

### MASSAGE, RELAXATION, P...

On savait déjà que les marabouts africains ne se font généralement pas prier pour sortir à leurs patientes des gris-gris redoutables dont l'efficacité est beaucoup plus palpable que celle de la bague de Danièle Gilbert. L'hebdomadaire VSD vient de révéler qu'un sexothérapeute parisien pratique sur ses patientes des méthodes tout aussi convaincantes. Cet homme - qui n'est pas plus médecin que je ne suis chaste et qui se réclame d'une "formation de psychologue" (c'est-à-dire qu'il a "commencé" des études de psychologie) - se propose aux femmes à orgasmes problématiques comme "partenaire de substitution" pour la modeste somme de 500 à 700 francs par séance. Pour les séances plus élaborées (massage, relaxation, pénétration), il faut compter entre 2000 et 3000 francs. "A travers une sexualité neutre sans rapport de séduction, je parviens à d'excellents résultats" déclare l'avisé praticien sachant viser. Il me semble que de tels tarifs sont plutôt d'un bon rapport et devraient donner à réfléchir aux éditeurs de ces jeux micro aussi érotiques qu'un parking de supermarché un dimanche



après-midi. Comme le disait mon cousin Luigi : "Le sexe et les femmes, il n'y a que ça qui rapporte sans trop se fatiguer" (vous pouvez lui envoyer des colis à l'adresse suivante : Prison de la Santé, cellule 124, Département proxénétisme aggravé). Ce qui est grave aussi, c'est de transformer le monde de la micro ludique en un véritable monastère asexué où il y a moins de concupiscence que dans l'esprit d'un moine ayant fait vœu de chasteté. Quel immonde tour de passe-passe - sans maison du même nom - nous jouez-vous là, massieurs les éditeurs ? Savez-vous bien que vous êtes en train de traumatiser toute une génération qui n'aura connu, au travers de vos jeux cruels et sanglants, que des émotions et des pulsions de guerre, de destruction et de violence ? 300 000 jeux inspirés par Thanatos, le dieu grec de la mort, c'est bien, mais pourquoi n'y en a-t-il jamais un seul inspiré par Eros ? Remarquez, vous n'avez que vingt-cinq siècles de retard puisqu'il y a 2500 ans que les Grecs ont découvert que les deux pulsions fondamentales et antagonistes de l'être humain sont Eros et Thanatos...

### VADE RETRO, EDITORAS

Il y a quelques années, des pasteurs américains et canadiens avaient très sérieusement accusé les plus célèbres groupes de hard-rock (*Led Zeppelin, Black Sabbath, Ozzy Osborne*) de se servir de leur musique pour propager le satanisme dans le monde, affirmant que les chansons contenaient des messages subliminaux et que certains morceaux étaient en fait des incantations au démon jouées à l'envers.

Lorsqu'on s'aperçoit qu'en micro familiale tous les éditeurs (à part de rares exceptions comme Infogrames) semblent ligüés pour ne donner aux jeunes utilisateurs que des jeux de guerre et de destruction, on peut se demander si pour eux les jeux ne



sont pas aussi un moyen de propagation démoniaque. Pour quoi ces gens réagissent-ils à tout ce qui symbolise l'amour et le sexe comme un vampire devant une croix ? Qui sont-ils donc vraiment ? Allons-nous bientôt être obligés de leur faire passer le test de l'eau bénite pour vérifier qu'elle ne les brûle pas ? Devrons-nous les exterminer en leur enfonçant des pieux dans le cœur (eux qui ont toujours refusé la moindre pénétration) ? Devrons-nous les pourchasser avec des fusils chargés de balles d'argent ? La saison de la chasse aux sorcières des éditeurs s'ouvrira-t-elle bientôt ?

La réponse à toutes ces questions (et à bien d'autres) dans les prochains numéros de Micro News !

Eric Satyre



## DES COURS D'ENFILADE !

Il ne manquait plus que ça ! Lors de l'émission "Stars à la barre" du 24 octobre dernier sur Antenne 2, on a pu voir une "hardeuse" de films pornos donner une leçon très... buccale dirons-nous, alors qu'un "hardeur" proposait des mouvements de gymnastique "qui permettent d'assurer". Pour finir, on eut carrément droit à un cours d'enfilade de préservatif sur un sexe en érection ! La suite n'a pas été montrée (bien qu'il s'agisse d'une émission...) mais Rika Zarai s'extasia sur les dispositions du "capoteur", ce qui laisse à penser qu'elle n'a pas beaucoup boulingué. Quelle idée de tomber ainsi en admiration devant un outil qui n'avait pas vraiment la barre, malgré le titre de l'émission ! Ah, si elle avait connu Gustave (mon troisième mari), qui était capable de... mais je m'égare une fois de plus.

A New York, ça ne va pas mieux puisqu'on y signale de graves perturbations du système informatique des ambulances, les infirmiers passant leur temps à jouer avec **Foreplay** (en français : "Préliminaires"), un logiciel érotique qui peut vous coûter la vie si vous êtes en mal de SAMU. Non seulement ce logiciel monopolise les ordinateurs des compagnies d'ambulances, mais en plus il les a infectés avec un virus ! Après les MST (Maladies Sexuellement Transmissibles), est-ce le début des MIT (Maladies Informatiquement Transmissibles) ?

Ce genre de situation ne risque pas d'arriver en France puisqu'au lieu de tripoter libidineusement les ordinateurs, les infirmiers liraient "Sex Machines" et ne perturberaient pas ainsi leur informatique... Pour une fois que cette rubrique lubrique servirait à quelque chose ! D'ici à ce que ce cochon de Satyre soit décrété d'utilité publique...

Tante Eulalie, présidente de la Ligue des Dames Patronnesses



# BLAGUES À PART

**Bravo pour cette rubrique, je reçois des tonnes de blagues ! Même les lectrices sont de la partie avec aujourd'hui Josseline et Nadine - cette dernière n'hésitant pas à mettre en scène les personnages du journal.**

**C'**est Superman qui raconte à Batman ce qui lui est arrivé :

- C'est formidable, je volais au-dessus de New York pour voir s'il n'y avait pas de bandits quand, tout à coup, je vois Wonder Woman sur une terrasse, les jambes écartées en plein soleil, en train de haleter dans un état d'excitation intense ! Mon sang ne fit qu'un tour, mon érection kryptostatique entra en action, je fonçais directement sur Wonder Woman...

- Et alors, demande Batman, elle a gueulé ?

- Non, mais l'Homme Invisible, lui, a gueulé !

(Alexandre Lecoq)



**Une** vieille fille téléphone :

- Venez vite, un jeune homme veut entrer par la fenêtre de ma chambre !

- Je regrette, madame, ce n'est pas la police ici, mais les pompiers.

- Justement, c'est bien vous que j'appelle : il a besoin d'une échelle plus longue !

(Hervé Boursset)

**Un** vieux commerçant écossais va bientôt mourir. Sa famille se presse autour de son lit.

- Vous êtes tous là ? demande-t-il dans un souffle.

- Oui, tous, répond sa femme.

- Patrick et Bruce aussi ?

- Oui, répondent ses fils.

- Susan aussi ?

- Oui papa, répond-elle.

Le vieillard se redresse, le regard flamboyant :

- Mais alors, le magasin n'est pas gardé ? (Jonas Richiardi)

**Un** paysan en a marre de voir son perroquet faire subir les derniers outrages à ses poules. Il menace de lui arracher une plume de la tête pour chaque poule "honorée". Au bout de quelque temps, le perroquet finit complètement chauve...

Une semaine plus tard, le paysan organise une soirée dansante et donne ses ordres au perroquet, le plaçant sur le piano à l'entrée : "Quand les invités arrivent, tu fais placer les hommes à droite, les femmes à gauche." Arrive le premier couple : "Homme à droite, femme à gauche." Deux autres couples arrivent : "Hommes à droite, femmes à gauche." Un autre couple arrive avec un homme chauve. Le perroquet s'écrie alors : "Eh toi, le limeur de poules ! Avec moi sur le piano !"

(Laurent Trudu)

**T**rois gamins discutent ensemble. L'un d'eux vante les mérites de la 205 GTI de son frère qui fait Toulouse-Marseille en trois heures. Le deuxième dit : "Moi mon père il a une BMW qui fait Paris-Orléans en 3/4 d'heure." Puis ils se tournent vers le troisième : "Et toi, qu'est-ce qu'il a ton père ?"

"Je sais pas mais il termine son boulot avec PTT à 17 h et il est à la maison à 15 h."

**C'**est un cow-boy qui va au saloon, boit un coup, ressort et trouve son cheval peint en jaune. Il retourne dans le saloon, menaçant, les manches retroussées, et gueule : "Quel est le con qui a peint mon cheval en jaune ?" Un gros molosse d'un mètre 98 se lève et dit calmement : "C'est moi, pourquoi ?" Alors l'autre : "Non, c'était juste pour savoir si c'était sec pour la deuxième couche."

(Josseline Bayol)

**U**ne jeune femme vit seule avec son chat qu'elle affectionne particulièrement. Un jour une fée apparaît et lui permet d'exaucer un souhait. La jeune femme demande immédiatement que son chat soit changé en prince charmant. La métamorphose s'accomplit et le chat se transforme en un jeune homme extraordinairement beau. Il vient alors vers elle, la prend dans ses bras et murmure : "Et maintenant, tu ne regrettes pas la petite opération que tu m'as fait subir l'an dernier ?"

**M**on problème, docteur, est que je n'arrive pas à dormir.

- Vous devriez essayer de compter lentement jusqu'à cent.

- Je l'ai fait. Mais avant d'arriver à dix, c'est plus fort que moi, je me relève ! Il faut me comprendre : je suis boxeur !

**M**on problème, docteur, est que je n'arrive pas à dormir.

- Vous devriez essayer de compter les moutons.

- Je l'ai fait. Mais avant d'arriver jusqu'à dix, c'est plus fort que moi, je suis surexcité ! Il faut me comprendre : je suis légionnaire !

Envoyez vos histoires drôles - plusieurs de préférence - et vos micro-coquilles à **Micro News (Blagues à part/Micro-Coquilles)**, 67, avenue du Maréchal Joffre 92000 Nanterre. Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix ou bien des anciens numéros du journal pour les envois courts (précisez les numéros souhaités).



# MICRO COQUILLES

Si l'aventure de la chasse aux erreurs, coquilles et autres boulettes vous tente, enfillez un treillis et suivez ces quelques conseils : postez-vous devant une notice ou une jaquette de jeu et parcourez-la patiemment, l'œil aux aguets. Dès qu'une coquille surgit, capturez-la au lasso, enfermez-la dans une enveloppe solide et envoyez-nous l'animal le plus rapidement possible. Votre trophée sera fièrement exposé dans cette rubrique, parmi les autres spécimens. En attendant, les journalistes de Micro News ont rassemblé pour vous quelques prises étonnantes...

## Grand Prix Master

"Jorge fut le premier pilote de 80 cm3 qui ait le sol avec ses genoux..."  
*Au coude à coude avec ses adversaires, il fallait le faire !*

"Bien que cela déplût à son père, il a su prendre la décision de se vouer à ce qu'il a le plus profond de lui-même..."  
*Ah que ouais ! quelque part...*

"A partir de ce jour, plus rein ne put le freiner sa carrière."  
*Puisqu'on vous dit que la moto c'est dangereux ! Et maintenant, sans les reins !*

## Bangkok Knight

"Fonction des touches : Esc = Avortement du jeu"  
*Et quand tu veux reprendre le jeu, que fœtus ?*

"Il est essentiel de bien connaître les commandes du heu..."  
*Ben donc ! c'est t'y qu'les Phillipins s'mettraient à causer canadien à t'heure ?*

"Souvenez vous : la cope illégale de logiciel est une chose commune qui est punie par la loi."  
*Encore un coup des Bolchevistes ! Si vous écopez, vous ne pourrez pas dire que vous n'étiez pas prévenus.*

## The Champ (simulation de boxe)

"La foule, les coins, ou tout autres distractions ne doivent en aucun cas déranger le juge dans sa concentration."  
*Ne vous laissez jamais distraire par un coin, il pourrait vous faire une tête au carré.*

## STOS, le créateur de jeux

Vu sur la boîte : "STOS, le créateur de Jexu"  
*C'est-y du verlan ou c'en est-y pas ? Ça doit être du verlan à la mandarine (c'est un jeu Mandarin Software).*



## (Suite petites annonces)

### ECHANGES

Echange et vends news sur **Atari 520 ST**. Benoît Champalaire. Tél. : (16) 99.69.68.09.

Echange ou vends news sur **Atari et Amiga** (Formula 1, Continental Circus, Green Court, Chicago 90 et autres. Cherche Modem et autres extensions. Laurent Boumédiène - 9, avenue de la Redoute 92600 Asnières.

Echange jeux sur cartouches **MSX** : Druid, Androgynus, Vaxol, Battle of Paguss, Eggerland 2, Relics contre Gollivius, Samourai, Tritorn, Dragon Slayer. René Chamoulaud. Tél. : (16) 55.35.30.16 heures de repas.

Possède les dernières news sur **Amiga**. Christophe Moulard. Tél. : (16) 21.49.71.03.

Echange news sur **ST DF** (Xybots, Rick Dangerous, etc.). Réponse assurée. Hubert Laurent. Tél. : (16) 27.41.20.40 après 19 h.

Echange sur **Amiga** jeux, utilitaires, docs, etc. Possède news. Richard Durano - Lotissement 5 La Charmeriaie - Route de Nîmes 30510 Générac.

### CONTACTS

Cherche contacts sympas et durables sur **Amiga 500** pour échange des softs, démos et utilitaires. Bruno Reyssat. Tél. : (16) 46.04.11.82.

Contact Club Informatique, nouveau club sur **ST**. Vds dompubs (liste sur demande). Patrick Guerchon. Tél. : (1) 46.87.23.15. Laissez un message sur mon répondeur si je suis absent.

Achète, échange et vends tout logiciel et matériel pour **MSX 1** et **MSX 2**. Documentation complète et gratuite sur simple demande. Réponse sous 48 h. Mega Club MSX - 108, rue Marceau 59280 Armentières.

Le N° 3 de **Fanatix MSX** est sorti, encore plus de tests, de clubs, de freeware, de pages et de trucs techniques. Disponible contre 5 timbres à 2,20 F. Christophe Collet - 49, avenue du Général De Gaulle 77420 Champs-sur-Marne.

**Club PC** : logiciels domaine public, contacts, conseils, forums. Computer Club International - Michel Plante. Tél. : (16) 61.81.36.58.

**Journal humoristique** (le plus souvent) amateur, recherche bon dessinateur et bon rédacteur (nous acceptons aussi les très bons). Romain Cousin. Tél. : (1) 64.04.25.80.

Recherche contacts de tout horizon sur **STF** et compatible 5"14 pour échanges. Vds (Silkworm, Robocop...); envoyer liste à Bruno Lantoin - Hameau de Grand-Marche 77510 Rebais.

### DIVERS

Lionel Guyot est prié de contacter la rédaction (1/ 47.21.29.29) ou ne nous communiquer son numéro de téléphone. Merci.

# INSERT COIN

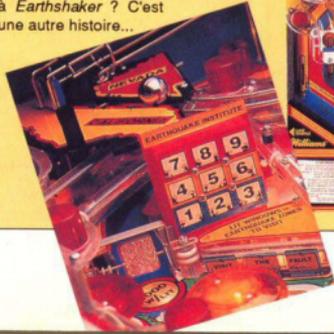
Les flippers de la folie arrivent ! Tremblement de terre, voiture de police ou train-fantôme incorporés - la nouvelle vague des machines de l'Illinois va foutre la pagaille au café du Commerce !

## EARTHSHAKER!

(Williams)

Y'a d'a prémonition dans l'air au 3401 North California Avenue à Chicago dans l'Illinois ! Avec **Earthshaker**, les ingénieurs de chez Williams ont en effet mis au point le premier flipper qui déclenche un tremblement de terre lorsque vous envoyez la balle dans une zone à haut risque sismique ! Une échelle de Richter graduée de 1 à 9 est intégrée dans la machine qui bouge réellement lorsque la terre tremble. Si avec ça vous ne vous faites pas jeter du café où vous exercez vos talents, alors je ne m'appelle plus Pinball Willy : "Mais non madame Denise, ce n'est pas l'immeuble qui s'écroule, c'est seulement une partie gratuite !" A la fin de la partie, le flipper est proche de l'explosion, l'Institut Sismique s'effondre en faisant un bras aux normes de constructions haoutazounièves et la Californie se détache carrément du Nevada en suivant le pointillé exact de la faille de San Andrea ! Il vous reste alors exactement vingt-sept secondes pour sortir en trombe du café, le temps pour le patron de sortir son fusil à pompe en gueulant : "Bande de p'tits salopiards, vous allez tout faire s'écrouler avec votre sale engeance de flipper !"

Ajoutons que cette étonnante machine devrait faire un malheur à San Francisco où les Ricains (qui perdent rarement leur sens de l'humour) se pavant déjà avec des tee-shirts "J'ai survécu au grand tremblement de terre du 17 octobre 1989". Survivrons-nous à **Earthshaker** ? C'est une autre histoire...



### PARTIE GRATUITE

Si vous aimez cette rubrique, la revue **Partie Gratuite** ne devrait pas vous laisser indifférent. Elle est réalisée bénévolement par Bernard Marrou, un collectionneur de machines de jeux. Vous y découvrirez les ancêtres des flippers actuels, juke-boxes, machines à sous, appareils de compteur, distributeurs, jeux de force et de tir etc. ; par exemple le *Humpty Dumpty* de Gottlieb (1947) où l'on projetait la balle avec une mini-batte de baseball. Un mauvais fonctionnement de l'appareil donna l'idée à un ingénieur de la firme, Harry Mabs, de rendre mobiles les petites raquettes - le premier flipper était né ! Le *Bussophone*, commercialisé en 1920, a été le premier juke-box. Entièrement mécanique et actionné par un jeu de contrepoids sans aucune intervention électrique, il permettait de sélectionner l'un des vingt disques 78 tours proposés, après avoir introduit un nickel troué et actionné la manivelle ! Son brevet fut cédé à la firme américaine Wurlitzer. Vous pouvez vous abonner à "Partie Gratuite" pour un an (quatre numéros) en envoyant un chèque de 100 francs à Bernard Marrou, 21, impasse de la Gazelle 84000 Avignon. Un stock de livres spécialisés est également disponible.

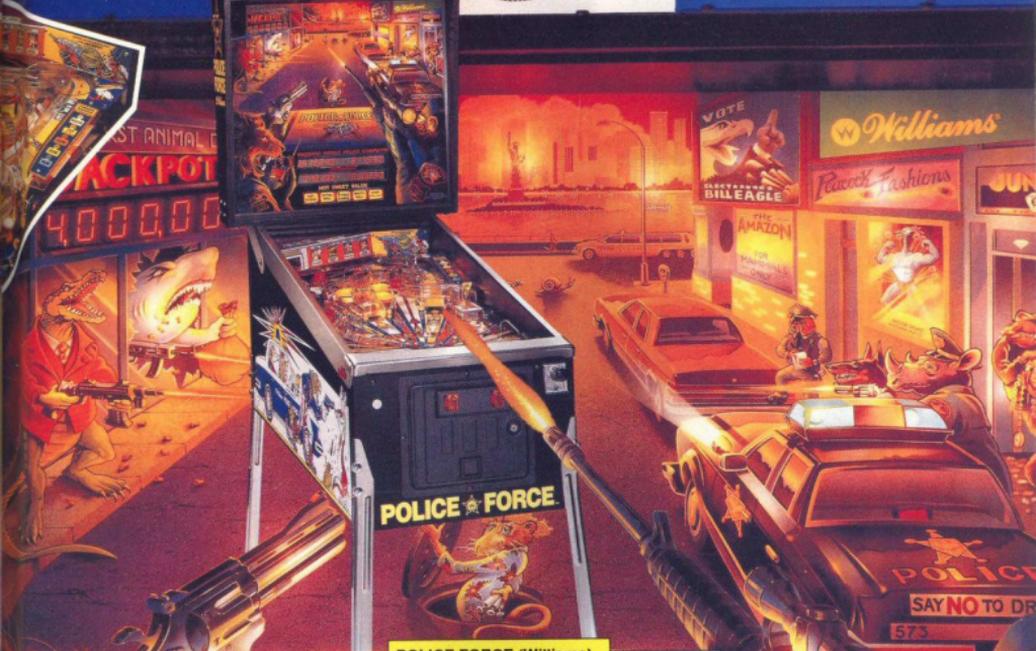
# POLICE

POLICE FORCE



# FORCE

TM



POLICE FORCE

POLICE FORCE (Williams)

Décidément, papa Williams a décidé de vous brouiller à mort avec le patron du café du coin ! Dans **Police Force**, il n'a rien trouvé de mieux que de mettre une vraie voiture de police miniature à l'intérieur du flipper, avec les sirènes qui beuglent en son digital dans un "totally orchestrated sound package" (des sons parfaitement orchestrés). Ouais... ça ne sera peut-être pas l'avis du patron du troquet, mais vous pourrez toujours essayer de lui ressortir cette phrase lorsqu'il vous mettra son pied au cul pour cause de tapage filiforme !

Il faut d'abord capturer tous les mauvais garçons du quartier et les mettre sous les verrous : un requin, un crocodile (hello monsieur Amstrad !), une hyène et un lézard. La voiture de police se mettra alors à dévaler la rampe sur la gauche du flip' et libèrera les extra-balles retenues prisonnières. Il y a un autre gimmick et pas des moindres puisque c'est une première dans l'histoire du flipper : vous pouvez récupérer la dernière balle dans la rampe de lancement et, si vous le faites deux fois de suite, vous obtiendrez le plus haut score jamais atteint sur cette machine par un compétiteur !

Si vous jouez à *Police Force*, espérons que vous échapperez à son seul défaut : le bruit est si intense qu'il ne faudra pas vous étonner si une véritable voiture de police arrive pour vous embarquer...





## BONEBUSTERS (Gottlieb)

Plus besoin d'aller à la Foire du Trône, voici **Bonebusters**, un véritable train-fantôme dans votre flipper ! Mais d'abord un peu d'histoire, bande de cancre ! La Foire du Trône se tenait au Moyen Âge dans la rue du Faubourg Saint-Antoine, qui va de la place de la Bastille à la place de la Nation. A cette époque, elle était organisée par des religieux ayant fait vœu de pauvreté et la vente des pains d'épice lors de cette fête était leur seule ressource. Plus tard, Napoléon fit émigrer la foire aux alentours de la place de la Nation car il voulait éviter des encombrements dans la rue du Faubourg Saint-Antoine (déjà !). En effet les soldats de son armée l'empruntaient lorsqu'ils partaient en campagne vers l'Est, pour se colleter avec les Prussiens et les Russiens. C'est à ce moment que naquit le nom de Foire du Trône, because le nom d'alors de la place de la Nation. Seulement il y avait un hic... Pendant la Révolution, un grand nombre de personnes avaient été guillotines sur cette place, à tel point qu'on la disait hantée. C'est pourquoi apparemment, dans les attractions érigées sur le nouvel emplacement, des "manèges de fantômes", qui survivent encore de nos jours sous le nom de trains-fantômes.

Dans **Bonebusters**, vous trouverez donc un train-fantôme miniature, avec des squelettes qui jaillissent, des tombes qui s'éclairent lors de votre passage, des coins sombres et angoissants, des ricanelements, bref l'ambiance délicieusement angoissante d'un authentique convoi ensorcelé ! Et si vous insistez, j'esuis sûr que madame Denise, la patronne du café, acceptera de vous pointer les fesses au moment opportun, histoire de recréer l'ambiance !

Pinball Willy

# BONEBUSTERS



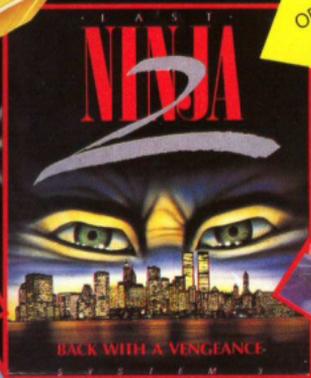
LES COMPILATIONS  
D'ENFER

# LES TOPS D'OR VOLUME 1

# LES TOPS D'OR VOLUME 2



LAST NINJA 2  
OFFERT EN CADEAU  
AVEC  
LES TOPS D'OR Vol. 2



1. vote Felix Eboue  
94021 CRÉTEIL CEDEX  
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

Disponible sur  
AMSTRAD  
cassette 149 F  
disquette 199 F



## ESS, LANCEMENT REUSSI !

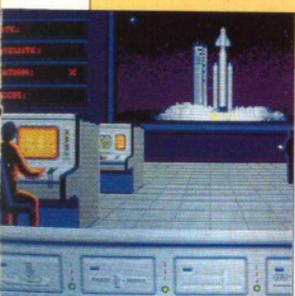
Depuis le temps qu'on en voyait des images à la sauvette, entre deux news, une preview ou un test de jeu ! Depuis le temps que les accros des étoiles espéraient réaliser leur rêve en pilotant une navette... Ça y est, c'est fait ! A Micro News, on l'a vu

sound, en précisant que ESS bénéficiait des routines nécessaires à son utilisation. C'est donc un ESS retentissant - dans tous les sens du terme - que nous avons pu admirer. Le réalisme pour sa part est assez difficile à évaluer vu le nombre réduit de



et on l'a même accompagné en mission sur un PC VGA... et quelle mission ! Il faut tout d'abord saluer le soin apporté à la réalisation dans son ensemble : graphismes, bruitages, réalisme, intérêt etc. Commençons par les bruitages : le mois dernier dans les news, nous vous avons présenté la petite interface sonore destinée au PC de MDO/Cocklet Vision : Inter-

sationnautes à la rédaction... mais en apparence au moins, rien n'a été laissé au hasard. Pour ce qui est de l'intérêt, il faut bien reconnaître qu'il vaut mieux être un passionné de la conquête spatiale, ou tout au moins de simulation de vol, pour être vraiment branché. Mais si tel est le cas, ça peut vous emmener très loin. Terminons avec le meilleur, les graphismes, qui sont réellement d'une très haute qualité. Le test pour le mois prochain, c'est promis !



### 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. Montreuil-sous-Bois.

## DO YOU LIKE ROCK'N ROLL ?

One, two, three... le rock va dé-poussiérer vos claviers rouillés par des années de bouillie dis-cofunkyhouse. Ouvrez bien vos portugaises, poussez vos meules, sortez votre gomina et attachez vos parents. Evidement, c'est pour leur bien, ils seraient capables de saquer et de vous piquer ce et. Quel choc pour leurs gambettes ankylosées par des années de soirées craignos ! Car **Jumping Jack Son** est le fils de Jumping Jack, universellement connu grâce aux Rolling Stones. It's all right now, Jumping Jack Son est le seul rescapé de l'ère rock'n rollienne. La musique classique a complètement envahi la planète. Des monstres grinçants et couinants se sont jetés sur les dernières traces historiques du rock. Seul un rocker de diamant peut com-

battre ce fléau destructeur. Il devra récupérer les derniers disques de Jerry Lee Lewis, Chuck Berry et les planquer dans un juke-box. Pour que la victoire soit totale, la découverte de l'exemplaire unique du premier disque du "King" est primordiale. Un jeu d'arcade qui n'aurait pas été un Bataclan au Golf Drouot après un Petit Journal. Yeahh !!!

### IMPORTANT

Terrien, toi qui as lu ce numéro et l'édition du début, répète après moi trois fois : ILBUO LIEMMOS, ILBUO LIEMMOS, ILBUO LIEMMOS... Tes yeux vont maintenant se fermer et tu vas dormir, dormir... et oublier ce numéro et tout ce que tu y as lu. NOGRAB ARCNIAV !

# Hazardous area

## LE SPECIALISTE DU JEU POUR

AMIGA ATARI ST  
COMPATIBLE PC SEGA  
AMSTRAD CPC

NEC PC ENGINE  
SEGA MEGADRIVE

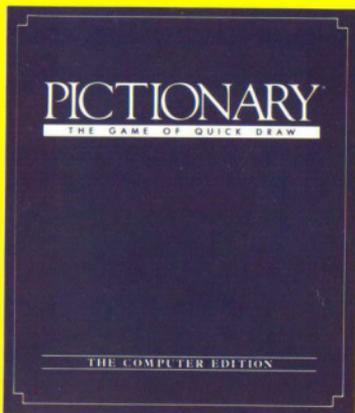
6 RUE D'AGUESSEAU  
92100 BOULOGNE  
TEL: 48.25.39.83

METRO BOULOGNE JEAN JAURES

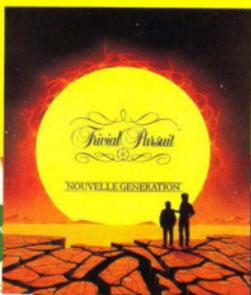
Egalement : vente par correspondance

# DOMARK PRÉSENTE LES JEUX LES PLUS POPULAIRES AU MONDE !

GÉNIAL !  
Un Trivial Pursuit  
Spécial Noël  
très bientôt !



Disponibles sur  
cassette et disque C64  
cassette et disque Amstrad  
Atari ST, Amiga et IBM PC.



Édités par :  
**DOMARK**  
Distribués par :  
**UBL SOFT**

1, voie Félix Eboué  
94000 CRÉTEIL  
(16) 1 48 98 99 00

**DM**

**DOMARK**

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

# LES INCORRUPTIBLES



**ENGAGEZ LE COMBAT CONTRE LE "MILIEU"** Retrouvez Elliot Ness et sa section d'élite au cours de 6 séquences d'action intense et périlleuse. Des séquences de tir dans les ruelles, un raid à la frontière, la confrontation à la gare et la poursuite dans les entrepôts et enfin le dénouement dans un duel sur les toits... Revivez l'existence chargée et dangereuse d'Elliot Ness dans son combat contre Al Capone!  
**LES INCORRUPTIBLES - VIVEZ LA LEGENDE AMERICAINE.**



TM and Copyright  
© 1989 Paramount Pictures.  
All rights reserved.

**ocean**<sup>®</sup>



ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675