

# Micro

# NEWS

POSTER VICKY

# 15 F

## TOPS

BLACK TIGER  
EAGLE'S RIDER  
SUPER SHINOBI

## LES PRIX BAISSENT !

NEC  
SEGA  
NINTENDO  
COMMODORE

N° 30 MARS 1990  
BELGIQUE : 110 FR - SUISSE : 4,70 FS - CANADA : \$ 4,25

M 2843 - 30 - 15,00 F



3792843015002 00300





Fools Mountain

- hut
- church
- pylon
- cable car
- factory
- heat mine
- warehouse
- synthesis plant
- headquarters
- magazine
- settlement
- multiple buttons

- bunker
- garage
- stores
- radio
- house
- police

KEY

Mad Johns Pass

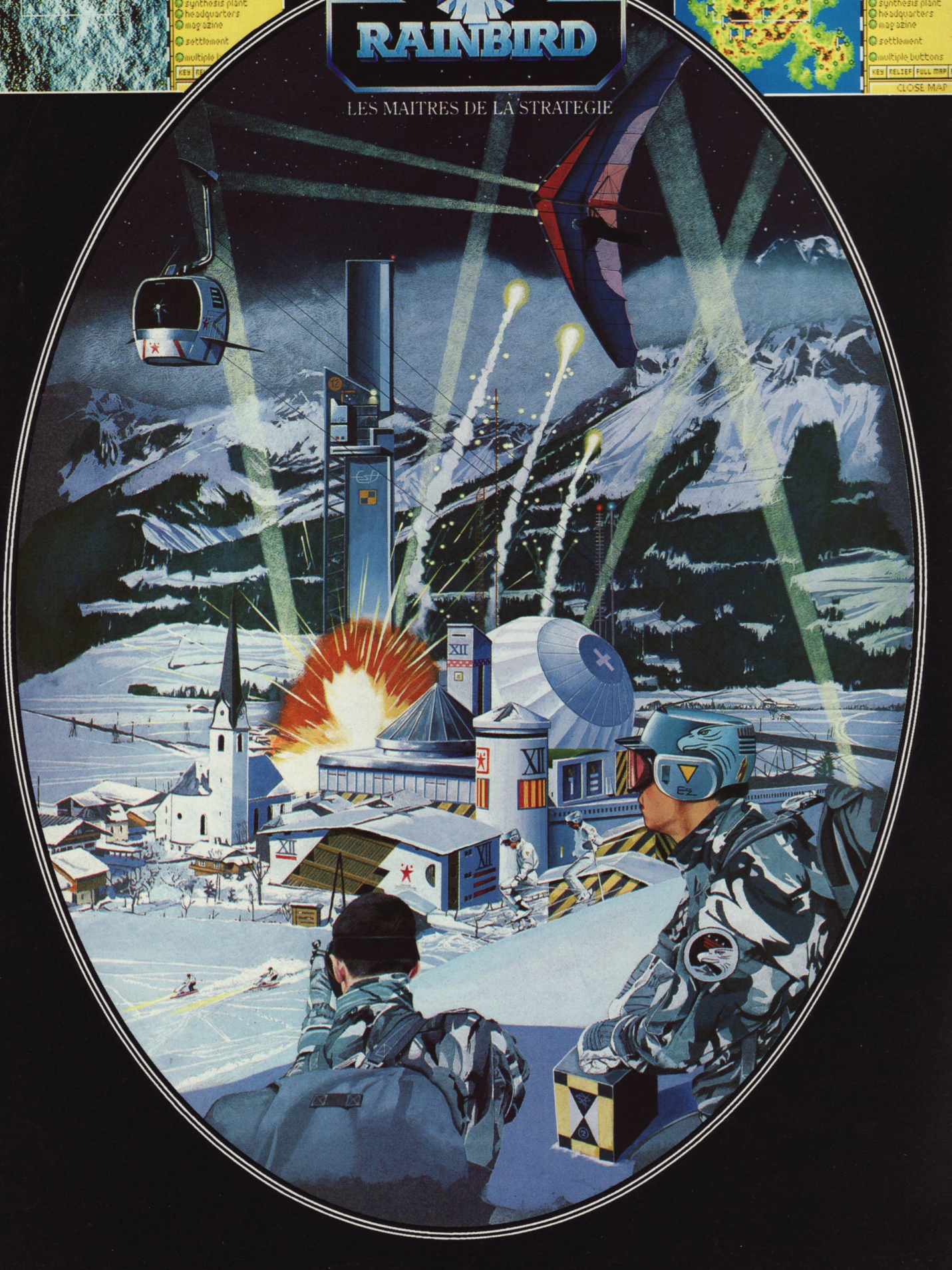
- hut
- church
- pylon
- cable car
- factory
- heat mine
- warehouse
- synthesis plant
- headquarters
- magazine
- settlement
- multiple buttons

- bunker
- garage
- stores
- radio
- house
- police

NEW RELIEF FULL MAP PEOPLE CLOSE MAP



LES MAITRES DE LA STRATEGIE





# LE JEU D'ACTION AVENTURE

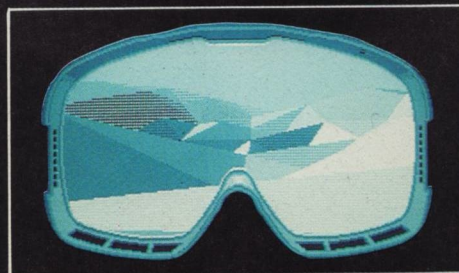
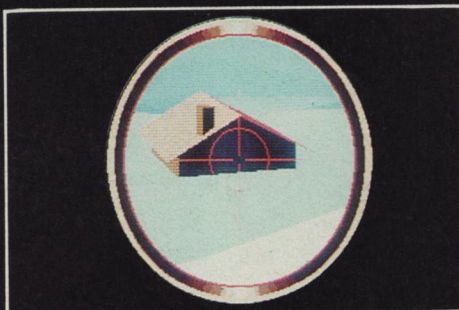
# MIDWINTER

## DE LA DECENNIE EST ARRIVE

Imaginez un météorite de 30 km de diamètre s'écrasant sur notre planète! Imaginez une nouvelle période glaciaire! Il ne reste qu'un refuge: une île, convoitée par toutes sortes d'envahisseurs. C'est à vous de créer l'histoire de cette île... Midwinter est une superbe création Rainbird, d'un concept extrêmement original, qui lance des techniques révolutionnaires jamais vues sur votre ordinateur.

Le scénario est réaliste au plus haut point, à vous donc d'affronter cet hiver éternel. Avec un groupe de pionniers vous devrez coloniser l'île de Midwinter, un terrain de 250,000 km<sup>2</sup> qui est sous la menace d'envahisseurs ayant l'intention de saisir votre sanctuaire.

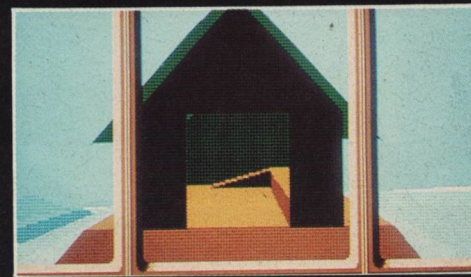
Midwinter mêle action et stratégie d'une façon inégalée à ce jour, avec un graphisme en 3D calculée



absolument superbe. Vous contrôlez 32 personnages, chacun ayant leurs qualités, leurs dons et leurs défauts. Vous pouvez traquer les mouvements ennemis et faire des plans de bataille en utilisant la carte incroyablement détaillée.

Pour défendre votre île et combattre aux points stratégiques, vous pouvez vous déplacer en ski, faire du deltaplane, du buggy des neiges, du téléphérique, canarder les ennemis et saboter leurs installations. Il n'y a pas de chemin facile pour gagner, mais il s'agit de votre vie et vous trouverez des ressources en vous que vous ne soupçonniez même pas.

Midwinter est le jeu le plus complet ayant jamais existé, il a été créé pour votre plaisir. Soyez préparé à une rude et excitante bataille contre les éléments.





Do you wanna be a ... ?

ATARI ST / STE  
AMIGA  
Compatibles PC

# ROCK STAR™

Concept ROCK STAR™

## le premier SOFT OPÉRA

Logiciel livré avec la cassette audio des 9 musiques originales

Sont également disponibles :

le compact disc, le video clip (en VHS), le tee-shirt, la casquettes, et les goodies.

Rock Line ☎ 68 84 23 03

Une larme d'arcade, un soupçon d'aventure, un nuage de jeu de rôle, une bonne dose de simulation économique et une musique à faire danser votre souris, laissez vous aller sous les effets de ce cocktail enivrant...

Are you ready to Rock'n Roll ?

Etes-vous prêts à faire vibrer le public avec une sono de 20 000 Watts ?

Etes-vous prêts à enregistrer le Hit qui plafonnera dans les Tops ?

Etes-vous prêts à éviter les pièges de tous les "requins" du show-business ?

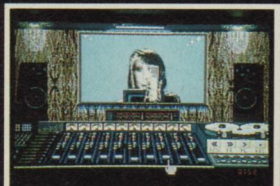
Etes-vous prêts à inonder le marché avec vos disques ?

Si votre seule réponse est "YEAH..."

Vous êtes ROCK !

Partez à la conquête du monde avec quelques musiques en poche, et découvrez le fabuleux univers de

ROCK STAR™



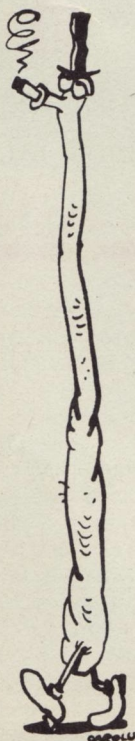
INFONEDIA COMPUTER VIDEO GAMES



# MAIRE

# SOM

ABON-  
NEMENT  
PAGE 45



NEWS .....	6
TOPS DU MOIS .....	12
TOP SECRET .....	19
TECHNICOS .....	24
ABONDOS .....	25
SOFTS DU MOIS .....	28
COURRIER .....	33
STEPHANIE .....	36
MISS COOL .....	37
CONSOLES .....	38
SAMOURAI MICRO .....	44
MAJOR THOMSON .....	46
CARALI .....	47
PETITES ANNONCES .....	48
BARGON ATTACK .....	52
PROF ST/DOC AMIGA .....	54
CAPITAINE PIXEL .....	58
SEX MACHINES .....	60
BLAGUES A PART .....	61
LA PAGE DECHIREE .....	62
INSERT COIN .....	64
DERNIERE MINUTE .....	65

## KIKI DEUX FOIS PAR MOIS

- Combien pèse monsieur ? demandait Francis Blanche, qui se promenait dans l'assistance avec un micro, à un Pierre Dac enturbanné - supposément hindou et devin.

- Bah, deux fois par mois...

- Euh... excusez-le, mesdames et messieurs, je suis confus : il ne comprend pas très bien le français !

*Deux fois par mois* : le compte est bon, puisque Micro News sort dorénavant le 1er et le 15 du mois.

*15 francs* : 40% moins cher qu'avant ! Vous ne pourrez pas dire qu'on vous saigne comme des vampires... C'est ce qu'on appelle un prix plancher, si on le descend encore ça râcle sur le bitume, surtout dans les tournants...

Kiki donne le meilleur rapport qualité-prix dans le métier ? Kike les concurrents pompent sans vergogne que c'en est une honte ma pôvedame ? Kiké toujours le premier à vous révéler les nouvelles machines qu'ont des CD et des grille-pain japonais partout, qu'à chaque fois on a un peu plus l'impression de flasher science-fiction ? Kiki, kike, kiké ? C'est Micro News ! Le journal qui scoope plus vite que son ombre et dont le prix baisse plus vite que le pantalon de Doc Amiga quand il voit Rosie Zounette !

Alors allez vite sur le 3615 MICRONEWS pour nous dire ce que vous pensez de tous ces changements. S'il y a des choses qui vous gonflent, on les virera ; s'il y a des choses qui vous virent, on les gonflera, si... enfin bref you are the king, darling - c'est ton journal, on est à tes pieds, tes désirs sont des ordres !

Rendez-vous le 15 mars pour un numéro plus épais et plein de surprises ! Don't forget...

Jean-Michel Berté



N

E

W

S

# LE MONDE FABULEUX DE PSYGNOSIS

*Les rumeurs les plus alarmantes planaient sur Psygnosis. Victime du piratage, ces génies de la micro souhaitaient en finir - une bonne fois pour toutes - avec un tel gâchis déviationniste en ne développant plus que pour les consoles...*

Alait-on connaître la fin d'une des figures de proue de la création sur 16 bits ? Jonathan Ellis allait-il glisser sa dernière disquette sous la porte et basta ? Rassurez-vous, l'abondance de softs et la montagne de projets en cours prouvent que les mois à venir seront marqués du sceau de la firme de Liverpool. Come on !

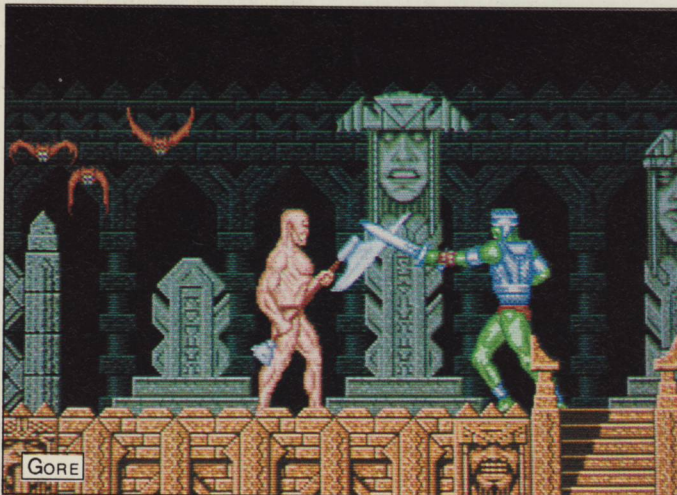
## Galaxian Stories

Tout d'abord un petit tour dans les structures d'Alpha 2, colonie humaine stationnée sur Xelos, à 4 milliards d'années-lumière de la Terre. Avec **Infestation** (ST et Amiga), vous allez vivre les aventures de Kal Solar, agent de la Fédération interplanétaire aux prises avec des aliens sauce Ridley Scott. Votre objectif : détruire les œufs en incubation et atomiser la planète. Bien qu'esseulé, vous disposez fort heureusement d'un équipement à la hauteur : une combinaison avec réserve d'oxygène et batterie, un casque sophistiqué qui sert de radar, mesure la température, analyse l'atmosphère et un fusil à pompe indispensable pour écrabouiller les embryons. L'environnement en 3D hurle de réalisme, vous pourrez vous déplacer librement, examiner et adopter des projets. La station

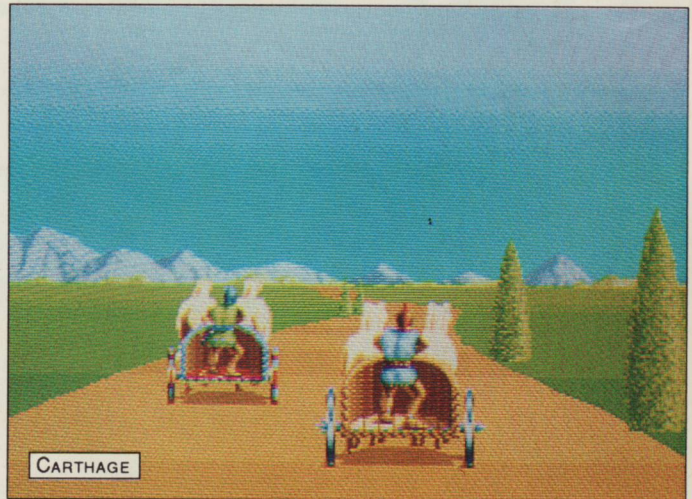
s'étend sur plusieurs niveaux et comprend des navettes, des ascenseurs, des conduits de ventilation...

Toujours dans un futur incertain, **Matrix Marauders**, fondé sur les principes du jeu de Go, va vous permettre de participer aux 315èmes Jeux Intergalactiques à bord d'un vaisseau spatial hypersophistiqué. Votre ordinateur de bord transmet les données de vol à des générateurs situés à différents points de la grille que vous survolez. Pour vaincre il vous faudra éliminer 16 rivaux - tous plus combattifs les uns que les autres. Original et captivant.

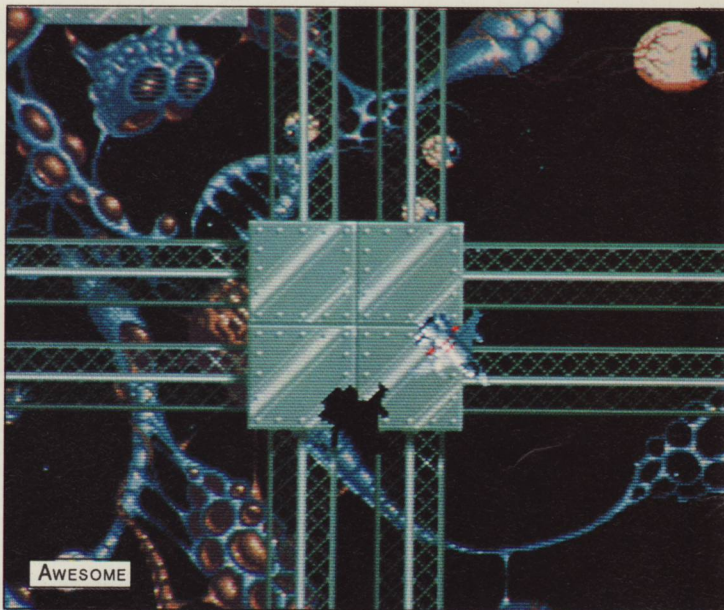
Si vous vivez les yeux rivés à votre poste de télé, **The Killing Game Show** (ST/Amiga) est fait pour vous, bande de téléphages berlusconiens. Tout paraît paisible dans cette galaxie où la violence a été abolie - pourtant un jeu télévisé déchaîne les passions. Il se déroule dans des arènes cylindriques qui se remplissent lentement d'eau. Vous devez en atteindre le sommet avant de vous faire détruire par toutes sortes de robots, d'aliens ou par d'étranges systèmes de sécurité à déconnecter. Il y a 24 niveaux différents et ce spectacle est retransmis sur 8 planètes - de quoi assouvir sa soif de baston !



GORE



CARTHAGE



AWESOME

## Nettoyage par le vide

Les méandres de l'Histoire déroulent parfois : en effet **Carthage** (ST et Amiga), ville martyre en 146 avant J.-C., est assiégée par les légions romaines lorsque vous surgissez du néant pour assurer sa défense. Vous - Diogènes - prenez en main la résistance, aidé dans ce combat par la déesse Tanit. Vous avez 30 jours pour venir à bout des Romains, sans quoi la ville sera détruite. Les phases d'arcade, du plus bel effet, valent celles du film *Ben-Hur*. Vous avez les rênes d'un char entre les mains et vous devrez vous frayer un chemin à travers les guerriers ennemis. Ce logiciel bénéficie d'une excellente réalisation et gageons que ce jeu d'arcade/stratégie ne vous

posera pas un latin...

Changement de décor avec **Gore** (ST, Amiga et PC), qui va ravir les maniacos-rosbifs se shootant à l'hémoglobine. Les premiers écrans, magnifiques, bouffent du sprite géant et le héros manie la hache comme Rambo la sulfateuse. Demain on tranche gratis...

On bousille tout sous le soleil de Mexico, on rentre dans le chou aux sons des rythmes sidéraux avec **Awesome** (Amiga). A priori encore un shoot'em up, crieront les blasés et les bloqués du joystick... mais c'est du Psygnosis. La réalisation technique éblouit et rappelle, par certains côtés, *Xenon 2*. Si ça ne brille pas par l'originalité, qu'importe, ça cartonne et les niveaux se succèdent, toujours plus délirants.







N

E

W

S

# LES DOUZE TRAVAUX D'ELECTRONIC ARTS

Certains d'entre vous sont peut-être encore en ce moment sur des skis, le teint hâlé, dévalant avec grâce les pentes enneigées - bâtons sous le bras - tout en lisant Micro News pour se réchauffer. Les veinards !

## DU SPORT D'ABORD !

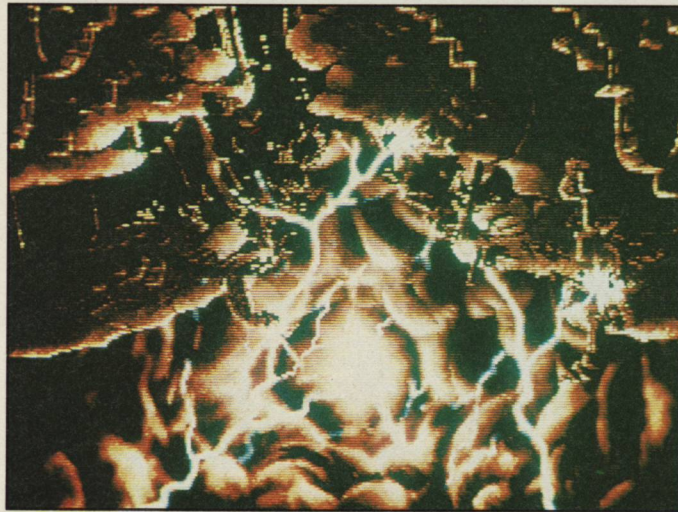
Quant aux autres, qu'ils se rassurent : grâce à Electronic Arts ils vont pouvoir goûter aux joies des sports d'hiver pour un prix défiant toute concurrence. Enfilez un bonnet de laine à votre PC et chargez **Ski Or Die** !

Ensuite, à vous de choisir votre sport préféré parmi les cinq proposés, du ski acrobatique au slalom en passant par la bonne vieille bataille de boules de neige. Pour le même prix, vous pouvez même emmener avec vous cinq copains et les faire participer à vos ébats floconneux. Alors franchement, qu'est-ce que vous foutez à Courchevel, bande de snobinards ?

Si vous préférez les coups de boule aux boules de neiges, enlevez le bonnet de votre PC et mettez-lui plutôt des gants de boxe (comment ? Débrouillez-vous

comme vous voulez - j'veux pas l'savoir !). Cette fois, c'est avec **Low Blow** que vous allez améliorer votre condition physique... Ou tout du moins essayer, car cette simulation de boxe a la particularité d'accepter certains "coups bas" particulièrement efficaces qui risquent de détériorer quelque peu votre anatomie cristalline de Don Juan de Prismic. Les adversaires que vous allez rencontrer sont de véritables tueurs aux caractéristiques effrayantes et au vocabulaire

vous demandera beaucoup de travail et d'efforts. Vous devrez bien entendu conquérir de nombreuses planètes et assujettir leurs habitants, mais aussi fixer le montant des taxes, surveiller l'inflation et bien d'autres choses encore. Vous ne pourrez compter sur personne car vos ennemis poursuivent le même but que vous et ne vous feront pas de cadeaux. Quand à vos alliés, leur loyauté dépendra de leurs salaires... et de la quantité de drogue que vous utiliserez pour les mainte-



très, très relâché... Exemple : "J'veux t'défoncer les ratiches jusqu'au milieu de la gueule !", s'exclame gentiment Moe (dit "le rouleau compresseur") avant chaque combat. Inutile de vous dire qu'après ça la lutte risque d'être chaude. Comme dit le dossier de presse : "Apprenez le noble art... de la triche !" - belle mentalité !

## TOUCHEZ PAS À MON DESPOTE...

Si, quand on vous demande ce que vous comptez faire quand vous serez grand, vous répondez sans hésiter : maître du monde, c'est que vous n'avez aucune ambition. En effet, mieux vaut laisser ces misérables aspirations aux faibles et devenir carrément maître de la galaxie !

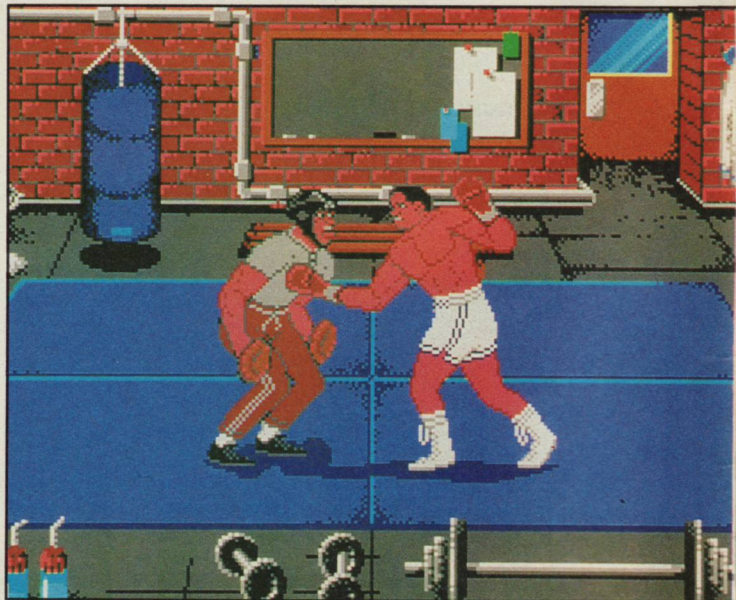
C'est ce que vous propose de faire **Imperium**, le prochain jeu de stratégie d'Electronic Arts pour ST, Amiga et PC. Mais avant de vous lancer dans une telle carrière, sachez que le métier manque de débouchés et qu'arriver au top niveau

vos lieutenants à la déformation des renseignements en provenance de planètes lointaines. En revanche, le jeu fonctionne exclusivement par menus déroulants - pratiquement sans graphismes ni animations. Dommage, mais au vu de la qualité et de la complexité du jeu, on veut bien consentir pour une fois à se passer d'effets spectaculaires.

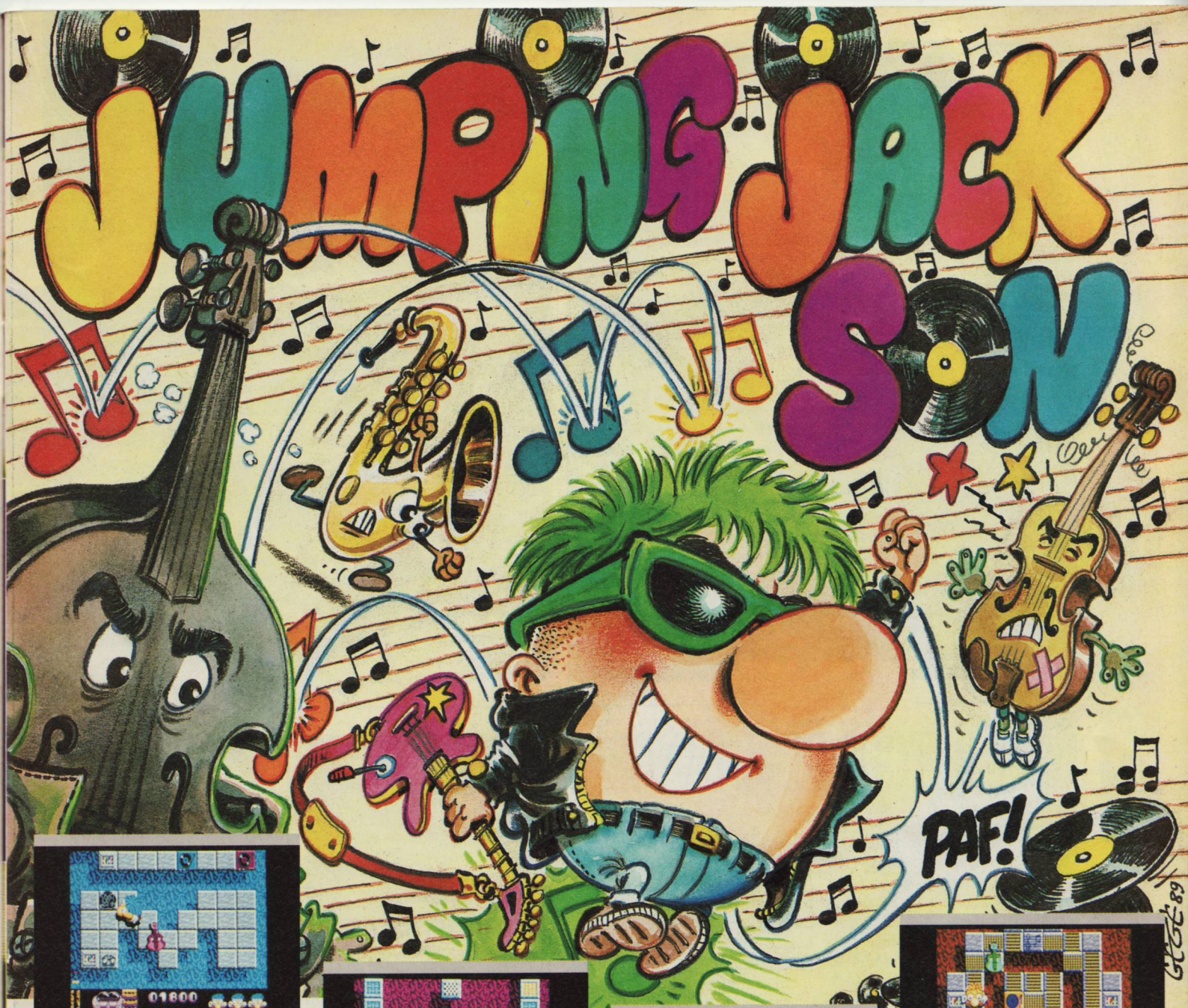
Si malgré tout, vous préférez un jeu d'aventure plus classique, avec de "joules z'images", sautez sur **Escape From Hell** (pour PC) et plongez dans les entrailles de la Terre à la recherche de votre frangin et de votre petite amie partis tous deux rôtir en enfer. Les auteurs du soft nous promettent des rencontres inoubliables avec (je cite) "les démons des temps modernes, des chanteurs de hard-rock aux politiciens !" On retrouvera donc Hitler, Staline, Al Capone, Mozart (!) Gengis Khan, Hyde et Jekyll voire... Francis Lalanne, l'œil glauque et le cheveu plus mité que jamais !

Ouvrez grand vos oreilles : le prochain logiciel des concepteurs de *Defender of the Crown* s'appellera **Emperor of Rome**, et (mauvais plan !) ne devrait être développé que sur PC. Les possesseurs d'Amiga et de ST risquent de nous faire des dépressions nerveuses car ce soft va valoir le détour. Vous allez suivre pas à pas les traces de Jules César et tenter de revivre une à une toutes ses grandes conquêtes (sans oublier Cléopâtre). Batailles navales et terrestres, courses de chars et combats de gladiateurs sont au programme. Ça va chauffer, par Jupiter !

Toutes ces petites merveilles n'arriveront pas sur les rayons de vos revendeurs avant quelques mois. Comptez sur nous pour vous tenir au courant. Atchao bonsoir !







**Rock'n'roll for ever!!!**

Dans un déluge de couleurs et de musiques, sauvez la Terre de la tristesse et de la mélancolie. Ne laissez pas la musique classique s'emparer de vos âmes et de vos corps! Violons, contrebasses, trompettes et chefs d'orchestres ont pris le pouvoir. C'est l'horreur! Alors retrouvez vite le premier disque qui a été enregistré par Elvis Presley et libérez ainsi l'âme du ROCK'N'ROLL.



Rempli de performances techniques, **Jumping Jack Son** affiche résolument plus de 27 couleurs dans l'écran principal de jeu (AMIGA mais aussi ATARI, mais oui!) et jusqu'à 100 couleurs dans certains écrans.

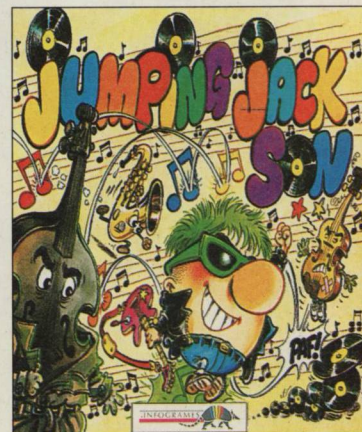
Il contient également plus de 400 KO de musique et de bruitages (AMIGA et ATARI, mais oui, mais oui!).



Et pour la première fois dans un logiciel micro, votre personnage dansera littéralement sous vos commandes, en parfait accord avec la musique rock'n'rollienne qui coulera à flots pendant le jeu. Jamais l'alliance du son et du mouvement n'avait été aussi parfaite. Vous n'en croirez ni vos yeux et encore moins vos oreilles!



SATISFACTION GARANTÉE!



DISPONIBLE SUR ATARI ST, STE, AMIGA.

INFOGRAMES





# ELVIRA... GO !

N

Par tous les seins ! Cette diablesse nous étonnera toujours !

Après la télé, les vidéocassettes, un film, un jeu micro (*Personal Nightmare*), et un flipper (*Elvira and the Party Monsters*), voici que la présentatrice aux pare-chocs surdimensionnés décide de remettre ça avec un nouveau rejeton de la gamme Horrorsoft - pour ST, Amiga, PC et C64. Le logiciel en question, sobrement intitulé *Elvira* : "Mistress of the Dark",



E



W

est un jeu d'aventure d'un genre un peu particulier car pour une fois, les auteurs n'ont pas hésité à faire dans le crade et le dégoulinant... Vous pourrez vous faire arracher un œil par un faucon facétieux, perdre vos points de vie à grand renfort de giclées de sang, ou retrouver votre tête tranchée flottant dans un bouillon de légumes (une recette expurgée du bouquin de Rika Zarai). Tout ça est bien "beurk", mais aussi jouissif qu'un

bon vieux film à la *Vendredi 13 - numéro 24* ou autre *Massacre à la tronçonneuse*. La plupart des images sont animées, ce qui permet à vos monstrueux ennemis d'avancer jusqu'au premier plan pour se jeter sur vous une arme à la main (sursaut garanti !). La qualité des graphismes renforce encore l'impression de réalité, ce qui devrait faire de ce programme le premier véritable soft d'horreur. Tremblez bonnes gens, l'heure de la terreur a sonné.

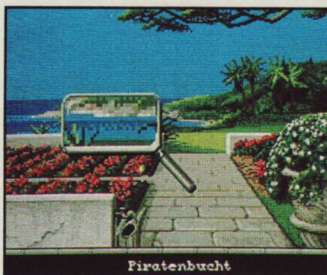
S

## LE RETOUR DE M. LANGE

L'attente fut longue, longue depuis le légendaire *Manoir de Mortevielle*... Jérôme Lange, détective de profession, a eu tout le temps de se remettre de cette harassante enquête. Rappelez-vous la musique étourdissante pour l'époque (1987), les personnages doués de la parole et cette ambiance feutrée et mystérieuse. En vérité je vous le dis, ce fut - et c'est toujours -

un chef-d'œuvre ! Aujourd'hui la société Lankhor frappe encore plus fort avec *Mau-piti Island*. Le décor a changé, on est bien loin de la froideur hivernale et des pentes enneigées des pôles mystérieux - ici tout n'est que soleil et volupté.

Jérôme, dont l'avion vient d'être détourné pour cause de cyclone, atterrit sur cette île paradisiaque. A peine a-t-il posé ses pompes sur le



plancher des vahinés qu'il se retrouve propulsé dans une étrange histoire de kidnapping. Marie vient d'être enlevée, à vous de jouer et de dénouer les fils de cette étrange disparition. Ce logiciel d'aventure policière possède des graphismes somptueux : tous les décors sont animés, bruitages et musique ont été particulièrement travaillés et, comme de bien entendu, les différents protagonistes de cette affaire sont gratifiés d'une synthèse vocale. Quelques chiffres et éléments supplémentaires qui parlent d'eux-mêmes : 9 personnages, 50 minutes de dialogues, possibilité d'interrogations croisées (opposition, contradiction), psychologie des personnages différenciée, plus d'actions (soudoyer, tabasser etc.) et 2,8 Mo de programme sur deux disquettes. La sortie de ce joyau est prévue pour fin janvier sur ST/STE - la version Amiga suivra peu après. Votre humble serviteur a déjà préparé son maillot de bain, sa loupe et une collection complète de Micro News... A la revoilure !

## DES P.S.I. POUR PAS UN ROND...

En partant de l'axiome qui dit qu'on a toujours besoin d'un plus petit que soi, deux éditeurs - P.S.I. et Presses Pocket - lancent une nouvelle collection de livres : **Micro-Informatique**. Un format de poche hyperpratique, un prix mini (à partir de 26 F), un large éventail de titres et trois séries différenciées : *Initiation facile*, *Guide rapide* et *Micro mémento*. Révolutionnaire, non !

Les meilleurs professionnels y traitent des innovations les plus récentes : six titres sont déjà sortis comme *Guide rapide Turbo Pascal* (30 F), *Initiation facile MS-DOS* (26 F), *Le Basic et ses fichiers vol.1* (37, 50 F). Une belle collec qui sera très utile aux étudiants et aux pros du clavier - on applaudit des deux mains, on se mouche le nez et on dit merci à Monsieur P.S.I. et à Monsieur Presses Pocket !

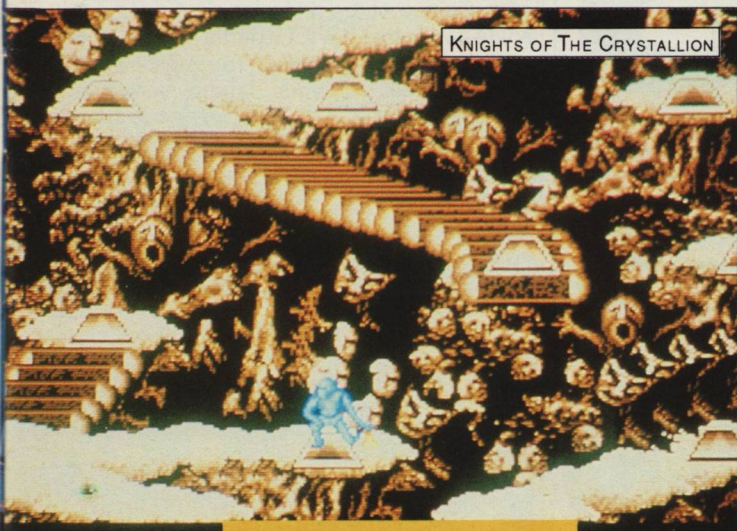




# LE PRINTEMPS D'US GOLD

**A**u moins trois jeux en préparation chez US Gold pour avril. Avec les hirondelles, **E-Motion**, **Knights of The Crystallion** et **Crackdown** arriveront sur nos micros chéris. Ce dernier est l'adaptation du jeu

d'arcade de Sega. Vous dirigez un ou deux joueurs (l'écran est alors divisé en deux) dans un véritable labyrinthe de tunnels et de passages secrets, afin de placer trois bombes dans la forteresse du vilain Dr. K. **E-Motion** se présente comme



KNIGHTS OF THE CRYSTALLION



le premier jeu "New Age". Les graphismes ont été créés sur ST, sera sur quatre voies. Annoncé comme un jeu sans stress ni violence (enfin !), il vous faudra éliminer des sphères de couleur en les rapprochant et en provoquant des réactions en chaîne.

**Knights of The Crystallion**, lui, serait plutôt un jeu "Old Age"

puisque l'action se situe dans un lointain passé. Le peuple des Archimedes et la musique, sur ST, sera sur quatre voies. Annoncé comme un jeu sans stress ni violence (enfin !), il vous faudra éliminer des sphères de couleur en les rapprochant et en provoquant des réactions en chaîne. Bâti autour d'un scénario très alléchant, le jeu mêlera arcade, aventure et stratégie.

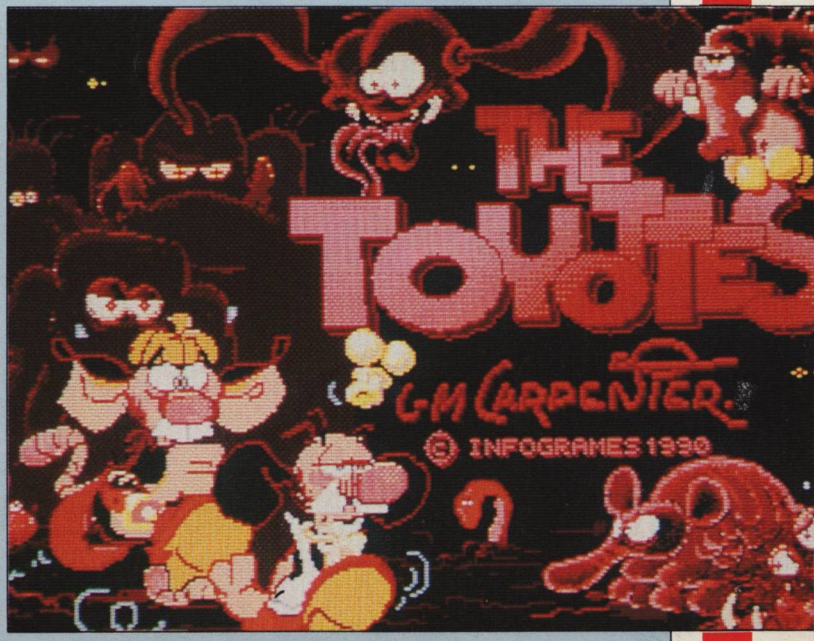
## DANSEZ LE COMBO !

**V**ous croyiez en avoir fini avec les courses de moto ? C'est vrai que *Super Hang On* et *Rvf Honda* - chacun dans leur domaine - avaient gagné les faveurs de nombreux amateurs de sensations fortes. Détrompez-vous ! **Combo Racer** arrive et il va faire mal : animation ultrarapide, possibilité de disputer une saison entière et de sauvegarder ses performances, de choisir le nombre de tours à couvrir etc. Quoi ? J'en vois qui font la grimace ! Vous là-bas, par exemple ? On a déjà vu ça dans les deux jeux précédemment cités ? Euh, oui... Vous avez tout à fait raison... Seulement là où ce logiciel innove, c'est qu'il s'agit d'une course de side-cars qui offre la possibilité de jouer à deux - l'un des deux joueurs contrôlant alors le passager. Et ne comptez pas sur une illusoire routine, talent d'équilibriste requis ! Bien sûr, vous pouvez jouer seul, l'ordinateur tenant le rôle de l'équipier. Je vous aurai tout dit quand j'aurai signalé la présence d'un éditeur de circuits qui devrait encore augmenter la durée de vie du jeu. Bref, *Combo Racer* apporte de l'originalité dans un domaine où l'on croyait avoir tout vu ! Test complet dans le prochain numéro...



## THE TOYOTTES A LA RESCOURSE !

**V**oici le nouveau jeu d'arcade d'Infogrames : **The Toyottes**, tiré de la série de bandes dessinées de Cauvin et Carpentier. Kikéssé donc que ces petites bestioles qui courent dans tous les sens ? Voilà le fin mot de l'histoire : après une catastrophe apocalyptique qui a détruit la race humaine, les Toyottes - petit peuple de rats - vivent dans des souterrains à l'abri des monstres peuplant la surface. Manque de bol, un des leurs vient de disparaître, c'est la panique à mort ! Cyprien, soldat expérimenté, se retrouve désigné pour explorer les galeries les plus dangereuses. Il devra se frayer un passage dans un labyrinthe en 3D et affronter les Gnaps, les Mercenaires, les Cyclopes et le Snarkbull magique ! Hip ! Hip ! Hip ! Hour... rat !





# LES TOPS DU M O I S

## GOLD OF THE AMERICAS

La fièvre de l'or va vous faire pousser le cri du Bashung le soir au fond des bois : "Tu m'as conquis j't'adore !"

Un quatuor de joueurs peut prendre part à ce logiciel qui retrace fidèlement la colonisation des Amériques, mais si vous préférez vous lancer seul dans l'aventure, l'ordinateur se chargera de la gestion de vos ennemis. Chaque pays envoie tout d'abord ses explorateurs sur des territoires inconnus. Ceux-ci rapporteront de précieuses informations sur la région explorée : richesses naturelles, climat, tribus locales etc. A partir de ces informations, le joueur devra prendre la décision d'installer ou non ses gros colons pollueurs sur les nouvelles "Terres Promises". Il devra ensuite décider de sa façon de légiférer : soit choyer les habitants à coup de pots-de-vin, soit réinvestir l'argent récolté dans l'économie de la région, ou même exploiter les indigènes locaux et les esclaves importés d'Afrique pour remplir à ras bord ses propres fonds secrets. Chaque méthode a bien sûr ses avantages et ses inconvénients et il vous faudra agir différemment selon les régions et

leur environnement. Très vite, la totalité des Amériques est occupée par les quatre grandes puissances coloniales (Angleterre, France, Espagne, Portugal) qui se livrent alors une guerre sans merci à travers tout le continent, mais aussi sur les mers où les bateaux marchands doivent se défendre contre la concurrence et les attaques de pirates à la solde des autres pays. La partie devient alors plus complexe, mais toujours aussi passionnante : il vous faudra veiller au



développement de vos comptoirs, éviter les révoltes d'esclaves ou les émeutes des colons affamés, surveiller et protéger vos bateaux marchands, repousser les attaques adverses, payer vos impôts (aïe !), envoyer l'armée mater les rebelles pour éviter que vos colonies ne conquièrent leur indépendance etc. Une foule de paramètres que vous devrez apprendre à maîtriser si vous voulez devenir le Roi des Amériques. Malgré une réalisation moyenne (peu de sons et aucune animation), il est probable que ce logiciel fera veiller certains d'entre vous - comme moi - jusqu'à trois heures du matin. Préparez le café !

Disquette SSG pour Amiga. Egalement prévu pour PC. M.L.





# TV SPORT BASKET-BALL

**Vous qui rêvez de sauter aussi haut que Larry Bird ou Kareem Abdul-Jabbar, prenez la balle au bond !**

**A**près le football américain, Cinemaware s'attaque au basket-ball. Et ça déménage ! Rien que la présentation, comme toujours chez cet éditeur, constitue un monument : vue panoramique du stade, apparition du Gérard Holtz local qui annonce le match comme à la

avec les autres - c'est selon. N'hésitez pas à inviter les copains et les copines, il y en aura pour tout le monde !

Les graphismes à eux seuls suffisent à vous plonger dans l'ambiance, d'autant que les bruitages crient de vérité. Quoi de plus délicat que le frottement des baskets sur le



plancher ? Entendez-vous la foule hurler de bonheur à chacun de vos paniers réussis ?

On a vraiment l'impression d'assister à une retransmission télévisée. Un peu trop même : dans les niveaux les plus bas, l'ordinateur dirige la partie sans que le joueur ait vraiment à intervenir. Autre reproche : quand l'action se passe au milieu du terrain, vous vous muez en spectateur. Et rien à faire, il faut attendre le plan suivant ! Ces quelques problèmes mis à part, *TV Sport Basketball* constitue véritablement la meilleure simulation de basket disponible sur micro. Attention cependant, la prise en main ne s'effectue pas de manière aussi instinctive que celle de *Kick Off*, par exemple. Alors sortez le maïs grillé et le soda - la meilleure façon d'affronter les équipes les plus redoutables de la *League*. The show must go on !

**Deux disquettes Cinemaware pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST et compatibles PC.**  
A.N.

HOU. 20 CLE. 36

PTS	PF	STAT	#	POS	NAME	PTS	PF	S
6	2	FRESH	22	G	SCHMIDT	0	0	F
0	0	FRESH	40	G	WEEKS	16	1	F
4	3	FRESH	25	G	WALTERS	0	0	F
0	0	FRESH	32	F	LONG	0	0	F
0	0	FRESH	4	F	BUERMAN	0	0	F
0	0	FRESH	41	F	SPEED	0	0	F
0	0	FRESH	0	F	BROWN	0	0	F

0:09  
QTR 2  
07:15  
T. O.  
41 51



télé ! Vient ensuite le choix des options. Je vous épargnerai la liste exhaustive de toutes celles qui sont disponibles - la moitié de ce numéro de *Micro News* n'y suffirait pas... On a rarement fait aussi complet pour une simulation sportive ! On peut même s'y mettre à quatre les uns contre les autres ou les uns



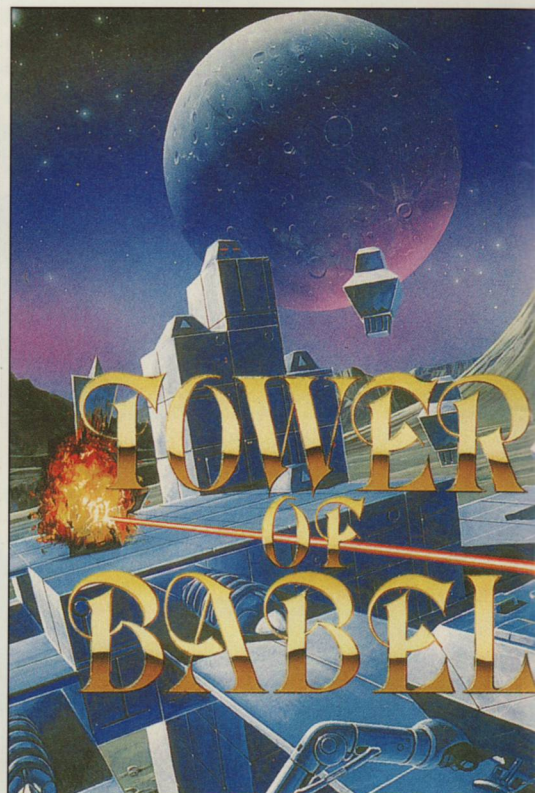
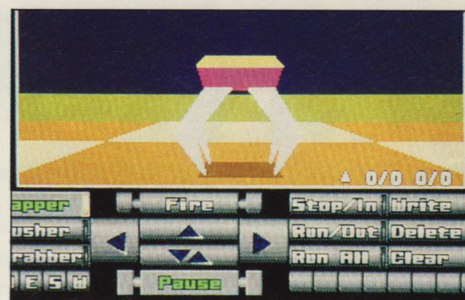
# TOWER OF BABEL

Trois petites tours et un siphon ! Irréel, parallèle, universel. Babybel ne coulera pas...

**V**ertige de la tour - oh, oh, oh ! Rainbird, j'ai crevé la 3D... Le flash que beaucoup de joueurs ont connu en jouant à *Sentinel* va se reproduire ici et maintenant avec ce soft envoûteur et incontestablement déroutant.

Attention, vous ne sortirez pas indemne de ce trip off limits - accrochez-vous deep à vos illusions. Dès les premiers instants, on se retrouve plongé dans un univers tridimensionnel très étrange. L'écran se divise en deux parties : une vue du monde à explorer

et une série de commandes manipulables à la souris, qui permettent de piloter trois robots constructeurs. La lecture de la notice se révèle pour une fois parfaitement exhaustive, car non seulement vous y découvrirez le scénario du jeu, mais la méthode d'exploitation rationnelle de toutes les options indispensables à une compréhension aiguë de ce logiciel. Sachez qu'après un raz de marée d'une ampleur inconnue, les habitants de la Terre se sont regroupés et ont construit une tour gigantesque. Un vaisseau de la planète Zantor, alerté par cette agitation peu commune, envoie une poignée de robots (des araignées) afin d'aider les pauvres



Terriens. Malheureusement, la béate cohabitation des débuts dégénère en un épouvantable carnage. Pour éviter la destruction totale, vous devrez guider les filles du soir (espoir !) et les aider à sortir de ce cauchemar. Le décor étant planté, place à l'action - ou plutôt à la réflexion. Chaque niveau constitue un véritable casse-tête. Votre but est de contrôler les trois robots arachnéides : le Zapper, le Pusher et le Grabber. Leurs différentes caractéristiques (pousser, détruire, ramasser, utiliser) devront être employées à bon escient afin de collecter tous les klondikes (blocs d'énergie). L'environnement visuel pose un décor réellement fantastique, comprenant une superbe vision 3D très fluide et des éléments surprenants comme des ascenseurs, des chenilles, des ressorts, des rayons pousseurs, des blocs de verre ou des lézards (on dirait du Prévert !). Un jeu complexe (ceci est un compliment) sur plus de 100 niveaux (il y a même un éditeur de niveaux) qui vous emmènera très, très haut...

Disquette Rainbird pour Atari ST. Existe également sur Amiga.  
J.-P.L.



# EAGLE'S RIDER

**A quoi rêvent les cyborgs ? Sûrement pas à des moutons mécaniques... Mais plutôt à l'extermination d'une race qui semble bien être la vôtre !**

**L**es dix-huit mois d'interminable attente vous laissent un goût amer ? Qu'importe, le résultat est à la hauteur. Pour ceux qui auraient loupé les épisodes précédents, voici un petit rappel de l'actualité spatiale au moment où se situe l'action. Année 7014 : après 263 ans d'une

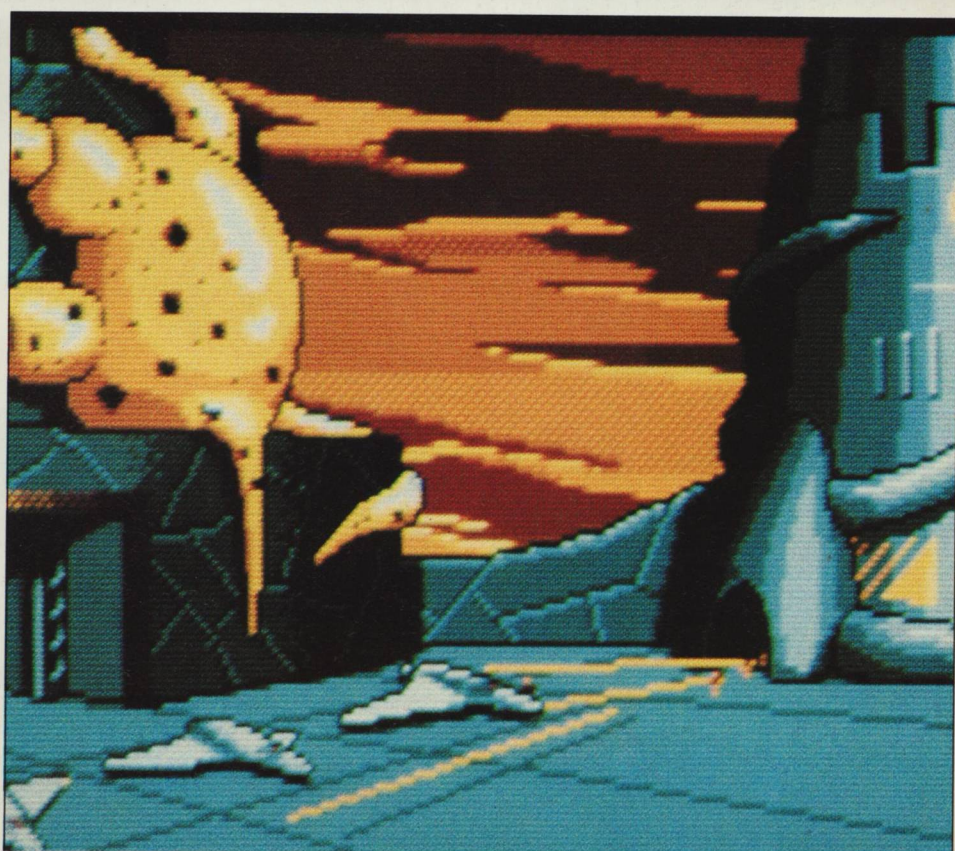
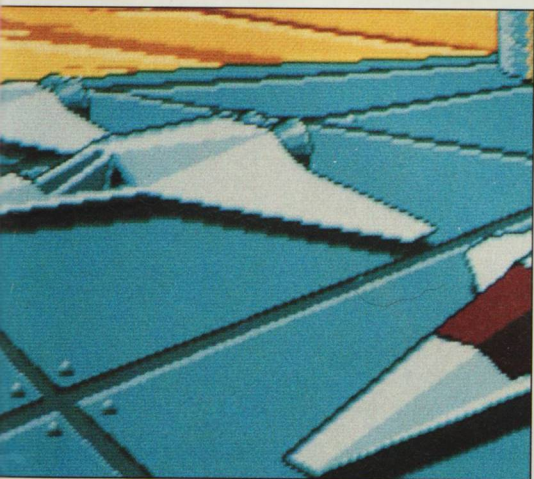
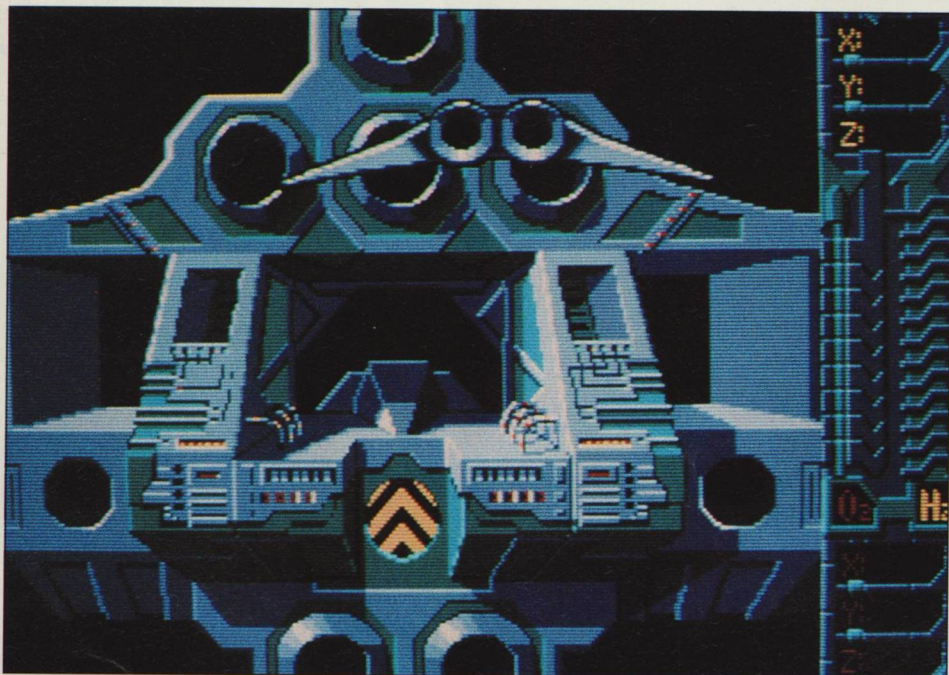
enfermé dans les geôles de la planète-ghetto Proxima XI. Grâce à l'éternel - mais néanmoins efficace - coup de la jérémiade sanitaire, il parvient à fausser compagnie à ses matons, puis à prendre la fuite à bord de l'*Eagle*, un appareil de combat intersidéral. Son seul et unique but : retrouver les

coordonnées de la planète-mère des cyborgs afin de la détruire.

Aux phases d'arcade qui consistent à diriger votre vaisseau vers les différentes bases de ravitaillement alliées en évitant les astéroïdes, les trous noirs, les orages magnétiques, les appareils ennemis (et en rassemblant des bonus énergétiques et de communication), succèdent les phases d'aventure - où tout renseignement tiré d'un des 43 contacts possibles dans la galaxie doit être consigné par écrit et vérifié sous peine des pires ennuis. Car parmi ces personnages comptent des taupes dont les informations pourraient bien vous entraîner tout droit dans la gueule du cyborg.

Savamment dosé, *Eagle's Rider* ne possède pas les mauvais côtés des purs jeux d'action ou d'aventure. La lassitude ne vous gagne à aucun moment. De plus, il est agrémenté d'une musique originale et d'effets sonores surprenants. Les CPCistes jubileront d'apprendre que leur version est superbement réussie.

**Disquettes Microïds pour Atari ST. Prochainement sur Amiga et CPC. G.B.**



guerre sans merci entre humains et cyborgs, la galaxie se trouve presque entièrement aux mains de ces derniers. Quelques bastions demeurent encore sous l'égide des fils d'Adam, et c'est heureux parce que sinon le jeu serait fini avant même de commencer... Au cours d'une mission guerrière, le capitaine Steve Jordan, capturé par les cyborgs, a été



LA SIMULATION EXTRÊME

# HARRICANA

## RAID INTERNATIONAL M

AVEC CE SUPERBE JEU, VIVEZ EN 12 ETAPES DONT UNE DE NUIT L'AVENTURE EXTRÊME... HARRICANA !!



DISPONIBLE SUR :  
AMIGA - AMSTRAD CPC  
ATARI ST - IBM PC & Comp.  
DE 149 Frs A 249 Frs  
SELON ORDINATEUR

**SUIVEZ EN DIRECT SUR TF1 LES ETAPES DU RAID :**  
 - MINUIT SPORT : Les 22/01 • 29/01 • 5/02 • 12/02 • 19/02 • 26/02  
 - FORMULE SPORT : Les 27/01 • 3/02 • 10/02 • 17/02 • 24/02 • 3/03  
 - AUTO MOTO : Les 28/01 • 4/02 • 11/02 • 18/02 • 25/02 • 4/03  
**ET QUOTIDIENNEMENT DU 23/02 AU 10/03 :**  
 - Dans le Journal de 13 h 00  
 - Et avant "UNE DERNIERE" (23 h 00)



**LORICIEL**

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



**HARRICANA**  
RAID INTERNATIONAL MOTONEIGE  
QUEBEC-CANADA 90



**36 15 LORI**  
L'INFO EN AVANT-PREMIERE  
suivez en direct  
toutes les étapes du Raid

CATALOGUE LORICIEL CONTRE 2 TIMBRES A 2,30 F



**NA**  
**OTONEIGE**





# BLACK TIGER

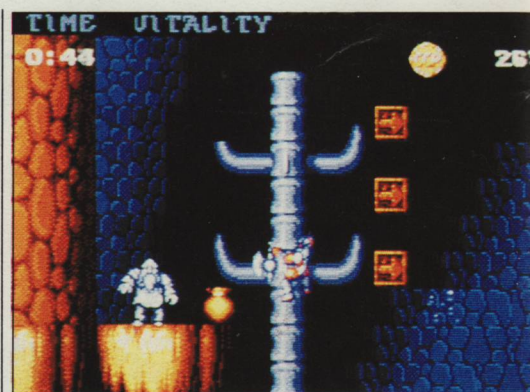
**Black is black, il n'y a plus d'espoir. Il faut battre le dragon quand il est encore chaud. Musclor court encor !**

**D**ans un paysage apocalyptique, portant les stigmates de siècles de combats incessants, les hommes apeurés n'osent plus penser au bonheur. Trois dragons ont récemment pris le pouvoir et asservi l'espèce humaine, lui faisant vivre les heures les plus dramatiques de son histoire. Loin d'être un four, le putsch des frères Butagaz se révèle une réussite totale - plus un individu ne relève la tête sous peine d'être transformé immédiatement en hareng grillé. Heureusement il y a Bo Derek, euh... non,

Branlefer, un guerrier au redoutable sang-froid et pourvu d'un armement à faire pâlir Conan le Cimmérien. Musclé de la tête aux arpons, notre héros se lance dans la bataille.

Un vrai carnage en perspective car le colosse (de) rôde depuis des décennies en vue de cette confrontation ultime. A grand renfort de vitamines C et de gonflette, l'hypertrophié du biceps a peaufiné sa condition. Le jour J est arrivé pour lui. Après avoir astiqué et huilé son équipement, il pénètre dans la tanière des Chalumeau Brothers. Chaud devant !

Vous disposez de poignards et d'une sorte de grappin très efficace ; au fur et à mesure de votre progression vous ramasserez des pièces de monnaie qui vous permettront d'acheter armures, fioles revitalisantes,

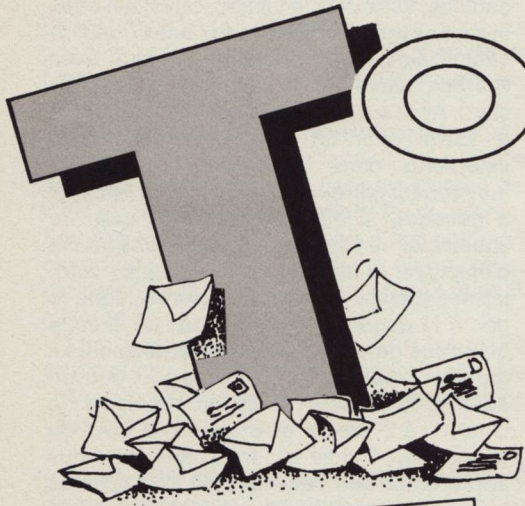


masses etc. Surpeuplés de monstres et autres saloperies du même acabit, les six différents niveaux rappellent *Strider* - mais en plus stimulant. Le tout se déroule selon un scrolling multidirectionnel, l'animation du personnage principal est excellente et les graphismes très détaillés. Le parcours vous épuisera plus qu'à votre tour ; les difficultés rencontrées, loin d'être décourageantes, excitent la curiosité et finalement l'envie de terrasser les bêtes immondes pousse au dépassement.

Alors, sus aux dragons !  
Disquette US Gold pour Atari ST. Existe également sur Amiga. J.-P.L.



# TOP SECRET



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

Drôle de saison ! Temps humide, rafales de vent apocalyptiques - les années du futur entament leur marche des siècles... Et les giboulées de mars... L'époque se prête aux utopies millénaires comme au retour du *Ninja Kun* et de *l'Iron Lord*. Mais ne vaut-il pas mieux, finalement, se contenter de rechercher l'âme-sœur - comme le héros de *Leisure Suit Larry 3* - et aboutir dans *l'Alex Kid High-Tech World* ?

Après avoir déclaré solennellement : "Je certifie être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger." Ceux dont les envois sont courts doivent nous signaler quel ancien numéro de *Micro News* ils désirent recevoir ; les solutionneurs de fond doivent eux préciser dans quelle version ils souhaitent que le jeu leur soit adressé. Nous sélectionnerons en priorité les lettres rédigées lisiblement - manuscrites ou dactylographiées.

## ST

### MILLENIUM 2.2

(envoyé par Frédéric Villoteau)

#### La phase de démarrage dans la base lunaire

Cliquez sur le centre d'énergie, pointez la flèche de la souris sur le générateur que l'on possède en stock et cliquez dessus : le générateur se met en route. Cliquez sur le centre "Research", faites alors une recherche dans le domaine de l'énergie sur un générateur plus puissant afin d'en construire un. Cliquez plusieurs fois sur *Advance Day* (le projet de recherche est alors réalisé, il ne reste plus qu'à le produire).

Cliquez sur le centre de ressources et mettez sur ON la raffinerie qui alors commencera à collecter les minerais se trouvant sur la Lune.

Cliquez sur le centre de production, pointez la flèche de la souris sur le petit écran bleu se trouvant à gauche et choisissez ce que vous voulez produire selon l'état de vos stocks.

#### Phase de défense des bases

Cliquez sur le centre "Research", puis cherchez le projet *Fighters* dans le domaine du transport. Faites *Advance Day* plusieurs fois, le temps que le projet soit réalisé. Cliquez sur le centre de production afin de mettre en route la fabrication, puis sur *Advance Day* pour que les *fighters* soient transférés au centre de défense. Lorsque vous aurez des minerais, tel le *copper*, vous pourrez construire des Lasers "Orbital" en suivant le même principe.

#### Phase de recherche de minerais

Construire un *Probe* et un *Grazer* (dont vous aurez recherché - et trouvé - les projets). Lancez le *Probe* dans l'espace, puis avec l'option *Set Course* envoyez-le sur les astéroïdes. Faites la même chose pour le *Grazer*. Cliquez sur *Advance Day* jusqu'à ce que le *Grazer* ait parcouru son orbite autour des astéroïdes. Cliquez sur l'option *Craft Roster* pour vous retrouver à l'intérieur du *Grazer*. L'écran du *Grazer* inscrit alors les minerais disponibles, prenez le chargement (option *Take It*). Retournez à la base lunaire, toujours grâce à l'option *Set Course*. Cliquez sur *Advance Day* jusqu'à ce que le *Grazer* soit revenu, puis utilisez l'option *Auto Land* pour atterrir sur la Lune.

#### Phase de colonisation des planètes ou des satellites

Faites des projets de recherche dans le domaine de la colonisation pour savoir si la planète ou le satellite que vous voulez coloniser seront d'un bon rapport. Envisagez le projet *S.I.O.S.* que l'on trouve dans le domaine du transport. Le mener à bien lorsque vous aurez la quantité suffisante de minerais. Faites *Advance Day* plusieurs fois, puis avec l'option *Set Course* envoyez-le sur l'endroit choisi. Une fois que le *S.I.O.S.* sera arrivé, cliquez sur l'option *Auto Land* pour le faire atterrir.

#### Phase de développement des colonies

Menez à bien le projet *Barracks* que l'on trouve dans le domaine du transport. Cliquez sur le centre production et construisez des *barracks*, envoyez-les sur vos colonies, chargés de matériel nécessaire à leur développement (générateur, *Orbital Laser*...).

Une fois sur une colonie, déchargez le matériel et remplissez la soute du vaisseau de minerais collectés sur la colonie. Il ne vous reste plus qu'à envoyer le vaisseau sur la base lunaire afin de libérer vos soutes.

#### Phase d'attaque contre la base martienne

Lorsqu'après avoir colonisé un certain satellite (à vous de découvrir lequel), vous découvrirez les restes d'un vaisseau de guerre et vous pourrez préparer l'attaque contre la planète Mars. Il suffira de cliquer sur "Research" dans le domaine du transport et d'adopter le projet *Fleet Carrier*. Faites *Advance Day*, le temps que le projet soit réalisé. Construisez-le lorsque vous aurez les minerais nécessaires, envoyez-le sur Mars avec la soute remplie de *fighters*, puis une fois arrivé cliquez sur l'option *Launch Fleet* pour larguer vos *fighters* sur la base martienne.

#### Les différents rebondissements du jeu

La peste martienne : lorsqu'une de vos colonies attrape la peste martienne, fabriquez un vaccin à l'aide d'un nouveau projet, sinon la colonie sera mise en quarantaine.

Le Fleet Carrier : la découverte de restes d'épave martienne (vaisseau) pourra faire l'objet d'une recherche dans le domaine du transport.

La recolonisation de la Terre : la découverte

COKTEL VISION





dans les restes de la base martienne détruite du terraformer permet de stabiliser le noyau de la Terre.

**Transport du terraformer :** pour transporter le terraformer sur la Terre, il vous faut transformer l'un de vos fleet carriers en un Juggernaut capable de le transporter.

**Attaque massive des martiens :** La flotte martienne va attaquer la base lunaire avec tous ses vaisseaux. Prévoyez donc de nombreux lasers orbitaux pour vous défendre.

**Déclaration d'indépendance des colonies :** Les colonies vont échapper à votre contrôle et se déclarer indépendantes, il sera désormais impossible de récolter du minerai de vos colonies.

## PC

### LEISURE SUIT LARRY 3

(envoyé par Laurent Perrin)

#### Quelques conseils de départ

Le jeu proprement dit se décompose en deux parties. Dans la première, vous êtes Larry Laffer le dragueur, qui s'est fait jeter par sa femme Kalalau - lesbienne de fraîche date... Vous allez passer votre temps à vous taper des gonzesses jusqu'à ce que vous trouviez la femme de vos rêves : Passionate Patti - une pianiste. Dans la seconde, vous changez de sexe et adoptez la personnalité de Passionate Patti qui recherche Larry (celui-ci a claqué la porte à la suite d'un malentendu). On démarre dans le "Reality Check" : il faut

alors donner son âge et taper **13 to 17** pour avoir droit à la "Clean Version" - sinon répondez n'importe quoi aux questions, cela n'a pas d'importance. La seule gaffe à ne pas faire est de dire que l'on a moins de 13 ans...

#### PREMIERE PARTIE

**Dirigez-vous** vers le milieu de l'écran (Read plaque - Stop), allez vers la lunette de gauche (Look in binoculars - Look girl), (Est), suivre le doigt (Ouest). Mauvaise nouvelle, Kalalau vous trompe avec une fille ! (Est), contournez le buisson ; (Ouest), regardez la télévision. (Est), (Look tree), (Est). Vous vous transformez alors en Larry Laffer - le vrai - et allez adopter la méthode de Superman (Ouest), (Get wood), (Ouest). Ouvrez alors la boîte aux lettres (Open mailbox - Get envelope - Close box). Bravo, vous avez trouvé une carte de crédit... inutilisable. (Est - Est - Est - Suivre le doigt - Ouest). Entrez dans la maison. Après avoir perdu votre femme, vous perdez votre travail, tout commence bien ! (Est - Allez sur la plage). Regardez la fille (Tawni) et donnez-lui votre carte de crédit : elle vous remerciera d'une manière très intéressante. Dès que vous aurez échangé la carte contre un couteau mal aiguisé, quittez la plage.

**Aiguiser le couteau** sur les marches de l'entrée du casino (Sharpen knife on stairs). Taillez alors le morceau de bois que vous avez trouvé (Carve wood). (Ouest, Nord/Ouest). Allez au centre de l'image, là où il y a de l'herbe et cueillez-en un peu (Use knife to cut grass). Puis retournez devant le casino

(Est). Vous vous trouvez alors devant les cabines, allez vers le lavabo, buvez un coup et prenez le savon (Get soap), entrez dans la cabine de gauche et tissez une jupe avec l'herbe (Heave grass), puis mettez-la (Wear skirt). Allez sur la plage et vendez la statuette à Tawni pour 20 dollars. Remettez vos vêtements dans la cabine. Vous devez maintenant pénétrer dans le casino (en haut à gauche), là où se trouve une salle de spectacle. Il est maintenant obligatoire d'employer le manuel de jeu. Montrez votre laissez-passer au type de l'entrée (dans la doc à la page 10), puis donnez-lui le code qu'il vous demande. Il faudra également lui graisser la patte avec 20 dollars pour pouvoir admirer le show. A la fin du spectacle de Cherri Tart, sortez et attendez-la près du téléphone. Parlez-lui trois fois et vous apprendrez que cette pauvre fille aimerait bien posséder des terres. Il faut donc lui en fournir - galanterie oblige (Give land to girl). Ce n'est pas tout de lui donner des terres, il faut aller chercher l'acte de propriété chez l'avocat - la pub est à la page 16 du manuel). Chez le débarbot, demandez le divorce (Ask divorce) ; dans le bureau de Suzi (Sit - Look girl - Ask divorce - Ask land).

(A suivre)

**COKTEL VISION**

## SEGA

### ALEX KID HIGH-TECH WORLD

(envoyé par Bertrand Jacq)

Il faut vous dire en premier lieu que le jeu démarre systématiquement dans le château, en partant de la droite. Cela évite les répétitions...

**Commençons au cinquième étage** puisque c'est là que Sega nous fait démarrer. Première porte à droite (en partant de la droite). C'est la chambre d'Alex. Dans son bureau sont planqués un stylo et je ne sais plus trop quoi. Prenez le tout. Au cinquième étage, deuxième porte, les parents d'Alex : le père d'Alex donne une première carte qui n'est pas la bonne. Il faut la prendre, puis regarder le plan du château, puis prendre la deuxième carte. Au quatrième étage, allez à fond à droite et montez à l'échelle (attention ne pas prendre l'escalier qui descend). Il y a un pot de fleurs, prenez la clef qui s'y trouve, elle ouvre le coffre qui se trouve dans la deuxième tour (oui, toujours en partant de la droite !). Vous en profiterez pour aller l'ouvrir et prendre ce qu'il contient. Au troisième étage, première porte - Paul, c'est celui qui a découpé le plan du château ! Il ne vous apprendra rien de nouveau. Au troisième étage, après la première porte il y a un annuaire. Vous regardez ce qu'il contient, cela peut toujours servir. Au troisième étage, deuxième porte, aïe ! c'est la maîtresse d'Alex et c'est l'heure du test... Les bonnes réponses sont : 600, MOZART, LIRA, 50, 206, 5050, ATHENS, 450, VICEL,

TOKYO (gag : les réponses sont dans l'ordre inverse). Au troisième étage, troisième porte, deux bonshommes, rien à faire, pareil au premier étage et quatrième porte et premier étage, deuxième porte. Au premier étage, deuxième porte : il n'y a rien dans cette pièce. Mais plus tard il y aura Rockwell. Au premier étage, troisième porte : les servantes d'Alex. Les noms sont dans l'ordre : LINDA, BETTY, JANET, CINDY, SUSIE, KATE. Au premier, dans la cuisine, il y a un bout du plan caché, cherchez-le bien... Une parenthèse pour signaler que si je ne décris pas tous les étages dans l'ordre, c'est qu'il y a une raison !

**Au quatrième étage**, première porte, c'est John le bibliothécaire. Il a la mémoire courte... Il ne se souvient pas où il a vu un bout du plan. Il faut donc faire ce qui suit : allez le voir, allez voir Barbara qui se trouve au deuxième étage, deuxième porte. Retournez voir John et voilà le tour est joué. Au quatrième étage, deuxième porte, attention ne pas prendre tout de suite la carte rouge ! C'est un piège ! Il faut téléphoner à la Pizzaland (pour ceux qui ont faim) puis pour ceux qui veulent continuer à jouer, il faut téléphoner à Rockwell. Vous avez obtenu son numéro tout à l'heure dans l'annuaire. Rockwell vous donnera rendez-vous dans 30 minutes... Au quatrième étage, au fond à gauche il y a une pièce. On ne peut y accéder que par le dessus (5ème) ou par le dessous (3ème). Prenez l'échelle qui se trouve dans le pot de fleurs. Profitez de l'échelle pour aller

**JEUX OFFERTS PAR VIRGIN LOISIRS**





nettoyer le sigle Sega qui se trouve dans la première tour (6ème). Pour cela il suffit de monter dans la tour et de se diriger vers le haut quand on s'y trouve. Avec la même échelle, allez donc remettre à l'heure la pendule qui retarde au troisième. Les 30 minutes ont dû passer. N'oubliez pas d'aller voir Rockwell, sinon vous perdriez la partie !

**Deuxième étage**, première porte, il faut se trouver dans cette pièce quand les minutes sont comprises entre 30 et 45. En échange on vous donnera un bout du plan. Cela ne marche pas systématiquement. Il suffit d'y retourner plusieurs fois. Au deuxième étage, deuxième porte, Barbara, nous avons vu plus haut comment procéder avec cette charmante cuisinière. Deuxième étage, troisième porte, l'ordinateur est défectueux ! Enfin si vous voulez vous brancher sur le 220 V - allumez-le...

Deuxième étage, quatrième porte, piège ! Pour une fois il ne faut pas être curieux dans cette pièce en fouinant partout...

Vous possédez le plan complet, rendez-vous sur une passerelle et vous passerez à l'étape suivante.

**Vous approchez d'une forêt** que vous devrez traverser. Vous devrez ramasser le maximum de pièces d'or. En fait ce n'est pas utile... Il n'y a pas vraiment de truc pour passer facilement - le mieux c'est l'entraînement.

Vous abordez ensuite l'étape du village. C'est on ne peut plus simple mais il fallait y penser ! Il suffit d'attendre que les minutes soient à 00 et d'aller voir le premier gardien que vous rencontrerez. Il est un peu avant le vendeur de hot-dogs. Un aimable personnage vous donnera le seul laissez-passer valable aux yeux de l'abominable douanier ! Tous les autres que vous pourrez acheter ou échanger chez les commerçants sont des copies frauduleuses !

Dernière étape enfin avant le salon de jeu : la forêt. Un peu plus difficile que la première, là aussi le mieux c'est l'entraînement...

## AMIGA

### IRON LORD

(envoyé par Alexandre Jouandea)

Le départ se situe aux abords mêmes du château. Rendez-vous au premier village, où se déroule un tournoi de tir à l'arc et où se trouve un herboriste. Vous allez participer au tournoi : bien entendu il faut gagner et pour cela laisser toujours un angle de 25 degrés - ensuite vous n'avez plus qu'à régler la force et la direction. Lorsque l'on a gagné les trois manches on vous remet une coupe (il faut au moins mettre 8 flèches dans le milieu (99), cela rapporte 100 pièces d'or par flèche). Ensuite allez au deuxième village, allez voir le marchand, discutez avec lui à fond (utilisez toutes les possibilités de dialogues). Il faudra manœuvrer toujours ainsi avec les personnages rencontrés. Sortez du village et allez voir le meunier. Achetez-lui son talisman (utile pour les combats) et engagez la conversation. Puis foncez voir le moine à l'abbaye et devisez avec lui. Puis allez dans la troisième ville, allez au café et jouez au bras de fer : il suffit de remuer la manette de gauche à droite assez rapidement pour triompher des neuf concurrents. N'hésitez pas à parler à la serveuse - qui vous donnera un médaillon. Dans la même ville rendez visite au mercenaire, parlez-lui et achetez l'armure dorée. Retournez voir l'herboriste dans le premier village, donnez-lui la coupe et parlez-lui (on peut en profiter pour acheter une potion pour se guérir des coups reçus aux combats). Filez illico voir le moine à l'abbaye et donnez-lui la potion pourpre. Puis il faut lui parler : si l'on a tué assez d'assassins au combat on peut aller voir le Templier (au nord de là se trouve le moine) et lui parler. Allez voir l'aubergiste du second village (toujours si vous avez décimé assez de crapules diverses). Parlez-lui de ce qui vous permet d'aller revoir le meunier. Avec tout cela on possède le maximum d'hommes. Il faut ensuite aller à son château et lever l'armée. La suite n'est plus qu'un petit wargame...

INFORMATIQUE  
INFORMATIQUE  
INFORMATIQUE  
INFORMATIQUE  
INFORMATIQUE  
INFORMATIQUE

# ULTIMA

5 Bd Voltaire  
75011 PARIS  
Tél. (1) 43 38 96 31  
Fax: (1) 43 38 11 86  
métro République

72/74 Rue de Paris  
59000 LILLE  
Tél. 20 42 09 09  
Fax: 20 57 09 29  
métro gare

Place du Capitole  
35, rue du Taur  
31000 TOULOUSE  
Tél. 62 27 04 37  
Fax: 62 27 10 97

## ATARI 520/1040 STE

Unité centrale + 15 jeux originaux + 10 disquettes + 20 logiciels (traitement de texte, dessin, utilitaires...)

livré avec le Basic Omikron

520 1040  
3490 F 4490 F

520 STE étendu à 1Mo  
3990F

520 STF étendu à 1 Mo  
Nous Consulter  
le STACY est DISPONIBLE  
SM124 occasion 790F  
Disque dur 30 Mo 3990F  
Souris ATARI 290F  
lecteur interne DF 850F  
Lecteur externe 3 1/2 990F  
Lecteur externe 5 1/4 1700F

## 520/1040 STE

### Couleur

Unité centrale + 15 jeux originaux + 20 disquettes + 30 logiciels (traitement de texte, dessin, utilitaires...)

+ moniteur couleur SCI425/1224

520 1040  
5490 F 6490 F

## DISQUETTES

3 1/2 DEDD -> 6,5F pièce en JVC 100F les 10

520/1040 STF  
Il nous en reste encore  
Téléphonez-nous !

## AMIGA 500

+ 10 Disquettes  
+ Cable Pétitel  
+ 1 Joystick  
3690 F

+ STARTER KIT  
(01 de texte, dessin, jeu)  
+ 10 Disquettes  
+ Cable Pétitel  
+ 1 Joystick  
3990 F

+ ext. 512K 4480F  
+ ext. 512K 4780F

+ moniteur couleur  
1084 6980F  
+ moniteur couleur  
1084 7280F

+ disque dur A590  
20 Mo 11780F  
+ disque dur A590  
20Mo 12080F

## Périphériques A500

Extension 512K avec horloge 890F  
Disque dur A590 20Mo 4890F  
Lecteur externe 3 1/2 980F  
Lecteur externe 5 1/4 1690F  
Moniteur couleur 1084 2490F  
Interface midi bus 490F  
Audio digitizer stéréo 495F  
MINI AMP 3 280F  
MINI AMP 5 HIFI 850F  
Souris 290F  
Souris sans fil 895F

## NEC PC ENGINE

NEC PC ENGINE -> 1490F  
NEC PC ENGINE + 1 JEU -> 1690F  
NEC PC ENGINE + 2 JEUX -> 1990F  
LECTEUR CD ROM -> 3900F  
Joystick El pro -> NC  
Joystick spad -> 290F  
Adaptateur 5 joueurs -> 290F

JEUX NEC  
Chase HQ  
Atomic Robot Kid  
Knight Rider  
sur CD ROM  
Red Alert  
Darius  
Super Albatros  
Wonder Boy III  
Altered Beast  
Side Arms Spécial  
et de nombreux autres

## NEC II PC GRAFIX

C'est Nouveau  
C'est disponible  
En exclusivité chez  
ULTIMA  
3490 F  
+ 1 jeu Battle Ace

## JEUX SEGA MEGADRIVE

Golden Axe Super Shinobi AlexK  
Ghouls and Ghost Tetris Tatsunjin  
Super Hang On Vermillion  
Rambo III Ken Forgotten world  
et de nombreux autres...

Facilités de paiement: nous consulter

## BON DE COMMANDE

à envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS

Nom:	Designation	Prix	Qté	Montant
Prénom:				
Adresse:				
Code Postal:				
Ville:				
Tél:				
Carte bleue n°:				
Date d'expiration:				
Signature:				
	transport logiciel 25F, matériel 140F Les prix sont f.t.c. les promos ne sont pas cumulables		Total	

Ultima se réserve le droit de modifier les prix et les promos

Articles dans la limite des stocks disponibles





## MSX2

### NINJA KUN

(envoyé par Olivier Ernest)

#### Ce qu'il faut savoir avant de commencer :

Lors d'une chute, appuyez rapidement 2 ou 3 fois sur le bouton 1 et vous roulez sur vous-même, ce qui aura pour conséquence d'amortir votre chute.

Si vous êtes devant un grand mur à escalader, poussez le bouton sans le relâcher, tout en sautant alternativement sur la paroi de gauche et la paroi de droite : vous grimpez deux fois plus rapidement. Et si le temps dont vous disposez est écoulé, jetez-vous dans le vide.

Les **armes** sont de quatre types : étoile, boomerang, bombe ou 4 boules de feu tournant autour de vous. On les acquiert en arrivant au bout des stages de bonus.

#### Stage 1

Ennemis simples : ninja lançant des étoiles ou ninja tirant des balles. Il faut avancer et lorsque l'un d'entre eux devient trop pressant, sautez et tuez-le après l'avoir assommé.

#### Stage 2

Anéantir tous les ennemis : il n'y a pas d'issue possible.

#### Stage 3

Bonus Stage : gravir les parois et prendre la sortie, vous bénéficierez alors du boomerang. Ou deuxième solution : prendre la sortie de la maison rouge, cliquer sur la première solution - mais alors pas de boomerang.

#### Stage 4

Lors de votre chute, vous allez remarquer une grotte - c'est la sortie. Roulez sur vous-même avec le bouton 1, ensuite dirigez-vous

sur la droite et grimpez la colline jusqu'au sommet, sautez par-dessus les ravins jusqu'au sommet situé le plus à gauche. En son centre se trouve une crevasse, placez-vous dessus, abaissez-vous et ça y est...

#### Stage 5

Nouveaux ennemis : des pieuvres, des poissons, des crocodiles. Avancez vers la droite tout en tuant les pieuvres et autres sales bêtes. Si vous voulez vous la donner, débrouillez-vous pour avoir une pieuvre derrière vous et empruntez la sortie.

#### Stage 6

Bonus Stage : grimpez la paroi (sautez dessus, puis bouton 1) et gagnez la sortie. Vous recevrez des bombes (vous disposez toujours de la deuxième solution avec son inconvénient).

#### Stage 7

Aucune nouvelle difficulté, dirigez-vous vers les glaciers et la sortie.

#### Stage 8

Tuez tous les ennemis.

#### Stage 9

Va surgir un nouvel adversaire (et de taille !) qui ne pensera qu'à vous aplâtrir. Surtout ne sautez pas, mais balancez-lui 2 ou 3 bombes, ainsi qu'à son successeur.

#### Stage 10

Bonus stage : grimpez aux parois et prenez la sortie - vous recevrez des boules de feu (elles ne sont pas infinies). Existe toujours la deuxième solution.

#### Stage 11

Tuez tous les ennemis.

#### Stage 12

Adversaires nouveaux : squelette, grenouilles, crabes. Abattez le squelette grâce aux bombes mais soyez plutôt circonspect dans le maniement du sabre. Idem pour les autres.

#### Stage 13

Bonus Stage : sautez d'une paroi à l'autre et empruntez la sortie, vous recevrez des boules de feu.

#### Stage 14

Plongez dans l'eau jusqu'au fond. Dans l'élément liquide, vous trouverez pieuvres, poissons, piranhas et monstres marins. Lorsque vous aurez atteint le fond, allez à droite puis remontez à la surface, accrochez-vous à la paroi et dirigez-vous vers la sortie.

#### Stage 15

Nouveaux ennemis : le serpent fantôme et le monstre bleu. La tactique à employer : un saut géant sur les parois, ensuite tuez tous les opposants au moyen des bombes ; pour atteindre la sortie, escaladez la paroi.

#### Stage 16

Abattez tout le monde.

#### Stage 17

Montez tout en exterminant les fantômes. Ensuite vous apercevrez un nouvel ennemi : le pompier. Seule façon de le tuer : sautez-lui dessus, assommez-le puis tirez. Il faut vraiment éliminer la totalité des ennemis.

#### Stage 18

Tuer tous les ennemis.

#### Stage 19

Seule solution, le grand saut sur les parois et direction la sortie.

#### Stage 20

Des adversaires crachant le feu. Tuez-les tous.

#### Stage 21

Allez à gauche dans le trou, employez les bombes pour tuer le squelette et changez de niveau.

#### Stage 22

Utilisez les boules de feu et tuez tous les ennemis.

#### Stage 23

Idem.

#### Stage 24

Il ressemble au niveau 12 : utilisez les bombes pour les gros ennemis et les étoiles pour les petits. Pas de nouveautés.

#### Stage 25

Bonus Stage : grand saut jusqu'à la sortie. Vous recevez des boules de feu.

#### Stage 26

Tuez les crabes avec les bombes et vos difficultés sont pratiquement résolues.

#### Stage 27

Bonus Stage : grand saut jusqu'à la sortie ou deuxième solution.

#### Stage 28

Nouvel ennemi genre KGB, tirant des gouttes de feu circulant à l'écran. Il faut tuer tous ses représentants.

#### Stage 29

Tuez tous les pompiers.

#### Stage 30

Armes : bombes ou étoiles. And the end.



**COKTEL VISION**



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

## MSX

MSX 2+

EN DEMONSTRATION  
AU MAGASIN  
- SUPERBES DEMOS -  
DES NOUVEAUTES

Meuble  
Micro-informatique  
490 F

- Game Collection N°2 (Disk) 299 F
- R Type 310 F
- Dragon Slayer IV (MSX2) 290 F
- Quinple (MSX 2) 310 F
- Famicle Parodic (MSX 2) N C
- Kontra (MSX2) 395 F
- Fireball (MSX2) 310 F
- Greatest Driver (MSX2) 310 F
- Mr Ghost 310 F
- F M Pack 610 F

**+ SUPER PROMO**

+ en quantité limitée : 8020 - 8255



**MSX Center**

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

## SEGA

Console SEGA + 2 poignées + Hang-On  
990 F

**JEUX NOUS CONTACTER**

+ Reprise de jeux + occasions

• PRIX CANONS  
• NOUVEAUTES  
TELEPHONEZ-NOUS !

## AMIGA

- Amiga 500 + péritel + cadeau **PRIX CANON**
- Extension mémoire A501 1 390 F
- Lecteur de disquettes 3 1/2 1 290 F
- Disque dur 20 méga 5 190 F

### LOGICIELS

DES SUPERS JEUX DONT :

- Ivanhoé
- Hybris 2
- Incorruptible
- Space Ace

### UTILITAIRES

- Deluxe Paint II 695 F
- Aégis Sonix 470 F
- Sculpt 3D NC

**NOUS CONTACTER**

## NEC

NEC PC ENGINE : 1790 F

+ 1 Jeu

DEMONSTRATION PERMANENTE

+ Nombreux Jeux dont :

- Shinobi
- Knight Rider
- PC Kid
- R Type
- Chase HQ
- Gunhed
- Heavy Unit
- Bloody Wolf

## NINTENDO

PRIX CANON + Jeux

## PERIPHERIQUES

- Moniteur couleur Philips 8832 (600x285) 2 290 F
- Moniteur Monochrome VS0040 (900x300) 690 F
- Imprimante MPS 1230 mono 1 550 F
- Imprimante MPS 1500 couleur 2 290 F
- Disquettes 3 1/2 bte 10 disk 95 F
- Manette Quick Joy 3 139 F
- Tir automatique, microswich **Promo**
- Manette Quick Joy 2 99 F
- Quickjoy 6 microswich 159 F
- Tapis pour souris 55 F

**VOUS QUI VOULEZ VENDRE OU ACHETER  
D'OCCASION : PENSEZ JSI**

**CATALOGUE COMPLET GRATUIT DE TOUS NOS PRODUITS  
SUR SIMPLE DEMANDE**

Dans la limite du stock disponible

Bon de commande (à remplir en majuscule)

à retourner à J.S.I. - 89-89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris - Tél. : 43.42.18.54

Nom ..... Je vous commande le matériel suivant : .....

Prénom ..... .....

Adresse ..... .....

Ville ..... Code postal ..... Pour un prix de : ..... F + frais de port

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

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

ENVOI DE VOS COMMANDES DÈS RÉCEPTION



## LE TRIP A L'AIR DES PUCES (suite)

Technicos tremble de la pince...

L'opération dure : les ordinateurs, en guise de tripes, ont des cavernes d'acier !

### L'architecture monobus

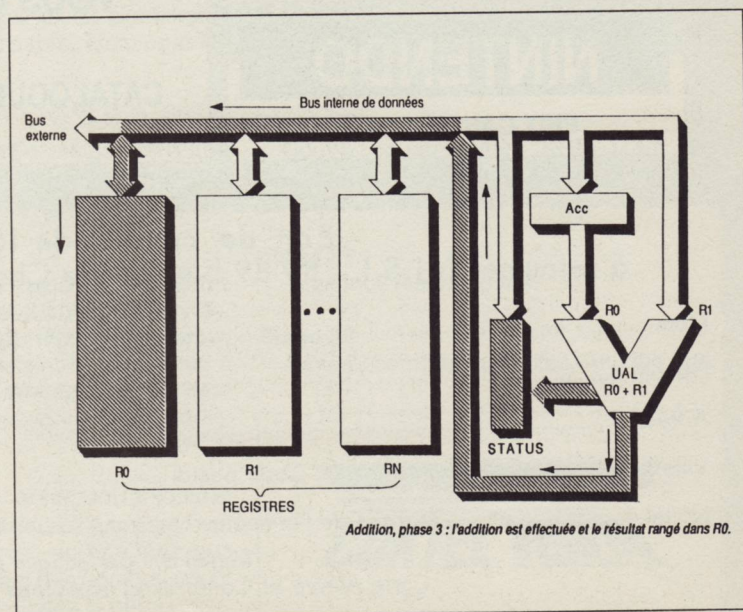
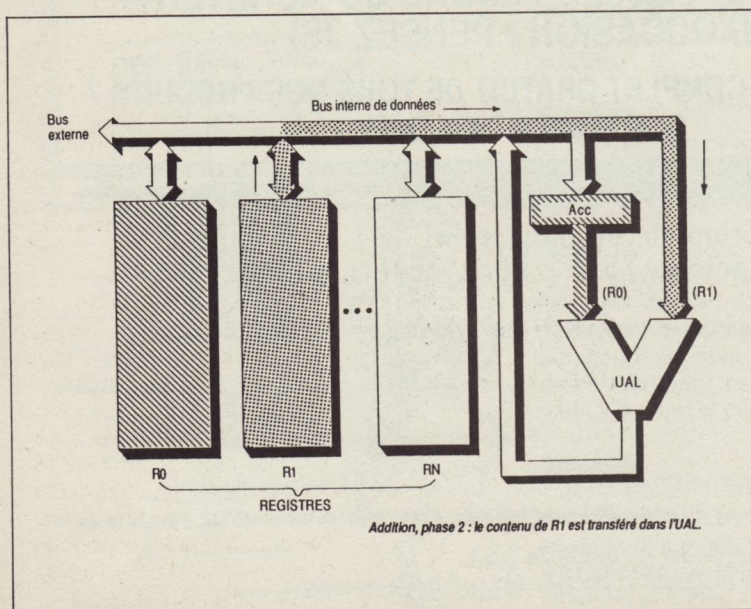
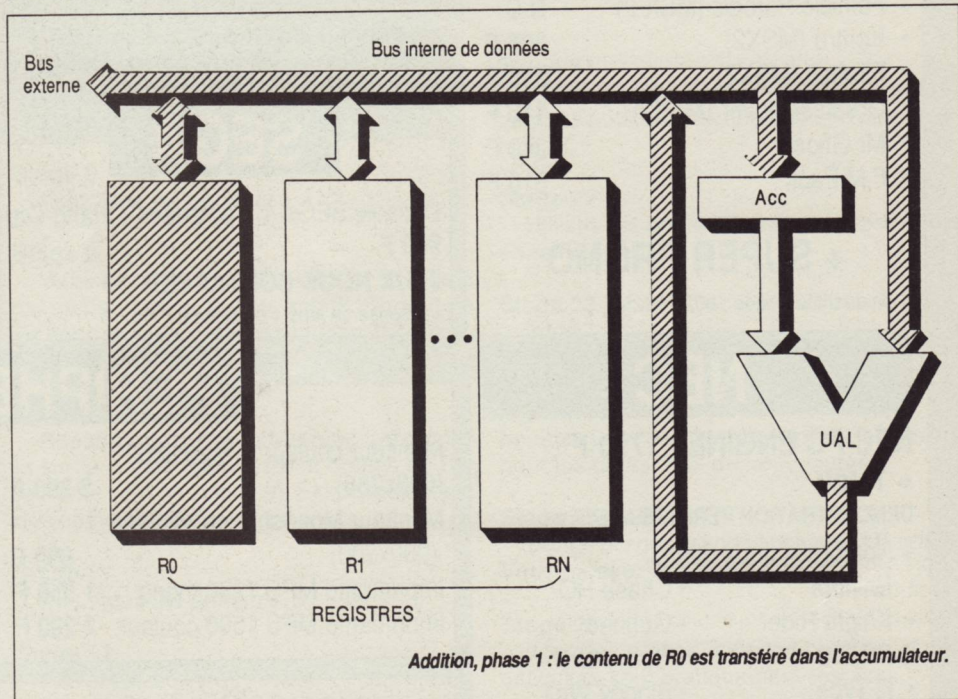
Une méthode couramment utilisée pour déterminer l'architecture interne d'un processeur consiste à compter le nombre des bus utilisés pour assurer la communication entre les registres et l'unité arithmétique et logique (UAL). L'architecture la plus simple : l'architecture monobus. Dans cette construction, les données sont transférées d'un registre vers l'UAL par l'intermédiaire du bus unique qui apparaît à la partie supérieure des figures. Ce bus se branche sur l'entrée gauche et l'entrée droite de l'UAL. Les résultats de l'opération effectuée par l'UAL sont déposés sur le même bus, avant d'être renvoyés vers les registres. Ce bus unique est multiplexé dans le temps.

Une instruction fréquemment exécutée par le microprocesseur est la suivante :  $R0 = R0 + 1$ . Cette instruction signifie : "ajouter le contenu de R0 à celui de R1 et déposer le résultat dans R0". Cette instruction peut également être interprétée comme suit : "R0 reçoit le résultat de  $R0 + R1$ ". Pour réaliser cette opération, le contenu de R0 est lu et déposé sur le bus, puis se propage sur le bus unique jusqu'à l'entrée gauche de l'UAL et se retrouve stocké dans le registre accumulateur placé à cette entrée (voir figure). A ce stade, l'entrée droite de l'UAL sera conditionnée par le contenu de R1, et son entrée gauche, en revanche, par le contenu de l'accumulateur,

c'est-à-dire la valeur précédente de R0. L'UAL effectue alors l'addition et le résultat apparaît à sa sortie. Il est déposé sur le bus unique des données et renvoyé vers R0. Dans la pratique, cela exige que le "loquet" (latch en

english in the text) d'entrée de R0 soit validé pour permettre aux données d'y être inscrites. L'exécution de l'instruction touche alors à sa fin. Le résultat de l'addition est stocké dans R0. A noter que cette opération n'a pas modifié le contenu de R1, ce qui illustre un principe général : le contenu d'un registre ou d'une case-mémoire de lecture/écriture n'est pas modifié par une opération de lecture.

Le registre accumulateur placé à l'entrée gauche de l'UAL est nécessaire à la mémorisation du contenu de R0, et permet d'employer le bus unique à l'exécution de nouveaux transferts. Cette organisation interne simple présente toutefois une imperfection. Un problème demeure en effet...  
(A suivre)





## LE NEZ DANS LES ETOILES

Rêveurs impénitents, vous avez trouvé votre maître.

Voici venu le Luke Skywalker de la micro en la personne de notre interviewer. Que la force d'Abondos soit avec lui !

**M**icro News : Moi, maître de l'univers et de sa périphérie. Toi vermisseau, toi pauvre terrien...

Professeur Abondos : Eh ! Redescendez sur terre, mon jeune ami. Il ne faut pas que **Star Vega**, de Loriciel, vous tourne la tête. Pour une fois qu'un logiciel exploite à fond les capacités du VGA (256 couleurs), il y a de quoi être renversé... Ce superbe jeu de rôle/aventure vous emporte aux confins de la galaxie des Mille Soleils, dont les maîtres vieillissants dégustent les oies du Capitole au lieu de refouler des hordes de mercenaires affamés...

Micro News : C'est positivement géant !

Professeur Abondos : Restons encore un peu dans les étoiles avec **Starflight 2** d'Electronic Arts. Il s'agit de la suite de **Starflight**, testé dans le numéro 29. Les années ont passé depuis que vous avez sauvé la planète Arth de l'annihilation, mais il n'est pas encore temps de se reposer. Après une découverte archéologique intéressante, la pagaille intergalactique recommence et c'est vous qui êtes chargé de restaurer une paix durable.

Micro News : Un must ! Puisque j'ai à nouveau les pieds sur terre, on pourrait peut-être passer à un autre genre...

Professeur Abondos : Achtung ! Faute de vaisseau spatial, vous allez cheniller la boue des steppes avec une division de chars d'assaut que vous envoyez au casse-pipe dans **Panzer Battles** de SSG, un wargame pour les nostalgiques de la Deuxième. Ah la Russie, la vodka, la Volga, les orgues de Staline et ses pairs - est-ce troïkas ? Très pratique pour les balades...

Micro News : Le paradis des héros sur un char de feu !

Professeur Abondos : Nous allons tous y aller : envoyons-nous en l'air avec **After Burner**



de Sega... Autant les versions ST et Amiga touchaient de près la nullité, autant la version PC est sympa.

Micro News : Et d'aventure en aventure ?

Professeur Abondos : Là, vous allez être servi. Un volumineux Sierra - référentiel - du nom de **The Colonel's Bequest** devrait faire votre bonheur. Une sombre histoire de meurtre au cœur de la Louisiane... à vous de la résoudre. Toujours de l'aventure avec la sixième édition d'**Ultima**, signée Origin. On ne s'en lasse pas, c'est toujours aussi réussi.

Micro News : Ne perdons pas nos bonnes vieilles habitudes et joignons l'utile à l'agréable.

Professeur Abondos : Avec plaisir. D'autant que ma première information est liée à ce qui précède. En effet, vous êtes nombreux à baver devant les images en VGA sans oser espérer les contempler un jour de visu. A vos éconocroques - et le rêve deviendra réalité : vous rendez-vous compte que grâce à la carte **Véga VGA** de Vidéo Seven, vous surpasserez en capacité l'Amiga lui-même ! Et cela pour 3 350 FHT seulement. Les possesseurs de PC en provenance de Taïwan

trouveront ce "seulement" superfétatoire (dixit notre secrétaire de rédaction), mais on n'a rien sans rien.

Micro News : Intéressant tout cela. Mais encore ?

Professeur Abondos : Vu le faible nombre de jeux délirants en VGA, on peut être tenté d'alimenter perso sa carte en belles images. Les dessineux se contenteront pour cela d'un bon logiciel de DAO. Les puristes vont recourir à des outils comme les tablettes à digitaliser. Wacom et Numonics font fort dans le genre : en effet, l'un propose une tablette sans fil, tandis que l'autre donne dans le portable - voire le roulable-avec **Graphicmaster**, le premier digitalisateur souple.

Micro News : Je crois savoir que Commodore se défend bien côté PC...

Professeur Abondos : Affirmatif ! D'ailleurs, il est probable que le dernier-né - le **PC 603** - soit le must en matière de 386, tout au moins en rapport qualité/prix : 43 990 FHT avec écran VGA 14 pouces. Sur ce, je vous quitte pour aller faire un tour au PC Forum, dont je vous parlerai dans le prochain numéro. Adios companeros !



# SPECIAL THOMSON

**TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR  
SUR LES ORDINATEURS THOMSON...  
COMMANDEZ LES ANCIENS NUMEROS  
DE THEOPHILE ET DE TEO !**

## THEOPHILE

- N°10 Basic : nombres et calcul - Quatre listings.
- N°11 Trucs pour MO5/TO7 - Muscliez votre Basic.
- N°13 Trois listings - Basic MO5 - Théotruks.

## TEO

- N°1 Euridis - Quick Disc Drive - Cahier technique.
- N°8 Dossier arcade - Micro-serveurs - Le MO6.

## CADEAU !

Si vous achetez cinq numéros, vous pouvez en choisir un sixième gratuit.

- N°9 Banc d'essai TO8 - Les Passagers du Vent.
- N°10 Dossier Aventure - Initiation au Basic.
- N°12 Moniteur/désassembleur TO8/TO9+ - Logo.
- N°13 Prolog - TO/PC - Le plein de programmes.

- N°14 Programmation structurée - L'extramonitor.
- N°15 Spécial jeux - TO8D/TO16 - Connector.
- N°16 Spécial Juniors PC - Basic animé - Cortex.
- N°17 Neuf listings - Bobo - Un réseau sans serveur.
- N°18 Basic fonctionnel - La domotique - Listings.
- N°19 Musique sur micro - Didacticiels, PAO.

**PORT GRATUIT**

Je vous commande les numéros suivants :

..... x 25 F = ..... 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.....Age.....  
 Adresse.....  
 Ville.....Code postal.....

# LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

**PORT GRATUIT**

- N°6 L'Archimedes - Le spectre d'Hebdogiciel.
- 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 !

## CADEAU !

Si vous achetez cinq anciens numéros, vous pouvez en choisir un sixième 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°16 180 pages de jeux et de cadeaux !

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

N°18 .....

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 ThunderBlade, 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, Xenon 2, West Phaser.

N°26 Scandale dans la micro : tout est trop cher !

N°27 Guide complet des consoles et ordinateurs.

N°28 Piratage: la fête est finie.

N°29 Bancs d'essai : MSX2+, Game Boy, Lynx.

Je vous commande les numéros suivants :

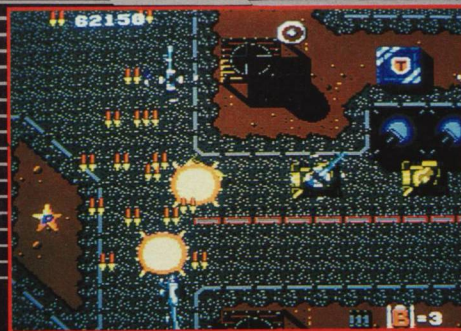
..... x 20 francs (25 F à partir du numéro 23) = ..... F.  
 Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. rajoutez 10 F par numéro (port inclus), le sixième numéro est gratuit. A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre  
 Nom.....Prénom.....  
 Adresse.....  
 Ville.....Code postal.....  
 Mon ordinateur est un : ..... Age : .....



# AU DELA DE VOS REVES

## LA CONSOLE

# PC Engine



DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE.

PRIX GÉNÉRALEMENT CONSTATE **1490 FRS TTC**

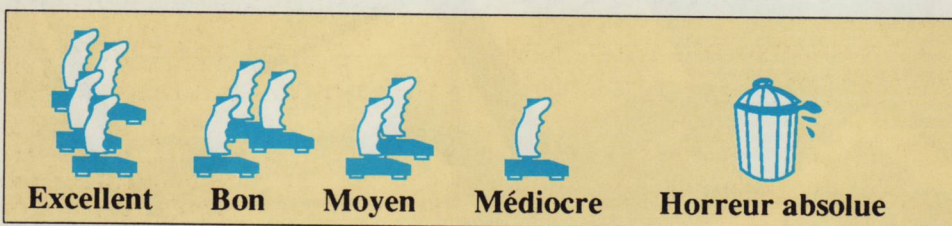
DISTRIBUTEUR: SODIPENG SARL

REVENDEURS: CONTACTEZ LE 99.08.89.41

PC ENGINE EST UNE MARQUE DÉPOSÉE PAR NEC

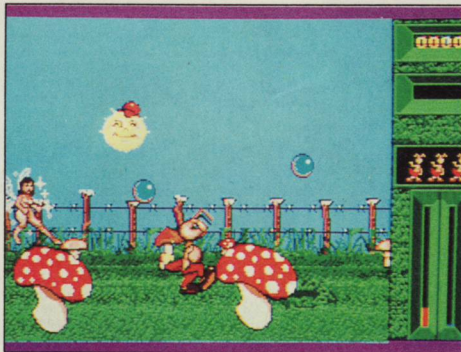


# Les SOFTS Du MOIS



## FOURMI STORY

La petite fourmi se trouva fort dépourvue quand la biffe fut venue. La cigale s'était engagée pour voir du pays et il n'y avait rien à croquer - pas la moindre graine ou le plus petit bout de vermisseau à se mettre sous la dent. Tout allait au plus mal pour elle. Le chemin de la fourmilière était encore loin et la journée ne faisait que com-



mencer... L'estomac dans ses nombreux talons, notre amie erre sur les chemins (sans bicyclette...) à la recherche de nourriture. Elle devra affronter de nombreux dangers comme des plantes carnivores ou des créatures bien décidées à la déguster en en-cas. Notre héroïne n'est pas évidente à manœuvrer et, malgré des graphismes genre BD, on reste sur sa faim. Visiblement prévu pour des kids, ce soft ne brille pas par la facilité. Il ne saurait convenir à des petiots, et comme les plus grands ont déjà beaucoup mieux dans leur ludothèque...

Disquette 16/32 pour Atari ST. Existe également sur Amiga. J.-P.L.

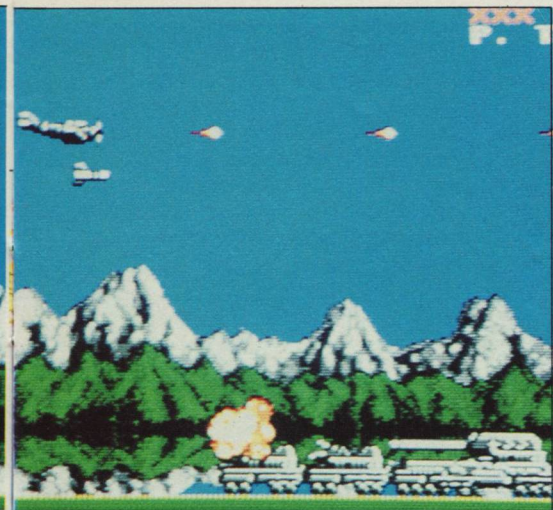
## P 47 THUNDERBOLT

Seul ou accompagné d'un copain, vous allez survoler les huit niveaux de ce jeu à bord d'avions de la Seconde Guerre mondiale et détruire vos ennemis aussi bien au sol que dans les airs. Comme d'habitude, on n'échappe pas au scrolling horizontal, on tire sur tout ce qui bouge, on ramasse des bonus pour améliorer son armement et on se tape un véhicule balaise à la fin de chaque niveau. Tout ça sent un peu le réchauffé ! Seule différence avec le fameux *Silkworm* : la jeep et l'hélico ont été remplacés par deux avions.

Côté problèmes, les explosions cachent parfois vos adversaires et leurs projectiles. De plus, les balles tirées par vos ennemis sont de couleur orange et donc très difficiles à discerner sur le fond de coucher de soleil du deuxième niveau. Autant essayer de repérer une goutte de bière noyée dans les flots bleus du Pacifique (seul notre secrétaire de rédaction en est capable) - préparez-vous donc à une mort soudaine. Un peu plus lent que *Silkworm*, moins joli - et beaucoup plus





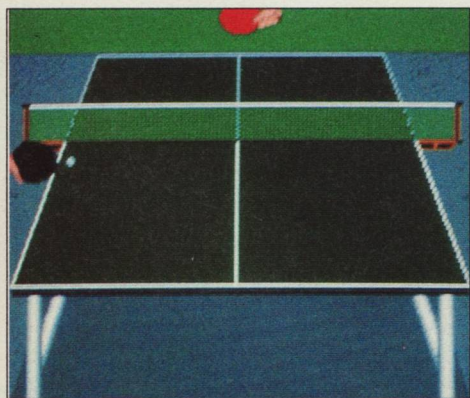


difficile -, ce logiciel supporte mal la comparaison mais plaira sans doute à ceux qui n'ont jamais tâté de l'illustre ancêtre. Au royaume des aveugles, les borgnes s'en payent un jeton...

**Disquette Firebird pour ST. Egalement prévu pour Amiga, Spectrum, C64, CPC et compatibles PC.** M.L.

## TABLE TENNIS SIMULATION

Le tennis de table est un sport qui réclame souplesse, rapidité, coup d'œil et une condition physique impeccable. Après l'étude des fondamentaux, seul un entraînement acharné conduit au Top les seigneurs de la petite balle qui doit toujours revenir...



Alors serrez les boulons de votre poignet et soignez le topspin : à la souris (que je vous conseille) ou la main sur le joystick, vous allez disputer des matchs contre vingt joueurs classés aux styles et aux caractéristiques de jeu complètement opposés. Il vous sera loisible de choisir un revêtement de raquette, selon le style de jeu qui vous est propre : intérieur ou extérieur en attaque si vous êtes un bœuf surpuissant, défense si vous mar-

chez sur les traces de l'exceptionnel Jonyer, prise porte-plume au cas où vous verseriez dans la chinoiserie tactique... On peut jouer en simple ou en double ou tout simplement s'entraîner ; la souris vous permet de choisir frappe ou placement, tandis que le ou les joysticks dépendent de l'ordinateur pour ce qui est de la mobilité... Et là réside le défaut principal de *Table Tennis Simulation* : une liberté toute relative de mouvement, puisqu'en double comme en simple, un seul joueur peut bénéficier des paramètres spécifiques de notre chère souris... Mais par Secrétin-Birocheau, n'hésitez pas à disputer la Coupe du Monde, dans laquelle vous pourrez entrer douze pseudonymes ou les noms des champions que vous admirez le plus (Waldner, Grubba, Wang, Vriesekoop), et peaufiner un block ravageur qui vous sera bien utile contre Fing Fang Fong et vous fera exécuter manu militari le nonchalant Paolo Rossari !...

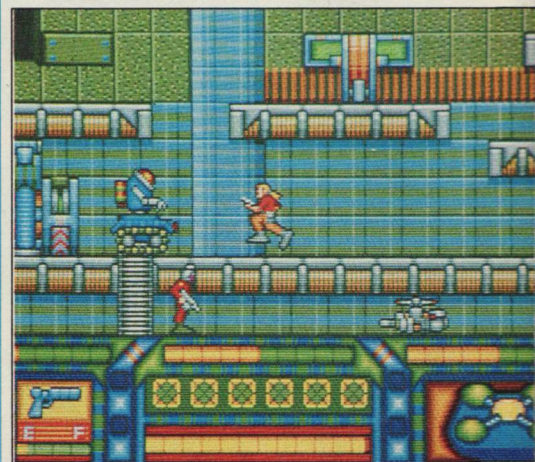
**Disquette Starbyte pour Amiga. Egalement prévu sur ST.** J.-H.D.

## STRYX

Générique : une superbe navette spatiale qui file sous les néons d'un tunnel... *Stryx* démarre vraiment sur les chapeaux de propulseurs ! Et puis, c'est la chute libre...

On se retrouve 2000 mètres plus bas, encore un peu sonné, dans un décor aux couleurs de mauvais goût où gît sans véritable ressort le

personnage que vous êtes censé animer - un sprite difficilement maniable qui a la désagréable manie d'effectuer des bonds trois mètres en arrière lorsqu'il est touché par une rafale laser. Douillet va ! Est-ce que je bouge, moi ? Les programmeurs ont beau essayer de nous faire croire dans le dossier de presse



qu'ils l'ont fait exprès et qu'avec un sprite rikiki on a des décors plus vastes, rien n'y fait - on ne marche pas. Malgré quelques bonnes idées (votre bonhomme peut changer d'arme où emprunter une moto volante) ce jeu de plate-forme classique, alterné de séquences d'arcade aussi injouables que bizarroïdes navigue bien loin des splendeurs de *Shadow of the Beast*. Trop difficile et pas très original, *Stryx* demeure un logiciel moyen, qui décevra sans aucun doute les fans de *Psygnosis*. **Disquette Psygnosis pour Amiga. Egalement prévu pour ST.** M.L.





## BREAK STONES

Par ma barbe blanche de vieux routier de la micro, moi qui ai connu les débuts de Pong - premier jeu micro - sur ma console Hanimex à 800 tickets, j'ai devant les billes un casse-briques ! Encore un... Après un profond soupir, suscité par l'ennui et non par une Pelforth mal digérée, je me colle devant l'écran du PC et j'adhère - glups, voilà mes vieux penchants cocos qui ressortent - enfin bref je prends la souris par la taille et laissez aller, c'est une valse ! Elle chôme pas la petite et vous devrez l'avoir bien en main pour concasser et écrabouiller toutes les briques. Comme d'habitude, une



un univers débile. Les décors varient du terrain de golf au gruyère violet en plaques et à chaque fin de tableau, surprise, un big monster arrive, même qu'il y en a un qui joue à papier-caillou-ciseau - un vrai gibier pour ghostbuster ! Admettons. Le jeu est parsemé en sus de graffiti étranges et de logos fallacieux (Méga, Konomi, Ramco...). Passe encore. Mais le pire est que tout se montre parfaitement jouable, avec en prime un bon niveau de difficulté. N'oublions pas non plus les nombreux magasins éparpillés dans le jeu, où différents gadgets seront mis à portée des bourses les plus modestes... "Dis papa, c'est quoi des bourses modestes ? - Ta gueule, sale mioche, c'est pas de ton âge !" En un mot comme en dix, *Famicle Parodic* me paraît une totale réussite, ne serait-ce que par l'intérêt suscité. Graphisme clean, son pur, animation nickel : rien ne manque - du beau travail !

Cartouche mégarom Bit2 pour MSX2.

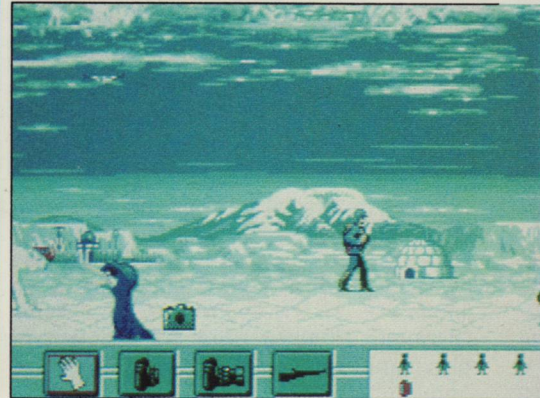
L.M.

## WILD LIFE

Un safari autour du monde, ça vous tente ? Mais attention aux changements climatiques ! Car il vous faudra passer sans rechigner des rivages glacés de l'Arctique (en effectuant un petit détour par les Indes et les grandes plaines d'Amérique) aux vastes étendues australiennes - où dans le bush mystérieux vous traquez le kangourou. Rangez vos mouchoirs, fervents défenseurs de la cause verte : il s'agit en l'occurrence d'un safari photographique.... Votre mission ne sera pas de tout

repos pour autant ; il vous faudra user de la force pour éliminer les contrebandiers sans scrupules qui tentent de vous barrer le chemin...

Pourtant, même si la réalisation se révèle à la hauteur (avec notamment des graphismes soignés et un joli scrolling horizontal), l'intérêt de jeu, lui, ne suit pas... Ce soft reprend en fait le principe d'*Operation Wolf* ou autres *P.O.W.*, en y incluant un soupçon de stratégie (vous jonglerez entre la mitraille photographique et la mitraille tout court). Mais



l'action, répétitive, apparaît finalement trop peu soutenue pour pouvoir satisfaire les pros de l'arcade pure et dure...

Disquette New Deal pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST. A.N.

## ROMMEL

Janvier 41 : la situation des armées italiennes et allemandes commence à flotter un peu en Afrique du Nord. L'avancée des Britanniques en Lybie et en Egypte a coupé les forces de l'Axe de tout support venant de la péninsule européenne... C'est dans la chaleur étouffante et la poussière du désert que l'éditeur australien Strategic Studies Group parachute les plus courageux d'entre nous. Courageux, non pour les risques physiques encourus mais pour les dommages irrémédiables que peuvent subir nos petites cellules grises (déjà qu'Eric Satyre ne les ménage guère). En effet, le soft est d'une complexité à griller les circuits intégrés d'un robot capable de réciter l'œuvre de Victor Hugo à l'envers. Si ces difficultés ne vous effraient pas, réglez alors son sort à l'une ou l'autre des armées en présence, car vous pouvez choisir votre camp, commander les troupes à l'aide de menus ou visualiser la carte. Tout cela pour jouer huit scénarios modifiables selon votre goût (et à l'aide d'un éditeur performant). Il ne vous reste plus qu'à vous installer confortablement devant l'écran... pour quelques heures d'une simulation stratégique des plus réalistes.

Trois disquettes Strategic Studies Group pour PC et compatibles. Existe aussi pour Apple 2 et C64/128. M.K.

## FAMICLE PARODIC

Pour bien digiter et vous fournir le bit-clé au carré des énigmes de la programmation, je vous offre avec ce soft un shoot'em up qui reprend toutes les astuces des autres en y ajoutant l'aspect parodique (difficile déduction, mais j'y suis arrivé). Le joueur contrôle un vaisseau loufoque dans



# LES DEFIS DES MAITRES DE L'ARCADE!

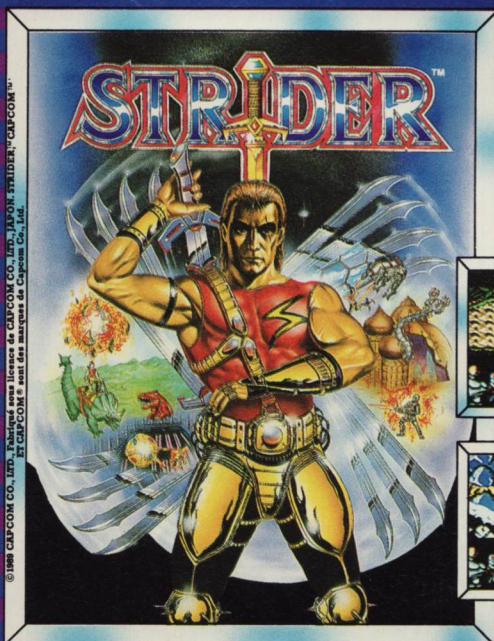
**ILS SONT LES  
DEMONS & LES  
DRAGONS DE  
L'ENFER  
- VOUS ETES**

# BLACK TIGER



Disponible sur:  
**CBM 64/128 cassette & disquette,  
Amstrad cassette & disquette,  
Spectrum 48/128K cassette.  
Atari ST. CBM Amiga.**

©1990 CAPCOM CO., LTD., Fabriqué sous licence de  
CAPCOM CO., LTD., JAPON. BLACK TIGER™  
CAPCOM™ ET CAPCOM® sont des marques de  
Capcom Co., Ltd.



Disponible sur:  
**CBM 64/128  
cassette &  
disquette.  
Amstrad  
cassette &  
disquette.  
Spectrum 48/  
128K cassette.  
Atari ST.  
CBM Amiga,  
IBM PC.**

Photos d'ecran de formats  
divers.



Disponible sur:  
**CBM 64/128  
cassette &  
disquette.  
Amstrad  
cassette &  
disquette.  
Spectrum 48/  
128K cassette.  
Atari ST.  
CBM Amiga.**



**UN HOMME, UNE EPEE, UN  
MONDE LIBRE.**

**U.S. GOLD®  
CAPCOM™**

**DES FANTOMES TERRIFIANTS,  
DES DEMONS MORTELS, ARTHUR,  
LE PREUX CHEVALIER EST  
DE RETOUR.**



## QUINPL

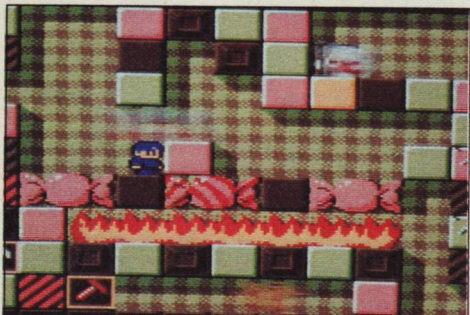


**S**olomon's Key, vous connaissez ? Et Spherical ? Quinpl est la version nipponisée de ces deux hits. Bien sûr les décors, les monstres ou les objets à collecter ont changé de peau ou d'apparence. Mais le principe de jeu demeure parfaitement semblable : Quinpl, un intrépide bambin, évolue dans un monde peuplé de canards retors, de lapins cauchemardesques et de bonbons pantagruéliques. Tous ces affreux tentent comme il se doit de lui barrer le chemin qui mène à chaque tableau supérieur. Sans se laisser intimider, le précoce nourrisson plante des clous dans d'im-



menses carrés de sucreries diverses - ce qui lui permet de jalonner le chemin tout en continuant à progresser, ou d'éliminer une bonne partie des traverses qui lui sont tendues. On peut regretter que le maniement au clavier se révèle bien peu pratique - cependant un délicat mélange d'action et de stratégie donne à ce soft la saveur d'une gâterie acidulée pas désagréable du tout. A consommer sans modération.

Cartouche Soft House pour MSX2. A.N.



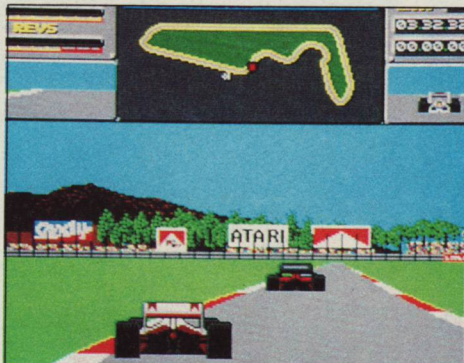
## GRAND PRIX



**C**aisse donc que cette horreur sur mon écran ? J'ai encore dû me gourer, j'ai sûrement branché mon compatible PC sur l'écran du ST. C'est pas possible autrement, les graphismes à la limite de l'abandon et l'animation digne d'un dessin



animé japonais font inmanquablement penser à un quelconque soft PCroïde. Et pourtant non, il s'agit bien d'une course de Formule 1 version Atari. Que dire de ce ratage ? Pas grand-chose. Les options proposées



sont des plus classiques : sélection de circuits, choix du type de course. A aucun moment on ne se sent pris par le vertige de la vitesse... Bien au contraire, l'avance saccadée des véhicules et le peu de réalisme des accidents n'entraînent que l'ennui. Ce logiciel est loin de la pole-position et ce n'est pas avec cette limace ludique que vous réussirez dans la vie, M. Atari...

Disquettes Atari pour Atari ST/STE.

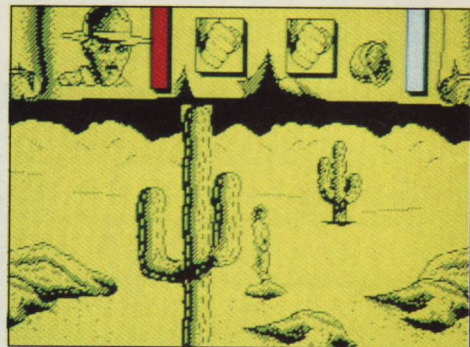
J.-P.L.

## TUSKER



**A**h ! Que la vie est dure lorsqu'on a eu un père qui se prenait pour Indiana Jones et que soi-même on est plutôt tenté par une confortable paire de charentaises et un bon vieux feu de bois craquetant dans la cheminée patrimoniale...

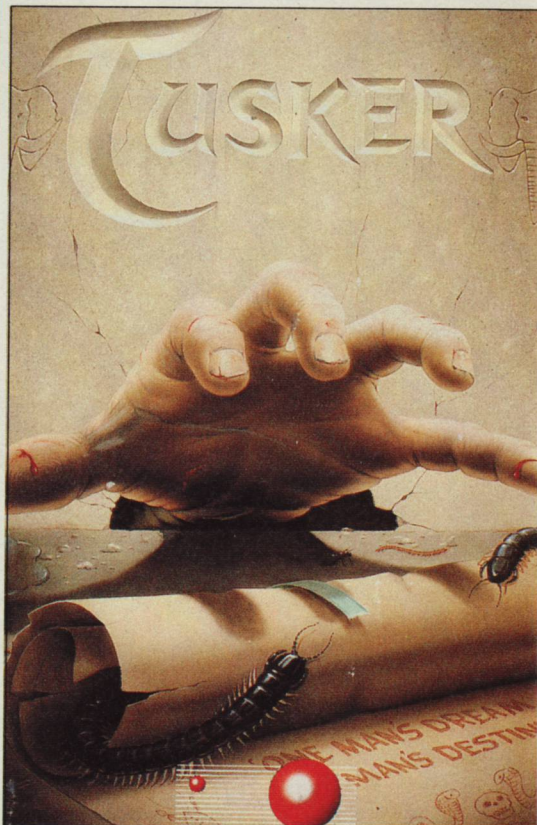
Paix à son âme ! Il a rejoint le royaume



céleste depuis maintenant trois ans - hanté qu'il était depuis des décennies par une obsession, la découverte du dernier cimetière des éléphants. Son épopée inachevée n'a pas vraiment connu le succès... Un jour en classant de vieux papiers, vous tombez soudain en arrêt devant son journal intime (que tout au long de sa vie il avait soigneusement dissimulé). That's the dé clic et vous vous mettez à foncer dans le désert et la jungle comme un dératé. Mais les obstacles abondent : bédouins déchaînés, barbares décerveurs, dinosaures, plantes carnivores. Bagarres et découverte d'objets sont les deux ressorts du soft. La version CPC se révèle franchement indigne de cette machine (malgré une ambiance série Z plutôt sympa) car le héros y est affligé, à son corps totalement défendant, d'une mauvaise animation et de couleurs d'une abjecte pauvreté.

Disquette System 3 pour Amstrad CPC. Existe également sur Commodore 64/128 et Spectrum.

J.-P.L.





## SURMENAGE !

**Pas possible, vous n'avez pas pris de vacances en février : de la micro, toujours de la micro ! Avec toutes les demandes de renseignements que je reçois, mes petits chéris, bonjour la migraine !**

### FRANCHE CONNEXION

*Existe-t-il un programme, une astuce, des câbles ou autres outils permettant de connecter le clavier du ST à la place du clavier pourri du minitel ? (The Unicorn)*

Affirmatif mon jeune ami ! Un émulateur minitel ferait très bien l'affaire. Constitué d'un programme et d'un câble de liaison ST/minitel, l'émulateur permet d'obtenir directement l'affichage du minitel sur l'écran Atari. Confort visuel et manuel garantis. Le coût : 475 F pour ZZ COM et 875 F pour Emulcom 3 (ce sont les deux logiciels les plus connus) et 140 F environ pour le câble de liaison.

### MACHO EFFROI

*Ton journal est supergénéral ! Etant une fille, je t'écris pour me plaindre. En effet, dans la rubrique d'Eric Satyre il n'y a que des femmes à poil et non de beaux mâles déshabillés... J'espère que ce macho d'Eric pensera dorénavant aux lectrices de Micro News ! (Anne-Elise Gans, Paris)*

Ma petite chérie, sois assurée qu'à partir d'aujourd'hui, Eric ne pensera qu'à toi... Cela dit, je ne le crois pas capable de retourner sa veste pour les beaux yeux des lectrices. Faudra-t-il que je me sacrifie ?

### PILE OU DOUBLE FACE

*Je t'écris un petit mot ! Non, non, pas d'amour mais de désespoir, car vois-tu, je possède un Atari 520 STF simple face et mon problème réside dans le fait que j'en voudrais bien deux (faces bien sûr)... Après des essais infructueux avec différents lecteurs externes, je me tourne vers toi. Que dois-je faire ? (Samy K., Arradon)*

Malheureusement, je ne peux pas faire grand-chose pour toi, sinon te conseiller de porter ton STF chez un revendeur qui, lui, se chargera de la modification - moyennant environ 1000 F.

### DU CPC AU WALKMAN

*Possédant un Amstrad CPC 464, je voudrais enregistrer la musique des jeux sur cassette audio afin de les écouter sur mon walkman. Comment faire pour obtenir un son correct (sans bruit de fond si possible) ? Comment obtenir un son stéréo ? Merci d'avance pour ces renseignements. (Rodrigue Outurquin, Gif-sur-Yvette)*

Côté sonore, l'Amstrad c'est pas le pied. Mais si tu tiens tout de même à enregistrer tes musiques sur cassette, ça ne fait aucune difficulté. Au dos du CPC, tu disposes d'une sortie sonore mono en mini-jack. Tu trouveras facilement dans le commerce un câble (mini-jack/cinch) qui te permettra de faire la liaison CPC et chaîne hi-fi. Il te suffit de mettre ton ampli sur la position mono pour que le son soit réparti sur les deux canaux et d'enregistrer. Il ne faut pas t'attendre malgré tout à une grande qualité sonore. En effet, le bruit de fond reste, à moins de passer par un equalizer et d'abaisser le niveau des aigus, ce qui demande un minimum de matériel... Mais le jeu en vaut-il vraiment la chandelle ?

### SOFTS POUR THOMSON ?

*Nous venons de faire l'achat d'un ordinateur TO8 pour notre fils âgé de 11 ans, mais vu l'arrêt prématuré de la construction de cette machine, il nous est difficile de trouver des logiciels de français, de maths, d'anglais, ou même des jeux... Pouvez-vous nous aider ? (Jean-Claude Prévost, Houdain)*

On ne peut pas dire que vous vous soyez engagé dans la voie la plus facile. En effet, les logiciels sur Thomson tendent de plus en plus à manquer. Néanmoins, quelques irréductibles continuent à approvisionner comme il le peuvent le parc. Voici une adresse qui vous sera utile : **First Electronique**, 124, boulevard de Verdun, 92400 Courbevoie. Tél. : (1) 47.89.15.11. Un éditeur de jeux peut également apporter sa contribution à votre quête. Il s'agit de **Lankhor** qui a édité voici quelques temps sur Thomson un éducatif/aventure - **Troubadours** - qui passe pour être un des meilleurs du genre (voir *Tops du mois*

dans le numéro 28) : 84 bis, avenue du Général de Gaulle, 92140 Clamart. Tél. : (1) 46.30.33.03. Enfin la société **Novtech**, 45, petite voie de Noiseau, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (1) 49.82.38.85, qui commercialise de nombreux logiciels pour Thomson.

### CPC ET C64 OUBLIES ?

*Dans vos Tops du mois, il n'y a presque que des jeux sur l'Amiga, le ST ou le PC et très rarement sur CPC. Moi qui ai un C64, je suis stupéfait de constater le nombre pour le moins réduit de jeux testés sur ces deux machines. Comment puis-je savoir si tel ou tel jeu vaut le coup d'être acheté ? D'autre part, pourriez-vous me dire quel est le meilleur logiciel de DAO (3D animée si possible) et de MAO sur C64/128 ? L'inscription Personal Computer qui figure sur mon C128 signifie-t-elle PC, et si oui, puis-je espérer faire tourner des logiciels PC sur mon micro ? Enfin, qu'est-ce que le CP/M + 3.0 ? (Anonyme)*

Pauvre de nous, il a raison le bougre ! Il y a peu de tests sur les 8 bits. Ma bonne dame, la raison en est simple ! Toutes les versions ne sortent pas en même temps et il s'est trouvé fréquemment que les premières versions que nous recevions soient sur ST, Amiga ou PC. Néanmoins, lorsque l'occasion se présente, nous n'hésitons pas à bouffer du 8 bits ! Et puis, le Capitaine Pixel est là pour aider les utilisateurs de C64 et CPC dans leur choix. Pour ce qui est de ta question concernant les logiciels, voici la réponse qui, je l'espère, te satisfera. Tout d'abord la DAO : comme tu le sais, il est de plus en plus difficile de trouver de bons utilitaires sur C64. Cependant, pour les courageux qui n'ont pas peur de passer commande directement outre-Atlantique ou outre-Manche, il existe encore quelques combines. C'est le cas de **Geopaint**, le fameux logiciel de dessin (en 2D seulement) de Berkeley Softwork, ou de **Sound Expander Module**, un logiciel super de musique aux capacités étonnantes - ils ne sont malheureusement pas distribués en France. Voici les coordonnées des deux sociétés à contacter : **Berkeley Softwork**, 2150, Shattuck Avenue, Berkeley, Californie 94704 et **Commodore U.K. Gardner Road**, Maidenhead, Berkshire, England SL6 7A.

En ce qui concerne le dernier point de ta lettre, à savoir l'éventuelle compatibilité de ton C128 avec un PC, j'ai le regret de te répondre par la négative. En effet, le 128 porte, comme tous les ordinateurs de cette époque (les IBM PC y compris) l'appellation qui permettait de faire la distinction entre ordinateur de bureau (véritable usine...) et la machine presque portable... en tout cas personnelle.







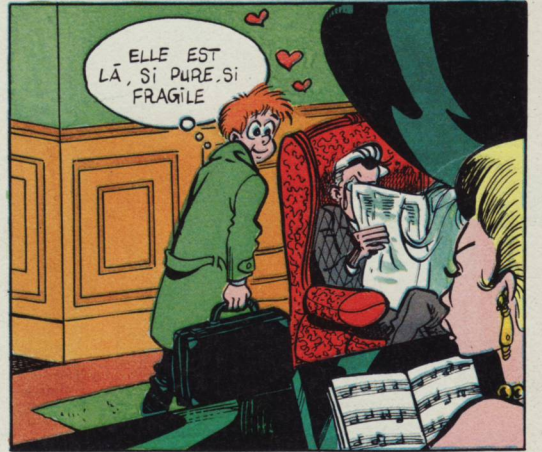
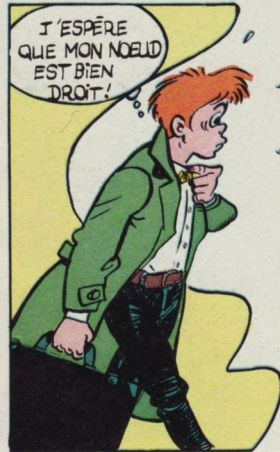
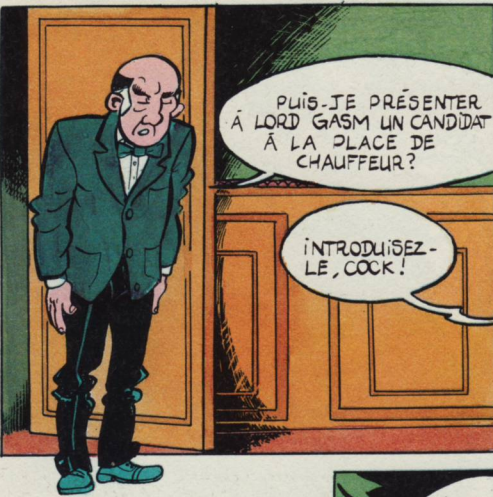
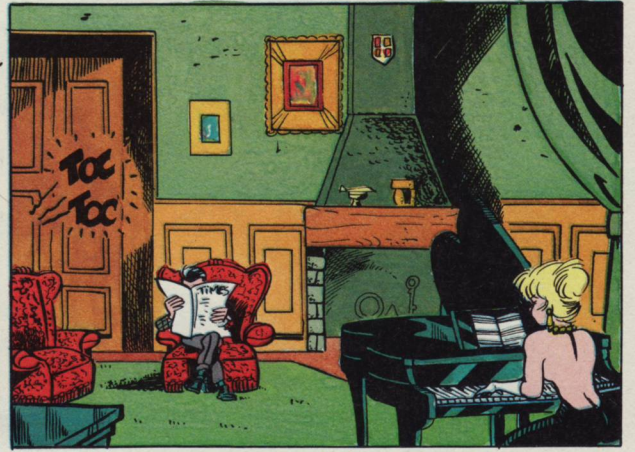
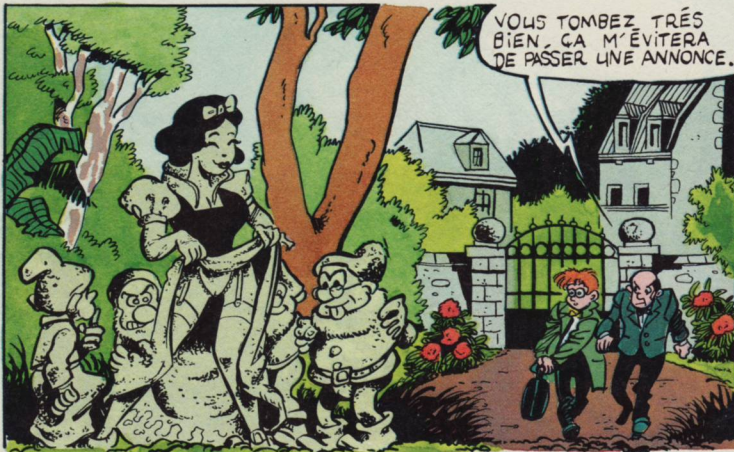
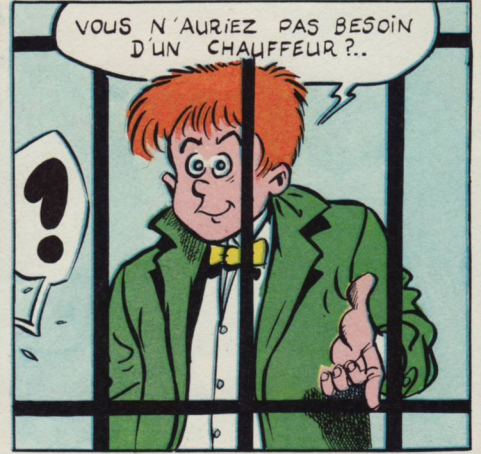
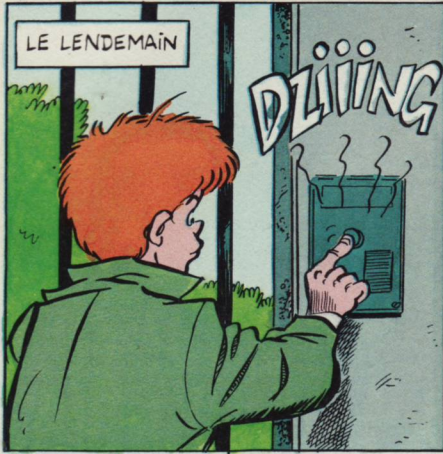


**Micro**  
**NEWS**



# STEPHANIE LA PETITE DUCHESSE

PAR JAAP & JOOP





## PATIENCE EST MERE DE SURETE

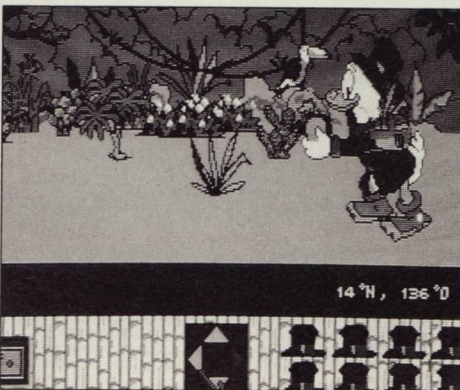
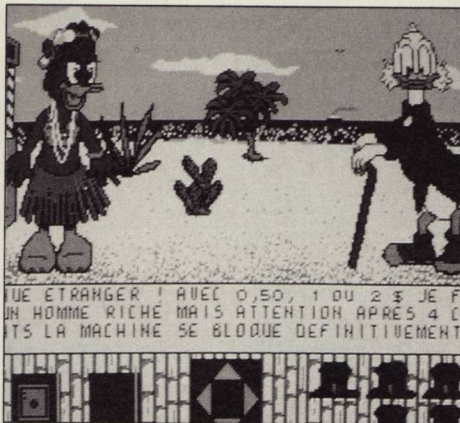
**Le travail et le sérieux payent toujours : regardez l'onc' Picsou !**  
**Mais n'oubliez pas que le vrai trésor réside dans l'attention qu'on porte aux autres...**

### PICSOU CHASSEUR DE TRESOR

**TOP EDUC**

L'argent n'a pas d'odeur, sauf pour Picsou. Le fric lui donne des ailes. Drôle de magot !

Après *Les Castors Juniors* et *Les Trois Petits Cochons*, c'est au tour de l'oncle Picsou de connaître les joies de la micro ludique à tendance éducative. On retrouve avec joie ou envie, selon sa fortune personnelle, notre palmipède milliardaire dans de nouvelles aventures tropicales. Le canard élevé au caviar, malgré une fortune considérable, est toujours à l'affût de gains substantiels. Quand son bec frétille à l'odeur de l'or, rien ne peut plus l'arrêter. Il part donc dans le Pacifique à la recherche d'un trésor enterré dans une des 20 îles représentées sur la carte. Plusieurs options s'offrent à lui selon la nature des sols : commerce, jeu ou exploration. Après avoir pointé un des territoires, vous y serez parachuté. Les



indigènes vous proposeront la vente et l'achat de denrées - à vous de profiter des opportunités du marché pour réaliser les meilleurs bénéfices. Vous pourrez également jouer au carré magique, au jeu des allumettes ou au jackpot. Il vous faudra réussir deux fois deux de ces épreuves pour obtenir des informations sur l'île au trésor. Si votre commerce a été bénéfique, vous empochez le gros lot. Les 9/12 ans seront heureux de parfaire en jouant leurs connaissances en mathématiques et en économie.

Mathieu (3 ans) me demande à quand *Les Rapetou* sur mon ordinateur - va falloir que je le surveille de près...

Disquette Coktel Vision pour compatibles PC. Existe également sur ST et Amiga.

16, Rue des Fossés  
35000 RENNES  
MICRO  
99.63.71.11

LOGICIELS EDUCATIFS				
TYPE DE MACHINE	PC		CPC	STF
	5*1/4	3*1/2		
TITRE				STE
EDUC-MATERNELLE-1	220	240	200	220
EDUC-MATERNELLE-2	220	240	200	220
LECTURE-CP	220	240	200	220
DECLIC-LECTURE			200	
MATHS-CE	220	240	200	220
MATHS-CM	240	240	240	240
CALCUL-RAPIDE			200	
EDUC-PRIMAIRE				220
FRANCAIS-SONS	220	240	200	220
ORTHO-CM	220	240	200	220
FRANCAIS-CM	220	240	200	220
PLANETE CONNAISSANCE				200
GEOGRAPHIE-PRIMAIRE	220	240	200	220
GUILLOTINE				220
GRAMMAIRE-65	220	240	200	220
MATHS-6	220	240	200	220
MATHS-5	220	240	200	220
MATHS-54			200	
MATHS-4	220	240		220
MATHS-3	220	240	200	220
MATHS-2	220	240		240
MATHS-1	240	240		240
MATHS 2ND CYCLE-1			200	
MATHS 2ND CYCLE-2			200	
GEOMETRIE PLANE	240	240	200	220
GEOMETRIE ESPACE	240	240		
TRACEUR	240	240		240
SCIENCES-PRIMAIRES			200	
ANATOMIE	240	240		
HISTOIRE-PRIMAIRE				220
ANGLAIS-PRIMAIRE	220	240	220	
ESPAGNOL-PRIMAIRE	220	240	200	
ANGLAIS-43	220	240	200	240
ALLEMAND-43	220	240		220
REVOLUTION-89	260	260		240
NOTA (640K DISQUE DUR)	800	800		

DISPONIBLES CHEZ DE NOMBREUX REVENDEURS, CHAINES DE MAGASINS ET F.N.A.C

### BON DE COMMANDE

TITRE	TYPE	QTE	PRIX
Je desire recevoir le catalogue complet (ci-joint 1 timbre à 3,80 frs)			
NOM			
ADRESSE			
CODE	VILLE		



# CONSOLES

## PC KID

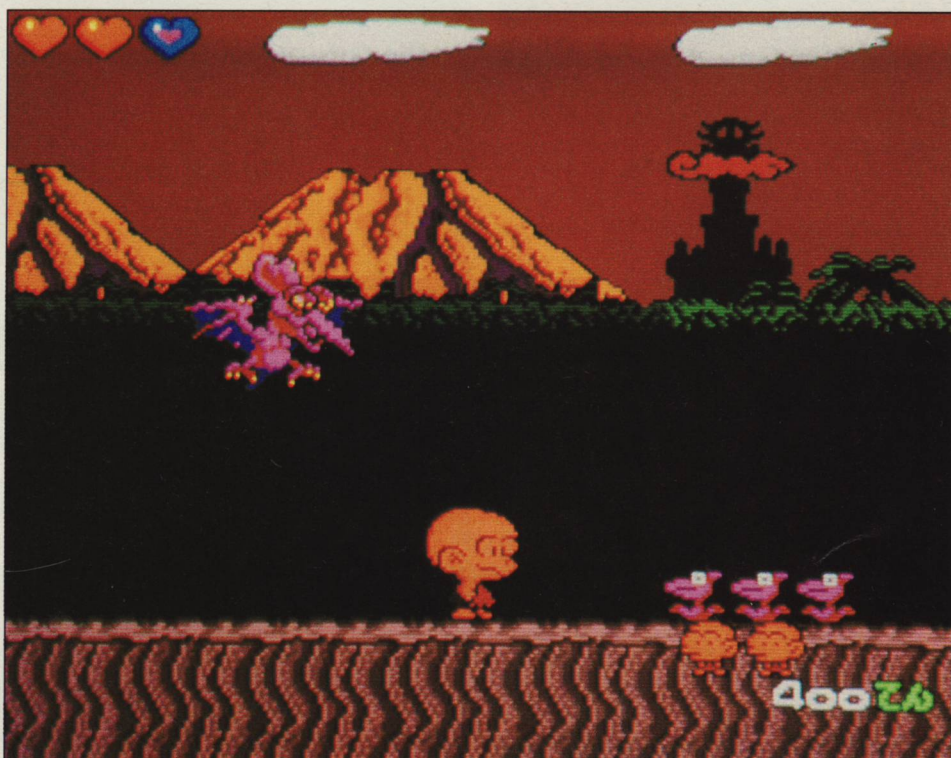
### DINOSAURIAN CHILD



**P**aumé dans un monde pithécantropoïde hostile, votre petit bonhomme semble en rupture de ban d'un comic strip de *Snoopy*. Encombré qu'il est par une tête dix fois plus grosse que son corps, on comprend que le cher bambin ait souvent du mal à conserver son équilibre. Pourtant, rien ne l'arrête : lorsqu'une falaise se révèle trop haute pour qu'il puisse bondir jusqu'au sommet, il l'escalade avec les crocs ! Chez nous, on sait que seul Patrick Sabatier est capable d'un tel exploit, mais pourrait-il également



sauter en l'air en jetant la tête en avant pour balancer des coups de boule à ses concurrents, et devient-il vert ou orange après avoir absorbé un jambonneau magique ? J'en doute... (il faudrait essayer avec de la Saint-Yorre). Notre héros, lui, peut faire tout ça et même plus... Car ce logiciel est bourré de surprises et de petits trucs que vous découvrirez au cours des parties. Par exemple, il faut savoir que lorsque *Kid* devient orange et se précipite tête la première contre le sol, ses ennemis s'immobilisent - sans doute terrorisés par son attitude suicidaire et sa détermination. Bien entendu, monstres rigolos et passages secrets se bousculent au rendez-vous tandis qu'un scrolling horizontal vous dévoile les immenses niveaux de ce jeu de plate-forme aussi dément et passionnant que les aventures de notre *Rick Dangerous* pré-



fé. Au programme notamment, la traversée d'un monde en pleine transformation où les montagnes naissent brusquement sous vos pieds, où les volcans jaillissent du sol juste devant vous et où de profondes crevasse s'ouvrent sous vos pas. Au milieu de tout ça, notre *Kid* chéri grimace, fait sortir ses yeux de leurs orbites ou explose de colère grâce à une animation à la Tex Avery aussi hilarante qu'irréprochable. Toujours plus dingue, mais moins « japonais » que d'habitude, ce logiciel vous met aux commandes d'un héros de BD sympa qu'on a vraiment envie de retrouver dans d'autres épisodes. Même après des heures de jeu, on en redemande encore... Vivement *PC Kid & The Red Arbrackham's Treasure* !

Carte Hudson Soft pour la console Nec. M.L.









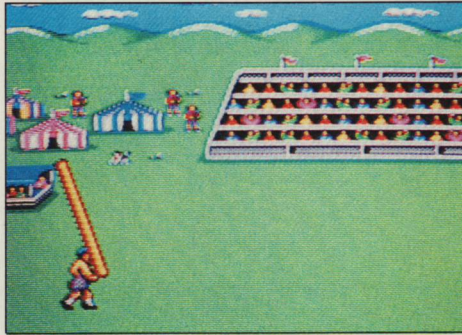
# WORLD GAMES



## COOL A PIC

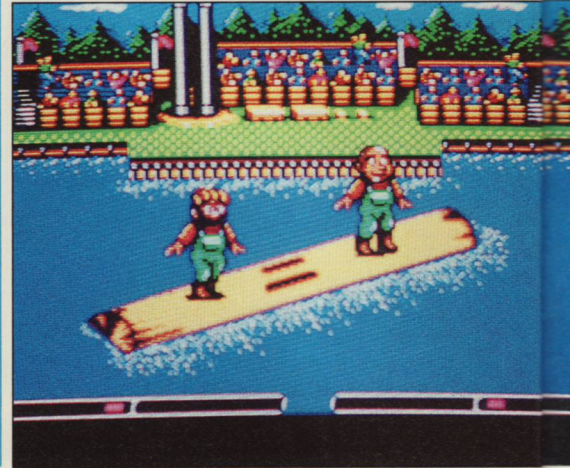
**D**e toute la série des Epyx (*Summer, Winter, California... Games*) *World Games* est sans doute le moins bon. Ce nouvel épisode propose des épreuves issues du folklore de chaque pays : des Allemands chaussés de patins à glace s'amuse à sauter des barils bien alignés sur une patinoire ; des trappeurs canadiens juchés sur un tronc flottant tentent mutuellement de se faire tomber dans l'eau ; des Écossais s'exercent au lancer de tronc d'arbre (débarassé au préalable des pisteurs québécois qui s'y trouvaient). Les Américains s'éclatent au rodéo, les Japonais sumotorisent, les Russes pratiquent l'haltérophilie, les habitants d'Acapulco plongent du haut de falai-

ses vertigineuses et nos braves petits Français slaloment sur des pentes enneigées... Seul le plongeur d'Acapulco (sans doute



habitué à couler à pic) évitait le naufrage. Comble de la dérision, cette séquence et trois autres ont été supprimées sur la version console. A vous donc de vous débrouiller avec les quatre premières citées...

Cartouche pour la console Sega. M.L.



# DEAD ANGLE



## TWILIGHT ZONE !

**M**arc Lacombe est un testeur de jeux tout à fait ordinaire... D'une taille légèrement supérieure à la moyenne, plutôt grassouillet, le nez fort et les yeux endormis - un physique de baron gaulliste en quelque sorte ! -, rien ne le prédestinait à vivre une aventure aussi incroyable...

Pourtant, en insérant la cartouche *Dead Angle* dans la console Sega, il venait de mettre un pied dans la quatrième dimension. Lui qui n'avait jamais été foutu de passer le premier tableau d'*Operation Wolf* réussissait à abattre jusqu'au dernier les gangsters qui peuplaient cette cartouche au système de jeu similaire. En effet, comme dans le soft déjà cité, il suffisait d'aligner la mire sur une silhouette ennemie et d'appuyer sur le bouton du joystick pour que le malfrat s'écroule à terre sans un cri. Les mafiosi des six grandes familles surgissaient de partout, sautaient

depuis les fenêtres du premier, s'abritaient derrière des escaliers, truffant de pruneaux le personnage du joueur, le tout dans un scrolling horizontal ou vertical saccadé. Et pourtant, notre testeur passait sans encombre les six niveaux du jeu. Arrivé au dernier - devant le Big Boss -, il douta un instant de ses capacités. Mais il réussit à abattre le Parrain sans blesser la fille et eut droit à ses baisers. Eberlué par son incroyable aisance dans un type de jeu qui d'habitude avait le don de l'énerver royalement, il contempla

ses mains sans comprendre ce qui lui arrivait. S'interrogeant sur l'origine du superpouvoir qu'il venait de se découvrir, il comprit que la cartouche qu'on lui avait confiée était en fait trafiquée de façon à obtenir des vies infinies. Quatrième dimension - mon œil !

Cartouche pour la console Sega. M.L.





# SUPER SHINOBI

## THE LAST NINJA

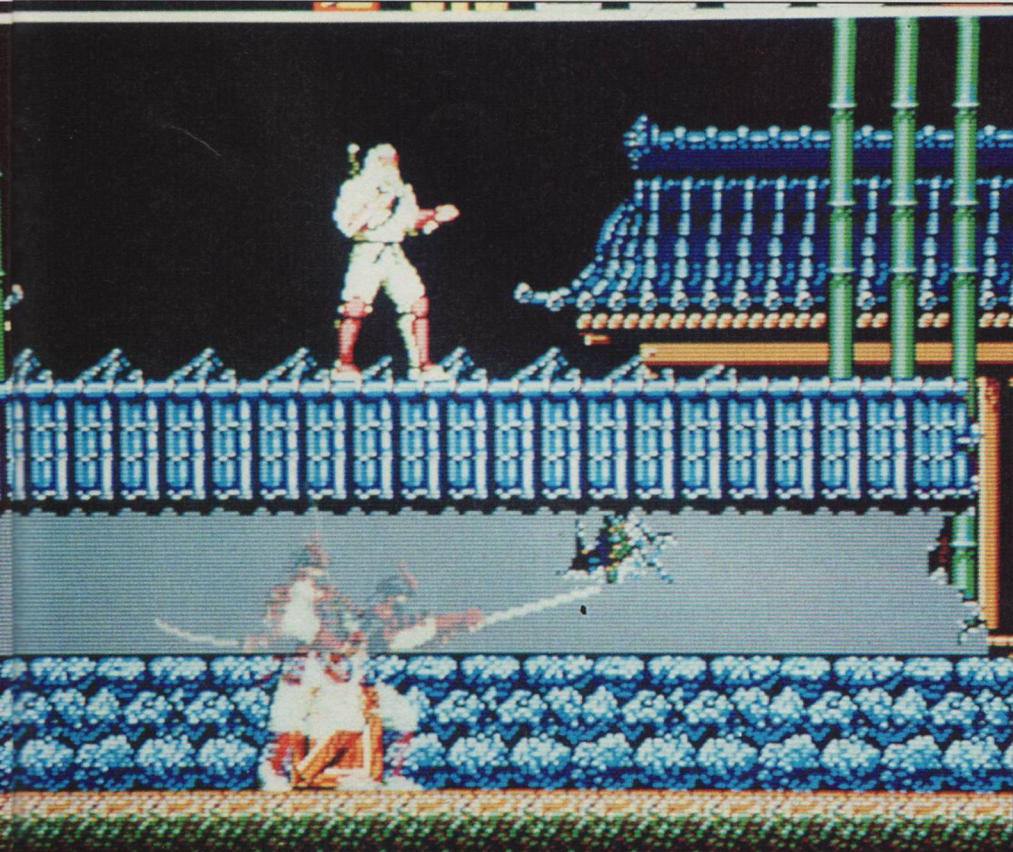
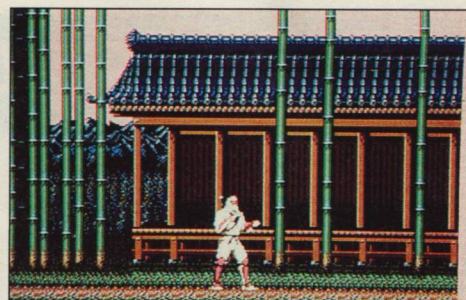


**S**uper Shinobi ressemble à des dizaines d'autres jeux sur console : vous y incarnez un ninja doté de pouvoirs magiques et expert en arts martiaux qui part affronter le syndicat du crime pour venger la mort de son maître... Pourtant, malgré le manque d'originalité du scénario, il faut bien admettre que l'on se trouve peut-être devant ce qui se fait de mieux dans le genre...

Les décors sont superbes et la surface de jeu, immense, se dévoile par les effets d'un scrolling tour à tour horizontal ou vertical. Vous allez traverser des habitations et leurs souterrains, affronter d'autres guerriers et de nombreux monstres dans des combats au sabre ou au shuriken (petite étoile métallique aux branches tranchantes, que l'on lance avec vigueur sur ses ennemis et qui fait très très mal - surtout dans l'œil). Le niveau de difficulté se révèle assez élevé, mais certains pouvoirs magiques graphiquement superbes vous permettent de vous débarrasser de la totalité des ennemis présents à l'écran et de devenir momentanément invincible ou plus rapide.

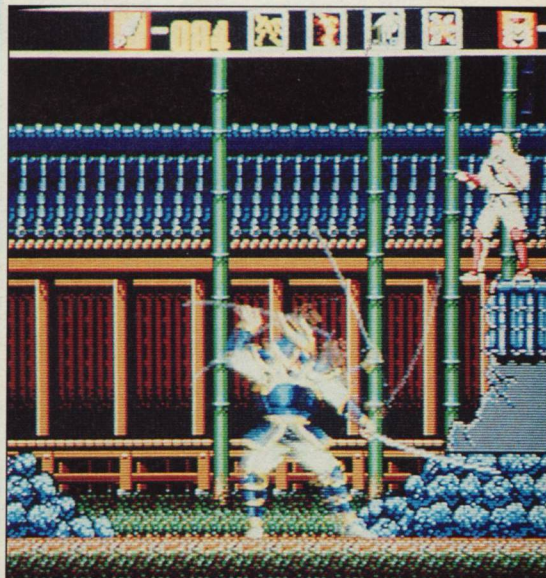
En tant que misérable vermisseau européen, j'aimerais lancer un humble appel aux admirables programmeurs japonais : "Mes-

sieurs, considérez qu'avec *Super Shinobi*, vous avez atteint le top-niveau en matière de "je suis un samouraï-je cogne-je tranche-



j'utilise mes sorts-je me casse" ; élaborons désormais des jeux venant d'une autre planète, où les héros ne seront pas forcément de valeureux guerriers nippons à la ligne de conduite aussi droite que les scrollings qui les entraînent dans des aventures mille fois ressassées. Car nos joysticks demandent grâce !

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





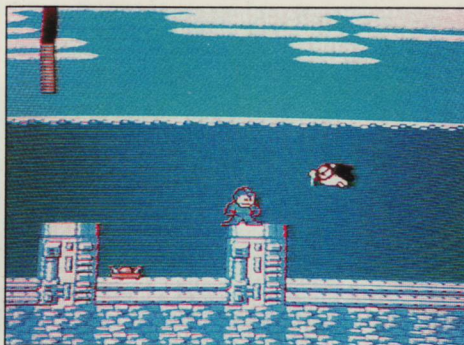
# MEGA MAN

RIEN QU'UN SURHOMME



**M**onsteropolis est un monde vraiment curieux, peuplé d'humanoïdes tous plus délirants les uns que les autres. Ces créatures à mi-chemin entre l'homme et le robot ont jailli un beau jour de l'imagination fertile du Doctor Wright.

Mais on ne peut décidément plus faire confiance à personne ! L'assistant du Doc - le terrifique Willy - a reprogrammé ces robots



afin de dominer le monde. C'est là que vous intervenez sous les traits de *Mega Man*, superhéros sorti tout droit d'un dessin animé japonais. Il bondit, saute, tire sur tout ce qui bouge en n'oubliant surtout pas de ramasser les bonus abandonnés par les ennemis tombés au champ d'horreur. Au cours de sa progression, ce mégaladin affronte des escadrilles de vis volantes, des balles au dents longues ou bien encore des hélices



planantes - avant d'en découper, à la fin de chaque niveau, avec les diaboliques créatures du machiavélique Willy. Celles-ci sont toutes dotées de superpouvoirs : Fireman arbore ainsi un lance-flammes au sommet de la tête ; Cutman, lui, est muni d'une scie en guise de couvre-chef. Une fois ces robots vaincus, il faudra éliminer the "Wily Willy" lors de l'ultime épreuve de vérité. Mais à l'impossible nul superhéros n'est tenu... L'aventure se révèle difficile mais jamais injouable et les capacités de la console sont bien exploitées : *Mega Man* répond au doigt et à l'œil.

**Cartouche pour la console Nintendo. A.N.**



# WIZARDS & WARRIORS

COQUIN DE SORT !



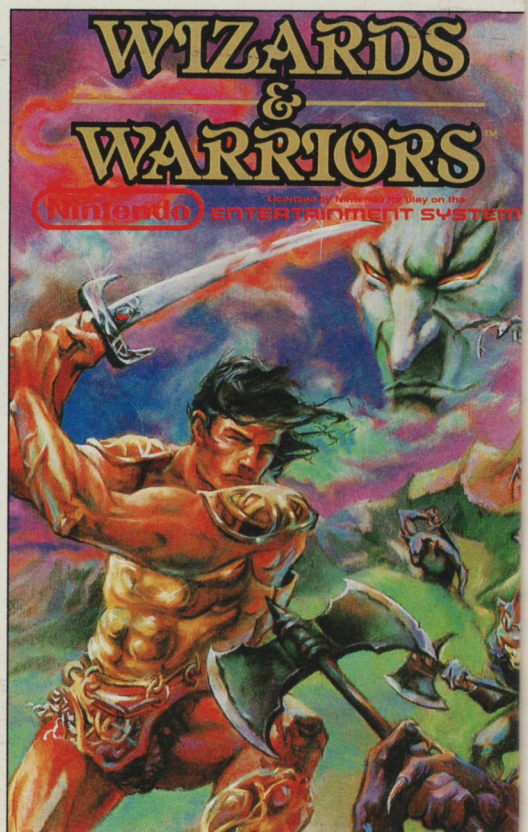
Le métier de princesse relève de la gageure depuis que les forces des Ténèbres ont répandu, sur tout le royaume d'Elrond, leur noir venin. Le sorcier Malkil, obsédé du Toboso et donc grand dévoreur de saints (de préférence ronds et fermes), qui a enlevé une douce et tendre tête couronnée, la retient prisonnière dans son château. La suite ne fait pas un pli, un vaillant et courageux guerrier - une profession qui ne



crain pas le chômage - va bien évidemment tout faire pour sauver la belle. On se demande toujours ce qu'ils ont derrière la tête ces mecs-là. C'est vrai quoi ! Est-ce que vous iriez, vous, casser du monstre, vous perdre dans des forêts profondes et affronter le Diable en personne, tout ça histoire d'entrer dans la légende ? Ah ! Vous hésitez et bien pas lui... Il fonce, l'épée en avant et combat rapaces, araignées et autres agités de la préhension. De la dépouille de ces bestioles surgissent parfois des diamants, des fioles ou des brouzoufs, indispensables pour survivre aux niveaux supérieurs. L'aventure est éprouvante et bien réalisée, et par les cornes

de Belzébuth, revoir les yeux de la belle nécessite un effort surhumain - ce qui garantit des heures de jeu !

**Cartouche Acclaim pour la console Nintendo. J-P.L.**





**NOUS CONSULTER POUR  
LA LISTE DISPONIBLE  
DES JEUX D'OCCASION**

**"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-SÉGA  
VIDEOPAC**

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

**NINTENDO**

**SEGA**

**ATARI 2600**

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

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

EXCITEBIKE 310 F  
ICE HOCKEY  
MACH RIDER  
WRECKING CREW

330 F  
GRADIUS  
TROJAN  
GUN SMOKE  
GHOSTS & GOBLINS  
RC PRO AM  
PUNCH OUT

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

LEGEND DE ZELDA 390 F

NOUVEAUTES NC  
WIZARD WARRIOR-MEGA MEN-  
TRACK'N FIELD 2-WRESTLE MANIA-  
LIFE FORCE-TIGER HELIT-METAL  
GEAR-ROBOT WARRIOR-SOLOMON  
KEY-CONTRAT-

NOUVEAUTES A PARAITRE  
NOUS CONSULTER

MATERIELS SEGA  
CONSOLE + HANG ON NC  
PHASER + 3 JEUX NC  
LUNETTE 3 D NC  
CONTROL STICK NC  
RAPID FIRE NC

MEGA CARTRIDGE NC  
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, FANTASY  
ZONE, PRO WRESTLING, ALEX  
KIDD, QUARTET, SECRET  
COMMAND, ASTRO WARRIOR/PIT  
POT, ENDURO RACER, GLOBAL  
DEFENSE, WORLD CUP SOCCER  
GREAT FOOTBALL, AZTEC ADVEN-  
TURE, PENGUIN LAND, VOLLEY  
BALL

POUR PHASER  
NC  
SHOOTING GALLERY, RESCUE  
MISSION, GANGSTER TOWN,  
NC  
\*RAMBO III  
MISSILE DEFENSE

CARTES SEGA NC  
MY HERO, TEDDY BOY, SUPER  
TENNIS, F -16 FIGHTER, GHOST  
HOUSE, TRANSBOT, BANK PANIC,  
SPY VS SPY

TWO MEGA CARTRIDGE NC  
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 NC  
RASTAN, TIME SOLDIERS,  
ALTERED BEAST, CASINO  
GAMES, TENNIS ACE,  
AMERICAN BASEBALL,  
AMERICAN PRO FOOTBALL,  
WONDER BOY III, VIGILANTE,  
CALIFORNIA GAMES,GALAXY  
FORCE, CYBORG HUNTER,  
CLOUD MASTER,PSYCHO FOX

A PARAITRE  
BASKET BALL, NIGHT MARE,  
DYNAMITE DUX.

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

CONSOLE ATARI2600 + 1 JEU 490 F  
PADDLE (poignée ronde) 149 F  
PADDLE + 2 JEUX 199 F

149 F  
GANGSTER ALLEY,CHINA SYNDRO-  
ME, NIGHT STALKER,GRAND PRIX,  
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, FOREST, PITFALL,  
DRAGSTER, GLACIER PATROL,  
PRIVATE EYE, LAZER BLAST, STAR  
TREK, COSMIC ARK, SUBTERRANEA,  
STAR VOYAGER, ADVENTURES ON  
GX 12, JOUST, DIG DUG, DEADLY  
DISC, PLANET PATROL, TAPE WORM,  
QUICK STEP, FROST BITE, RIDDLE  
OF THE PHINX, FIRE FIGHTER,  
MOONSWEPPER, ATLANTIS,  
DEMON ATTACK, HOCKEY, NEXAR,  
ECHEC.

199 F  
CALIFORNIA GAMES, BILLARD,  
RAMPAGE, SKY,HERO, DESERT  
FALCON, DECATHLON, COMMANDO,  
PRO WRESTLING, BEAMRIDER,  
RIVER RAID, RIVER RAID II, SKY  
JINKS, BUMP'N JUMP.

**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



# TRAVAUX PRATIQUES

# SAMOURAI MICRO

**MSX au piquet ! Et un bon point pour les consoles japonaises qui baissent toutes de prix.**

Toutes les consoles ou presque baissent de prix. Allez vite voir, c'est dans les *News* ! Quant aux MSXiens, ils sont de corvée puisqu'ils doivent se rendre en page *Sex Machines* pour y faire leurs travaux pratiques : contemplation d'images digitalisées MSX2+ jusqu'à ce que syncope s'ensuive...

Pour consoler ces enfants-martyrs, voici quelques photos de *Gryzor* - un jeu Konami MSX2 classé "Top du mois" en février, vendu aussi en France sous le nom de *Kontra*.

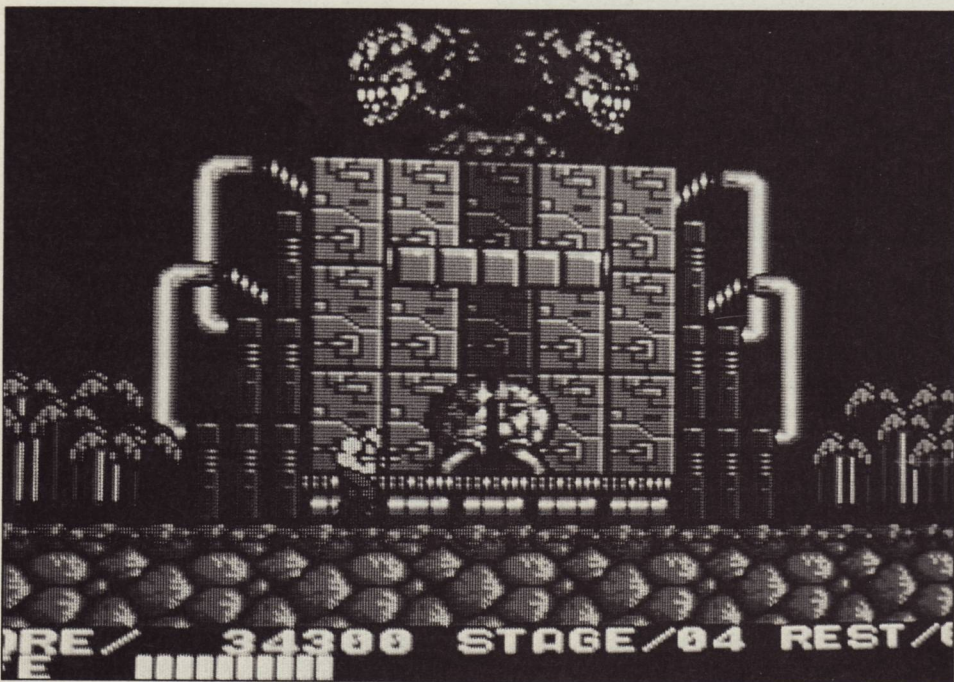
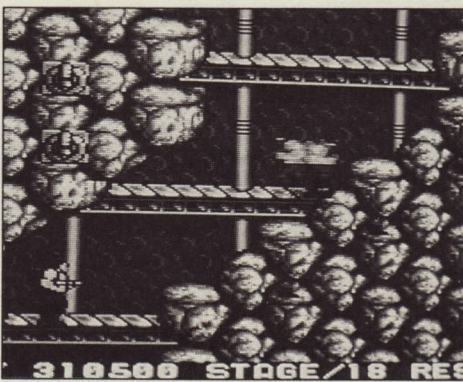
## MINI-CONSOLE SEGA : LE HORS-SERIE EST DEJA LA !

L'année 1990 sera celle des mini-consoles ou ne sera pas... Game Boy Nintendo, Lynx Atari, mini-console Nec : Sega ne pouvait rester de marbre devant ses concurrents. La firme nipponne - chouchou des lecteurs de *Micro News* puisque 15% des lecteurs interrogés en juillet 89 possédaient déjà une console Sega (souvent en seconde machine) - prépare une **mini-console à écran couleur** qui sera compatible à 100% avec l'actuelle console Master System 8 bits. La compatibilité avec tous les jeux actuels 8 bits permettra à Sega de vendre cette mini-console à un prix très attractif et de disposer immédiatement d'un grand parc de jeux de

haute qualité - dont les célèbres hits *Vigilante*, *Altered Beast*, *Outrun*, *California Games*, *Thunder Blade*, *Afterburner* etc.

### Multi-compatibilité

Avec sa mini-console, Sega ouvre l'ère de la multi-compatibilité puisque les jeux de la Master System pourront être utilisés aussi bien sur la mini-console que sur la console 16 bits, par le biais de l'adaptateur qui sera vendu pour le prix d'un jeu. Est-ce l'émergence d'un nouveau standard ? C'est en tout cas une raison de plus pour commander le **Hors-Série Sega de Micro News** qui regroupe tous les tests des principaux jeux 8 bits ainsi que des BD et des trucs et astuces.



### Dates de disponibilité

- Console Sega 16 bits Mega Drive : septembre 1990.

- Mini-console Sega à écran couleur, compatible Master System : 1991.

La mini-console Sega n'est pas encore arrivée en France mais elle a déjà toutes ses dents euh... tous ses jeux, ainsi que son encyclopédie !

### J'SUIS QU'UN PAUV' PAYSAN (suite)

Voici de nouvelles données qui complètent notre interview fictive de monsieur **Nintendo** parue dans le numéro 29. Les chiffres étaient bien réels, eux, - au grand dam des concurrents - comme le sont ceux qui suivent...

D'après Nintendo, le montant du chiffre d'affaires global pour l'industrie des jeux sur consoles et ordinateurs aux Etats-Unis a atteint en 1989 3,4 milliards de dollars, dont 2,7 milliards rien que pour Nintendo, soit 80% des parts de ce marché, comme nous l'annonçons le mois dernier.

Voici maintenant les prédictions de madame Nintendo-Soleil pour 1990 : le marché américain des jeux vidéo devrait atteindre un chiffre d'affaires global de 5,1 milliards de dollars, dont 4,1 milliards seront couverts par Nintendo. Fin 90, le montant global des consoles Nintendo vendues devrait être de 26 millions d'unités, ce qui signifie que 29% des foyers américains seront alors équipés.

Chez n'importe quel constructeur ou éditeur normalement constitué, de tels chiffres provoqueraient des crises d'apoplexie - on sabrerait illico des wagons de bouteilles de champagne, toute la firme descendrait dans la rue pour hurler l'avènement d'un nouvel âge d'or, on tomberait à genoux en criant au miracle et la Vierge Marie apparaîtrait avec à sa droite Bernadette Soubirous et à sa gauche Mario et la princesse Zelda...

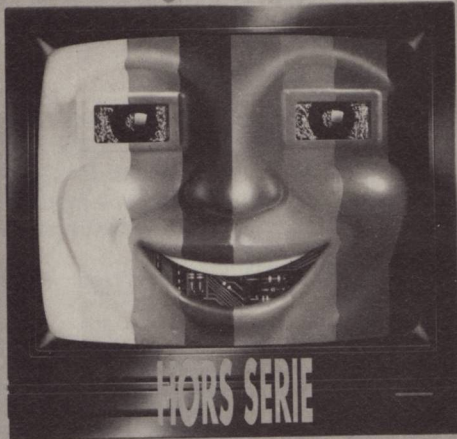
Chez Nintendo, ce n'est pas la consternation mais presque : on escomptait un taux de pénétration des foyers américains situé entre 30 et 35%. Et à cause de la pénurie des composants qui a sévi début 89, on se retrouve avec un petit 29%. Meeerde... Ça eut payé !

*NDLR : en France on estime généralement qu'entre 4 et 6% des foyers sont équipés d'un ordinateur ou d'une console de jeux, toutes marques confondues...*



**Micro  
NEWS**

TOUS LES GRANDS  
JEUX TESTÉS !



**HORS SERIE  
SEGA®**

# HORS-SERIE SEGA®

**INDISPENSABLE !  
L'ENCYCLOPEDIE  
DES JEUX SEGA**

Bon de commande à retourner à Micro News, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre

Nom..... Veuillez m'envoyer... exemplaire (s) de votre  
hors-série Sega au prix unitaire de 25 F +  
Adresse..... participation aux frais de port 5 F  
..... Ville.....  
Tél..... Age.....

Règlement : je joins  
 chèque bancaire

CCP

mandat-lettre

## L'ABONNEMENT MUSCLÉ A MICRO NEWS

### DEUX FORMULES AU CHOIX

1 an de lecture enfiévrée, 22 numéros aussi beaux que délirants  
(dont 1 numéro double) pour seulement 285 F !  
(Vous économisez 4 numéros)

Abonnement de 6 mois : 11 numéros pour 149 F.

### CADEAU

Chaque mois, deux nouveaux abonnés tirés au sort gagnent chacun un Super System Sega comprenant la console Master System, le pistolet Light Phaser, les lunettes 3D, le jeu *Missile Defense 3D*.

- Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 285 F.  
 Je m'abonne pour six mois et je joins un chèque de 149 F.

A retourner à MICRO NEWS - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92 000 Nanterre

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Ville : ..... Code postal : .....

Type de machine possédée : ..... Age : .....

**ETRANGER  
ET DOM-TOM**  
1 an = + 95 F  
6 mois = + 50 F



# LES ROBOTS DE L'AUBE

**Le Major en campagne manque de recrues...  
Grâce aux robots et aux capteurs, il va pouvoir influencer  
sur toutes les séquences opératoires. Articulez !**

**P**ar la jambe bote de ma respectable grandmother ! Cet article va certainement impressionner les novices - peut-être moins les "happy few", qui connaissent sur le bout des doigts un certain nombre de tuyaux sur le sujet. Toutefois, tant d'implications sont mises en jeu qu'un tel exposé intéressera tous les Thomsonistes. Mais avant de mettre en avant une explication technique, commençons par découvrir la robotique en général et ce qu'elle peut nous apporter...

## HARO BOUTIQUE !

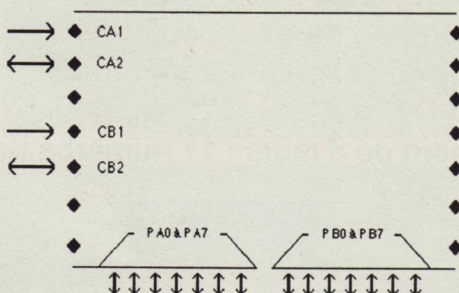
Lorsqu'on parle de robotique, on fait allusion à un montage ayant une fonction spéciale, mais ne faisant pas partie intégrante de l'ordinateur (citons au hasard : les manettes de jeu, la souris, l'imprimante, le lecteur de disquettes...). Cependant, ce montage est gouverné par ordinateur, ce qui revient à dire qu'il peut aussi bien lui donner des informations qu'en recevoir. Parmi ces montages - mis à part nos traditionnels joysticks et souris - figurent notamment des thermomètres, des détecteurs de passage ou de luminosité, des compteurs d'appels téléphoniques, des digitaliseurs sonores etc. Comme vous pouvez le constater, my old tenderfeet, ce sont des applications qui ne manquent pas d'intérêt... Ces interfaces vous procurent en effet un avantage non négligeable : celui de faire exécuter des fonctions à l'ordinateur par des systèmes utilisant les instructions du microprocesseur 6809, alors qu'en électronique pure il aurait fallu un amas de composants supplémentaires - d'où un prix de revient plus élevé. Heavens above ! Après lecture de ces quelques énoncés, la robotique et le langage machine n'auront pas plus de secrets pour vous que n'en ont pour les sujets d'Albion la recette de la sauce à la menthe...

## PIA

Les Guards of the Queen ont toujours été des hommes de terrain, alors passons à la direction de montages par ordinateur - mais comment, avec quoi et par où ? Dans les

unités centrales on dispose généralement d'un composant d'entrées-sorties nommé **PIA** (Peripheral Interface Adaptor). C'est en fait le 6821 de Motorola. Ce circuit est programmable et ceci à travers plusieurs registres de mémoire. Le *PIA* communique avec l'extérieur à l'aide de deux ports 8 bits - ce sont les prises joysticks (celles que nous utiliserons en priorité car il existe aussi une prise imprimante). Les lignes électriques de ces ports sont bidirectionnelles, ce qui veut dire qu'on peut les employer en entrées comme en sorties. Chaque port possède aussi deux lignes de contrôle : CB1 - CA1, utilisable en entrée et CB2 - CA2, utilisable en entrée & sortie.

Voici le schéma simplifié du *PIA* :



## LES REGISTRES

On en distingue trois sortes :

**1/ Le registre contrôle** - plusieurs bits de ce registre correspondent à différents états électriques assez complexes. Nous nous intéresserons seulement au bit 2.

Les adresses sont : PORT A : E7CE : 7:6:5:4:3:2:1:0:  
PORT B : E7CF

Ce qui entraîne : aucun accès au registre données et un accès au registre "sens de transfert".

**2/ Le registre sens de transfert**, qui occupe la même adresse que le registre

données (voir ci-après). Il n'est accessible qu'une fois positionné le bit 2 du registre de contrôle à 0. On écrit ensuite dans le registre "sens de transfert" suivant ce modèle :

- Le 1 correspond à la sortie adresses : PORT B : E7CC

- Le 0 correspond à l'entrée : PORT B : E7CD

Exemple :

7:6:5:4:3:2:1:0:

Si on met : 1:1:0:1:0:0:1:0:

Traduction : S:S:E:S:E:E:S:E: (S=Sortie, E=Entrée)

**3/ Le registre données**, accessible, lui, une fois qu'on a positionné le bit 2 du registre de contrôle à 1. Adresses : PORT A : E7CC ; PORT B : E7CD

Mais passons maintenant à la programmation pour récapituler ce que nous venons d'apprendre.

## LA PROGRAMMATION

### Assembleur Basic

Sur PORT A : LDA#0  
POKE &HE7CE,0  
Accès au registre données : STA \$E7CE  
LDA #4  
STA \$E7CE, accès au registre sens de transfert  
POKE &HE7CE, 4

Il faut donc dans l'ordre, sélectionner tout d'abord le registre transfert, puis définir les entrées et les sorties et enfin lire ou écrire les données avec les ports programmés en 1 et 2. Afin de concrétiser cette étude, nous allons voir comment notre joystick est géré. My golden boys, voici programme et explications...

### Basic

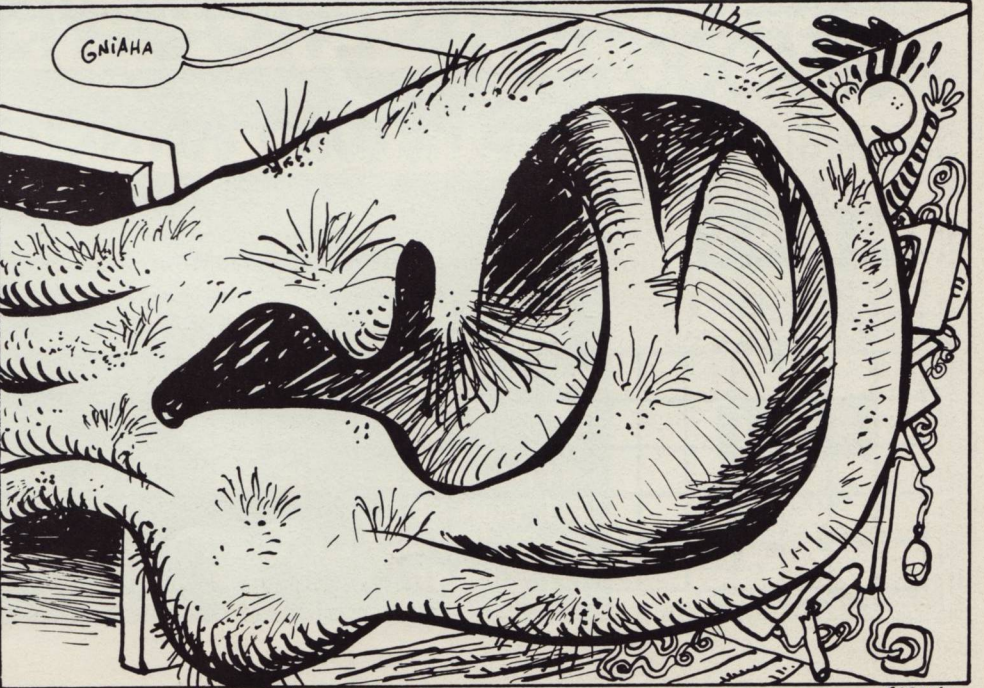
On travaille sur le PORT A :

POKE &HE7CE, 0  
POKE &HE7CE, 4  
A=PEEK(&HE7CC)  
EXEC &HA000  
PRINT A

Positionnez votre joystick dans une direction déterminée, vous obtiendrez alors le code de la position, et voilà ! Good luck, holy fellows...



RENÉ FLAPAHOGA EST UN BIDOUILLEUR GÉNIAL









Vds Atari 520 ST double face + souris neuve + originaux + nombreux jeux en très bon état. Prix : 2500 F. Naïm Emam. Tél. : (1) 60.06.39.96 après 18 h.

Vds sur Atari "Le rédacteur" + Becker text : 700 F. Les 2 sons synthés pros : M1, V50, D50, DX7, D10, 20, 5, 110, K1, Juno, Matrix, YS 100, 200, TX 817, DS8. Jean-Michel Bonis. Tél. : (16) 61.55.17.11.

Vds pour MSX : lecteur K7 Philips et jeux (Track and Field 1 & 2, Knightmare, Ping Pong, Soccer, Hyper Sports 1, 2 & 3, Yie ar Kung Fu 2, Flight Deck). Le lot : 500 F. Le lecteur : 200 F. Olivier Préhard. Tél. : (1) 39.76.87.19 après 20 h.

Vds PC 1512 DD couleur + souris + logiciels professionnels + docs + nombreux jeux originaux + joystick. Valeur : 13 000 F. Vendu : 7500 F. Vds console Sega + pistolet (garantie) + 5 jeux. Valeur : 2300 F. Vendu : 1000 F. Gabriel Unquera. Tél. : (1) 43.04.43.45.

Vds Amstrad 464 couleur + lecteur disks + jeux + manette + utilitaires : 2800 F à débattre. Raymond Chateau. Tél. : (1) 47.40.30.84 après 18 h ou 69.21.93.93. Poste 1158.

Vds Atari 520 STF (double face) + moniteur couleur + souris + Free Boot + 50 disks. Date d'achat : 6/2/89. Le tout en excellent état. Prix : 4500 F. Région parisienne. Benny Taieb. Tél. : (1) 34.16.65.76.

Incroyable ! Vds MSX 80 Ko + 10 cartouches mégaroms + magnéto + jeux sur K7. Valeur : 4200 F. Cédé à 1800 F. Cédric Barrière. Tél. : (1) 60.07.47.24 après 19 h.

Vds console Nintendo + 8 jeux (Dragon Spirit, Great Tank, Kontra, etc.) + adaptateur cartouche japonaise + Trucs et Astuces :

2000 F. (neuf 4600 F.). Vincent Binet. Tél. : (1) 42.41.59.08.

Génial ! Vds console Sega, très bon état (1 an) + 11 jeux (Altered Beast, Shinobi, Out Run, After Burner, Cloud Master). Le tout au prix exceptionnel : 2800 F au lieu de 4200 F. Hugo Salgado. Tél. : (1) 39.89.85.97.

Vds CPC 464 couleur : 1700 F. DD1 : 800 F. Jeux K7 : 250 F (originaux). Boîtier disks de programmes : 300 F. SSA-1 : 250 F. Souris : 400 F. Vente groupée possible. Franck Treuillier. Tél. : (16) 57.74.10.65.

Vds MSX 2 Philips 8235 + imprimante Philips + nombreux jeux (Metal Gear, Usas, Nemesis, etc.) + manuels d'utilisation. Prix : 2800 F à débattre. MSX 1 + jeux : 700 F. Nicolas Engrand. Tél. : (16) 20.56.45.99 après 18 h (mardi et vendredi après 20 h.).

Vds lecteur 5 1/4 (détecte l'insertion d'1 disk, commutateur 40/80 pistes) pour Amiga + 500 disks : 3000 F. Alexandre Nicolas. Tél. : (1) 46.20.46.11 entre 18 h et 19 h.

Vds MSX 2 Sony HBF 700 F + second lecteur HBD30W + souris + utilitaires + Cheese 2 + jeux + docs techniques et schémas + programmes divers. Parfait état. Le tout : 4000 F. A. Cheyrouse. Tél. : (1) 60.14.55.63 après 18 h.

Vds console Nintendo + Nes Max - joystick + robot + 12 jeux (Track and Field 2, Megaman, Zelda, Section Z, Castlevania, Pro AM). Valeur : 6000 F. Vendu : 3000 F. Bertrand Guégan. Tél. : (16) 57.49.12.36 à partir de 18 h tout les soirs.

Vds MSX Philips + lecteur disquettes Philips + jeux + livre. Très bon état. Valeur : 6000 F. Vendu : 2990 F à débattre. Manuel Marciano. Tél. : (1) 48.99.13.15 après 17 h 30.

Vds console Nintendo de Luxe. Prix réel : 1590 F. Vendu : 900 F. Donkey Kong : 100 F. Très bon état. Vds aussi Zillion 2 (Sega) : 180 F. Jérôme Nazal. Tél. : (1) 42.71.13.34 en semaine après 19 h. Région parisienne.

Vds Apple II Plus, 48 Ko + drive + moniteur couleur + joystick + cartes (Z80, Applesoft, écran couleur + extension mémoire 64 Ko) + nombreux utilitaires et jeux dont Multiplan, Cx Base 200, dBase II avec docs + 200 jeux. Valeur : plus de 35 000 F. Vendu : 6000 F. Tél. : (1) 39.46.96.33 (bureau) ou 34.89.83.27 domicile.

Vds pour MSX : North Sea, Helicopter, XSquadron, Regate, Choplifter, Flight Deck. Chaque jeu : 100 F. Frédéric Dhôme. Tél. : (1) 45.72.65.91 après 18 h 30.

Vds MSX 1 Canon V20 et 130 jeux en K7 et quelques cartouches. Prix : 700 F. Vds cartouches au détail. Axel Graveleau. Tél. : (1) 60.29.89.49.

Vds TO8D + 2 manettes + 8 jeux + guide TO8 + logiciels éducatifs. Prix : 2000 F à débattre. Etat neuf. Laurent Salin. Tél. : (16) 43.03.97.74.

Vds Atari 520 STF : 1900 F. Demander Enrico Spangaro. Tél. : (1) 43.56.02.70 entre 19 h et 20 h 30.

Vds lecteur DF pour Atari STF-E : 800 F. Prolongateur (20 cm) : 40 F. Boîte de rangement : 100 F. Câble RS 232 : 100 F. Câble téléchargement + 2 logiciels : 150 F. FX 4000 P + notice : 300 F. Benjamin Allary. Tél. : (16) 71.00.82.52.

Vds Amstrad CPC 6128 + 2 manettes + écran monochrome + 200 jeux + utilitaires + originaux + manuel + boîte de rangement. Prix : 2800 F à débattre. Recherche console ou

Amiga 500 d'occasion. Possibilité affaire. Xavier James. Tél. : (1) 34.11.35.90.

Vds TO8 + moniteur couleur + lecteur DD/DF + 2 joysticks + crayon optique + 20 jeux + manuels + 5 revues. Prix sacrifié : 2500 F. Nicolas Malette. Tél. : (16) 51.40.90.14.

Vds CPC 6128 couleur très bon état + jeux + lecteur K7 + joystick. Prix : 2500 F. Raphaël Ristori. Tél. : (1) 46.31.07.84.

Vds TO9 + dont modem + 2 joysticks + Speedking + 20 originaux + disks vierges + 520 Ko Ram semi-professionnel + moniteur couleur + manuels. Très bon état. Sylvain Bischoff. Tél. : (1) 64.96.52.44 après 19 h.

Vds console Sega + pistolet + lunettes 3D (état neuf, décembre 89) + 8 jeux (Rastan, Out Run 3D, Black Belt, jeux pour pistolet, etc.). Le tout : 2500 F. Patrick Velly. Tél. : (1) 45.94.53.41.

Vds MSX 2 Philips VG 8235 + moniteur couleur + jeux : 1600 F. Laurent Bréthiaux. Tél. : (16) 99.75.13.68 le soir à partir de 17 h 15.

Vds Amstrad CPC 664, lecteur disquettes + manettes + 150 jeux + copieur + utilitaires + livre informatique. Vendu : 2600 F avec rubriques. Florian Secret. Tél. : (1) 64.22.41.21.

Vds ensemble ou séparément ordinateur Amstrad CPC + 2 moniteurs. Prix à débattre. André Berna. Tél. : (1) 43.72.64.64 de préférence le week-end.

Vds Amstrad PPC 512 portable, peu servi, lecteur 3 1/2, 512 Ko, 5 sources d'énergie, prise pour extension, sacoche. Prix : 4000 F. Philippe Jacob. Tél. : (1) 42.39.34.37.

43 42 22 50  
DEPOT - VENTE.

EDEN COMPUTER

43 42 22 50  
OCCASION

102 Av du Général Michel BIZOT 75012 PARIS  
METRO : MICHEL BIZOT - OUVERT 10H-12H. 14H-19H

AMENEZ-NOUS VOTRE ORDINATEUR, NOUS LE VENDRONS RAPIDEMENT

990 F

EXTENSION ST  
520 à 1024 ko \*

990 F

LECTEUR D.F  
ATARI 520 STF \*

\* POSE GRATUITE

NOUS SOMMES LES SPECIALISTES DE L'OCCASION, NOUS VOUS OFFRONS UNE REVISION COMPLETE DE VOTRE ORDINATEUR ET NOUS LE VENDRONS VITE DANS LES MEILLEURES CONDITIONS. NOS ACHETEURS PEUVENT ETRE SURS DE FAIRE UNE SUPER AFFAIRE TOUT EST REVU PAR NOS TECHNICIENS EN ATELIER. NOUS ASSURONS LES REPARATIONS TOUTES MARQUES EN 48H. NOUS VENDONS EN NEUF DE L'ATARI, DE L'AMIGA ET DU PC AT.

Ex - NEUF : AT 286 D. DUR 20 MEG- 1 Mo- ECRAN 14 P :  
10 490 F TTC  
AT 386 D. DUR 40 MEG- 1 Mo- ECRAN VGA COULEUR :  
17 900 F TTC

2 990 F

EXTENSION ST  
2 mégas 1/2 \*

150 F

FREE BOOT ST  
A500-A2000

\* POSE GRATUITE



# BIMENSUEL C'EST SUPER

# 24 H SUR 24 C'EST

# 36 15 MICRONEWS

## ECHANGES

Echange news mais aussi autres sur **Atari ST**. Laurent Taulet, 24, rue de Flénu, 7300 Quaregnon (Belgique).

Possède dernières news et démos sur **Amiga**. Christophe Moularde. Tél. : (16) 21.49.71.03.

Echange logiciels sur **Atari ST**. Erick Monnin. Tél. : (16) 92.31.13.94.

Echange ou vends news sur **Atari et Amiga** (Space Ace, Ninja Warrior, Necron, etc.). Laurent Boumeddane, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.

Echange, vends, achète jeux sur **Atari 520 STE**. Christian Sixte. Tél. : (16) 40.82.41.76.

Echange ou vends news sur **Amiga**. Vds Free Boot DFO/DF1 avec plan. Fabrice Bajolais. Tél. : (1) 43.88.09.01.

Recherche contacts sur **Amiga** pour échanges. Recherche aussi Programmeur-Assembleur 68000. Stéphane Pohl. Tél. : (16) 20.92.76.65 après 20 h en semaine.

**520 ST** cherche contacts intéressants et sérieux pour échanges (news surtout). Eric Rollin, 3, rue de l'Arcade, 91540 Mennecy.

Recherche contacts pour échange de logiciels sur **Apple II**. Jean-Christophe Dehaye. Tél. : (16) 27.59.97.50.

## RECHERCHES

Recherche assembleur **TO8D** avec gestion périphérique + crayon optique TO8D + Bible TO8D. Philippe Vaillant, 14, Hameau-de-France 17700 Surgères.

Cherche revues **Théophile et Téo**, faire offre. Jean Vanwalscappel. Tél. : (16) 67.95.11.16.

## DIVERS

**Fanatik MSX n°4** est sorti avec un article sur le **MSX 2+**, la Saga des Dragon Slayers. Disponibles contre 5 timbres à 2,30 F. Christophe Collot, 49, avenue du Général-de-Gaulle, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (1) 60.05.21.01.

**Mega MSX News**, journal sur disks pour MSX2. Echange VG 8020 contre drive Sony 720 Ko + controller + cordon. Très bon état. Sébastien Rousseuw, 7, place du Général-de-Gaulle, 59470 Wormhont.

Le magasin **Run Informatique** (62, rue Gérard, 75013 Paris) sera fermé pour rénovation du 26 février au 19 mars. Téléphone de dépannage : (1) 45.44.44.66.

## ABONNES GATES

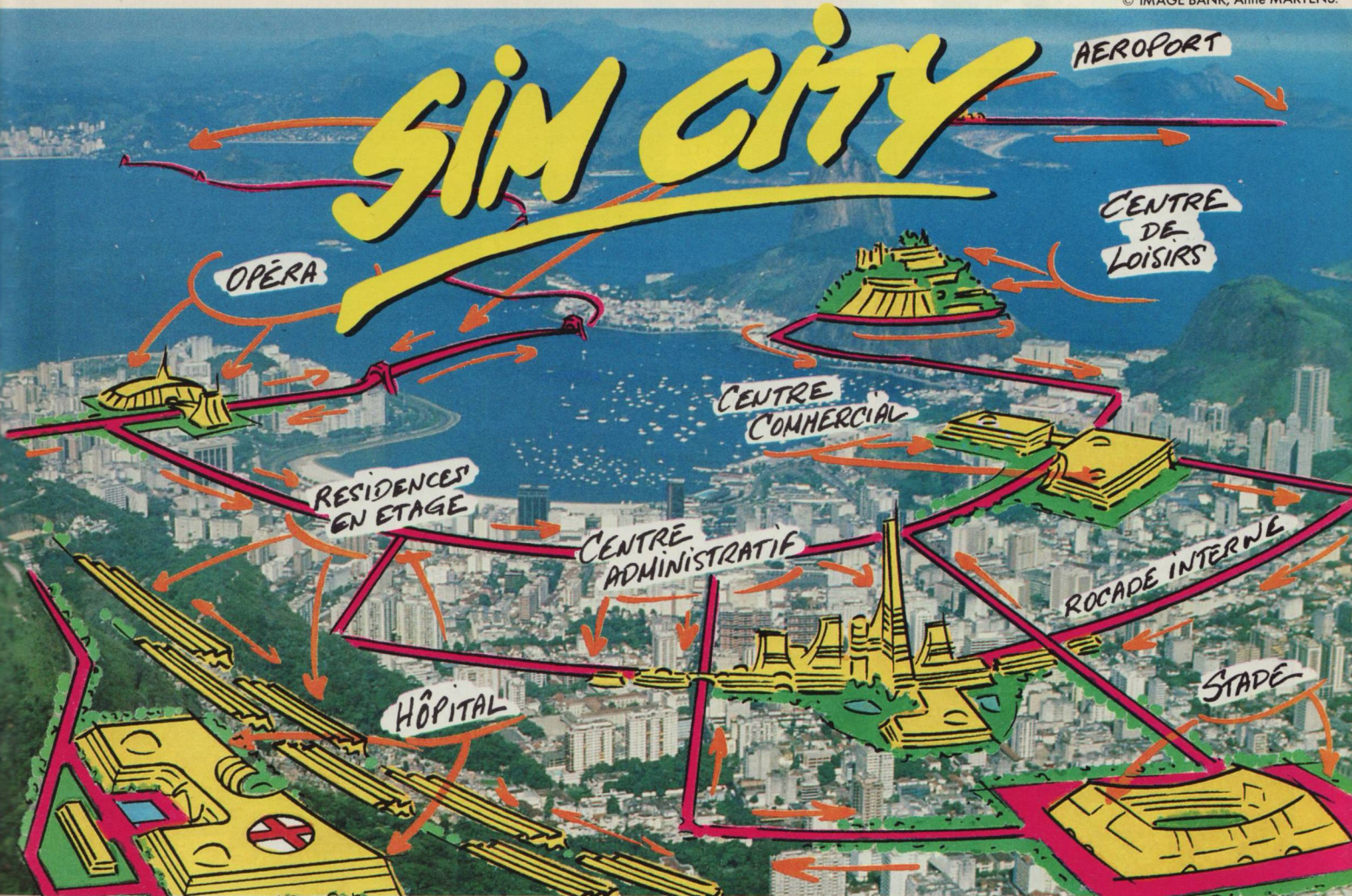
Nos abonnés sont supergâtés ! Désormais ils recevront **deux Micro News par mois** alors qu'ils n'avaient payé que pour un seul ! En effet, afin de remercier nos abonnés pour la confiance qu'ils ont bien voulu nous témoigner et pour leur fidélité, nous leur enverrons chaque mois les deux numéros de Micro News pendant la durée normale de leur abonnement. Et les cadeaux Sega sont toujours là : chaque mois, deux abonnés tirés au sort gagnent un Super System Sega d'une valeur de 1500 F !

Voici les gagnants des deux derniers mois :

- Julien David, 14 rue des Aubépines, 76420 Bimorel.
- Alexandre Hoffmann, 17 rue Frère Laurent, 57210 Fèves.
- Thérèse de Angelis, Villa Rose de Mai, Chemin Fournel Badine, 06160 Juan-les-Pins.
- Frédéric Gourgand, 70 rue Gros-Jacques, 28350 St-Lubin des Joncherêts.



# SIM CITY



DISPONIBLE SUR ATARI ST & STE : LE 15 AVRIL

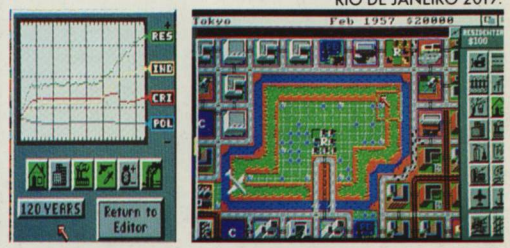
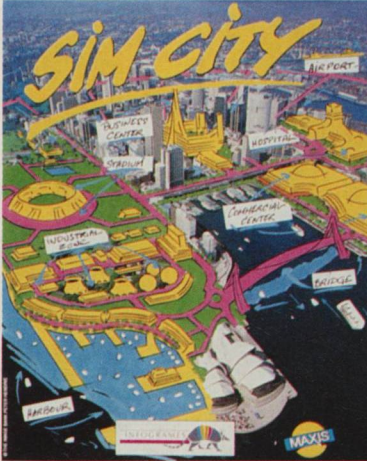
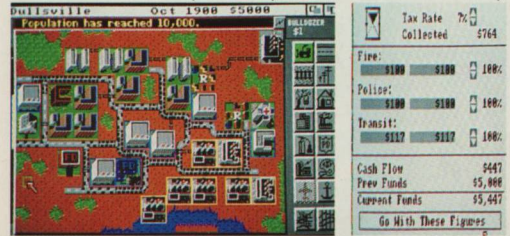
Combien de fois vous êtes-vous dit en voyant des embouteillages gigantesques, des parcs détruits, des immeubles croulant en ruines "Mettez-moi simplement un seul jour à la Mairie, et vous allez voir ce que vous allez voir !"  
 Maintenant, avec Sim City, le jeu phénomené, élu le meilleur de l'année 1989, prenez en main la destinée des plus grandes villes du monde.

## SIM CITY

Ce que vous devez absolument savoir sur le jeu de l'année !



Où alors décidez, tels les pionniers de l'Ouest, de construire à partir de rien votre propre ville. Soyez à la fois Maire et planificateur dans une simulation où tout est géré en temps réel.  
 Construisez des usines, des routes, des maisons, des aéroports, des stades et même des centrales nucléaires. Organisez le trafic de votre ville, engagez des policiers et rasez des quartiers entiers.  
 Équilibrez votre budget, décidez des impôts, spéculiez sur la propriété immobilière. Vous serez stupéfait de la profondeur de la simulation. Tout y



est et rien ne manque à l'appel.  
 Sim City est presque vivant ! Le jeu est rempli d'animations et de bruitages. Construisez des routes et les voitures apparaissent, un aéroport et les avions décollent. Vos usines grandissent, vos quartiers résidentiels évoluent. Chaque décision influence instantanément la vie de votre ville. Et dans un mode spécial, vous pourrez à loisir, déclencher des tornades, des inondations, des feux, etc. Sauvez ainsi San Francisco du tremblement de terre de 1906 ou alors Tokyo de la pollution et de son monstre marin bien connu !



Sim City est unique dans l'histoire du jeu. 8 scénarios sont fournis : Rio de Janeiro, Détroit, Hambourg, etc. Et malgré son exceptionnelle profondeur de jeu, Sim City reste simple à jouer avec son système d'icônes. Créez la cité de vos rêves ! Sim City vous donne les clés de votre ville, le reste vous appartient...  
 "Meilleur jeu de l'année 1989" COMPUTER GAMING WORLD.  
 16 pages dans LOGIN le 1<sup>er</sup> magazine japonais de jeux micro !  
 Cité dans le NEW YORK TIMES, NEWSWEEK, LOS ANGELES HERALD, etc.

DISPONIBLE SUR ATARI ST & STE : LE 15 AVRIL



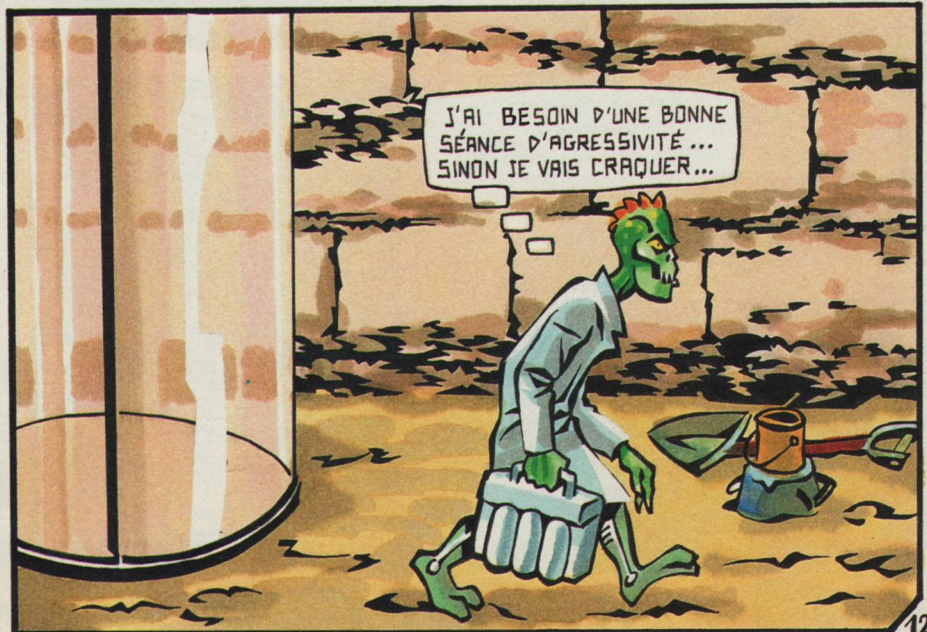
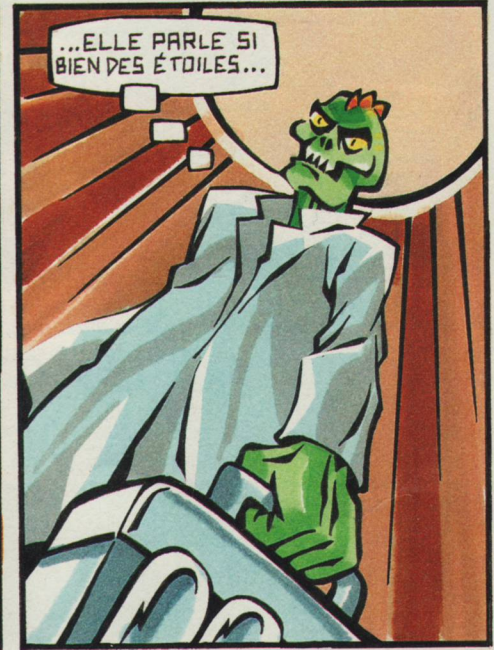
# INFOGRAMES





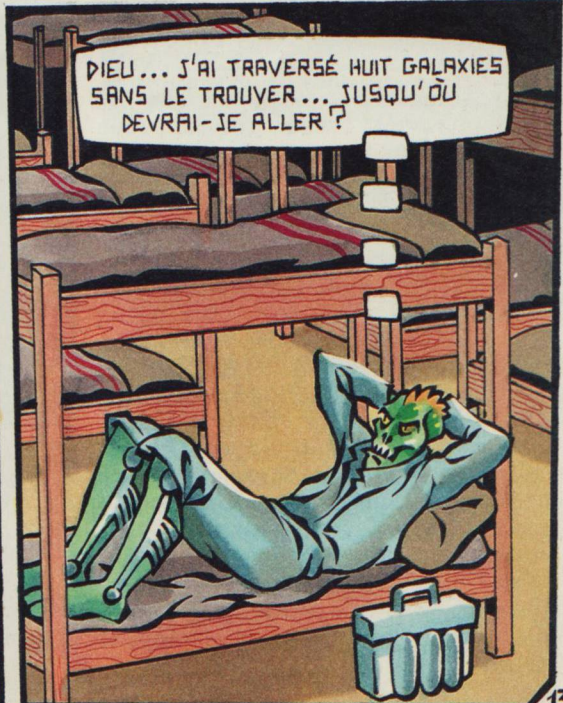
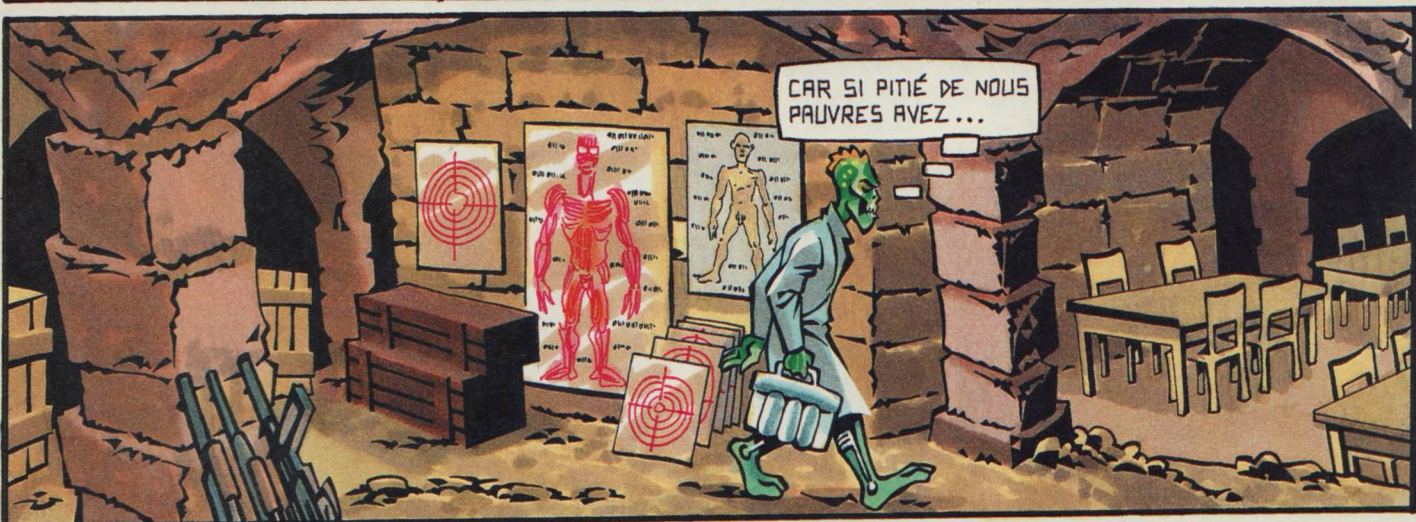
# BARGON ATTACK

RASHEED  
+  
MARC BROTHERS





Par l'intermédiaire du logiciel de jeu Bargon ,  
les BargonienS attaquent réellement la Terre ...





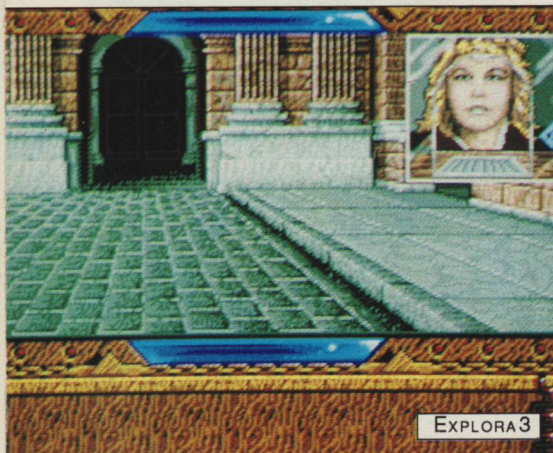
# LA BI NE FAIT PAS LE MOINE !

**Doc Amiga et Prof ST souquent ferme dans la même galère. Face à l'offensive des consoles, ils ont décidé de se serrer les coudes. La réunification des deux frères ennemis est à l'ordre du jour. Explosif !**

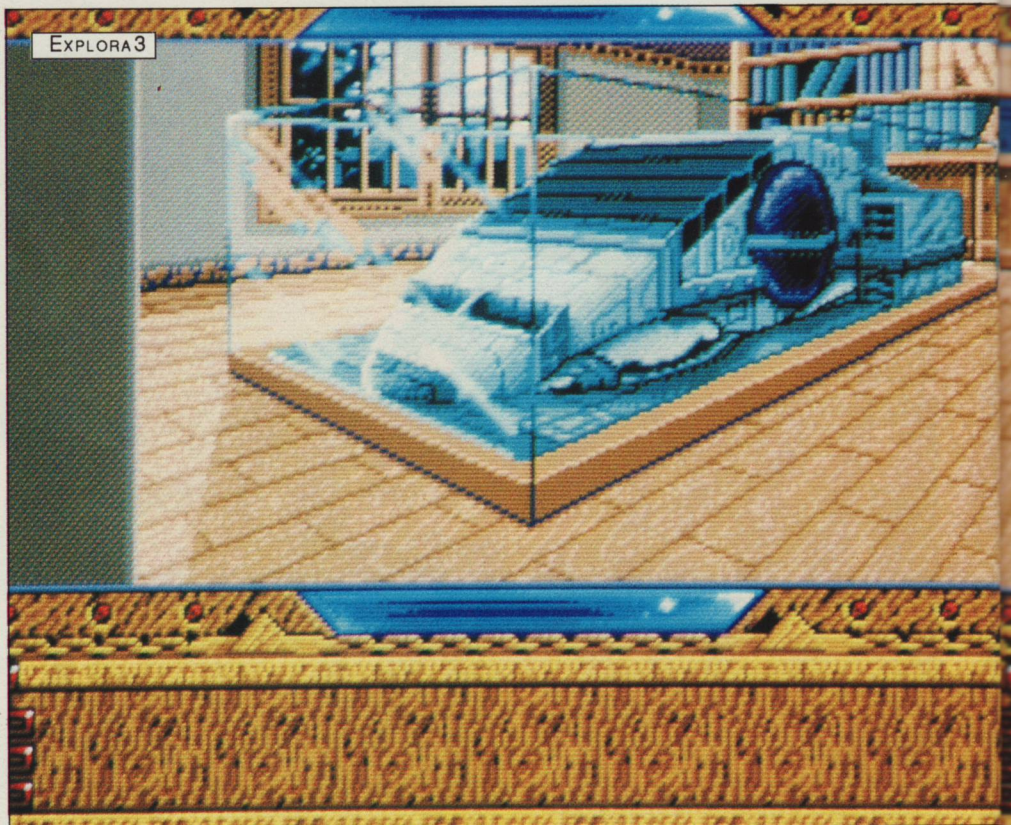
**D**oc Amiga : GRRR !!!!!  
 Prof ST : Je veux parler le premier, sinon je me tire !  
 Doc Amiga : La porte est grande ouverte, on ne te retient pas, face de naze...  
 Prof ST : Enlevez cet as d'ordures ou je fais un malheur !  
 Doc Amiga : Viens donc, handicapé du scrolling - je t'attends !  
 Prof ST : Passe devant eh, ratatiné de la prise Midi...  
*Micro News : Messieurs, un peu de dignité ! Vous n'allez pas vous étripier comme de vulgaires 8 bits. Allons, allons, un peu de calme !*

voie de disparition ! Avec **Wild Life**, vous allez flinguer les contrebandiers et photographier les animaux. Le monde à l'envers, quôâ ! Dommage que l'ensemble soit aussi soporifique, pour une fois qu'il ne s'agit pas de flinguer à tout va !  
 Doc Amiga : Tiens, regarde-moi ça et ouvre tes oreilles ! **Crazy Shot** a une autre gueule sur ma bécane que sur ton crincrin débandant...  
 Prof ST : Quoi ?!! Ce n'est que maintenant que votre bande de minables peut jouer à ce superbe jeu de tir forain, alors que mes pt'its gars s'éclatent dessus depuis plus de deux mois ! Eh, faites-moi signe quand vous

mais quand on aime on ne compte pas ! Les utilisateurs de STE ne me contrediront pas - eux qui s'arrachent encore les cheveux devant le peu de softs développés pour leur bécane !  
 Prof ST : Mon pauvre ami, on voit bien qu'on ne vous sort que très rarement de votre étable... En ce qui concerne les graphismes, apprenez que ma machine n'a rien à envier à votre tas de boue ! Je viens de recevoir la démo de **Space Ace** et malgré l'immensité sidérale de votre mauvaise foi, vous ne pourrez que vous incliner devant la beauté des images et des sons. Quant aux softs pour STE, seules les actions terroristes de commandos à la solde de vos partisans dégénérés les empêchent de parvenir jusqu'aux rayons des revendeurs !  
 Doc Amiga : Pastaga et roupie de sans sornette ! Si cette mascarade continue, je me retire dans mon **Danger Castle**. Essayez donc de me suivre dans ce dédale infernal. Ah ! Ah ! Je suis le seigneur du château, qui m'aime me la suive. Des pièges à tour de bras, des gemmes à ramasser et des clés à trouver, tout cela est classique mais fonctionne à merveille. Mais ça doit dépasser tes minces capacités intellectuelles...  
 Prof ST : Mes "minces" capacités intellectuelles comme vous dites ont une carrure de lutteur de sumo comparées aux



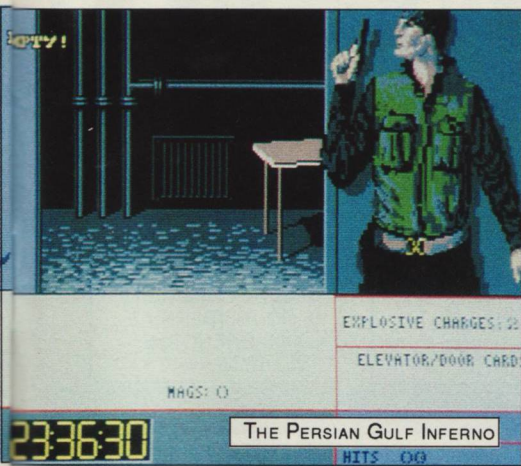
Doc Amiga : Que cet imposteur, cet usurpateur me fasse des excuses immédiatement...  
 Prof ST : Plutôt nettoyer les chiottes de la gare de l'Est avec ma langue ! Jamais je ne m'abaisserai à répondre à ce ramassis d'organes à lunettes !  
*Micro News : Je vous propose de régler cela sur le drive à disquettes mouchetées.*  
 Doc Amiga : OK ! J'attaque avec **Teenage Mutant Ninja Turtles**, la version sur les bornes d'arcade était splendide - malheureusement, son adaptation micro n'est pas une réussite. Les nombreux changements de disquettes et le peu de variété dans l'action rendent ce soft énervant et frustrant. L'animation des tortues ninjas est bien réalisée mais cela ne suffit pas à sauver l'ensemble. Hara-kiri !  
 Prof ST : Gardez vos tortues dégénérées ! Si on ne peut plus rien pour elles, en revanche, il est encore temps de sauver les espèces en



recevrez votre premier **Pac-Man** ! Attardé !  
 Doc Amiga : Et comme dirait Carali : **Ziriaux** ! Alors là, pas la peine d'essayer de raconter des bobards, Prof : un scrolling horizontal aussi fluide et autant de sprites animés à l'écran, c'est pas demain la veille sur Atari. Evidemment, encore un shoot'em up de plus,

vôtres. Grâce à elles, j'ai réussi à sortir des mythiques labyrinthes de **Minos**, un jeu de réflexion dans lequel vous récoltez également des gemmes et des clés ! On finit par y prendre goût, bien que ce soit long et épuisant !  
 Doc Amiga : Petite nature va ! Je vais t'achever avec les premiers écrans





avec des programmes comme *Leaderboard*.

Doc Amiga : A trou vaillant rien d'impossible ! Si t'es un homme, un vrai, va donc voir dans **The Persian Gulf Inferno**. Des terroristes aut teint basané veulent détruire une plate-forme pétrolière, pas la peine de se triturer les méninges pour comprendre la marche à suivre de cette simulation belliciste et revancharde. Bastos ! Les adeptes de la boucherie et les partisans de la force brute apprécieront, les autres admireront la réalisation technique superbe.

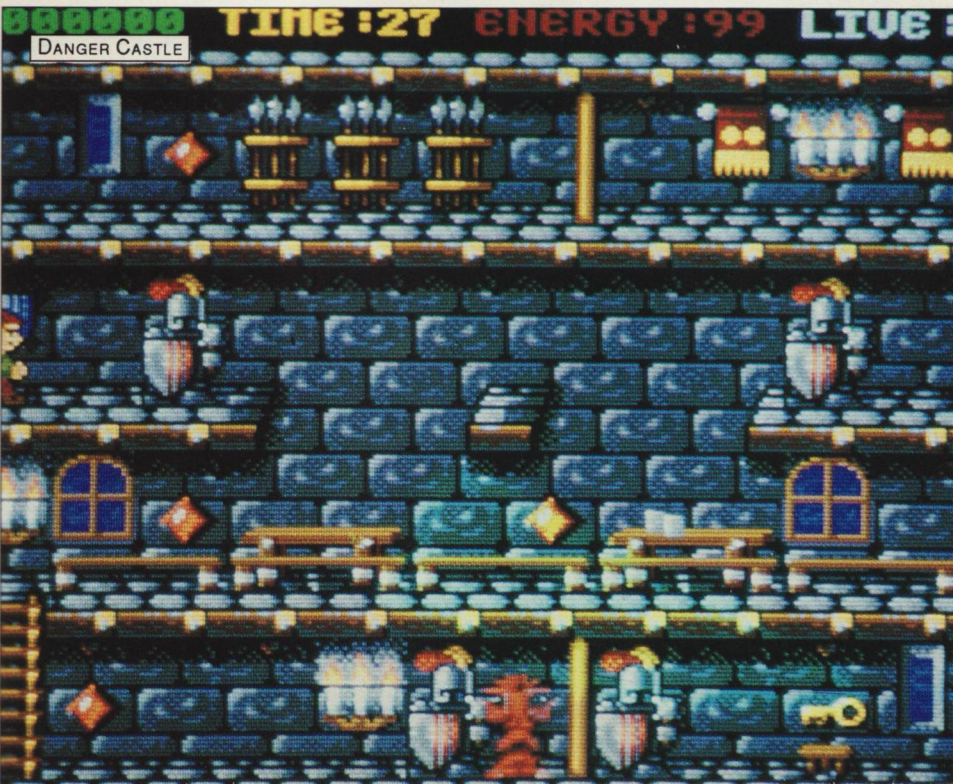
Prof ST : Ridicule ! Votre minable croisière

dans le golfe Arabo-Persique ressemble à une promenade en bateau-mouche pour touristes mous comparée à **Operation Thunderbolt** ! Les terroristes ont encore frappé et ont détourné un avion ; à vous de flinguer à coup de souris dans tous les coins de l'écran jusqu'à ce que vous ayez libéré les otages. Avec cette superbe conversion d'arcade, on va enfin voir lequel de nous deux est un homme ! Prenez l'autre mitrailleuse et couvrez la partie gauche de l'écran pendant que je surveille la partie droite !

Doc Amiga : Allons-y !

d'**Explora 3** qui devrait sortir fin mars. Les graphismes sont toujours aussi replendissants et l'ergonomie a été grandement améliorée - trois icônes seulement permettent d'avancer dans l'aventure. J'en bave déjà d'envie, surtout que l'histoire me semble bigrement étrange. Un sombre complot d'homme-lézard qui tout petit déjà rêvait d'être reptile en chef. A la tête d'une secte de fanatiques verdâtres il commence à répandre son venin sur le monde. Aarrghh !

Prof ST : Cessez de baver sur ma blouse, je vous prie ! Vos histoires de supôts verts me répugne. Je préfère le green de **Jack Nicklaus Greatest 18 Holes**. Je vous arrête tout de suite : contrairement à ce que votre anglais approximatif pourrait vous faire croire *Les 18 Plus Grands Trous de Jack Nicklaus* n'est pas un logiciel pornographique. C'est sa femme (surnommée "le 19ème trou") qui me l'a dit. Il s'agit en fait d'une simulation de golf puisque, vous ne l'ignorez pas, Jack Nicklaus comptait il y a peu parmi les principaux champions de cette discipline. Le logiciel, en revanche, ne gravite pas dans les hautes sphères, et supporte mal la comparaison



Prof ST: Attention, en v'là un !

Doc Amiga : TACATACATACATAC ! Prends, ça chien puant !

*Micro News* : Au meurtre ! Poliice...

Prof ST : Bravo, vous l'avez eu ! Attention derrière vous !

Doc Amiga : BANG ! SBLURB ! SPLASH !

Prof ST : Banzaaaaaïïï !





# COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

## COCONUT ÉTOILE

41, avenue de la Grande-Armée  
75016 PARIS ☎ 45.00.69.68  
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

## COCONUT RÉPUBLIQUE

13, boulevard Voltaire  
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00  
Métro Oberkampf

## COCONUT MONTPELLIER

C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS  
34000 MONTPELLIER ☎ 67.58.58.88  
(FERMÉ LE LUNDI)

## COCONUT GRENOBLE

8, COURS BERRIAT  
38000 GRENOBLE  
TEL : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC	COMMODORE 64	SPECTRUM	PC 1512 & COMPATIBLES	ATARI STF/STE
<b>COMPILATIONS :</b>	<b>COMPILATIONS :</b>	<b>COMPILATIONS :</b>	<b>COMPILATIONS :</b>	<b>COMPILATIONS :</b>
EPYX 21 145/195	100 % DYNAMITE 145/190	WINNERS 180	AMERICAN DREAMS 245	LES JUSTICIERS 245
DOUBLE ACTION 145/195	COIN OP HITS 125/159	100 % DYNAMITE 169	EUROPEAN DREAMS 245	LES GENS D'OR 245
LES MAITRES NINJA 125/175	THRILL TIME GOLD 1 145/189	EPYX ACTION 160	FUNBOX 245	LES VAINQUEURS 295
LES BARBARES 149/199	THRILL TIME PLATINIUM 1 145/189	COIN OP HITS 160	LES CLASSIQUES VOL. 1 290	AMERICANS DREAMS 245
6 SUPER CARS 139/189	THE STORY SO FAR VOL. 2 160/195	THE STORY SO FAR VOL. 4 160	LES CLASSIQUES VOL. 2 290	EUROPEAN DREAMS 245
LES HITS DE NOEL 95/145	THE STORY SO FAR VOL. 4 160/195	HISTORY IN THE MAKING 249	WEST PHASER 345	STORY SO FAR VOL. 1 195
COIN OP HITS 145/179	STARWARS TRILOGY 160/195	OCEAN DYNAMITE (IN CROWN) 169	ARMADA 345	STORY SO FAR VOL. 3 195
THRILL TIME GOLD 1 145/179	LES BEST D'US GOLD 149/179	LES BEST D'US GOLD 149	AUSTERLITZ 290	WEST PHASER 345
THRILL TIME GOLD 2 145/179	OCEAN DYNAMITE (IN CROWN) 139/189	TAITO COIN OP 125	A-10 TANK KILLER 345	AFTER THE WARS 245
THRILL TIME PLATINIUM 1 145/179	TAITO COIN OP 125/165	GOLD SILVER BRONZE 145	AMERICAN CIVIL WAR 3 295	ASTATE 245
12 JEUX FANTASTIQUES 145/195	GAME, SET & MATCH 129/179	TOP 10 COLLECTION 120	ASTERIX 225	ARMADA 295
100 % A D'OR 145/195	GAME, SET & MATCH 2 139/189	GAME, SET & MATCH 129	APOLLO 18 95	AUSTERLITZ 295
LES VAINQUEURS 145/195		GAME, SET & MATCH 2 149	BOMBER 395	ALTERED BEAST 195
LA COLLECTION CPC 160/225	AFTER THE WARS 140/180	ALTERED BEAST 160	BLOOD MONEY 249	BAD COMPAGNY 245
EPYX ACTION 125/199	ACTION FIGHTER 120/169	AIRBONE RANGER 120	BARBARIAN 2 289	B.A.T 389
THE STORY SO FAR VOL. 2 135/155	ALTERED BEAST 140/195	BATMAN (LE FILM) 120	BLUE ANGELS 295	BOMBER 289
THE STORY SO FAR VOL. 4 135/155	AFTERBURNER 95/145	CABAL 110	BORODINO 295	BEVERLY HILLS COP 269
LES JUSTICIERS 145/195	ARTICFOX 65/95	CRAZY CARS 2 120	BATTLE OF BRITAIN 295	BORODINO 345
OCEAN DYNAMITE 149/199	BOMBER 140/225	DOUBLE DETENTE 99	BUKODAN 245	BEACH VOLLEY 195
TAITO COIN OP 139/199	BLUE ANGELS /195	DRAGON NINJA 95	BATTLE CHESS 245	BATMAN (LE FILM) 195
LES BEST D'US GOLD 145/195	BATTLECHESS /145	DOUBLE DRAGON 95	COLONEL BEQUEST 445	CABAL 199
GAME SET & MATCH 129/169	BATMAN (LE FILM) 95/145	FORGOTTEN WORLD 99	CARRIER COMMAND 345	CHESS PLAYER 2150 289
	BARBARIAN 2 95/145	GUNSHIP 120	CURSE OF THE AZURE BOND 345	CHAOS STRIKE BACK 269
	ARD'S TALES 65/95	HARD DRIVIN' 140	CHUCK YEAGER 2.0 295	CHASE H.Q. 195
	ARD'S TALES 2 /245	INDY (ARCADE) 99	CHESSMASTER 2000 290	CHAMBERS OF SHAOLIN 225
	ARD'S TALES 3 /245	KICK OFF 120	DOUBLE DRAGON 2 245	DOUBLE DRAGON 2 195
	CHAMBERS OF SHAOLIN 140/180	LAST NINJA 2 140	DRAGON'S OF FLAME 295	DARK CENTURY 265
	CHASE H.Q. 99/149	OPERATION THUNDERBOLT 110	DAME GRAND MAITRE 295	DRAGON'S OF FLAME 285
	CABAL 95/145	OPERATION WOLF 95	DRACKEN 269	DRACKEN 269
	CARRIER COMMAND 169/195	PASSING SHOT 110	DON'T GO ALONE 269	DRAGON NINJA 195
	CURSE OF THE AZURE BOND /269	RUNNING MAN 120	EUROPEAN SPACE SIMULATOR F29 275	EUROPEAN SPACE SIMULATOR F29 289
	CAVERMAN UGH LYMPIC /195	ROBOCOP 95	EXPLORA 2 295	FALCON (FRANCAIS) 195
	CHESSMASTER 2000 120/145	STRIDER 95	FEARY TALES ADVENTURE 325	FALCON MISSION 345
	CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 99/189	SILKWORM 120	FERRARI FORMULA 1 295	FLIGHT SIMULATOR II. NF 195
	DRAGON'S WARS /225	SUPER SCRAMBLE 95	F16 COMBAT PILOT 235	GHOSTBUSTERS 2 239
	DRAGON SPIRIT 125/165	STORMLORD 95	F19 385	GHOULS 'N GHOST 195
	DRAGON NINJA 95/145	TURBO OUT RUN 120	FLIGHT SIMULATOR V3 450	GREAT COURT 245
	FIGHTING SOCCER 145/185	VIGILANTE 95	SCENERY DISK L'UNITE 250	HOT ROD 245
	FORGOTTEN WORLDS 95/145		GREAT COURT 269	HARD DRIVIN' 195
	FLIGHT SIMULATOR II. NF 490/590		GHOSTBUSTERS 2 329	HILLSFAR 245
	GHOSTBUSTER 2 109/160		GOLD OF AMERICAS 269	IRON LORD 285
	GALDRAGONS DOMAIN 110/159		GRAND PRIX CIRCUIT 295	INDY (ARCADE) 195
	GRAND PRIX CIRCUIT 120/189		GUNSHIP 295	INDY (ADVENTURE) 245
	GUNSHIP 139/189		HARD DRIVIN' 245	KNIGHT FORCE 225
	HARD DRIVIN' 110/159		HELLRAIDER 245	KICK OFF 245
	HEROES OF THE LANCE 120/169		INDY (ARCADE) 195	KICK OFF EXTRA TIME 149
	HOSTAGES 145/195		INDY (ADVENTURE) 269	LOST PATROL 195
	HILLSFAR /225		KNIGHT FORCE 265	LES INCORRUPTIBLES 199
	INDY (ARCADE) 115/169		LEISURE SUIT LARRY 3 365	LES VOYAGEURS DU TEMPS 245
	INTERNATIONAL SOCCER 95/145		MECH WARRIOR 289	MAUPTI ISLAND 289
	KICK OFF 140/195		MANIAC MANSION 269	MANIAC MANSION 269
	L'ARCHE DU CPT BLOOD 145/195		MICROPROSE SOCCER 239	MICROPROSE SOCCER 239
	MINI PUT 65/95		NORTH & SOUTH 269	NINJA WARRIOR 199
	NINJA WARRIOR 110/160		OLIVER ET COMPAGNIE 245	NEVERMIND 195
	NEW ZEALAND STORY 95/145		OIL IMPERIUM 245	NORTH & SOUTH 245
	OPERATION THUNDERBOLT 99/149		PICTIONARY 245	OLIVER ET CIE 245
	OIL IMPERIUM /195		POPULOUS 245	OPERATION THUNDERBOLD 195
	OPERATION WOLF 95/135		SCENERY POPULOUS 89	OIL IMPERIUM 195
	POWER DRIFT 129/159		PC GLOBE 485	P47 245
	P.H.M. PEGASUS 65/95		PIRATES 225	PICTIONARY 285
	PASSING SHOT 120/169		POPULOUS 245	PIRATES 245
	POOL OF RADIANCE /269		RICK DANGEROUS 99	POPULOUS 225
	RICK DANGEROUS 99/149		RACK EM 295	SCENERY POPULOUS 99
	RACK EM 95/145		RICK DANGEROUS 255	RICK DANGEROUS 245
	SPACE ROGUE /245		RACK EM 145	SPACE ACE 445
	STRIDER 95/145		SHERMAN M4 245	SPACE HARRIER 2 199
	STUNT CAR RACER 195/245		SPACE ROGUE 345	SHERMAN M4 245
	SHOOT EM UP CONST. KIT 195/245		STARTREK 5 445	SUPER WONDERBOY 195
	SPEEDBALL 99/169		STARGLIDER 2 345	STRIDER 195
	SERVE & VOLLEY 95/145		SIM CITY 245	SHUFFLEPUCK CAFE 195
	SOCCER (MICROPROSE) 185/225		SPACE QUEST 3 245	SHINOBI 195
	TURBO OUT RUN 110/160		SERVE & VOLLEY 145	TENNIS TABLE SIMULATOR 245
	TOOBIN 110/160		TEST DRIVE 2 245	TEMPEST 195
	TUSKER 129/169		U.F.O. 345	TWINWORLD 245
	THE UNTOUCHABLE 95/145		ULTIMA TRILOGY 390	TENNIS CUP 245
	TEST DRIVE 2 /199		ULTIMA 5 295	TURBO OUT RUN 195
	T.K.O. 95/145		VETTE 295	TV SPORTS 245
	TEST DRIVE 89/149		WALL STREET 295	ULTIMA 5 289
	ULTIMA TRILOGY /295		WATERLOO 245	WILD STREETS 245
	ULTIMA 5 /325		XENON 2 249	WATERLOO 289
	WILD STREETS 120/160		ZAC MAC KRACKEN (FRANCAIS) 245	XENON 2 245
	WORLD TOUR GOLF 65/95		UTILITAIRES ET LIBRAIRIE DISPONIBLES EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).	TOUS LES UTILITAIRES, LA LIBRAIRIE ET LES EDUCATIFS, EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).
	3D POOL 99/149			
		<b>ATARI XL/XE</b>		
		AIRWOLF 95/		
		ACE OF ACES 95/149		
		COLOSSUS CHESS 4.0 120/169		
		GHOSTBUSTERS 95/		
		GAUNTLET 95/145		
		FOOTBALLER OF THE YEAR 95/180		
		PRO GOLF 85/		
		SPEED ACE 95/		
		STEVE DAVIS SNOOKER 95/180		
		SPACE SHUTTLE 85/		
		ZYBEX 95/		
		BALLBLAZER 160 K		
		BLUE MAX 140 K		
		CRIME BUSTER 160 K		
		CHOPFLIFTER 160 K		
		DARK CHAMBERS 180 K		
		DONKEY KONG 120 K		
		DONKEY KONG JUNIOR 120 K		
		DESERT FALCON 180 K		
		ESTERN FRONT 120 K		
		EAGLE NEST 160 K		
		FOOD FIGHT 140 K		
		FIGHT NIGHT 190 K		
		FOOTBALL 120 K		
		FINAL LEGACY 120 K		
		GALAXIAN 140 K		
		GATO 190 K		
		JOUST 120 K		
		JUNGLE HUNT 120 K		
		MOON PATROL 120 K		
		MILLIPEDE 120 K		
		MIDNIGHT MAGIC 190 K		
		ONE ON ONE BASKET 190 K		
		PAC MAN 140 K		
		RESCUE ON FRACTALUS 190 K		
		TENNIS 140 K		
		THUNDERFOX 190 K		



# INTUT

## PROMOTION

**QUICKJOY 2  
TURBO  
89 F.**

**1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS  
ET REGION PARISIENNE**

**HORAIRE D'OUVERTURE :  
DU LUNDI AU SAMEDI  
DE 10 H A 19 H**

AMIGA	APPLE 2	CONSOLE SEGA	CONSOLE NINTENDO	MATERIEL
MAGNUM 4 ..... 295	ARCADE MEGA HIT ..... 350	+ HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL ..... 990	CONSOLE NINTENDO : + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL ..... 690	ATARI ST 520 STE ..... 3490
LES BEST D'US GOLD ..... 345	ARKANOID ..... 269	PISTOLET PHASER ..... 249	ALPHA MISSION ..... 325	520 STE + MONITEUR MONO ..... 4490
LES VAINQUEURS ..... 295	BAD DUDES ..... 295	PISTOLET PHASER + 3 JEUX ..... 349	BALLOON FIGHT ..... 285	520 STE + MONITEUR COULEUR ..... 5490
LES GEN' D'OR ..... 245	BATTLE OF NAPOLEON ..... 350	AMERICAN PRO FOOTBALL ..... 295	CASTLE VANIA ..... 345	1040 STE ..... N.C.
LES JUSTICIERS ..... 245	BARD'S TALE ..... 295	AMERICAN BASEBALL ..... 295	CLU CLU LAND ..... 285	1040 STF + MONITEUR MONO ..... N.C.
AFTER THE WARS ..... 245	BARD'S TALE 2 ..... 295	ALTERED BEAST ..... 295	DONKEY KONG ..... 185	1040 STF + MONITEUR COULEUR ..... N.C.
ARMADA ..... 345	BARD'S TALE 3 ..... 295	AZTEC ADVENTURE ..... 255	DONKEY KONG 3 ..... 185	MEGA ST1 ..... N.C.
AUSTERLITZ ..... 290	CURSE OF THE AZURE BONDS ..... 350	AFTER BURNER ..... 295	EXCITEBIKE ..... 325	MEGA ST2 ..... N.C.
ALTERED BEAST ..... 245	COLONIAL CONQUEST ..... 295	ALIEN SYNDROME ..... 295	GALAGA ..... 325	MEGA ST4 ..... N.C.
BAD COMPAGNY ..... 245	CHUCK YEAGER FLIGHT ADV ..... 295	ALEX KIDD ..... 255	GUN SMOKE ..... 325	LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :
BOMBER ..... 295	CALIFORNIA GAMES ..... 350	ALEX KIDD 2 ..... 295	GHOST N' GOBLINS ..... 325	DISQUE DUR 30 MEGA ATARI ..... 4990
BATTLE SQUADRON ..... 285	CHESSMASTER 2000 ..... 295	ALEX KIDD 3 ..... 255	GOONIES 2 ..... 345	DISQUE DUR 60 MEGA ATARI ..... 7590
BORDINO ..... 295	CONFLICT IN VIETNAM ..... 295	ACTION FIGHTER ..... 255	GRADIUS ..... 325	LECTEUR EXTERNE 3" 5 DF ..... 990
BEACH VOLLEY ..... 245	CRUSADE IN EUROPE ..... 295	BOMBER RAID ..... 295	GOLF ..... 285	LECTEUR EXTERNE 5" 1/4 ..... 1790
BATMAN (LE FILM) ..... 239	DRAGON WARS ..... 350	BLACK BELT ..... 255	IKARI WARRIOR ..... 345	MONITEURS :
CABAL ..... 245	DECISION IN THE DESERT ..... 295	CLOUD MASTER ..... 295	ICE CLIMBER ..... 285	MONOCHROME HR. SM124 ..... 1490
CHESSPLAYER 2150 ..... 289	FLIGHT SIMULATOR 2 ..... 430	CASINO GAMES ..... 295	ICE HOCKEY ..... 285	COULEUR SC1425 ..... 2490
CHAMBERS OF SHAOLIN ..... 260	KING QUEST 3 ..... 295	CYBORG HUNTER ..... 255	KID ICARUS ..... 345	IMPRIMANTES :
CHASE H. O. .... 245	KARATE CHAMP ..... 190	CALIFORNIA GAMES ..... 295	KUNG FU ..... 285	STAR LC10 COMPLETE ..... 1990
DRAGON OF FLAME ..... 269	KUNG FU MASTER ..... 190	CAPTAIN SILVER ..... 295	LIFE FORCE ..... 345	STAR LC10 7 COULEURS ..... 2490
DOUBLE DRAGON 2 ..... 195	MIGHT AND MAGIC ..... 395	CHOPLIFTER ..... 255	LEGEND OF ZELDA ..... 385	STAR LC 24/10 ..... 3290
DRAKKHEN ..... 260	MECH BRIGADE ..... 350	DOUBLE DRAGON ..... 295	MEGA MAN ..... 345	DIVERS :
DRAGON NINJA ..... 245	MARBLE MADNESS ..... 295	F16 FIGHTER ..... 195	METROID ..... 345	CABLE IMPRIMANTE ..... 150
DUNGEON MASTER ..... 295	POOL OF RADIANCE ..... 345	GHOSTBUSTERS ..... 255	MACH RIDER ..... 325	RUBAN ENCREUR NL10 ..... 79
FULL METAL PLANET ..... 260	PIRATES ..... 295	GALAXY FORCE ..... 295	PUNCH OUT ..... 345	RUBAN ENCREUR LC10 ..... 49
FIGHTING SOCCER ..... 245	RISK ..... 345	GOLVELLIUS ..... 295	PINBALL ..... 285	RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR ..... 95
FALCON ..... 295	ROGER RABBIT ..... 295	GREAT GOLF ..... 255	POPEYE ..... 185	RUBAN COULEUR LC 24/10 ..... 95
FALCON MISSION ..... 195	SHOGUN ..... 390	GREAT FOOTBALL ..... 255	PRO WRESTLING ..... 325	TAPIS SOURIS ..... 75
FLIGHT SIMULATOR 2 ..... 335	SILENT SERVICE ..... 295	GREAT BASKETBALL ..... 255	RC PROAM ..... 325	PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm) ..... 49
FLIGHT OF AMERICAS ..... 289	STREET SPORT FOOTBALL ..... 345	GREAT BASEBALL ..... 255	RAD RACER ..... 345	DOUBLEUR JOYSTICK (CPC) ..... 79
GHOSTBUSTERS 2 ..... 239	THE HUNT FOR RED OCTOBER ..... 345	GREAT VOLLEYBALL ..... 255	SECTION Z ..... 345	PORTFOLIO ATARI :
GALAXY FORCE ..... 195	TIME OF LORE ..... 345	KENSEIDEN ..... 295	SOCCER ..... 285	PORTFOLIO ..... 2990
GHOULS & GHOSTS ..... 245	TEST DRIVE ..... 295	KUNG FU KID ..... 255	SLALOM ..... 285	ACCESSOIRES ..... N.C.
GREAT COURT ..... 245	TRIPLE PACK ..... 190	LORD OF THE SWORD ..... 295	SUPER MARIO BROS ..... 285	AMIGA :
HOT ROD ..... 245	ULTIMA 5 ..... 290	MIRACLE WARRIOR ..... 395	SUPER MARIO 2 ..... 385	AMIGA 500 ..... N.C.
HILLSFAR ..... 245	VICTORY ROAD ..... 295	OUT RUN 2D ET 3D ..... 295	TRACK AND FIELD ..... 385	CABLE PERITEL ..... 150
HARD DRIVIN' ..... 195	WINGS OF FURY ..... 275	PHANTASY STAR ..... 395	TIGER HELI ..... 325	LECTEUR EXTERNE 3" 5 ..... 990
IRON LORD ..... 289	<b>APPLE 2 GS</b>			AMIGA :
INDY (ARCADE) ..... 195	ARKANOID ..... 295	POWER STRIKE ..... 255	TOURNOI ..... 325	AMIGA 500 ..... N.C.
INDY (AVENTURE) ..... 249	BARD'S TALES ..... 420	PRO WRESTLING ..... 255	TROJAN ..... 325	CABLE PERITEL ..... 150
KNIGHT FORCE ..... 245	CALIFORNIA GAMES ..... 295	RASTAN ..... 295	TOP GUN ..... 345	LECTEUR EXTERNE 3" 5 ..... 990
KICK OFF ..... 265	CHESSMASTER 2100 ..... 395	RAMPAGE ..... 295	TENNIS ..... 285	AMIGA :
KICK OFF EXTRA TIME ..... 149	DUNGEON MASTER ..... 340	R TYPE ..... 295	URBAN CHAMPION ..... 285	AMIGA 500 ..... N.C.
LE FETICHE MAYA ..... 245	DEFENDER OF THE CROWN ..... 345	RAMBO 3 ..... 295	VOLLEYBALL ..... 285	CABLE PERITEL ..... 150
MANIAC MANSION ..... 285	GAUNTLET ..... 290	ROCKY ..... 295	WIZARD WARRIOR ..... 345	LECTEUR EXTERNE 3" 5 ..... 990
MICRO SCRABBLE DE LUXE ..... 295	ICE HOCKEY ..... 295	SPELLCASTER ..... 295	WRESTLEMANIA ..... 345	JOYSTICKS :
MICROPROSE SOCCER ..... 239	KING QUEST 4 ..... 395	SHINOBİ ..... 295	XEVIOUS ..... 345	QUICKJOY 2 + ..... 69
NINJA WARRIOR ..... 195	LAST NINJA ..... 275	SECRET COMMAND ..... 255	DISQUETTES VIERGES	
NORTH AND SOUTH ..... 259	PIRATES ..... 295	SPACE HARRIER ..... 295	DISQUETTES 3"5	QUICKJOY 2 ..... 89
OPERATION THUNDERBOLD ..... 245	PAPERBOY ..... 290	TENNIS ACE ..... 295	3"5 SF/DD, LES 10 ..... 89	QUICKJOY 3 ..... 129
RICK DANGEROUS ..... 245	POLICE QUEST ..... 290	TIME SOLDIERS ..... 295	3"5 DF/DD, LES 10 ..... 120	SPEEDKING KONIX ..... 105
SPACE HARRIER 2 ..... 195	SPACE QUEST ..... 249	THUNDERBLADE ..... 295	BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ. .... 69	NAVIGATOR ..... 169
STAR FLIGHT ..... 245	SILPHEED ..... 295	TEDDY BOY ..... 195	BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ. .... 99	MICRO BLASTER ..... 130
SPACE ACE ..... 395	SILENT SERVICE ..... 295	THE NINJA ..... 255	BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ. .... 150	3 WAY WICO ..... 320
SUPER WONDERBOY ..... 245	SHADOWGATE ..... 350	VIGILANTE ..... 295	DISQUETTES 5"1/4	SPEEDKING PC ..... 245
STUNT CAR RACER ..... 245	SUBBATTLE SIMULMATOR ..... 340	WANTED ..... 295	5"1/4 NEUTRES, LES 10 ..... 39	SPEEDKING PC + CARTE ..... 445
STRIDER ..... 245	TEST DRIVE 2 ..... 395	WONDERBOY ..... 255	5"1/4 SF/DD, LES 10 ..... 69	SPEEDKING SEGA ..... 145
SHINOBİ ..... 245	THE HUNT FOR RED OCTOBER ..... 345	WONDERBOY 2 ..... 295	5"1/4 DF/DD, LES 10 ..... 99	CONTROL STICK SEGA ..... 145
SHADOW OF THE BEAST ..... 349	TOMAHAWK ..... 295	WONDERBOY 3 ..... 295	BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ. .... 89	SPEEDKING NINTENDO ..... 165
SIM CITY ..... 245	THEXDER ..... 290	YS ..... 295	DISQUETTES 3"1/2, LES 10 ..... 190	MAX NINTENDO ..... 295
TWINWORLD ..... 245	UNINVITED ..... 350	ZILLION ..... 255		NES ADVANTAGE NINTENDO ..... 395
TURBO OUT RUN ..... 245	WAR IN THE MIDDLE EARTH ..... 395	ZILLION 2 ..... 255		RESERVATION ET DISPONIBILITES TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00
TEST DRIVE 2 ..... 285				
TV SPORTS ..... 345				
WILD STREETS ..... 265				
WATERLOO ..... 289				

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

### VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser  
exclusivement à :

**COCONUT**

13, bd Voltaire  
75011 Paris  
43.55.63.00



NOM \_\_\_\_\_  
ADRESSE \_\_\_\_\_

TÉL. \_\_\_\_\_

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

TITRES \_\_\_\_\_

PRIX \_\_\_\_\_

Participation aux frais de port et d'emballage ..... + 15 F  
Précisez  Casette  Disk - TOTAL à payer .....  
Règlement : je joins  chèque bancaire  C.C.P.  mandat-lettre  C.B.  
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20F pour frais de rembt);  
PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :

ATARI ST  ATARI XL/XE  AMSTRAD CPC  APPLE  APPLE 2 GS  
 MACINTOSH  AMIGA  C64  SPECTRUM  PC et COMPATIBLES





# SPECIAL RETRO

*Les bons jeux nous accompagnent toute notre vie, les mauvais rejoignent la fosse commune de l'échec et de l'oubli. Voici un bref survol de la pérennité de nos engouements sur CPC et C64...*

**M**icro News : Ohé, vieux cachalot, si on se faisait une petite veillée-souvenir autour d'un CPC et d'un C64 ?

Capitaine Pixel : D'accord, pour une fois ! Certain qu'une grande partie de la production ludique actuelle ne vaut pas un kopeck - même gorbatchevien - en comparaison des grands ancêtres !

Micro News : On béguine par les jeux d'aventure ?

Capitaine Pixel : No problem ! Vous vous souvenez des **Passagers du Vent**, adapté de la BD du même nom signée Bourgeon ? Quel barouf ! Il faut dire que ce logiciel était admirablement servi par de superbes graphismes et une musique suave. Un tout aussi retentissant succès attendait **L'Arche du Capitaine Blood**, d'Exxos. Rien de moins que révolutionnaire, ce jeu vous entraîne aux confins de la galaxie à la recherche de vos clones...

Micro News : En ces temps-là, un autre pilier du genre faisait son apparition...

Capitaine Pixel : Je sais tout, je suis partout : c'est **Le Manoir de Mortevielle**, de Lankhor... Micro News : Vous y avez collaboré ?

Capitaine Pixel : Evidemment ! Une énigme bien ficelée qui vous entraîne dans des lieux fantastiques... Et une ambiance, je vous dis pas. Avec de tels graphismes et de tels bruitsages, on ne pouvait que s'y laisser prendre...

Micro News : Vous n'auriez pas quelque chose de moins aristo ?

Capitaine Pixel : Oh que si ! L'adaptation du jeu d'arcade **Operation Wolf**, signée Ocean. Une parfaite réussite même si la mitraillette du jeu de café n'existe plus... A noter qu'il existe une version compatible pistolet optique pour CPC.

Micro News : Encore plus saignant...

Capitaine Pixel : Joyeux bouchers, **Barbarian 1 et 2** vous en donneront pour votre argent : le premier s'oriente principalement vers le combat, le second donne une place prépondérante à l'aventure. Mais tous les deux invitent le joueur à cogner sur tout ce qui récalcitre... Avec humour, d'ailleurs.

Micro News : C'est pas du gore, mais ça y ressemble. Et des jeux à tableaux multiples, je suppose qu'il en existe des corrects ?

Capitaine Pixel : Bien sûr ! **Fruity Franck**, par exemple, qui fut un cador parmi les jeux de café. Vous collectez des fruits et faites tomber des pommes sur les vilains pas beaux qui font rien qu'à vous embêter...

Micro News : Ouais, j'ai peur que cela ne

dépasse votre compréhension...

Capitaine Pixel : I beg your pardon ? Un vieux marsouin comme bibi, un allumé de la dalle en pente, ça sait reconnaître le jeu le plus flashant, et pour moi **Boulder Dash** tient la rampe. Cette antiquité de First Star qui ne prenait que 29 Ko de mémoire en a rendu fou plus d'un : vous devez aider un mineur à déblayer des pierres, à creuser sempiternellement la terre pour collecter des diamants. Plus on avance et plus la stratégie prend de l'importance. Génial à l'infini.

Micro News : Côté shoot'em up, kekchose ?

Capitaine Pixel : Un peu ! Le génialissime Raffaele Cecco nous a pondus les **Cybernoïd 1 et 2** édités par Hewson. Aux commandes de votre vaisseau, vous devez récolter des armes, des boucliers, des mines etc., qui vous permettront de passer au niveau supérieur. Graphismes, sons ou animation - tout est super. Beaucoup moins connu, mais tout aussi fantastique : **Bedlam**. Au gré d'un scrolling vertical, vous pénétrez dans un décor qui pullule d'ennemis. Géant !

Micro News : Et si on en venait à la réflexion/stratégie...

Capitaine Pixel : Je veux ! Il y a **Cyrus 2 Chess** d'Amsoft (uniquement sur CPC) qui se révèle être un très bon jeu d'échecs - alors que **Chess Master 2000** remporte la palme sur C64. Plus stratégique, je peux vous proposer **The Sentinel**, signé Firebird. Vous

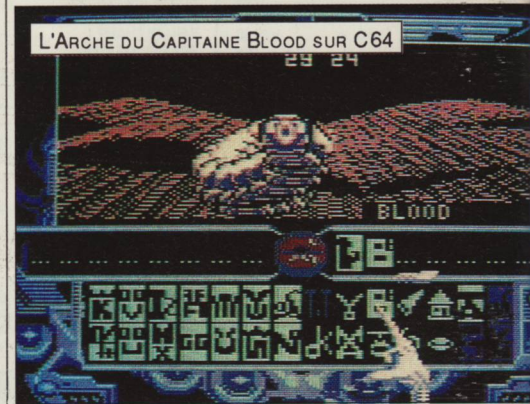
vous déplacez dans un monde en 3D et puisez de l'énergie de-ci de-là, sans vous faire repérer par la sentinelle...

Micro News : Garde-à-vousse !


Capitaine Pixel : Repos ! Vous allez défatiguer vos yeux à l'aide d'un nouveau fanzine nommé **Amstrad and Co**. Réalisées par Olivier Petit, ces cinq pages comportent tests et aides divers. Si vous êtes intéressé, contactez Olivier Petit, 23, rue Honoré-Daumier, 13280 Raphèle-les-Arles.

Micro News : Merci pour vos précieux conseils et rendez-vous le 15 mars pour la suite de notre quête des bons vieux succès de naguère - et même de jadis...

Capitaine Pixel : So long, old chap !







# TOWER OF BABEL

- Du jamais vu sur vos écrans
- Un incroyable jeu interactif de stratégie
- Des graphismes somptueux en 3D
- Un éditeur de tableaux et contrôle du jeu en temps réel
- Plus de 100 constructions

Disponible sur Atari ST et Amiga  
MicroProse France, 6/8 Rue de  
Milan, 75009, Paris.  
Tel: (1) 45 26 44 14







# M\* SEX MACHINES



## SEX'EM UP

**Finis les strip-pokers miséreux où l'on peut tout juste espérer voir poindre le bout d'un sein à l'issue d'une demi-heure de jeu acharné - voici venir la réalité virtuelle : des images tridimensionnelles de synthèse que l'on peut toucher !**

**V**ous avez dit toucher ?  
- J'ai dit toucher.  
- Mais, euh... sexuellement, cela ouvre des horizons intéressants, non ?  
- Beaucoup plus que cela, écoutez plutôt...

de les toucher, de les caresser...  
- Le **Datasuit** regroupe le *Dataglove* et l'*EyePhone* dans une combinaison très

sophistiquée qui permet une communication interactive dans le même univers virtuel entre deux personnes équipées, et ce même à distance.

### JEUX INTERDITS VERSION 3D

Le prix de ces équipements est encore très élevé : 8 800 dollars pour le *Dataglove* et 480 000 dollars pour l'ensemble **RB2** (*Reality Built For Two*) qui regroupe deux équipements complets. Mais le but des concepteurs est d'arriver à des prix abordables afin de toucher le marché de l'éducation et des loisirs avec des modèles plus performants, qui simuleront encore mieux la sensation du toucher. Il sera donc possible dans les prochaines années

### LE RETOUR DE JASON

Il était une fois... un jeune Américain de vingt-trois ans qui s'appelait Jason Lanier et qui dirigeait en Californie la firme VPL's (Visual Programming Language Research). Et maintenant VPL's commercialise des périphériques pour ordinateurs d'un genre un peu nouveau : des gants, des visières et des combinaisons qui, connectés à un Macintosh et à une station *Silicon Graphics* avec le logiciel *Body Electric*, permettent de pénétrer dans le monde tridimensionnel des images de synthèse !

- Le **Dataglove** (gant de données) intègre une série de capteurs électrosensoriels qui permettent de visualiser sur l'écran l'image 3D de la main.

- L'**EyePhone** est constitué d'une visière dotée de deux écrans à cristaux liquides - chaque œil a le sien - sur lesquels s'affiche en relief un décor en images de synthèse généré en temps réel par le système. *EyePhone* a été équipé de capteurs qui déterminent la position du visage, si bien que lorsque l'expérimentateur incline la tête dans un sens ou un autre, on constate l'immobilité parfaite du décor : seul le cadre de l'image enregistre alors des changements - comme dans la réalité. Grâce au *Dataglove*, il est alors possible d'attraper les objets-images,







## BLAGUES A PART



permettra en un temps record d'acquérir l'expérience d'une vieille courtisane !

Un seul hic. Imaginez que vous rencontriez sur minitel une gentille demoiselle qui se révèle posséder, comme vous, une combinaison RB2. Vous décidez aussitôt de vous rencontrer, par modem interposé, dans un univers aussi imaginaire que sensuel et vous passez alors un... très grand moment. Pour vous apercevoir ensuite que celle qui vous a conduit ainsi au septième ciel des jeux interdits de la 3D n'est autre que votre voisine de palier - celle qui n'a plus toutes ses dents et qui a du poil au menton ! Nobody's perfect...

**Eric Satyre**

**N.B.** - Les photos d'illustration sont les digitalisations sur MSX2+ que je vous avais promises le mois dernier. Si vous êtes anti-MSX, il vous suffit de prononcer trois fois la formule "Abracadabra" pour les voir se transformer en de superbes digits d'Alice Sapritch.

Comment ? Aucun volontaire pour la belle Alice ? Tout le monde adore le MSX ? Comme c'est étrange...

de pénétrer littéralement dans les univers imaginaires et d'y rencontrer des adversaires qui vous apparaîtront sous la forme de leur choix : monstre, dragon, démon, sorcier ou... créature de rêve ! Tout sera alors envisageable et il sera même possible de réconcilier loisirs et éducation dans un fabuleux cours d'éducation sexuelle qui

- Monsieur le commissaire, annonce un mari éperdu, je viens vous déclarer la disparition de ma femme. Elle était sortie pour promener le chien et voilà une semaine qu'elle n'est pas rentrée à la maison.

- Pouvez vous me donner son signalement ?

- Euh... Elle est blonde. Non, rousse... Pas très grande... Pas vraiment petite non plus, et elle a les yeux verts. Non, bleus... Non, verts... Enfin je crois !

- Bien, dit le commissaire en soupirant. Et le chien, il était de quelle race ?

- Briard. Soixante-dix centimètres au garrot, poil fauve clair, truffe moite, yeux marrons foncés, légère cicatrice sous le menton, numéro de tatouage 25 674 BZ 985...

Un explorateur chevronné va bientôt se marier :

- Quel est ton vœu le plus cher ? lui demande sa fiancée.

- Mais que tu sois aussi vierge qu'une forêt, mon amour !

Un mendiant sonne à la porte d'une femme revêche qui lui ouvre et demande :

- Qu'est-ce que vous voulez ?

Pour l'apitoyer, il lui dit :

- Comme vous voyez, ma bonne dame, j'ai perdu un bras.

Elle hausse les épaules et s'écrie en refermant la porte :

- Il n'est pas ici !

Un clochard meurt tellement de faim qu'il en est réduit à manger son chien. Il fait quand même un bon repas, puis, contemplant le tas d'os qu'il a jeté, il soupire :

- Ah ! Pauvre Médor, comme il se serait régalé !

Un client espagnol vient de s'installer dans un petit hôtel proche de la gare d'Austerlitz. Le soir même, il rentre très tard. Le veilleur de nuit, à moitié endormi, demande :

- Qui c'est ?

Le client répond :

- Juan Pepe Antonio Perez Gonzalez.

- Très bien, entrez tous !

Un optimiste a de l'eau jusqu'à la ceinture car son appartement est inondé, et le plombier tarde à venir. Soudain, il lance à sa femme, réfugiée sur l'armoire :

- On peut dire qu'on a de la chance, c'est de l'eau chaude !

(Gilles Roche)

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

Un mot ou une lettre pour d'autres - et l'affaire est faite ! Décidément le monde de la micro déborde de poètes inconscients... Où dorment les scientifiques purs et durs ?

## OPERATION THUNDERBOLT

"Sont également indiqués les articles que détiennent les horreurs"

Apparemment, les "horreurs" en question désignent ici les soldats que vous commandez. Eclair de lucidité ou antimilitarisme primaire ? Les auteurs se lanceraient-ils dans l'intoxication idéologique sublimable ?

## VOYAGER

"Il est à noter que le robot ne possède qu'un lévitateur de faible puissance nécessitant un plan capable d'opposer une résistance égale à la force qu'on lui applique."

Ciel ! Un exercice de maths dans la notice de mon jeu ! Jusqu'où les profs pousseront-ils la persécution ?

## NINTENDO DÉGAINE

Un de nos confrères - qui s'était déjà fait remarquer il y a quelques mois en faisant un numéro "spécial 69" - a récidivé dans son numéro de février en annonçant en couverture des scoops invisibles à l'intérieur, et avec le passage suivant : "Nintendo, de son côté, après de longues hésitations et peu désireux de voir les autres, et particulièrement Sega, occuper toute la place, s'est enfin décidé à sortir la sienne."

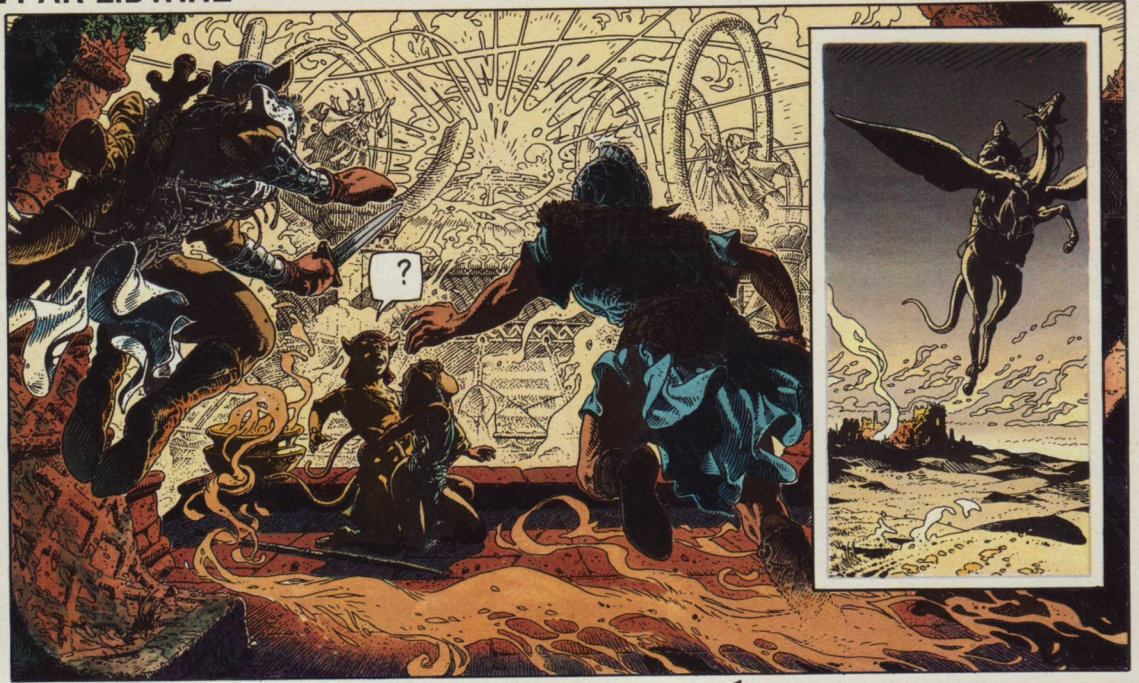
Tout ça ne nous dit pas qui a la plus grosse - de Nintendo ou de Sega... Ce qui est fort dommage pour nos lectrices, qui attendaient avec impatience cette indispensable précision pour faire leur choix entre les deux consoles. Et Nec ? Et Konix, Atari, Commodore et tous ceux qui vont sortir leur... console ? Il faudrait voir, comparer et sopeser avant l'achat définitif, grave de conséquences ! Comme l'a dit un jour Yvette Roudy : "Je suis pour l'égalité des sexes, et en tant que ministre je prendrai moi-même les mesures..." (authentique).





... BEAU GACHIS ... ET TOUJOURS AUCUN RESULTAT ! ... ENTENDS-MOI ENFIN ELVON : IL EST ENCORE TEMPS DE PASSER PAR LA DOUBLE TERRE ...

FERME-LA FURVAN ! OCCUPEZ-VOUS D'ABORD DES BLESSES. ENSUITE EMMENE TOIT LE MONDE JUSQU'AU MONT BRALTAR. JE VOUS Y RETROUVERAI DES QUE J'EN AURAI TERMINE ICI !



?




... ÉCOUTE-MOI SANS M'INTERROMPRE ELVON ... COMME TU LE SAIS, DANS LA NUIT DES TEMPS, LES DIVINS DU CIEL, PAR D'ENGEANCE FRATRICIDE, DÉCOCHÈRENT VERS LA TERRE UNE FLÈCHE ENSORCELÉE, L'ÉPHEBIR, AFIN DE LUI EN MEURTRIR LE COEUR ... C'EST SON VENIN QUI EMPOISONNE DEPUIS L'ESPRIT DE TOUS LES ÊTRES PENSANTS ...

AAAAA!

DENLOH!



... SANS DOUTE NE S'AGIT-IL QUE D'UN MYTHE ... POURTANT AVANT TROIS LUNES, LES NATIONS MULTINES SE RÉUNIRONT EN PLACE D'UN TRÈS ANCIEN TEMPLE ARUITE, ÉRIGÉ, DIT-ON, SUR LA PLAIE UIDE PROVOQUÉE PAR CET AIGUILLON FUNESTE ...



VIE ÉTERNELLE À TOI GRANDE TERRE ! QUE PÉRISSENT TES GERMES MALFAISANTS ET QUE TA DÉCHIRURE, SOUS NOS MAINS APOSSÉES, SE REFERME SUR LA PAIX DE TON VENTRE ! GLOIRE ! GLOIRE ! ...

FABULEUX ! C'EST FANTAS ... HÉ VOUS ! ...

... THABANE DISAIT QU'IL N'EST DE MEMBRE INFECTÉ DONT LA TORPEUR N'ÉPARGNE LA SOUFFRANCE ! ...



... PAR LEUR MAGIE, LES MULTINS ESPÈRENT EXTRAIRE CETTE ARME REDOUTABLE DES ENTRAÎLLES TERRESTRES ... POUR EN ENRAYER LA LÉTHARGIE, CERTES ... MAIS AUSSI POUR ASSOUIR UN DESSEIN INAVOUBLE ...

... MAIS IL DISAIT AUSSI QU'IL FAUT AIDER AU SOMMEIL SUFFI LORSQUE CELUI-CI SE REBELLE ...

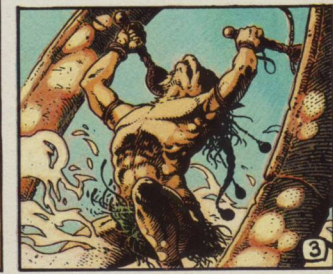


L'ÉPHEBIR!

GLOIRE, GLOIRE À TOI GRANDE TERRE ! LE JOUR D'APÂSÈMENT EST ENFIN ARRIVÉ ... LA DÉBLESSURE S'ACCOMPLIT !



... CE N'ÉTAIT PAS UNE LÉGENDE !!!





# ...maintenant, découvrez la 1<sup>ère</sup> double simulation!

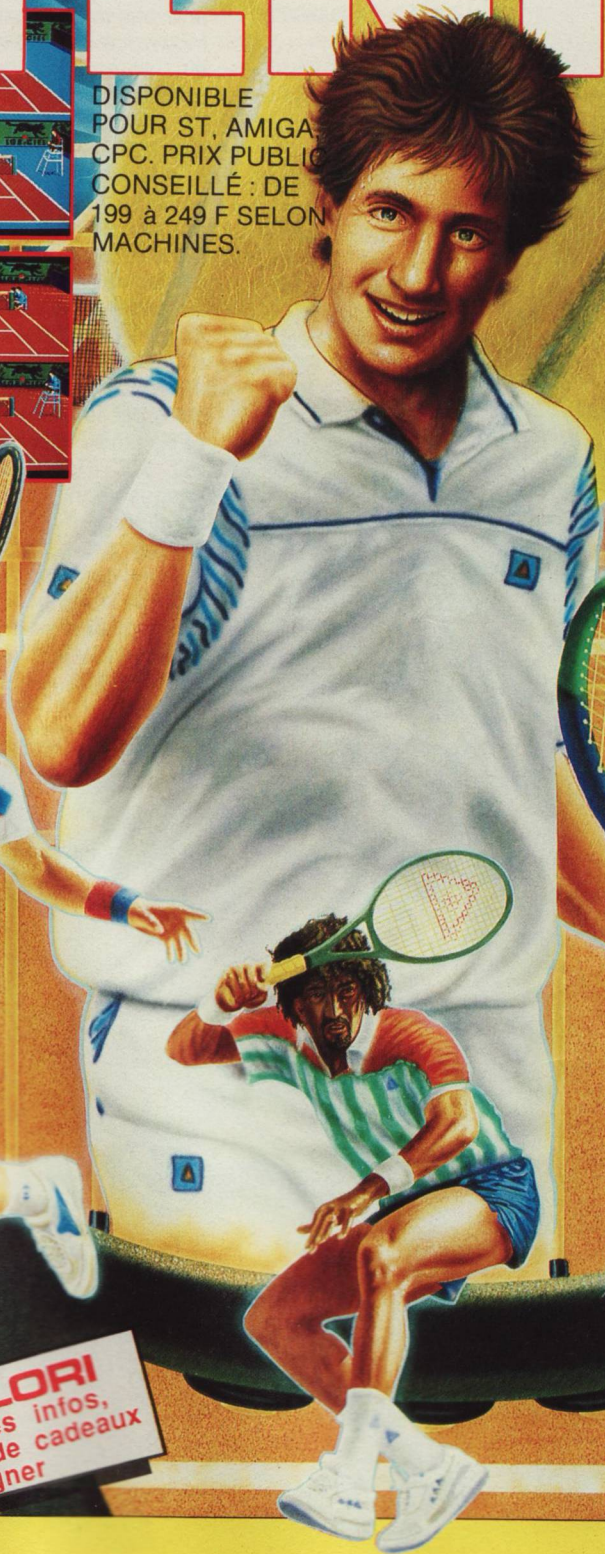
# TENNIS



AMIGA SCREENS

DISPONIBLE  
POUR ST, AMIGA  
CPC. PRIX PUBLIC  
CONSEILLÉ : DE  
199 à 249 F SELON  
MACHINES.

- UN REALISME JAMAIS ATTEINT**
- Des animations et un environnement sonore exceptionnels.
  - Un double écran qui permet à chacun des joueurs de se trouver au 1<sup>er</sup> plan.
- TOUS LES COUPS DU TENNIS SONT PRÉSENTS.**
- Les services, les volées, les coups de fond de court, les smashes, les amorties, les lobs...
  - Tous les effets : lift, coupé et plat.
- TOUS LES TYPES DE JEU.**
- simple, double, entraînement.
  - match d'exhibition, tournoi, coupe DAVIS.
  - 1 ou 2 joueurs.
  - durée d'un match paramétrable.
  - 32 adversaires vraiment différents.
  - 1 éditeur permettant de créer soi-même ses adversaires.



**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



## RESTONS FRANÇAIS !

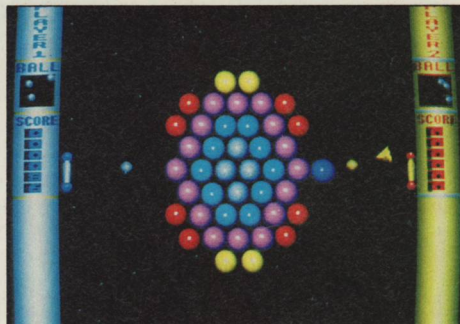
Créée fin 85 par Gérard Gros,  
la société **SISTEME** attaque le marché américano-nippon  
des grosses machines d'arcade  
avec **Punk and Jump** et surtout **Ballarena**,  
un jeu qui révolutionne le concept du casse-briques !

**Y**'a des grosses têtes dans Micro News ! Après Tony Takoushi et son jeu *Hyperforce*, François-Yves Bertrand - collaborateur du journal - qui est chef de projet, concepteur et développeur dans la société **SISTEME**, a créé avec un graphiste et un musicien-programmeur deux jeux pour machines d'arcade.

### PUNK AND JUMP

Présenté au salon Amusexpo de l'année dernière, **Punk and Jump** est un shoot'em up 3D à la sauce *Space Harrier* où l'on rentre dans un univers fou rempli de drôles de petits monstres et où les montagnes - colorées comme des sucres d'orge - font penser au pays de Cocagne. SDR, le héros, est un gentil punk à crête rouge avec une épingle à nourrice en guise de boucle d'oreille et un

jouer seul ou à deux en simultané, chaque joueur ayant sa raquette personnelle et une ou plusieurs balles qui peuvent être récupérées par l'adversaire. Deuxième innovation, et de taille, le déplacement des raquettes n'est plus rectiligne mais circulaire ! Les raquettes tournent autour des "briques" qui sont elles aussi transfigurées puisqu'il



s'agit de graphismes en Ray-Tracing, d'images digitalisées et de dessins au point par point en 256 couleurs ! La poignée dite "d'Arkanoïd" prend alors tout son sens puisque l'on garde la faculté de viser en choisissant le point d'impact sur la raquette.

*Ballarena* comporte 64 tableaux et propose une phase de challenge - un tir sur cible mouvante - tous les quatre tableaux (lors du jeu normal les raquettes peuvent se chevaucher ou se croiser ; lors du challenge, les raquettes ne se croisant plus, il faut se battre pour trouver la position de tir idéale et y rester). Innovation encore : en phase de jeu normale, lorsqu'un bonus apparaît pour la première fois il est accompagné d'un texte en français vous renseignant sur son utilité et surprise ! Il se révèle parfois être un malus... Les qualités sonores reposent sur l'utilisation de sons digitalisés et permettent la restitution d'une vingtaine de bruitages et de cinq thèmes musicaux. Enfin ce jeu, développé en six mois par le trio en furie désormais baptisé 3FR, utilise une carte logique développée par **SISTEME**, capable de générer des images allant jusqu'à 1056 sur 256 en 256 couleurs, avec 8 méga-octets possibles de ROM.

Avec ces deux jeux, la société **SISTEME** fait une brillante entrée dans l'univers clos des grandes machines d'arcade. A quand l'adaptation sur console ou ordinateur de *Punk And Jump* et *Ballarena* ?

Pinball Willy



penchant pour la boisson qui lui permet de jeter des canettes vides sur tous les méchants de service. Normal, ils ont enlevé ses copines... Vous devrez ramasser bonus et armes secrètes sur cette étrange planète à l'espace illimité. Le temps, par contre, vous sera compté tout au long des 32 différents tableaux, que vous pourrez aborder selon huit niveaux de difficulté.

### BALLARENA

**Ballarena** est un jeu très impressionnant. Il rappelle *Arkanoïd*, mais il transcende tellement le genre casse-briques qu'il en devient aussi original qu'attachant. On peut





## FOOT OF THE CENTURY !

Encore un ! Ça commence à bien faire... On aura eu droit à tout : simulations de management soporifiques, jeux d'arcade craignos et même questionnaires "prizdeutêt" façon Trivial Pursuit. Mais cette fois, les programmeurs de **Manchester United** ont eu la bonne idée de mélanger les deux premiers ingrédients de façon positive. Je sais que ça va vous étonner, mais ça pète ! Moi qui ne supporte pas plus le football, les hooligans ou les canettes de bières que les ahanelements de Francis Lalanne, je dois bien avouer que pour la première fois de ma vie, j'ai éprouvé un certain plaisir à voir courir une bonne vingtaine de sportifs poilus derrière un morceau de cuir noir et blanc de forme sphérique. In this soft, vous exercez le capitanaat de l'équipe de Manchester et votre but est de remporter la League Cup. Pour cela, vous allez fourguer vos mauvais joueurs, en acheter de meilleurs - que vous entraînerez pour améliorer leurs points faibles - et jouer des dizaines de matchs contre l'ordinateur ou contre un copain. Les matchs se présentent en vue de trois quarts selon un scrolling multidirectionnel qui dévoile au passage les gradins et les supporters qui s'y trouvent. Les graphismes réussis et l'excellente jouabilité incluent tous les aspects du football (penalties, corners, fautes, tackles, têtes, blessures etc.). Côté gadgets, vous pouvez lire un résumé de vos exploits dans les journaux sportifs. De plus certains buts vont être rediffusés sur écran géant, et le tirage au sort des équipes a lieu en direct à la télévision. Le tout devrait sortir sur toutes les machines (y compris l'Archimedes !) dès le mois prochain. Amateur de foot ou pas, préparez-vous à un choc !

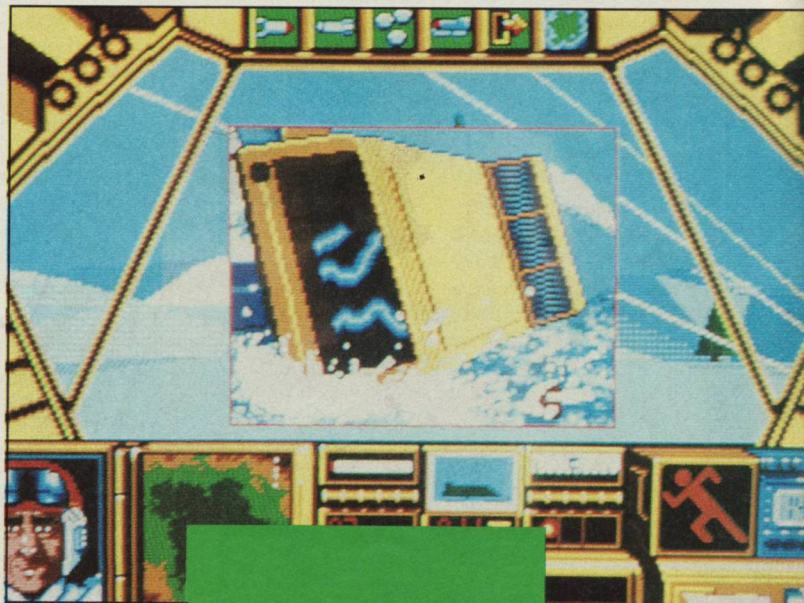
## I WANNA BE A ROCK STAR

Salut les p'tits clous ! Top de se consacrer désormais à son passe-temps favori : la culture des orchidées. Il lègue son vieux bureau, son fichier d'adresses et 10 000 F au premier qui voudra reprendre le flambeau. One, two, three, soyez le nouveau Barclay du Rock and Roll. A vous de choisir des interprètes, les titres de vos futurs hits et de gérer vos poulains pour qu'ils deviennent des étoiles mondiales. Attention aux galères pas possibles et aux contacts véreux - les requins ont les dents longues dans ce milieu... Enfin un logiciel intelligent qui mêle adroitement jeu de rôle, simulation et arcade. Comme le dit la chanson : "It's only Rock and Roll !".



**GRENOBLE!**

Micro News et la ville de Grenoble s'associent pour vous offrir 50 entrées gratuites au 2ème Salon Européen de la Bande Dessinée qui se déroulera du 29 mars au 1er avril à... Grenoble. Pour ce faire, il vous suffit d'écrire le plus rapidement possible à : *Micro News, Salon de la Bande Dessinée, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre* - en indiquant très lisiblement votre nom et votre adresse. Les plus rapides d'entre vous recevront une invitation par retour de courrier.



## MIDWINTER

À la suite d'une collision avec une météorite géante, la Terre entre dans une nouvelle ère glaciaire... Température extérieure : - 25°, deal cassé pour Findus et Vivagel ! Le niveau des océans monte, la neige tombe, la glace se forme et relie des îles jusqu'ici éparpillées. Désormais, l'archipel des Açores ne constitue plus qu'un seul et même continent recouvert de neige et de glace, où les derniers survivants se terrent pour échapper à la rigueur du climat. Seul au début du jeu, vous allez devoir constituer une équipe capable de porter un coup fatal à l'ennemi. Les programmeurs ont réussi un véritable tour de force en créant un continent entier en trois dimensions, que vous pourriez explorer à skis, en buggy et même en deltaplane ! Tout y est : habitations, églises, centrales électriques, garages, hôpitaux etc. Jamais on n'a vu quelque chose d'aussi complet, d'autant plus que l'aspect visuel du logiciel se montre aussi réussi que son aspect stratégique. Chaque personnage rencontré a un caractère qui lui est propre, un passé, et des aptitudes dans divers domaines (conduite, ski, réparation...). Mieux, certains membres de l'équipe ne peuvent pas se sentir, ce qui vous oblige à répartir vos compagnons en fonction de leurs affinités avec les personnes que vous souhaitez recruter ! Rendez-vous très bientôt pour un test complet de ce soft qui fera date, sans l'ombre d'un doute, dans l'histoire de la micro.



## MICRO FAMILIALE 90 : LES PRIX BAISSENT !

**Nous avons pesté haut et fort dans le numéro de novembre contre les prix pratiqués en micro-informatique familiale. Aujourd'hui, bingo ! Plusieurs fabricants et distributeurs baissent leurs prix.**

**N**ous leur dédions ce premier numéro bimensuel, avec toutes nos félicitations, accompagnées de cette pensée de Beaumarchais : "Sans la liberté de blâmer il n'est point d'éloge flatteur". Puisqu'après les remontrances, voici venir la saison des compliments...

### NINTENDO

Dans notre guide des consoles et ordinateurs de décembre, nous reprochions à Nintendo de ne pas avoir importé beaucoup de cartouches en 89 - un état de fait dû en partie à la pénurie de composants qui a sévi l'année dernière. Cette lacune semble aujourd'hui comblée, puisque beaucoup de nouveaux titres sont arrivés sur le marché depuis Noël, parmi lesquels de nombreux chefs-d'œuvre (*Wrestlemania*, *Life Force*, *Track & Field 2*, *Wizards & Warriors* etc.). Depuis le 1er mars, le prix de la console Nintendo NES a baissé : elle est désormais vendue à **749 F** - prix conseillé.

### SEGA

La seule chose que nous ayions jamais reprochée à Sega était de ne pas permettre aux éditeurs autres que "maison" de développer pour leurs

consoles. Cet état de fait est désormais révolu puisque US Gold, Grandslam, Mirrorsoft, Titus et sans doute bientôt Virgin Mastertronic, ont été autorisés à développer pour Sega. En Europe, le parc actuel de consoles Sega est estimé à un million d'unités et les espérances de ventes pour 1990 sont de 1, 7 million de consoles. Afin d'accélérer cette pénétration, Sega vient de baisser depuis le 1er mars le prix de la console Master System à **749 F** - prix conseillé - (cette console possède en mémoire morte le jeu *Hang On*).

### NEC

La console Nec, distribuée en France par Sodipeng, baisse de 300 F et passe à **1490 F**. Et comme une bonne nouvelle ne vient jamais seule, Sodipeng annonce une prochaine baisse de prix sur une grande partie des jeux Nec - qui devraient bientôt être vendus à des prix avoisinant les 300/350 F. Et toutes les nouveautés sortiront dorénavant en France exactement en même temps qu'au Japon !

### COMMODORE

Le 1er février dernier, Commodore a baissé le prix de six produits de la

## LES LOGICIELS

Les éditeurs ne peuvent malheureusement pas encore baisser le prix des logiciels, car les volumes de ventes sont encore trop faibles alors que les produits vont de plus en plus vers la sophistication. Les pertes dues au piratage rognent jusqu'à 30% des bénéfices, obligeant les éditeurs à "monter" leurs prix en conséquence. En plus de la TVA (Taxe sur la Valeur Ajoutée) à 18.60%, nous payons donc une TVP (Taxe sur la Valeur Piratée) de 30%. Danke schön, messieurs les pirates !

gamme Amiga 500 :

- L'unité centrale Amiga 500 512 Ko voit son prix diminué de 300 F et passe à **3690 F**.

- La configuration Amiga 500 avec moniteur couleur et extension-mémoire 512 Ko baisse de 20% : **7180 F**.

- Le moniteur couleur haute résolution A 1084 va coûter 500 F en moins et passe donc à **2500 F**.

- L'extension-mémoire 512 Ko + horloge baisse elle aussi de 500 F et passe à **990 F**.

- Le Starter Kit (package loisirs et initiation) est désormais vendu **3990 F**, au lieu de 4290 F.

- Le Home Office Kit (solution bureautique évoluée) sera distribué au prix de **4290 F** - au lieu de 4790 F.

Tous ces prix sont des "prix conseillés" par les constructeurs ou les importateurs. Beaucoup de revendeurs rognent sur leur marge (qui n'est pas pourtant pas excessive - voir l'article de novembre) et de ce fait vendent à un prix inférieur.

J.-M.B.

Rédacteur en chef :

Jean-Michel Berté

Rédacteur en chef adjoint :

Georges Brize

Secrétaire de rédaction :

Jean-Henri Derveaux

Rédaction :

Jean-Pierre Labro,

Marc Lacombe

Directrice de la publicité :

Isabelle Berté

Assistante de publicité :

Catherine Peyrot

Secrétariat :

Jocelyne Lefebvre

Directeur artistique :

Jean-Yves Zagnoni

Maquettiste :

Sylvie Da Silva

Abonnements :

Franck Maillochon

Ont collaboré à ce numéro :

Sylvain Allain,

Jérôme Darnaudet, Patrick Gallo,

Mourad Krim, Laurent,

Vincent Levet, Eric Lux,

Alex Nédélec, Marc Brothers,

Olivier Martineri,

Ludovic Monnerat, Olivier Noël

Correspondants permanents

à l'étranger :

Kelly Beswick, Kati Hamza,

Gordon Houghton,

Tony Takoushi (GB),

Fred Schaerlig (RFA),

Mina Cosnefroy (USA),

Fuminori Takahashi (Japon)

Illustrations :

Carali, Coucho, Cuneo,

Jaap, Larbi,

Lerouge, Lidwine, Rasheed

Photogravure :

Photocop

Impression :

Rotolaf

Dépôt légal :

1er trimestre 1990

ISSN 0984-9629

Commission paritaire : 70043

Edité par Sandyx S.A.

au capital de 250 000 F,

67, avenue du Maréchal-Joffre,

92000 Nanterre

Tél. : 47.21.29.29

Télécopie/Fax : 47.25.72.75

Directeur de la publication :

Jean-Michel Berté

Distribution NMPP

Inspection des ventes :

Sordiap (numéro vert :

(1) 05.34.84.20,

terminal E87)

Membre inscrit à l'OJD

Copyright MICRO NEWS,

Paris 1990

## LE 15 MARS DANS MICRO NEWS !

Harricana est là ! - Stop -

Exclusif : le test complet du premier jeu pour la console Konix ! - Stop -

Amstrad is beautiful : interview Marion Vannier - Stop -

Banc d'essai : Stacy, le ST portable - Stop -

Bike, sex and beer : Harley-Davidson, the road to Sturgis - Stop -

Previews : Crackdown, Paradroid' 90, E-Motion, Leisure Suit Larry 3...



batman



# LES FOUS D'ARKHAM

d A V E m C K E A N  
g R A N T m O R R I S O N

COMICS  
USA

*Batman, c'est fou, speedé, allumé, déjanté, coloré, explosif,  
Les Fous d'Arkham, 128 pages de BD pour démarrer les années 90  
138 F en vente, presque, partout...  
Comics USA, © DC Comics Inc.*



# BONDISSEZ D'ILE EN ILE DANS LE JEU D'ARCADE DE TAITO!



**ENFILEZ VOUS CHAUSSURES MAGIQUES. ENTRAINEZ VOUS À LANCER DES ARCS-EN**

**CIEL ET AVENTUREZ VOUS DANS**

## L'ILE DE DOOH.

**ATTAQUEZ DOOH, ALORS QU'IL VOUS ATTAQUE À GRANDS COUPS DE MITRAILLETES. VOUS FERIEZ MIEUX D'ÊTRE**

## RAPIDE... L'EAU MONTE!



**IL NY A PEUT-ÊTRE QU'UN SEUL MOYEN DE VAINCRE LES CRÉATURES VICIEUSES DE**

## L'ILE DES INSECTES:

**TROUVER LA COUPE DE LA DESTRUCTION ... IL FAUDRA QUE VOUS SOYEZ VRAIMENT HABILE AVEC VOS ARCS-EN-CIEL POUR SURMONTER LES TERRIBLES COCCINELLES, LES ARAIGNÉES, LES CHENILLES ET ... LA RUCHE TOUTE ENTIÈRE!**

## OH, NON,

**SI SEULEMENT, JE DOUVAIS RETOURNER VOIR LES ABEILLES! ELLES SONT JUSTE DE PETITS MONSTRES BOURDONNANTS COMPARÉES À CES TANKS, CES AVIONS ET HÉLICOPTÈRES SUR**

## L'ILE DES COMBATS,

**OUI, IL EST TEMPS DE BATTRE CES GARS À LEUR PROPRE JEU ET DE DÉCOLLER ... MAIS COMMENT FAIRE**



**POUR VOLER? PROCHAIN ARRÊT -**

## L'ILE DES MONSTRES -

**DÉCOUVREZ VOUS-MÊME CE QUI SE PASSE QUAND DES FANTÔMES, DES TROLLS, DES SQUELÈTTES ET DES VAMPIRES VOUS INVITENT À DINER... IL EST TEMPS DE REPRENDRÉ LA ROUTE!**



**TAITO**

**ocean**

ZAC DE MOUSQUETTE,  
06740 CHATEAUNEUF  
DE GRASSE.  
TEL: (1) 43350675

**UN JEU ORIGINAL QUI VOUS PROPOSE**

**7**

**ILES À VISITER, REPRODUISANT FIDÈLEMENT LE "FUN" ET L'INCROYABLE JOUABILITÉ DU HIT D'ARCADE.**



# Micro

POSTER VICKY

## NEWS 15 F

### TOPS

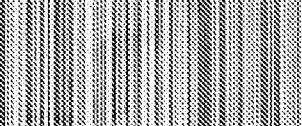
BLACK TIGER  
EAGLE'S RIDER  
SUPER SHINOBI

### LES PRIX BAISSENT I

NEC  
SEGA  
NINTENDO  
COMMODORE

N° 30 MARS 1988  
15002214 00000 1715 00000 117

M 2843 - 30 - 15,00 F



3792843015002 00500



# MSX2

## NINJA KUN

(envoyé par Olivier Ernest)

### Ce qu'il faut savoir avant de commencer :

Lors d'une chute, appuyez rapidement 2 ou 3 fois sur le bouton 1 et vous roulez sur vous-même, ce qui aura pour conséquence d'amortir votre chute.

Si vous êtes devant un grand mur à escalader, poussez le bouton sans le relâcher, tout en sautant alternativement sur la paroi de gauche et la paroi de droite : vous grimpez deux fois plus rapidement. Et si le temps dont vous disposez est écoulé, jetez-vous dans le vide.

Les armes sont de quatre types : étoile, boomerang, bombe ou 4 boules de feu tournant autour de vous. On les acquiert en arrivant au bout des stages de bonus.

### Stage 1

Ennemis simples : ninja lançant des étoiles ou ninja tirant des balles. Il faut avancer et lorsque l'un d'entre eux devient trop pressant, sautez et tuez-le après l'avoir assommé.

### Stage 2

Anéantir tous les ennemis : il n'y a pas d'issue possible.

### Stage 3

Bonus Stage : gravir les parois et prendre la sortie, vous bénéficierez alors du boomerang. Ou deuxième solution : prendre la sortie de la maison rouge, cliquer sur la première solution - mais alors pas de boomerang.

### Stage 4

Lors de votre chute, vous allez remarquer une grotte - c'est la sortie. Roulez sur vous-même avec le bouton 1, ensuite dirigez-vous

sur la droite et grimpez la colline jusqu'au sommet, sautez par-dessus les ravins jusqu'au sommet situé le plus à gauche. En son centre se trouve une crevasse, placez-vous dessus, abaissez-vous et ça y est...

### Stage 5

Nouveaux ennemis : des pieuvres, des poissons, des crocodiles. Avancez vers la droite tout en tuant les pieuvres et autres sales bêtes. Si vous voulez vous la donner, débrouillez-vous pour avoir une pieuvre derrière vous et empruntez la sortie.

### Stage 6

Bonus Stage : grimpez la paroi (sautez dessus, puis bouton 1) et gagnez la sortie. Vous recevrez des bombes (vous disposez toujours de la deuxième solution avec son inconvénient).

### Stage 7

Aucune nouvelle difficulté, dirigez-vous vers les glaciers et la sortie.

### Stage 8

Tuez tous les ennemis.

### Stage 9

Vasurgir un nouvel adversaire (et de taille !) qui ne pensera qu'à vous aplatir. Surtout ne sautez pas, mais balancez-lui 2 ou 3 bombes, ainsi qu'à son successeur.

### Stage 10

Bonus stage : grimpez aux parois et prenez la sortie - vous recevrez des boules de feu (elles ne sont pas infinies). Existe toujours la deuxième solution.

### Stage 11

Tuez tous les ennemis.

### Stage 12

Adversaires nouveaux : squelette, grenouilles, crabes. Abattez le squelette grâce aux bombes mais soyez plutôt circonspect dans le maniement du sabre. Idem pour les autres.

### Stage 13

Bonus Stage : sautez d'une paroi à l'autre et empruntez la sortie, vous recevrez des boules de feu.

### Stage 14

Plongez dans l'eau jusqu'au fond. Dans l'élément liquide, vous trouverez pieuvres, poissons, piranhas et monstres marins. Lorsque vous aurez atteint le fond, allez à droite puis remontez à la surface, accrochez-vous à la paroi et dirigez-vous vers la sortie.

### Stage 15

Nouveaux ennemis : le serpent fantôme et le monstre bleu. La tactique à employer : un saut géant sur les parois, ensuite tuez tous les opposants au moyen des bombes ; pour atteindre la sortie, escaladez la paroi.

### Stage 16

Abattez tout le monde.

### Stage 17

Montez tout en exterminant les fantômes. Ensuite vous apercevrez un nouvel ennemi : le pompier. Seule façon de le tuer : sautez-lui dessus, assommez-le puis tirez. Il faut vraiment éliminer la totalité des ennemis.

### Stage 18

Tuer tous les ennemis.

### Stage 19

Seule solution, le grand saut sur les parois et direction la sortie.

### Stage 20

Des adversaires crachant le feu. Tuez-les tous.

### Stage 21

Allez à gauche dans le trou, employez les bombes pour tuer le squelette et changez de niveau.

### Stage 22

Utilisez les boules de feu et tuez tous les ennemis.

### Stage 23

Idem.

### Stage 24

Il ressemble au niveau 12 : utilisez les bombes pour les gros ennemis et les étoiles pour les petits. Pas de nouveautés.

### Stage 25

Bonus Stage : grand saut jusqu'à la sortie. Vous recevez des boules de feu.

### Stage 26

Tuez les crabes avec les bombes et vos difficultés sont pratiquement résolues.

### Stage 27

Bonus Stage : grand saut jusqu'à la sortie ou deuxième solution.

### Stage 28

Nouvel ennemi genre KGB, tirant des gouttes de feu circulant à l'écran. Il faut tuer tous ses représentants.

### Stage 29

Tuez tous les pompiers.

### Stage 30

Armes : bombes ou étoiles. And the end.

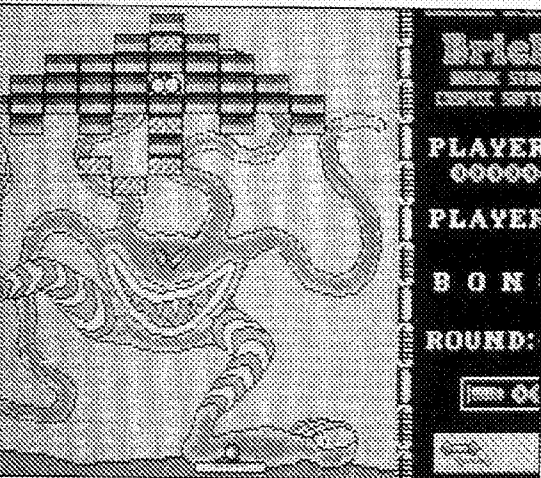


**COKTEL VISION**



## BREAK STONES

Par ma barbe blanche de vieux routier de la micro, moi qui ai connu les débuts de Pong - premier jeu micro - sur ma console Hanimex à 800 tickets, j'ai devant les billes un casse-briques ! Encore un... Après un profond soupir, suscité par l'ennui et non par une Pelforth mal digérée, je me colle devant l'écran du PC et j'adhère - glups, voilà mes vieux penchants cocas qui ressortent - enfin bref je prends la souris par la taille et laissez aller, c'est une valse ! Elle chôme pas la petite et vous devrez l'avoir bien en main pour concasser et écrabouiller toutes les briques. Comme d'habitude, une

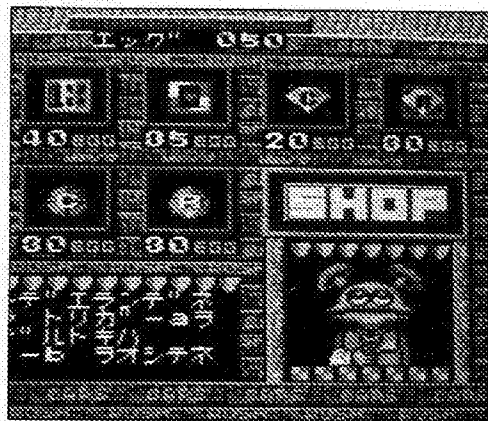


tonne de bonus vous permet de finir plus rapidement chaque tableau. Cela va de la classique raquette aimantée à des trucs plus originaux comme le briquet lance-flammes. Une option intéressante vous propulse vers l'avant afin de récupérer des objets insolites (bonbons explosifs etc.) utilisables par la suite. Enfin, si la réalisation est irréprochable, les bruitages ne cassent pas des briques (dommage) ; sans être d'une originalité démente, ce soft vous fera passer un bon moment.

Disquettes Cosmic Software pour compatibles PC. J.-P.L.

## FAMICLE PARODIC

Pour bien digiter et vous fournir le bit-clé au carré des énigmes de la programmation, je vous offre avec ce soft un shoot'em up qui reprend toutes les astuces des autres en y ajoutant l'aspect parodique (difficile déduction, mais j'y suis arrivé). Le joueur contrôle un vaisseau loufoque dans



un univers débile. Les décors varient du terrain de golf au gruyère violet en plaques et à chaque fin de tableau, surprise, un big monster arrive, même qu'il y en a un qui joue à papier-caillou-ciseau - un vrai gibier pour ghostbuster ! Admettons. Le jeu est parsemé en sus de graffiti étranges et de logos fallacieux (Méga, Konomi, Ramco...). Passe encore. Mais le pire est que tout se montre parfaitement jouable, avec en prime un bon niveau de difficulté. N'oublions pas non plus les nombreux magasins éparpillés dans le jeu, où différents gadgets seront mis à portée des bourses les plus modestes... "Dis papa, c'est quoi des bourses modestes ? - Ta gueule, sale mioche, c'est pas de ton âge !" En un mot comme en dix, *Famicle Parodic* me paraît une totale réussite, ne serait-ce que par l'intérêt suscité. Graphisme clean, son pur, animation nickel : rien ne manque - du beau travail !

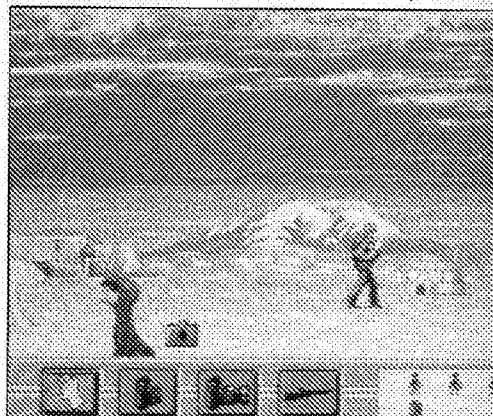
Cartouche mégarom Bit2 pour MSX2. L.M.

## WILD LIFE

Un safari autour du monde, ça vous tente ? Mais attention aux changements climatiques ! Car il vous faudra passer sans rechigner des rivages glacés de l'Arctique (en effectuant un petit détour par les Indes et les grandes plaines d'Amérique) aux vastes étendues australiennes - où dans le bush mystérieux vous traquerez le kangourou. Rangez vos mouchoirs, fervents défenseurs de la cause verte : il s'agit en l'occurrence d'un safari photographique.... Votre mission ne sera pas de tout

repos pour autant ; il vous faudra user de la force pour éliminer les contrebandiers sans scrupules qui tentent de vous barrer le chemin...

Pourtant, même si la réalisation se révèle à la hauteur (avec notamment des graphismes soignés et un joli scrolling horizontal), l'intérêt de jeu, lui, ne suit pas... Ce soft reprend en fait le principe d'*Operation Wolf* ou autres *P.O.W.*, en y incluant un soupçon de stratégie (vous jonglez entre la mitraille photographique et la mitraille tout court). Mais



l'action, répétitive, apparaît finalement trop peu soutenue pour pouvoir satisfaire les pros de l'arcade pure et dure...

Disquette New Deal pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST. A.N.

## ROMNEL

Janvier 41 : la situation des armées italiennes et allemandes commence à flotter un peu en Afrique du Nord. L'avancée des Britanniques en Lybie et en Egypte a coupé les forces de l'Axe de tout support venant de la péninsule européenne... C'est dans la chaleur étouffante et la poussière du désert que l'éditeur australien Strategic Studies Group parachute les plus courageux d'entre nous. Courageux, non pour les risques physiques encourus mais pour les dommages irrémediables que peuvent subir nos petites cellules grises (déjà qu'Eric Satyre ne les ménage guère). En effet, le soft est d'une complexité à griller les circuits intégrés d'un robot capable de réciter l'œuvre de Victor Hugo à l'envers. Si ces difficultés ne vous effraient pas, réglez alors son sort à l'une ou l'autre des armées en présence, car vous pouvez choisir votre camp, commander les troupes à l'aide de menus ou visualiser la carte. Tout cela pour jouer huit scénarios modifiables selon votre goût (et à l'aide d'un éditeur performant). Il ne vous reste plus qu'à vous installer confortablement devant l'écran... pour quelques heures d'une simulation stratégique des plus réalistes.

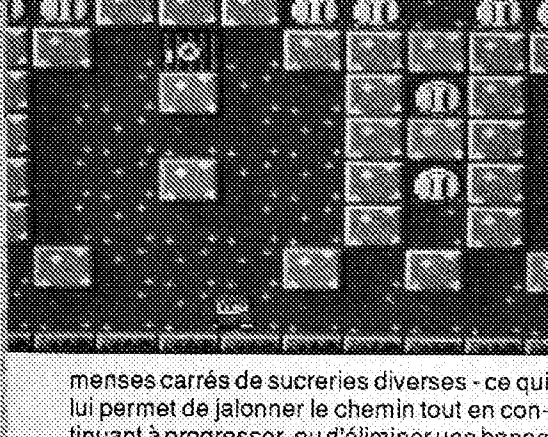
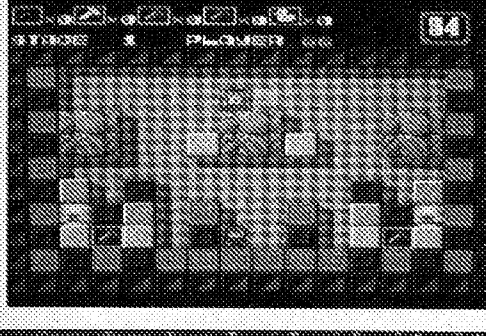
Trois disquettes Strategic Studies Group pour PC et compatibles. Existe aussi pour Apple 2 et C64/128. M.K.



## QUINPL

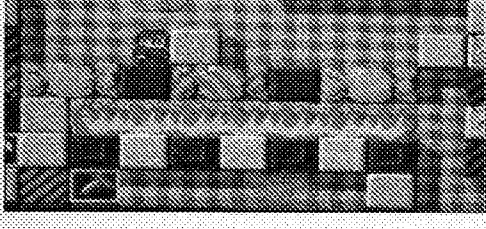


**S**olomon's Key, vous connaissez ? Et Spherical ? Quinpl est la version nipponisée de ces deux hits. Bien sûr les décors, les monstres ou les objets à collecter ont changé de peau ou d'apparence. Mais le principe de jeu demeure parfaitement semblable : Quinpl, un intrépide bambin, évolue dans un monde peuplé de canards retors, de lapins cauchemardesques et de bonbons pantagruéliques. Tous ces affreux tentent comme il se doit de lui barrer le chemin qui mène à chaque tableau supérieur. Sans se laisser intimider, le précoce nourrisson plante des clous dans d'im-



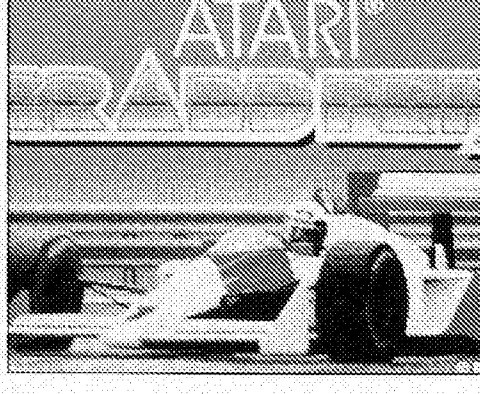
menses carrés de sucreries diverses - ce qui lui permet de jalonner le chemin tout en continuant à progresser, ou d'éliminer une bonne partie des traverses qui lui sont tendues. On peut regretter que le maniement au clavier se révèle bien peu pratique - cependant un délicat mélange d'action et de stratégie donne à ce soft la saveur d'une gâterie acidulée pas désagréable du tout. A consommer sans modération.

Cartouche Soft House pour MSX2. A.N.

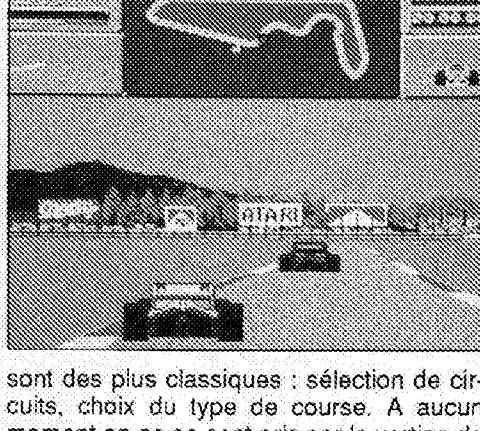


## GRAND PRIX

**C**aissez donc que cette horreur sur mon écran ? J'ai encore dû me gourer, j'ai sûrement branché mon compatible PC sur l'écran du ST. C'est pas possible autrement, les graphismes à la limite de l'abandon et l'animation digne d'un dessin



animé japonais font inmanquablement penser à un quelconque soft PCroïde. Et pourtant non, il s'agit bien d'une course de Formule 1 version Atari. Que dire de ce ratage ? Pas grand-chose. Les options proposées



sont des plus classiques : sélection de circuits, choix du type de course. A aucun moment on ne se sent pris par le vertige de la vitesse... Bien au contraire, l'avance saccadée des véhicules et le peu de réalisme des accidents n'entraînent que l'ennui. Ce logiciel est loin de la pole-position et ce n'est pas avec cette limace ludique que vous réussirez dans la vie, M. Atari...

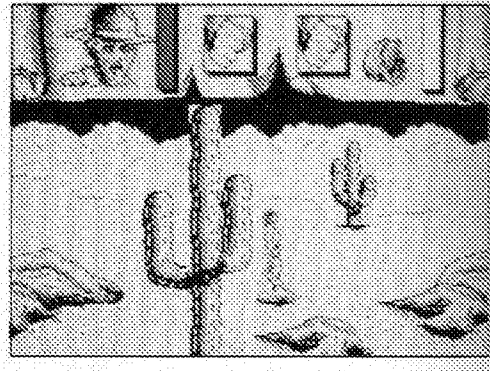
Disquettes Atari pour Atari ST/STE.

J.-P.L.

## TUSKER

**A**h ! Que la vie est dure lorsqu'on a eu un père qui se prenait pour Indiana Jones et que soi-même on est plutôt tenté par une confortable paire de charentaises et un bon vieux feu de bois craquetant dans la cheminée patrimoniale...

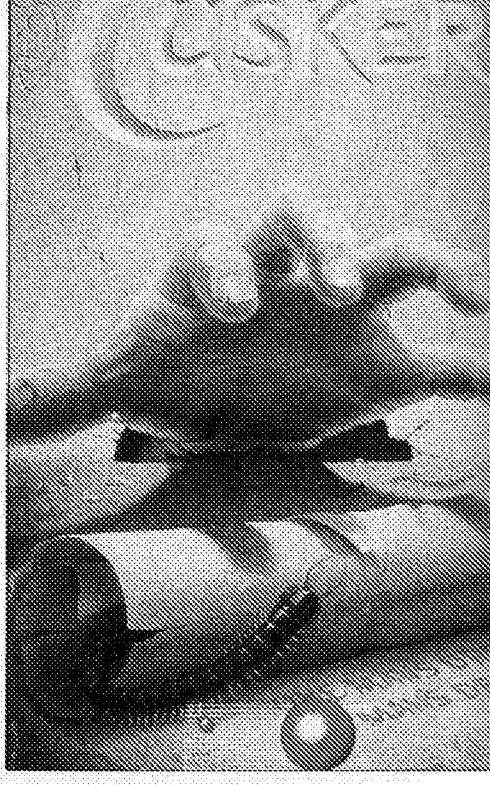
Paix à son âme ! Il a rejoint le royaume



céleste depuis maintenant trois ans - hanté qu'il était depuis des décennies par une obsession, la découverte du dernier cimetière des éléphants. Son épopée inachevée n'a pas vraiment connu le succès... Un jour en classant de vieux papiers, vous tombez soudain en arrêt devant son journal intime (que tout au long de sa vie il avait soigneusement dissimulé). That's the dé clic et vous vous vous mettez à foncer dans le désert et la jungle comme un dératé. Mais les obstacles abondent : bédouins déchaînés, barbares décerveurs, dinosaures, plantes carnivores. Bagarres et découverte d'objets sont les deux ressorts du soft. La version CPC se révèle franchement indigne de cette machine (malgré une ambiance série Z plutôt sympa) car le héros y est affligé, à son corps totalement défendant, d'une mauvaise animation et de couleurs d'une abjecte pauvreté.

Disquette System 3 pour Amstrad CPC. Existe également sur Commodore 64/128 et Spectrum.

J.-P.L.





# TRAVAUX PRATIQUES

# SAMOURAI MICRO

**MSX au piquet ! Et un bon point pour les consoles japonaises qui baissent toutes de prix.**

Toutes les consoles ou presque baissent de prix. Allez vite voir, c'est dans les *News* ! Quant aux MSXiens, ils sont de corvée puisqu'ils doivent se rendre en page *Sex Machines* pour y faire leurs travaux pratiques : contemplation d'images digitalisées MSX2+ jusqu'à ce que syncope s'ensuive...

Pour consoler ces enfants-martyrs, voici quelques photos de *Gryzor* - un jeu Konami MSX2 classé "Top du mois" en février, vendu aussi en France sous le nom de *Kontra*.

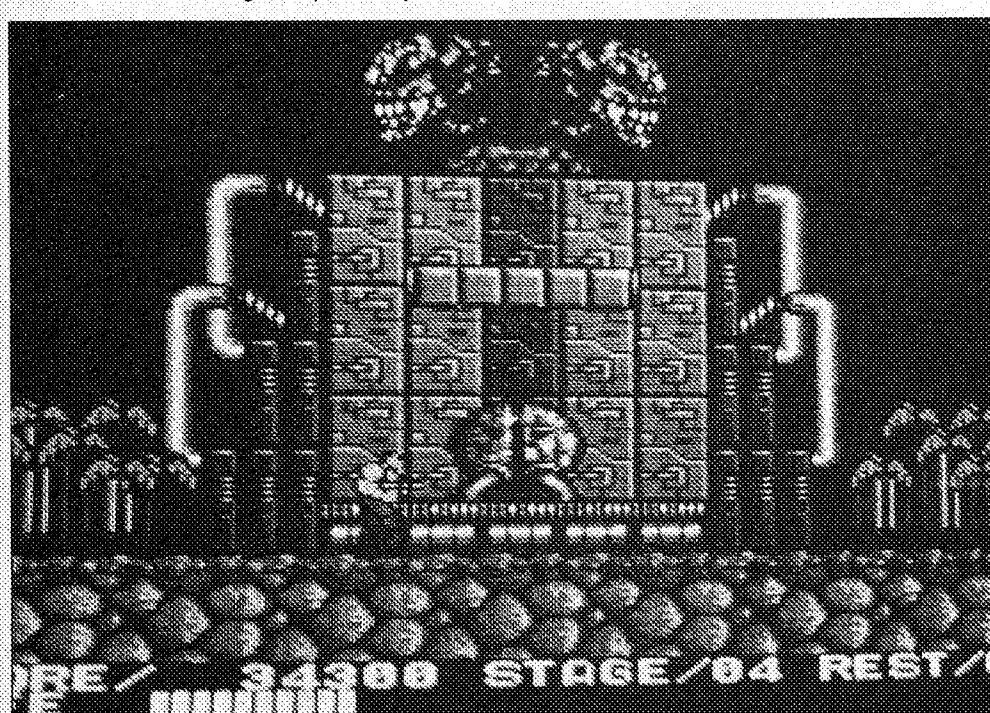
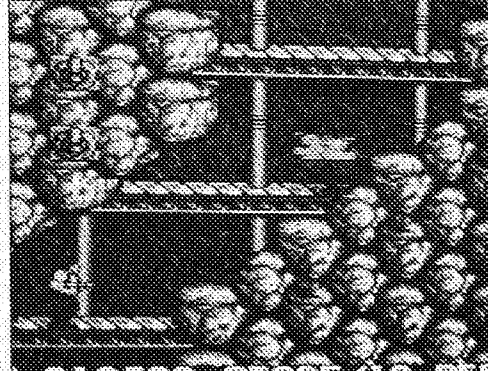
## MINI-CONSOLE SEGA : LE HORS-SERIE EST DEJA LA !

L'année 1990 sera celle des mini-console ou ne sera pas... Game Boy Nintendo, Lynx Atari, mini-console Nec : Sega ne pouvait rester de marbre devant ses concurrents. La firme nipponne - chouchou des lecteurs de *Micro News* puisque 15% des lecteurs interrogés en juillet 89 possédaient déjà une console Sega (souvent en seconde machine) - prépare une mini-console à écran couleur qui sera compatible à 100% avec l'actuelle console Master System 8 bits. La compatibilité avec tous les jeux actuels 8 bits permettra à Sega de vendre cette mini-console à un prix très attractif et de disposer immédiatement d'un grand parc de jeux de

haute qualité - dont les célèbres hits *Vigilante*, *Altered Beast*, *Outrun*, *California Games*, *Thunder Blade*, *Afterburner* etc.

### Multi-compatibilité

Avec sa mini-console, Sega ouvre l'ère de la multi-compatibilité puisque les jeux de la Master System pourront être utilisés aussi bien sur la mini-console que sur la console 16 bits, par le biais de l'adaptateur qui sera vendu pour le prix d'un jeu. Est-ce l'émergence d'un nouveau standard ? C'est en tout cas une raison de plus pour commander le *Hors-Série* Sega de *Micro News* qui regroupe tous les tests des principaux jeux 8 bits ainsi que des BD et des trucs et astuces.



### Dates de disponibilité

- Console Sega 16 bits Mega Drive septembre 1990.

- Mini-console Sega à écran couleur, compatible Master System : 1991.

La mini-console Sega n'est pas encore arrivée en France mais elle a déjà toutes ses dents euh... tous ses jeux, ainsi que son encyclopédie !

### J'SUIS QU'UN PAUV' PAYSAN (suite)

Voici de nouvelles données qui complètent notre interview fictive de monsieur Nintendo parue dans le numéro 29. Les chiffres étaient bien réels, eux, - au grand dam des concurrents - comme le sont ceux qui suivent...

D'après Nintendo, le montant du chiffre d'affaires global pour l'industrie des jeux sur consoles et ordinateurs aux Etats-Unis a atteint en 1989 3,4 milliards de dollars, dont 2,7 milliards rien que pour Nintendo, soit 80% des parts de ce marché, comme nous l'annoncions le mois dernier.

Voici maintenant les prédictions de madame Nintendo-Soleil pour 1990 : le marché américain des jeux vidéo devrait atteindre un chiffre d'affaires global de 5,1 milliards de dollars, dont 4,1 milliards seront couverts par Nintendo. Fin 90, le montant global des consoles Nintendo vendues devrait être de 26 millions d'unités, ce qui signifie que 29% des foyers américains seront alors équipés.

Chez n'importe quel constructeur ou éditeur normalement constitué, de tels chiffres provoqueraient des crises d'apoplexie - on sabrerait illico des wagons de bouteilles de champagne, toute la firme descendrait dans la rue pour hurler l'avènement d'un nouvel âge d'or, on tomberait à genoux en criant au miracle et la Vierge Marie apparaîtrait avec à sa droite Bernadette Soubirous et à sa gauche Mario et la princesse Zelda...

Chez Nintendo, ce n'est pas la consternation mais presque : on escomptait un taux de pénétration des foyers américains situé entre 30 et 35%. Et à cause de la pénurie des composants qui a sévi début 89, on se retrouve avec un petit 29%. Meerde... Ça se paye !

*NDLR : en France on estime généralement qu'entre 4 et 6% des foyers sont équipés d'un ordinateur ou d'une console de jeux, toutes marques confondues...*





# W SEX MACHINES



## SEX'EM UP

Finis les strip-pokers miséreux où l'on peut tout juste espérer voir poindre le bout d'un sein à l'issue d'une demi-heure de jeu acharné - voici venir la réalité virtuelle : des images tridimensionnelles de synthèse que l'on peut toucher !

**V**ous avez dit toucher ?  
- J'ai dit toucher.  
- Mais, euh... sexuellement, cela ouvre des horizons intéressants, non ?  
- Beaucoup plus que cela, écoutez plutôt...

de les toucher, de les caresser...  
- Le **Datasuit** regroupe le *Dataglove* et l'*EyePhone* dans une combinaison très

sophistiquée qui permet une communication interactive dans le même univers virtuel entre deux personnes équipées, et ce même à distance.

### JASON INTERACTIS VERSION 3D

Le prix de ces équipements est encore très élevé : 8 800 dollars pour le *Dataglove* et 480 000 dollars pour l'ensemble **RB2** (*Reality Built For Two*) qui regroupe deux équipements complets. Mais le but des concepteurs est d'arriver à des prix abordables afin de toucher le marché de l'éducation et des loisirs avec des modèles plus performants, qui simuleront encore mieux la sensation du toucher. Il sera donc possible dans les prochaines années

### LE RETOUR DE JASON

Il était une fois... un jeune Américain de vingt-trois ans qui s'appelait Jason Lanier et qui dirigeait en Californie la firme VPL's (Visual Programming Language Research). Et maintenant VPL's commercialise des périphériques pour ordinateurs d'un genre un peu nouveau : des gants, des visières et des combinaisons qui, connectés à un Macintosh et à une station *Silicon Graphics* avec le logiciel *Body Electric*, permettent de pénétrer dans le monde tridimensionnel des images de synthèse !

- Le **Dataglove** (gant de données) intègre une série de capteurs électrosensoriels qui permettent de visualiser sur l'écran l'image 3D de la main.

- L'**EyePhone** est constitué d'une visière dotée de deux écrans à cristaux liquides - chaque œil a le sien - sur lesquels s'affiche en relief un décor en images de synthèse généré en temps réel par le système. *EyePhone* a été équipé de capteurs qui déterminent la position du visage, si bien que lorsque l'expérimentateur incline la tête dans un sens ou un autre, on constate l'immobilité parfaite du décor : seul le cadre de l'image enregistre alors des changements - comme dans la réalité. Grâce au *Dataglove*, il est alors possible d'attraper les objets-images,







permettra en un temps record d'acquérir l'expérience d'une vieille courtisane !

Un seul hic. Imaginez que vous rencontriez sur minitel une gentille demoiselle qui se révèle posséder, comme vous, une combinaison RB2. Vous décidez aussitôt de vous rencontrer, par modem interposé, dans un univers aussi imaginaire que sensuel et vous passez alors un... très grand moment. Pour vous apercevoir ensuite que celle qui vous a conduit ainsi au septième ciel des jeux interdits de la 3D n'est autre que votre voisine de palier - celle qui n'a plus toutes ses dents et qui a du poil au menton ! Nobody's perfect...

Eric Satyre

**N.B.** - Les photos d'illustration sont les digitalisations sur MSX2+ que je vous avais promises le mois dernier. Si vous êtes anti-MSX, il vous suffit de prononcer trois fois la formule "Abracadabra" pour les voir se transformer en de superbes digits d'Alice Sapritch.

Comment ? Aucun volontaire pour la belle Alice ? Tout le monde adore le MSX ? Comme c'est étrange...

## BLAGUES A PART

- Monsieur le commissaire, annonce un mari éperdu, je viens vous déclarer la disparition de ma femme. Elle était sortie pour promener le chien et voilà une semaine qu'elle n'est pas rentrée à la maison.

- Pouvez vous me donner son signalement ?  
- Euh... Elle est blonde. Non, rousse... Pas très grande... Pas vraiment petite non plus, et elle a les yeux verts. Non, bleus... Non, verts... Enfin je crois !

- Bien, dit le commissaire en soupirant. Et le chien, il était de quelle race ?

- Briard. Soixante-dix centimètres au garrot, poil fauve clair, truffe moite, yeux marrons foncés, légère cicatrice sous le menton, numéro de tatouage 25 674 BZ 985...

Un explorateur chevronné va bientôt se marier :

- Quel est ton vœu le plus cher ? lui demande sa fiancée.

- Mais que tu sois aussi vierge qu'une forêt, mon amour !

Un mendiant sonne à la porte d'une femme revêche qui lui ouvre et demande :

- Qu'est-ce que vous voulez ?

Pour l'apitoyer, il lui dit :

- Comme vous voyez, ma bonne dame, j'ai perdu un bras.

Elle hausse les épaules et s'écrie en refermant la porte :

- Il n'est pas ici !

Un clochard meurt tellement de faim qu'il en est réduit à manger son chien. Il fait quand même un bon repas, puis, contemplant le tas d'os qu'il a jeté, il soupire :

- Ah ! Pauvre Médor, comme il se serait régalé !

Un client espagnol vient de s'installer dans un petit hôtel proche de la gare d'Austerlitz. Le soir même, il rentre très tard. Le veilleur de nuit, à moitié endormi, demande :

- Qui c'est ?

Le client répond :

- Juan Pepe Antonio Perez Gonzalez.

- Très bien, entrez tous !

Un optimiste a de l'eau jusqu'à la ceinture car son appartement est inondé, et le plombier tarde à venir. Soudain, il lance à sa femme, réfugiée sur l'armoire :

- On peut dire qu'on a de la chance, c'est de l'eau chaude !

(Gilles Roche)

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

Un mot ou une lettre pour d'autres - et l'affaire est faite ! Décidément le monde de la micro déborde de poètes inconscients... Où dorment les scientifiques purs et durs ?

## OPERATION THUNDERBOLT

"Sont également indiqués les articles que détiennent les horreurs"

Apparemment, les "horreurs" en question désignent ici les soldats que vous commandez. Eclair de lucidité ou antimilitarisme primaire ? Les auteurs se lanceraient-ils dans l'intoxication idéologique subliminable ?

## VOYAGER

"Il est à noter que le robot ne possède qu'un évitateur de faible puissance nécessitant un plan capable d'opposer une résistance égale à la force qu'on lui applique."

Ciel ! Un exercice de maths dans la notice de mon jeu ! Jusqu'où les profs pousseront-ils la persécution ?

## NINTENDO DEGAINE

Un de nos confrères - qui s'était déjà fait remarquer il y a quelques mois en faisant un numéro "spécial 69" - a récidivé dans son numéro de février en annonçant en couverture des socaps invisibles à l'intérieur, et avec le passage suivant : "Nintendo, de son côté, après de longues hésitations et peu désireux de voir les autres, et particulièrement Sega, occuper toute la place, s'est enfin décidé à sortir la sienne"

Tout ça ne nous dit pas qui a le plus grosse - de Nintendo ou de Sega... Ce qui est fort dommage pour nos lectrices, qui attendaient avec impatience cette indispensable précision pour faire leur choix entre les deux consoles. Et Nec ? Et Konix. Atan. Commodore et tous ceux qui vont sortir leur... console ? Il faudrait voir, comparer et soupeser avant l'achat définitif, grave de conséquences ! Comme l'a dit un jour Yvette Roudy : "Je suis pour l'égalité des sexes, et en tant que ministre je prendrai moi-même les mesures..." (authentique).