

Micro

NEWS

15 F

PARAIT LE 1er ET LE 15

**PRIX
LES JAPS
ATTAQUENT**

**DRAGON'S
LAIR 2
LE TEST**

**DOSSIER
CD-ROM/CDI**

LES JEUX VIDEO SONT-ILS NOCIFS ?

1er AVRIL 1990/N° 32
BELGIQUE : 110 FB - SUISSE : 4,70 FS - CANADA : \$ 4,25

M 2843 - 32 - 15,00 F



3792843015002 00320



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.

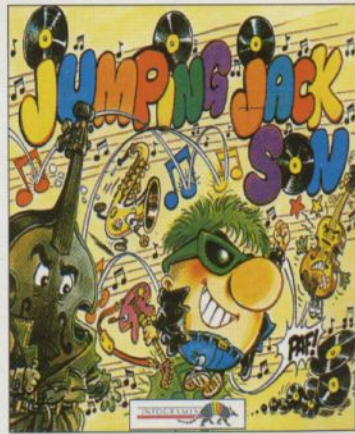
Il contient également plus de 400 KO de musique et de bruitages (AMIGA et ATARI, mais oui, mais oui!).



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 GARANTIE!



DISPONIBLE SUR ATARI ST, STE, AMIGA.

INFOGRAMMES





AIRIE

SOMM

NEWS	4
LES JAPS ATTAQUENT !	8
PROF ST/DOC AMIGA	12
PC ENGINE SUPER GRAFX	16
LES JEUX VIDEO SONT-ILS NOCIFS ?	20
MIQUETS, MOUSE & Co	21
CAPITAINE PIXEL	22
ABONDOS	23
TOPS & SOFTS	28
COURRIER	41
TECHNICOS	44
CONSOLES	48
LA PAGE DECHIREE	54
DOSSIER CDI/CD-ROM	56
TOP SECRET	59
PETITES ANNONCES	64
MAJOR THOMSON	66
BARGON ATTACK	68
SAMOURAI MICRO	70
ROSIE ZOUNETTE	72
CARALI	74
SEX MACHINES	76
BLAGUES A PART	77
STEPHANIE	78
INSERT COIN	80
VICKY & LES GALAXIANS	81
DERNIERE MINUTE	82

LE PAPE A ROM

Tous les chemins mènent au CD-ROM...

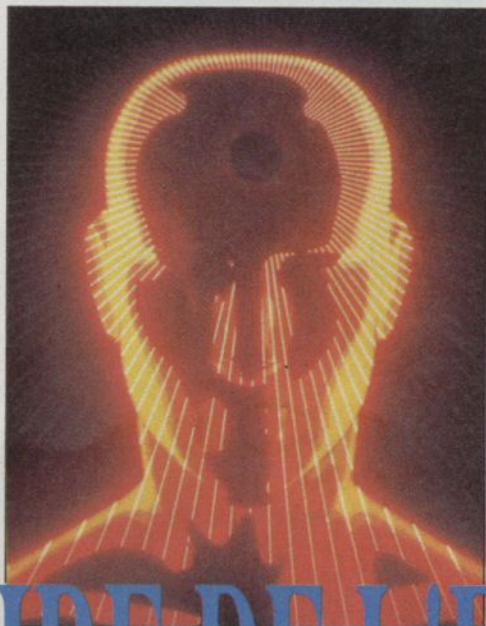
Micro News - journal scoopeur - vous a branché CD-ROM dès mars 89 en vous proposant en exclusivité le test complet sur Nec de Fighting Street, le premier jeu CD-ROM grand public.

Il était donc grand temps de faire le point sur cette technique exceptionnelle - avec notamment ses applications CDI - qui remplacera bientôt nos bonnes vieilles disquettes.

Si vos parents refusent encore de vous acheter un ordinateur ou une console sous prétexte que c'est "mauvais" pour vous, faites-leur lire "Les jeux vidéo sont-ils nocifs ?", l'article définitif sur les prétendus méfaits des jeux micro. Si après ça papa ne sort pas son portefeuille, il ne vous restera plus comme alternative que l'extorsion de fonds paternels...

Le professeur Choron - pape du paradoxe - n'émerge pas à une quelconque technologie futuriste mais fait se hoqueter de rire des millions de lecteurs et téléspectateurs, à tel point que 7 à Paris l'a récemment mis à l'index des 100 personnages essentiels de notre époque. Il ouvre sa rubrique microniousienne dans le prochain numéro, sort son micro (parfois davantage...) pour des interviews "choc" et répond à toutes vos questions - même les plus secrètes, osées ou insensées ! Alors n'hésitez plus, ouvrez grand votre cœur, c'est plus simple que d'aller à confesse et moins coûteux que la psychanalyse. Un simple timbre-poste suffit. A vos stylos !

Jean-Michel Berté



LA GLOIRE DE L'EMPIRE

Les aigles impériales flottent au vent...

A la tête de vos légions impitoyables, marchez sur les traces des grands conquérants de l'Histoire !

Vous êtes-vous déjà imaginé en Jules César ou en Napoléon Bonaparte ? Quelle que soit votre préférence, **Imperium** (d'Electronic Arts) réveillera sans doute l'empereur naissant qui sommeillait en vous.

AVE NOSTRUM !

Mais pourquoi réduire vos ambitions à la conquête du monde ?

Avec un tel logiciel, les seules limites se situent en fait aux frontières de la galaxie. Le monde d'**Imperium** - très vaste, composé de plusieurs systèmes solaires et de plus de mille planètes différentes que vous allez devoir conquérir - dépasse toute imagination.

Tous les empereurs du Passé vous le diront, la vie dans les hautes sphères n'est jamais facile. Vous allez devoir concilier les revendications de vos colonies avec la recherche de nouveaux débouchés, pendant que les autres empires sont tapis, menaçants, à l'horizon - prêts à vous envahir à la moindre occasion. De plus, la mort vous guette, inéluctable - ou

presque... Car quelque part aux confins du système solaire se dissimule un élixir de vie éternelle, le Nostrum. En mettant la main dessus, vous aurez l'occasion, si tout se passe bien, de jouer durant mille années...

LES AIGLES DU JEU

Le concept d'**Imperium** paraît à la fois impressionnant et

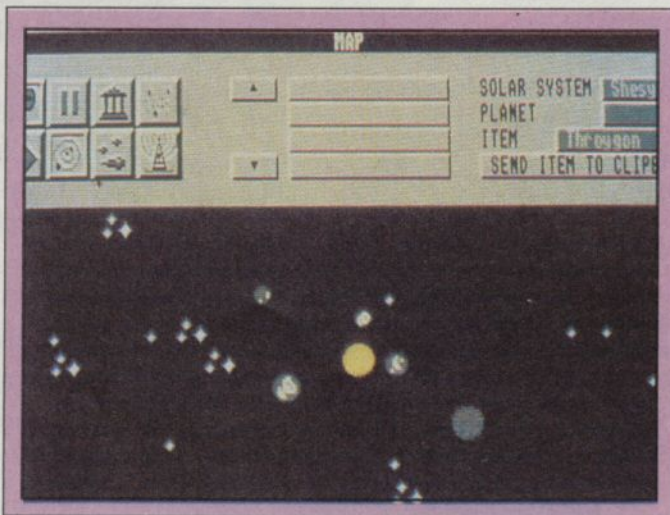
ambitieux. Rien d'étonnant : c'est l'œuvre de Mathew Stibbe, diplômé d'Oxford et spécialiste de l'histoire moderne ! En fait, ce logiciel est bien plus qu'un jeu de stratégie spatiale : il combine l'attrait des anciennes règles impériales avec des facteurs économiques et politiques modernes. Stibbe définit sa création comme "un jeu qui renferme tout". Un petit coup de chapeau au passage à Nick Wilson,

le programmeur, car le logiciel se révèle très simple d'emploi (chose rare dans ce type de jeu). Seuls cinq ou six petits trucs doivent être impérativement connus pour assurer une bonne jouabilité.

2020 : comme empereur de la dynastie installée sur Terre, vous devez employer tous vos talents diplomatiques, économiques et politiques à élargir l'étendue et la puissance de votre autorité. Et si après un millénaire, vous avez réussi à consolider votre souveraineté, vous deviendrez le maître suprême de l'Empire galactique...

DIVISER, C'EST REGNER

Des rapports détaillés vont vous indiquer le type de planète, son atmosphère, son état et sa population à chacune de vos approches. Pour bien gouverner votre empire, des délégations de pouvoirs se révéleront nécessaires... Vous choisirez évidemment des hommes de confiance qui deviendront vos oreilles et vos yeux sur l'ensemble des territoires soumis à votre règne. Le menu de ces subor-



donnés vous fournit des détails sur chacun d'entre eux (nom, qualités propres), auquel vous devrez attribuer une fonction correspondant à ses capacités. Les sous-fifres peuvent être élevés à de plus hauts grades au moyen d'un système de récompenses, mais attention aux ingrats poussés en graine ! Dans un souci de démocratie, des élections ont lieu tous les cinquante ans et il ne manquera pas d'arriver

qu'un de vos sujets, dévoré d'ambition, se présente contre vous afin de devenir calife à la place du calife... Heureusement, une forte popularité permettra d'affermir votre légitimité. Le baromètre de celle-ci est à votre disposition tout au long du jeu.

Mais l'essentiel sera de survivre pendant une période de mille ans - et indispensable pour cela de trouver et de contrôler l'endroit où se

trouve le Nostrum ! Les ingrédients qui président à sa fabrication ne poussent malheureusement que sur certaines planètes, qui doivent être repérées et colonisées ou... prises d'assaut : le produit miracle excite bien des convoitises ! D'où l'opportunité de construire des vaisseaux neufs qui vous sera offerte. Pour vous procurer les fonds nécessaires, des arrangements, des alliances, des embargos se négocieront d'empire à empire.

Le charme de ce ludiciel vient aussi du fait que chacun des facteurs du jeu, qu'il soit économique, politique, ou militaire, se trouve en totale interaction. S'inspirant directement des décisions gouvernementales telles qu'elles se prennent dans la réalité, chaque intervention accomplie dans l'enchaînement des faits aura son poids de conséquences. Par exemple, augmentez les impôts sur une planète quelconque et vous verrez votre niveau de popularité dégringoler...

Après plus de deux ans de développement, *Imperium* devrait être distribué à la mi-avril sur ST et Amiga. Une version PC sortira sans doute pour le mois d'août. Nul doute que ce jeu complexe, passionnant et très jouable emportera tous les suffrages !

Kelly Beswick



Nick Wilson et Mathew Stibbe

LORICIEL NEWS LORICIEL NEWS



LORICIEL

SALUT
LES
BRANCHES

DÈS
MAINTENANT
VOTRE
SERVEUR

36 15

code
LORI

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

LORICIEL S.A.

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

LORICIEL LORICIEL LORICIEL

DEAD ALIEN !

N
E
W
S

Imaginez un *Dungeon Master* qui se passerait dans l'espace et dans un univers de science-fiction pas si éloigné d'*Alien*, pour situer un peu le cadre de l'action... Un univers dans lequel les détours lugubres du donjon auraient été remplacés par les courbes d'un vaisseau spatial et où vous dirigeriez, non plus une équipe d'aventuriers, mais un humain qui programme des robots pour l'aider dans sa tâche... Où vous devriez déjouer les protections mises en place par l'ordinateur, et non les pièges diaboliques d'un quelconque représentant du Chaos. Ça, c'est *Federation Quest* et c'est pour bientôt sur ST et Amiga. Avouez que ça nous change un peu des scénarios habituels à ce type de

jeu. Il conserve certes bien des points communs avec la foison de softs qui ont pour thème l'heroic-fantasy : on retrouve ici la gestion intégrale à la souris, la progression dans des couloirs représentés en 3D ou encore les armes supplémentaires à ramasser au cours du chemin. Le but de la mission : récupérer les bestioles qui ont déserté les soutes du vaisseau. Heureusement que les robots assument pour vous filer un coup de main car la tâche se révèle délicate... Sachez que les seringues donnent un coup de fouet, ou que les armes sont hyperpuissantes ! Bref, voilà un jeu qui s'annonce passionnant et qui devrait apporter une bouffée d'oxygène dans un genre qui tardait à se renouveler.



SHADOW WARRIORS

Il porte le masque de hockey de Jason (le tueur psychopathe de la série des *Vendredi 13*), il a les bonnes manières de Jason et la même propension à transformer les types qu'il croise en steak haché... mais ce n'est pas Jason. Sa mission : nettoyer les rues des bas-quartiers de la ville où les gangs font la loi. Or c'est bien connu, quand le gang règne, c'est la gangrène ! Et la gangrène, ça se soigne par amputation. Vous allez donc amputer des têtes à satiété au travers de six niveaux bourrés d'action bien crade. Le héros est un spécialiste des arts martiaux, ce qui lui facilite les rapports humains avec son entourage. Coups de pied arrière, sauts périlleux, barre fixe autour des réverbères et propulsion d'ennemis au fond des cabines téléphoniques constituent les bases essentielles du vocabulaire qui lui permet de dialoguer avec ses contemporains. Les mauvaises langues diront que cette adaptation d'un superbe jeu d'arcade n'est jamais qu'un "frit'em up" de plus, mais la qualité de la réalisation devrait les faire changer d'avis. Amateurs de castagne, *Shadow Warriors* va vous faire craquer !



LES ELIXIRS DU DIABLE

Voilà un superbe jeu de stratégie qui va faire grand bruit dans les chaumières ! *Dragons Breath* va vous permettre d'inviter deux copains autour de votre Amiga pour jouer aux sorciers maîtres du monde. Le but de chacun des joueurs : prendre le contrôle du mystérieux château de la Montagne des Nains - qui renferme le secret de l'immortalité (pour le secret de l'immortalité, voyez dans le bureau d'Eric Satyre, deuxième porte à droite). Pour y parvenir, vous devrez envoyer vos dragons domestiques semer la peur et le chaos (le K.-O. aussi parfois) à

travers la région. Mais vous pouvez également faire appel à la magie : il existe des dizaines d'ingrédients qu'il vous faudra mélanger pour obtenir des sorts aux effets variés. "Par exemple, la camomille qu'elle est mélangée avec une pincée de safran, elle est très bonne pour les hémorroïdes."

Merci Rika, vous êtes bien gentille, mais on se passera de vos services pour cette fois car le manuel de *Dragons Breath* contient un tableau rassemblant les différentes bases et indiquant les résultats obtenus en les associant. Mais ce tableau ne donnera que de vagues indications et ce sera à vous

de découvrir au fil du jeu les effets de chaque mixture en fonction des dosages et de la préparation (par

mélange, broyage, chauffage ou évaporation). Amis apprentis sorciers, à vos chaudrons !



DRAKKHEN



ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES



N

E

W

S

PRIX : LES JAPS ATTAQUENT !

Ils sont venus, ils ont vu et maintenant ils attaquent pour vaincre.

Banzaï ! Aïe, aïe, aïe...

Mais qui a dit que les consoles japonaises et les cartouches étaient hors de prix ? Qui a dit que les jeux à cristaux liquides étaient "out" ? Rien n'est jamais acquis sur le marché dit "instable" de la micro : ce qui était vrai hier ne le sera pas forcément demain...

INVASION NINTENDO EN EUROPE

Nous vous avons annoncé que la console Nintendo baissait de prix et passait à 749 F. Erreur, c'est encore mieux que ça puisqu'elle est désormais vendue 690 F prix conseillé (modèle de base **Control Deck**, vendu avec deux manettes mais sans jeu).

Le module **Action Set** coûte 990 F : la console de base, deux manettes, le pistolet Zapper et une cartouche "double jeu" comprenant *Super Mario Bros* et *Duck Hunt*, deux excellents titres.

Minoru Arakawa, président de Nintendo Etats-Unis, a récemment annoncé l'ouverture au mois de mai d'une nouvelle filiale en Allemagne

de l'Ouest. Quant à Ron Judy, président de Nintendo Europe, il prépare une campagne de promotion très "agressive" pour l'année 90, avec notamment en France la diffusion de 300 spots télévisés (sur toutes les chaînes sauf Canal Plus). Ça risque de chauffer dur car la firme nipponne

dispose d'énormes moyens financiers (4,1 milliards de dollars de chiffre d'affaires prévus en 90 rien qu'aux Etats-Unis).

Dans la même optique, Nintendo a donné pour la première fois des droits de publication sur l'Europe à trois éditeurs européens : Activision, Mindscape et Ocean -

musiques Sega pour tout achat de la console **Master System** qui, rappelons-le, est désormais vendue 749 F.

Autre bonne nouvelle : une dizaine de titres "valeurs sûres" sont désormais vendus à 99 F - ce qui constitue pour certains titres une baisse de plus de 60% ! Pour les Césars des meilleurs rapports qualité-prix, les nominés sont : *Action Fighter*, *Teddy Boy*, *Enduro Racer*, *The Ninja*, *Rescue Mission*, *Transbot*, *Global Defense*, *Secret Command*, *Aztec Adventure*, *Fantasy Zone*, *World Grand Prix*, *Super Tennis* (un grand nombre de ces titres sont testés dans le Hors-Série Sega édité par Micro News et vendu uniquement par correspondance). Une centaine de titres Sega sont disponibles à ce jour et trois nouveautés sortent en moyenne chaque mois.

Enfin, les modules **Master System Plus** et **Super System** baissent également de prix : 1049 F pour le premier (console de base + pistolet Light Phaser + deux jeux : *Hang On* et *Safari Hunt*) ; 1399 F pour le second (console de base + Light Phaser + lunettes 3D + le jeu *Missile Defense 3D*).

NEC A L'HEURE

Les jeux pour la console Nec sortent désormais en France en même temps qu'au Japon et certains titres parmi les nouveautés sont vendus à partir de 300 F. Ironiquement, ce sont les vieux titres qui restent les plus chers, avec les jeux CD-ROM qui coûtent 499 F.

Rappelons que le prix de la console Nec est passé à 1490 F. Voici les nouveautés attendues prochainement en cartes : *Tiger Road*, *New Zealand Story*, *Drop Rock*, *Sybarcore*, *Strange Zone*, *City Hunter*, *Genpei*, *Arm F*, *Powerdrift*. En CD-ROM : *Super Darius*, *Fantasy Zone 2*, *Golden Axe*.

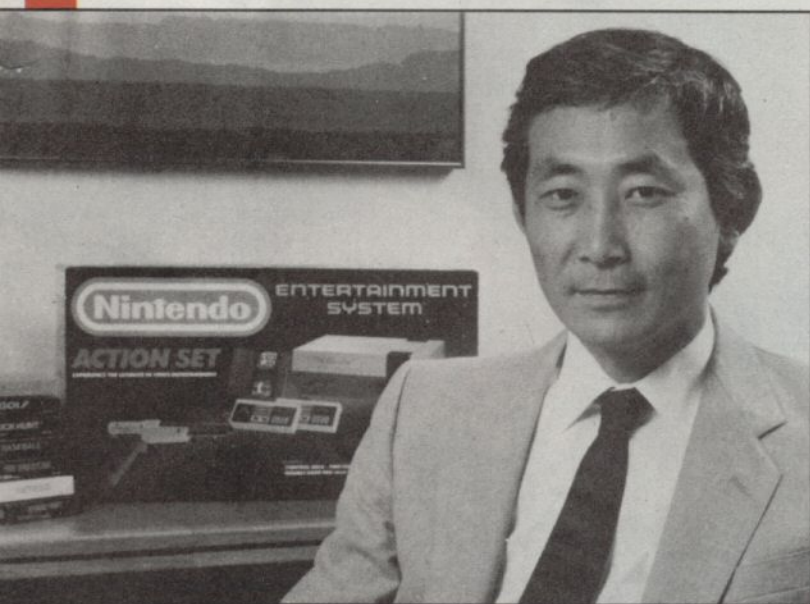


qui apportent en dot des titres prestigieux tels *Paperboy*, *Robocop*, *Batman*. Infogrames, de son côté, a reçu depuis six mois l'aval Nintendo et son best-seller *Operation Jupiter/Hostages* rebaptisé *Rescue* s'est déjà vendu à 300 000 exemplaires au Japon et aux Etats-Unis. La sortie des *Tuniques Bleues* sous le nom de *North & South* est imminente dans ces deux pays.

Les prochains jeux Nintendo à être disponibles en France sont *Airwolf*, *Donkey Kong Classics*, *Dragon Ball*, *Rygar*, *Solomon's Key*, *Lee Trevino's Fighting Golf*, *Simon's Quest*.

PROMOS SEGA

De nombreux points de vente Sega vous offriront un mini compact disc des meilleures



Minoru Arakawa, président de Nintendo Etats-Unis

LE RETOUR DES LCD ?

On assiste actuellement en Angleterre à un retour en force des petits jeux à cristaux liquides (écrans LCD), représentés principalement par Acclaim, Konami, Game and Watch (Nintendo) et Grandstand - avec en tête des ventes les hits *Rambo*, *Wrestlemania*, *Airwolf*, *Batman*, *Teenage Mutant Ninja Turtles*.

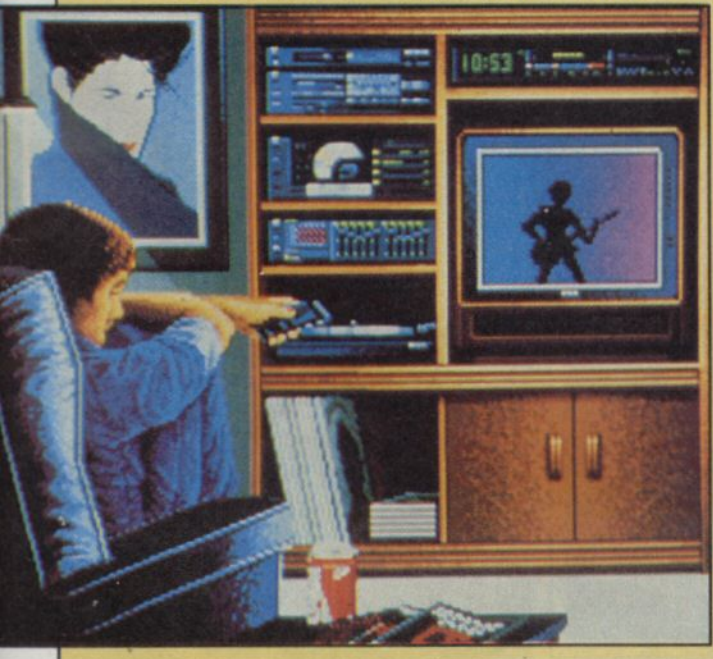
Le marché annuel des jeux LCD est de 120 millions de dollars aux Etats-Unis. Assisterons-nous en France à un nouvel engouement ou bien seront-ce les consoles portables de type Game Boy qui l'emporteront ? Wait and see...

Samourai Micro



ULTIMA TOME...6

Si je compte bien, on en est pour le moment au troisième *Rambo* (tacatacatat !), au six ou septième *Vendredi 13* (sploush !) et au cinquième *Star Trek* (Spock à l'inter !). Quant à *Ultima*, on peut dire qu'il tient en bonne place dans ce palmarès, puisqu'il en arrive à sa sixième séquelle sur PC : *Ultima VI, The False Prophet*. Cette fois l'aventure démarre à notre époque, mais rassurez-vous, vous ne resterez pas longtemps dans le confort douillet de votre salon. Un éclair, deux explosions, et vous voilà transporté dans le monde magique de Britany et - n'ayons pas peur des mots - en plein dans les emmerdes. En effet, des gargouilles ont envahi la contrée et y sèment la terreur et le chaos. A vous de découvrir d'où viennent ces immondes créatures (des gargouilles de Notre-Dame-de-Paris en vacances ?), et surtout la raison de leur présence dans le coin (simple tourisme, mon œil !). Côté réalisation, on quitte les petits bonhommes à tête carrée pour entrer dans un univers graphique beaucoup plus riche, proche de celui de jeux comme *Fairy Tales*. L'action se présente en vue de dessus, mais sans pour autant que les personnages aient l'air d'être allongés sur le sol. Plus besoin d'apprendre par cœur une dizaine de commandes, tout passera par l'intermédiaire de la souris - quelques améliorations qui devraient faire de cet épisode le meilleur de la série !



ALIENS & MORGUL

"Un nouveau genre de jeu d'action science-fiction". C'est ce que le dossier de presse affirme à propos de *Turrican*, le prochain jeu de Rainbow Arts pour Amiga, ST et C64. Et alors là, justement, je ricane ! Treize niveaux, plus de mille écrans, un scrolling multidirectionnel, cinquante aliens différents, dix armes effrayantes, une vingtaine de musiques, des salles secrètes, des conduits, de sombres tunnels, d'inévitables monstres de fin de niveau remplissant tout l'écran et pour finir : le responsable du chaos en personne, le dieu à trois têtes, l'ignoble Morgul (beurk, c'est vraiment dégueulasse !). Rien de bien nouveau là-dedans, à part peut-être le nom du méchant, digne de figurer parmi les Crados. Pourtant, on oublie bien vite le léger manque d'originalité pour s'incliner devant la performance technique et foncer tête baissée dans l'action. Songez par exemple que si l'on devait mettre tous les écrans côte à côte, cela couvrirait un terrain de foot. L'action se révèle prenante et la réalisation impeccable (de plus les yeux de l'attachée de presse brillent - superbes). Bon, finalement, on ne ricane pas - on applaudit !



36 15
MICRONEWS
C'EST TOUS LES SOIRS
ROSIE EN DIRECT !

NEWS

INTO THE FIRE!

Le monde se trouve à l'orée d'un nouveau cataclysme - parfois on se dit que l'histoire balbutie bizarrement. Heureusement, les héros n'ont pas froid aux oreilles et ont la mémoire courte. Ouvrez l'œil, l'enfer vous appartient. Un homme (un aventurier taillé dans le granit) entreprend d'éteindre l'incendie démoniaque qui menace de ravager la Terre, plus exactement le royaume de Norse. La déesse de Niflheim, Hel en personne, a décidé d'étendre son pouvoir sur le monde vivant. Son entreprise maléfique est sur le point de réussir, lorsque Thor se dresse, seul, face aux forces du Mal. Vous pénétrerez dans cet univers de légende et de magie noire en jouant à **Fire & Brimstone**, vous traverserez des contrées remplies à ras le chaudron d'elfes et de sorcières. Le premier niveau se situe dans la mouvance d'un *Stormlord* ou d'un *Ghouls'n'Ghosts*. Il ne sera pas si facile de survivre aux mille et un périls qui vous guettent tout au long de cette histoire à rêver debout ! Une aventure/arcade qui bénéficie de beaux graphismes et dont le programmeur n'est autre que M. Steve Bak himself - on attend avec impatience la sortie, prévue courant mai sur ST et Amiga.

ERRATUM

Dans notre dernier numéro, le Major Thomson communiquait les coordonnées des **Editions Chrysis**. Malheureusement, une erreur s'était glissée dans le code postal que nous corrigeons sans plus tarder : *Editions Chrysis, RN 10 La Croix-Blanche, BP 38, 86361 Chasseneuil-du-Poitou.*

ET ÇA CONTINUE ENCORE ET ENCORE

Le concours européen organisé par Tomahawk, à l'occasion de la sortie du logiciel **Paris-Dakar 90**, est prolongé du 31 mars au 15 juin. La finale aura lieu à l'automne 90 et le gagnant emportera une Peugeot 205, n'oubliez pas d'envoyer vos coupons-réponses avant cette date.

S.E.U.C.K. COURT TOUJOURS !

Bon, allez les pt's gars, on se dépêche ! Si vous voulez gagner un week-end de trois jours à Londres pour vous et votre copine, vous avez jusqu'au 15 mai pour nous envoyer le superjeu que vous avez réalisé avec **Shoot'Em Up Construction Kit**, de Palace Software. Alors sautez dès maintenant sur votre ST ou votre Amiga et au travail !

SCREEN CHIOTTES

Certains d'entre vous nous ont réclamé le retour de la rubrique *Screen Chocs*, disparue depuis quelques mois pour cause de manque de place (on baratine, on baratine - désolé les gars !). On aurait bien voulu vous

faire plaisir, mais malheureusement les beaux écrans se font rares ces temps-ci. Voici donc les photos d'écrans les plus pourries de ces derniers mois ! Un grand bravo aux types qui ont posé pour les photos digitalisées. Je parie que pour les faire sourire comme ça on ne leur a pas demandé de dire : "Ouistiti sex !", mais plutôt : "Che n'schwuis pas jun animal... Schnurp !... Che schwuis jun être humain !" Mais personne n'en doute, mec... Allez tiens, finis ton Whiskas.



enfin..



50 TABLEAU

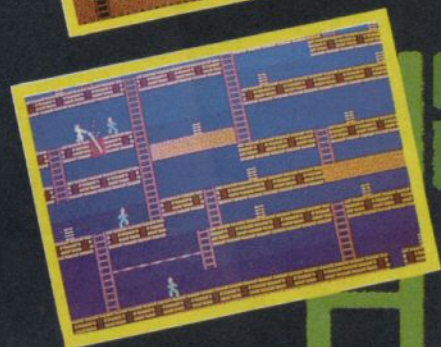


Lode Runner



DANS CHAQUE BOITE.
LE BADGE DU JEU!!

L'Authentique



AMSTRAD CPC
ATARI ST
IBM PC
MACINTOSH

Broderbund

47 52 00 30

BITS BROTHERS

**Les mois d'avril sont meurtriers :
Prof et Doc continuent leur combat acharné contre l'invasion
nippone. Sauront-ils unir leurs forces à temps ?**

nous ne sommes pas du même monde, nous n'avons pas les mêmes valeurs, M^osieur ! Mais les amateurs de greens et de trous avec de l'herbe autour apprécieront ce soft rafraîchissant... Comment ne pas craquer devant cet océan de verdure vierge qui s'offre à votre club. Putter, putter la balle et devenez le roi du 18 trous, c'est divin. J'exagère un peu mais les nombreuses possibilités offertes par ce programme (choix des clubs, direction du vent, force etc.) sont étonnantes.

Prof ST : Effectivement, vous feriez mieux

Doc Amiga : Qu'est-ce qu'on attend pour faire la fête ? Et foutre par la fenêtre tous les ST et leur satané Prof de...

Prof ST : Holà manant ! Restez poli, je vous prie. Cessez de m'importuner, et veuillez rejoindre immédiatement les gens de votre condition... aux écuries.

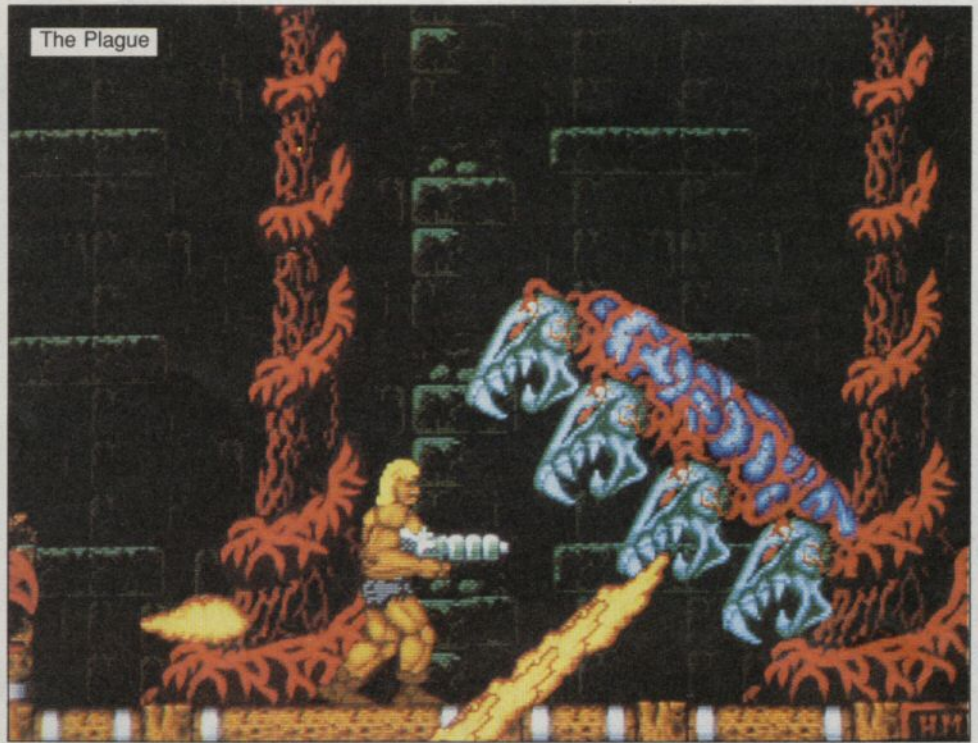
Doc Amiga : La ! la ! la ! la ! (A siffler sur l'air des Schtroumpfs). Des Amigafans m'ont envoyé une démo complètement fêlée et grâce à eux je peux annoncer un scoop incroyable à tous les Atarinazes... Tu voudrais bien le connaître, hein, espèce de Prof à la mords-moi-le...

Prof ST : N'insistez pas, je ne vous mordrai rien du tout. Mais dites toujours...

Doc Amiga : Que dalle ! Branche-toi sur madame Soleil et demande z'y ! Tiens, rien que pour t'humilier un peu plus, je vais proclamer à la face du monde cette nouvelle fraîche : Atari va sortir un modèle de souris à ventouses.

Prof ST : Et alors ? Mieux vaut ça que votre souris à tantouzes !

Doc Amiga : Poisson d'avril ! Ce qui va suivre en revanche, ce n'est pas de la rigolade. Surtout pas **Ultimate Golf** - évidemment tu ne peux connaître les joies de cette simulation,



de vous soucier de la direction du vent avant de putter, ça éviterait des incidents. Le héros de **Kid Gloves**, lui, évolue à travers une végétation autrement plus luxuriante que le green de votre minable petit golf. Il se retrouve en plein cœur de la jungle amazonienne, une paire de gants de boxe à la main, et n'a pas la moindre idée de la façon dont il est arrivé là. Vous devrez donc l'aider à collecter des clés et combattre des monstres à travers cinq niveaux. Les graphismes se révèlent un peu faiblards, mais des sons digitalisés de qualité remontent un peu le niveau de ce jeu de plateforme plutôt classique.

Doc Amiga : Pour ne pas perdre la main ou plutôt le pied - on ne sait plus de nos jours avec toutes ces greffes d'organes - branche-toi sur **European Superleague**. Prof, tu devrais essayer de faire un tour chez un chirurgien pour qu'il t'implante un vrai cerveau à la place de la noix de beurre logée dans ta boîte crânienne. Enfin, en attendant cette résurrection providentielle - en place pour la première mi-temps. Eh oui ! Encore un jeu de crampons sur gazon, les premiers écrans laissant augurer d'une version sympa mais pas franchement révolutionnaire. Décidément le football sur micro constitue une véritable

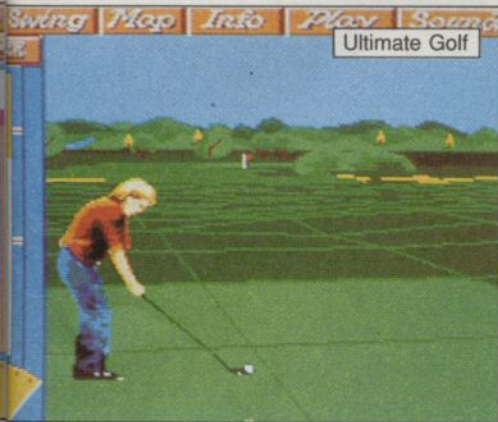
mine d'or pour les éditeurs - on se demande à chaque fois ce qu'ils pourront bien inventer de différent. La réponse est : rien. Merci pour tout...

Prof ST : Primate ! Supporter de foot ! Hooligan ! Jamais vous ne pourrez éprouver le plaisir de la glisse avec vos crampons pleins de boue ! Alors que mes chers petits gars vont pouvoir virevolter avec grâce sur une patinoire tout en poursuivant le palet de **Gretsky Hockey**, une simulation de hockey sur glaçons comme on en voit rarement. Le jeu défile, très réaliste (on voit même les traces que laissent les patins des joueurs sur la surface de jeu) et en même temps très facile d'accès. Vous créez vos équipes, définissez les caractéristiques des joueurs, puis disputez les matchs sur une immense patinoire, avec coups bas autorisés, écran géant et ralenti. Même si vous n'aimez pas le sport, vous allez apprécier.

Doc Amiga : Rien à foutre ! Baron Rouge à 9 heures, tactactactac ! - alors que penses-tu du dernier jeu de Cinemaware - **Wings** ?

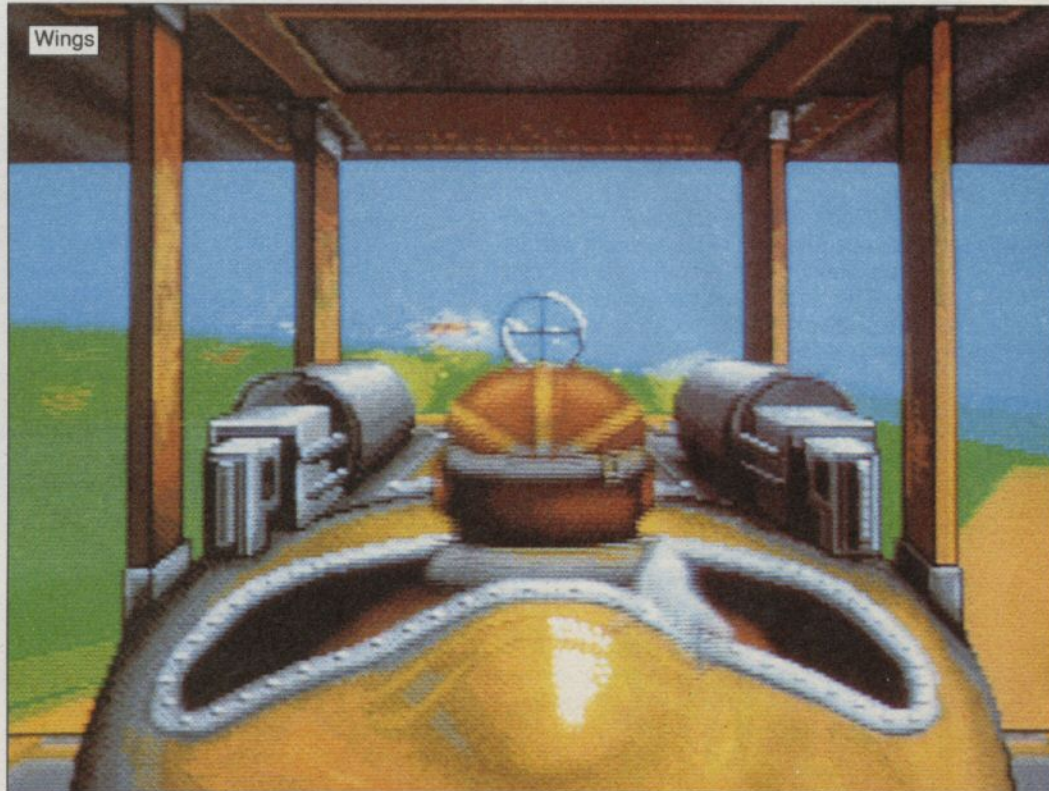
Doc Amiga : Bon d'accord, allons-y, d'autant plus que j'ai dans mon fan-club une nouvelle recrue de choix qui pourrait nous donner un coup de main : le héros de **The Plague** ! Une brute épaisse, une montagne de muscles plus écoeurante qu'un plat de nouilles vertes - mais d'une efficacité à toute épreuve. Suite à des gargouillements intestinaux, il se lance à l'assaut d'une bande d'infâmes monstres qui retiennent prisonnier

Voilà le scénario de cet excellent jeu de plateforme qui se place d'emblée au niveau des meilleurs du genre. Tenez-vous bien, la première référence qui vient à l'esprit se trouve être le génial et monumental **Rick Dangerous** ! Les décors s'affichent très fouillés, et on retrouve enfin des personnages aux bouilles rigolotes qui n'ont pas l'air de sortir d'un dessin animé japonais. Notre taupe préférée porte une cape de superhéros et a



Cette aventure aérienne jaillit, fabuleuse comme toujours chez ces gens-là - quelle classe ! Les graphismes splendides et l'animation hyperrapide accrochent terrible et l'avantage de ce simulateur de vol est qu'il s'adresse avant tout à M. Toulemonde. Le feu de l'action vous emporte à la vitesse grand V et pas la peine de compulsurer une doc de 350 pages pour espérer s'envoyer en l'air.

Prof ST : Votre étroitesse d'esprit me fascinera toujours ! Voulez vous que je vous dise... c'est petit. Vous êtes petit, vous pensez petit, et vous avez un petit... Pourquoi vous limiter au ciel alors que la galaxie toute entière vous ouvre les bras ? Suivez-moi dans **Starblade**, le prochain jeu d'aventure-action de Silmarils et je vous ferai découvrir les merveilles de l'Espace. Nous explorerons ensemble une quinzaine de planètes à la recherche de disquettes qui nous permettront de repousser ensemble une invasion extraterrestre hebdomadaire... Voyages en hyperspace, décors enchanteurs (glace, jungle, cité, déserts...), négociations commerciales et combats en 3D nous attendent. Oublions nos querelles et battons-nous côte à côte ! Pour une fois, tendez-moi la main au lieu de me la foutre sur la gueule !



une cargaison entière d'Alka-Seltzer. Les sprites sont énormes et ça reste pourtant jouable. Un jeu d'arcade qui promet, un futur tube...

Prof ST : Moi aussi j'ai un jeu qui va sans doute faire un carton, il s'agit d'**Impossamole** (le retour de Monty, la petite taupe sympa d'*Auf Wiedersehen Monty*). Monty, qui prenait des vacances bien méritées sur sa petite île privée de Montos, est contacté par des extraterrestres qui lui demandent de combattre cinq monstres réfugiés au fond de labyrinthes souterrains, truffés de pièges.

vraiment l'air d'être myope comme... ben, une taupe - justement ! Ainsi que dans *Rick*, les pièges pullulent et sont souvent surprenants. Les monstres font montre d'une variété plus grande, le nombre d'armes à votre disposition a considérablement augmenté - plein de bonnes raisons pour suivre notre héros dans les entrailles de la Terre !

Doc Amiga : C'est curieux, mes héros à moi ne s'enfoncent pas six pieds sous terre, ce serait même plutôt le contraire... Pour les adeptes de la série des morts-vivants, foncez sur **Zombi**, pas vraiment une nouveauté, pourtant ces combats contre la vermine frelatée constituent un plat qui se mange avec délectation - même réchauffé. Le jeu reprend le scénario du film : vous êtes prisonnier sur le

36 15
MICRONEWS
SYS + ENVOI
TOUT SUR TOUTES
LES MACHINES !

toit d'un supermarché et vous devez sauver votre peau avant que les damnés de la terre ne vous bouffent. L'exploration des magasins et la découverte d'objets sont les ressorts de cette aventure remplie de "gore à gore" bien saignants.

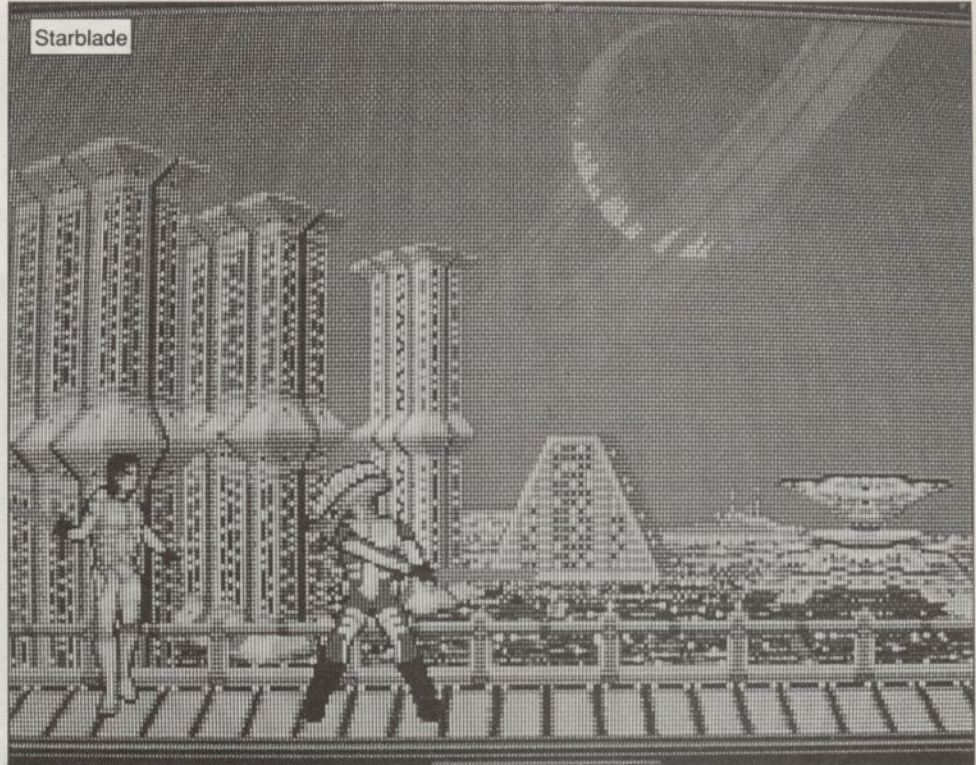
Prof ST : Si vous voulez du sang, je peux vous en procurer pour pas cher : vous vous souvenez d'**Ikari Warriors**, un très bon soft guerrier dans la lignée de *Commando* ? Eh bien figurez-vous que ce logiciel ressort à un prix très serré (environ 100 F), de même que **Battleship** (une bataille navale pas très réussie), et **Beyond The Ice Palace** (un excellent jeu de plate-forme qui rappelle par moment *Ghost'n' Goblins*). Des logiciels à ce prix-là, c'est suffisamment rare pour être signalé.

Doc Amiga : Vous avez raison, quand on pense que le prix d'un logiciel atteint parfois celui d'un blouson ou d'un pantalon de cuir !

Prof ST : Exact ! Certains même en sont réduits à ne plus s'habiller pour pouvoir s'offrir un petit soft de temps en temps !

Doc Amiga : Atchaoum ! Bonsoir ! Mince, le fond de l'air est frais, je vais remettre mon anorak...

Samouraï Micro : Hiiii ! En avril, ne te découvre pas d'un fil...



Starblade

PLEINE PAGE

MICROSOFT, LES NOUVEAUX MAGICIENS

Micro Application
400 pages, 120 F

Microsoft, la société fondée en 1975 par Bill Gates, constitue la vedette de ce livre-reportage. Pour les mémoire défaillantes, voici un bref aperçu des innovations de ce génie de la micro : le Basic, le DOS de l'IBM PC, Multiplan, Windows, Word, Excel, etc. Daniel Ichbiah, l'auteur de l'ouvrage, nous raconte par le détail cette formidable ascension et s'attache plus particulièrement à la personnalité de son créateur - William Bill Gates. A 33 ans, il est l'un des plus jeunes milliardaires du monde et le plus grand stratège de l'histoire informatique. Depuis sa fondation, Microsoft est parvenu au leadership sur le marché mondial du logiciel et pèse un milliard de dollars. Chaque jour, ces nouveaux magiciens transforment l'électronique en intelligence et changent la vie de millions d'utilisateurs. Une passion et une aventure hors du commun qui nourrissent les 400 pages de ce livre captivant. Merci Micro Ap !

STEVE JOBS, UN DESTIN FULGURANT

Micro Application
430 pages, 135 F

Steve Jobs fait partie de la légende informatique - son destin fulgurant a bouleversé le monde. Milliardaire à 24 ans, co-fondateur d'Apple Inc., il a été de toutes les grandes aventures qui ont bouleversé notre univers électronique. Ce livre vous permettra de découvrir les mécanismes de pensée qui ont fait de cet homme un génie et un businessman hors du commun. Son histoire va suivre un cours étrange et complexe : après une initiation en Inde, la découverte du zen et du bouddhisme, Steve, marqué par ces expériences, va inventer le concept qui donnera naissance à l'ordinateur personnel. L'Université, le LSD et Atari ont été les points d'orgue qui ont jalonné l'ascension de cet enfant gâté, doublé d'une forte tête. Avec son complice Wozniak (Woz) ils ont créé notamment un des premiers jeux vidéo - *Breakout*. Conçu en 48 heures il rapporta 1400 dollars aux deux amis. Selon Alcorn, directeur d'Atari, "le rôle de Steve était d'aller acheter les bonbons et le Coca-Cola, tandis que Woz faisait tout le travail de conception." Puis vint l'aventure Apple, la naissance du Macintosh et enfin NEXT - le dernier-né de l'esprit créatif de ce diable d'homme. Entier, irascible, arrogant, mégalomane, odieux, tels sont quelques-uns des traits de caractère marquants de ce personnage. Loin de l'image d'Epinal ou du mythe bidouilleur-mécano, ce

bouquin (au travers de témoignages, d'interviews ou d'histoires savoureuses) retrace la vie d'un homme dont l'esprit visionnaire a transformé le monde. Passionnant !

JEFFREY S. YOUNG

STEVE JOBS

CO-FONDATEUR D'APPLE INC.



UN DESTIN FULGURANT

LES DESSOUS DE LA REVOLUTION INFORMATIQUE

DEUX NOUVEAUX MAGASINS A PARIS

Après la rue de Richelieu et le boulevard Raspail, **Videoshop** vient d'ouvrir son troisième magasin à Paris - au 260, rue de Charenton, 75012 Paris (métro Daumesnil). Tél. : 42.86.03.44. Ce nouveau bébé a hérité, bien sûr, des qualités de ses prédécesseurs - à savoir le plus grand choix possible en micro-informatique familiale - mais il se distingue par de nouveaux produits proposés à des conditions exceptionnelles : magnétoscopes, caméras, camescopes etc.

Le nouveau temple des consoles de jeux ! C'est ce que proposera Ultima début avril avec **Ultima Games**, 21, rue de Turin, 75008 Paris (métro Europe). Toutes les consoles seront là - y compris et surtout les nouvelles 16 bits - avec des importations en direct du Japon. Vous y rencontrerez peut-être Samouraï Micro qui s'approvisionne régulièrement chez Ultima pour les jeux Sega 16 bits testés dans Micro News. Merci Henri, merci Simon !

BAS-FONDS

Les plus vieux se souviennent certainement de cette BD choc de Liberatore éditée chez Albin Michel : **RanXerox**. L'univers hypervolent du robot de service et son goût pour les gueules écrasées ont choqué le monde entier. Le dessinateur italien a réalisé depuis deux albums et une quinzaine de planches pour le troisième épisode de ces aventures. Des esprits malins (Imagex, Platon et Blitz) ont décidé de réaliser un jeu à partir de ces dessins. Depuis des mois, ils travaillent d'arrache-pied à recréer cette atmosphère postmortelle - seule garante de la qualité du jeu. Heureusement, après une série de contretemps, pour ne pas dire plus, le résultat est à la hauteur des ambitions, c'est un vrai déluge de crevures et de déchets humains, un bidonville permanent devant vos yeux - drogue, sexe et violence sont les ingrédients de ce soft. Dans une Rome livrée à la débauche et aux dealers, **Rank** doit rapporter un médicament au Président. Avant d'accomplir sa mission, il devra se taper une tripotée de mecs et de meufs, retrouver des cartes magnétiques et sa petite amie Lubna. Les graphismes grouillissent, crapoteux à souhait, et vos exploits vous entraîneront dans la zone new-yorkaise, contre des yakuzas ou des pédés vêtus de cuir. Vous pouvez discuter - à ne pas négliger pour avoir des indices -, récolter des armes ou des pièces détachées, réparer votre carcasse ou récupérer de l'énergie. Putain ! Je vais me le faire moi, ce test (sortie probable en mai)...



INFORMATIQUE
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 1 Mo
3990 F

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

520/1040 STE

Couleur

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

+ moniteur couleur SC1425/1224

520 1040
5490 F 6490 F

ATARI

520STF / 1040STF

Il nous en reste à des prix canons
Téléphonez nous! Vite

AMIGA 500

+ 10 Disquettes
+ Câble Périel
+ 1 Joystick
+ STARTER KIT
(tr. de texte, dessin, jeux)
+ 10 Disquettes
+ Câble Périel
+ 1 Joystick

3490 F 3990 F

+ ext. 512K 4480 F
+ ext. 512K 4780 F
+ moniteur couleur
1084 6980 F
+ moniteur couleur
1084 7280 F
+ disque dur A590
20 Mo 11780 F
+ disque dur A590
20Mo 12080 F

SOFTS SEGA MEGADRIVE

SUPER REAL BASKETBALL 520
NEW ZEALAND STORY 495
AIR DIVER 495
GOLDEN AXE 540
SUPER SHINOBI 508
GHOULS'N GHOST 495
RAMBO III 450
SUPER HANG ON 540
ALEX KID 450
THUNDER FORCE 495
KEN 495
PRO JOYSTICK 1 490

NEC PC ENGINE

NEC PC ENGINE 1490 F
NEC PC ENGINE + 1 JEU 1550 F
NEC PC ENGINE + 2 JEUX 1790 F

JEUX NEC

TIGER ROAD 490
SPACE INVADERS 490
CITY HUNTER 490
NEW ZEALAND STORY 490
RASTAN SAGA 450
SUPER VOLLEY BALL 490
PC KID 450
GALAGA 390
BULL FIGHT 490
CYBER CORE 490
PARANOIA 449
CHASE HQ 490
VIGILANTE 399
HEAVY UNIT 490
RED ALERT CD 490
BLOODY WOLF 495
TRIPLE BATTLE 399
DRAGON SPIRIT 399

NEC II PC GRAFEX

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

PROMO NEC

GUNHED 420
GUNHED + KUNG FU 590
JOYSTICK XI PRO 690

Facilités de paiement: nous consulter

BON DE COMMANDE

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

Nom:	Désignation	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

PC ENGINE SUPER GRAFX

Nec fait toujours plus fort et, non content de sponsoriser la Coupe Davis, n'arrête pas d'améliorer ses modèles, même - et surtout - les plus performants !

La console de jeux *Nec PC Engine* avait été lancée sur le marché japonais au mois de novembre 87. Nous fûmes les premiers à vous la présenter dès mai 88 et presque aussitôt après les filiales européennes de *Nec* croulèrent sous les appels. Cette machine a conquis le marché américain sous un emballage un peu différent et continue à s'y vendre plutôt bien. Il en est de même au Japon, où elle bat *Nintendo* en nombre de ventes (mais bien sûr pas en taux d'équipement). Maintenant, trois mois après que *Nec* a lancé son dernier modèle, circulent des rumeurs selon lesquelles une version remodelée va être lancée aux Etats-Unis et en Europe pour 1990.

THE NEW ENGINE

La nouvelle *PC Engine Super Grafx* est deux fois et demi plus grosse que la console originale, double le nombre des sprites affichable à l'écran (de 64 à 128), propose un meilleur son, plus de couleurs (une palette de 4096) et se révèle parfaitement compatible avec le modèle original - ce qui vous permettra d'utiliser les jeux de votre ancienne console (merci *Nec* !).

Cette machine possède une forme très originale, plus futuriste que fonctionnelle. On peut la décrire comme une partie d'ordinateur (ce qui est assez inhabituel). Le port cartouche se trouve au-dessus de l'appareil - bien au centre. Comme dans la *PC Engine*, il existe aussi une commande coulissante *POWER*, qui revient à la position initiale pour empêcher la cartouche de sortir - si par malheur vous n'avez pas éteint l'appareil - et un interrupteur *ON/OFF*.

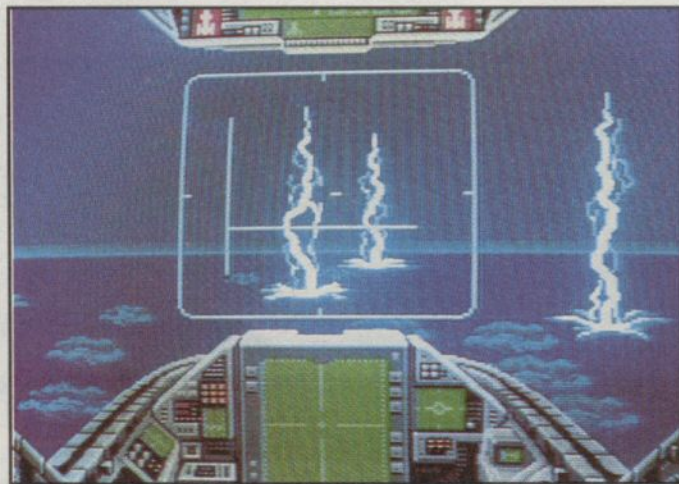
On trouve également deux ports d'extension au dos (un bus externe, qui n'est pas compatible avec le *CD-ROM*), et un autre situé devant - simplement appelé *S Expansion*.

La sortie vidéo se fait par la sortie composite et curieusement il n'y a pas de sortie *RF* (télévision).

Le son diffuse en stéréo, avec une sortie à gauche et une sortie à droite. Un joystick (ou plutôt un joypad - pratiquement le même que dans la version précédente) bénéficie de

boutons de tir automatique qui vous épargneront de la sueur et des larmes.

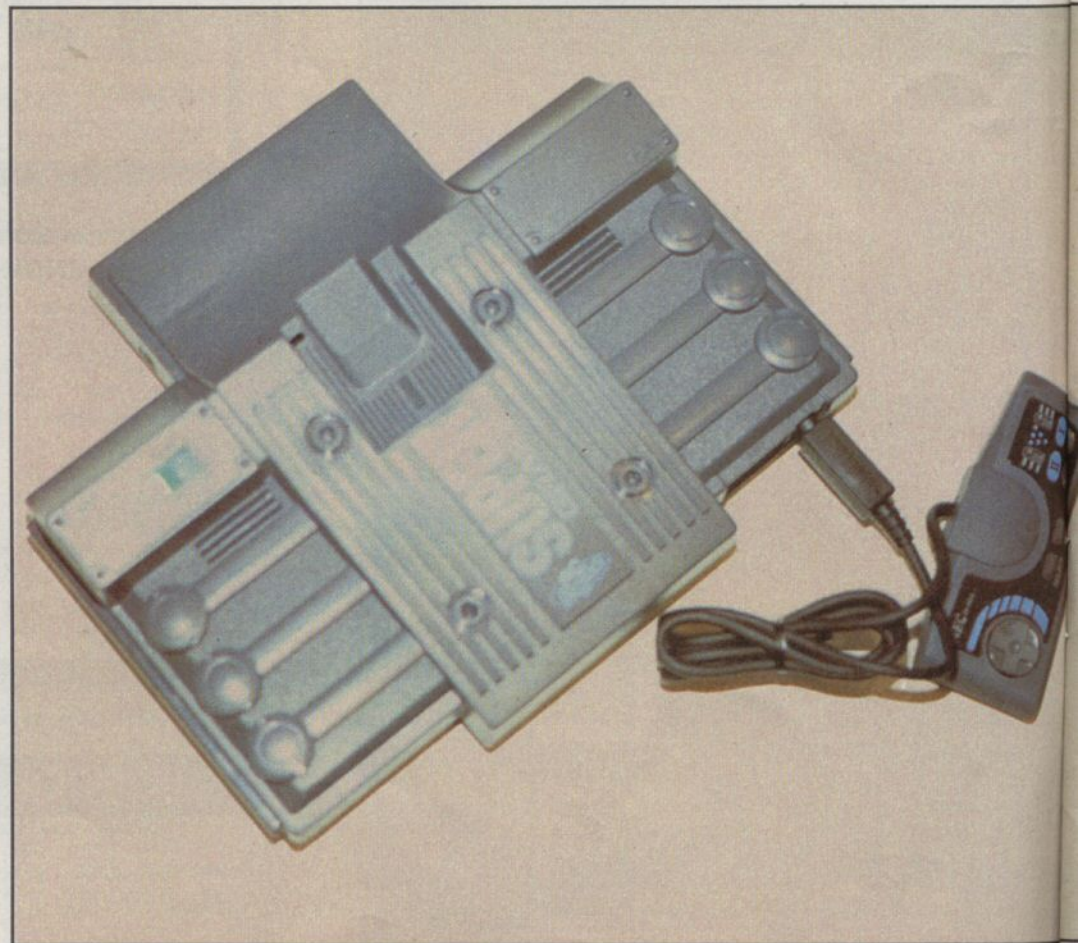
Quant aux jeux, ils sont stockés sur des cartes comme dans la



machine originale, et ont des capacités équivalentes ou supérieures (environ 4 Megabits).

BATTLE ACE

Un jeu du nom de *Battle Ace* - un croisement entre *Galaxy Force* et *Afterburner* - est livré avec la console. Vous contrôlez un guerrier qui doit se battre à travers la galaxie contre de diaboliques extraterrestres (bâillements). Au tout début, on distingue un vaisseau spatial sifflant comme une balle le long d'une planète, avec en arrière-plan un champ d'étoiles qui défile en un superbe scrolling, ainsi qu'une planète étalant sa surface au-dessous de vous. En appuyant sur *RUN* vous vous retrouvez dans un tunnel de lancement et vous filez à toute allure vers une petite lumière qui grossit jusqu'à ce que vous soyez projeté sur la première planète - au cœur de la bataille. Vous voyez à travers le cockpit à l'aide d'un viseur en forme de croix qui autorise des retournements à 360° vers le haut, le bas, la droite ou la gauche. Dans la cabine du pilote se trouve également un radar qui montre les aliens venant de face ou dans votre dos pendant que vous survolez une couche de nuages. Le bouton 1 actionne les mi-

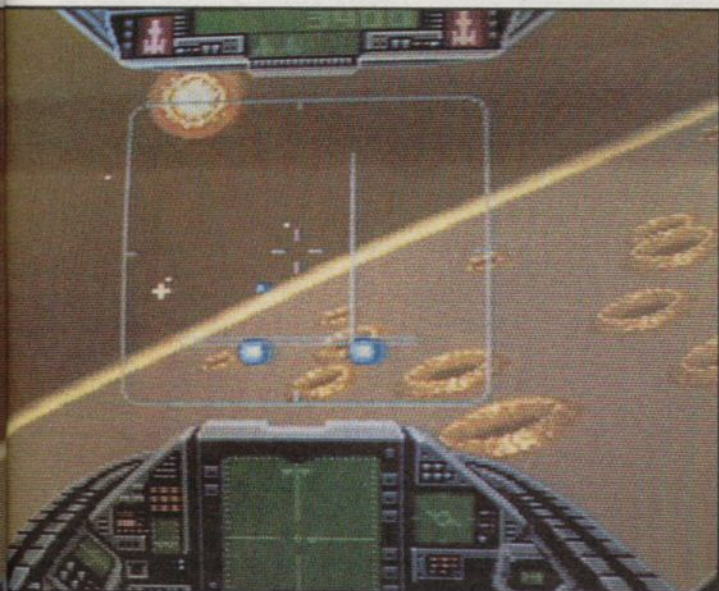


trailleuses et le bouton 2 fait partir des missiles. Tout cela se joue très rapidement et vos ennemis, comme leurs engins de mort, sont précis et rapides. Vous pouvez les survoler ou essayer de les esquiver et pour les plus cinglés, effectuer une rotation à 360 degrés tout en les canardant à qui mieux mieux. L'action commence de jour pour finir à la nuit et le nombre d'ennemis va en progressant. Il vous faudra tracer la route à travers une tempête

rock qui s'accorde à merveille avec la frénésie de l'action). Enfin vous gagnerez une vie supplémentaire à 20 000 points (il vous faudra bosser dur pour en arriver là) et vous en aurez bien besoin.

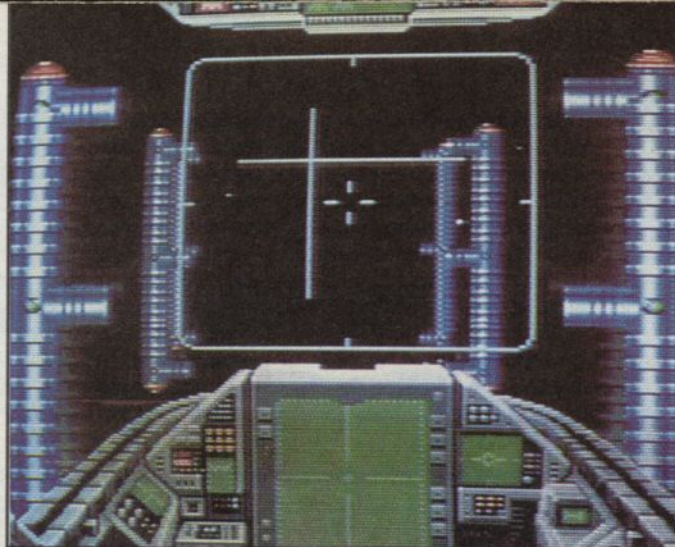
SUPER GRAFX !

Donc, en comparaison, ce nouveau modèle semble tout à fait performant - d'autant plus qu'il est compatible avec le premier. Alors



déchaînant des éclairs lumineux qui tombent sur toute la surface du sol - vous devez absolument les éviter car leur contact est fatal et vous perdriez alors une de vos trois vies. Si vous franchissez le cap de la tempête, le vaisseau-mère vous attendra, entouré de croiseurs de défense qui vous tireront dessus pendant que vous tenterez de détruire le champ de force. Quand vous l'aurez détruit, vous pourrez contempler le panorama du système solaire avec les planètes qui y gravitent et on vous offre en prime une vue du prochain champ de bataille où vous allez évoluer (wouah ! Quel effet !).

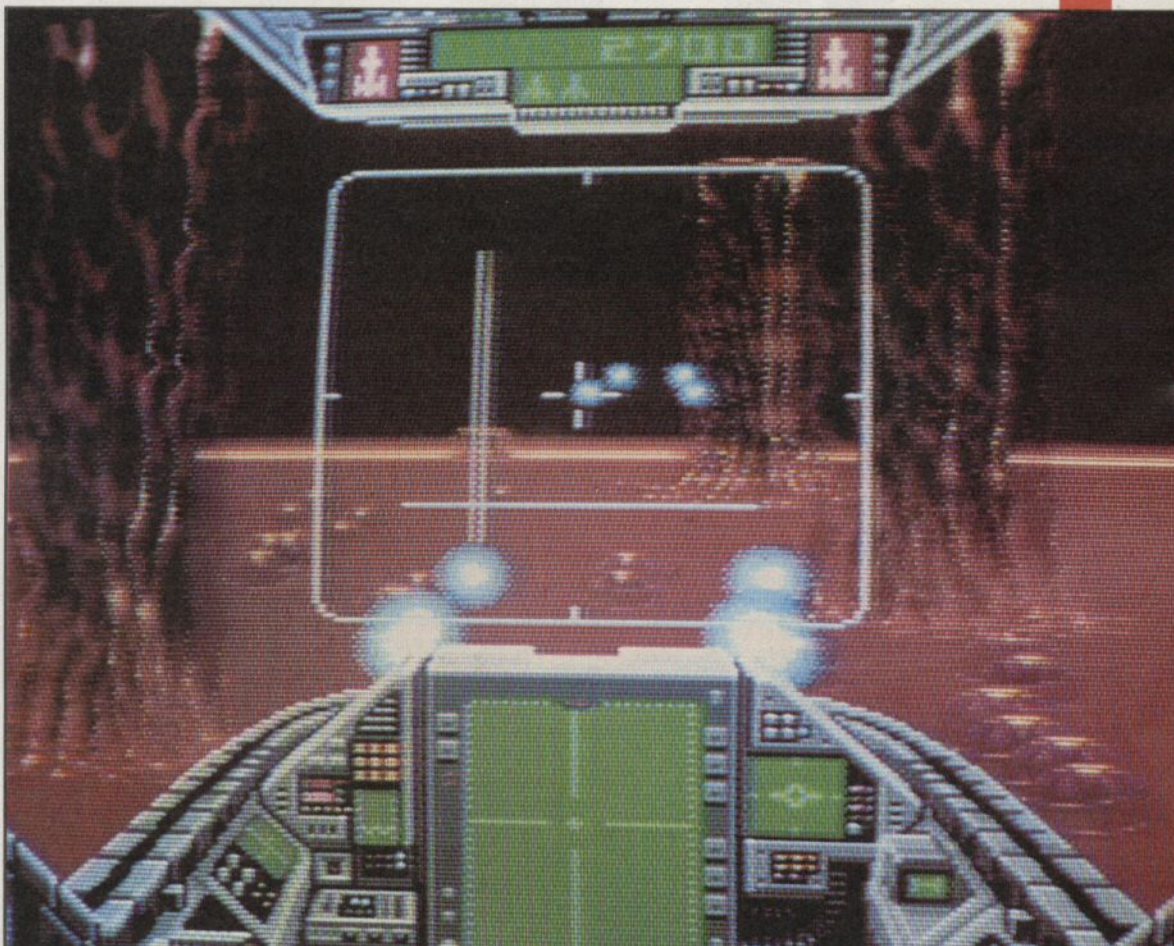
Les autres scènes sont des combats dans l'espace et dans des concentrations d'astéroïdes, mais en 3D surfaces pleines, avec les ennemis qui se précipitent sur vous et tourment sur eux-mêmes (gulp !). Vous attendent aussi au tournant des tranchées au fond desquelles il vous faudra éviter des barres à laser. N'oubliez pas la planète déserte et la planète Lava où des flots de magma giclent dans les airs comme l'eau des fontaines (vous vous souvenez de *Galaxy Force* ?), en gigantesques colonnes - évitez-les à tout prix ! La musique et les bruitages valent le coup (la musique de fond est un bon vieux

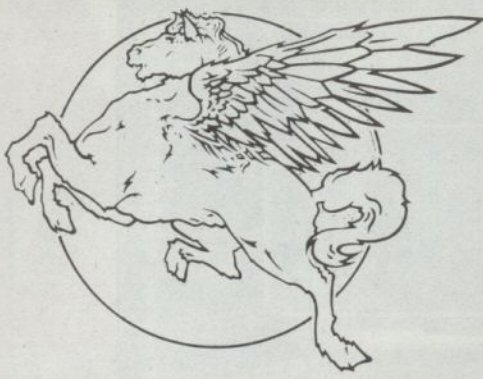


pourquoi Nec lance-t-il un nouveau modèle - alors que l'ancien se vend si bien? La réponse réside dans le fait que Sega, et prochainement (c'est eux qui le disent) Nintendo sortiront de nouvelles consoles 16 bits avec des graphismes, des couleurs et des sons nettement supérieurs. Nec a essayé de prendre une longueur d'avance en prévision de l'invasion Nintendo et pour faire face à la concurrence de la Sega Mega Drive (actuellement la machine 16 bits numéro un). La nouvelle Nec a tout ce qu'il faut pour réussir : compatibilité avec son prédécesseur - comme on l'a vu plus haut -, bons sons, nombreux sprites (128), et meilleure palette

(4096 couleurs). On peut cependant lui reprocher son prix plus élevé - et les difficultés d'adaptation habituelles à un nouveau produit (mais on connaît Nec, et ça ne saurait durer). Car la Sega Mega Drive tient bien sa place - le standard de ses softs crève le plafond... La Konix est toujours un cheval noir qui traîne autour de l'écurie, et la Nintendo 16 bits (Super Famicom) pointe le bout de son nez. La *PC Engine Super Grafx* saura assurer son rang avec l'excellente tenue de ses sprites et ses couleurs superbes - mais attendons les jeux avant de faire une apologie plus complète !

Tony Takoushi





IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE

41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS (1) 45.00.69.68
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE

13, boulevard Voltaire
75011 PARIS (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER

C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER (1) 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		APPLE 2/	
COMPILATIONS :		COMPILATIONS :		COMPILATIONS :		COMPILATIONS :			
C/D		C/D							
EPYX 21	145/195	CD GAMES PACK (30 JEUX SUR UN CD		WINNERS	180	AMERICAN DREAMS	245	ARKANOID	269
DOUBLE ACTION	145/195	A BRANCHER SUR VOTRE PLATINE		100 % DYNAMITE	169	EUROPEAN DREAMS	245	BAD DUDES	295
LES MAÎTRES NINJA	125/175	LASER	225/269	EPYX ACTION	160	FUNBOX	245	BATTLE OF NAPOLEON	350
LES BARBARES	149/199	100 % DYNAMITE	145/190	COIN OP HITS	160	LES CLASSIQUES VOL. 1	290	BARD'S TALE	295
6 SUPER CARS	139/189	COIN OP HITS	125/159	THE STORY SO FAR VOL. 4	160	LES CLASSIQUES VOL. 2	290	BARD'S TALE 2	295
COIN OP HITS	145/179	THRILL TIME GOLD 1	145/189	HISTORY IN THE MAKING	249			BARD'S TALE 3	295
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195	THRILL TIME PLATINUM 1	145/189	OCEAN DYNAMITE (IN CROWD)	169	WEST PHASER	345	CURSE OF THE AZURE BONDS	345
100 % A D'OR	145/195	THE STORY SO FAR VOL. 2	160/195	LES BEST D'US GOLD	149	ARMADA	345	COLONIAL CONQUEST	295
LES VAINQUEURS	145/195	THE STORY SO FAR VOL. 4	160/195	TAITO COIN OP	125	AUSTERLITZ	290	CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	295
LA COLLECTION CPC	160/225	STARWARS TRILOGY	160/195	GOLD SILVER BRONZE	145	A-10 TANK KILLER	345	CALIFORNIA GAMES	350
LES JUSTICIERS	145/195	LES BEST D'US GOLD	149/179	TOP 10 COLLECTION	120	AMERICAN CIVIL WAR 3	295	CHESSMASTER 2000	295
OCEAN DYNAMITE	149/199	OCEAN DYNAMITE (IN CROWN)	139/189	GAME, SET & MATCH	129	BLOCK OUT	345	CRUSADE IN EUROPE	295
TAITO COIN OP	139/199	TAITO COIN OP	125/165	GAME, SET & MATCH 2	149	BOMBER	395	DRAGON WARS	345
LES BEST D'US GOLD	145/195	GAME, SET & MATCH	129/179			BLOOD MONEY	249	DECISION IN THE DESERT	295
GAME SET & MATCH	129/169	GAME, SET & MATCH 2	139/189	ALTERED BEAST	160	BARBARIAN 2	289	FLIGHT SIMULATOR 2	430
GAME SET & MATCH 2	129/169			AIRBORNE RANGER	120	BLUE ANGELS	295	KING QUEST 3	295
		AFTER THE WARS	140/180	BATMAN (LE FILM)	120	BORODINO	295	KARATE CHAMP + KUNG	
WEST PHASER + PISTOLET	345/345	ACTION FIGHTER	120/169	CABAL	110	BATTLE OF BRITAIN	295	FU MASTER	195
CRAZY SHOT (POUR PHASER)	145/190	ALTERED BEAST	140/195	CRAZY CARS 2	120	BATTLE CHESS	245	MIGHT AND MAGIC	395
AFTER THE WAR	109/149	BOMBER	140/225	DOUBLE DETENTE	95	CORSAIRES	245	MECH BRIGADE	350
ALTERED BEAST	99/149	BLUE ANGELS	/195	DRAGON NINJA	99	COLONEL BEQUEST	445	MARBLE MADNESS	295
ARTICFOX	65/95	BATTLECHESS	/145	DOUBLE DRAGON	95	CARRIER COMMAND	345	POOL OF RADIANCE	345
BOMBER	145/195	BATMAN (LE FILM)	95/145	FORGOTTEN WORLD	99	CURSE OF THE AZURE BOND	345	PIRATES	295
BLACK TIGER	99/149	BARBARIAN 2	95/145	GUNSHIP	120	CHUCK YEAGER 2.0	295	ROBOCOP	345
BEACH VOLLEY	95/145	BARD'S TALES	65/95	HARD DRIVIN'	140	CHESSMASTER 2000	290	RISK	345
BEVERLY HILL COPS	120/160	BARD'S TALES 2	/245	INDY (ARCADE)	99	DRAGON'S LAIR	450	SHOGUN	390
BATMAN (LE FILM)	95/145	BARD'S TALES 3	/245	KICK OFF	120	DOUBLE DRAGON 2	245	SILENT SERVICE	295
BARD'S TALES	65/95	CHAMBERS OF SHAOLIN	140/180	LAST NINJA 2	140	DRAGON'S OF FLAME	295	THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
CYBERBALL	99/149	CHASE H.O.	99/149	OPERATION THUNDERBOLT	110	DRAKKEN	260	TIME OF LORE	345
CORSAIRES	99/149	CABAL	95/145	OPERATION WOLF	95	EXPLORA 2	295	TRIPLE DRIVE	295
CHASE HQ	95/145	CARRIER COMMAND	169/195	PASSING SHOT	110	EUROPEAN SPACE SIMULATOR	279	TEST PACK	190
CABAL	99/149	CURSE OF THE AZURE BOND	/269	ROBOCOP	95	FERRY TALES ADVENTURE	395	ULTIMA 5	290
CARRIER COMMAND	139/189	CAVERMAN UGH LYMPIC	/195	STRIDER	95	FERRARI FORMULA 1	225	VICTORY ROAD	295
CHUCK YEAGER	95/145	CHESSMASTER 2000	120/145	SILKWORM	120	F16 COMBAT PILOT	235	WINGS OF FURY	275
DEFENDER OF THE CROWN	/189	CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	99/189	SUPER SCRAMBLE	95	F19	385		
DOUBLE DRAGON	95/145	DRAGON'S WARS	/225	STORMLORD	95	FLIGHT SIMULATOR V3	450		
DRAGON NINJA	89/139	DRAGON SPIRIT	125/165	TURBO OUT RUN	120	SCENERY DISK L'UNITÉ	250		
FIGHTING SOCCER	99/149	DRAGON NINJA	95/145	VIGILANTE	95	GREAT COURT	269		
FORGOTTEN WORLDS	99/149	FACE OFF	/195			GHOSTBUSTERS 2	329		
GREAT COURT	145/195	FIGHTING SOCCER	145/185			GOLD OF AMERICAS	269		
GAZZA SUPER SOCCER	139/179	FORGOTTEN WORLDS	95/145			GRAND PRIX CIRCUIT	295		
GHOULS'N GHOSTS	99/149	FLIGHT SIMULATOR II. NF.	490/590			GUNSHIP	295		
GALAXY FORCE	99/149	GHOSTBUSTER 2	109/160			HARD DRIVIN'	245		
GHOSTBUSTERS 2	99/149	GALDRAGONS DOMAIN	110/159			HELLRAIDER	225		
GUNSHIP	180/239	GRAND PRIX CIRCUIT	120/189			INDIANAPOLIS 500	285		
HARD DRIVIN'	99/149	GUNSHIP	139/189			INDY (ARCADE)	195		
HEROES OF THE LANCE	120/239	HARD DRIVIN'	110/159			INDY (ADVENTURE)	269		
INDIANA JONES (ARCADE)	95/145	HEROES OF THE LANCE	120/169			KNIGHT FORCE	265		
JACK NICKLAUS GOLF	129/189	HOSTAGES	145/195			LEISURE SUIT LARRY 3	365		
KNIGHT FORCE	135/175	HILLSFAR	/225			MECH WARRIOR	289		
KICK OFF	139/179	INDY (ARCADE)	115/169			MANIAC MANSION	289		
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/195	INTERNATIONAL SOCCER	95/145			M1 TANK PLATOON	389		
LAST NINJA 2	125/145	KICK OFF	140/195			MICRO SCRABBLE	265		
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195	L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195			MICROPROSE SOCCER	245		
MYTH	109/149	NINJA WARRIOR	110/160			NORTH & SOUTH	269		
MEURTRE A VENISE	/195	NEW ZEALAND STORY	95/145			OLIVER ET COMPAGNIE	245		
NINJA SPIRIT	99/149	OPERATION THUNDERBOLT	99/149			OIL IMPERIUM	245		
NINJA WARRIOR	99/149	OIL IMPERIUM	/195			PARIS DAKAR	245		
NEW ZEALAND STORY	95/145	P 47	120/149			POPULOUS	245		
OPERATION THUNDERBOLT	99/149	PASSING SHOT	120/169			SCENERY POPULOUS	89		
P 47	95/145	POOL OF RADIANCE	/269			PC GLOBE	485		
PASSING SHOT	99/149	RAINBOW ISLAND	120/169			PIRATES	295		
RAINBOW ISLAND	95/145	RICK DANGEROUS	99/149			ROMMEL	295		
RICK DANGEROUS	95/145	RACK EM	95/145			RICK DANGEROUS	255		
SCRAMBLE SPIRIT	99/149	SPACE HARRIER 2	99/149			STUNT CAR RACER	260		
SPIDERMAN	135/175	SPACE ROGUE	/245			SWORD OF THE SAMURAI	295		
SUPER WONDERBOY	95/145	STRIDER	95/145			STRIDER	245		
STRIDER	95/145	STUNT CAR RACER	195/245			STAR VEGA	345		
SUFFLEPUCK CAFE	/195	SHOOT EM UP CONST. KIT	195/245			SHERMAN M4	245		
SHINOBI	95/145	SPEEDBALL	99/169			SPACE ROGUE	345		
SILKWORM	95/145	SERVE & VOLLEY	95/145			STARTREK 5	445		
SOCCER MICROPROSE	109/165	SOCCER (MICROPROSE)	185/225			STARGLIDER 2	345		
TEENAGE QUEEN	/195	TURBO OUT RUN	110/160			SIM CITY	245		
TENNIS CUP	165/195	TUSKER	129/169			TANGLED TALES	295		
TEST DRIVE 2	119/189	THE UNTOUCHABLE	95/145			TV SPORTS FOOTBALL	295		
TURBO OUT RUN	99/149	TEST DRIVE 2	145/195			TEST DRIVE 2	245		
THE INTOUCHABLES	99/149	T.K.O.	95/145			ULTIMA 5	295		
TINTIN SUR LA LUNE	135/185	ULTIMA TRILOGY	/295			VETTE	295		
THE TRAIN	65/95	ULTIMA 5	/325			WILD LIFE	225		
VIGILANTE	95/145	WINDWALKER	/245			WALL STREET	295		
WILD STREETS	/175	WEIRD DREAMS	110/149			WATERLOO	245		
XYBOTS	99/149	WILD STREETS	120/160			XENON 2	249		
3D POOL	99/149	3D POOL	99/149			ZAC MAC KRACKEN (FRANCAIS)	245		

APPLE 2 GS

ARKANOID 2	295
BARD'S TALES	420
CALIFORNIA GAMES	295
CHESSMASTER 2100	395
DUNGEON MASTER	340
DESTROYER	345
DEFENDER OF THE CROWN	345
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 4	395
LAST NINJA	275
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SUBATTLE SIMULATOR	340
TEST DRIVE 2	395
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
TOMAHAWK	295
THEXDER	290
WORLD TOUR GOLF	325

MACINTOSH

ANCIENT ART OF WAR AT SEA	350
ANCIENT ART OF WAR	350
ARKANOID	350
BALANCE OF POWER 1990	325
CHESSMASTER 2000	390
COLONY	325
DEFENDER OF THE CROWN	345
FLIGHT SIMULATOR	540
GAUNTLET	445
GRAND PRIX CIRCUIT	345
HARRIER STRIKE MISSION	440
MIGHT & MAGIC	495
MEAN 18	350
PIRATES	475
POLICE QUEST	350
PATTON VS ROMMEL	395
SUPER HANG ON	345
SUFFLEPUCK	350
SPACE QUEST 2	350
TETRIS	345

LES JEUX VIDEO SONT-ILS NOCIFES ?

LE VERDICT DES EXPERTS

Sommes-nous des débilés parce que nous aimons les jeux vidéo ?

Devrons-nous bientôt être parqués dans des zoos pour micromaniaques ?

Voici LA réponse - donnée par des scientifiques dont la compétence et l'objectivité ne sauraient être mises en cause.

Fin 90, Nintendo à lui seul aura vendu 26 millions de consoles aux Etats-Unis, ce qui signifie que 29% des foyers seront alors équipés par la firme de Kyoto.

Face à cet authentique phénomène de société, plusieurs experts anglo-saxons - et non des moindres - se sont penchés sur la question, afin de déterminer si oui ou non les jeux vidéo exercent une influence nocive sur les adolescents.

VIDEOKILLER

Il faut dire que les parents américains avaient quelques raisons de s'angoisser, vu les ravages causés par la Nintendomania...

Rasheed Hall (14 ans), de West Palm Beach en Floride, est par exemple rentré dans les annales pour avoir joué sur la console pendant 48 heures d'affilée ; Doug Stanley (40 ans), de Mont Clemens dans le Michigan, a presque déclenché une émeute dans un magasin, suppliant à genoux pour qu'on accepte de lui vendre la dernière cartouche disponible du jeu sur lequel il avait jeté son dévolu - déjà retenue et payée par une tierce personne ; Pam Kvarita, de Hammond dans l'Indiana, a joué sur la console quatre heures par nuit pendant quatre mois

consécutifs, développant la première "nintendinite" de l'histoire.

Beaucoup moins drôle, l'année dernière en Pennsylvanie un garçon de neuf ans - Cameron Kocher - a tué une fillette de sept ans avec un fusil à lunette pour la simple raison qu'elle l'avait battu à *Super Mario Bros*. Il devint ainsi le plus jeune postulant américain à la chaise électrique, une option de jeu non prévue par les programmeurs japonais...

VIDEOPSYCHO

Alors ? Les jeux vidéo rendent-ils fou ? Absolument pas d'après **P. M. Greenfield** - professeur de psychologie à l'Université de Los Angeles et auteur de *L'esprit et les médias : les effets de la télévision, des jeux vidéo et des ordinateurs*. Les résultats de ses travaux indiquent au contraire que les jeux vidéo développent de nombreuses facultés intellectuelles, parmi lesquelles des réflexes visuels accrus, une meilleure orientation spatiale et l'aptitude à résoudre des problèmes complexes.

Conclusions similaires chez **Brian Sutton-Smith** - professeur de pédagogie à l'université de Pennsylvanie et expert en jeux vidéo : "N'importe quel bon jeu provoque une dépendance

psychologique, autrement ce n'est pas un bon jeu. Les enfants ont la capacité de tirer la leçon d'une telle expérience et d'en sortir avec une maturité plus grande. Chez l'adulte, par contre, c'est souvent la dépendance qui grandit et qui terrasse le sujet." Sutton-Smith explique également que les jeux vidéo préparent les enfants à vivre dans une société où la maîtrise des ordinateurs est devenu un impératif.

Margaret Shotton - maître de conférences à l'université de Nottingham - défend le même point de vue dans son livre *Les ordinateurs sont-ils une drogue ? Une étude sur la dépendance informatique*, où elle analyse avec rigueur le phénomène des "shootés à la micro", arrivant à la conclusion que ce comportement asocial n'est pas conséquent à l'utilisation d'un ordinateur, qui, bien au contraire, jouerait en fait un rôle presque thérapeutique. Le prochain dossier de Margaret Shotton ne devrait pas manquer d'intérêt puisqu'il aura pour sujet : pourquoi certaines personnes deviennent-elles hostiles aux ordinateurs ?

Quant à l'anthropologue **David Surrey**, du St. Peter's College dans le New Jersey, il étudie actuellement l'influence des jeux vidéo sur l'assimilation des immigrants dans la culture américaine.

VIDEOPHTALMO

L'**American Optometric Association** se met dans la partie avec un rapport aussi officiel que définitif prouvant que les jeux vidéo développent la motricité oculaire ainsi que la coordination main-yeu, tout en raccourcissant le temps de réaction visuelle. Comme pour toute chose, l'abus est néanmoins néfaste et entraîne maux de tête et vue brouillée, mais ces symptômes disparaissent très vite. La pratique du Game Boy, ou de tout autre console portable à écran LCD, est donc déconseillée par rapport aux consoles "normales" et aux ordinateurs, puisque la portabilité peut pousser l'enfant à jouer partout et donc sans modération et que l'écran LCD se révèle plus fatigant pour les yeux.

Par contre, si un enfant s'obstine à microjouer jusqu'à maestria totale d'un jeu, il faut le laisser faire. Cela s'appelle en psychologie "motivation maîtrisée" et c'est tout à fait bénéfique.

VIDEOTELE

Quant aux effets de la télévision sur les jeunes téléspectateurs, c'est une tout autre histoire... Le bilan est beaucoup moins positif, pour cause de passivité et de

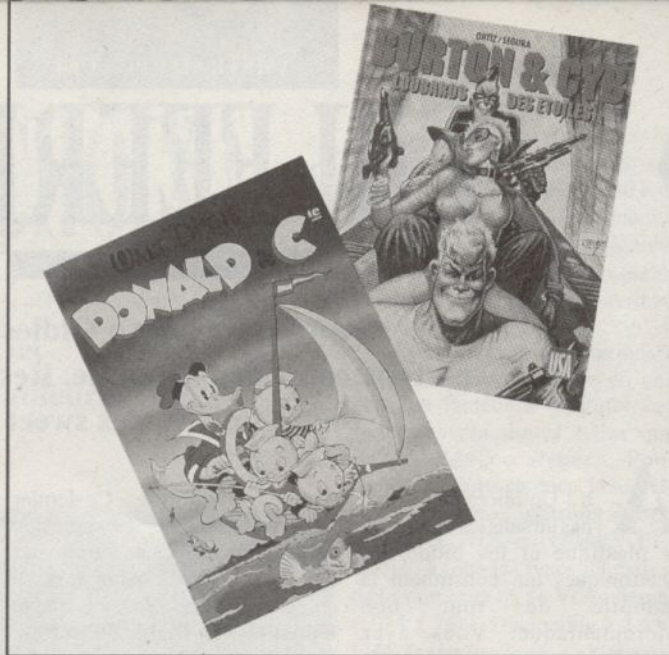
programmes débiles, mais il s'agit ici de la télé américaine. Citons quand même **Peggy Charren** - présidente d'*Action for children's television* et la plus redoutable adversaire du paysage idiovisuel américain : "En comparaison de la télévision, les consoles de jeux peuvent être considérées comme bénignes. Je préfère voir un enfant vissé devant un ordinateur qu'en train de regarder *Les griffes de la nuit*".

NDLR : Nous ne voudrions pas contrarier miss Charen, mais Freddy "*Les griffes de la nuit*" est l'idole des enfants, et le fait de jouer aux jeux vidéo n'empêche certes pas d'apprécier les films d'horreur. "*Les griffes de la nuit*" a d'ailleurs été adapté sur Nintendo en 88 par LJN Toys, tout comme "*Vendredi 13*". Y a plus d'jeunesse !

La cause est donc entendue : il y a des fous qui jouent devant leurs

écrans comme il y en a un peu partout - ni plus ni moins -, les consoles et les ordinateurs ne sont pas en cause. Bien au contraire, les jeux placent les jeunes utilisateurs dans un cadre simulatif où priment l'action, la compétitivité, les réflexes et les initiatives ; où sont mises à dure contribution - et donc entraînées - la concentration, la mémoire et les facultés d'apprentissage. Bref, un excellent entraînement à la vie active qui - malheureusement - ressemble assez souvent à la jungle d'un jeu vidéo. A la différence près que sur l'écran, les erreurs peuvent s'effacer d'un coup de reset. Rien que pour cela, les jeux vidéo méritent d'être encore longtemps nos compagnons de jeu. La vraie vie, celle où les erreurs se paient si cher, viendra bien assez tôt...

**Mina Cosnefroy/
Jean-Michel Berté**



couleurs (qui ont été entièrement refaites) justifiaient une édition luxueuse de cette série, dont voici le premier volume : *Donald & Cie*. Ce bel album trouvera une place de choix dans votre bibliothèque ; vivement la sortie d'*Oncle Picsou*, qu'on se régale !

SEXE ET AMOUR
(Comics USA)

Shary Flenniken est une collaboratrice régulière du *National Lampoon*, célèbre périodique satirique américain. Elle marie avec talent le regard du sociologue à celui de l'humoriste. Au travers de courtes histoires d'amour, elle nous fait découvrir avec sensibilité une Amérique désorientée par la contestation féministe des années 70. Son trait léger et précis, la qualité et la justesse de ton de ses scénarios font de Flenniken un auteur attachant.

BURTON & CYB
Loubards des étoiles
(Comics USA)

Forton avait créé *Les Pieds Nickelés*, Ortiz et Ségura ont inventé *Burton et Cyb*... Burton se présente comme un grand blond affublé d'une banane en forme de pomme de terre, une couette et des gros biscoteaux ; Cyb (comme cybernétique) est un brun maigre et nouveau arborant des lunettes

noires, une banane en accent aigu et des membres artificiels. Il a lui aussi une petite queue de cheval. Ceux qui pensaient que Burton se trimbale avec un édredon ont tort - ils confondent avec *Peanuts*... Alors que le champ d'activité des *Pieds Nickelés* se réduit à la Terre, celui de nos deux compères n'a pas de limites ! Ce sont des truands interstellaires qui arnaquent à tour de bras et sur toutes les galaxies ! De telles péripéties vont vous permettre de voir du beau monde : humains demeurés ou apathiques, humanoïdes résignés, robot pensant, protoplasme protéiforme ou simples souris douées de raison. *Loubards des étoiles* contient six de leurs aventures... De par sa forte teneur en humour, il est particulièrement conseillé aux neurasthéniques. Mais attention ! Pas d'utilisation prolongée sans l'avis du médecin - sinon risque d'éclatement de la rate !

FLAG N° 1

Disponible essentiellement en librairie au prix de 15 F, cette nouvelle revue trimestrielle de BD (avec couverture de Vuillemin) ravira les nostalgiques de *Métal Hurlant* : Ouin, Jano, Max, Zou, Leconte, Shelton, Emerson, Bénito s'y sont donné rendez-vous...

Flag : 46, rue Jean-Pierre-Timbaud, 75011 Paris.

Les Marc Brothers

MEA KRONENBOURGA

Jean-Henri Derveaux, le secrétaire de libation... euh de rédaction de *Micro News*, a un penchant certain pour les boissons pétillantes. Ce qui n'est pas forcément du goût d'Eddy, le patron du magasin *Eden Computer*, qui a vu sa publicité du numéro 31 subir les derniers outrages du traitement de texte. Le numéro de téléphone fut d'abord malmené, suivi par le prix de la configuration UTS 386-20, qui valait 4000 F de moins en TTC qu'en HT ! Reportez-vous à la page 65 pour des informations justes et exactes et rappelons les coordonnées d'*Eden Computer* : 102, av. du Général Michel-Bizot, 75012 Paris. Tél. : 43.42.22.50. Sorry Eddy !

MIQUETS, MOUSE & Co

DONALD & Cie
(Zenda Editions)

Tous les enfants du monde sont persuadés que c'est Walt Disney lui-même qui dessine chaque semaine la totalité du *Journal de Mickey*. La preuve : il signe tout ! L'omniprésente griffe Disney a formé l'image mythique d'un créateur au talent surpuissant... A la mort du maître, les kids s'attendaient donc à la disparition du journal et à la mise en bière définitive des Mickey, Donald, Picsou, Géo Trouvetou et autres palmipèdes ou rongeurs disneyiens. On ignorait alors que la politique de création anonyme des studios Disney avait jusqu'à présent caché l'existence de grands artistes, qui réalisaient dans l'ombre de véritables petits chefs-d'œuvre d'art populaire. Parmi

eux : Carl Barks ! Né en 1901, celui-ci entre chez Walt Disney en 1935. Il travailla d'abord aux studios d'animation, puis en 1943 réalisa ses premières bandes dessinées, s'attaquant avec brio au remodelage de l'œuvre "donaldienne". Créant ou transformant Donald, Riri, Fifi, Loulou, Gontran, Onc' Picsou - bref tous les héros qui traversent les aventures de Donald... Au rythme de dix planches par mois pendant vingt-cinq ans, Carl Barks aura dessiné durant sa carrière plus de 3 000 pages composant de 300 à 400 histoires ! Les Editions Zenda rendent un hommage mérité à son génie en lui consacrant une nouvelle collection, intitulée simplement *Walt Disney*, qui paraîtra trois fois l'an. La qualité des planches reproduites, les soins apportés à la traduction et aux

36 15
MICRONEWS
"JEUX"
**DES JEUX, DES TEE-SHIRTS,
DES MONTRES MUSICALES ET PLEIN
D'AUTRES LOTS A GAGNEZ**

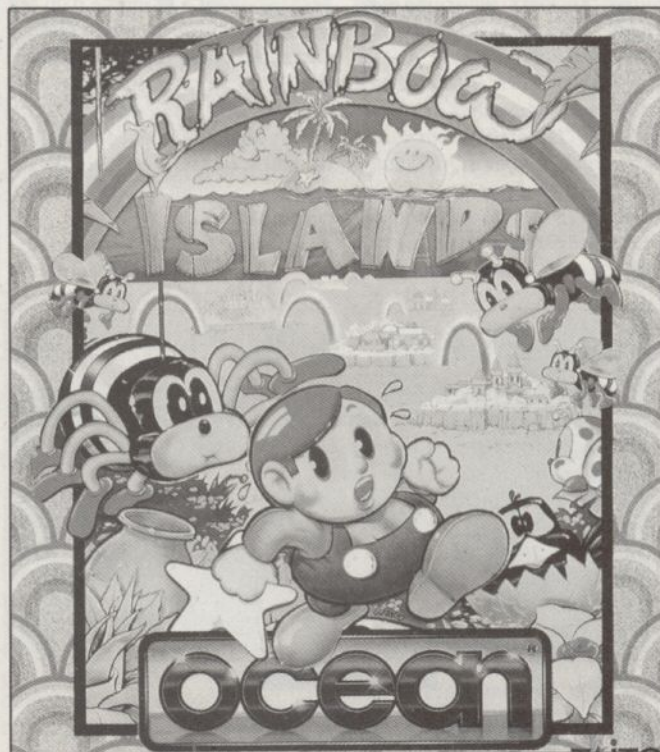
PERI-FEERIQUE

Après les Golden Oldies,
un tour côté hard s'impose. Restez soft,
tout cela sera très sweet !

Ah ! Un micro n'en serait pas un sans les morceaux de plastique et les bidouilles électroniques qui constituent la panoplie de tout bon micromaniaque. Vous avez compris bien sûr que je voulais parler des périphériques. On connaît à merveille les joysticks et les imprimantes - mais savez-vous que votre CPC peut parler, piloter des robots, faire un duo avec votre synthé ou encore qu'on peut le gonfler à bloc en lui insufflant une infinité d'extensions mémoire : RAM, lecteurs de disquettes, disques durs etc.

Commençons par le plus important (tout au moins pour les ludicieux) avec le port joystick, qui peut avoir d'autres applications que sa fonction première - comme par exemple constituer le point d'entrée d'une souris ou encore

d'un crayon optique... Ce dernier fait toutefois pâle mine auprès de celui du TO7. Et ça ne s'arrête pas là... En effet, on peut aussi y connecter des pistolets tels que le **Gunstick**, le **Light Phaser** ou encore le **West Phaser** et se prendre pour Gary Cooper dans *Le train sifflera trois fois...* Ce petit port qui n'a l'air de rien sert aussi de connexion télématique : avec un simple câble, connecté au minitel, vous pourrez télécharger des programmes de diverses provenances. Bien sûr, il ne procure pas tous les avantages de la **RS232C** (interface série) qui elle, permet non seulement de communiquer avec le minitel, mais encore d'échanger des données avec un autre micro doté d'une entrée correspondante (Atari, Amiga, PC etc.). Fantastique ce qu'on peut faire avec un 8 bits, hein ?



Et tout ça pour un prix hors concurrence : de tous les périphériques que nous allons citer, aucun ne dépasse les 1 000 F !

Et la musique... Ne pas oublier que si l'Amstrad CPC ne casse pas des briques d'un point de vue purement sonore en comparaison des Amiga et autres ST, il dispose comme les autres d'une interface MIDI (il y a trois ans déjà, lors d'un salon, un CPC pilotait un synthé grâce à l'interface *Cheetah*). Cette dernière est accompagnée d'un logiciel semi-professionnel et fournit une initiation simple et peu onéreuse à la musique informatique.

Avec **Technimusique**, on s'est plutôt penché sur les vocalises... Eh oui, le CPC cause... et en bon français ! L'extension la plus évoluée de *Technimusique* permet même, couplée à un synthé, d'apprendre le solfège en étant guidé par la voix du professeur Amstrad. Comme quoi notre bonne vieille machine a des potentialités ignorées.

Après le son, l'image - avec les **scanners** et les **digitaliseurs**. La différence entre les deux réside dans la finesse plus grande du scanner. On ne peut pas tout avoir, ce dernier existe uniquement en noir et blanc, tandis que certains digitaliseurs travaillent en couleur. Il existe deux possibilités en matière de scanners pour le CPC : primo, l'achat du **Dart** (de plus en plus difficile à trouver car il a la réputation de ne marcher que très rarement (jamais de problème pour-

tant avec moi) et secundo, pour les plus bricoleurs d'entre vous, un scanner maison dont le plan et le logiciel ont été publiés dans de nombreuses revues. En ce qui concerne les digitaliseurs, ils sont également au nombre de deux : l'**Ara** et le **Vidi**. Alors que le premier n'offre qu'une digitalisation en mode 2, le deuxième fonctionne selon les trois modes.

On est loin d'en avoir terminé avec les updates du CPC. Qu'importe, nous y reviendrons lors du prochain numéro. En attendant, pour vous faire patienter, voici les titres des deux jeux les plus marquants du moment : **Rainbow Islands**, d'Ocean et **Pinball Magic**, de Loricel. Les fans d'arcade vont vraiment s'éclater en guidant le personnage de *Rainbow Islands* d'arc-en-ciel en arc-en-ciel. Quant à *Pinball Magic*, c'est carrément le délire ! Un peu pauvre en couleurs, certes, mais hyperagrèable à jouer.

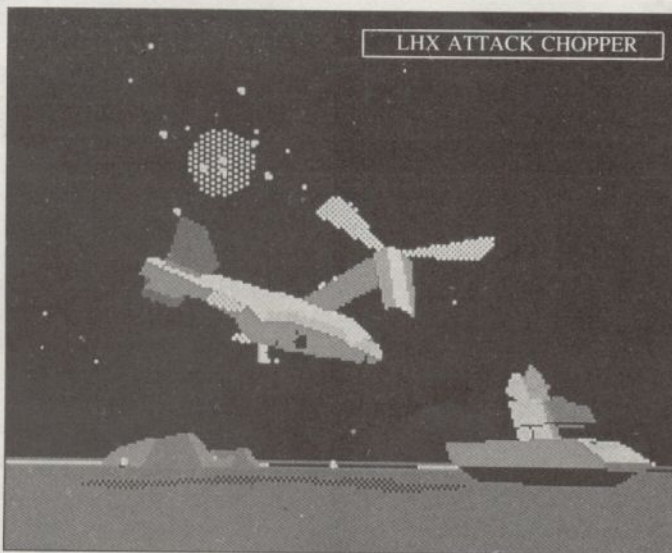
Saint Cloud de m'avoir bu jusqu'à la lie et à la revoyure !

Capitaine Pixel

FAITES LE BON CHOIX !

Voici un panorama catégoriel
de l'univers PC : imprimantes, tableurs,
drivers pour Autocad...

Le Top 50, tout le monde connaît ! Mais ce n'est pas ça qui peut aider un utilisateur comme vous ou moi à faire son choix parmi les milliers de logiciels ou matériels disponibles sur PC - tous secteurs confondus. Afin de pallier cette lacune, un hit-parade informatique a été créé par Softsel Computer Products, l'un des plus importants grossistes en micro-informatique dans le monde. Cette "hot-list" est la compilation des meilleures ventes réalisées par Softsel en *hard* et *soft* sur le marché américain. Mois après mois, nous vous citerons les bests dans les quatre catégories suivantes : applications bureautiques, communication et utilitaires, langages et systèmes et, enfin, éducation et récréation.



LHX ATTACK CHOPPER



LHX ATTACK CHOPPER

exemplaires vendus en Europe depuis septembre 89, la *Swift* constitue une belle référence pour Citizen, nouveau venu sur le terrain des 24 aiguilles. Compatible Epson LQ 850, IBM Proprinter X24 et Nec P6+, cette machine a une vitesse d'impression de 192 cps en mode informatique et 64 cps en mode courrier. Elle dispose d'un nombre appréciable d'accessoires à prix réduit dont l'introduit-feuille à feuille (990 F), le kit couleur (495 F) ou encore l'extension mémoire (160 F). Son coût : 4 440 FHT. Pour tous renseignements, contacter Omnilogic au (1) 40.05.28.00.

VP-Planner de Softissimo, vous connaissez, mais saviez-vous qu'une nouvelle version avait vu le jour ? Il s'agit de *VP-Planner 3D*. Ce tableur, malgré sa parfaite

maîtrise de la 3D, utilise moins de 384 Ko. Il peut donc tourner sur n'importe quel PC (512 ou 640 Ko) tout en laissant libre une quantité de place mémoire non négligeable. *VP-Planner 3D* sera disponible en version française courant avril au prix de 2 900 FHT.

Le seul reproche que l'on puisse faire à *Autocad* consiste en une certaine lenteur à exécuter des fonctions classiques telles que *Zoom*, *Pan* ou *Redess*. Pour remédier à cette carence, la société Infoco propose *Lightning Zoom*, un driver ADI en Display List destiné à tous les types de cartes, de la simple EGA au VGA étendu (1024 x 768). Disponible à 2 950 FHT, *Lightning Zoom* multiplie par 20 la rapidité d'exécution des fonctions précitées et donne ainsi aux PC sous *Autocad* les capacités des stations CAO/DAO les plus performantes.

On n'est jamais trop prudent lorsqu'il s'agit de préserver des informations d'une coupure intempesive d'électricité. Avec le *SP 600* de AGDE, ce problème ne se pose même plus. Cet onduleur extraplat de 600 VA a une autonomie standard de 10 minutes, ce qui laisse largement le temps d'une sauvegarde. Pour plus de renseignements, s'adresser à AGDE (tél. : 74.26.11.51).

Après le pro et le semi-pro, voici la parenthèse jeu que vous attendez tous. Et là, vous n'allez pas être déçu ! En effet, ça faisait longtemps que les simulations de pilotage d'hélico semblaient être passées de mode. Electronic Arts revient à la charge avec *LHX Attack Chopper*, une simulation mettant en scène un hélico ultrasophisticé : le LHX. Vingt missions figurent au menu, de la destruction de chars ennemis à l'escorte d'un avion allié. Elles vous entraînent dans trois pays au travers de cinq niveaux de difficulté. Les graphismes 3D en 256 couleurs donnent à l'environnement un réalisme surprenant. On s'y croirait !

Abondos

Comme il fallait s'y attendre, *Wordperfect* de Wordperfect Corp. arrive en tête de la catégorie applications bureautiques, devant *Quicken* et *Lotus 1-2-3*. Logiciel ancien et néanmoins très efficace, il est considéré par l'ensemble des professionnels de l'écrit comme un produit de référence. C'est *Spinrite 2* de Gibson Research qui remporte la palme en matière de communication et d'utilitaires ; *Windows* de Microsoft pour les langages et systèmes et *Print Shop*,

de Broderbund, pour l'éducation et la récréation. Vous voici donc à même de faire un choix judicieux en ce qui concerne les logiciels. Dans le prochain numéro nous nous attacherons à la partie *hard* de la "hot-list".

Comme il se doit, Citizen s'y entend lorsqu'il s'agit d'offrir des imprimantes au rapport qualité/prix sans concurrence. C'est le cas de la *Swift 24*, une 24 aiguilles sur laquelle le constructeur fonde de grands espoirs. Avec ses 64 000

36 15
MICRONEWS
TOP + ENVOI
DES TOP SECRET INEDITS

LA MICRO PAS CHERE A DOMICILE

BY MAIL

8 rue Robert-Planquette 75016 PARIS
42 64 32 07

CARTE CLUB

**JE PAYE 150 F
POUR UN AN
ET J'AI DROIT
A 10% SUR
TOUS LES PRIX
(SAUF PROMOS)
ET 5% SUR
LES MACHINES.**

MANETTES

KONIX NAVIGATOR	139
MANETTE INFRAROUGE	299
MANETTE US GOLD	119
MICRO BLASTER	99
MICRO BLASTER TRANSPARENT	99
PROLONG. JOYSTICKS (ST OU AMIGA)	49
QUICKGUN TURBO 6	99
QUICKJOY "JET FIGHTER" ..	169
QUICKJOY 2	79
QUICKJOY 2 JUNIOR	49
QUICKJOY 3	99
QUICKJOY 5	169
QUICKJOY STICK	59
SPEEDKING KONIX	99
SPEEDKING KONIX AUTOFIRE	129
VOLANT CHALLENGER	299
SOURIS ST	199
SOURIS AMIGA	199

GOLDEN AXE GOLF	
GHOULS 'N' GHOSTS HERZOG 2	
KUJAKUOH 2 LAST BATTLE	
NEW ZEALAND STORY OSMATUJIN (STYLE WONDER- BOY)	
RAMBO 3 SUPER HANG-ON	
SUPER SHINOBI SUPER THUNDERBLADE	
TATSUJIN THUNDERFORCE 2	
WORLD CUP SOCCER ZOOM	

CONSOLE LYNX (N.C.)

JEUX

449 F	
BLUE LIGHTNING	
CALIFORNIA GAMES	
CHIP'S CHALLENGE	
ELECTROCOP	
GATES OF ZENDOCON	

AMIGA

JEUX

20 000 LIEUES S/LES MERS ..	179
4 STARS COMPILATION	199
4X4 OFF ROAD RACE	199
ACTION SERVICE	199
ALTERED BEAST	245
ANTAGO	195
ASTAROTH	219
ASTATE	239

ASTERIX CHEZ RAHAZADE ..	199	HARD DRIVIN'	185
AXEL'S MAGIC HAMMER ..	179	HEAVY METAL	225
BACKLASH	139	HEROES OF THE LANCE ...	199
BAD CAT	219	HUMAN KILLING	
BATMAN THE MOVIE	235	MACHINE	199
BATTLE VALLEY	199	INDIAN MISSION	149
BEACH VOLLEY	249	INDY ARCADE	195
BEVERLEY HILLS COP	225	INDY ADVENTURE	245
BILLIARD SIMULATOR	195	INFESTATION	225
BIVOUAC	190	INSANITY FLIGHT	189
BLACK TIGER	245	IVANHOE	245
BLOODWYCH	225	JINXTER	169
BLUEBERRY	195	KARATE KID 2	190
BOBO	190	KICK OFF	259
BUBBLE BOBBLE	139	KNIGHT FORCE	239
BUBBLE GHOST	189	LE LIVRE DE LA JUNGLE ...	199
BUTCHER HILL	199	LED STORM	199
CABAL	239	LES BEST D'US GOLD	269
CALIFORNIA GAMES	190	LES GEN D'OR	245
CARRIER COMMAND	179	LES INCORRUPTIBLES	245
CHAMPIONSHIP BASKETBALL	169	LES JUSTICIERS	245
CHASE HQ	239	LES VAINQUEURS	245
CHESS PLAYER 2150	245	LOST PATROL	245
COMMANDO	175	MAGNUM 4	295
COMPILATION ACTION 2 ..	269	MEURTRE A VENISE	195
CRASH GARRET	225	MINDWINTER	
CRAZY CARS 2	245	MISSION ELEVATOR	195
DALEY THOMSON'S OLYMPIC	219	NINJA WARRIORS	190
DEFLEKTOR	199	ONSLAUGHT	190
DIGIPAIN 3	795	OPERATION JUPITER	190
DOUBLE DETENTE	219	OPERATION WOLF	199
DOUBLE DRAGON 2	245	PACMANIA	169
DRAGON'S BREATH	269	PASSAGERS DU VENT 1 & 2	190
DRAGON'S LAIR ESCAPE	399	PETER PAN	149
DRILLER	199	P 47	239
EMMANUELLE	179	PRECIOUS METAL	225
ENLIGHTMENT	159	PURPLE SATURN DAY	195
EXTRATIME	149	R.A.C. LOMBARD RALLY ..	199
F29	245	RAINBOW ISLANDS	245
FALCON	275	RENEGADE	225
FIRE	235	RETURN OF THE JEDI	169
FOFT	265	ROBOCOP	225
FREEDOM	179	ROCK STAR	245
GAUNTLET2	199	ROCKET RANGER	225
GAZZA'S SUPER SOCCER ..	225	RODY ET MASTICO	190
GHOSTBUSTERS 2	235	ROGER RABBIT	190
GHOULS 'N' GHOSTS	239	RUN THE GAUNTLET	199
GOLD RUNNER	190	RVF	199
GOLDEN PATH	139	SCRAMBLE SPIRITS	169
		SHADOW OF THE BEAST ..	339

SEGA 16 BITS 1990 F

JEUX

349 F
ALEX KIDD

399 F
ALTERED BEAST

449 F
BASEBALL
SOKO BAN
SPACE HARRIER 2

499 F
AFTERBURNER
CURSE
FORGOTTEN WORLDS

200 F DISQUETTES 3" 1/2 PAR 50 GARANTIES 100% MADE IN JAPAN

ATARI ST JEUX

SIDE ARMS	199
SLAYERS	199
SPACE ACE	390
SPACE HARRIER 2	245
SPACE PORT	190
SPIDERMAN	245
SPIDERTRONIC	190
STARGLIDER 2	179
STEEL	199
STREET FIGHTER	249
STREET SPORT BASKETBALL	199
STRIDER	239
SUBBATTLE SIM.	249
SUPER HUEY	199
SUPER SCRAMBLE	199
SUPER WONDER BOY	239
SUPERCARS	179
SWITCHBLADE	190
TEEN-AGE QUEEN	190
THE DEEP	249
THE GAMES SUMMER EDITION	259
THE GAMES WINTER EDITION	199
THUNDERBLADE	249
TURBO OUTFUN	239
TV SPORT BASKETBALL	279
ULTIMATE DARTS	190
VICTORY ROAD	229
VIRUS	149
VOYAGEURS DU TEMPS	295
WESTERN GAMES	190
WHIRLIWIG	139
WILD LIFE	179
WILD STREETS	255
WINTER GAMES	249
X-OUT	169

AFRICAN RAIDERS	175
ALTERED BEAST	190
ASTATE	239
ANTAGO	185
BAD CAT	145
BATMAN MOVIE	195
BEACH VOLLEY	190
BEVERLY HILLS COP	249
BILLIARD SIMULATOR	165
BIO-CHALLENGE	165
BLACK TIGER	195
BLOODWICH	229
BUBBLE GHOST	165
CABAL	195
CALIFORNIA GAMES	190
CARDS	159
CHAOS STRIKE BACK	245
CHASE HQ	190
CHESS PLAYER 2150	269
CLASSIQUES 1	249
COMMANDO ELITE	179
CRASH GARRET	245
CRAZY CARS 2	245
CUSTODIAN	195
CYBERNOID	175
DAME GRAND MAITRE	215
DARK CENTURY	255
DARK FUSION	169
DEFLEKTOR	149
DESOLATOR	169
DOUBLE DETENTE	169
DOUBLE DRAGON 2	190
DRILLER	169
ELIMINATOR	169
EMMANUELLE	179
EXPLORA 2	225
EXTRA TIME (KICK OFF)	140
F29	195
FALCON	225
FIRE	235
FORCES MAGIQUES	179
FORGOTTEN WORLDS	169
FREEDOM	149
GAZZA'S SUPER SOCCER	245
GHOSTBUSTERS 2	225

GHOULS' N' GHOSTS	195
GREMLIN ACTION	295
HARD DRIVIN'	190
HATE	169
HEAVY METAL	190
HEROES OF LANCE	215
HITS DISK VOL	199
INCANTATION	199
INDY ACTION	190
INDY ADVENTURE	235
INFESTATION	235
IVANHOE	195
KICK OFF	245
KNIGHT FORCE	235
KULT	199
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199
LES GEN D'OR	245

MAUPITI ISLAND	285
MAXIBOURSE	199
MEURTRE A VENISE	199
MICKEY MOUSE	199
MIDWINTER	295
MINDBENDER	195
MINI GOLF	199
MONTE CRISTO	179
NETHERWORLD	169
NINJA WARRIORS	195
OCEAN FIVE STAR	240
OPERATION NEPTUNE	199
OPERATION	
THUNDERBOLT	235
PACMANIA	175
PAPER BOY	175
PETER PAN	159
PLATOON	169
PREMIERE COLLECTION	275
PRO TENNIS TOUR	
(GREAT COURTS)	225
PURPLE SATURN DAY	199
QIN	199
P 47	245
R-TYPE EXPORT	175
RAINBOW ISLANDS	195
RALLY CROSS	
CHALLENGE	265
RENEGADE	199
RETURN OF THE JEDI	175
RICK DANGEROUS	235
ROBOCOP	199
ROCK STAR	245
RODY ET MASTICO	195
RVF HONDA	265
SCRAMBLE SPIRITS	245
SHINOBI	195
SPACE ACE	395
SPACE HARRIER 2	190
SPACE PORT	199
SPIDERMAN	265
STAFF X 29	179
STARGLIDER 2	190
STEEL	169
STRIDER	235
STUNT CAR RACER	225
SUPER SCRAMBLE	169
SUPER WONDER BOY	235
SUPERCARS	195
TANGLE WOOD	175
THE DEEP	195

PROMO 90F

ACTION SERVICE	
BOBO	
CAPTAIN BLOOD	
LES DIEUX DE LA MER	
MACADAM BUMPER	
OPERATION JUPITER	
PHOENIX	
POWER PLAY	
PROHIBITION	
SPACE SHUTTLE	
SPIDERTRONIC	
TNT	
TRAUMA	
TURBO GT	
WANTED	
WARLOCK'S QUEST	
LES GUERRIERS	199
LES INCORRUPTIBLES	195
LES JUSTICIERS	245
LES PORTES DU TEMPS	199
LES VAINQUEURS	295
LOMBARD RAC RALLY	225
LOST PATROL	195
MAGNUM 4	295
MANOIR	
DE MORTEVIELLE	235
MARQUE JAUNE	165

PROMO 90F

- COMPUTER HITS
- CRASH GARRET
- POWER PLAY
- VOYAGE AU CENTRE TERRE
- NIL DIEU VIVANT
- NINJA

**POUR
TROIS
PRODUITS
ACHETES,
1 GRATUIT
DANS
LES
PROMOS**

**POUR CINQ
LOGICIELS
ACHETES
1 MANETTE
SURPRISE
OFFERTE
OU UN TAPIS
DE SOURIS !**

ATARI ST

JEUX

THE EYE	90
TITAN (VERSION ST/STE) ...	245
TOWER OF BABEL	225
TURBO OUTFUN	195
TURLOGH LE RODEUR	145
TWIN LORD	225
ULTIMATE DARTS	190
VICTORY ROAD	145
VOYAGEURS DU TEMPS ...	245
WILD LIFE	195
WILD STREETS	245
XENON 2-MEGABLAST	225
X-OUT	175
ZYNAPS	169

ATARI 2600

JEUX

135 F

ADVENTURE ON GX 12
ARMOR AMBUSH
ASTROBLAST
BASEBALL
BOGEY BLASTER
CARNIVAL
CHESS
COSMIC ARK
DEADLY DISCS
DICE PUZZLE
DONKEY KONG
DRAGSTER
FOOTBALL
FROGS' N' FLYS
GLACIER PATROL
GRAND PRIX
HERO

ICE HOCKEY
KEYSTONE KAPERS
LASER GATES
LASERBLAST
LOOK' N' CHASE
MOUSE TRAP
MR DO
NIGHTSTALKER
PADDLES+BREAKOUT
+WARLORDS
PRIVATE EYE
QUICK STEP
RIDDLE OF SPHYNX
ROCKN' N' ROPE
SCHTROUMPFS
SKIING
SKY JINKS
SOCCER
SPACE ATTACK
STAR STRIKE
SUBTERRANEA
UNIVERSAL CHAOS
WIZARDS OF WOR
ZAXXON

175 F

BUMP' N' JUMP
COMMANDO
DECATHLON
RAMPAGE

ALIMENTATION CONSOLE

**PROMO
99F**

- ATLANTIS
- CHINA SYNDROME
- CROSS FORCE
- FIRE FIGHTER
- GANGSTER ALLEY
- NEXAR
- PLANET PATROL
- STAR VOYAGER
- TAPE WORM
- TRICK SHOT
- WARLORDS
- YAR'S REVENGE

**CONSOLE ATARI VCS 2600
490 F AVEC UN JEU CHOISI
DANS LES PROMOS**

BON DE COMMANDE A ENVOYER A BY MAIL - 8, rue Robert-Planquette 75018 PARIS

TITRES	PRIX
Carte club N°.....(-10%)	-
Participation aux frais de port et d'emballage	+20F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/>	
Total à payer =	

NOM

ADRESSE

VILLE.....CODE POSTAL

Tél. :

TYPE DE CONSOLE OU D'ORDINATEUR

CADEAU !

(3 ou 5 produits achetés)

Je choisis : _____

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 ÉPUISÉ

N°11 ÉPUISÉ

N°13 Trois listings - Basic MO5 - Théotruks.

TEO

N°1 Euridis - Quick Disc Drive - Cahier technique.

N°8 ÉPUISÉ

N°9 Banc d'essai TO8 - Les Passagers du Vent.

N°10 ÉPUISÉ

N°12 Moniteur/désassembleur TO8/TO9+ - Logo.

N°13 Prolog - TO/PC - Le plein de programmes.

N°14 Programmation structurée - L'extramoniteur.

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

CADEAU !

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

Je vous commande les numéros suivants :

..... x 25F = 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'Hebdoiciel.

N°7 Spécial cahier technique - Micro-serveurs.

N°8 Dossier piratage - L'image numérique.

N°9 Piratage - Le sida informatique - Assembleur.

N°10 Les femmes et la micro - Spécial consoles de jeux.

N°11 Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !

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.

CADEAU !

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

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.....

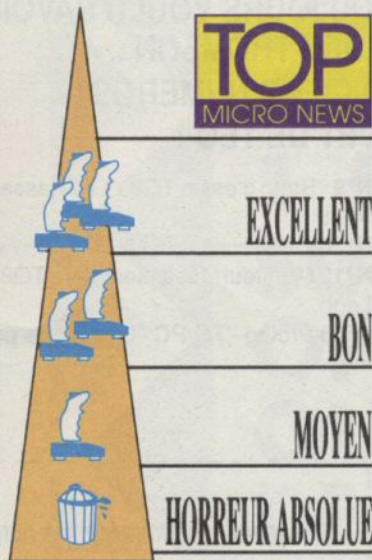
Ville..... Code postal.....

Mon ordinateur est un : Age :

TOPS SOFTS

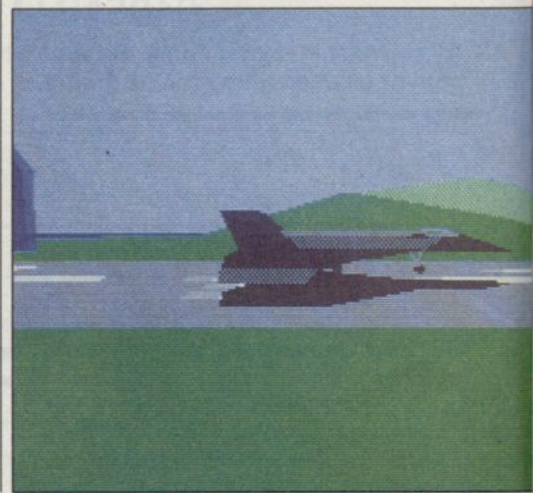
TOP
MICRO NEWS

DAVID WOLF SECRET AGENT



vous tombez en chute libre d'un avion, empruntez en vol le parachute de votre ennemie qui va s'écraser gracieusement 2 000 mètres plus bas... Vous vous posez ensuite sur le toit d'un camion qui entre dans la base ennemie, sautez en marche, pénétrez dans un hangar, récupérez un avion volé, décollez en évitant le tank qui vous barre la route ! Enfin vous prenez de l'altitude pour échapper aux tirs de l'hélicoptère poursuivant et pour conclure, vous vous débarrassez des missiles à tête chercheuse qui vous collent au train (d'atterrissage) en traversant à fond la caisse un hangar grand ouvert - les fans de James Bond auront reconnu au passage la superbe séquence d'ouverture d'*Octopussy*. Voilà, on respire... on reprend son souffle, on se calme... et on refait une partie !

Le jeu se décompose en cinq séquences 3D (deltaplane, parachute, avion, et deux courses de voitures) intégrées à un scénario passionnant - mais les plus impatientes

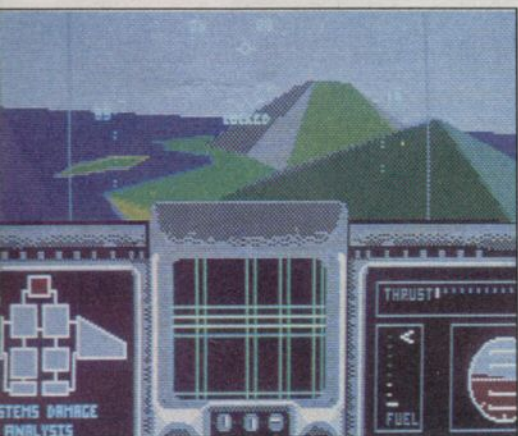


His name was Bond, James Bond... Moi c'est Wolf, David...
Wolf - pas Vincent ! Activision va transformer votre PC en grand écran.

Musique, séquence pré-générique, présentation des acteurs (des vrais, qui ont posé pour le soft comme pour un roman-photo), il ne manque plus que l'esquimau et le gros type énervant qui grignote du pop-corn croustillant derrière vous !

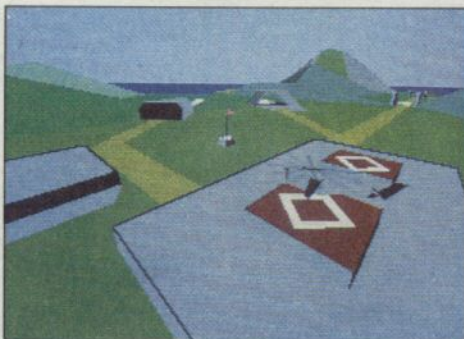
Un avion ultrasecret a été dérobé par l'organisation terroriste de Vasto, un vrai vilain de cinéma aussi méchant que chauve. C'est vous - David Wolf -, l'agent secret au charme irrésistible (mais si, mais si !) que le gouvernement a chargé de retrouver l'engin. Les scènes se succèdent, les personnages dialoguent, l'intrigue se noue - puis, tout à

coup, vous saisissez le joystick et prenez l'action à votre compte. Pas besoin de potasser le manuel, les commandes sont simples et il faut réagir vite. Démonstration :



pourront choisir de pratiquer à tout moment l'épreuve de leur choix sans se soucier de la continuité de l'action. Malgré quelques lenteurs de chargement et des changements de disquettes exaspérants (comme d'habitude sur PC), on a la réelle impression de participer à un film d'action. Comme pour un film d'ailleurs, le plaisir diminue au fur et à mesure des rediffusions, mais quand on aime on ne compte pas !

Disquettes Activision pour PC et compatibles. Egalement prévu pour C64. M.L.



CHAMPIONS OF KRYNN

Bienvenue dans le monde de Krynn !

Sous les mœurs étincelantes de cette noble civilisation se planquent bien des arrière-pensées. A vous d'assainir tout cela !

Lors d'une de vos nombreuses errances héroïques, vous allez chercher noise à des monstres maléfiques qui tentent de semer la panique dans la contrée. Prenant la tête d'une équipe de valeureux guerriers, il vous faudra découvrir les tenants et les aboutissants d'une sombre conspiration et ainsi ramener la paix dans l'univers de Dragonlance. Vous choisirez vos futurs champions parmi sept races différentes, tout en sachant que certains pourront utiliser plusieurs catégories d'armes auxquelles il



vous faudra les entraîner. Ensuite, vous les équiperez d'objets plus ou moins contondants (et d'armures) afin de vous défendre contre les mauvaises surprises que vous réserve un ennemi toujours supérieur en nombre.

Le journal des aventuriers, bien fourni en anecdotes et autres trouvailles, saura vous guider dans le pays enchanté de Krynn.

Dans cette nouvelle épreuve de la série *Pool of Radiance*, adaptée à partir des règles avancées de *Donjons et Dragons*, vous vivrez d'interminables nuits de plaisir...

Quatre disquettes SSI pour PC et compatibles. Existe également pour Amiga, C64 et Apple 2. P.G.

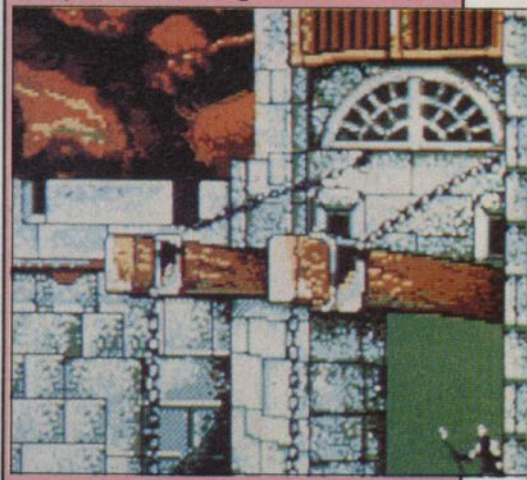


NECRON APTOR QUEST

Le premier mot qui vient à la bouche, c'est beurk ! Mais, comme on m'a appris à tourner sept fois ma langue dans la douche avant de sortir une connerie, j'ai persévéré. Et rebeurk !

De quoi s'agit-il ? D'une aventure - une de plus - qui imite pâlement les richesses de *Kult*... Le scénario, bien que sentant le réchauffé, aurait pu cependant comporter des péripéties intéressantes... Un p'tit mot de l'histoire : sur notre bonne vieille Terre (à l'époque actuelle), un gigantesque chamboulement a provoqué l'ouverture d'une porte spatio-temporelle. Des créatures sanguinaires envahissent la planète, à vous donc de stopper l'invasion et de renvoyer ces mécréants dans leur univers. Le jeu se pratique à la souris, une bande d'icônes (?) sur le côté droit de l'écran permet diverses actions : combattre, regarder, parler etc. Les graphismes ne sont pas géniaux, les bruitages quelconques, les rares animations ratées et la doc réduite à sa plus simple expression : en bref... on s'ennuie et on cherche la porte... de sortie.

Disquette 16/32 pour Atari ST. Adaptation prévue sur Amiga. J.-P.L.



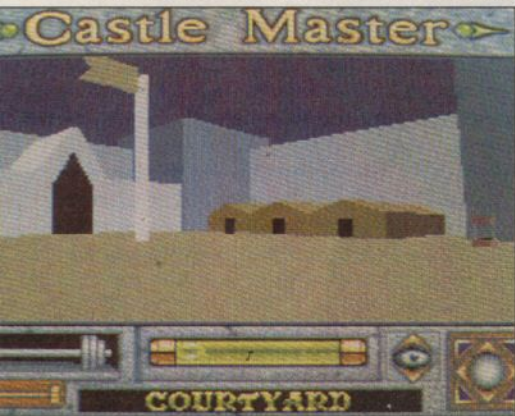
TOP
MICRO NEWS

CASTLE MASTER

**Il est décharné, il est vicieux et il vous fout une peur bleue.
Vous n'auriez jamais dû vous risquer ainsi dans
le château du magicien...**

Il a surgi complètement à l'improviste... Un aigle a fondu du ciel et a emporté votre jumeau vers le château du magicien maléfisant. Si vous tenez à la vie de votre frère ou de votre sœur (vous avez le choix entre les deux sexes), il va falloir les sortir de là.

Comme les autres jeux Freescape



d'Incentive (*Driller, Dark Side* ou *Total eclipse*), *Castle Master* a été conçu pour vous donner l'occasion de faire travailler vos méninges. Car tout autour de la place-forte se trouvent éparpillées des structures énigmatiques et complexes : une cour et quatre tours à plusieurs étages remplies d'entrées cachées, de passages secrets et de mécanismes sophistiqués. Il existe plus de 100 lieux différents bourrés d'objets moyenâgeux (si vous le souhaitez, vous pouvez essayer un tour de potier ou les soufflets dans la forge, ou même user de toilettes publiques...).

La collecte de dix pentacles (talismans en forme d'étoile) - et de votre ticket d'entrée pour le donjon lui-même - constitue le but de votre quête. Mais foisonnent aussi trésors, nourriture, boisson et potions magiques qu'il faudra ramasser en chemin. Les clés ont une importance vitale et il faudra vous accrocher pour les trouver - cachées qu'elles sont dans les endroits les plus tordus !

Faites gaffe aux esprits dissimulés dans



des pièces closes et des placards - qui ne pensent qu'à vous tomber dessus... Un tir bien placé de votre part mettra fin à leur misérable existence.

On peut dire en conclusion que le principal apport de *Castle Master* réside dans la gestion des objets. Au lieu de simplement marcher sur un objet ou le détruire, vous pouvez aussi l'employer. Cette souplesse d'utilisation rend les énigmes aussi réalistes que complexes et passionnantes à résoudre. D'autant que ce casse-tête médiéval est doté d'excellents graphismes en 3D et de sons digitalisés !

Disquette Domark pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga, Amstrad CPC, C64 et compatibles PC. K.H.



MATHS-4

Par le Nombre d'Or et le bain d'Archimède réunis, les dieux de l'équation du premier degré trônent dans ce soft pour matheux ! Prévu pour la classe de quatrième, il passe en revue les opérations sur les nombres relatifs, les équations et inéquations du premier degré, le théorème de Pythagore, les applications linéaires et le cosinus d'un angle. Les littéraires ou les cancrres feraient bien d'y jeter un coup d'œil - jamais trop tard pour bien faire... La réalisation classique, voire un brin austère, ne laisse pas de place à la dissipation. Chaque sujet se divise en plusieurs chapitres et après un rapide cours, divers exercices sont proposés à la sagacité de l'élève. Une touche "Help" permet à tout moment de se rafraîchir la mémoire ; on peut également accéder à une calculette très pratique, quoiqu'un peu encombrante. L'ensemble tient ses promesses, une seule inconnue : les élèves réfractaires à cette matière seront-ils plus attirés par leur micro que par leur bouquin ? La solution dans quelques années...

Disquette Micro C pour Atari ST. Existe également pour compatibles PC. Miss Cool

Application linéaire : Un tableau
Soit f l'application linéaire définie par : $f(x) = ax$ et le tableau suivant

-6.1	-0.5	4.1			
9.76			-12.64	-14.08	

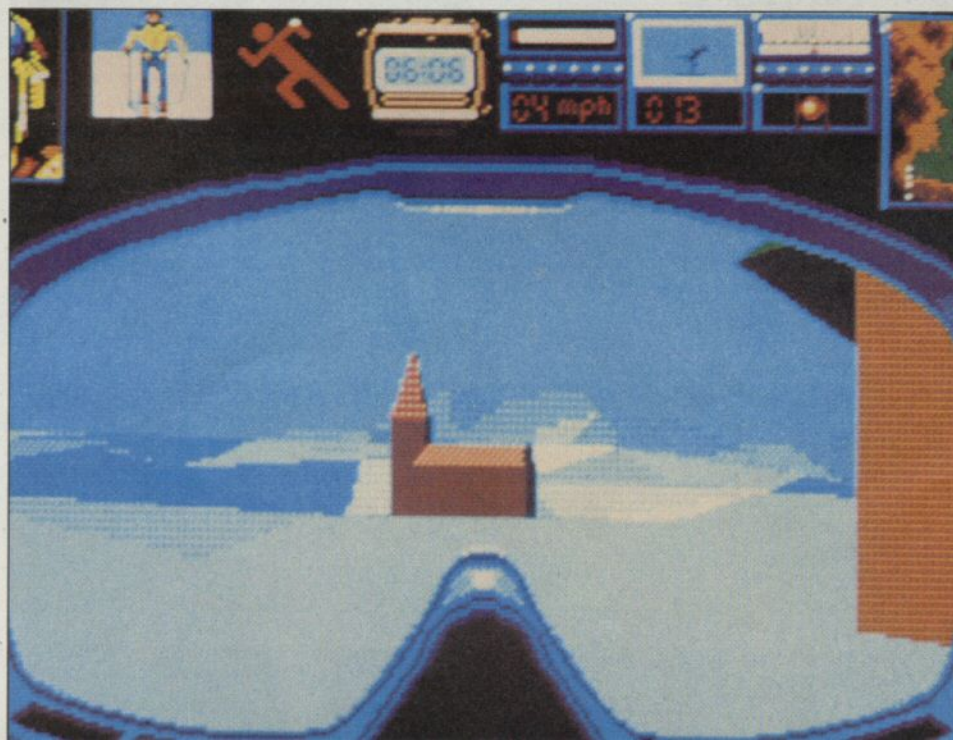
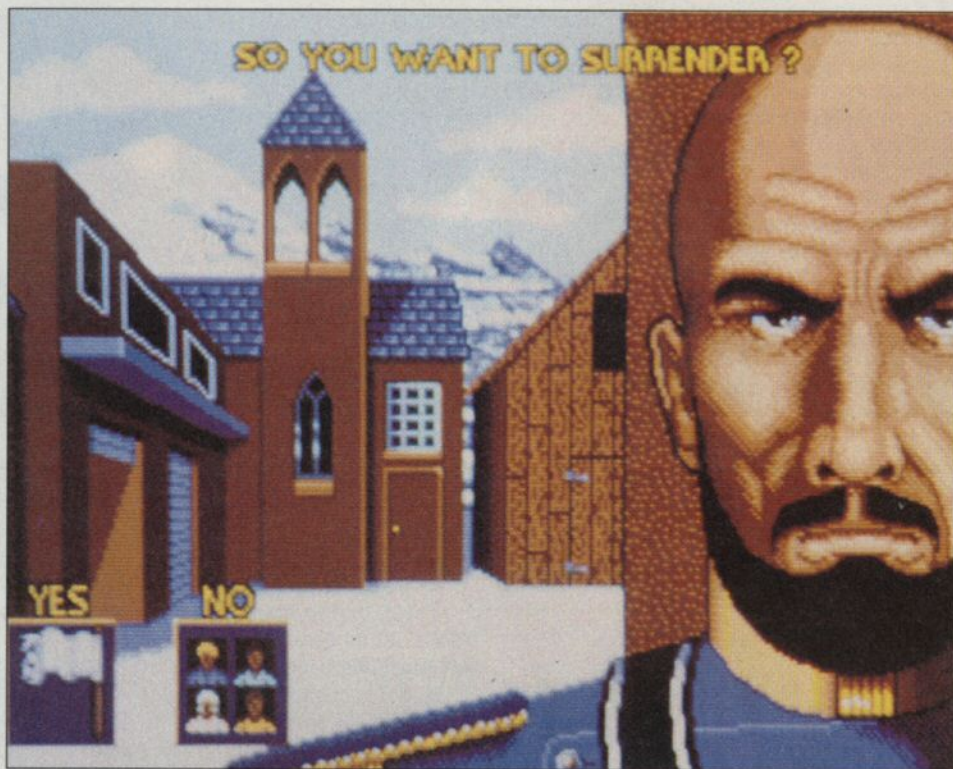
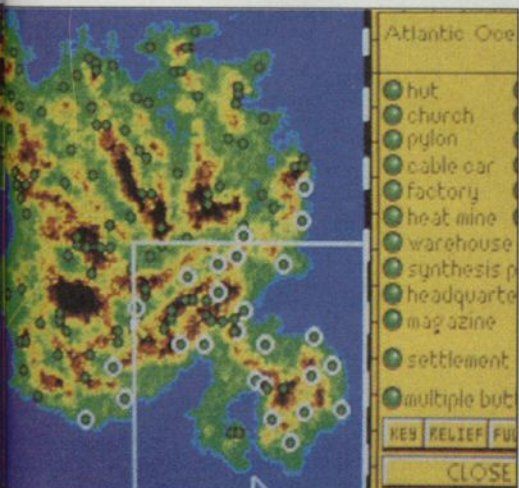
Indique les éléments manquants

F1 F2 Calc Esc Arrêt Enter Aide

MIDWINTER

Les blancs flocons vont engendrer des haines glacées : tout ce qui tombe du ciel n'est pas bénit. Sur l'île de la dernière chance, essayez de sauver ce qui peut l'être...

D'accord, on vous le fait souvent dans d'autres canards, on vous dit c'est le soft du siècle, le truc ou le bidule d'or, le mégahit de platine doré sur tranche - mais ici ce n'est pas notre truc : la rédaction unanime vous recommande donc chaleureusement ce petit joyau. Ça frappe fort ! Dur, dur pour les suivants de suivre les mêmes traces. En deux mots, c'est géant...
En route to the future, plus précisément



vers les années 2039 : une étrange lumière blanche aperçue au-dessus de la Floride (en fait une météorite) alimente depuis des jours les infos bavardes des télés et radios... Puis un raz de marée atteint la côte Ouest de l'Amérique du Nord et ravage de nombreux continents - les conditions climatiques se dégradent à toute vitesse. En effet, la glace se répand comme une traînée de poudre sur la planète... Pour y échapper, les rescapés de ce cataclysme se réfugient sur une île : Midwinter. Et là les ennuis commencent, car rapidement la population augmente et des rivalités de clan créent un véritable climat de guerre froide. Le capitaine Stark décide d'organiser la résistance, vous allez le guider

à travers les paysages enneigés à la recherche de compagnons de combat. Trente-deux personnes aux caractéristiques différentes constituent les candidats susceptibles de rallier votre cause et de vous aider dans votre tâche : il vous faudra les trouver et les convaincre de participer à votre campagne armée. Vous disposez également d'une carte des lieux hyperprécise qui vous fournit une connaissance approfondie des sites et reliefs. Ce jeu, comportant à la fois stratégie, simulations (ski, buggy et deltaplane) et action, le tout en 3D magnifique (aussi riche que dans *Stunt Car*) va carrément vous enivrer et vous pousser à une activité débordante : donner des rendez-vous, diriger une équipe, saboter des entrepôts ennemis, des usines, vous nourrir, dormir etc. Impressionnant de réalisme et de facilité d'emploi - un must à déguster d'urgence !

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

J.-P.L.

TOP
MICRO NEWS

TANGLED TALES

Apprenti sorcier au grand cœur, les choses qui sont derrière les choses menacent de vous dévorer... Sortez vos sorts !

Par Conan et Darty réunis ! On ne vous le dira jamais assez, l'héroïc-fantasy constitue une mine d'or pour les aventuriers en chausse-trapes. Loin des déflagrations galactiques et des volées de bombes H, le royaume de l'imaginaire et des malédictions est le plus ensorceleur, le plus... (à vous de remplir !).

Une fois encore nous sommes tombés sous l'enchantement, coquin de sort ! Pas la peine de croquer de l'ail, d'invoquer Gainsbarre ou de siroter une potion de la mère Rika - le mal est fait, Mais reprenons au début : les



amateurs de la saga *Ultima* se retrouveront en pays de connaissance car cette aventure lui ressemble en de nombreux points. La différence principale réside en une plus grande facilité d'utilisation, qui permet aux novices de pénétrer facilement dans cet univers déroutant. Tous les ingrédients propres à ce type d'aventure y figurent : créatures maléfiques, pièges, sorts en tous genres etc. La gestion des icônes se fait comme sans y penser et les graphismes contribuent pour beaucoup à la magie persistante et insistante de ce logiciel. N'oubliez jamais : le Mal est fils !

Disquettes Origin pour compatibles PC.
J.-P.L.

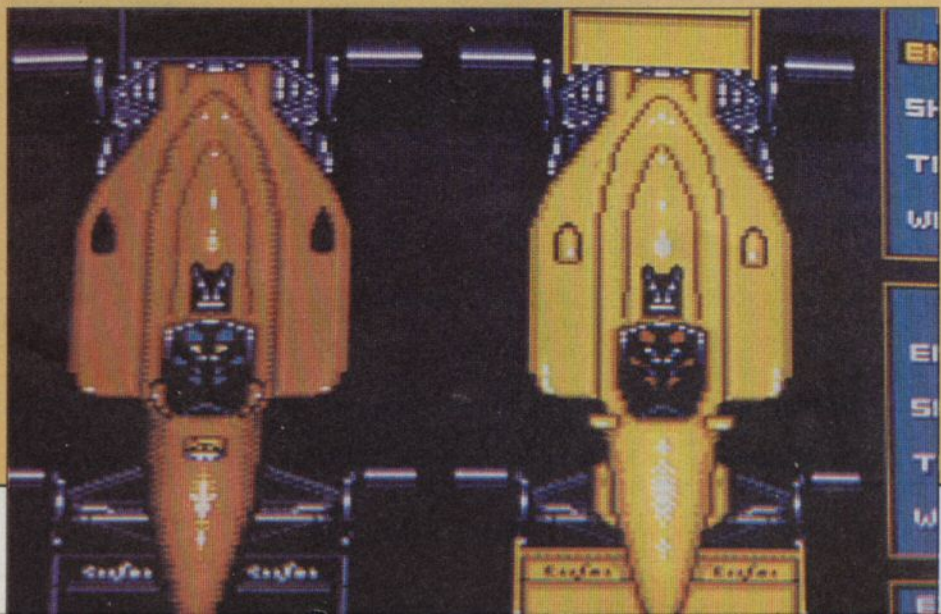
GREATEST DRIVER

Vous connaissiez déjà le principe de *F1-Spirit* : voitures en kit et parcours à gogo... Eh bien, ce soft part du même principe - mis à part le fait que seule la Formule 1 est concernée cette fois, avec tous ses célèbres circuits...

Vous pouvez, soit vous entraîner, soit concourir pour le titre de champion du monde. A l'occasion de chaque course, un écran vous présente le tracé de l'épreuve et vous donne un bref aperçu des conditions météo. Une fois qu'on se trouve sur la piste, l'écran s'affiche coupé en deux pour permettre aux compétiteurs (deux évidemment) de se mettre des bâtons dans les roues... On voit sa voiture de dos - ce qui est très agréable -, et des cadrans donnent toutes les indications utiles, y compris l'état général du véhicule. L'animation, plutôt rapide, n'exclut pas une certaine monotonie : malgré quelques arrêts au stand, que la

route est longue, longue... quand on reste agrippé au joystick pendant des heures ! Le véritable intérêt de *Greatest Driver* réside surtout dans le dépassement des bolides concurrents - pas toujours évident... A conseiller surtout aux inconditionnels du genre, qui accueilleront ce soft avec un plaisir non dissimulé.

Deux disquettes T & E Soft pour MSX2.
V.L.

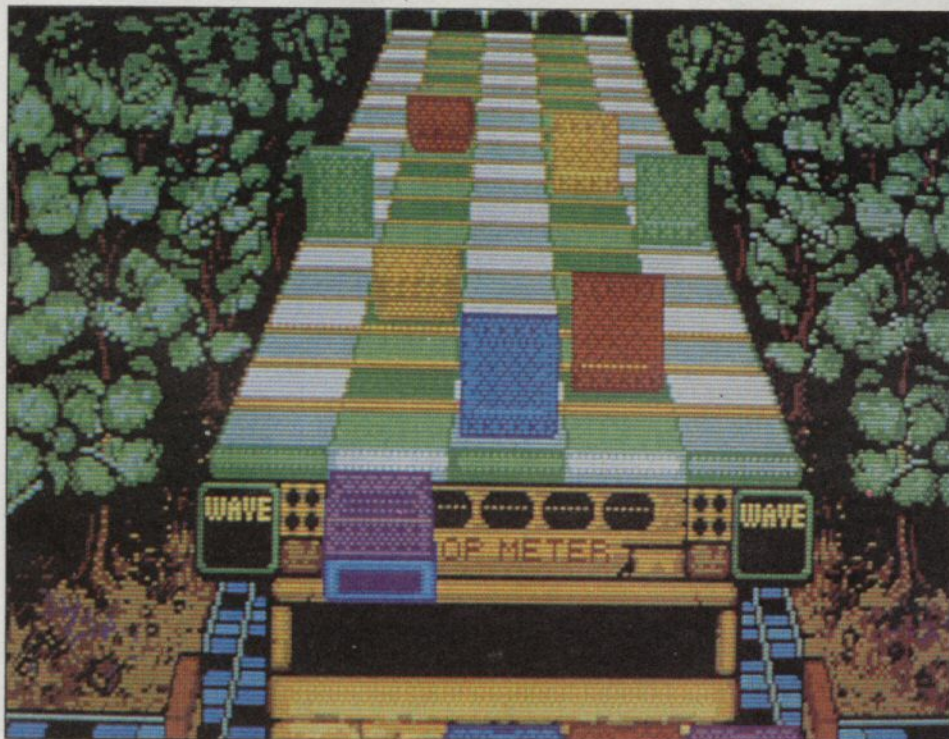
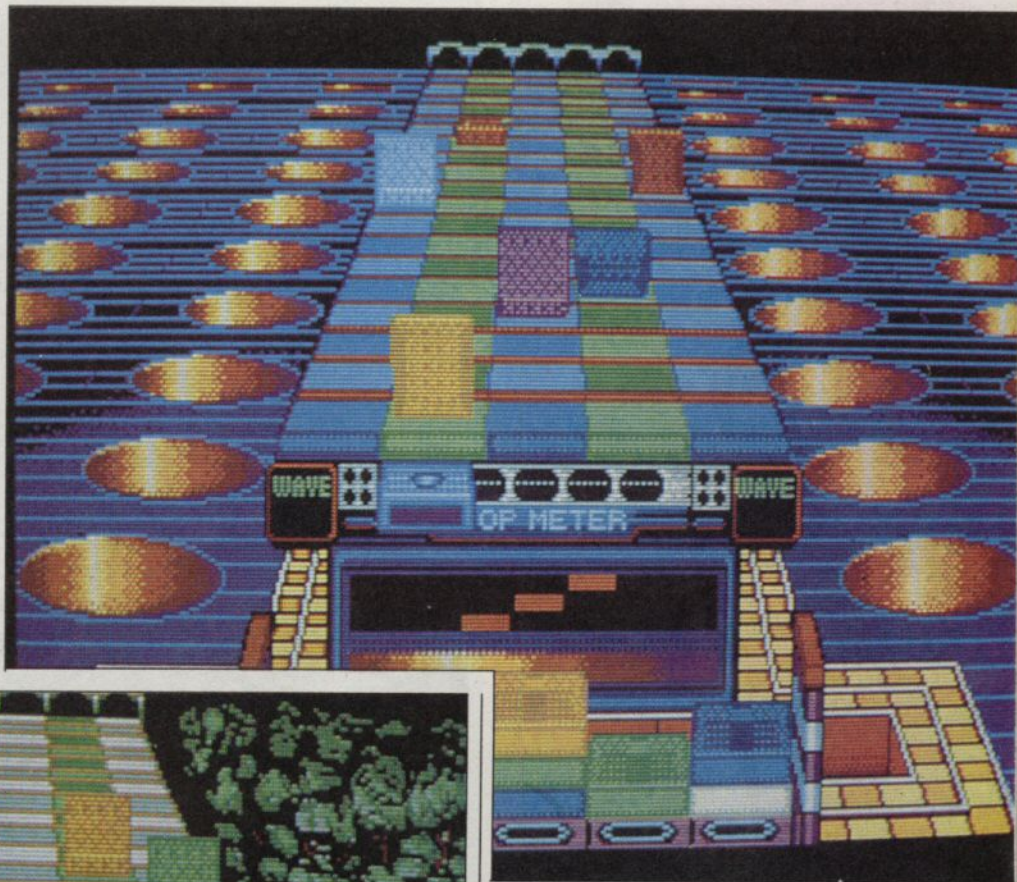
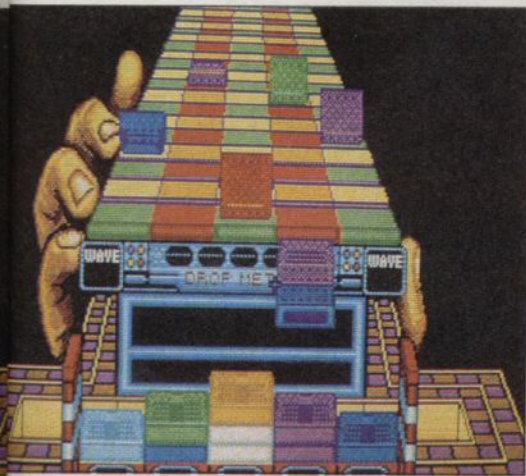


TOP
MICRO-NEWS

KLAX

Y a-t-il une vie après *Tetris* ? S'il y en a une, elle doit sûrement s'appeler *Klax*...

Voir la borne d'arcade et jouer à la version micro... *Klax* a été développé simultanément dans les deux versions : quand vous en aurez marre de dépenser vos sous dans la machine d'arcade, vous rentrerez à la maison et vous continuerez à jouer...



Des briques de différentes couleurs tombent vers vous sur un tapis roulant. En utilisant une raquette, vous devez les rattraper et les reverser dans un des cinq casiers situés dans le bas de l'écran. Vous marquez un "Klax" à chaque fois que vous alignez trois briques de la même couleur... Vous pouvez de plus former des lignes horizontales, verticales ou même diagonales : un "Klax" diagonal donne plus de points et des bonus sont accordés pour les suites de lignes (d'autres combinaisons gagnantes ne vous seront possibles que dans les niveaux supérieurs). Plus vous progresserez, plus les choses se corseront : des tuiles colorées

de plus en plus nombreuses tomberont du tapis roulant et les cases continueront à se remplir... Là intervient un soupçon de stratégie : quand vous jonglez avec cinq tuiles en même temps, et si vous n'obtenez pas celle de la couleur compatible, renvoyez-les vers le haut de l'écran afin d'avoir quelques secondes de répit. Deux manœuvres risquent alors de vous faire perdre : laisser les casiers se remplir ou lâcher trop de briques. Attention, car aux niveaux les plus élevés, vous n'aurez pratiquement plus droit à l'erreur...

Une partie de *Klax* et vous êtes accros ! Après avoir tâté de la raquette, plus moyen de décrocher du jeu. Donc ne commencez pas une partie si vous avez un travail important à accomplir, il risque de rester en plan !

Disquette Domark pour Atari ST. Egalement disponible pour Amiga, C64, Amstrad CPC, PC et compatibles. K.H.

TOP
MICRO NEWS
PREVIEW

DYNAMIC DEBUGGER

Tourmenté par les abeilles ? Persécuté par les fourmis ? Garez ces parasites dans une bouffonnerie d'Imageworks noyée dans le DDT...

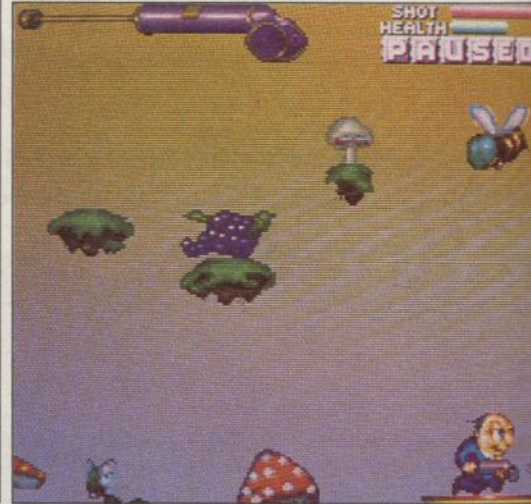
ShoogleWaggle ! Si vous pensez qu'une planète avec un nom pareil a plus que sa dose quotidienne de problèmes, vous avez foutrement raison. Dans ce monde sauvage et délirant inspiré des cartoons, tout le monde s'agite frénétiquement, chassant les mouches à grand renfort de gestes et se rue dans tous les coins - une bombe aérosol "protection de la couche d'ozone" à la main. Y a pas de lézard : le lieu est infesté

d'immenses insectes... de taille humaine qui n'arrêtent pas d'exciter les animaux à fourrure et les innombrables autres parasites. Les exterminer constitue donc une part essentielle de la vie de tous les jours.

Pas étonnant donc que le métier le mieux rémunéré pour un jeune ShoogleWaggle soit l'exercice de la désinsectisation. Toute personne capable de devenir un Dynamic Debugger patenté en passant les dix niveaux

de l'examen final aura fortune assurée.

Chacun des dix niveaux - tous très beaux et un peu dans le style des *Super Mario Brothers* - se présente selon un scrolling horizontal et se divise en un certain nombre de secteurs. En sautant de plate-forme en



MECH WARRIOR

Au vingt-quatrième siècle, voici que les guerres sont livrées par des robots colossaux actionnés par les humains - des véhicules mécaniques d'une puissance incomparable, les successeurs naturels des tanks !

Vous incarnez un mercenaire dont le seul but est de se remplir les poches en bossant pour les différentes factions présentes dans le système solaire. Quand vous aurez choisi votre premier contrat, vous allez disposer d'un mech standard et d'une petite somme d'argent. Avant de commencer et entre chaque mission, vous aurez la possibilité d'aller au supermarché pour vendre votre machine, acheter davantage de mechs,

augmenter vos réserves de munitions ou réparer les dommages survenus...

Les affrontements, extrêmement bien réalisés, se déroulent de façon captivante : vues aériennes du champ de bataille, plusieurs zooms optionnels, une large sélection d'armes et la possibilité de donner des ordres à tous les membres de l'équipe. Avec un nombre important de missions, une excellente présentation et une grande variété

de possibilités, la durée de vie de ce soft s'étalera sans problème dans le temps.

La seule chose regrettable est l'absence d'une option fournissant une représentation graphique vectorielle. Car si vous jouez sur un PC de faible puissance, l'action se révèle un peu trop lente et enlève un soupçon d'intérêt.

Disquette Activision pour PC et compatibles. K.H.

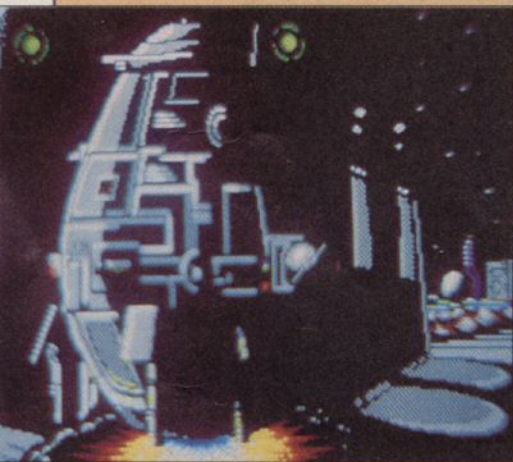


plate-forme, vous allez devoir flinguer autant d'insectes que possible (sans vous faire piquer vous-même, équipé que vous êtes du matériel propre au parfait petit bourreau d'insectes, qui comprend de nombreux instruments variés). Vous disposez en effet d'un aspirateur surpuissant, d'un vaporisateur de DTT, d'une batterie et d'une bouteille de champagne explosive cachetée de bouchons terriblement dangereux.

Imageworks nous promet une foule

d'invertébrés rigolos pleins d'humour et un scrolling bidirectionnel très doux... La version Amiga sera également l'un des premiers jeux à utiliser le mode graphique HAM - avec plus de 4 000 couleurs différentes disponibles à l'écran. Si vous êtes un fan des jeux de plate-forme, ne ratez pas l'occasion, mais faites gaffe aux saloperies rampantes !

Disquette Imageworks pour Amiga. Sera également disponible pour Atari ST, C64 et compatibles PC. K.H.



CLOUD KINGDOMS

Prenez une larve de *Quedex*, ajoutez deux gouttes d'*Incredible Shrinking Sphere*, jetez-y quelques éléments de flipper, secouez bien, assaisonnez et vous obtenez *Cloud Kingdoms*, extraordinaire jeu de balle. Dans les différents tableaux (vus du dessus), vous n'aurez qu'un seul objectif : ramasser tous les diamants aussi vite que possible. Et cela sans tomber dans les trappes, sans être aspiré par les trous noirs ou être noyé dans une mare d'acide. A noter que les bumpers vous éjectent, que la glace vous met hors course ou que les collisions avec les boules de billard pompent votre énergie. La collecte de bonus vous fera gagner des chaussures montées sur ressorts, des ailes provisoires et des boucliers d'invincibilité. Si après tout ça, vous voulez encore des points supplémentaires, d'autres bonus - comme des fruits ou des trésors - vous seront offerts. A cela s'ajoute une structure de jeu en forme de farce, adorable, craquante et très jouable, mais qui requiert pas mal de dextérité. Même si l'action se révèle difficile, 32 niveaux de balles qui pètent le feu (une quinzaine sur C64), n'arriveront pas à satisfaire votre faim...

Disquette Logotron pour Amiga. Egalement disponible pour Atari ST, C64, PC et compatibles. K.H.



TOP
MICRO NEWS

WINDWALKER

Acquérir une sereine maîtrise de soi - but ultime des arts martiaux - vous conduira tout droit aux bonheurs de *Windwalker*...

Oyez, braves gens - car voici venir en vos humbles micros la suite tant attendue de *Mœbius*, qui fit passer tant de noires nuits blanches aux aventuriers qui s'acharnaient à résoudre l'énigme de l'Orbe Maléfique. En ce coffret Origin(el) vous attendent deux stylisés livrets que l'on se doit de parcourir patiemment afin de goûter aux joies de l'Inconnu. Neveu chéri de la Rosée Combattante, vous voilà transformé en authentique moine et projeté au cœur même de la Chine ancestrale. Vous n'aurez rien de plus pressé que de libérer l'île de Khantum (infestée de pirates) tout en sauvant et resauvant au passage le Fils du Ciel et sa régulière, retenus prisonniers en leur forteresse impériale.

Comme précédemment dans *Mœbius*, vous devrez vous préparer au combat grâce aux enseignements de votre maître spirituel ès arts martiaux - de manière à n'être point dépourvu face à vos impitoyables

adversaires.

Windwalker est en définitive un cocktail savamment dosé de jeu d'aventure aux multiples facettes et d'affrontements dans les règles de l'art... Et son Livre des Changements saura influencer dans un sens favorable la réussite de votre entreprise....

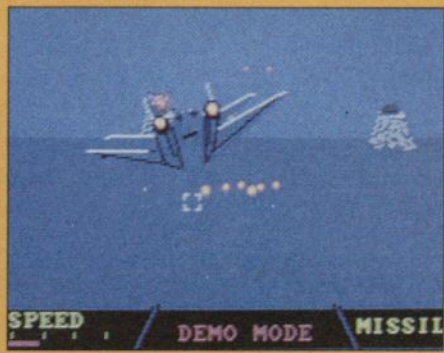
Disquette Origin pour PC et compatibles. Existe également pour ST, Amiga, C64 et Apple 2. P.G.



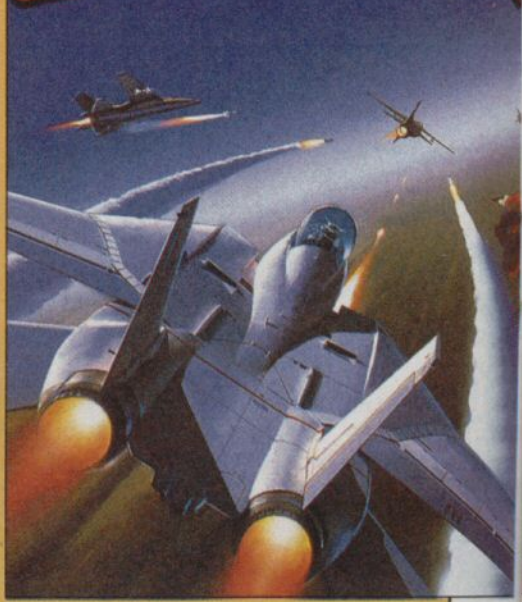
AFTER BURNER

Le simulateur de vol guerrier des salles d'arcade enfin chez vous ! Le jeu n'a pas perdu de sa mobilité et la retranscription a été bien reproduite - dotée d'une musique de fond doublant intelligemment les effets sonores. Bien sûr, pour ne priver personne, tous les modes graphiques sont disponibles, sans que pour autant l'action se retrouve plus saccadée avec une machine lente en vitesse d'horloge. Allez, tous à vos zincs - c'est ma tournée !!!

Disquettes Sega pour PC et compatibles. Existe également sur ST, Amiga et Amstrad CPC. P.G.



AFTER BURNER

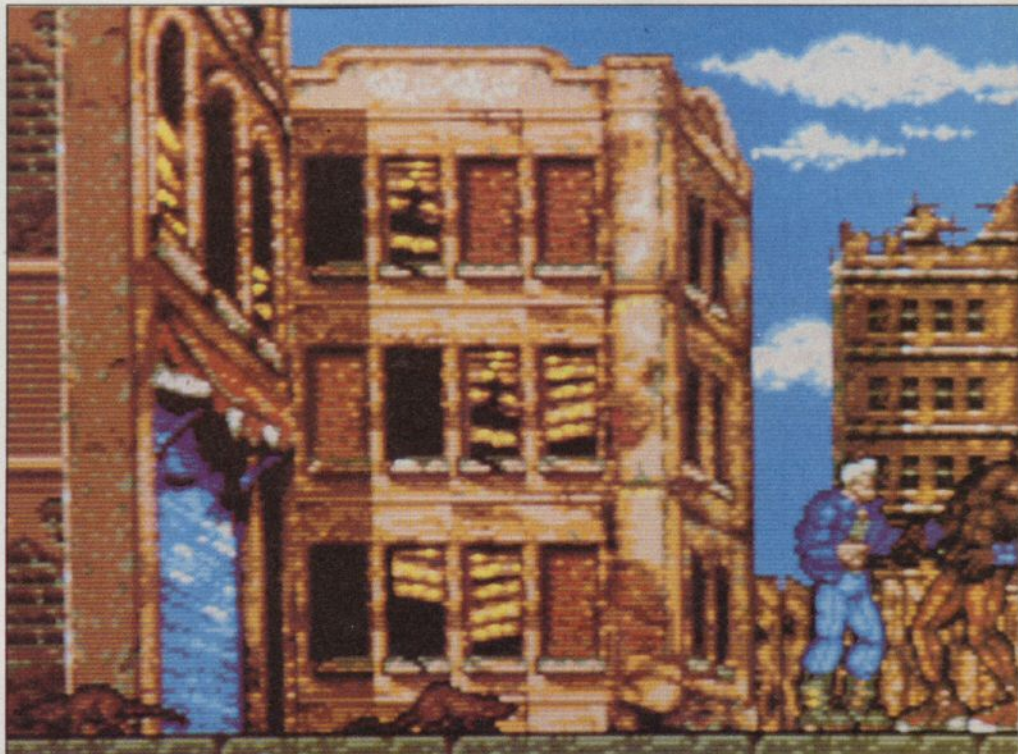


AFTER THE WAR

Chauds les marrons, chauds ! Châtaignes, pruneaux, pains, pêches, et autres pissenlits de saison au menu de cette castagne futuriste !

Manhattan, an 2019 (merde, c'est pour bientôt !) : à la suite d'une guerre nucléaire, la surface de la Terre - irradiée - se retrouve peuplée de hordes barbares ultraviolentes prêtes à tout pour un morceau de viande ou un 45 tours de Van Halen...

Ici, pas d'invasion extraterrestre à repousser, pas de princesse à sauver... Votre seul et unique but va être de courir mettre vos petites fesses à l'abri des intempéries radioactives en atteignant le plus tôt possible une plate-forme de lancement qui vous permettra une échappée vers des ciux vachement plus cléments. Mais évidemment, le chemin de votre fuite s'embouteille de punks agressifs, de costauds grassouillets



armés de chaînes de vélo, de clebs aux crocs acérés, de représentants des forces du désordre en uniforme et autres malfaisants... Heureusement, vous pouvez retarder les effets dévastateurs des radiations en



recupérant des bonus représentés sous forme de réveils et remonter votre niveau d'énergie en buvant devinez quoi... du Coca-Cola ! Ce qui vous donne une idée du niveau de barbarie de ce monde apocalyptique... Les superbes décors de ce "frit'em up" à scrolling horizontal restituent parfaitement l'ambiance glauque des films genre *New York 1997*. La qualité du jeu se rapproche de celle d'une borne d'arcade et le niveau de difficulté est savamment dosé. La deuxième partie du jeu, qui se déroule dans les couloirs du métro, se révèle moins excitante que la première. Là, plus de coups bas ni d'escalades d'un étage à l'autre : vous êtes simplement équipé d'une mitrailleuse qu'il vous suffit d'orienter dans la direction de vos adversaires. Malgré tout, le plaisir de cogner reste le même et on finit par se demander si on aurait pas, par hasard, une légère inclination à la violence... Kest'a toi ?

Disquettes Dynamic pour Atari ST. Egalement prévu pour Amiga, C64, CPC et Spectrum.

M.L.

TOP
MICRO NEWS

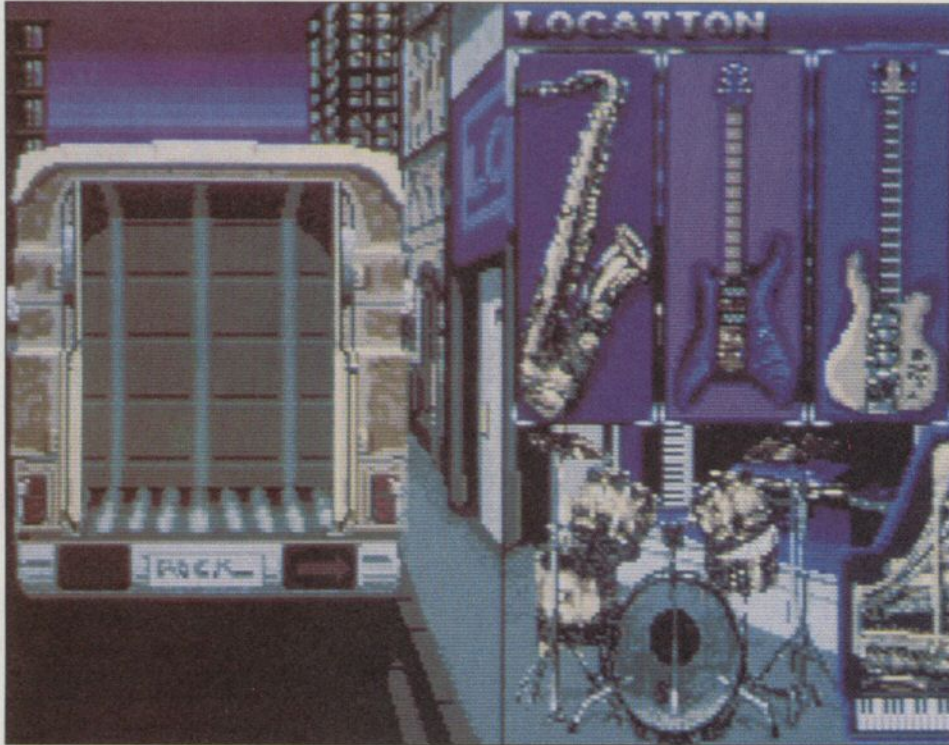
ROCK STAR

Marouani de banlieue, découvreurs de talents qui cherchez désespérément une bête de scène, voilà l'occase de vous défouler sans trop de risques !

Rien que le concept de jeu, véritablement novateur, mérite les louanges des amateurs de micro et de rock. Vous êtes un jeune "talent scout" fraîchement débarqué dans le monde cruel et retors du showbiz. L'enjeu de votre carrière : mener au firmament la ou les stars de votre écurie. Vous disposez d'un fichier d'adresses, d'un

promotionnelle - vous ouvrira la route du Top 40 (animé par Alain Peticlous, ça vous rappelle pas quelqu'un ?). Mais attention, dans *Rock Star* tout se paye cher, très cher... Pas de scrupules, dans le milieu, une seule règle d'or : money's money !

Entièrement géré à la souris, ce soft évolutif mélange simulation économique et stratégie.

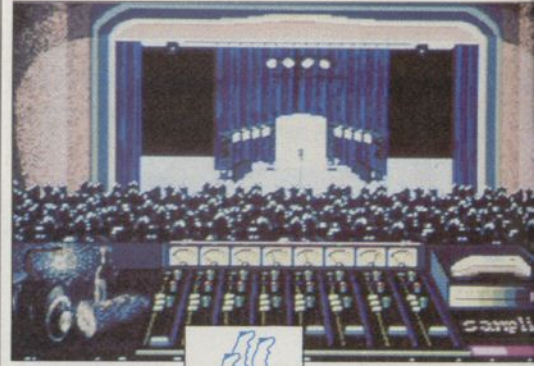


petit péculé et d'une cassette laissés par le célèbre Oncle Jones, qui vient de prendre une retraite bien méritée et qui va guider vos premiers pas de ses conseils avisés. Vous allez en avoir besoin car il est très dur de se frayer un chemin dans la jungle du spectacle. Gaffe, on vous fera pas de cadeaux ! Après avoir engagé un massacreur de notes prometteur, vous allez lui faire gravir tous les échelons jusqu'à la consécration internationale. Un petit tour en studio pour l'enregistrement du premier 45, l'organisation du premier concert (de la première galère...), tout cela - agrémenté d'un tournage vidéo (si vous en avez les moyens !) et d'une campagne



L'intérêt se trouve encore renforcé par la présence de phases d'action : en studio ou en concert vous allez vous éclater aux manettes de la table de mixage. Les graphismes, digitalisés ou pas, sont superbes. Et en guise de cerise sur le gâteau, le jeu comporte une cassette audio des chansons du jeu. Pas de doute, it's only rock and roll !

Disquettes Infomedia pour Amiga. Existe aussi sur Atari ST. A.N.



BEACH STORE

Beach Store est un logiciel d'apprentissage de l'anglais qui s'adresse à toute personne possédant au moins quelques notions élémentaires de la langue - ce qui situe la barre grosso-modo à la hauteur d'une classe de troisième ou équivaut à 200 heures de cours. L'originalité vient du scénario : en effet vous allez vous retrouver gérant d'une boutique située sur une plage d'Angleterre. A vous de vous débrouiller pour faire face à la vie quotidienne. Vous devrez exploiter avec discernement votre stock de produits (coca, ice-cream, tea etc.), prendre connaissance de la météo et des nouvelles. Bien entendu vous allez dialoguer avec vos clients, utiliser le vocabulaire courant et devoir pratiquer les modaux (must, can ou may). Le soir venu, selon vos ventes, le patron vous gardera ou vous renverra en France. Bien réalisé, ce logiciel possède en prime un dico assez complet et un éditeur de questionnaires. Can I have a sandwich, boss ?

Disquettes Hatier pour Atari ST.

Miss Cool



LA SIMULATION EXTRÊME

HARRICANA

RAID INTERNATIONAL MOTONEIGE

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

PHOTOS ATARI



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
- USHUIA : Les 24/02 et 3/03

ET QUOTIDIENNEMENT DU
23/02 AU 10/03 :

- Dans le Journal de 13 h 00
- Et avant "UNE DERNIERE" (23 h 00)



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

GRAND JEU HARRICANA
GAGNEZ :

- 5 super vélos tout terrain !
- 10 fantastiques Buggy radio-commandés
- 20 sacs de sport LORICIEL !



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



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



CATALOGUE LORICIEL CONTRE 2 TIMBRES A 2,30 F

RAINBOW ISLANDS

Des îles paradisiaques et mystérieuses où deux petits baigneurs triomphent de toutes les embûches...

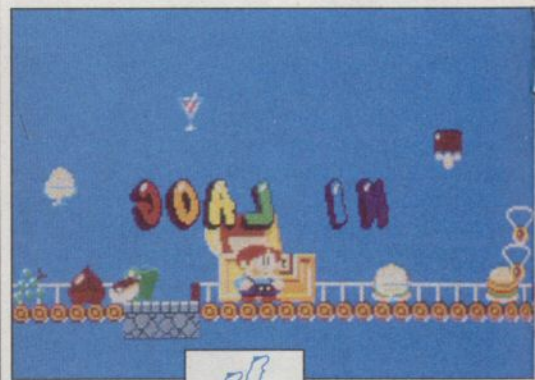
Ouf, il était temps ! La suite tant attendue de *Bubble Bobble* débarque enfin sur nos micros. Et vous allez être comblés au-delà de vos espérances les plus folles. Plus prenant y'a pas ! On s'envoie un petit verre, comme ça pour voir - et c'est la bouteille qui y passe... Du coup, on se prend à regretter les semaines et les mois de retard, suite à quelques tracasseries contractuelles...



Passons rapidement sur le scénario - pas très consistant ! Il s'agit d'atteindre le sommet des sept îles d'un archipel en escaladant des plates-formes ou en créant des arcs-en-ciel. Chacune de ces terres émergées abrite son cortège de monstres bizarroïdes et délirants, de bonus (en forme de friandises) et de salles cachées. Attention : il faudra faire vite, car la

marée ne tarde pas à tout recouvrir quand vous flânez en route. *Rainbow Islands* est un jeu d'une richesse infinie. A chaque partie, on est saisi d'un émerveillement toujours renouvelé. Impossible à nos deux larrons juvéniles de décrocher - la jouabilité de cet univers proche du dessin animé, excellente, et la présence d'une option "continue" permettent d'aller très loin dans l'exploration. Entrer dans le monde attendrissant de Bub et Bob vous fera retomber en enfance. Bon sang, que c'est agréable !

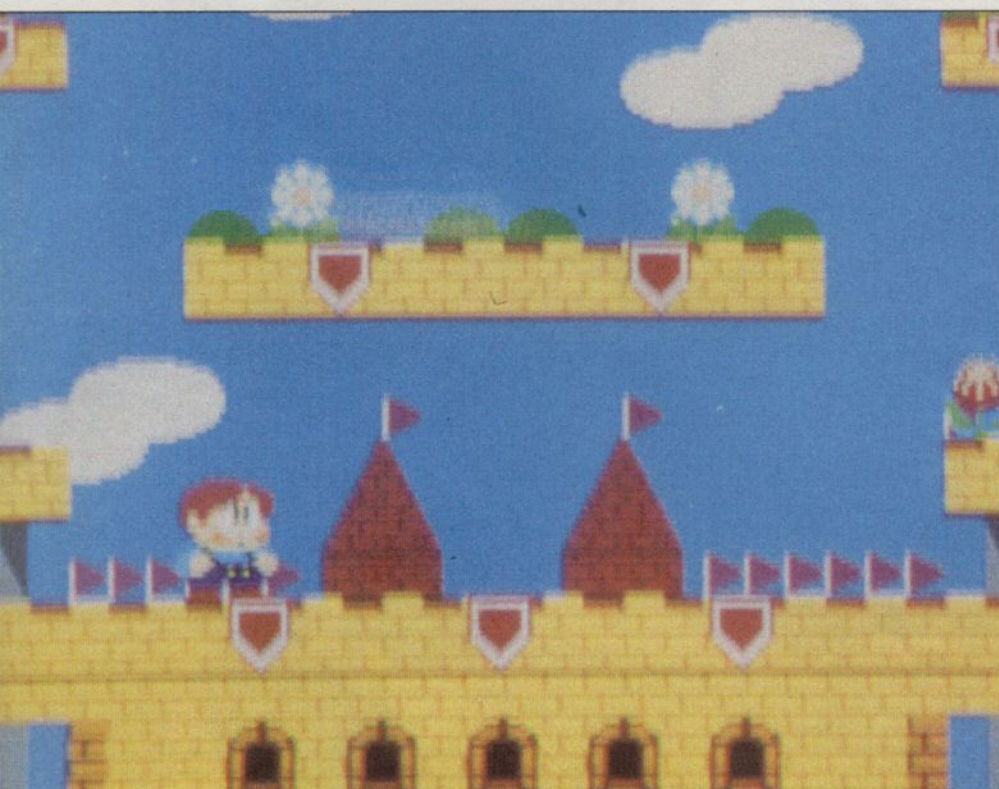
Disquette Ocean pour Amiga. Existe aussi sur Atari ST, C64, Spectrum et Amstrad CPC. A.N.



DECLIC LECTURE

Les petits lecteurs vont bientôt pouvoir lire Micro News sans l'aide de leur papa. Ce logiciel se propose de les guider dans l'apprentissage de la lecture et de leur permettre de goûter aux joies du "savoir-lire". Il s'adresse en priorité aux élèves de CP et se veut un accompagnateur de leurs progrès ou de leurs difficultés. Neuf programmes sont intégrés dans cette méthode, qui peuvent être utilisés de façon indépendante ou ensemble, afin de suivre au plus près la progression de l'enfant. L'ensemble se présente comme une série d'exercices intéressant les lettres, les mots, les sons composés, les syllabes, les phrases ou des textes simples. Par exemple, on devra retrouver des mots communs à deux phrases, les sélectionner et ainsi recréer une nouvelle version. Après chaque séquence éducative, une révision globale est proposée afin de mesurer les acquis. La réalisation se révèle à mon goût trop sage - un petit brin de gaieté n'aurait pas été de trop pour retenir l'attention du lecteur apprenti. Cela mis à part, l'ensemble respire le sérieux et bénéficie de la caution d'un psychologue scolaire et d'un enseignant, alors...

Disquette Micro-C pour Amstrad CPC.
Miss Cool



VENT DE REVOLTE (SUITE)

**Rosie se décarcasse pour les accros et vous avez les yeux plus grands que le ventre !
Vous ne m'aimez donc plus ?**

SATYRE ESCROC ?

Chère Rosie,

Je t'écris pour te parler de la rubrique "Blagues à part" qui, je pense, devrait s'appeler "Attrape-nigauds". Ça fait six mois que je t'envoie des blagues et elles passent toujours sous un autre nom... Que fait Eric Satyre ? J'ai un ami qui a le même problème dans "Top Secret" pour Nintendo. Alors vous pouvez toujours offrir des jeux si personne ne les gagne !

P.S. : En espérant que ma lettre soit publiée (pour voir votre honnêteté), mais faut pas rêver...

(Thierry Jouin, Angers)

Pauvre Eric, il va encore falloir que j'aïlle le consoler...

Il n'y a aucun trucage dans Micro News (précisons pour les naïfs que les photos du couple Ceausescu, de Drucker, Lahaye, Nicoletta etc. - dans le numéro 29 - étaient toutes authentiques, of course) et Eric Satyre, a bien d'autres chattes à fouetter que de falsifier des noms d'auteurs de *Top Secret* ou de blagues ! De plus les jeux gagnés sont offerts par les éditeurs... L'explication est simple : nous recevons souvent les mêmes blagues envoyées par des lecteurs différents et, bien évidemment, nous ne les publions qu'une fois. Même chose pour la rubrique *Top Secret* - surtout pour Nintendo où nous pourrions remplir un numéro entier avec les seules solutions de *Super Mario*. Pour en revenir aux blagues, nous recevons tellement de lettres que nous ne pouvons les passer toutes. Il faut donc vous armer de patience... Quant à parler de rêves, bien sûr qu'il faut rêver, et nous sommes là pour vous y aider !

REVE ALSACIEN

Longue vie à Micro News ! J'aurais plusieurs questions à te poser. Est-il possible de brancher deux moniteurs sur mon C64 et cela est-il avantageux ? J'aimerais savoir s'il existe un logiciel de traitement de texte sur

C64. Combien vaut-il ? Est-il pratique ? Où peut-on se le procurer ? Je trouve votre journal super, sauf les Bons Plans, il n'y en a pas assez dans ma région - l'Alsace.

(Noël Sébastien, Efig)

Cher Noël, je ne vois pas bien où tu veux en venir avec tes deux moniteurs. S'il existe des jeux qui nécessitent deux écrans, ils doivent être rarissimes. Pour tous les autres, l'ajout d'un moniteur supplémentaire ne te sera d'aucune utilité. En ce qui concerne le traitement de texte, il en existe un véritablement bien conçu. Il s'agit de **Geowrite**, de Berkeley Softwork. Le problème, c'est que ce logiciel n'est pas disponible en France et qu'il faut obligatoirement passer par les Etats-Unis pour l'obtenir. Adresse-toi à **Berkeley Softwork**, 2150, Shattuck Avenue, Berkeley, Californie 94704.

Les *Bons Plans* apparaîtront désormais de façon ponctuelle dans les news, suivant les initiatives des revendeurs. Il n'y a pas beaucoup d'annonceurs alsaciens dans Micro News, mais tu peux toujours commander par correspondance.

AMIGA >= MSX2+ ?

Soyons sérieux ! Sachez que j'en ai plus qu'assez (ah que ouais !) de voir tous les journaux rabâcher toujours la même chose à propos des quatre voies de l'Amiga. Le pire, c'est *Samourai Micro* qui compare l'Amiga et ses 4 voies au MSX2+ avec ses 11 voies en précisant que le premier fait pâle figure par rapport au second. Si vous n'êtes pas au courant, il existe depuis près de trois mois une nouvelle version de *Soundtracker* (logiciel de musique bien connu des pirates) qui le dote de 4 voies supplémentaires, à savoir 8 voies au total. Ce qui ramène l'écart à 3 voies et non plus 7. J'admets cependant que l'avantage reste au MSX2+, mais de là à dire que l'Amiga est ridicule, y'a une marge... Entre parenthèses, il est bizarre que le logiciel cité plus haut n'ait pas été annoncé à la commercialisation.

(Stéphane)

Mon bon Stéphane, j'ai comme l'impression que notre *Samourai national* t'a quelque peu choqué. Bien qu'il soit du genre à préférer se faire hara-kiri plutôt que de présenter ses excuses, je prends sur moi pour te dire qu'il n'était pas dans ses intentions de froisser ton amour-propre. Simplement, il a une manière bien à lui de défendre son bifteck... Quant à la commercialisation du *Soundtracker* nouvelle mouture, je crains bien qu'il ne faille pas trop y compter. Développé initialement par et pour des pirates, ce logiciel a acquis au fil des années une renommée largement méritée auprès des musicos sur Amiga. Néanmoins, aux dernières nouvelles, sa distribution officielle n'est toujours pas envisagée.

JE CRAQUE POUR ZAC !

J'ai un immense problème ! Ça fait deux mois que je cherche *Zac Mac Kracken* de *Lucas Film* pour *Atari ST* et je ne le trouve nulle part. Aussi, je vous demande de m'aider. Si je parviens à l'obtenir grâce à vous, mon rêve sera enfin réalisé.

(Nicolaï Moldoveanu, Monte-Carlo)

Bizarre bizarre, un classique de ce niveau qui disparaît des bonnes crémeries, ce n'est pas normal. Quoi qu'il en soit, il existe toujours une solution et la plus simple qui me vienne à l'esprit consiste à le commander par correspondance en faisant appel, par exemple, à Coconut en téléphonant au 43.55.63.00 à Paris ou 67.58.58.88 à Montpellier. Good luck !

36 15 MICRONEWS

IND + ENVOI
TOUS LES JEUX
TESTES DANS LES
CINQ DERNIERS NUMEROS

ESCAPE FROM HELL

Micro
NEWS





SUR UN NERF DE MICROPRO...

Après la chirurgie, la neuropsychiatrie !
Nicos fait courir son scanner le long des circuits nerveux
des complexes Z80, 68000, 8088 etc.

Beaucoup d'entre nous possèdent aujourd'hui des ordinateurs à base de microprocesseurs 8 bits (Amstrad - Z80, Thomson - 6809, Commodore 64 - 6510, PC - 8088) ou 16 bits (Amiga, Atari - 68000, PC AT- 80286, 80386). Pour tous ceux qui ne comprennent pas encore ce qu'est un bit ou un microprocesseur, qu'ils se reportent aux épisodes précédents, ce n'est que du pur, du bon et c'est garanti sans anesthésiant...

Penchons-nous donc sur le fonctionnement interne de ces petites bestioles, en commençant par la fin : les microprocesseurs 16 bits et plus particulièrement le 68000 cher à nos Ataristes et Amigâteux !

En fait, le 68000 (ou MC 68000) est un processeur fabriqué par la société américaine Motorola. On le nomme également 16 bits - plus précisément 16/32 bits (un bus de données de 16 bits, mais le 68000 peut gérer des données de 32 bits).

Comme on peut le voir sur le schéma 1.1, notre puce se présente sous la forme d'un boîtier pourvu de 64 broches, dites aussi pattes ou "pins" pour les puristes de l'anglais (attention, ce mot n'est pas interdit au moins de 18 ans...). Le nombre de broches élevé est

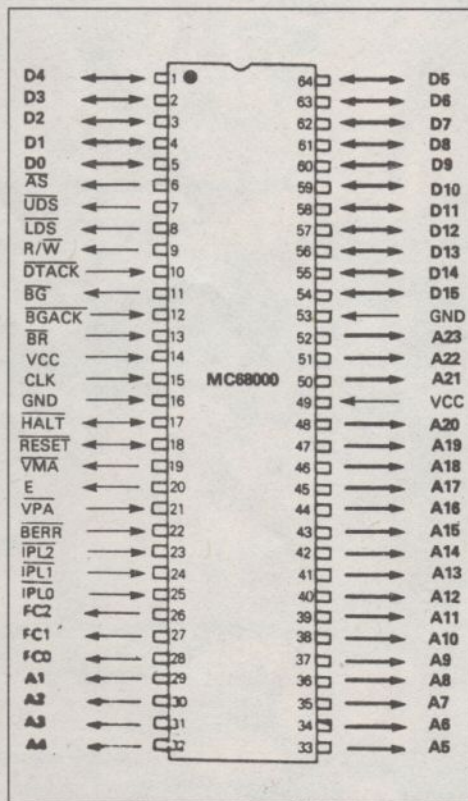


Figure 1.2 : Les fonctions du MC 68000

dû au fait que le bus de données et celui des adresses se trouvent séparés (pas de multiplexage) et que ce microprocesseur possède un jeu de signaux très complet.

COMMENT "BRANCHER" UNE PUCE

Les entrées et sorties du MC 68000 peuvent être regroupées par fonctions comme le montre le schéma 1.2.

En fait, on a trois catégories de signaux :
- les alimentations et l'horloge,
- les bus de données et d'adresses,
- les signaux de contrôle eux-mêmes, subdivisés en six groupes. Observons d'un peu plus près ces signaux.

Les alimentations VCC(2) et GND(2)

Notre puce doit s'alimenter pour vivre et non vivre pour s'alimenter (tiens, ça me rappelle quelque chose...). Le MC 68000 néces-

site une alimentation unique et équilibrée à base de 5 volts - recommandée, il faut le dire, par de nombreux éleveurs. On note que les broches VCC et GND sont au nombre de deux, afin de subvenir aux alimentations des boîtiers externes qui n'hésitent pas à bouffer au même râtelier. La distance entre la "puce" (à l'intérieur du boîtier) et les broches terminales de ce boîtier comporte un certain nombre de circonvolutions et entraîne donc des pertes d'énergie. On peut pallier ce handicap en disposant deux broches similaires placées symétriquement - qui faciliteront le raccordement avec les boîtiers externes.

L'horloge CLK

L'entrée horloge qui cadence les signaux électriques à l'intérieur du MC 68000 doit être un signal compatible TTL et symétrique, qui va être utilisé par le microprocesseur pour générer les horloges internes indispensables. On rappellera aux couche-tôt que le TTL constitue une norme de régulation de courant électrique très utilisée en micro-électronique.

La fréquence minimale de ce signal est de 2 MHz - mais suivant les versions du MC 68000, il peut atteindre 12,5 MHz. Les possesseurs d'Amiga 500 et d'Atari ST/STE ont des MC 68000 L8, c'est-à-dire des bidules dont l'horloge est cadencée à 8 MHz.

Le bus de données D0 à D15

C'est un bus 16 bits, bidirectionnel, à trois états, qui peut transférer des données sur des longueurs de 8 ou 16 bits.

Le bus d'adresses A1 à A23

C'est un bus 23 bits, unidirectionnel, 3 états, capable d'adresser 8 mégamots (224) de données soit 16 Méga-octets (16 Mo = 8 mégamots de 2 octets = 8 mégamots de 16 bits). Cela dit, un mystère subsiste : pourquoi ce bus n'a-t-il pas de bit A0 ? Eh bien, tout simplement parce que ce bit se trouve remplacé par deux signaux, UDS (Upper Data Strobe) et LDS (Lower Data Strobe), générés par le MC 68000 en fonction du type des données adressées.

Signaux de contrôle des bus en mode asynchrone AS, R/W, UDS, LDS, DTACK...

Ce mode asynchrone signifie que le microprocesseur, après avoir fait une demande de transfert de données à un organe externe, attend une réponse de cet organe - avec lequel il va travailler. Le processeur suit alors la vitesse du périphérique ou de la mémoire avec lesquels il dialogue.

AS : Address Strobe/Validation d'adresse, ce signal indique qu'il y a une adresse valide sur le bus.

R/W : Read/Write/Lecture/Ecriture, ce signal définit le type de transfert sur le bus de données comme étant une lecture ou une écriture.

(A suivre)

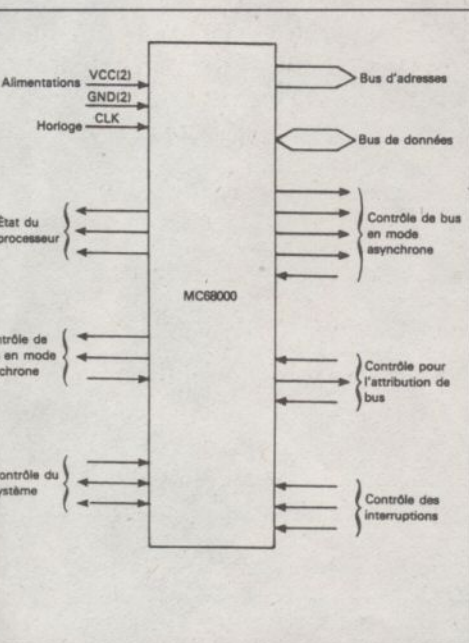


Figure 1.1 : Les signaux du MC 68000

AXE-3D

67, rue de la jonquière
75017 Paris - Metro Guy Moquet
Tel: 42-28-08-39 ou 42-28-06-23

AMSTRAD

Spécial Amstrad...

PC 2086 SD5104 F TTC
PC 2086 DD6662 F TTC
PC 2086 HD8082 F TTC
PC 2286 DD10872 F TTC
PC 2286 HD14672 F TTC
CADEAU : Une imprimante
STAR LC 10 Mono (ver 2286)
PC 2386 HD26062 F TTC

CADEAU :

Une Imprimante *STAR LC 24-10*
et un *Lecteur 1.2 Mo* externe

Moniteurs

VGA mono 12"1828 F TTC
VGA couleur 14"2951 F TTC
VGA couleur 12" HR..4074 F TTC
VGA couleur 14" HR..5197 F TTC
Moniteur hercule599 F TTC

Les Portables

PPC 512 et PPC 640.....*PROMO*

Cadeau avec **PPC 512** : ext
128ko

Cadeau avec **PPC 640** : **Moniteur
sinclair hercule**

FILECARDS:

20 Mo.....2580 F TTC
30 Mo.....3068 F TTC
40 Mo.....3805 F TTC

IMPRIMANTES:(+cables)

LC 101650 F TTC
LC 10 Couleur.....2100 F TTC
LC 24-10.....2690 F TTC
Bac F/F LC 10.....700 F TTC
Bac F/F LC 24-10.....750 F TTC
Mémoires à des prix d'Enfer !!!!

ATARI

ATARI STE

520 et 1040 STE *PROMO !!!*

STE étendu à 10403750 FTTC
STE étendu à 20605290 FTTC

STE étendu à 41606790 FTTC
et toujours le pack Promo :

200 softs "Freeware"

+ 2 ans de *GARANTIE !!!*

EXTENSIONS MEMOIRE

Pour STE :

SIMM ou SIP 1 Mo..... 790 F TTC

SIMM ou SIP 256 Ko.....320 F TTC

Barette de transformation de

SIMM en SIP : 15 F TTC

Pour STE :

512 Ko installée 599 F TTC

Pour MEGA ST :

ST2 >> ST4.....1490 F TTC

DIVERS

Moniteur **SM124**1190 F TTC

Moniteur **SC1425**2180 F TTC

Lecteur 3*1/2 externe ...790 FTTC

Lecteur 5*1/4 externe N.C.

D'autres *Promos* disponibles N.C.

Disquettes 3*1/2 : 1 Mo

5.40 F TTC

Disquettes 3*1/2 : 1.44 Mo

7.50 F TTC

AMIGA

AMIGA 500

A 500 au prix de3390 F TTC

pack cadeau : 200 freeware

Promo A 500 nous contacter!!!

A 500 +ext 5123700 F TTC

Autres Promos nous contacter!!!

Moniteur 1084.....2300 F TTC

EXTENSIONS MEMOIRE

512 sans horloge..... 650 F TTC

512 avec horloge..... 769 F TTC

Nos cartes sont livrées avec **Rams**
et sont garanties 1 an.

DIVERS

Lecteur 3*1/2 externe 790 F TTC

Lecteur 5*1/4 externe N.C.

A590.....N.C.

Mémoire 44256: 99 F TTC

AMIGA 2000

Promo A2000 nous consulter!!!

EXTENSION MEMOIRE

Carte **GVP 8 Mo Impact** fournie
avec **contrôleur** disque dur **SCSI**
externe et **interne** ; extension en
barettes **SIMM** de **1Mo**.

Carte **0 Ko** 3190 F TTC

Carte **2 Mo** 4490 F TTC

Carte **4 Mo** 6390 F TTC

Carte **6 Mo** 7990 F TTC

Carte **8 Mo** 9590 F TTC

Bon de commande:

Faites suivre...

Je desire vous commander.....

[]Cheque []Mandat []Contre remboursement []Visa

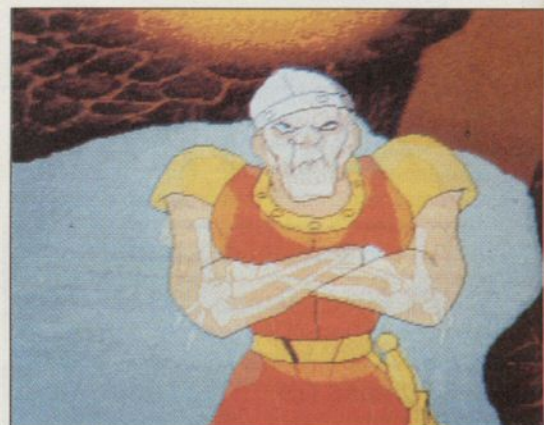
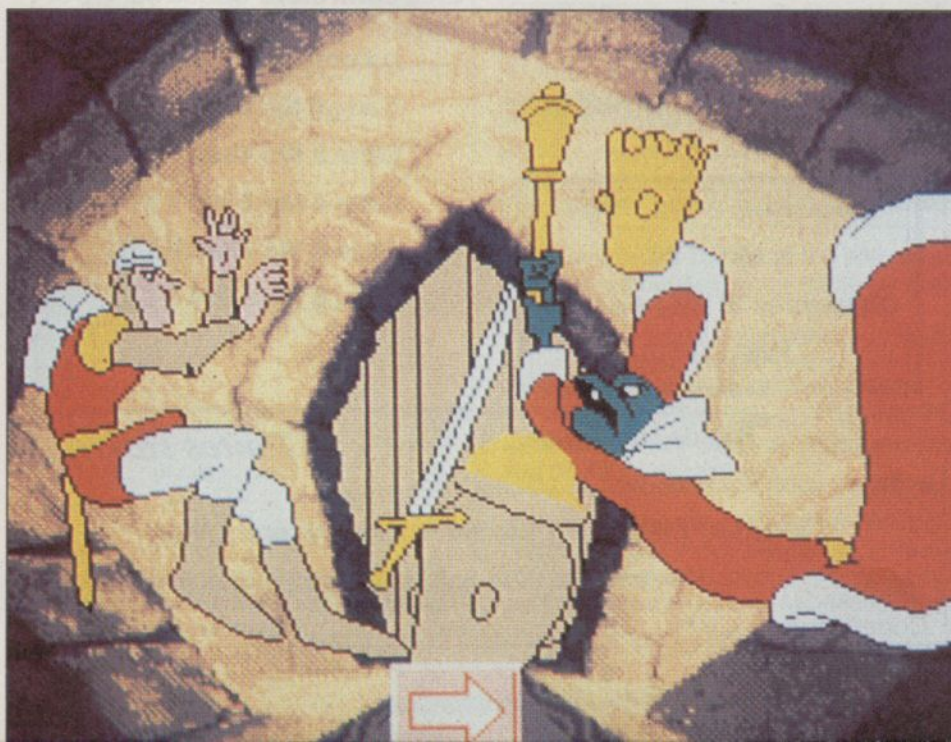
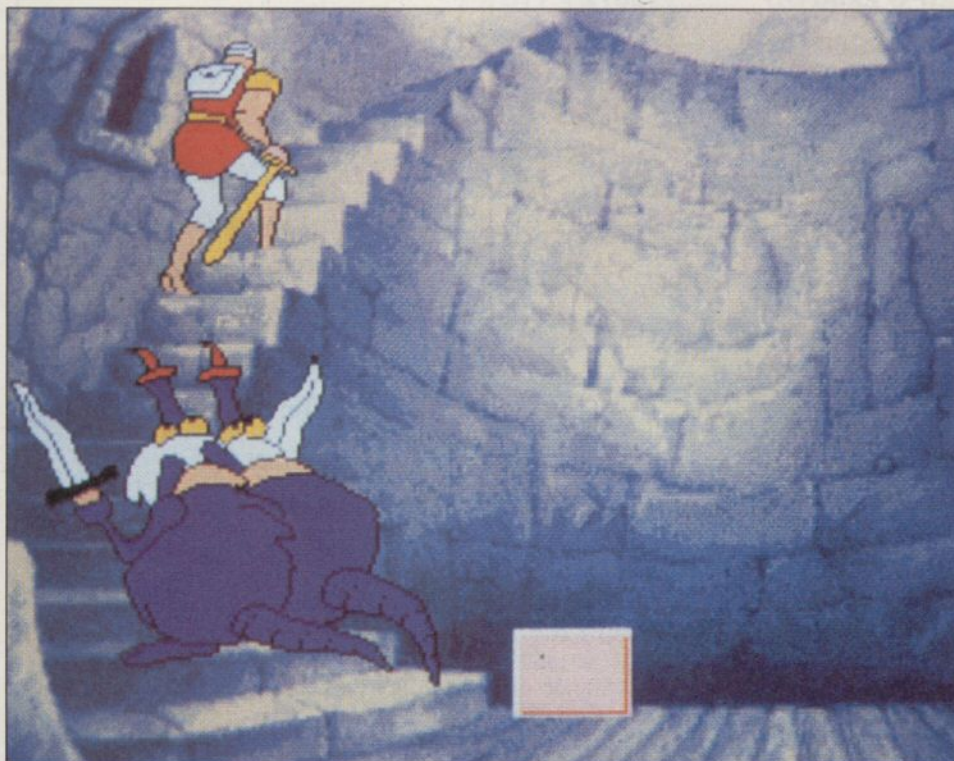
Nom.....Prénom.....Adresse.....

CodePostal.....Ville.....Tel.....Signature.....

DRAGON'S LAIR ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE

Le grand Dirk, frais émoulu de *Dragon's Lair*, reprend du service comme pourfendeur des forces du Mal !

On fait les poubelles, on retrouve 20 scènes qu'on n'avait pas pu caser dans la première version de *Dragon's Lair*, on tasse tout ça sur cinq disquettes, et c'est reparti ! On ajoute aussi deux ou trois options facultatives, dont la plus intéressante est constituée par une petite flèche au bas de l'écran - qui vous indique quelle action effectuer et à quel moment. Ce qui enlève au jeu une grande partie de son intérêt, mais possède l'avantage de donner au soft sa véritable dimension : celle d'une superbe démo...



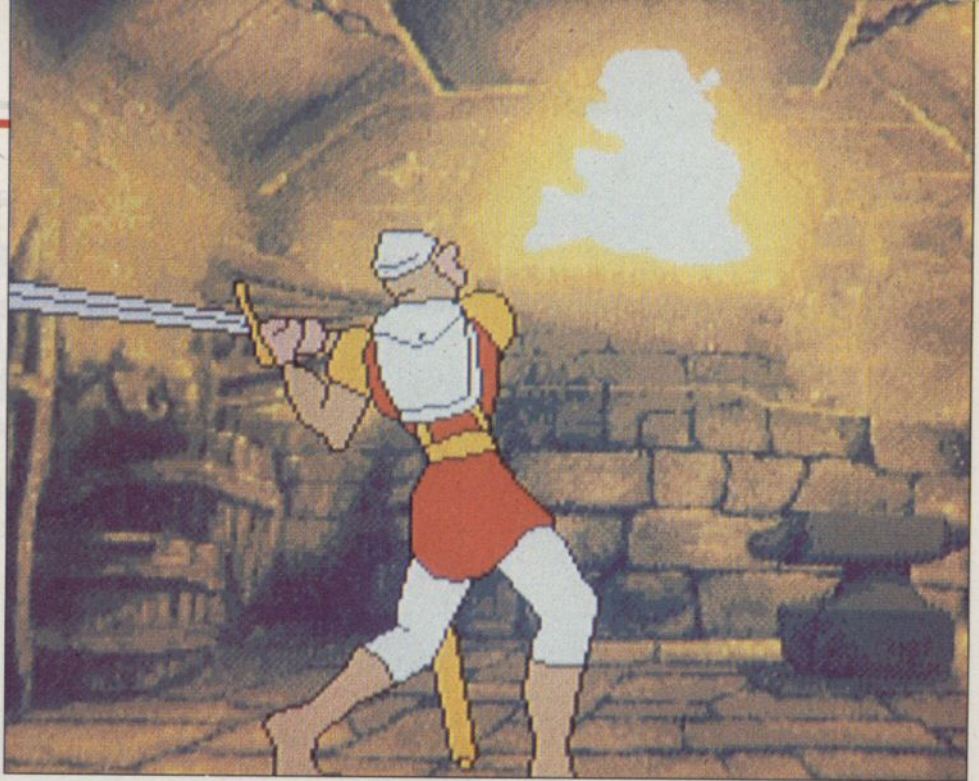
Evidemment, variété et mouvements ne manquent pas : Dirk se bat contre des lézards et des épées ensorcelées, évite de justesse trappes et éboulements, tente de dompter un étrange cheval mécanique, et se balance au bout de lianes enflammées - comme le premier Tarzan venu. L'avant-dernier niveau se déroule au cœur d'un labyrinthe immense dans lequel la petite flèche indicatrice s'affole, et ne vous fournit plus aucun secours. Et impossible de faire un plan des lieux car l'affichage des salles semble plutôt aléatoire... Il ne vous reste plus qu'à attendre sagement avec nous le *Top Secret* qui vous permettra d'échapper à ce foutoir. M'est avis que si personne n'envoie la solution, on risque d'être nombreux à croupir ici pour longtemps.

Malgré des graphismes et une animation toujours aussi surprenants, on ressent l'étrange impression que le logiciel a été un peu bâclé car tout cela est loin d'atteindre la perfection de *Space Ace*. En outre les programmeurs n'ont pas hésité à répéter

certaines scènes, en se contentant d'en inverser les images (la flamme qui était à gauche passe à droite etc.) - ce qui frôle quasiment l'escroquerie.

Comme ses prédécesseurs, ce soft relève du luxe : à voir chez un copain, mais pas forcément à acheter.

Disquettes Entertainment Software pour Amiga. M.L.



TOP
MICRO NEWS

BOOBS WARRIOR

**Un petit détour sur une planète où toutes les femmes (en 3D impressionnante) sont à votre botte...
Emportez au moins un kilo de poudre de ginseng !**

Lors d'un voyage touristique dans l'espace, votre navette, prise dans un orage électromagnétique, atterrit en catastrophe sur Clitoridia, un monde peuplé uniquement d'amazones (qui en ont marre de leurs amours lesbiennes). Votre vaisseau hors d'usage, vous explorez la planète pour trouver de quoi réparer, tout en affrontant des indigènes pas hostiles du tout. Seul mâle à trois milliards d'années-lumière à la ronde, vous devrez faire preuve de fermeté pour affronter sur l'oreiller les

nombreuses aliennettes déchaînées. Ici pas de points de vie mais un niveau d'épuisement qui risque à tout moment de virer dans le

rouge. Sous l'effet de la terreur, vos cheveux (entre autres) se dresseront au seul nom des inévitables monstres de fin de niveau : Rita-Belles-Cuisses, Natacha-l'Aspirateur ou Sabrina-la-Laitière. Une aventure qui va vous émouvoir jusqu'au bout car si les décors sont en 3D, pour la première fois les personnages le sont aussi (gulp !). Avec ce jeu original, Finest Eric Satyre's Software - nouveau venu dans le monde de l'édition - frappe un coup décisif !

Signalons pour finir le prix dérisoire pratiqué par l'éditeur, bien décidé à mettre enfin les logiciels érotiques à la portée de toutes les bourses.

Disquette FESS pour Amigaga. Egalement prévu pour Atari MST, Amstrad CPissé et Commodore 69. M.L.

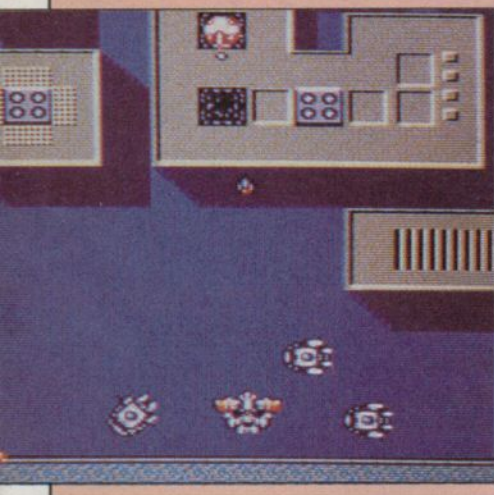
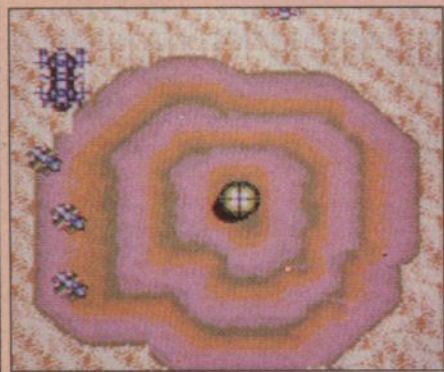


SCRAMBLE SPIRITS

Voici le retour des pionniers de l'aviation militaire : un coucou casse-cou surgi d'une base ultrasecrète va livrer une bataille du tonnerre contre des ennemis aussi nombreux que violents. Après un décollage parfait, le début des hostilités ne se fait pas attendre... Heureusement pour votre carcasse, le bimoteur que vous pilotez est doté d'un armement suffisant (mitrailleuse et bombes) pour espérer accéder aux niveaux supérieurs. Comme dans tout shoot'em up qui se respecte, la destruction systématique de tout ce qui bouge à l'écran constitue la règle d'or. N'hésitez pas un quart de seconde, tôle brûlée et carlingue grillée figurent au menu. Et les bonus ? Ça existe, mais ça ne court pas les cieus et il faut être persévérant et obstiné pour espérer en bénéficier. Classiques aussi les gros méchants de fin de niveau (hélicos, dirigeables etc.) qui en prennent plein la tronche avant d'exploser - et votre doigt avec... Bref, rien de bien neuf au pays des "casse-toi-d'là-ou-j't'explode" - une cartouche qui ne mérite qu'une descente en torche.

Cartouche pour la console Sega.

J.-P.L.



MOTO ROADER

Montrez votre pneu arrière aux pilotes confirmés pendant toute la course - ou mieux, prenez-leur un tour !

Enfin un jeu de moto ! Eh bien non... Comme son nom ne l'indique presque pas, nous voici tout bonnement en présence d'une course de voitures.

Prenez une pincée de *Super Sprint*, accommodée d'un zeste de *Hot Road*, puis secouez bien fort et vous obtenez des voitures entièrement évolutives, la possibilité de jouer à cinq simultanément et une suite de parcours avec chicanes, rétrécissements, verglas ou encore tremplins. Au début de la partie, chaque participant appuie sur son propre bouton de joystick ; il est dès lors attribué à tous les joueurs une somme de 5 000 dollars qu'il faudra répartir comme vous le voudrez afin d'améliorer les performances de votre véhicule. Vous pourrez modifier les pneumatiques, la carrosserie, les freins, le moteur, et même acheter des bombes et de la nitroglycérine ! Un engin vous montrera ensuite le circuit en le survolant d'une manière expéditive. Et c'est parti mon kiki ! La première

course va d'abord se dérouler lentement, vu les faibles performances des voitures. Vous toucherez, en fonction de votre classement à l'arrivée, un pactole plus ou moins important - le gros lot s'élevant à 10 000 dollars. En

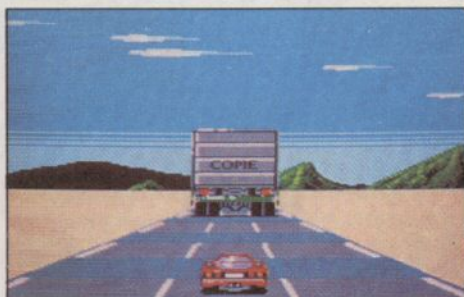




BATTLE OUTRUN

Hands up ! You're under arrest ! Un bolide italien fait régner la loi et l'ordre sur les autoroutes américaines.

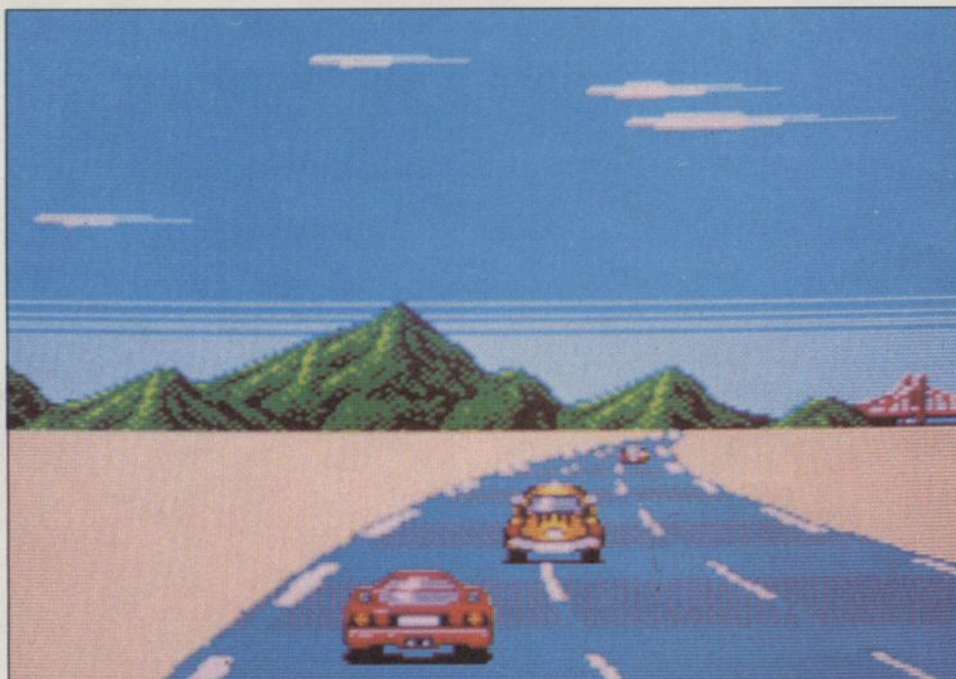
On croyait avoir tout vu après *Turbo Outrun*, deuxième volet des aventures de la célèbre Ferrari couleur sang. Détrompez-vous ! *Battle Outrun* reprend les choses là où son prédécesseur les avait laissées. Seule la jolie playmate blonde qui se trémoussait sur le siège voisin a disparu. Faut dire que la balade n'est plus sans risques : vous devez en effet intercepter de dangereux criminels. De San Francisco à New York, vous n'avez qu'une solution : foncer ! Attention tout de même aux automobilistes innocents qui sillonnent



tranquillement les freeways américains. Une fois le malfaiteur repéré, une seule solution : l'emboutir à n'en plus finir jusqu'à ce qu'il stoppe. Pas très orthodoxe tout ça mais diablement efficace ! En fait règne ici le même principe que dans *Chase HQ*, le grand classique des salles d'arcade. L'animation est au moins aussi bonne que celle d'*Outrun*, qui faisait vibrer les manettes. Dernière chose et non des moindres : vous pouvez, de temps en temps, acheter de nouveaux équipements pour votre bolide... Bref, *Battle Outrun* va encore plus loin, sans jamais trahir l'esprit de son fabuleux ancêtre.

Cartouche pour la console Sega. A.N.

0000	BODY.	
0000	TIRE.	
0000	ENGINE.	
0000	CHASSIS.	
0000	NITRO.	
2000	EXIT	



RC GRAND PRIX

Les bolides, impeccablement rangés sur la ligne de départ, faisaient vrombir leurs moteurs surpuissants. 3, 2, 1... c'est parti ! Et ça y est, vous arrivez en tête au bout de la première ligne droite. Meeerde..! Votre véhicule vient de partir en dérapage incontrôlé ! Un bon coup d'accélérateur et vous revoilà dans le sillage de vos adversaires.

Bon sang, ce circuit est insensé avec ces courbes à faire pâlir de jalousie Rosie Zounette dans son plus simple appareil ! Et dire qu'il va falloir en parcourir neuf - tous plus sinueux et difficiles les uns que les autres ! Heureusement que vous allez pouvoir équiper votre engin après la course... Ne vous en privez pas : un petit coup de turbo par-ci, un petit coup de suspension par-là... Vous voilà paré pour la seconde manche. Minicar mais elle fait le maximum : c'est bien de voitures téléguidées qu'il s'agit ici. Reprenant le principe de l'excellent *RC Pro-Am* sur la console Nintendo, *RC Grand Prix* vous fait caracoler aux commandes d'une de ces merveilles mécaniques. Même si l'action s'écoule d'une manière un peu répétitive, on s'amuse comme des petits fous. Les voitures réagissent au poil de seconde près et l'animation évite les saccades intempestives. Décidément, ces engins miniatures n'ont rien à envier à leurs modèles.

Cartouche pour la console Sega.

A.N.



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

**OPERATION
COUP DE "POINTS"**

TEL : 45. 49. 14. 50.



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

**JEUX DISPONIBLES
D'OCCASION SUR :**

**AMIGA-ATARI-MSX 1.2
SPECTRUM-COMMODORE
AMSTRAD
ATARI 2600-ATARI-X.E
CBS COLECOVISION
MATTEL-NINTENDO-SEGA
VIDEO PAC**

NINTENDO

SEGA

ATARI 2600

CONSOLE + POIGNEE + TRANSFO
+ PERITEL + PISTOLET
+ 2 JEUX **990,00F**

CONSOLE + POIGNEE + TRANSFO
+ PERITEL **690,00F**
POIGNEE INFRAROUGE **395,00F**
PISTOLET **299,00F**
POIGNEE NES MAX **295,00F**

POPEYE **190,00F**
DONKEY KONG
DONKEY KONG III

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

GRADIUS **330,00F**
TROJAN
GUN SMOKE
GHOSTS & GOBLINS
RC PRO AM
EXCITE BIKE
MACH RIDER
TIGER HELIT

GOONIES II **360,00F**
CASTLEVANIA
KID ICARUS
RAD RACER
TOP GUN
METROID
METAL GEAR
ROBOT WARRIOR
WIZARD WARRIOR
MEGA MAN
WRESTLE MANIA
LIFE FORCE
PUNCH OUT

TRACK'N FIELD 2 **390,00F**
LEGEND DE ZELDA
SUPER MARIO BROSS 2

**NOUVEAUTÉS À PARAITRE,
NOUS CONSULTEZ**

MY HERO **199,00F**
F 16 FIGHTER
GHOST HOUSE
BANK PANIC
SPY VS SPY

AZTEC ADVENTURE **259,00F**
GREAT FOOT BALL
GREAT BASE BALL
PRO WRESTING
QUARTET

KUNG FU KID **269,00F**
POWER STRIKE
SHANGAI
ZILLION
PHANTASY ZONE 3

ALEX KID 1 **285,00F**
ALEX KID 3
ASTRO WARRIOR
BLACK BELT
CHOPLIFTER
CYBORG HUNTER
GANSTER TOWN
GREAT BASKET BALL
GREAT GOLF
GREAT VOLLEY
WANTED
WONDER BOY
WONDER BOY 2
WORLD SOCCER
ZILLION 2

ALEX KID 2 **299,00F**
ALIEN SYNDROME
ALTERED BEAST
AMERICAN PRO FOOTBALL
AMERICAN BASE BALL

CALIFORNIA GAMES **299,00F**
BOMBER RAID
CASINO GANES
CAPTAIN SILVER
CLOUD MASTER
DEAD ANGLE
PHANTASY ZONE
KENSEIDEN
MONOPOLY
PENGUIN LAND
RAMPAGE
RASTAN
ROCKY
SCRAMBLE SPIRITS
SPACE HARRIER
THUNDER BLADE
TIME SOLDIERS

BLADE EAGLE 3D **319,00F**
MAZE HUNTER 3D
OUT RUN 3D
POSEIDON WAR 3D
SPACE HARRIER 3D
ZAXXON 3D

AFTER BURNER **329,00F**
DOUBLE DRAGON
DYNAMITE DUX
GALAXY FORCE
GOLDEN AXE
GOLVELLIUS
LORD OF THE SWORD
OUT RUN
PSYCHO-FOX
SHINOBI
SPELL CASTER
TENNIS ACE
VIGILANTE
WONDER BOY 3

PADDLE (poignée ronde) **149,00F**
PADDLE + 1 JEU WARLORDS **199,00F**

149,00F
GANGSTER ALLEY, CHINA SYNDROME, NIGHT STALKER, GRAND PRIX, WIZARD OF WORD, ZAXXON, CARNIVAL, REACTOR, BASEBALL, PIGS IN SPACE, COSMIC GREEPS, ASTROBLAST, ARMOR AMBUCH, LOCK'N CHASE, BOARDIN, DEFENDER, 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 ATTTACK, HOCKEY, NEXAR, ECHEC

199,00F
CALIFORNIA GAMES, BILLARD, RAMPAGE, SKY, HERO, DESERT FALCON, DECATHLON, COMMANDO, PRO WRESTLING, BEAMRIDER, RIVER RAID, RIVER RAID 2, 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 port23F	VILLE.....
Titre.....F	machine + 50F	TYPE DE CONSOLE.....
Titre.....F	TOTALF	N° TELEPHONE.....

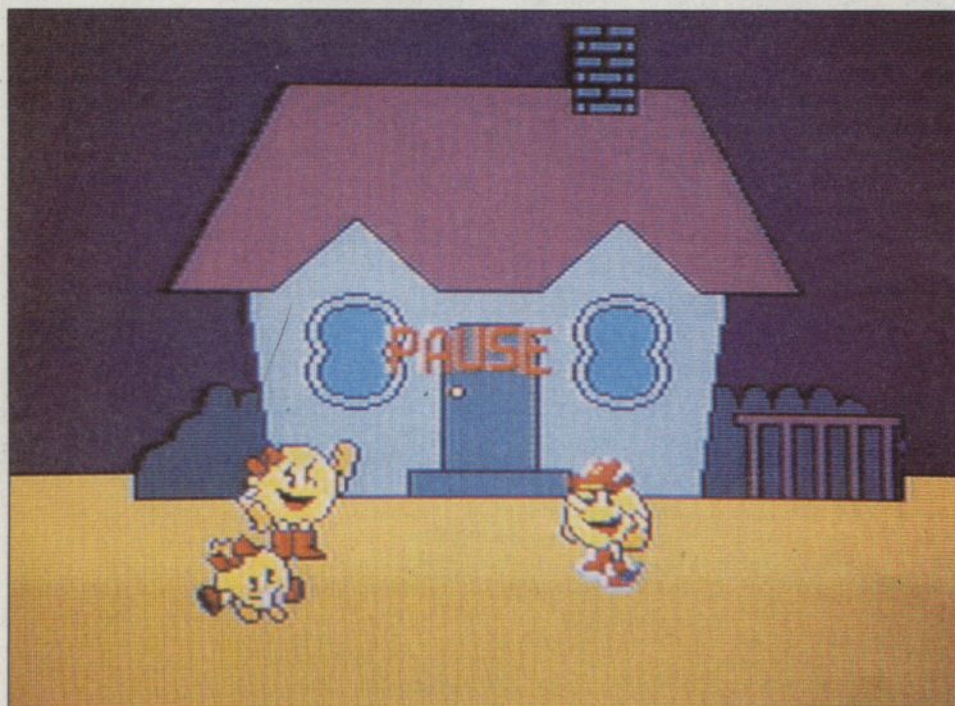
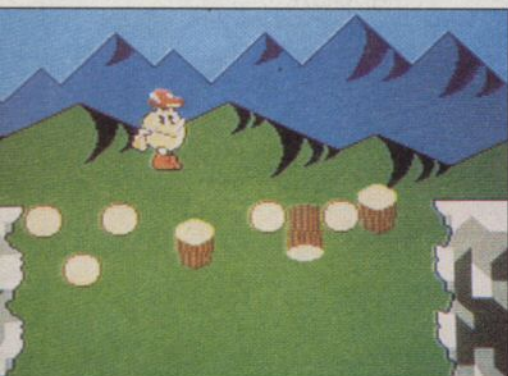
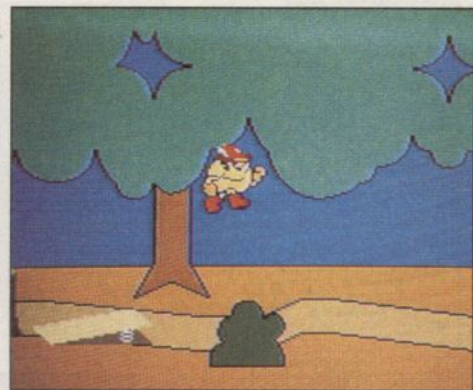
Ci-joint mon règlement par chèque ou mandat à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

TOP
MICRO NEWS

PAC LAND

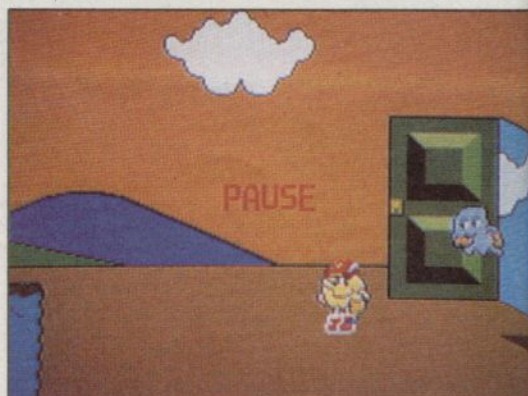
Pac-Man est de retour ! La sympathique rondelle de camembert "mellow yellow" continue ses farces...

Ah, ah ! Pac-Man sur la Nec, voilà une nouvelle qu'elle est bonne ! J'insère la cartouche, je branche et que vois-je ? Rien... ah oui, j'ai pas l'air bête - j'ai même pas allumé la télé. OH, LUUIIIII ! WHOUAH ! J'en tombe à la renverse, c'est incroyable : il n'y a absolument aucune différence notable avec le jeu d'arcade. Dessins, couleurs, animations, astuces, musique, bruitages sont les mêmes que dans l'original, dont il faut avouer qu'il ne brillait pas par la difficulté. Qu'importe, il fallait tout de



même le faire ! Le principe demeure très simple : avancer et sauter. L'intérêt réside surtout dans les dizaines d'astuces cachées (essayez donc de pousser les cactus ou les troncs d'arbre !), comme dans les petites touches d'humour et de bonne humeur qui parsèment le programme. Très contesté par les uns et vénéré par les autres, *Pac Land* ne saurait de toute manière laisser indifférent... Sacré Pac-Man !

Carte Namco pour la console Nec. J.D.



**TOUS
NOS PRIX
SONT
T.T.C.**

COCONUT



**SPECIAL
CONSOLES
DE JEUX**

**COCONUT
REPUBLIQUE**
13, bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

**COCONUT
ETOILE**
41, av. de la Grande Armée
75016 PARIS
Tél. : (1) 45.01.67.28
Métro Argentine

**COCONUT
MONTPELLIER**
C.C.™ Le Triangle - Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél. : 67.58.58.88

**COCONUT
GRENOBLE**
8, cours Berriat
38100 GRENOBLE
Tél. : 76.50.99.41

COCONUT
Vente par correspondance
13, Bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. : (1) 43.55.63.00

**EXCLUSIF: LES CONSOLES LYNX (ATARI), NEC 2 (SUPERGRAPHX),
GAMEBOY (NITENDO), MEGADRIVE (SEGA), SONT EN DEMONSTRATION
EN AVANT PREMIERE DANS LES MAGASINS COCONUT.**

SEGA

CONSOLE SEGA.....990	CASINO GAMES.....295	MONOPOLY (ANGLAIS).....255
MASTER SYSTEM.....1140	CALIFORNIA GAMES.....295	MIRACLE WARRIOR.....395
SUPER SYSTEM.....1400	CYBORG HUNTER.....255	MY HERO.....195
PHASER SEUL.....295	CAPTAIN SILVER.....295	OUT RUN.....295
PHASER + 3 JEUX.....345	CHOPLIFTER.....255	PSYCHO FOX.....295
LUNETTES 3 D.....290	DYNAMITE DUX.....295	PHANTASY STAR.....395
	DEAD E AGLE.....295	PENGUIN LAND.....295
	DOUBLE DRAGON.....295	POWER STRIKE.....255
	ENDURO RACER.....255	PRO WRESTLING.....255
	F 16 FIGHTER.....195	QUARTET.....255
	FANTASY ZONE 3.....255	RASTAN.....295
	FANTASY ZONE 2.....295	RAMPAGE.....295
	FANTASY ZONE.....255	R TYPE.....295
	GOLDEN AXE.....295	RESCUE & MISSION.....255
	GHOSTBUSTERS.....255	ROCKY.....295
	GALAXY FORCE.....295	SCRAMBOL SPIRIT.....295
	GOLVELLIUS.....295	SHANGAL.....255
	ALEX KIDD 2.....295	SHINOBI.....295
	ALEX KIDD 3.....255	SPY VS SPY.....195
	ACTION FIGHTER.....255	SECRET COMMAND.....255
	ASTRO WARRIOR / PIT.....255	SUPER TENNIS.....195
	POT.....255	SPACE HARRIER.....295
	BASKETBALL.....295	TENNIS ACE.....295
	NIGHTMARE.....295	TIME SOLDIERS.....295
	BOMBER RAID.....295	THUNDERBLADE.....295
	BANK PANIC.....195	TEDDY BOY.....195
	BLACK BELT.....255	TRANSBOT.....195
	CLOUD MASTER.....295	

NINTENDO

CONSOLE DE BASE:	GOONIES 2.....345	RUSH'N ATTACK.....345	XEVIOUS.....345
CONSOLE NINTENDO	GRADIUS.....325	RC PROAM.....325	
+ 2 MANETTES DE JEUX	GOLF.....295	RAD RACER.....345	SERIE PISTOLET
+ CABLE PERITEL.....690	IKARI WARRIOR.....345	SECTION Z.....345	DUCK HUNT.....325
	ICE CLIMBER.....295	SOCCER.....295	GUMSHOE.....325
	PISTOLET.....340	SLALOM.....295	HOGAN'S ALLEY.....325
	ROBOT.....440	SUPER MARIO	WILD GUNMAN.....325
		BROS.....295	
	ALPHA MISSION.....325	LIFE FORCE.....345	SERIE ROBOT
	BALLOON FIGHT.....295	LEGEND OF ZELDA.....395	GYROMITE.....345
	CASTLE VANIA.....345	MEGA MAN.....345	STACK UP.....345
	CLU CLU LAND.....295	METROID.....345	
	DONKEY KONG.....185	MACH RIDER.....325	JOYSTICKS
	DONKEY KONG 3.....185	PUNCH OUT.....345	SPEEDKING
	EXCITEBIKE.....325	PINBALL.....295	URBAN CHAMPION.....295
	GALAGA.....325	POPEYE.....195	VOLLEYBALL.....295
	GUN SMOKE.....325	PRO WRESTLING.....325	WIZARD WARRIOR.....345
	GHOST'N GOBLINS.....325	ROBOT WARRIOR.....345	WRESTLEMANIA.....345
	JEUX POUR LUNETTES 3D:		
	BLADE EAGLE 3D.....295		
	MISSILE DEFENSE.....295		
	OUT RUN 3D.....295		
	POSEIDON 3D.....295		
	SPACE HARRIER 3D.....295		
	ZAXXON 3D.....295		
	JOYSTICKS SEGA:		
	SPEED KING SEGA.....145		
	CONTROL STICK.....145		

NEC-PC ENGINE

CONSOLE PC	GALAGA.....340	R TYPE 2.....440	CD ROMS:
ENGINE.....1400	GUNHEAD.....490	RED ALERT.....490	LECTEUR CD ROM.....390
ATOMIC ROBO KID.....490	HEAVY UNIT.....540	ROCK ON.....440	ALTERED BEAST.....490
BIG MAN WORLD.....290	HONEY IN THE SKY.....290	SHANGAL.....390	RED ALERT.....490
BLOODY WOLF.....540	JAPAN WARRIOR.....490	SHINOBI.....540	SIDE ARM.....490
BREAK IN.....390	KATO AND KASHOW.....340	SIDE ARMS.....440	WONDERBOY 3.....490
CHAN AND CHAN.....490	KNIGHT RIDER.....490	SON SON 2.....440	
CHASE HQ.....490	KUNG FU.....290	SPACE HARRIER.....390	ACCESSOIRES:
CYBER CROSS.....490	LEGENDARY AXE.....490	TAITO MOTOR BIKE.....490	SUPER JOYSTICK.....390
DEEP BLUE.....440	MOTOR ROADER.....390	TIGER HELL.....490	JOYPAD + ADAPTEUR
DORAMON.....490	MR HELL.....490	VIGILANTE.....490	2 JOUEURS.....340
DRAGON SPIRIT.....490	NAXAT OPEN.....440	WATARU.....390	ADAPTEUR
DUNGEON.....490	NINJA WARRIOR.....490	WINNING SHOT.....440	5 JOUEURS.....290
EXPLORER.....490	P47.....490	WONDER MOMO.....340	
F1 PILOT.....490	PACLAND.....440	WORLD COURT.....490	
F1 TRIPLE BATTLE.....490	PC KID.....490	TENNIS.....440	
FANTASY ZONE.....440	PROBASKET.....490	WORLD STADIUM.....390	
FINAL LAP.....490	R TYPE.....490	YAKATTOCHUCKI.....290	

ATARI 2600

BATTLE ZONE.....120	MISSILE COMMAND.....120
BOXING.....140	MOON PATROL.....120
CALIFORNIA GAMES.....190	PHOENIX.....140
DARK CHAMBER.....140	POLE POSITION.....120
DEFENDER 2.....160	REALSPORT.....120
DESERT FALCON.....190	SOCCER.....120
DIG DUG.....130	REALSPORT.....120
DOUBLE DRAGON.....190	TENNIS.....120
DOUBLE DUNK.....160	RIVER RAID 2.....170
F14 TOMCAT.....190	SECRET QUEST.....160
FOOTBALL SOCCER.....130	SOLARIS.....130
GALAXIAN.....120	STARGATE.....140
HERO.....140	SUPER BREAKOUT.....120
JUNGLE HUNT.....120	VANGUARD.....120
MARIO BROS.....140	VOLLEYBALL.....120
MIDNIGHT MAGIC.....120	

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à : COCONUT - 13, bd Voltaire - 75011 Paris ☎ (1) 43 55 63 00



NOM _____
 ADRESSE _____
 TEL. _____

 Date d'expiration _____
 Signature _____

TITRES _____
 MACHINE _____
 PRIX _____

Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F
 ● Total à payer
 Règlement je joins chèque bancaire CCP mandat-lettre CB
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30 F pour les frais de rembt.)



...UNE DERNIERE CHOSE ELVON... GALLIA EST NOTRE DERNIERE FEMELLE... TU LUI REVELERAS ENFIN LE POUVOIR DE SON TALISMAN...

... À MOI TAAL ! L'ŒIL D'ŌZIN TE RAPPELE ! SOUTIENS SON REGARD !...

?!



... ŌZ VEILLERA AINSI SUR ELLE À JAMAIS... CÉPENDANT SI NOTRE QUÊTE VOUS MÈNE TROP LOIN POUR RENONCER, N'OUBLIE JAMAIS DE PESER LE PRIX ENCORE À PAYER...

... L'ÉPHÉBIR D'ABORD ! JE VOUS SUIS ! ŌZ ME PROTÈGE !...

...ELLE A RAISON, CHIENS ! ILS N'OSERONT RIEN TANT QU'ELLE TIENDRA LE TAAL EN RESPECT...



...FOZDRE BLANCHE, ELLE NE DEVAIT PAS S'EXPOSER ! SI JAMAIS ELLE...?...



...GALLIA!?

GALLIA!



... MAUVAISE ! TU N'AS RIEN FAIT POUR LES ARRÊTER ! TON ESPRIT SAURA TE PUNIR...



... MAINTENANT ALLEZ-Y ! FASSE QZI' ŌZIN TAISE SON ORGUEIL ET PRÉSERVE SES DERNIERS ENFANTS...



POURQUOI...

... LÂISSE-LA ! LES SONGES DE NOTRE TERRE S'ÉGARENT ET SA BLESSURE SAIGNE À NOUVEAU. NOUS DEVONS D'ABORD LA PANSER...



POURQUOI... DIS-MOI T'ÂAL POURQUOI IL NE PLEUT PAS MAINTENANT?...



FURVAN... L'...
...L'EPHÉBIR ?!...

NOUS L'AVONS
GALLIA... NE DIS RIEN,
ÉPARGNES TES FORCES
MON AMOUR...



ELVON, VITE!
TROUVES-LUI UNE
MÉDECINE! JE LA
COUVRE EN ATTENDANT!...



... C'EST... TROP TARD!...
J'AI MAL FURVAN... J'AI
MAL... C'EST MON
TOUR, JE LE SENS...
JE M'EN VAIS...

... NE PARLES PAS
MA DOUCE! ELVON
VA TE SOIGNER... ÇA
VA ALLER MIEUX!...
TU VAS VOIR... TOUT
VA REPRENDRE...



... NON!... ÉCOUTE-MOI
FURVAN... ÉCOUTE-MOI...
ÇA NE SERA PLUS PAREIL
APRÈS... IL... IL FAUT QUE
TU SACHES... JE... JE SUIS...



GALLIA!
JE T'EN SUPPLIE
GALLIA, TIENS BON...
TU DOIS VIVRE... J'AI
BESOIN DE TOI... JE
T'AI ME...!!!!

... FURVAN ...



GALLIA...
NOOON! PAS TOI, PAS TOI!
NOOOOON!



... PAS
TOI!
PAS TOI!
PAS
TOI

CDI & CD-ROM : C-DEMENT !

Les logiciels de demain seront

CD ou ne seront pas !

Il serait peut-être temps d'essayer d'y

comprendre quelque chose. Suivez le guide...

CD-Rome, CD-Rhum, CD-Aïe ! Kézako ? Termes issus d'une langue obscure ou suite logique découverte par un savant fou ? Ni l'un ni l'autre : simplement, la clef de voûte de la micro grand public se trouve là et tout a démarré du compact disc audio et de son concept (lecture d'un support sans friction) qui, il y a six ans, révolutionnait le monde de l'audio en proposant une qualité de restitution musicale jusqu'alors inégalée.

LE VRAI STANDARD

En six ans, le CD a mûri, il a acquis ses lettres de noblesse en devenant un standard à part entière. Les concepteurs - Philips et Sony - ne pouvaient décemment pas laisser échapper une si belle occasion de pénétrer la multitude de marchés qui s'ouvraient devant eux. Face à l'ampleur du phénomène CD audio, ils proposaient dès novembre 1985, lors du **Symposium de l'Information Industry Association** le prototype du premier **CD-ROM (Compact Disc Read Only Memory)**, outil destiné à la micro-informatique. La carrière bien amorcée du CD n'allait pas en rester là.

D'autres dérivés voyaient déjà le jour, tels le **CD-Vidéo** ou le **CDI (Compact Disc Interactif)**.

PARENTHÈSE CDV

Il fallait s'y attendre. La logique la plus élémentaire permettait de prévoir l'évolution rapide du CD audio vers le **CD-Vidéo**. Fin 88, Philips commercialisait son propre modèle, suivi de près par Sony et d'autres grands constructeurs. Malheureusement, il allait falloir attendre presque un an pour que les premiers grands classiques du cinéma arrivent au catalogue. L'indéniable évolution par rapport au magnétoscope classique n'allait pas pour autant propulser le produit au sommet de la gloire. La raison en est simple : si le son est numérique, donc d'une qualité irréprochable, l'image, elle, reste analogique et ne se distingue que très peu de l'image issue d'un magnétoscope haut de gamme. De plus, le procédé d'enregistrement le plus commun - il en existe deux types : Activ et non Activ, l'Activ étant le plus sophistiqué des deux - est identique à celui des supports magnétiques et interdit donc un arrêt sur image d'une définition

satisfaisante. Bien heureusement - ou malheureusement pour les infortunés possesseurs de CDV - l'évolution continue vers un absolu de qualité qui aura très certainement pour nom **CDI**. Mais ça, c'est une autre histoire sur laquelle nous reviendrons plus tard. Fermons la parenthèse et passons à un outil plus proche de la micro, le **CD-ROM**.

650 Mo DE DONNÉES

Deux cents ans de littérature micronewsienne, à raison de 100 pages par mois - texte seulement. 650 millions de caractères codés sur un support de moins de 15 grammes... Ces chiffres à eux seuls laissent entrevoir l'étendue des possibilités liées à l'utilisation d'un tel outil. Imaginez l'allègement que cela peut représenter. Pour reprendre l'exemple de Micro News sur **CD-ROM**, le rapport de poids est d'environ 1/48 000ème. Nous qui sommes à l'affût de toutes les technologies futures, nous y viendrons peut-être... il n'est pas interdit de rêver ! En attendant, d'autres secteurs d'activité mettent les bouchées doubles en investissant sans compter dans

CD

TEL

DE

MPO.

LE CD-ROM PHILIPS CM121. IL COMPORTE
UNE PRISE CASQUE POUR L'ECOUTE MUSICALE



UNE

CHAÎNE

DE

GRAVURE

DE

CD.

l'élaboration d'applications spécifiques. Parmi ceux-ci, figurent les secteurs rattachés au monde de la finance qui peuvent ainsi avoir à leur disposition tous les modes de calculs, basés sur des statistiques à long terme ; le domaine médical qui pourrait ainsi s'épargner la lecture laborieuse du Vidal (dictionnaire médical) ; l'Education nationale, bien sûr, qui a déjà retenu neuf CD-ROM - dont une base de données historiques ; les constructeurs automobiles qui offrent ainsi à leurs revendeurs la possibilité d'accéder rapidement au catalogue très étendu des pièces détachées ; l'aéronautique, pour laquelle le CD-ROM constitue une énorme économie de temps et d'argent (un avion génère son équivalent en poids de papier...) ; et enfin tout ce qui suppose un archivage à grande échelle : bibliothèques, dépôts de brevets etc. Au total, plus de 100 000 titres prévus en 1990 dans le monde, dont 100 purement français.

Malgré une existence encore très courte, le CD-ROM a déjà quelques anecdotes rocambolesques à son crédit. La plus fumante, qui tient plus du film d'espionnage que de la réalité, concerne l'acquisition d'un de ces



supports par un département du ministère de l'Intérieur. Rendez-vous de nuit sur un parking, voiture noire et livraison du matériel dans la plus stricte confidentialité... Qui se cachait derrière cette transaction et quelle était la destination du CD-ROM en question ? Répondez et gagnez une couronne mortuaire !

ACCES LENTS

L'un des inconvénients majeurs du système est son extrême lenteur d'accès : dans le meilleur des cas 300 à 400 ms (millisecondes) contre 30 ms pour les classiques disques durs (notons que les temps rapportés ici ne cessent de s'améliorer). Les principales responsables sont la structure même du disque compact, à savoir le format **CLV** (vitesse linéaire constante) et l'organisation séquentielle des informations sur une spirale unique, qui rend difficile la localisation d'un secteur particulier - a contrario, le format **CAV**, utilisé sur les supports magnétiques, se présente sous la forme d'une multitude de cercles concentriques (pistes) dont les secteurs situés sur la périphérie sont physiquement plus longs que ceux situés à l'intérieur, tout en ayant une capacité d'information identique. Selon les développeurs d'applications liées au CD-ROM, ce désavantage peut facilement se pallier par la qualité du système de recherche. Une des solutions les plus fréquemment employées par ce type de logiciel réside dans l'utilisation d'un disque dur sur lequel on transfère l'index de la base de données du CD-ROM. Ce dernier n'est alors concerné que par la recherche finale de l'information. Pour la plupart, les interfaces utilisateurs sont encore dédiées à un contexte CD-ROM particulier, limitant de ce fait une réelle ouverture du marché. Néanmoins, grâce à une normalisation minimale en matière d'indexation des données, on tend de plus en plus à une véritable standardisation. Un seul et même système d'exploitation pour l'ensemble des disques, on croit rêver... Imaginez une disquette Atari tournant sous Workbench 1.3, ou inversement... Quel pied !

PAS D'ERREUR

Sur les simples CD audio, une erreur due à une rayure ou à un codage impropre peut facilement passer inaperçue. Néanmoins, tout est mis en œuvre pour que le "pin" n'apparaisse pas à l'écoute. Pour ce faire, on rattache à chaque bloc d'informations un **CDE** (Code Détecteur d'Erreurs) et un **CCE** (Code Correcteur d'Erreurs). Lors de la lecture d'un secteur, le processeur de l'appareil opère une comparaison entre le CDE et les informations lues. Si aucun défaut n'est détecté, le message est acheminé sans encombre jusqu'à l'ordinateur. Dans le cas contraire, le CCE entre en scène et atténue ou élimine (suivant son importance) l'erreur décelée. En ce domaine, le CD audio ne procède qu'à une extrapolation basée sur l'environnement du bit ou du groupe de bits erronés, ce qui suffit

largement à tromper l'oreille humaine. Il en est tout autrement du CD-ROM, dont la densité peut atteindre les 100 millions de bits au centimètre carré et sur lequel même une erreur microscopique peut prendre des allures de catastrophe, menaçant la cohérence du fichier tout entier. Cette contrainte particulière au CD-ROM et aux informations qu'il contient nécessite l'augmentation des performances du CDE et du CCE. Alors que les lecteurs audio font état, dans le meilleur des cas d'un taux d'erreur de 10^{-8} (une erreur sur 100 millions de bits), le lecteur CD-ROM autorise un taux de 10^{-16} équivalant à une erreur sur 10 millions de milliards de bits. Ramené à un disque, ce taux représente une erreur irrécupérable sur environ 270 000 disques (sauf en cas de rayure accidentelle, bien sûr). Lorsqu'on connaît les problèmes rencontrés sur les supports magnétiques, ces chiffres semblent tout droit sortis d'un roman de science-fiction...

ROM EN STOCK

Malgré ses qualités - capacité et sécurité - le CD-ROM n'en est pas moins un outil de plus dans la panoplie micro-informatique, dont la principale vocation restera la distribution de base de données. A ce titre, il n'est concurren-

cé par aucun autre produit actuel. Par contre, la sortie prévisible d'un CD réinscriptible pourrait bien signer à terme l'arrêt de mort du disque dur et des streamers.

Nous avons vu plus haut quelques exemples d'applications du CD-ROM. Pour la plupart, il s'agissait de bases de données destinées à être utilisées par le personnel d'entreprises de grande envergure, ou à servir de support de bornes interactives. Dans cette dernière catégorie, il en existe un que vous serez peut-être amené à utiliser. **Lise**, c'est son nom, contient les 400 000 références bibliothécaires de Beaubourg : tout le monde peut y accéder pour trouver un ouvrage par son titre, son genre, son auteur etc.

A première vue, le grand public semble totalement exclu du marché CD-ROM. Cependant, une société française nommée MPO tente une percée vers le commun des mortels avec **CD TEL**. Plus besoin de micro, un lecteur (CD audio ou CD-ROM spécifique **CD TEL**), un minitel et une chaîne hi-fi (ou deux enceintes asservies) suffisent. Si vous possédez déjà le matériel approprié, il ne vous en coûtera que le prix des disques : environ 100 F pour les **CD TEL** universels et jusqu'à 300 F pour les **CD TEL** interactifs. Principalement à vocation éducative, **CD TEL** propose déjà un catalogue de 23 titres qui vont de l'étude de la musique aux jeux pour bambins, en passant par les maths, la géopolitique etc. Malgré un affichage assez rudimentaire (ne pas confondre minitel et téléviseur haute définition), l'ensemble tient bien la route. Les sujets traités sont d'un grand intérêt pédagogique et le son numérique compense largement la médiocrité des graphismes. Mais, comme dit la chanson, tout ça n vaut pas le... **CDI**.

(A suivre)

La société Jouve, très active en ce domaine - elle est l'auteur du CD-ROM Espace qui réunit tous les brevets européens - édite un guide pratique destiné à sensibiliser les chefs d'entreprises au phénomène CD-ROM. Le Guide Pratique est disponible pour la somme de 40 F. Jouve, 18, rue Saint-Denis, 75001 Paris. Tél. : (1) 42.33.17.99.



TOP SECRET

JEUX OFFERTS PAR

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Je voudrais rien vous dire, les PCistes - mais ça commence à bien faire !
Auriez-vous perdu toute inventivité ? Sténiens et Amigars, continuez :
vous êtes sur la bonne voie. Quant aux autres, félicitations !

Clamez en chœur :

"Je certifie être l'auteur du Top Secret ci-joint et jure ne l'avoir recopié
sur aucun journal français ou étranger."

A vous les anciens numéros si vous êtes miniaturistes, à vous aussi les jeux
quand vous commencez à voir plus grand
(précisez la version désirée)...

On vous laisse avec *PC Kid* et *Némésis 3* - soyez bien *S.E.U.C.K.* !

NEC

PC KID

(envoyé par Olivier Ponsinet)

STAGE 1

1er niveau

Tout au début, dirigez-vous vers l'extrême gauche du tableau. Sautez, retombez sur la tête et emparez-vous de la première fleur, puis attrapez la grosse fleur qui vole : vous bénéficierez d'une vie.

2ème niveau

Avancez le plus vite possible quand vous êtes en vert. Pas de passage secret.

3ème niveau

A la fin de ce tableau, sautez, retournez-vous, puis retombez sur la tête du dragon. Ensuite, bondissez sur sa langue.

4ème niveau

Au fond du dernier grand bassin reposent un cœur et une vie. Il y a un tunnel juste au-dessus, empruntez-le : au bout se trouve une autre vie. Puis en sortant de l'eau, détruisez les briques, descendez et à côté de l'ascenseur, sautez au-dessus du mur de droite : encore une vie.

MONSTRE : Sautez-lui sur la tête et retournez-vous, jusqu'à ce qu'il meure...

STAGE 2

1er niveau

Il se peut qu'il y ait des passages secrets, qui se situent dans les portes formées par les blocs de pierre. Entrez-y en montant avec le joystick.

2ème niveau

A la quatrième plate-forme au-dessus de l'eau, laissez-vous retomber à certain endroit sur la tête : une fleur apparaîtra, prenez-la et vous obtiendrez une vie.

3ème niveau

Allez tout en bas à gauche du tableau, mettez un coup de boule dans le mur et une porte fera son apparition. De même en haut à droite et en bas à droite de ce tableau.

4ème niveau

Dans les sables mouvants, lorsque vous avez mangé de la viande, essayez le plus possible de geler vos ennemis en vous retournant par terre.

5ème niveau

Essayez de demeurer sur les plates-formes du haut. Vous perdrez ainsi moins d'énergie.

6ème niveau

Vous pouvez gagner une vie. Allez tout à gauche de l'écran au début du niveau, puis retournez-vous.

7ème niveau

Allez tout en haut à gauche de l'écran. Sur l'arbre sont à disposition une vie + un gros morceau de viande.

MONSTRE : il y en a deux. L'un est faux, l'autre vrai : il faut se retourner sur la tête du vrai.

STAGE 3

1er niveau

Dans ce niveau se trouvent deux passages secrets se situant dans les portes formées par les rochers.

2ème niveau

Si vous arrivez à passer sur l'autre rive (tournez pour aller plus loin dans votre saut), au-delà il y a une vie.

3ème niveau

Vous allez rencontrer des rochers bleus. Cassez-les à coups de boule et entrez.

4ème niveau

Tapez sur la glace dans le renforcement à droite et vous aboutirez à un passage secret. Il y a de plus une vie dans un couloir de glace en haut, à droite du tableau.

5ème niveau

Deux passages secrets : le premier, au fond et à droite du premier bassin. Quant au second, même chose - mais toutefois pour y pénétrer vous devrez tomber tête la première

sur les briques bleues. De plus une vie est incluse dans le bassin, au fond d'un creux. Pour la trouver, laissez-vous tomber sur la tête un peu partout dans cette anfractuosit . Lorsqu'une fleur appara t, saisissez-la et emparez-vous de la vie.

MONSTRE : laissez-vous tomber sur sa t te en  vitant ses poings. surtout ne restez pas en-dessous de lui - vous perdriez  normement d' nergie.

STAGE 4

1er & unique niveau

Pas de passage secret. Un conseil : avancez le plus possible lorsque vous  tes tout vert et essayez de geler vos ennemis le plus souvent possible.

MONSTRE : m me tactique que pour les pr c dents afin de le tuer, mais  vitez   tout prix les coups de poing tr s rapides qu'il vous envoie.

STAGE 5

1er niveau

Il existe des portes : essayez de les franchir - elles cachent souvent des passages secrets.

2 me niveau

Avancez surtout quand vous tournez   la couleur verte, car ce niveau est tr s difficile. Sur la deuxi me plate-forme au-dessus de l'eau, retournez-vous, prenez la fleur et ensuite la vie. L  se trouve aussi un passage secret, sur le dernier os avant d'arriver. Donnez un coup de boule sur le mur et entrez.

3 me niveau

Ici les passages secrets sont visibles : les pierres derri re lesquelles ils sont cach s comportent des traces rouges. Donnez un coup de boule dans ces pierres et entrez.

4 me niveau

Tuez surtout toutes les statues avant d'avancer. Sinon elles ne feront que prolif rer.

5 me niveau

Pas de tactique particuli re.

6 me niveau

Idem.

7 me niveau

Tout en haut   droite se trouve un passage secret, dans la brique rouge et bleue.

8 me niveau

Ici aucune difficult .

9 me niveau

Sur chaque plate-forme dans la cascade existe un passage secret : entrez-y.

10 me niveau

En haut des petites cascades, entrez : il y a deux passages secrets. Ensuite montez et p n trez dans la bouche de la statue.

11 me niveau

Entre chaque monstre, sautez dans les galeries : il y a des vies et autres bonus. En ce qui concerne le v hicule   t te de mort, sautez sur son antenne jusqu'  ce qu'il meure. Sur la plan te, faites surtout attention   ce que le monstre ne vous tombe pas dessus au moment o  il redescend. Pour cela il faut aller   l'autre extr mit  de l' cran tr s rapidement. Pour le tuer, il faut sauter sur son nez en tournant. Et une d mo de fin superbe...

ST/AMIGA

TRUCS POUR S.E.U.C.K.

(suite & fin)

(envoy  par Palace Software)

8/ Si vous r glez la puissance de feu (Fire Rate) d'un objet sur la m me potentialit  num rique que celle de sa vitesse d'animation (Delay Level) l'objet tirera toujours au d but de la s quence d'animation (exemple : le dragon de *Slap & Tickle*).

9/ L'horloge de *Psychoblast* est compos e de trois objets presque identiques anim s   diff rentes vitesses et assembl s pour adopter l'apparence d'un seul. Cette m thode astucieuse peut  tre utilis e dans de nombreux autres cas.

10/ Rendez les monstres plus costauds en augmentant le nombre de coups n cessaires   leur destruction.

11/ Pour un jeu plus  quilibr , ne r partissez pas les points pour chaque monstre tu  avant d'avoir compl tement test  le jeu.

EDITION DE L'ARRIERE-PLAN

1/ De la m me fa on que l'ombre des sprites permet de montrer d'o  vient la lumi re, il est bon d' clairer la face de l'objet la plus proche du soleil et d'assombrir l'autre face (exemple : les buissons de la tourelle dans *Slap & Tickle*). Pour obtenir des ombres plus r alistes, utilisez si possible diff rentes couleurs. Apr s avoir d fini l'aire de l'ombre, placez les couleurs et rendez-les un peu plus sombres qu'  l'origine. Lorsque c'est termin , vous obtenez une ombre superbe !

2/ Utilisez la fonction miroir pour les blocs et les sprites permet aussi de gagner du temps. Exemple : les blocs qui composent les  chiquiers de *Slap & Tickle* se remplis-

sent seulement des couleurs qui sont indispensables   l' change, pour sauvegarder l'effet d'ombre que vous avez cr e.

3/ Mettez le bloc en blanc 0 si vous le pouvez car au d but, la carte enti re est remplie avec le blanc 0 - ce qui pourrait vous agacer un peu.

4/ Tenez compte de la surface de jeu des joueurs lorsque vous dessinez le d cor de fond. Il est important que le d cor de fond et l'aire de jeu correspondent exactement.

5/ Construisez la carte logiquement et dans l'ordre, de fa on   ne pas vous perdre. Concevez le niveau 2 apr s le niveau 1 etc.

6/ Des  crans immobiles peupl s de diff rentes choses peuvent donner l'illusion d'un d cor anim . Exemple : la grande porte qui s'ouvre dans *Blood & Bullets*. Des  crans identiques doivent  tre construits pour introduire de nouvelles vagues d'attaque sur des jeux    crans fixes. C'est ainsi qu'ont  t  con ues les diff rentes vagues d'attaque de *Psychoblast*.

LIMITATIONS DU JOUEUR

1/ Assurez-vous que la position de d part corresponde avec le d cor dans lequel le joueur se trouve (ne laissez pas un sprite de poisson qui devrait se trouver dans l'eau   un endroit cens  repr senter un morceau de terre).

2/ Assurez-vous  galement que l'aire de d veloppement des jeux dans lesquels on tire le scrolling se trouve suffisamment en bas de l' cran. Sinon, votre joueur devra presque marcher sur certains ennemis pour les faire appara tre sur l' cran. Laissez-lui le temps de voir ce qu'il approche.

3/ Il est possible de donner au joueur 1 et au joueur 2 des surfaces de jeu totalement diff rentes. Exemple : mettez le joueur 1 sur la droite, le joueur 2 sur la gauche, et laissez-les  clater les aliens qui se trouvent au milieu ! Veillez   ce que les deux joueurs n'aient pas la m me position de d part, sinon la situation pourrait  tre quelque peu confuse.

4/ Ne placez jamais la position de d part en dehors de la surface de jeu.

5/ Essayez de donner au joueur 1 plus de rapidit  mais moins de puissance de feu que le joueur 2. Cela fournira au jeu un peu plus de vari t .

6/ Veillez   ce que la couleur du score se d tache bien de la couleur du fond.

7/ V rifiez bien que les joueurs sont correctement d sactiv s ou mis en service. Souvenez-vous que les joueurs "Roth" sont toujours d sactiv s au d part. Veillez   cela

avant que vous ne découvriez quelque chose qui cloche dans votre jeu.

8/ La vitesse des vaisseaux, le nombre de munitions, et la vitesse doivent être fixés dès le départ de façon à obtenir le jeu le plus au point possible. Regardez d'abord de quoi ont l'air les vagues d'attaque ennemies et choisissez ensuite quelle sorte de puissance de feu donner au joueur - jamais le contraire.

EDITION DES VAGUES D'ATTAQUE

1/ Les ennemis qui restent tranquilles sans bouger dans leurs vagues d'attaque auront automatiquement l'air d'être des éléments du décor. Exemple : les tourelles tournantes de *Slap & Tickle*.

2/ Regardez les unités ennemies, ne vous occupez pas méticuleusement de quelques ennemis particuliers pour laisser les autres de côté, sans leur donner d'intelligence ni même de chemin à suivre.

3/ Lorsque vous choisissez la place de départ d'un ennemi, utilisez le "rough selector" le plus souvent possible : cela vous fera gagner du temps.

4/ Veillez à ce que les ennemis accolés aient tous la même vitesse.

5/ Si un objet est décalé d'un autre avec lequel il est accolé et que cela est répété avec des sprites identiques, on obtient une vague d'attaque impressionnante, comme les vaisseaux bleus de *Slap & Tickle*.

6/ Assurez-vous que les ennemis accolés sont menés par le sprite qui se trouve le plus bas sur l'écran, sinon vous pourriez avoir des surprises.

7/ Des sprites vides glissés dans les vagues d'attaque et tirant des balles vides également peuvent être utilisés pour obtenir des effets sonores spécifiques au bon moment. Exemple : les "O.K. Suckers !" de *Blood & Bullets* ou le son d'introduction de *Psychoblast*.

Dans chaque cas, un sprite vide passe sur l'écran et tire sa balle vide pour déclencher le bruit de son tir, en l'occurrence "O.K. Suckers". Puis il sort de l'écran sans être vraiment intervenu dans le jeu. Assurez-vous bien que la cadence de tir de ces objets est très faible sinon ces derniers répèteront leur bruitage, ce qui gâcherait l'effet.

EDITION DES NIVEAUX

1/ Assurez-vous que la continuité entre deux niveaux est bien assurée et que le niveau 1 précède bien le niveau 2 et ainsi de suite.

2/ Comme expliqué précédemment, plusieurs niveaux immobiles identiques peuvent être assemblés pour apparaître comme

un seul grand niveau, mais vous devez alors utiliser la fonction redessiner (redraw) pour les joindre tous ensemble. Exemple : *Psychoblast*.

3/ Il est possible d'utiliser deux fois la même carte pour différents niveaux, mais la vague d'attaque de chacune d'elles restera la même, quel que soit le niveau.

4/ Différents niveaux à scrolling tirés par le personnage peuvent également être assemblés sans que cela se remarque. Pour cela, vous devez utiliser un joint continu et vous assurer que la vitesse des scrollings des deux niveaux est la même.

5/ Fixez la durée d'un niveau immobile en fonction du temps que mettent vos vagues d'attaque. Vous devrez tâtonner jusqu'à trouver le temps exact.

MSX

NEMESIS 3

(envoyé par Nicolas Eglin)

Tableau 1

Rien de bien difficile ici, c'est une succession de soleils qui crachent des flammes et des boules rouges. Pas d'arme cachée. Pour le monstre de fin - un oiseau de feu -, il faut se placer 5 centimètres plus haut au bout de l'écran lorsqu'il apparaît, de manière à le toucher tout de suite.

Tableau 2

Planète vivante. L'arme est cachée dans l'une des deux trappes qui s'ouvrent à côté des grosses graines. Un peu plus loin se trouve une fleur géante : il faut la tuer avec les missiles. Attention, car ce qu'elle projette dévore les options. Après la fleur, il faut rester en bout de tableau, des boules envahissent alors l'écran par trois fois : les rouges sont indestructibles. La sortie, qui est assez étroite, vous causera quelques difficultés. Le monstre de fin ne peut pas se passer avec le Ripple et il construit des murs derrière votre dos.

Tableau 3

Un des plus vicieux ! Attention dès le début à la vague d'envahisseurs quand vous voudrez récupérer des pastilles d'énergie : des météorites tombent du haut de l'écran. Les traits bleus au ras du sol vous attirent soit vers le bas, soit vers le haut. Après ce passage, des envahisseurs violets et rouges attaquent : les violets peuvent se fixer sur vous et vous empêchent de tirer pendant 10 à 20 secondes, puis il y a des canons qui balancent des projectiles se transformant en zones bleues mortelles. Le passage vicieux vient après : une succession de trous noirs qui vous attirent irrésistiblement. Si vous êtes pris au milieu de l'un d'entre eux, vous revenez au tout début du tableau 3. Pour passer,

il faut suivre le bord inférieur du premier trou noir, puis se stabiliser au milieu, ensuite redescendre and so on... Il n'y a pas de monstres de fin de tableau, on passe directement au 4. Je n'ai pas trouvé pour le moment l'arme cachée.

Tableau 4

Vous retournez dans le Passé pour sauver James. Ce tableau est une succession des monstres de *Némésis 2* et de *Salamander*. Pour passer le premier, il suffit de se mettre en bas à gauche lorsqu'il descend et en haut à gauche quand il monte. Le dernier vaisseau, qui représente le premier vaisseau de *Némésis 2*, possède une arme cachée. Après l'avoir abattu, rentrez à l'intérieur comme pour les passages du dernier jeu cité.

Tableau 5

Les statues de l'île de Pâques... Pas de grosses difficultés si vous avez les missiles photoniques. Lorsque vous arrivez aux statues couchées qui crachent des tirs laser horizontaux, détruisez la première des statues du deuxième groupe ayant le dos en bas. Entre les deux se trouve le premier morceau de la carte. Le monstre de fin est une statue qui vous envoie de petites statues, qui vous en envoient d'encre plus petites, qui tirent sur vous etc. Il faut toujours tirer dans la bouche lorsqu'elle est ouverte.

Tableau 6

Tableau de feu. Un des plus dangereux. Il va vous falloir un écran complet de préférence, pour éviter les dards. Arrivé à mi-parcours, vous rencontrerez des sortes de stalactites et de stalagmites qui bouchent le passage. Slalomez entre elles et les dards en restant au début du tableau - dur, dur ! Tout de suite après se trouvent des cratères (un en haut, un en bas) - l'arme cachée est sous l'un des deux.

En progressant, vous allez affronter des cratères projetant des boules de lave, d'autres construisant des murs comme le deuxième monstre et finalement arriver devant un gros insecte qui bloque le passage en lançant des dards. Il faut viser la tête et insister. Le monstre de fin n'est pas difficile à tuer, c'est une sorte d'oursin géant.

Tableau 7

Planète Dune. Endroit assez facile : la deuxième carte est cachée dans un rocher en bas, derrière un petit canon bleu. Pour s'en emparer, il faut faire exploser le rocher. Le canon bleu est situé juste après les gros vers qui traversent l'écran de haut en bas. Dans tout le tableau, il faut se méfier des rochers qui se resserrent. L'arme cachée est sous un gros réservoir qui balance des envahisseurs. Il faut essayer

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

tous les réservoirs, car elle change de place à chaque partie.

Le monstre de fin est constitué de 3 gros vers des sables qui cherchent à vous écraser. Il suffit de les éviter en bout d'écran.

Tableau 8

Planète de Vie.

Ce lieu brille par la simplicité. La troisième partie de la carte est dissimulée dans un renforcement de la paroi - en bas, juste sous les carrés verts qui grossissent lorsqu'on leur tire dessus et qui lancent des bestioles blanches. Tirez sur les parois. L'arme cachée se trouve un peu plus loin, dans une nacelle d'énergie qui monte et qui descend. Abattez les nacelles uniquement. Le monstre de fin envoie un tentacule très rapide qui en se retirant laisse plein d'invasisseurs.

Tableau 9

Planète de Fer.

Assez difficile : il vous faudra éviter des plaques de métal qui se détachent, des tirs laser multidirectionnels... Pour le début, il est intéressant de posséder le Laser-Up. A la fin, pour franchir l'obstacle du gros monstre, utilisez le tir arrière et une protection totale - attention au choix du vaisseau ! Ce monstre arrive devant votre dos pour traverser tout l'écran, puis revenir. Pour le franchir, rasez le sol et passez sous ses jambes quand il les soulève et revenir, car il est indestructible. Je n'ai pas pu trouver l'arme cachée... En revanche, à un certain moment vous remarquerez au milieu du tableau un abri où l'on ne peut rentrer qu'en marche arrière : vous y trouverez un détecteur d'armes cachées et de cartes.

Tableau 10

Le gros vaisseau.

Si vous n'avez pas encore les trois cartes, vous serez impitoyablement renvoyé au début des tableaux où vous les avez oubliées - d'où l'intérêt du détecteur. Si vous avez tout entre les mains, vous pouvez alors savoir où se trouve James et aller le chercher. Le tableau ressemble au précédent. A un moment, vous remarquerez une sorte de petit nuage qui clignote en haut de l'écran : c'est le bouclier caché. Il se trouve dans la première moitié du tableau, dans un renforcement.

Plus loin se trouvent des bras mécaniques qui barrent le passage, il faut absolument tuer le troisième. Vous trouverez alors une capsule, prenez-la et ne tirez plus ! Lorsque vous verrez le bout du mur qui vous bloque le chemin, n'hésitez pas à tirer...

Tout à la fin vous aurez à tuer un monstre qui ne peut pas vous toucher en bas d'écran. Pour le vaisseau final, restez en bout d'écran. Le gros vaisseau, qui dépasse la taille de l'écran, va se coller à vous. Lorsqu'il descend, passez par-dessus, faites le tour en évitant les réacteurs et vous pourrez entrer à l'intérieur. Le tir arrière est également nécessaire pour passer. Ensuite faites tranquillement feu sur le centre nerveux du vaisseau.

Cela accompli, il vous faut entrer dans la boule rouge, tirer les fils qui sont sur la tête qui lance des éclairs et... c'est fini ! Vous avez sauvé votre ancêtre. Si vous avez le bouclier tout ira bien, sinon... je vous laisse découvrir la fin.

NINTENDO

WIZARDS & WARRIORS

(envoyé par Frédéric Cêtre)

Niveau 1 : la forêt

Pour trouver la clef rouge, il faut aller tout en haut à gauche de l'écran, sur une branche. Pour l'attraper montez carrément sur la branche qui est en dessous de cette clef, puis sautez sur le dos d'un ennemi de façon à l'obtenir. Pensez toujours à regarder la cime des arbres quand vous chevauchez un de vos ennemis. Une fois que vous avez les 3 clefs et suffisamment de diamants, rentrez dans l'arbre qui est coupé, là où se trouve un chevalier en armure.

Niveau 2 : le monde de glace

La clef bleue se trouve tout en haut à gauche du monde de glace ; la clef rose est dans la salle qui s'ouvre par une porte rouge.

Niveau 3 : le monde de lave

Pour vous emparer de la clef rose, montez sur une des bulles, car elle se trouve dans les hauteurs de la caverne. Une fois la porte rose franchie, il vous faut la clef rouge : allez à droite du coffre rouge, puis grimpez sur une bulle (attention, choisissez la bonne !). Quand vous vous trouvez sur cette bulle, laissez-vous transporter tout en haut, puis sautez à gauche vers un diamant qui paraît inaccessible. Et voilà...

Niveau 4 : le deuxième monde de glace

Pour obtenir la clef rouge, il faut monter et passer devant la porte rouge, puis devant un coffre et se diriger vers la droite. La clef bleue se trouve dans la salle de la porte rouge, la rose dans la salle de la porte bleue. N'oubliez pas de sauter un peu partout, vous découvrirez ainsi des salles secrètes.

Niveau 5 : la forêt

La clef rouge est dans l'arbre aux portes roses et la clef bleue sur la cime des arbres. En outre vous découvrirez peut-être des trésors.

Niveau 6 : le château

Pour trouver la clef rose, allez cette fois tout en haut du château (bonjour l'escalade !) vers la porte rose puis sautez dans le vide à gauche de l'écran. Pensez aussi à sauter sur les remparts et vous découvrirez peut-être d'autres choses... La clef rouge est dans la salle rouge, la clef bleue dans la salle rouge au-dessus de la partie bleue.

Niveau 7 : les catacombes

Pour tuer le sorcier, placez-vous tout en bas à gauche, le dos au mur, puis sous une pierre qui est tout en haut de l'écran, alternativement. Comme cela vous aurez pratiquement toujours le sorcier face à vous, ce qui vous simplifiera la tâche. Et voilà : la princesse est à vous !

JEU OFFERT PAR BANDAI NINTENDO

AMIGA

SPACE ACE

(envoyé par Pascal Aramburu)

Attendre de pied ferme les deux tirs au laser puis D, G, Bas. D, attendre que le premier bras se relève, G, quand Dexter s'apprête à sauter, G et une fois que le deuxième bras se relève, G-Bas une fois que Dexter est sur la butte puis Haut. Haut pour atterrir, bouton de tir pour tuer le monstre vert. Attendre que le premier bras descende, D, puis lorsque Dexter s'apprête à sauter, Haut. Dexter se prépare à bondir sur la plateforme, D, puis tout de suite, D-Bas, une fois devant le monstre, D-Bas, quand vous avez bien dans le collimateur, G-Tir, lorsque Dexter est pris par les tentacules de la pieuvre. Attendre que les hommes bleus apparaissent à l'écran, Haut. Attendre que les deux créatures vertes surgissent de chaque côté, Haut. Une fois à l'intersection, D. Une fois que les monstres sont au premier plan, Haut ; quand les robots apparaissent et commencent à grouiller, D, courir un peu et une fois au fond G, au fond de l'écran G. Courir un peu avec circonspection, D, courir un peu Haut, quand Borf commence à attaquer Tir. A nouveau Tir, quand Borf s'apprête à donner un coup qu'il voudrait définitif, Tir et une fois Dexter à terre D (pour esquiver le deuxième coup). Tir, puis Bas afin d'éviter le coup, lorsque Borf s'approche, Tir, Haut pour esquiver le premier coup, Bas pour le deuxième. D, puis Bas pour sauter sur son dos. Lorsque Dexter saute pour rattraper la corde (deuxième petite séquence) G, Haut. Dexter saute sur la plateforme ; D quand Dexter arrive sur la lave rougeoyante. Courir un peu et au premier tir D, un peu avant l'intersection G. Attendre le tir D, G, Dexter retourne le miroir, puis D pour esquiver le tir. Il ne vous reste plus qu'à admirer la scène finale avec la satisfaction du devoir accompli.

(D = droite, G = gauche)

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

**Micro
NEWS**

TOUS LES GRANDS
JEUX TESTÉS !



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

+2 manettes. Le tout : 2100 F. Très bon état. Jean-Pierre Grard. Tél. : (16) 94.57.45.51.

Vds **Amiga 500 complet** : 2650 F. **Handy Scanner 3.1** : 2000 F. Prof Page : 2350 F. Imprimante 24 aiguilles. NEC P2200 : 2400 F. Excellent état. Prix définitifs. Philippe Baroin. Tél. : (1) 46.55.78.14.

Vds **console Sega** + pistolet + Control Stick + Rapid Fire + Vigilante + Galaxy Force, sous garantie acheté il y a 3 mois : 1850 F. Vendu : 1350 F. Arnaud Millet. Tél. : (16) 49.88.24.64 après 19 h.

Vds **Amstrad CPC 6128** bon état + nombreux jeux + livres + 2 joysticks. Prix : 2500 F. Nathalie Trigalo. Tél. : (1) 43.64.17.42.

Vds **console SEGA** + pistolet + 2 poignées + 5 jeux (Out Run, Hang-on, Safari Hunt, Shinobi, Kung-Fu Kidd.). Le tout en très bon état. Prix : 2190 F. Vendu : 1200 F. François Ponchillo. Tél. : (1) 43.78.72.96.

Vds **Sony HB700** avec Eprom + jeux : 3000 F. Vds cartouches pour MSX : Super Laydock, Testament, L'Oiseau de Feu, Metal Gear etc.). Cherche possesseur de MSX 2+. Fabrice Autour. Tél. : (1) 69.06.87.80.

Vds **extension 512 Ko** neuve pour **Amiga 500** : 700 F ainsi qu'une tablette graphique (Graphicop 2) pour Amstrad. Sylvain Crégut. Tél. : (16) 42.22.20.19.

Incroyable ! Vds **MSX 2 VG 8235** + **moniteur monochrome** + magnétophone + 2 joysticks + 17 jeux sur cartouches + 2 sur disks. Prix : 3000 F. José Halimi. Tél. : (1) 48.44.12.73.

Urgent ! Vds **console Sega** (très bon état) + 1 Speed King + 7 jeux (Shinobi, Psycho Fox, Thunder Blade, Out Run, etc.). Valeur réelle : 2780 F. Cédé : 1750 F. James Lainé. Tél. : (1) 35.37.85.41.

Vds **Amiga 500** + souris + extension mémoire + 4 joysticks + 3 jeux originaux + 100 disks + journaux. Le tout sous garantie. Prix à débattre. Arnaud Suissa. Tél. : (1) 47.07.15.86.

Pour **Sega Mega Drive**, vds **Altered Beast** 350 F. Bernard Tramond. Tél. : (16) 53.64.48.18 entre 12h 15 et 13h 45 et à partir de 17 h 15.

Vds **Becker Text** neuf : 600 F + Calcomat (original) en cadeau. Prix à débattre. Jacques Martin. Tél. : (1) 42.33.40.25.

Vds **Atari 520 STF (double face) + moniteur SC 1425 + lecteur externe SF 354** + souris + joystick + jeux (Strider etc.). Prix : 3900 F. Xavier Crouzet. Tél. : (16) 65.70.42.20 entre 20 et 21 h.

Vds **console Sega** + 40 jeux + Light Phaser + lunettes 3D + Rapid Fire. Le tout au prix de : 6000 F. Valeur neuve : 13 000 F. Patrick Rigal. Tél. : (1) 45.74.56.58.

Vds **Amiga 500** tout neuf (utilisé 2 fois) + jeux + joystick. Prix : 3000 F cause achat **Amiga 2000**. Vds ou échange news sur **Amiga**. Michel. Tél. : (1) 47.35.22.98.

Vds **moniteur couleur Thomson MC9J936** prise PériTel, parfait état avec docs, câbles, emballage d'origine. Cause achat moniteur monochrome. Prix : 1600 F à débattre. Urgent ! Jean-Michel Deliers. Tél. : (1) 30.31.14.43.

Vds K7, cartouches de jeux (Alien, Ninja, Ghosbusters etc.) et éducatifs **MSX 1 et 2**. Prix et liste sur demande. Rodolphe Boitez. Tél. : (16) 21.03.68.68.

Vds **lecteur externe 3"1/2 pour ST** (jamais servi) : 700 F. Sequencer Polymidiv.1 + doc : 800 F. Pascal Tossourkpé. Tél. : (1) 69.05.54.33 après 18 h.

Vds K7 jeux **Amstrad** : 50 F chaque jeu. Vds console **Sega** + pistolet + 15 jeux (Wonderboy 3 etc.). Valeur : 5200 F. Vendu : 3500 F. Possibilité ventes séparée. Christophe Chanu. Tél. : (16) 94.07.05.75.

Vds **console Sega** + 4 pads + joystick + lunettes 3D + Phaser + 7 jeux (Out Run, Thunderblade, Ninja etc.). Valeur : 4000 F. Cédé : 2500 F. Raphaël Sauvillers. Tél. : (16) 44.59.17.74.

Vds **console Atari 2600** + 15 cassettes + **console Yeno** + super K7 Vision + 6 K7. Prix neuf : 4590 F. Vendu : 1000 F. Maxime Zecchini. Tél. : (1) 48.08.54.75 après 18 h.

Vds **STE gonflé 1 méga** + Free Boot + 19 logiciels originaux. STE vieux de 9 mois, très bon état. Le tout : 4000 F. Jean-Denis Labatut. Tél. : (16) 38.66.56.28.

Vds **MSX 2 VG 8235 + moniteur couleur** + 1 manette + lecteur K7 + 2 K7 en cadeau. Le tout : 3600 F. Vds aussi 17 jeux MSX cartouches et disks. Prix à débattre. Alain Bougel. Tél. : (16) 29.24.50.69 après 17 h.

Vds jeux **Nintendo** (Dunck Hunt, Gyromite, Super Mario 2) + jeux Thomson **TO7/70, TO9, TO8, MO5, MO6** (Color Paint, 5ème Axe, Coliseum). Prix à débattre. David Faurio. Tél. : (16) 46.91.20.13 heures de repas.

Vds **console Sega** + pistolet + 16 jeux dont Thunder Blade, American Pro Football, Lord of The Sword etc. Le tout pour : 2200 F. Laurent Farr. Tél. : (1) 48.43.08.01.

Vds cartouches **Sega** (Altered Beast, Vigilante, Enduro Racer, Time Soldiers, After Burner, Rampage). Philippe Richard. Tél. : (1) 39.52.74.32.

Vds, échange programme sur **STDF**. Cherche docs. Correspondance rapide et

sérieuse. Denis Blanquet-1, avenue Claude Debussy, 13009 Marseille.

Vds **C64 nouveau modèle et 1541 (II) sous garantie + moniteur monochrome** + Geo's + nombreux jeux + joystick : 3500 F à débattre. Stéphane Berliat. Tél. : (16) 78.88.76.98 heures de repas.

Vds jeux sur **Amiga et C64**. Cherche contacts sur **Amiga**. Fabrice Bajolais-25, avenue des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny.

Vds softs news **Amiga**. Philippe Lemaire-1, rue Louis Rolland, 92120 Montrouge.

ECHANGES

Amiga, cherche contacts sérieux pour échanges de news de quoi intéresser les plus branchés. Débutants acceptés. Didier Bortolin. Tél. : (16) 82.34.37.63.

Echange, cherche contacts sur **520 ST** pour programmes éducatifs, gestion, jeux. Fotis Tataris. Tél. : (16) 42.72.38.69.

Echange ou vends news sur **ST et Amiga** (Super Car, Eagle Rider, Infestation etc.). Laurent Boumeddane-9, avenue de la redou

Echange **Amiga 500 + moniteur** + synthé **YAMD SR 100** av amp SG + Yam Pss 200 contre **Sega** ou **PC Engine**. Le tout neuf. Christophe Landry. Tél. : (1) 61.91.30.09.

RECHERCHES

Recherche sur Paris, **moniteur couleur** (Thomson ou Atari de préférence). Raphaël Berna. Tél. : (1) 43.72.64.64 après 20 h 30 ou le week-end.

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

LAST, BUT NOT LEAST! (suite)

Les dernières nouvelles du monde thomsonien
par le Major - toujours vert !

Je vous avais parlé la dernière fois d'un éditeur qui développait de nouveaux jeux sur notre éminente bécane. Eh bien, ce n'est pas tout ! J'ai toujours plus d'un tour au fond de ma tasse de thé...

UNE BONNE ASCI(SE)

Une information vient de m'être transmise. L'association ASCI propose une disquette comportant une démo de toutes sortes de programmes, allant d'*Horloge* à *Copie Conforme* (avec 8 copies possibles), en passant par *Turbodis* - ainsi que de nouveaux produits comme **PIO**, **Calculatrice**, **Catalogue**, **Les Jeunes** et **L'Argent**, **TO-Graph**, **TO-Texte**, **Micro-ASM**. La véritable disquette contiendra un logiciel de création sans équivalent sur TO8/8D/9+, qui permettra de réaliser sur imprimante Thomson d'exceptionnels tirages, en simple ou double passe, à partir d'un document en WYSIWYG (What You See Is What You Get). Elle comportera également un logiciel fournissant la possibilité d'adapter *Paragraph* en *TO-Texte* (identique, excepté un tirage amélioré des fichiers ".MAP" sans déformation). Au passage, une petite indication sur *Micro-ASM*, qui permet, à partir de la cartouche, de réaliser des assembleurs pour tous les microprocesseurs de la famille 6800 (6804, 6805, etc...). La disquette démo complète est vendue 20 F (avec en prime un superconcours qui offre aux vingt premiers acquéreurs une chance de gagner plusieurs centaines de cadeaux). Une disquette *TO-Texte/TO-Graph/Micro-ASM* se trouve également disponible au prix de 200 F. Pour vous la procurer, envoyez un chèque à l'ordre d'ASCI, Chemin des Montants, 54690 Eulmont.

THOMS ON !

Un club qui monte, qui monte, c'est bien le Club Thoms+, association sous le régime de la loi de 1901 qui vous propose déjà un catalogue shareware, dont une disquette d'images X, des utilitaires et des jeux à des prix très bas. Mais il y a mieux, my dears ! Après l'installation du serveur 3615 Heli*Thoms+, le Club Thoms+ vise encore plus haut en manifestant la volonté de reprendre à son compte les activités du Club Micro Thomson de Courbevoie, ainsi que son fameux serveur 3615 Thomtel. En effet, si la marque a mis fin à sa production de machines, les utilisateurs, eux, sont toujours en vie et ont besoin d'en savoir plus... Une histoire à suivre de très près, d'autant que le club a contacté European Media Business (E.M.B.), société qui a déjà à son actif le protocole de téléchargement de communication Videotext interactif, ainsi que les serveurs FR3 (TVSoft), GFI-SCICON (Lyon), Technopole METZ 2000 (Club Micro Thomson), SUNIST, CESTA mais aussi KORTX. Le logiciel **Téléchargement** de cette société existe pour une large gamme de sites centraux grands systèmes, comme les IBM (GTM/CICS), de la gamme 370, les sites Unix System V et les sites DEC sous VMS. Un grand partenaire qui nous permettra peut-être de diffuser pour ceux qui n'ont pas de modem Thomson, un kit de téléchargement via un minitel utilisant le même protocole.

Pour finir, je vous révèle la création d'un digitaliseur sonore sur Thomson restituant des sons presque aussi parfaits que les micros Atari ou Amiga. Un système simple qui digitalise les sons et les sauve sur disquette afin que vous puissiez les écouter ultérieurement sur votre chaîne.. Bye !

METAMORPHOSE INACHEVEE

*Je suis adhérent au club Thoms+ et je voudrais savoir pourquoi les listings parus dans Micro News dans la rubrique "Les carnets du Major Thomson" ne fonctionnent pas, une fois qu'on les a tapés et chargés ? Il s'agit des programmes suivants : Horloge et Métamorphose...
(M. Liégeois, Fœcy)*

Cher Thomsoniste, sachez que j'ai à endurer de nombreux problèmes et tracasseries pour que, tous les 15 jours, vous puissiez lire des articles intéressants vos micros ! Transférer les articles du format Thomson au format PC en restant toujours sur Thomson, euh... c'est un peu complexe, mais puisque je possède de nombreux utilitaires, dont le dernier de BC109, tout va aller pour le mieux, dorénavant. Pour en revenir aux deux listings défectueux, l'explication est simple: lors de la conversion, des lignes ont été tronquées ou des caractères modifiés - un vrai Trafalgar ! Plus de problème pour les malheureux du clavier, car le Club Thoms+ (4, rue Millocheau, 49400 Saumur) vous offre ces deux programmes contre l'envoi d'une disquette et d'une enveloppe timbrée.

LE THOMSON A BON DOS

Bonjour Major,

*Je possède chez moi deux micros - un PC et un TO8. Mon PC a un lecteur 3"1/2 mais pas de 5"1/4, or le Thomson a les deux : puis-je mettre le 5"1/4 du Thomson sur le PC ?
(X, Paris)*

En effet, il est possible de mettre un lecteur Thomson sur un PC - il faut savoir que les lecteurs sont tous les mêmes. ST, Amiga, PC, MSX ? Ce qui change, c'est le contrôleur ou les bus. Bref il existe deux possibilités : soit démonter le 5"1/4, débrancher tous ses cordons et puis l'installer - si vous avez une place prévue - en raccordant l'alimentation et le cordon du contrôleur PC au lecteur (le connecteur 3"1/2 vers 5"1/4 est alors nécessaire) ; soit écrire à ASCI (Chemin des Montants, 54960 Eulmont) pour obtenir des renseignements sur les programmes de transfert PC en restant sur Thomson T08 et TO9+ de 5"1/4 (360 Ko) à 3"1/2 (720 Ko) ou vice-versa.

LOGICIELS pour THOMSON!

NON, les TO et MO ne sont pas encore morts! NOVTECH vous propose toute une gamme de logiciels pour vos TO9, TO8, TO9+, MO5/6 et TO7-70! De plus, des nouveautés viendront régulièrement étoffer ce catalogue: soyez attentifs! Livraison de vos softs *en recommandé* sous trois semaines maximum.

JEUX

BLUE WAR: Une simulation de sous-marin exceptionnelle dont vous ne reviendrez (peut-être...) pas! TO8/9/9+ disquette - Ref. 011004, 149 F.

INVASION GALACTIQUE (SPACE GAME): Arcade. Un "shoot-them-up" en 3D: éliminez la flotte spatiale ennemie! TO8/9/9+ disquette - Ref. 011005, 149 F.

SUPER FLIPPARD: Arcade. Vous êtes vous déjà retrouvé à la place d'une bille de flipper? TO8/9/9+ disquette - Ref. 011006, 149 F.

MONOPOLIC: Une adaptation particulièrement réussie du célèbre jeu. Jouez jusqu'à quatre ou seul contre l'ordinateur. TO8/9/9+ disquette - Ref. 011007, 149 F.

BLUE STAR: Arcade. Un space invaders comme on n'en fait plus! Vol interstellaire entre chaque nouvelle base à détruire en prime! TO8/9/9+ disquette - Ref. 011008, 149 F.

COLORIC: Repeignez dans la couleur demandée un cube sans tomber dans la trappe. Un jeu de stratégie original. TO8/9/9+ disquette - Ref. 011009, 149 F.

SIRIUS: Un grand jeu d'aventure et d'action graphique sur une planète inconnue! TO9 disquette seulement - Ref. 011010, 149 F.

1000 BORNES: Adaptation du célèbre jeu de société. L'ordinateur, adversaire redoutable, n'hésite jamais à vous jeter des embûches sournoises! TO8/9/9+ disquette - Ref. 011011, 149 F.

BREAKER: Arcade. Casse-briques multi-tableaux avec bonus (raquette large, collante, etc.) et pièges! TO8/9/9+ disquette - Ref. 011012, 149 F.

DON CAMILLO: Arcade. Allumez les cierges pour entrer au paradis, mais gare aux diabolins! TO8/9/9+ disquette - Ref. 011013, 149 F.

GARDEN PARTY: Arcade. Faites pousser vos légumes tout en luttant contre les insectes nuisibles. TO8/9/9+ disquette - Ref. 011014, 149 F.

THESAURUS: Un jeu de Donjon dans le plus pur style du

genre: trésors et monstres à profusion! TO9 disquette seulement - Ref. 011015, 149 F.

SOS SPACE: Aux commandes de la navette spatiale, vous devez récupérer un satellite ultra-secret. Ce simulateur est en tout points conforme à la réalité. TO8/9/9+ disquette. Ref. 011016, 149 F.

PLANETE MORTE: Votre vaisseau spatial s'est écrasé sur une planète déserte, autrefois occupée par une civilisation très évoluée: en repartirez-vous? TO8/9/9+ disquette: ref. 011017, 149 F. MO6, TO8/9 cassette: Ref. 013017, 120F.

UTILITAIRES

BUDGET FAMILIAL: Calculez votre budget: des graphiques de synthèse vous en donneront une vue d'ensemble. TO8/9/9+ disquette: ref. 012001, 149 F.

GRAFFITI: L'outil de dessin absolu: le seul à fonctionner dans les modes Bitmap 2, 4 ou 16 couleurs! Loupe, déplacement de zones, remplissage, cercles, aérographe, GR\$, etc. TO8/9+ disquette: ref. 012002, 249 F.

SPEEDY WONDER: Le SEUL compilateur BASIC existant pour THOMSON! La vitesse du langage machine à la portée de tous! TO8/9/9+ disquette: ref. 012003, 249 F.

DIVERS

CABLE IMPRIMANTE THOMSON: ref. 0103001, 175 F.

CHANGEMENT DE PROGRAMME: Plus de 25 programmes utilitaires et de jeux sont au menu de ce livre pour la série TO/MO. Ref. 013002, 95 F.

CADEAU !

A partir de 450 F. d'achat (hors frais de port), NOVTECH vous offre un logiciel (jeu uniquement) ou un livre à choisir parmi ceux présentés dans cette page!

Distribution exclusive DPMF DIFFUSION: (1) 49 78 08 08

BON DE COMMANDE

à retourner accompagné de votre règlement à:
NOVTECH - 17 rue de la Prévoyance - 94300
VINCENNES

Nom:.....Prénom:.....

Adresse:.....

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

Je possède un THOMSON (type):.....

Cassette Disquette 3,5 P.

Je règle par:

Chèque bancaire postal à l'ordre de NOVTECH

SIGNATURE OBLIGATOIRE:

Article	Réf.	Quant.	Prix total
Frais de port: 26 F jusqu'à 450 F d'achats, 32 F au dessus. (France métrop. uniquement)			PORT
			TOTAL

Si vous faites plus de 450 F. d'achats, indiquez ici le logiciel de jeu ou le livre gratuit que vous choisirez:

BARGON ATTACK

RASHEED
MARC BROTHERS



L'ANIMATION EST SUPERBE,
ON DIRAIT UN FILM !

SABRINA



SHON



BOZ



...IL EN MET DU TEMPS À MURIR
CELUI-LÀ...



...HA! CETTE FOIS JE L'AI MÉRITÉ MON
CHANGEMENT DE TABLEAU !



VRAIMENT CHAPEAU
LES EFFETS SPECIAUX...

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



17
A suivre...

BEST OF MSX

SAMOURAI-MICRO

Ils sont encore disponibles, nous vous les recommandons : ce sont les Tops MSX !

Voici une sélection des meilleurs jeux MSX, plus particulièrement à l'intention de nos amis de province qui ne peuvent pas toujours se déplacer dans les magasins pour assister à une démonstration.

JEUX MSX1 EN CASSETTES

L'Héritage (aventure), **Rambo 3** (action/aventure), **Bounce** (casse-briques), **Science-Fiction** (à partir de 8 ans), **Out Run** (course de voitures), **Regate** (simulation de navigation), **Passing Shot** (tennis), **Operation Wolf** (pour MSX2), **Match Day 2** (football), **The Games Collection 1 et 2** (compilations d'une trentaine de jeux chacune).

JEUX MSX2 EN DISQUETTES

Soft Manager (simulation de gestion d'entreprise), **Les Passagers du Vent** (aventure), **The Games Collection 1 ou 2**, **Starship Rendez-Vous** (MSX2/2+), **Puzzle in London** (digitalisations).

CARTOUCHES MSX1

Nemesis 1, 2 et 3, **Salamander**, **Knightmare** (arcade), **Penguin Adventure** (action/aventure), **F1 Spirit** (course de voitures), **Soccer**, **Ping Pong**, **Tennis**, **Hyper Sports**.

CARTOUCHES MSX2

Mister Ghost (action), **Famicle Parodic** (tir pour les 10 ans), **Darwin 4078** (tir), **Garyuo** (arcade), **Metal Gear**, **Vampire Killer**, **Super Tritorn** (aventure), **Usas**, **King's Valley 2**, **Quinpl** (échelles), **Eggerland Mystery** (réflexion).

UTILISATION DU MUSIC MODULE AVEC LES DISQUETTES "DISC STATION"

Insérer le *Music Module* dans le port cartouche n°1 ; allumer l'ordinateur en appuyant sur la touche ESC ; insérer la disquette *Disc Station* ; taper :

POKE &HFFCA,&H23
POKE &HF346,1
CALL SYSTEM

Si vous avez pris soin de brancher l'ordinateur sur votre chaîne hi-fi, bonjour les sons magiques de la synthèse FM ! (Les disquettes *Disc Station* sont offertes aux clients de **MSX Video Center** lorsque vous achetez un logiciel).

(Envoi de *Sink System*, *Bar Idéal*, *13420 Gemenos - qui cherche par ailleurs quelqu'un pour lui donner des cours d'assembleur*)

UTILITAIRES

Soft Calc (tableur, disquette MSX2), **Soft Graph** (graphismes), **Soft Stock** (gestion et facturation), **Dynamic Publisher** (mise en page), **Mx Telx** (émulateur Minitel).

TABLEAU DES RESOLUTIONS GRAPHIQUES DU MSX2+

Les screens 0 à 3 sont des modes MSX1 ; les screens 4 à 8 sont des modes MSX2 ; les screens 10 à 12 sont spécifiques au MSX2+.

Screen	Résolution	Couleurs affichables simultanément
0	80 x 24	
1	32 x 24	
2	256 x 192	16
3	64 x 48	16
4	256 x 192	16
5	256 x 212	16
6	512 x 212	4
7	512 x 212	16
8	256 x 212	256
10	256 x 212	12 499
11	256 x 212	12 499
12	256 x 212	19 268

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION DE MSX NEWS

PORT GRATUIT

PRIX DU N° : 15 F
Sauf MSX NEWS N°1 : 7 F.

MSX NEWS N°1 : L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers Batch, Meurtres sur l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, *Magical Kid Wiz*, *Lode Runner*, *The Goonies*, *Illusions*, *Twin Bee*, *Midnight Brothers*, les jeux de rôle, etc.

MSX NEWS N°2 : *Penguin Adventure*, *Vampire Killer*, *Dracula mode d'emploi*, *Rambo*, *Green Beret*, les jeux Namco, *L'Héritage*, *Kid Kit*, *Les Passagers du Vent*, *L'Affaire*, *Regate*, le DOS, Sony HBF-700F, *L'Affaire Vera Cruz*, *Coaster Race*, *Pippols*, *Dunkshot*, B.D. Rôle : Le mort-vivant, etc.

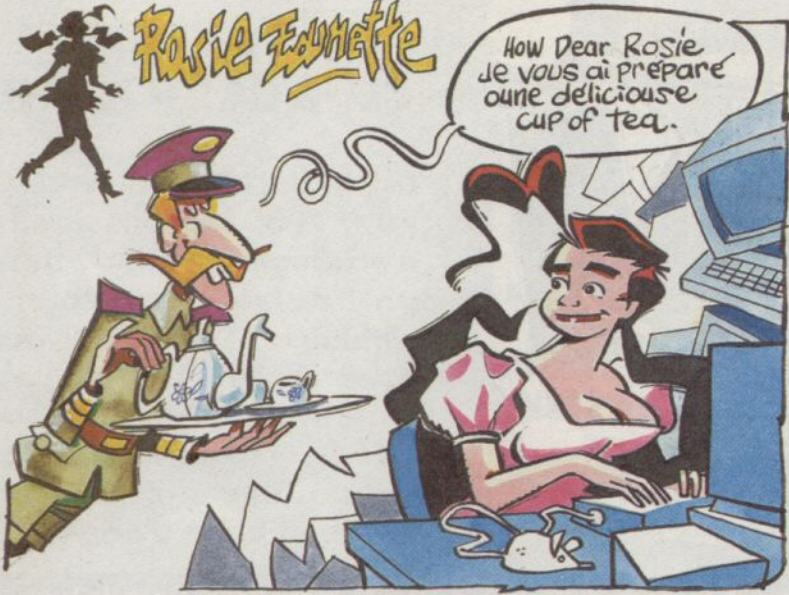
MSX NEWS N°3 : Les monstres attaquent, *Hole in One Pro*, *Knightmare*, *Eggerland Mystery*, *Winter Games*, *Bridge*, *Music Editor*, *Computer Mates*, *Soft Calc*, *Soft Manager*, *Le Processeur Vidéo V9938*, transfert MSX1-MSX2, *Memory Mapper*, *Designer*, *Listing* : 20 000 K sous les mers, B.D., etc.

MSX NEWS N°4 : *L'Oiseau de feu*, *Samouraï*, *King Kong 2*, *Super Rambo* (plan complet), *Zanac*, *Arkanoids*, *Future Knight*, *Alpharoid*, *Space Shuttle*, *Break-In*, *Skooter*, *Ping Pong*, *Hyper-Sports*, *Listings* : 20 000 K sous les mers (suite) + *Mission Spéciale*, B.D. Rôle : Loup-Garou, etc.

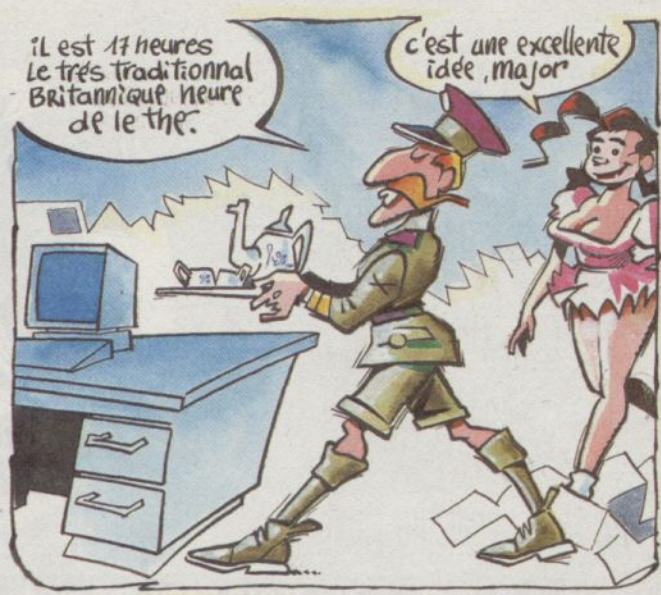
MSX NEWS N°5 : *The Maze of Galious*, *QBert*, *TNT*, *Hydride*, *Metal Gear*, *Relics*, *Beach Head*, *Pratique du MSX2*, *CD-I*, le retour des consoles de jeux, *Clavier Philips* + *Music Creator*, *MX Telx*, *Soft fonction*, *V9938* : adressage de la RAM, *Logo*, *MSX dans les airs*, *Listing* : Para, B.D., etc.

Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de : SANDYX, 67 avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre. LE PORT EST GRATUIT.

Rosie Zornette



How Dear Rosie
de vous ai prepare
oune delicioise
cup of tea.



il est 17 heures
Le tres traditionnel
Britannique heure
de le the.

c'est une excellente
idee, major



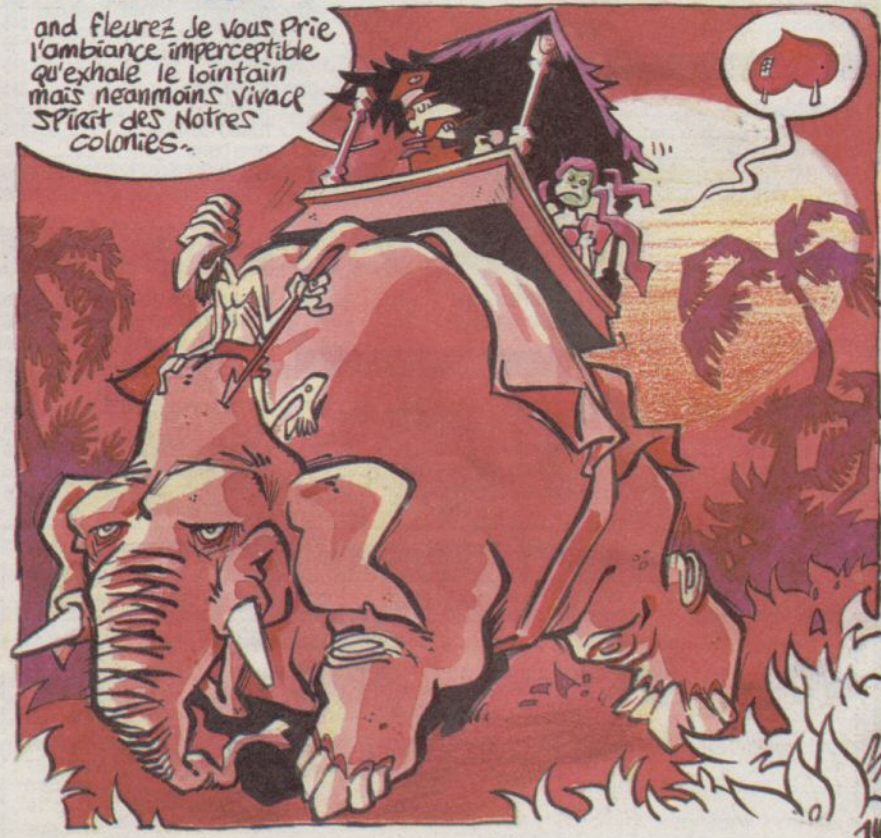
OH YES...c'est
excellence and
subtily.



Voyez-vous Miss Rosie
Le tea est oune breuvage
d'une delicate finesse...



How le suave and quin-
tessente saveur de les
indes mysterieuses
Sentez-vous Rosie?



and fleuriez de vous prie
l'ambiance imperceptible
qu'exhale le lointain
mais neanmoins vivace
SPIRIT des Notres
colonies.

How fugace présence des
dours heureux ... ooh Exotique
savour du Soir... souvenir et
Privilège du britannique art
de vivre en pays domes-
tique...



Mais Probablement, votre Français
Palais ne perçoit pas d'aussi
subtiles nuances, Rosie...



toutefois, en repren-
drez-vous peut-être
une autre cup, de dis

heu... non...
non... Je vous
remercie
major...



How Je comprends,
ce délicat breuvage
n'est-il pas l'expres-
sion même de notre
si typical britan-
nique raffine-
ment



eh dis-donc, toi !?
le très typique bri-
tannique raffine-



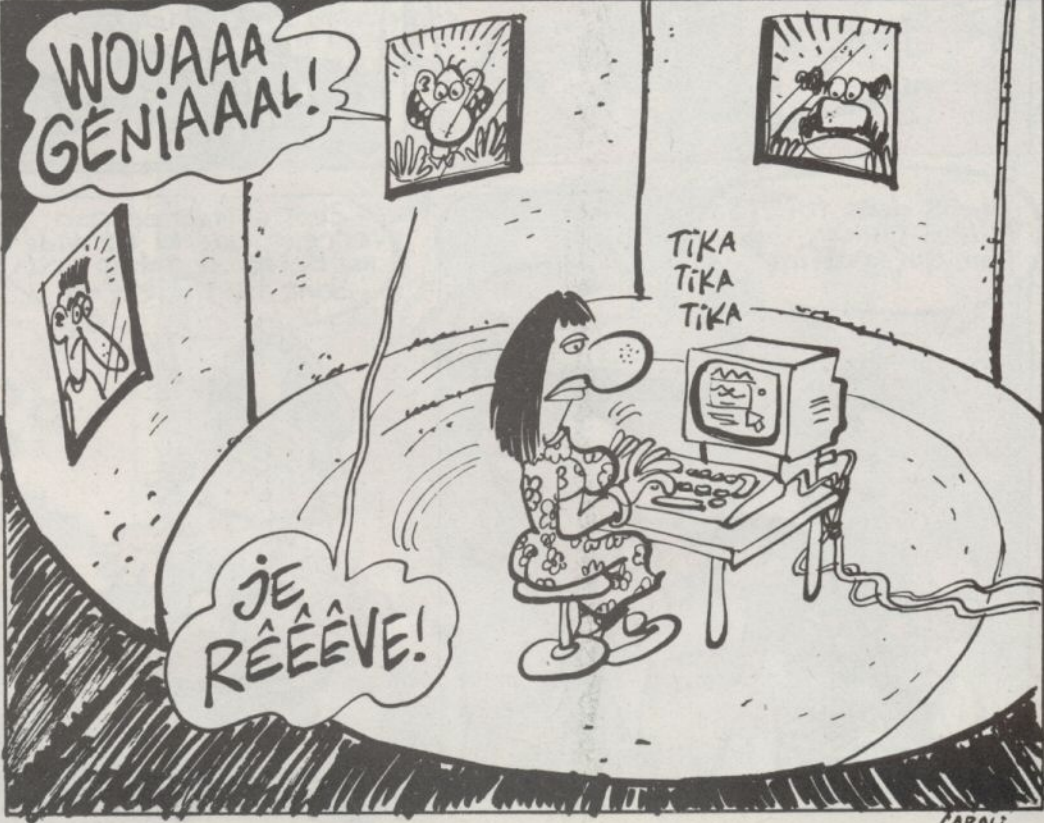
c'est exprès ou par
erreur que tu as vidé
ma boîte de tabac gris
dans ta théière?



René FLAPAHOGA PEEP SHOW

NU INTÉGRAL
 ET PLUS!!
 ON VOIT
 TOUT!
 MÊME LA
 GLOTTE ET
 LES OREILLES
 ★★
 SUPPLÉMENT
 10F POUR VOIR
 LES PROTHÈSES
 EN COULISSES:
 DENTIERS-
 FAUX-SEINS
 ANUS ARTIFICIEL

CAISSE



THE MISSION

Carved in sand



en concert
à Lyon le 7 avril
et à Paris
le 8 avril
au Zénith.

carved in sand:
nouvel album,
également disponible en
cassette et compact-disc.





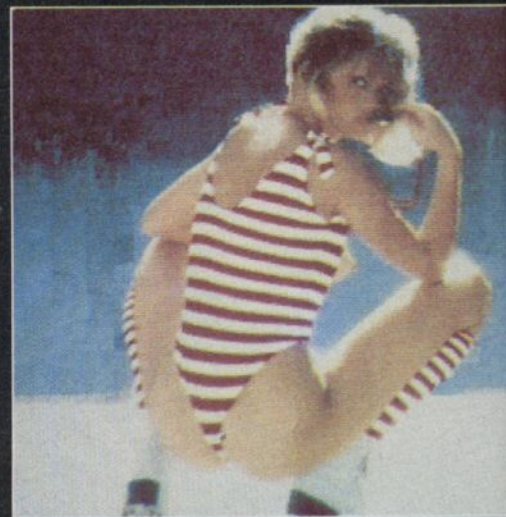
SEX * W MACHINES

FARNIENTE

Le satyre est dans l'escalier. Fermé pour cause d'inventaire.
Réouverture choc le 15 avril...

Allez vite voir en page 82 et vous verrez que je ne me moque pas de vous. Je fais actuellement l'inventaire de ma collection de disquettes "hard" afin de vous en faire profiter. Nous allons en effet mettre à la vente la plupart des disquettes qui ont agrémenté cette rubrique depuis sa création. Vous aurez donc tout loisir de les regarder tranquillement chez vous sans avoir à supporter - détail important - la présence de votre cher ami Censuros. Vous pourrez d'ailleurs bientôt crier à la face du monde vos sentiments censuresques puisque Carali vient de terminer un splendide tee-shirt en couleur "A mort Censuros !". Nous vous proposerons aussi des bandes dessinées "chaudes" à des prix cools. Seul bug : nous serons peut-être obligés de vous demander de certifier que vous êtes majeur, mais il vous suffira d'écrire "oui", nous n'irons pas vérifier plus loin...

Alors aujourd'hui je fais relâche et je vous offre un festival de blagues - ce qui tombe bien puisque nous en recevons des tonnes.



Les photos sont extraites de **Blue Show 3** (tout comme celles du dernier numéro), un slide-show érotique réalisé par le groupe suisse Pyramid - comme quoi les Suisses ne sont pas aussi sages qu'ils en ont l'air... Bon, je retourne à mes disquettes. Que ne ferais-je pas pour combler vos fantasmes ?

Eric Satyre





BLAGUES A PART

Dans l'ascenseur d'un hôtel, un homme heurte du coude la poitrine d'une charmante jeune femme.

- Excusez-moi, dit-il, mais si votre cœur est aussi doux que vos seins, je crois que vous me pardonneriez.

La jeune femme lui répond alors avec un sourire chaleureux :

- Si le reste de votre corps est aussi dur que votre coude, venez donc prendre un verre dans ma chambre...

Dans le compartiment d'un train, une femme en mini-jupe et décolleté plongeant est assise au milieu de six hommes. Elle s'adresse à eux :

- Si vous me donnez 20 F chacun, je vous montre une de mes cuisses.

Les hommes donnent 20 F et elle soulève une partie de sa jupe.

- Pour 40 F chacun, je vous montre mes deux cuisses.

Les hommes paient et elle découvre ses deux cuisses.

- Pour 80 F chacun, je vous montre où j'ai été opérée de l'appendicite.

Les hommes donnent chacun 80 F et la jeune femme, montrant par la vitre un hôpital, dit :

- C'est ici.

(Stéphane Popakul)

MICRO COQUILLES

RAINBOW ISLANDS

(envoyé par Cedric Nicolier, qui ferait bien de nous téléphoner pour nous indiquer la marque de son ordinateur. Etourdi !)

"Enfilez vous chaussures magiques."

C'est un ordre ? En voilà un conseil ! De quel droit se permet-on d'imposer une sexualité contre nature à des chaussures ?

RVF HONDA

(envoyé par Christian Bourron)

"La piste tourne dans un abaissement qui vous met le cœur au ventre et serré la suspension à fond."

Aïe ma mère ! Ça me retourne le delco que j'en ai les vis platinées toutes chahutéés, dis !

"Si il est revenu à la santé à temps"

Les pilotes de motos seraient-ils vraiment des délinquants en liberté surveillée.

Et pour en finir avec cette notice historique (plus de 900 fautes en tous genres), séquence excitation : "Tu réchauffe ta machine... Tu emballes le moteur... Les points sont pour les sept premières positions... Vous pouvez recharger le participant..."

VIVE LE ROI !

Vous avez tous tiré les rois il y a plus de deux mois, mais savez-vous ce qu'est...

- Un roi appelé sous les drapeaux et ayant un pouvoir limité ?

Un sire conscrit.

- Un roi qui n'a pas froid aux yeux et qui boit ?

Un sire osé.

- Un roi entre deux vins qui aime le tourisme ?

Un sire cuit.

- Un roi de l'Est ayant toujours la tête dans les nuages ?

Un sire russe.

- Un petit roi hébreu à qui il manque quelque chose ?

Un sire concis.

- Un roi corrompible mais prudent ?

Un sire qu'on se paie.

- Un roi lèche-cul ?

Un sire mes pompes.

Une femme a demandé à un peintre en vogue de faire son portrait. Quand celui-ci est terminé, c'est le mari de la dame qui va chercher le tableau.

- Oh oh ! dit-il au peintre. C'est formidable ! Très ressemblant ! Formidablement ressemblant ! Elle ne va pas être contente...

Savez-vous pourquoi les enfants de riches, devenus adultes, ont une sexualité moins forte que les enfants de pauvres ?

Parce que les enfants de riches, eux, ils avaient des jouets pour s'amuser...

Contrepèteries :

- Il est arrivé à pied par la Chine.

- L'enfant joue sur la berge du ravin.

C'est l'histoire d'une femme, très jolie, qui tirait le diable par la queue, mais seule.

Jusqu'au jour où elle s'est dit : mais, dans le fond, pourquoi le diable ?

Savez-vous que Brigitte Bardot a réussi à faire interdire la lambada ?

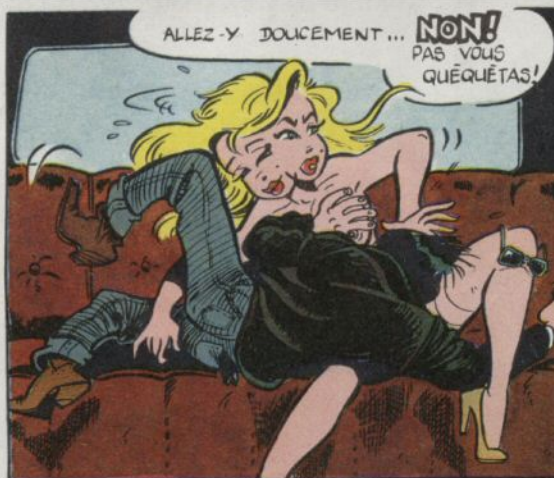
- Oui, à cause des chattes écrasées !

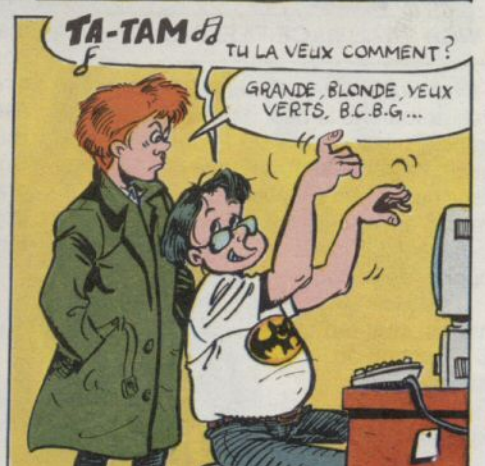
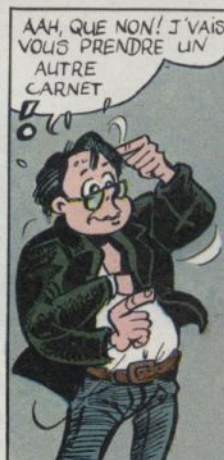
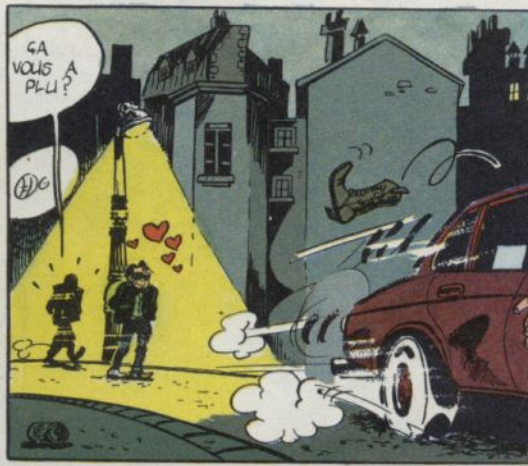
(Hélène C.)

Envoyez vos histoires drôles - plusieurs de préférence - et vos micro-coquilles à Micro News, Blagues à part (ou) 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).

STEPHANIE LA PETITE DUCHESSE

PAR JAAP & JOOP





VAMOS !

Califourchon culturel : on prend son dico,
on enfourche la bécane
et on met les gazos...

KLAX (Atari Games)

Si vous possédez un ordinateur 16 bits, un Amstrad CPC ou un Commodore 64, vous pouvez d'ores et déjà jouer à **Klax** en restant à la maison. Pour les autres, pas d'hésitation, la seule opportunité reste la salle de jeux... Les versions arcade et ordinateurs ayant été développées simultanément, elles sont presque identiques et vous pouvez donc vous reporter aux pages "Tops & Softs". La pratique de ce jeu, qui rappelle fortement *Tetris*, est plus coriace qu'on pourrait le penser au premier abord car les cubes deviennent de plus en plus nombreux et se déplacent à vitesse accrue.

WGP REAL RACE FEELING (Taito)

Avec *Super Hang-On* de Sega, on croyait avoir enfourché le best des simulateurs de moto... Eh bien non, voici la dernière création de Taito - **WGP Real Race Feeling** - qui laisse carrément sur place tous ses concurrents. C'est époustoufflant, c'est carrément le délire ! On peut coupler deux motos, toutes les images sont en 3D, l'animation est en temps réel - ce n'est plus du réa-



lisme, c'est la réalité ! Et en plus Taito, dans sa recherche du réalisme absolu, a incorporé une vraie soufflerie qui décoiffe sévère ! On a le choix pour passer les vitesses entre une boîte automatique ou manuelle avec sélecteur au pied et il est possible de courir sur les plus grands circuits du monde. Seul défaut : vous risquez de redescendre avec un "real rhume feeling" because la soufflerie. Solutions : y aller avec son casque intégral, ou bien attendre que Taito ait la bonne idée d'intégrer un distributeur automatique de pastilles Valda (une option certainement disponible sur la version "de-luxe"), ou se rendre à la case *Hang-On*.



HANG-ON (Sonic)

Troisième solution pour éviter le rhume se : rabattre sur la version flipper de **Hang-On** et pinball le bien nommé puisqu'il s'agit d'un flipper made in Spain - une authentique rareté qui démarre sur les chapeaux de roues et qui fonctionne avec des pièces de 25 et 100 pesetas. On aura donc soin de passer à la banque avant la salle de jeux et Marcel n'oublie pas de rapporter une livre de poireaux en passant chez l'épicier.



On peut sélectionner trois circuits de jeu différents, le parcours complet d'un circuit donnant droit à une partie gratuite et "complete los 3 circuitos y podra obtener 4 partidas" - qui dira après ça que la micro n'a pas une indéniable fonction culturelle ? "Las dianas ON aumentan factor multiplicador de BONUS ; las dianas HANG preparan bola extra", où l'on réalise que l'on n'a pas perdu sa soirée puisque nous avons appris à dire extra-balle en espagnol. "Menor tiempo de carrera para los mas habiles", bon alors là j'entrave que pouic - vous aussi, ça fait deux, tout le monde descend. Eh papa, viens voir ! Non seulement la micro ne rend pas débile mais vif et intelligent (voir les news) et en plus on y pratique les langues étrangères avé l'assen. Et tout ça pour 15 F !

Pinballo Willyo

VICKY & LES GALAXIENS



ACCOSTAGE

Ouf ! Ça y est enfin, **Maupiti Island** est en vente chez vos revendeurs favoris. Inutile de vous en dire plus, vous devriez déjà être en train de courir l'acheter... Juste un truc, on est dessus et c'est fantastique. Le test dans le prochain numéro.



LA LYNX EST PARMI NOUS

Adorateurs d'Atari et joueurs infatigables, réjouissez-vous ! La fabuleuse Lynx est enfin disponible. Seule ombre au tableau, son prix, qui a passablement évolué, et pas en bien. Souvenez-vous, dans le numéro 29 (celui du mois de février) nous l'annoncions au prix alléchant de 1 500 F, et ce malgré le chiffre de 1 200 F avancé par le constructeur - on n'est jamais trop prudent et la marge que nous nous étions réservée nous permettait d'espérer une agréable surprise... La surprise se trouve au rendez-vous, mais ce n'est pas celle que nous attendions. En effet, 1 790 F au lieu de 1 500 F, ça ne vaut peut-être pas d'en faire un fromage... à vous de juger ! N'empêche que c'est le double du prix US...

AMIGA 3000

On en parlait déjà il y a un an... Un hypothétique Amiga aux caractéristiques stupéfiantes qui ferait passer tous les autres micros pour de vulgaires outils de l'âge de pierre... Eh bien c'est fait : il existe, mais pour savoir s'il mérite ou non les éloges dont le gratifie la presse étrangère (avant même de l'avoir vu !), il nous faudra attendre le 24 avril prochain, date de l'ouverture du SICOB de printemps, où sera présenté l'Amiga 3000. Nous y reviendrons donc prochainement.

LE 15 AVRIL DANS MICRO NEWS : NUMERO SCANDALEUX !

Interdit d'achat aux cardiaques, bégueules et hypocrites...

La collection privée d'Eric Satyre enfin en vente par correspondance : les plus belles disquettes de *Sex Machines*, des BD sulfureuses, des tee-shirts dessinés par Carali - même les prix seront sexy !

Le retour du professeur Choron. Il revient plus diabolique que jamais, mais il n'est pas seul...

L'ignoble **Vuillemin** est avec lui. Au secours !
Incredible mais vrai ! Un célèbre acteur/metteur en scène pose **nu** dans *Sex Machines* !

Et aussi...

Console Sega : huit manettes passées au crible.

Où en est l'**Archimedes** ?

Nec et Sega 16 bits : des jeux de plus en plus beaux (**Super Real Basketball**, **Alex Kidd**, **Legendary Axe**...) !

Tests et previews : **Maupiti Island**, **Xenomorph**, **Thunderstrike**, **Impossamole**, **Kid Gloves**, **Darius**, **Dragon Wars**, **Cyberball**...

Sous réserve d'un décalage dû à l'actualité...

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

Chef de publicité :
Bruno Keller

Promotion :
Catherine Peyrot

Secrétariat :
Jocelyne Lefebvre

Directeur artistique :
Jean-Yves Zagnoni

Maquettiste :
Sylvie Da Silva

Abonnements :
Franck Maillolchon

Ont collaboré à ce numéro :
Jérôme Darnaudet, Patrick Gallo,
Laurent,
Vincent Levet, Eric Lux,
Alex Nédélec, Marc Brothers,
Olivier Martinerie,
Ludovic Monnerat, Olivier Noël,
Michael Touzé

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

Flashage :
Janjac

Photogravure :
Photocop

Impression :
Rotolaf

Dépôt légal :
2^{ème} 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

Directrice de la publication :
Isabelle 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

PLUS
DE TUBES
MOINS
DE PUB!

**SKYROCK**
LA SUPERRADIO

"POUR CONNAÎTRE LA FRÉQUENCE SKYROCK DE VOTRE VILLE : MINITEL 3615 CODE SKY.
SKYMESSAGERIE : MINITEL 3615 CODE GÉRALDINE".

SHADOW Warriors



SHADOW WARRIORS le tout dernier, le plus grand et le plus ambitieux des jeux d'arcade d'arts martiaux arrive en force sur votre micro!

Contrôlez votre guerrier sur 6 niveaux étonnants bourrés d'action - Brisez les chaînes qui unissent les gangs, grimpez aux réverbères et lancez-vous contre l'ennemi en les précipitant dans les cabines téléphoniques et écrasez les par la force de cet impact.

Les coups avant, les coups arrière, les tourbillons et les coups de pieds sont parmi les gestes les plus compliqués des arts martiaux... retrouvez les dans ce fantastique jeu!

Au moment même où vous penserez que les rues sont devenues plus sûres... devant vous se dressera, à la fin de chaque niveau, un infâme colosse armé d'atroces engins.

SHADOW WARRIORS - les héros des années 90!



**AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA**

ocean

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