

Micro NEWS

LE TOUR DU MONDE EN 80 MEGAS

LE CINAXE,
ÇA BOUGE !

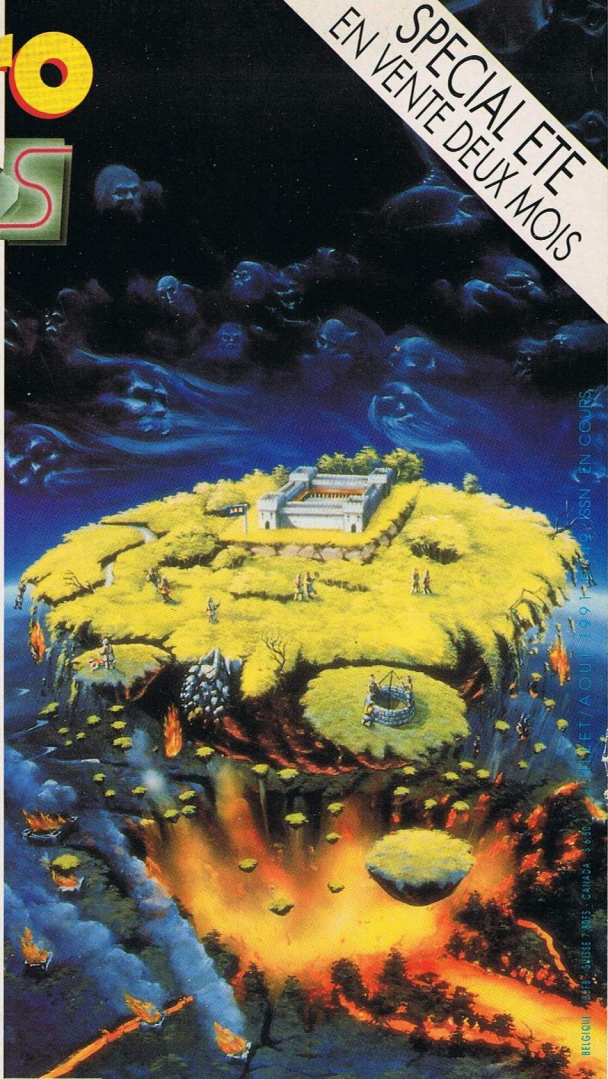
AETERNAM,
L'APRES-DRAKKHEN

**CROISIERE POUR
UN CADAVRE,**
LE CHEF-D'ŒUVRE DE
DELPHINE

**SALLES
D'ARCADE :**
LES NOUVEAUTES

**GAMES
WORKSHOP,**
LE BEAU ROLE...

CDTV,
ENFIN LA !



SPECIAL ETE
EN VENTE DEUX MOIS



POPULOUS SUR MASTER
SYSTEM, C'EST DEMENT !

BEIGIQUIN 1993 - SUISSE 7.1993 - CHINA 1.6.93 - ET/À OUI 1993 - ISSN EN COURS

APRES G.P. 500, 150 000 EXEMPLAIRES VENDUS DANS LE MONDE,

MICROÏDS PRÉSENTE

GRAND PRIX 500



DISPONIBLE POUR ATARI ST - IBM PC - PS ET COMPATIBLES - AMSTRAD CPC - AMIGA



- 12 CIRCUITS DU CHAMPIONNAT DU MONDE DANS LEUR TRACÉ AUTHENTIQUE.
- 1 OU 2 JOUEURS SIMULTANÉS.
- SUIVI DE LA PROGRESSION DE N'IMPORTE LEQUEL DE VOS CONCURRENTS.
- LA CAMÉRA PEUT ÊTRE PLACÉE SUR CHACUN DES CONCURRENTS : 8 POINTS DE VUE POSSIBLES.



MICROÏDS

MICROÏDS 58, Chemin de la Justice - 92290 CHATENAY-MALABRY - Tél. (1) 46 32 24 35 - Fax. (1) 46 32 25 64

COMMANDEZ DES DÉMOS ET DES POSTERS SUR 36-15 MICROÏDS



AIRE

SONS

NEWS	6
LE CINAXE	14
DOSSIER AETERNAM	16
DOSSIER ARCADE	20
GAMES WORKSHOP	23
ABONDOS	28
CAPITAINE PIXEL	32
MAJOR THOMSON	36
LE CDTV ENFIN LA	38
LE TOUR DU MONDE EN 80 MEGAS	42
TOPS & SOFTS	54
CONSTRUCTION SET	74
CAPTAIN SCHMUCK	76
SAMOURAI MICRO	78
CONCOURS "UNE PECHE D'ENFER"	81
RUBRIQUE A VRAC	90
SCREEN CHOCs	92
CONSOLES	94
TOP SECRET	117
MOTS CROISES	126
PETITES ANNONCES	128
ROSIE ZOUNETTE	138
BARGON ATTACK	140
LES BD DE L'ETE	142
DERNIERE MINUTE	146

MICRO NEWS SUR FR3 TOUT L'ETE !

Enfin, nous y sommes, ou presque ! Encore quelques jours à gratter du papier ou à œuvrer sur un baccalauréat difficile - et à nous les plages ensoleillées à l'ombre des palétuviers... Mais arrêtons là la digression et voyons plutôt ce que votre Micro News Spécial Été vous propose. Des news, des infos, des reportages et surtout des dossiers à ne plus savoir qu'en faire... Suivez le guide !

Oups ! J'allais oublier le principal... Micro News, malgré des vacances bien méritées, sera présent tout l'été dans la fameuse émission **Une Pêche d'Enfer**, diffusée tous les mercredis de 18 heures 05 à 18 heures 30. Un **super concours** clôturera chaque émission, qu'on se le dise ! Pour en savoir plus, courez à la **page 81**.

Vous avez peur de vous ennuyer ferme sans votre micro ? N'ayez crainte, nous avons pensé à tout. Si l'occasion se présente, allez donc faire un tour dans les salles d'arcade du coin, vous y découvrirez de visu les nouveautés dont il est question *A l'ombre de l'arcade en fleur*. Le temps n'est pas au beau fixe, qu'à cela ne tienne. Un jeu de rôle made in *Games Workshop* ou une bonne BD et le tour est joué. Les accros du hi-tech ne sont pas oubliés. Une prise de contact avec le CDTV devrait les ravir. Quant à ceux qui n'ont pas la chance de quitter le béton, qu'ils se laissent emporter dans un *Tour du monde en 80 mégas*... Bouffée d'air frais garantie !

Le **CES de Chicago**, nous y étions. Samourai Micro en a rapporté des tonnes d'infos qu'il vous livre sans aucune retenue et A Vrac.

Que les Macintoshistes se rassurent, la disparition de **Big Mac** n'est que momentanée, la rubrique reviendra dès septembre avec pour thème une jeune et dynamique société française, et chose rare - agréée par Apple...

Après l'effort, le réconfort, dit-on. Alors, bonnes vacances et à bientôt pour de nouvelles aventures !

Georges Brize

Couverture : Populous (Tecmagik)

A PARTIR DE
790 F TTC

ATARI LYNX : LE JEU VIDEO

Tout nouveau, tout beau et déjà

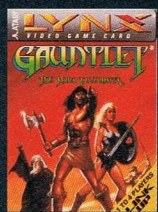
JEU
A PARTIR
DE
190 F TTC



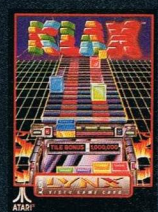
ELECTROCOPI
Flic du XXI^e siècle, mi-homme mi-robot, te voilà chargé de délivrer la fille du président enfermée dans un complexe à plusieurs niveaux.



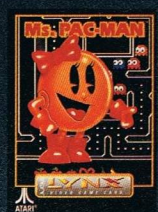
GATES OF ZENDOCON
Muni d'armes multiples et dévastatrices, tu conduis ton vaisseau à travers 99 mondes étonnants, en repoussant les incessantes vagues d'aliens.



GAUNTLET
Virée massacre sur 40 niveaux pour 4 aventuriers qui dénicheront potions et autres trésors.



KLAX
Pour maîtriser Klax il faut une bonne dose de dextérité, de logique et de self-control. Osez relever le défi!



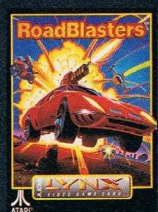
MS PAC MAN
Gobble, Gobble, Blubl! Miss Pac Man, la déesse des labyrinthes, est de retour. Avale les pilules énergétiques et gobe les fantômes.



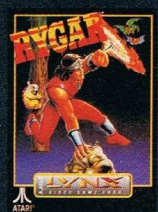
RAMPAGE
Inutile de gravir le building pour le détruire. Un coup de poing te suffit. Et si les soldats viennent te chatouiller les doigts de pieds, mange-les.



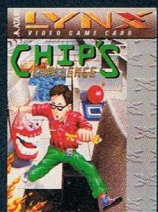
ROBO SQUASH
Le tennis de l'an 2000 se joue en salle. A toi de servir, ton adversaire est le Lynx ou un autre joueur connecté grâce à Comlynx.



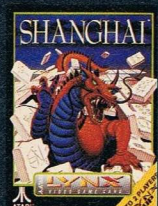
ROAD BLASTERS
Dans un monde ravagé par un conflit atomique, tu joues les Mad Max, l'accélérateur collé au plancher, durant un long rallye de 50 étapes.



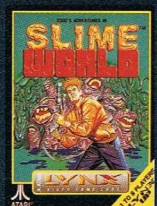
RYGAR
Tu es l'Élu... Rygar le guerrier. Tu dois débarrasser la Terre des Hordes du Mal qui l'ont envahie. Il te faudra pour cela traverser les 23 paysages.



CHIP'S CHALLENGE
Seules ton astuce et ton adresse te permettront de te frayer un chemin et d'éviter les pièges et obstacles des 144 niveaux de ce jeu.



SHANGHAI
Inspiré de l'ancien Mah-Jong chinois, Shanghai éprouvera tes facultés de réflexion, de stratégie et de concentration. Tu peux y jouer seul ou à 2.



SLIME WORLD
Tu vas t'aventurer dans un monde gluant, spongieux, verdâtre, inquietant. N'hésite pas, grâce au Comlynx, à entraîner 7 amis en expédition.



XENOPHOBE
Il te faudra manger du Xenos dans plus d'une vingtaine de stations spatiales. Un conseil, ne l'y aventure pas seul! Entraîne avec toi, trois amis.



ZARLÖR MERCENARY
Si ça bouge tire dessus, si ça reste fixe tire quand même. Et grâce au Comlynx, 3 amis peuvent t'aider dans ta mission-massacre.



BLUE LIGHTNING
A fond les manettes, tu pilotes ton F15 Eagle en rase-mottes au dessus de paysages escarpés, détruisant les tanks et radars ennemis.

AIT UN BOND PRODIGIEUX!

20 jeux disponibles. En couleur.



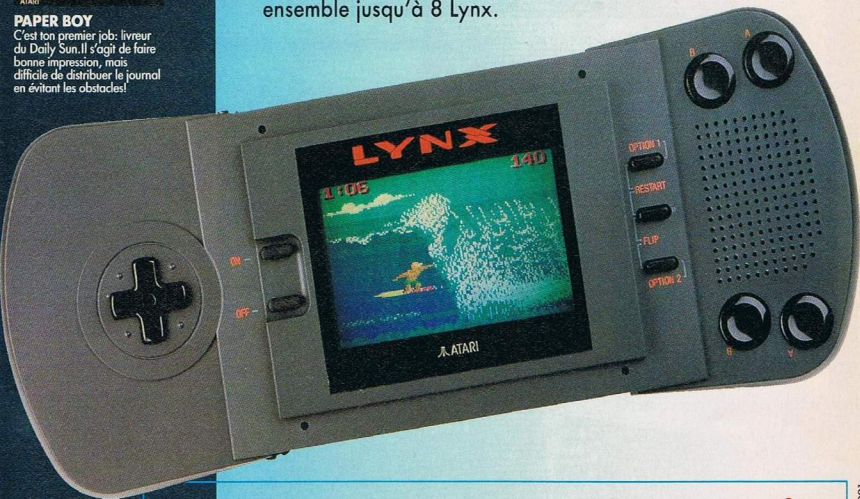
PAPER BOY

C'est ton premier job: livreur du Daily Sun. Il s'agit de faire bonne impression, mais difficile de distribuer le journal en évitant les obstacles!

La nouvelle console LYNX révolutionne le monde du jeu vidéo. Portable et tout en couleur, le LYNX est un remarquable bijou technologique.

Tous les grands hits des jeux d'arcade et des nouveautés époustouflantes sont au rendez-vous : déjà 20 jeux passionnants au catalogue. En couleur et avec un son stéréo qui chahute.

Jouez avec vos amis : le câble Comlynx permet de relier ensemble jusqu'à 8 Lynx.



Console Lynx..... 790 F
California jeux *... 240 F
Alimentation..... 64 F
Câble Comlynx... 50 F

Total **1044 F**
l'ensemble

PRIX EXCEPTIONNEL

990 F
TTC

* Le cartouche California Games contient 4 jeux.

LYNX

Je joue
quand je veux
où je veux !

ATARI FRANCE 79, av. Louis Roche 92 230 Gennevilliers - Tel.: (1)40.85.31.31.

ATARI
AVEC ATARI, ON EST TOUS DES DIEUX.

Prix généralement constatés au 1^{er} mars 1991.

CARNAGE ET NOSTALGIE

Beast Busters, d'Activision nous confronte aux créatures hideuses qui hantent une ville dé-

sertée de ses habitants. Le nettoyage en règle de chacun des quartiers en est d'autant facilité,

puisqu'il suffit de dégommer sans distinction en faisant face courageusement à l'agressivité congénitale de cette vermine.

Pour cela, un viseur que l'on balade sur l'écran permet, outre la sélection des victimes (si possible avant d'être choisis par elles), de rafaler des munitions et divers bonus (grenades, boîtes à pharmacie etc.). Deux joueurs possibles, sept niveaux épouvantables avec les traditionnels monstres finals bien finauds et l'affrontement ultime contre l'enfoiré de service, savant généticien engendreur de zombies. Que la bête meure en juillet sur Atari ST et Amiga !



3-D FOR EVER!

L'apparence très schématique de la réalité que nous offrent les jeux se trouve considérablement accrue par l'usage de la 3-D polygone. Heureusement, quelques jeux d'aventure/action commencent à utiliser cette technique jusqu'à la réservée aux simulateurs. A ce sujet, **Hunter**,

COMPILS ESTIVALES

Vous ne pensiez tout de même pas échapper aux compilations d'usage ? Signé Ubi Soft, voici :

◊ **Magnum** (Atari ST, Amiga) : *After the War, Oriental Games, Pro Tennis Tour, RVF*

Honda, Satan.
◊ **Ultimate Collection** (Amstrad CPC) : *After The War, AMC, Pro Tennis Tour, Stunt Car Racer, Skatewars, Zombi.*
◊ **Fast Lane** (PC 3 1/2, 5 1/4) : *Ferrari Formula, Hard*

Drivin', Highway Patrol, Vette, Stunt Car Racer.
◊ **Planète Aventure** (Atari ST, Amiga) : *Explora 2, Indiana Jones & the Last Crusade, Les Portes du Temps, Maniac Mansion.*



d'Activision, constitue une réussite du genre... Un Rambo investi d'une mission secrète déambule sur des îles occupées par l'ennemi. L'exploration du territoire, par la marche à pied, la nage et l'utilisation de divers véhicules - jeep, camion, hélicoptère, char, bicyclette, planche à voile (?) - est une félicité offerte en août sur Atari ST et Amiga.



B-52

MEGASIMULATION

Arracher du sol un B-52 lesté de 20 ou 30 tonnes de bombes ne constitue pas une mince affaire, surtout quand la préversion testée se trouve dépourvue de doc. Sur la plupart des simulateurs de vol en effet, il suffit de pousser les réacteurs à fond, de desserrer le frein, de relever le nez au bon

moment et c'est parti... Rien de tel dans Megafortress, l'incroyable simulateur de Three-Sixty. La cabine de pilotage se révèle pleine de boutons - il y en a partout, jusqu'au-dessus des vitres. En bas à droite se trouvent huit manches à balai surmontées d'autant de voyants. Pas question de tripoter toutes ces manettes au hasard ! Si le mécanicien de bord n'a pas mis en marche des générateurs et fait son boulot, ça ne donnera rien, le B-52 privé de la puissance de ses réacteurs ne bougera pas. Lorsqu'enfin l'énorme avion réagit, qu'il se lance puissamment à l'assaut des cieux, l'aventure commence.

Fondé sur l'intrigue d'un roman de Dale Brown, le scénario va beaucoup plus loin que la simple destruction d'objets désignés par l'Etat-Major. Le B-52 est un avion relativement ancien, un vétéran du Vietnam

qu'il contribua à écraser sous les bombes au napalm et les armes chimiques. Plus récemment, il a laminé l'Irak.

Mais ce zinc infernal, malgré ses 30 ans bien tassés, a encore un bel avenir. Dans Megafortress, il a été doté de tout ce que la technique aéronau-

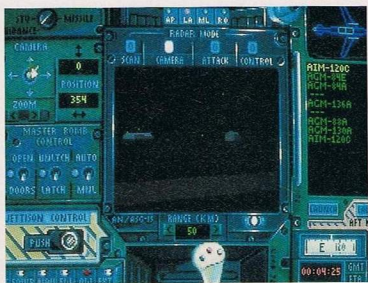
tombeante consiste en effet à infiltrer le territoire ennemi (golfe Arabo-Persique, presqu'île du Kamtchatka) afin de recueillir des informations et d'infliger des dommages.

Pendant tout le vol, le joueur fait la navette entre la cabine de pilotage, celle du mécano, le

poste du navigateur et le labo des contre-mesures. Comme vous ne pouvez être à la fois au four et au moulin, l'ordinateur surveille les innombrables paramètres de la mission. Réalisé en VGA 256 couleurs, Megafortress fait preuve d'un réalisme époustouflant. La partie à peine commencée, on se retrouve plongé dans l'ambiance crépusculaire

d'une mission clandestine, à bord d'un avion à la fois ancien (les essuie-glaces sont hors d'âge) et futuriste (un scanner restitue le relief du sol). La sortie du soft est imminente - sûrement au cours de l'été. Mégatest très, très prochainement...

d'un scanner restitue le relief du sol). La sortie du soft est imminente - sûrement au cours de l'été. Mégatest très, très prochainement...



FUTURA

André Panza

TOUJOURS CHAMPION DU MONDE!

Panza

KICK BOXING

TOUJOURS MEILLEURE SIMULATION DE COMBAT!

Catalogue sur simple demande contre 2 timbres à 2,30 F. à retourner à : LORICEL, 81, rue de la Procession 92500 RUEIL/MALMAISON

NOM _____
 Prénom _____
 Adresse _____
 CP _____ Ville _____

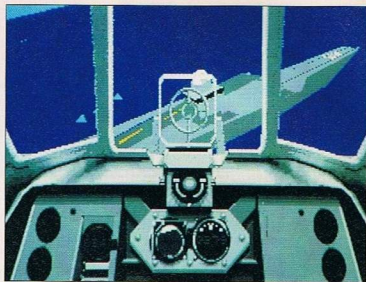
MAC 07/91

LA GUERRE DE CENT ANS

Quand une idée est en l'air, elle fait des petits un peu partout... Un exemple : Alors qu'Activision lance *Death or Glory*, un simulateur de combat aérien qui retrace 76 ans de tripes et de sang dans le ciel (voir

Micro News n° 47, page 6) *Micro Style* met la dernière main à *Air Duel*, qui reprend exactement le même principe. A ce détail près qu'on peut choisir son camp, l'adversaire étant le second joueur : on pourra ainsi voler à bord d'un Sopwith Camel ou d'un Fokker Triplan et s'en prendre aux rampants terrés dans leurs tranchées que l'autre protégera, jouer au samouraï des cieux au-dessus du Pacifique ou bien le canarder à bord d'un Grumman

Wildcat, faire la guerre du Golfe en Mig-29 ou en F-18. Pour couronner le tout, la paix n'étant décidément pas pour demain, c'est autour d'une station orbitale que les Chevaliers de l'Espace en découdront...



Les rares moments de répit permettront de se réapprovisionner en carburant ou en munitions. Comme il a été programmé en 3-D vectorielle, il faudra quand même attendre d'avoir une version jouable pour s'en faire une idée précise. Sortie prévue en août sur Amiga, ST, PC et compatibles.



GAZON QU'IL SERA BON

S'appellera-t-il *3D Golf* ou *Master Golf* ? *Micro Style*, qui édite cette simulation, n'a pas encore pris de décision. Appelons-le *3D Golf* en attendant...

Comme il a été développé en Angleterre, le jeu propose quatre terrains situés en Europe. On a beau ne pas être chauvin, ça nous change des greens californiens que l'on trouve habituellement sur

d'autres titres. Une vue aérienne montre le parcours, avec la trajectoire de la balle, du moins si tout se passe bien. Ensuite, le joueur se trouve à pied d'œuvre.

Le gazon se dessine par plans inclinés qui donnent une impression de relief. Le calcul se montre relativement rapide et pour finir, quelques arbres - des peupliers - parsèment le décor. Puis la silhouette du swingeur fou apparaît, frappe la balle d'un

geste délié et disparaît aussitôt. C'est ce qu'on appelle une prestation dans le mouvement !

A droite de l'écran, quelques caractères renvoient à des tableaux qui permettent de choisir le club idéal ou la meilleure position. Pourquoi ne pas avoir dessiné des icônes ? Mystère... Le jeu aurait gagné en richesse graphique, et pas qu'un peu... Les tableaux des options - et ceux qui récapitulent les impul-

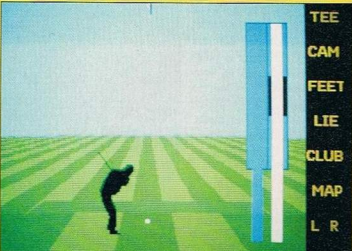
sions - relèvent de la même veine ; dommage, les curseurs qui visualisent au feeling ne doivent pas aller de pair avec l'économie de moyens. C'est à croire que seules les règles du golf ont intéressé les programmeurs, au détriment de tout ce qui aurait pu apporter un peu d'animation.

La version reçue n'étant pas finalisée, on attendra d'avoir le produit achevé avant de porter un jugement définitif. Pour résumer, disons que *3D Golf* apparaît comme une très bonne simulation, qui gagnerait beaucoup à un look vraiment ad hoc.

Player 1
Strokes: 0 (4)
Club: Driver
To Hole: 444m
On Tee -



FE
ET
LIE
CL
UB
PL
AF



TEE
CAM
FEET
LIE
CLUB
MAP
L R

LES DENTS DE LA MER AU Q !

Depuis quelque temps, de jolies nageuses faisant trottette dans les eaux claires de l'océan Pacifique disparaissent mystérieusement...

Le requin en plastique des *Dents de la mer* serait-il de retour, ressuscité comme le requin Freddy venu, pour un épisode de ses aventures concocté par des producteurs peu scrupuleux et avides de dollars ?

Courageusement, deux joueurs, revêtus de combinaisons de plongée vont partir explorer le Grand Bleu dans un luxueux scrolling multidirectionnel, afin de résoudre cette troublante énigme.

Et c'est que ça bouge là-dessous... ça explose de partout, on s'y jette des grenades à la figure, les tourelles crachent des centaines de balles, et vas-y que je te flingue à coups de harpon ! Le monde du silence, mon œil !

Nos hommes-grenouilles ont en fait mis la main (pour ne pas dire la nageoire...) sur le repaire sous-marin de la terrible Madame Q qui, contrairement à ce que pourrait laisser croire son nom, ne joue

pas dans un de ces innombrables téléfilms italiens vaguement cochons diffusés par la 5, mais dirige une organisation criminelle florissante et se livre à des expériences visant à créer une race de femmes-lézards (on en voit mal l'intérêt... la langue peut-être ?).

Le jeu alterne les séquences sous-marines et l'exploration en scrolling horizontal de la base secrète de cette brave Madame Q, gardée comme il se doit par des hordes de créatures démentées, du chien robot au tueur cyborg, en passant par la pieuvre à poil dur.

Voilà en gros ce qui nous attend dans cette

adaptation de *Thunder Jaws*, le jeu d'arcade de Tengen. Les graphismes et les animations - ces dernières un peu lentes - semblent d'assez bonne facture, et la musique se révèle excellente, ce qui ne gêne rien. C'est prévu pour bientôt sur Amiga, ST, Amstrad et C64 mais si vous ne pouvez pas attendre jusque-là, vous pouvez toujours aller faire un tour dans les salles d'arcade pour voir à quoi ressemble le jeu : le méchant requin se contentera de vous bouffer le porte-monnaie.



VENTE AU MAGASIN
EURO-LOISIRS VIDÉO
20, rue Littré 75006 PARIS
Métro :
Montparnasse-Bianvenue
45.49.19.39
Ouvert de Lundi au Samedi
de 11 à 21 heures
Dimanche de 15 H à 20 H

VIDÉO

SUPER FAMICOM DISPONIBLE
AVEC 2 MANETTES - CABLE PERITEL - BLOC ADAPTEUR CORRECTEUR DE COULEUR INTEGRE

JEUX GAME BOY

de 225 F à 245 F
● JUILLET ●
CHOPFLUTTER 2
MICKEY MOUSE 2
AERO STAR
DRACULA 2
DRAGON'S LAIR (réédition)
HATRI
R TYPE (réédition)
ROCKMAN WORLD
BATTLE JUICE
SHINKUO

● AOUT ●
NEMESIS 3
POPEYE 2
BATTLE CITY
FLEET COMMANDER etc...
PROMOS NOUS CONSULTER

JEUX NEC

de 299 F à 479 F
RAY XANBER 2
POWER ELEVEN SOCCER
● JUILLET ●

PC KID
F1 CIRCUS 2
FINAL SOLDIER
RACING SPIRIT
METAL STOCKER
SPRIGGAN

● AOUT ●
SKWEEK
POWER LEAGUE 4
MAGICAL CHASE
1941 (super graph.)
FIRE PRO WRESTLING
SAINT DRAGON etc...
PROMOS NOUS CONSULTER

JEUX NEO GEO

PRIX NOUS CONSULTER
GHOST PILOTS
KING OF THE MONSTER
RAGUY
SENGOKU etc...

JEUX GAME GEAR

de 245 F à 295 F
MAPPY
GOLEY
HALLEY WARS
FENCE OF BERLIN

● JUILLET ●
MAGICAL TARJOURT
PUZZLE
FANTASY ZONE
WAGYAN LAND
GRIFFIN
WIDE GEAR (rouge)

● AOUT ●
OUT RUN
ETERNAL LEGEND
PAT & PATTER (golf) etc...



JEUX SUPER FAMICOM

de 495 F à 670 F
Y'S III
DRACKEN
GULDEEN
PRO BASEBALL
DARUS TWIN
AUGUSTA GOLF
SIM CITY
FINAL FIGHT
F ZERO
SUPER MARIO
ACTRAISER
PILOT WINGS

● JUILLET ●
AERA 88 (fin juillet)
SUPER R TYPE
SUPER PROFESSIONAL BASEBALL
GOEMON
SUPER STADIUM
FINAL FANTASY IV
GAMBA LEAGUE
DOGGIE BALL
GUNDAM F 91

● AOUT ●
ARTHUR QUEST (fin août)
RAIDEN
SUPER TENNIS
SHOGI
JOYSTICK XE1 SFC
etc...

PROMOS NOUS CONSULTER
POPULOUS
GRADIUS II
SO GREAT BATTLE
BIG RUN
SOMEBIAL

JEUX MEGA DRIVE

de 349 F à 479 F
FIRE MUSTANG
ZERO WING
ARCUS ODYSSEY
MARVEL LAND

● JUILLET ●
SONIC THE HEDGEHOG
ALIEN STORM
FASTEST ONE
RAIDEN
SAIN WORD
WRESTLE WAR
STREET SMART

● AOUT ●
OUT RUN
THUNDER FOX
BASE KNICKE (street fight)
GOMOLA
BASE BALL
DINO LAND
MEGA TRUCKS
etc...

PROMOS NOUS CONSULTER

BON DE COMMANDE à RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT CHÈQUE MANDAT

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

IDE

31, rue de Moscou

75008 PARIS

Tel: 49.39.05.72

(du lundi au vendredi)

*Tous nos envois se font en Colissimo recommandé 24h/48 h.

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL _____
TÉL: _____

TITRE	CONSOLE	PRIX
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Participation aux frais de port: Logiciel + 28,00F
Console + 80,00F
TOTAL A PAYER:

LE ST MENE LA DANSE

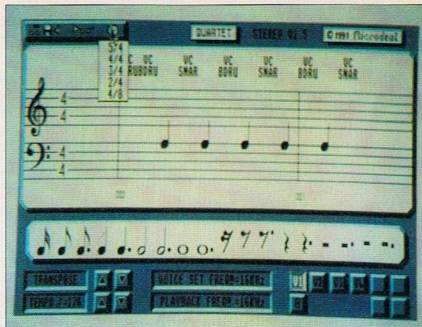
On ne le sait que trop : l'Atari ST n'est pas une machine mélodieuse. Fort heureusement, on peut compenser cette relative carence au moyen de produits adéquats, comme ceux que nous vous présentons ici.

Bien entendu, le problème du ST se trouve fortement lié à son hardware mais cependant, un programme intelligemment fait peut changer la vie des amoureux du son. Aussi, commençons par le logiciel *Quartet*, le hard suit. Edité par Microdeal, cet imposant produit tenant sur 3 disquettes permet de créer ses propres morceaux sur Atari ST en utilisant des instruments fournis sous forme de fichiers. De la même façon, l'import de samples (échantillons) provenant de la cartouche *Replay* du même éditeur peut s'envisager. Bon point, un simple 520 suffit mais naturellement, puisque échantillonnage il y a, une taille mémoire plus confortable ne sera pas superflue. Dans tous les cas, quatre pistes permettent de jouer son morceau sur 4 voix, c'est-à-dire quatre instruments simultanés, différents ou similaires. Cependant, grâce à un système de pointeur, il existe la possibilité d'utiliser la même piste pour tous les instruments intervenant au fil du morceau.

En fait, ce ne sont pas moins de 20 sons différents qui pourront ainsi être utilisés dans le même

thème. Du reste, l'éditeur ne se révèle pas avare et *Quartet* est pour cela livré avec une centaine d'instruments, allant du violon au synthé en passant par les flûtes et les batteries, de Beethoven à *Bombthe Bass!* Le plus étonnant de l'affaire, c'est que le résultat se trouve tout à fait à la hauteur puisque la fréquence des échantillons utilisables va jusqu'à 15 KHz. Pour mémoire, rappelons qu'une cassette de qualité appréciable a une bande passante de 17 KHz... Certes, ça crachote un peu mais ça, c'est l'Atari qui le rajoute et les Hertz ne font rien à l'affaire.

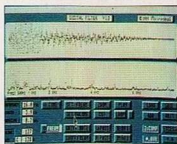
On peut se demander à quoi peut servir un tel logiciel; faire de la musique c'est bien



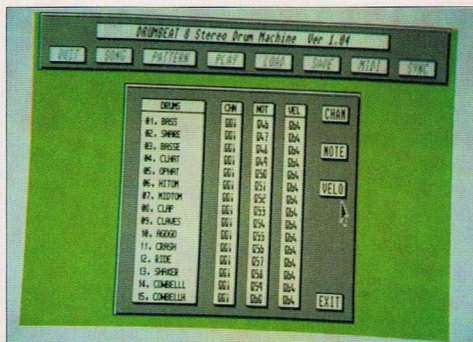
gentil mais encore faut-il pouvoir en faire profiter les autres... C'est pour cela que *Quartet* est avant tout un outil destiné aux programmeurs, virtuoses ou amateurs, désireux d'inclure leurs compositions dans des programmes de leur cru. A cet effet, le logiciel est fourni avec plusieurs routines compatibles *GFA*, *Hisoft Basic*, *C* et *Assembleur*. Du reste, le mode d'emploi (en anglais) dispose d'un chapitre - un peu court il est vrai - destiné à aider "l'informati-musicien".

PUISSANT ET CONVIVAL

L'écran principal, très clair, dispose d'outils extrêmement intéressants permettant de



retravailler son morceau par blocs, comme avec un traitement de texte ! La saisie des notes peut se faire au clavier ou à l'aide d'un instrument de musique MIDI. Bien entendu, cette dernière solution se révèle de loin la plus pratique et la plus ergonomique, d'autant que la notation anglaise n'est pas forcément la plus courante. Dans cette optique, les options MIDI autorisent la connexion de tous les types de machines à l'Atari, puisque le panneau de contrôle de *Quartet* permet de paramétrer au mieux le logiciel. Une fois que le morceau est



saisi, il s'affiche sur une partition propre à être retravaillée : en prenant le morceau et en le coupant, et en utilisant ensuite un petit bout pour le transposer. Une autre particularité (que les adeptes de la musique répétitive apprécieront), c'est de pouvoir faire boucler certaines parties dudit morceau, très simplement, en posant des "flags" sur la partition.

Quittons l'écran principal : nous voici au royaume de la bidouille avec l'éditeur d'échantillons. On peut y trafiquer les sons, les filtrer, les retourner, les ralentir ou les accélérer (de 4 à 15 KHz). Très simple d'emploi, l'éditeur permet de voir le son dans deux fenêtres différentes, la deuxième servant par exemple à afficher une partie de l'échantillon. L'éditeur disposant d'un zoom extrêmement puissant et qui permet de scroller sur le son afin d'en afficher la portion de son choix. Bref, voilà un logiciel superbe qui devrait convaincre les mélomanes les plus exigeants (par rapport à ce qui existe sur micros... C'est quand même pas la qualité laser, ne me faites pas dire ce que je suis très loin de penser). A noter que la dernière version de *Quartet* (1.5) permet aux possesseurs de STE de profiter de la stéréo puisque les prises Output sont gérées. Alors, que demander de plus ?

DOUBLE PLAISIR

Playback, puisque tel est le nom de la chose, est le hardware dont je vous entretenais il y a quelques lignes. Présenté sous la forme d'un petit boîtier venant s'insérer dans le port cartouche

de l'Atari, *Playback*, compatible avec *Quartet*, permet de gagner en qualité et de profiter de la stéréo sur ST ! Grâce à la cartouche, on obtient une résolution des échantillons de 8 bits, ce qui est beaucoup mieux qu'avec un Atari "simple", lequel ne peut jouer que des échantillons sur 7 bits. Mais cessons là ces roiseries...

Le programme *Drumbeat* livré avec la cartouche et ne réclamant pas impérativement *Quartet*, augmente le plaisir de créer : il s'agit d'une boîte à rythmes digitale utilisant des échantillons, livrés eux aussi sous forme de kit. Et 99 patterns peuvent ainsi être assemblés afin de former un "song" ou morceau (dix morceaux peuvent être mémorisés en même temps). Là aussi, rien à redire à la présentation : c'est ergonomique et sans fioritures. Grâce à l'apport de hardware, on peut découper ses morceaux en une suite de patterns qui peuvent contenir chacun une quinzaine d'échantillons. Là aussi, on retrouve les routines en *GFA*, *Basic Hisoft*, *C et Assembleur*, mais cette fois dédiées à la stéréo. Inclure ses morceaux, c'est super ; le faire en stéréo, c'est au moins deux fois mieux. Enfin, il est à signaler que Microdeal distribue régulièrement dans le domaine public des disquettes de sons supplémentaires.

Bref, voilà deux produits fort intéressants, bien conçus et surtout orientés programmation, ce qui n'est pas si courant, les programmeurs gardant en général jalousement leurs routines musicales.

Quartet : 3 disquettes Microdeal pour Atari ST.

Playback : 2 disquettes plus 1 cartouche Microdeal pour Atari P.T.

LUTINERIES

Il faut se rendre (où ça ?) à l'évidence... Pour accumuler à ce point les conneries, notre bon roi n'est plus très bien dans sa

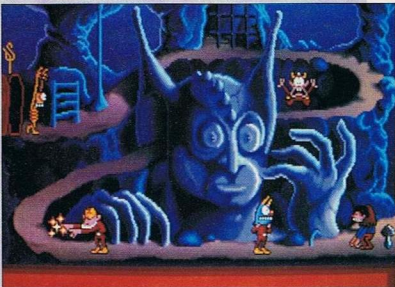
prospectivement guerrier, magicien et technicien (genre Mac Gyver) en route pour de truculentes aventures au sein des décors pour



tête. Afin qu'il recouvre la santé, allons mes amis - de par nos magiques contrées, quérir quel-que remède salutaire à son esprit d'une obscure clarté !

Et voilà nos trois lutins res-

te. Au moins de *Gobliins*, de *Tomahawk*. Beaucoup d'humour, d'énigmes et d'enchantements dès la rentrée sur PC et compatibles, Atari ST, Amiga et... CDTV - CD-ROM !



3615 MEGALAND

LA CONCURRENCE EST A 1,25 F LA MINUTE. MEGALAND RESTE A 0,98 F LA MINUTE !!!

- ◆ Le 3615 MEGALAND est à l'heure actuelle le serveur possédant le téléchargement le plus complet de France. Vous pouvez accéder librement à plus de 600 Mo de domaines publics compressés pour Atari ST/TT, Amiga, Mac et compatibles PC XT/AT soit un total de 10.000 logiciels. Protocole BBT.
- ◆ Dialoguez avec d'autres connectés grâce à notre puissant service de messagerie comprenant les contacts, les salons, les boîtes aux lettres (avec bails binaires) et venez vous éclater avec l'un de nos 8 jeux primés (de superbes lots : consoles, radios, etc.).

Pour recevoir votre logiciel de téléchargement "BBT" gratuit envoyez-nous une disquette vierge ainsi que 5,70 F en timbres à CLUB MEGALAND B.P. 51 91430 IGNY (spécifiez le type de votre machine).



LE MEGA STE

Du pour et du contre mais de solides qualités de fond...

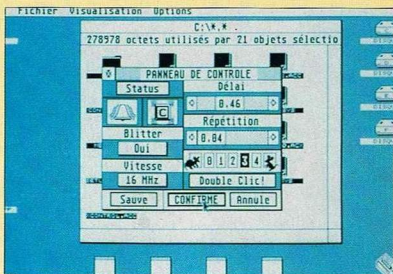
Par son prix, ses caractéristiques et la volonté d'Atari, le MEGA STE se présente plus comme une machine semi-professionnelle qu'un ordinateur de jeux. Pour environ 10 000 F, on dispose d'un engin avec clavier détachable, disque dur et moniteur monochrome. Pour un Atari, c'est du pro ! Une surprise tout de même, la forme du boîtier : ils ont dû l'oublier sur un poêle et il a un peu fondu...

LE MATERIEL

Comme les autres ST, le MEGA STE est conçu autour du 68000 de Motorola, un choix technique qui n'a rien d'audacieux ! La différence se situe dans la fréquence de travail qui peut être de 16 MHz, au lieu de 8. Seulement voilà, il n'était sans doute pas question de revoir les autres composants made in Atari comme le GLUE, le MMU etc. pour qu'ils tiennent la cadence. Bref, le 68000 peut tourner à 16 MHz en interne mais divise sa vitesse par 2 avant d'aller causer au reste du monde. Pour rattr-

per ça, on lui a ajouté 16 Ko de mémoire cache rapide et on retombe ainsi, du point de vue de la puissance, sur l'équivalent d'un STE muni d'une carte AdSpeed. On gagne alors en vitesse, entre 50 et 90 % selon les applications.

Le graphisme se révèle peut-être la partie la plus décevante puisqu'on l'a servilement calqué sur celui du STE - il n'intègre donc pas le mode VGA du TT. On se retrouve alors avec les mode 640 x 400 monochrome, 640 x 200 en 4 couleurs et 320 x 200 en 16 couleurs... Ni le blitter, ni la palette de 4 096 couleurs, ni



les scrollings câblés ne parviennent à faire oublier la pauvre résolution couleur qui commence à être largement dépassée. Mais comme il est livré avec un écran monochrome...

Du point de vue sonore, on retrouve les mêmes fonctionnalités que sur le STE, 3 voies avec une sortie stéréo possible vers la chaîne hi-fi. Sinon, le MEGA STE s'exprime par l'intermédiaire du moniteur. Les musiciens retrouveront leurs traditionnelles prises MIDI qui ont fait le succès des STx dans ce domaine.

De nouveau des regrets avec le floppy - une capacité maximale de 720 Ko se révélant bien faible à l'heure actuelle - on aurait préféré 1,44 Mo. En revanche, le disque dur de 48 Mo est le bienvenu. La seule amélioration notable du matériel se trouve finalement dans le grand nombre des entrées/sorties (cf. fiche technique). A côté des classiques prises souris, joystick, imprimante, des deux RS 232 (bonne idée), on trouve quelques possibilités d'extensions plus professionnelles comme l'ajout de cartes sur le bus VME, la mise en réseau via la sortie Localtalk ou des com-

munications par la prise de synchrone/asynchrone.

Conclusion : du côté technique, c'est vraiment un peu juste. Surtout sur le plan graphique...

LE LOGICIEL

Si le hardware ne nous a rien montré de révolutionnaire, les améliorations apportées au bureau GEM contenu dans les ROMs se révèlent nettement plus consistantes. En effet, le MEGA STE est livré avec la version 2.05 du TOS qui, avec le bureau du TT, apporte de sérieux et nécessaires ! - progrès. La présentation, les manipulations de fenêtres et de fichiers (et l'ergonomie en général) ont été revus et corrigés avec une efficacité certaine. Ce nouveau bureau utilise beaucoup mieux le clavier, puisque pratiquement toutes les options des menus sont doublées par des raccourcis éventuellement redéfinissables. Il reste encore une vingtaine de touches libres qui peuvent être programmées à volonté pour, par exemple, lancer l'exécution de programmes... On peut enfin ouvrir jusqu'à sept fenêtres simultanément et l'entrée dans un sous-répertoire provoque l'ouverture d'une nouvelle fenêtre quand on presse la touche ALT. Bonne chose ! Autres parties qui ont été sérieusement remaniées, l'affichage et le traitement des fichiers. On peut maintenant filtrer le contenu d'une fenêtre pour n'afficher, par exemple, que les "*.prg". La sélection de plusieurs groupes de fichiers était un calvaire avec les anciennes versions du TOS. Maintenant, quand un groupe se trouve sélectionné, on peut en rajouter de nouveaux sans être obligé de les prendre un par un.

Their Finest Missions
VOLUME ONE

Retrouvez le plaisir de voler avec **The Battle of Britain** et ses 23 nouvelles et passionnantes missions qui vous sont proposées dans **'Their Finest Missions'**.

A vos commandes...



disponible sur:
ATARI ST
AMIGA - PC.

3615 UBI

Distribué par:
UBI SOFT
8-10, Rue de Valmy
93100 Montreuil sous Bois
Tel 48.57.65.52.

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

Bienvenue aussi, la sélection de tous les fichiers d'une fenêtre d'un seul coup, ce qui épargne plusieurs manipulations quand il sont trop nombreux pour être affichés tous à la fois. Un autre progrès non négligeable réside dans la possibilité de sortir sur le bureau l'icône d'un programme ou d'un dossier. On peut ainsi travailler avec sans être obligé d'aller le traquer au fin fond de son répertoire. Avec un disque dur, cette option s'imposait, de même qu'un utilitaire de recherche de fichiers, désormais intégré.

BIEN PLUS BEAU

La partie présentation et graphisme a elle aussi nettement évolué. La modification la plus importante : l'apparition du mode "fenêtre idéale". Quand on sélectionne ce dernier, le TOS ajuste le nombre d'icônes qu'il peut afficher sur une ligne, de manière à éviter que la dernière ne soit tronquée par le bord de la fenêtre. Des progrès aussi sur le dessin des icônes elles-

mêmes ; outre la douzaine qu'on trouve dans les ROMs, on peut choisir d'affecter de nouvelles icônes sauvées sur disque à un fichier (ou type de fichier) quelconque, rendant ainsi l'identification plus rapide.

La question qui se pose ensuite est bien sûr celle de la compatibilité logicielle avec les programmes existant sur STF/E. Rassurez-vous tout de suite, ça baigne. Toutefois certains programmes refusent de s'exécuter quand le 68000 tourne à 16 MHz. Ça ne constitue pas vraiment un obstacle puisque la **MEGA STE** boote à 8 MHz par défaut et ne commute éventuellement à 16 MHz qu'après le chargement du bureau...

Les programmes auto-boot s'exécutent donc à 8 MHz. Pour ceux qui doivent être lancés à partir du bureau et ne fonctionnent pas à 16 MHz, il suffit alors de régler la configuration sur 8 MHz. On va moins vite - mais ça marche ! Restent tout de même quelques rares programmes (surtout des jeux) qui refusent de fonctionner, quoi qu'on fasse. Espérons que les éditeurs y remédieront rapidement.

En résumé, cette nouvelle

version du TOS se révèle un progrès très notable. GEM est enfin devenu agréable à utiliser !

CONCLUSION

Surprenant de constater que l'évolution du hardware du **MEGA STE** n'a été qu'un réplâtrage de ce bon vieux 520 ST, conçu - rappelons-le - en 1985. Le microprocesseur fonctionne plus rapidement, mais c'est toujours un 68000 ; le blitter se trouve maintenant intégré mais les mêmes modes graphiques demeurent etc.

Quand on voit les progrès réalisés dans le même temps par les compatibles PC, on se pose certaines questions... Et comme on trouve maintenant des 286 VGA couleur avec disque dur aux alentours de 8 000 F et qu'un **MEGA STE** en coûte 10 000 avec un écran monochrome, il faut vraiment avoir une bonne raison pour l'acheter à ce prix-là ! Enfin, quand on aime... Il n'est pas si mal, le nouveau TOS...

Jean-Yves Trétout

FICHE TECHNIQUE

Unité centrale

◊ Microprocesseur : 68000 à 8 ou 16 MHz/sélectionnables par soft.
◊ Mémoire : - 2 Mo, extensibles à 4 sur la carte mère.
- 16 Ko de mémoire cache activable par soft.
- Support pour coprocesseur mathématique.

Graphique

◊ 640 x 400 monochrome, 640 x 200 en 4 couleurs, 320 x 200 en 16 couleurs, le tout doté d'une palette de 4096 couleurs.

◊ Blitter + scrollings câblés.
◊ Livré avec moniteur monochrome et cordon Péritel.

Son

◊ 3 voix avec enveloppe et bruit, sortie hi-fi stéréo.
◊ Convertisseur analogique-digital.

Mémoires de masse

◊ 1 floppy 720 Ko.
◊ 1 disque dur de 48 Mo.

Entrées/sorties et divers

◊ 2 ports série.

◊ 2 ports MIDI (IN et OUT/THRU).

◊ 1 port souris (avec la souris).
◊ 1 port joystick (sans le joystick).

◊ 1 port pour réseau LocalTalk.
◊ 1 port série synchrone/asynchrone.

◊ 1 port Centronics (imprimante).

◊ 1 port cartouche compatible STX.

◊ 1 sortie bus de type VME pour extensions.

Prix

8 450 FHT, soit environ 10 000 TTC.

Enfin une baisse de prix significative sur la Lynx ! Désormais, vous pourriez l'acquérir

A POIL LA LYNX !

à 790 F... totalement nue. C'est à dire, sans alimentation, sans Comlynx et sans jeu... Dans l'ensemble, ça constitue une bonne nouvelle. Nul besoin d'une alimentation spécifique

pour faire fonctionner l'engin, une alimentation standard convient à merveille et pour un prix dérisoire.

Quant au Comlynx, encore faut-il avoir des potes qui possè-

dent également la bête...

Bref, la Lynx se fait une beauté avant l'arrivée de la principale concurrente, la Sega Game Gear, qui devrait déborder incessamment au prix de 990 F... avec un jeu.

Stratégiquement, c'est du tout bon !

AU- DELA DU REEL



Le Simfilm

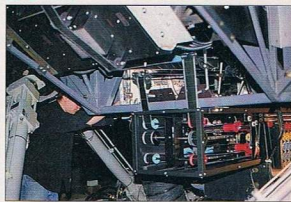
Un simulateur de taille !

Extrapolé d'un simulateur de vol destiné aux futurs pilotes de 747, le Cinaxe procure à une soixantaine de spectateurs rivés à leur fauteuil les sensations exquises d'un voyage mouvementé.

Après la Géode, le voisinage de la Cité des sciences et de l'industrie du parc de la Villette à Paris compte depuis peu une nouvelle attraction : le **Cinaxe**, un simulateur géant de 14 tonnes - le plus grand du monde. Les évolutions de l'engin, mû par trois paires de vérins hypercostauds, sont synchronisées avec les séquences spectaculaires d'un film en 70 mm (30 images/seconde) tout spécialement conçu : le *Simfilm*, projeté sur un écran parabolique rectangulaire.

Quatre minutes trente secondes de bonheur intense interdit aux cardiaques, aux femmes enceintes et aux enfants de moins de 3 ans ; on n'est jamais trop prudent ! Au fait des impondérables physiques, atmosphériques, mécaniques ou syndicaux, la société canadienne *InterActive Entertainment Inc.*, créatrice du monstre, n'a pas lésiné sur la sécurité. Les ceintures se verrouillent automatiquement dès le début de la projection. Et des caméras transmettent en permanence au poste

de contrôle principal, les réactions des «passagers». Un malaise ou une crise de nerfs et c'est l'arrêt pur et simple du «voyage» ! En cas de coupure EDF intempestive, une autonomie de cinq minutes est assurée. Tout problème hydraulique entraîne un retour immédiat à la position d'origine etc. Donc aucune raison de flipper, bien au contraire, car c'est le mégapanard avec ambiance sonore démentielle et accélération maximum de 1 G. Parmi les trois *simfilms* pour l'instant disponibles, **Le tour de l'univers**, auquel j'ai eu le privilège d'assister, est digne des meilleures séquences de 2001, *Star Trek* ou *La guerre des étoiles*. Les insatiables peuvent ensuite se «finir» sur les consoles mobiles de la *Boutique du Cinaxe*, au premier étage du bâtiment.



Au total - séance de mise en condition comprise - 18 minutes d'exaltation pour une somme mobile allant de 20 à 27 F.

Tous les jours sauf le lundi, de 10 h à 22 h. Parc de la Villette, 26, avenue Corentin-Carriou, 75019 Paris. Métro Porte de la Villette. Renseignements : 42.09.34.00.

Jean-Claude Paulin



Galaxy Force de la Boutique

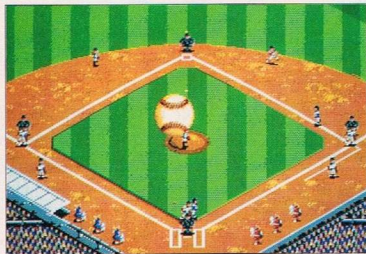


Une grosse paire de vérins...

LA MAIN A LA BATTE !

"Si on l'avait fait encore plus réaliste, vous auriez besoin d'un gant pour jouer !" clame la

publicité de R.B.I. 2 Baseball de Domark. Nous, on demande à voir... Et puis manipuler un



joystick avec un gros gant en cuir dans une main et une longue batte dans l'autre, j'en connais plus d'un que ça effrayerait (je ne parle pas d'Henri Chapier). En tout cas voilà l'occasion de s'initier à ce sport

étrange qui passionne les Amerlingues et qui pour le moment n'a pas encore réussi à supplanter les deux sports les plus populaires de notre bon vieil Hexagone : la pétanque et le saut de portillons de métro...

Le jeu reprend bien entendu toute les règles du base-ball et vous met à la tête d'une des 26 plus célèbres équipes professionnelles. Chaque joueur possède ses propres caractéristiques et peut être utilisé en fonction de ses capacités. (Gauchers, droitiers, nerveux, rapides, mous de la batte etc.)

Les graphismes se révèlent plutôt sympas, avec différentes vues du terrain, de jolies images de présentation et des joueurs assez bien dessinés. Une caméra suit les évolutions de la balle et zoome sur les joueurs lorsque ceux-ci se déplacent de base en base. On vous rediffusera en prime les actions les plus belles au ralenti.

Et on peut jouer à deux simultanément, ce qui tombe plutôt bien car, si vous êtes comme moi relativement imperméable aux "joies du sport", deux gonzes ne seront pas de trop pour démêler les règles de ce sport de barbares !

L'éditeur a eu la bonne idée de mettre une vraie casquette de base-ball dans la boîte de chaque exemplaire du logiciel... Une excellente initiative qu'on aimerait voir se généraliser ! On imagine déjà la tronche du packaging qui habillera chez Domark le prochain soft de football américain !

MOUVEMENT PERPETUEL

L'expansionnisme agressif se révèle une source d'inspiration inépuisable ne réclamant aucun effort particulier d'imagination, si ce n'est de la part des graphistes. Ce concept rentable, à qui l'on doit des milliard de shoot'em up quasiment identiques, a engendré néanmoins quelques standards flamboyants.

Véritable archétype, R-Type fait à tout jamais partie de la mémoire collective des sauveurs d'univers. Lesquels seront sans doute ravis d'apprendre que l'empire Bydo re-



vient en force dans R-Type 2, version encore bien meilleure, d'Activision bien sûr. Chaud devant, en août sur Atari ST et Amiga.



LES SCENARIIS DISCS



Bientôt disponibles
FINAL WHISTLE
Nouvelles caractéristiques pour Kick Off 2.

RETURN TO EUROPE
Trois coupes européennes à décrocher : COUPE UEFA, COUPE EUROPEENNE, COUPE DES GAGNANTS.

GIANTS OF EUROPE
Jusqu'à 30 équipes importantes, caractéristiques de chaque joueur, compatibilité avec d'autres scénarios.

WINNING TACTICS
10 tactiques supplémentaires.

ENGLISH LEAGUE
Les quatre divisions anglaises. Possibilité de charger les équipes d'autres scénarios.

ANCO

Distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil sous bois
Tél. 48.57.65.52

AETERNAM : LA MYSTAGOGIE

En explorant les dessous des jeux de rôle sous toutes les coutures avec Mandragore, La Geste d'Artillac - et plus récemment avec Drakkhen -, Infogrames entend user de toute son expérience pour hisser l'oriflamme du Tatou au-dessus des bannières conquérantes brandies par Sierra et autres Lucasfilm. Entre deux séances effrénées de codage, les responsables du projet Aeternam ont gentiment accepté de lever le voile sur leur masterpiece.

Brassée dans sa totalité par les géniteurs de *Drakkhen*, cette nouvelle toile aux tonalités fantastico-médiévales met en avant un univers qui, sous sa forme originelle, aurait tout aussi bien mérité de s'appeler *Drakkhen 2*.

Cependant, au fil de son développement, l'œuvre a gagné en profondeur, tout en acceptant certains compromis avec les nouveaux supports informatiques (naissance des CD-ROM, absence de souris sur les consoles etc.). Dans le même laps de temps, le système de jeu a subi de nombreuses épurations qui l'ont rendu plus proche de l'utilisateur. Ces diverses transformations ont été si radicales que nous nous retrouvons à l'heure actuelle en présence d'un logiciel se rapprochant davantage de *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm) que d'un véritable jeu de rôle...

dans une optique de simplification, le joueur n'y dirigera qu'un seul aventurier. Un héros digne de ce nom ne s'embarquant pas sans biscuit, ce dernier possède un fabuleux grimoire dans lequel sont gravés deux puissants sortilèges (un de foudre et un autre de soins). Un simple effleurement d'une icône permet d'afficher le livre, quelques tapotements sur les touches fléchées du clavier en font défiler les pages (une animation graphique gravée sur la page de gauche rappelle succinctement la fonction de chaque sort). Enfin, une dernière pression réveille les pouvoirs magiques. Résultat :

moins de cinq secondes pour réduire en un tas de cendres une pauvre créature. Nous sommes ici bien loin de l'incroyable lourdeur de *Drakkhen* lorsqu'il s'agissait de lancer la moindre incantation...

En cours de partie, le joueur pourra bien entendu gagner de nouveaux sortilèges et accroître l'efficacité de ceux qu'il possède déjà. Le reste des commandes dédaigne également toute futilité : les déplacements du personnage s'opèrent à l'aide des touches fléchées du clavier alors que les diverses actions sont activées par le biais d'une série d'icônes dessinées dans la partie inférieure de l'écran.

JUGEMENT DE DIEU

Le jeu comprend en tout six aventures principales (des donjons) auxquelles viendront se greffer une multitude de quêtes annexes. Ces dernières ne sont en fait que des fioritures venant pimenter la vie de notre aventurier. Rien ne l'oblige à prêter un quelconque intérêt à ces événements mineurs. De la ravissante princesse dont les jours sont en danger au clébard kidnappé - en passant par le jeune damoiseau en mal de compa-

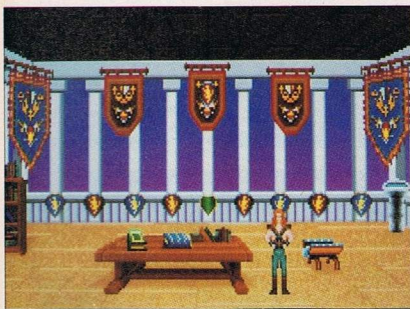
TOUT A L'EPURE

Le tableau peint par *Aeternam* situe l'action sur un archipel de six îles. Pour rester



Une partie du premier donjon... Des épreuves par dizaines que le héros devra franchir sans encombre avant de poursuivre l'aventure !





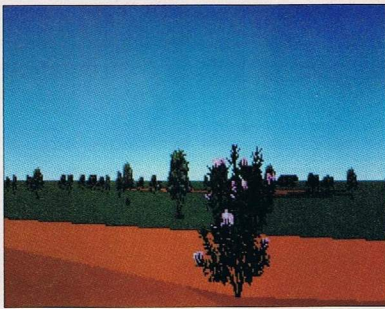
Toujours dans le premier donjon mais cette fois dans le palais du duc.



gnie -, il y en a vraiment pour tous les goûts.

Quoi qu'il en soit, les six donjons principaux constitueront des étapes dans la marche royale vers la gloire et la fortune. Au début de la partie d'ailleurs, le joueur décide de s'engager au service d'un puissant duc qui recherche un brave et talentueux guerrier. Si, après une demande en bonne et due forme d'audience auprès du greffe local, le haut

Cet accueil chaleureux vous sera réservé quand vous pénétrerez dans le premier donjon. On se rapproche du dessin animé !



Vue extérieure...

De type Drakkhen, les décors seront enjolivés par un effet de relief. Outre le passage du jour à la nuit, les intempéries figureront au programme.

DES OPPORTUNITÉS AGUICHANTES

Lorsqu'enfin l'aventurier aura surmonté tous les rites de passage, le duc lui confiera une première mission de confiance. Dès cet instant, l'aventure perd tout fil conducteur... Le héros se retrouve livré à lui-même comme dans un jeu de rôle. Il existe un objectif final mais également une infinité d'opportunités toutes plus aguichantes les unes que les autres (note personnelle : j'en profite pour adresser mes salutations aux trois désirables drôles de dames avec lesquelles j'ai eu le plaisir de déjeuner - signé Bosley).

En quittant le château ducal, nous nous retrouvons en présence de paysages extérieurs

s'appuyant seulement sur les routines de déplacement en trois dimensions de *Drakkhen*. Si la célérité des animations et la notion de jour succédant à la nuit subsistent, il faut dès lors leur adjoindre des éléments en relief (collines et dépressions), une gestion des conditions climatiques et l'utilisation de moyens de locomotion sensiblement divers.

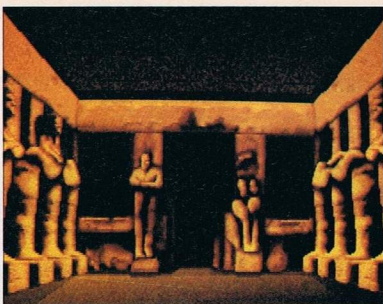
DU TRAIT ANIME

Outre ces séjours en plein air, le corps principal de l'aventure s'appuie sur une représentation des lieux en plans fixes. Sur le devant de la scène, le valeureux chevalier pourra agir à sa guise. De temps en temps, de puissants zooms viendront mettre en évidence certains détails impor-



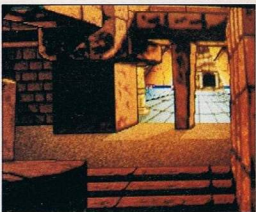
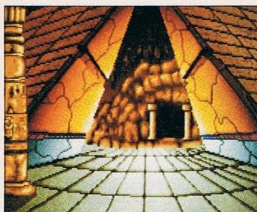
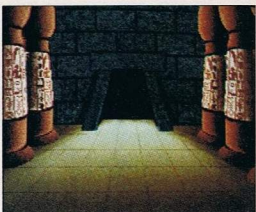
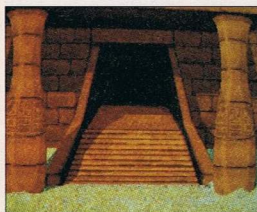
comme si de rien n'était. Enfin, de véritables séquences animées composées d'images vectorielles compléteront le tableau.

Ce type d'images, à la base des somptueuses animations de *Dragon's Lair* ou de *Croisière pour un Cadavre* (Delphine Software) ont la particularité de n'occuper que très peu de place en mémoire et sur le support (une moyenne de cinq à six Ko pour une séquence de qualité). Pour donner une palette de paysa-



tiatives. Par exemple, dans le cas d'un premier échec aux épreuves de qualification, le duc convoquera le mercenaire chevaleresque dans son bureau (à lui de rechercher ce lieu). Par la suite, ce seigneur viendra en personne au-devant du pource combat solitaire. Dans le même ordre d'idées, le joueur sera constamment tenu en haleine par un foisonnement de scènes d'un humour totalement asynchrone - et pourtant tellement dans le ton de la bonne humeur qui se dégage de la fresque !

Pour ne rien dévaloir, précisons juste que certains gags se



ges tout aussi variés que séduisants, Infogrames a fait appel à une équipe de huit graphistes...

Autant le dire, la coordination a dû être de mise - sinon bonjour le mélange total des puceaux, euh... non... des pinceaux !

Les salles du deuxième donjon. En cours de finition, celles-ci sont d'ores et déjà d'une rare beauté ! Ça promet...

maine huit fois plus étendu que celui de *Drakkhen*. Pour guider les pas du joueur, de nombreux autochtones surgiront sur son chemin. Afin de rendre

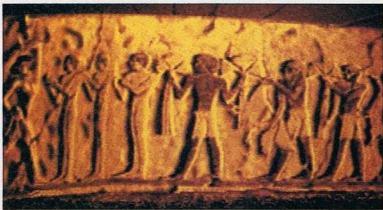
plus chaleureuses les relations entre l'homme et l'ordinateur, l'équipe chargée du projet a eu la brillante idée de supprimer certaines actions répé-

rèvent aussi cocasses que les légendaires sarcasmes débités au kilomètre dans les œuvres des Manth Python (voir le surprenant sketch intervenant au milieu du film dans *Le Sens de la Vie*). Cette volonté de ne pas se prendre au sérieux est tout à l'honneur de l'équipe !

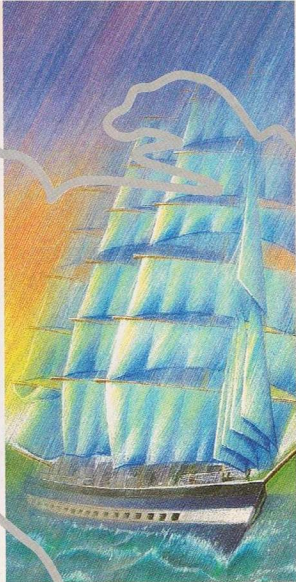
Annoncé pour les fêtes de fin d'année 1991, ce premier volet d'une série de trois aventures (au minimum) tisse une superbe... toilette, que les plus exigeants seront impatients de enfilier pour la revêtir. Prenant notre mal en patience, mais aussi quelques vacances bien méritées, nous ne manquerons pas de jeter un œil inquisiteur sur ce fabuleux logiciel dans notre numéro d'octobre...

PREMIER VOLET

On reproche trop souvent aux jeux de rôle sur ordinateur de confiner les baroudeurs mythiques dans un univers trop restreint. Ici il n'en est rien puisque le monde d'*Aeternam* complera en définitive un do-



Christian Roux



Qui a tué Karaboudjian ?



Delphine Software
CINEMATIQUE

C R O I S I E R E
P O U R U N C A D A V R E

DISPONIBLE SUR ATARI ST/STE, AMIGA 32 COULEURS ET PROCHAINEMENT SUR PC ET COMPATIBLES
Delphine Software : 150, Boulevard Haussmann 75008 • Tél. (1) 49 53 00 03

A L'OMBRE DE L'ARCADE EN FLEUR

Vous ne partez pas en vacances ? Il ne vous reste qu'une solution : les salles d'arcade. Micro News a fait pour vous le tour des meilleures salles parisiennes... Aucun doute, l'été sera chaud !

Ou êtes-vous de passage à Paris pour les vacances ? Vous avez préféré l'air pur du périphérique à l'atmosphère viciée des bords de mer ? Ça tombe bien, vous allez pouvoir profiter de votre temps libre pour aller découvrir dans les salles d'arcade de la capitale les logiciels qui tourneront peut-être sur votre bécanne favorite à la rentrée. Ces véritables cavernes d'Ali-Baba recèlent d'innombrables trésors - des bon vieux standards de l'histoire de la micro aux nouveautés les plus étonnantes...

CASTAGNE TU PUES !

Les amateurs de castagne, donc, pourront par exemple se défouler cet été avec **Street Fighter 2**, un jeu de karaté pour un ou deux

joueurs qui propose des combats bien saignants dans les ruelles les plus mal famées de Tokyo. Rien de nouveau, si ce n'est que ce soft, comme bon nombre de jeux plus anciens, se retrouve désormais installé sur une console un peu particulière - dotée d'un superbe écran géant et de deux sièges d'un confort relatif (mais appréciable tout de même).

Toujours dans ce domaine frappant, ne manquez pas de jeter un coup d'œil à l'impressionnant **Pit Fighter**. Il s'agit d'une simulation de kick boxing à base d'images digitalisées, qui donnent aux combattants des mouvements d'une fluidité rarement égalée. Des décors bien glauques, une foule déchainée et des sons d'un réalisme stupéfiant viennent compléter le tableau et contribuent à recréer l'ambiance des vrais combats !



TOUT
NEO-GEO
TOUT BEAU

de chasse de la Seconde Guerre mondiale).

C'EST BON, A PLUSIEURS...

Certaines salles vous proposent de découvrir la fameuse console NEO-GEO, dont les qualités techniques justifient amplement la présence aux côtés des machines d'arcade les plus prestigieuses.

La console bénéficie d'une présentation dans un superbe meuble marbré du plus bel effet et il se révèle possible de sélectionner un de ces quatre programmes : **Super Spy** (le jeu de castagne où l'on n'aperçoit que les poings du personnage principal - en vue subjective); **Nam-75** (un *Operation Wolf* en plus hargneux); **Cyber Up** (quel beat em up destructeur !) ou encore **Ghost Pilot** (qui vous met aux commandes d'un avion

Les amateurs de vitesse trouveront le must de musts avec **Final Lap 2**, une course de voitures qui permet à plusieurs joueurs de courir sur le même circuit - par l'intermédiaire de



consoles reliées entre elles. Elles sont le plus souvent groupées par deux, mais certaines salles proposent quatre écrans et quatre sièges !

Toujours dans le domaine des jeux à participation multiple, une petite borne isolée attire notre attention...

En effet, **Trog** peut être considéré comme un jeu attrayant qui, s'il faisait l'objet d'une adaptation, remporterait à coup sûr un énorme succès sur nos micros. Chaque joueur (quatre au maximum) incarne un dinosaure d'une certaine couleur, qui doit parcourir l'écran pour récupérer les œufs correspondant à sa robe. Des hommes préhistoriques affamés courent maladroitement après nos malheureux mastodontes et se précipitent sur eux, couteaux et fourchettes à la main pour les transformer en entrecôtes.

Trog n'est ni plus ni moins qu'une version améliorée de *Pac Man*,



Le jeu, qui cause français (avec quand même un fort accent québécois façon Roch Vaseline !) indique aux téméraires la marche à suivre à grand renfort de «salut, étranger !» ou autres «bonne chance, coyote!». Un geste du poignet permet de recharger le Colt, et un carton sur une des photos de

mais la possibilité de jouer à quatre, les looks hilarants des personnages, et le relief étonnant des graphismes (on croirait presque du ray-tracing !) en font un jeu hors du commun.

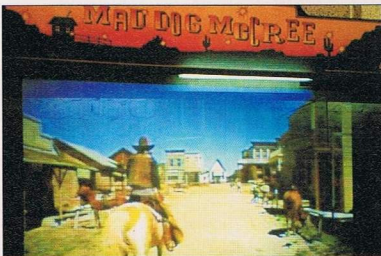
NOUVEAU LE COUP

Côté nouveautés, la famille **Simpson** monte au pinacle avec un flipper où la balle réussit à faire autant de dégâts que notre bon vieux Bart, au cœur d'un splendide réseau de rampes, de cibles et de toboggans qui reprennent les graphismes hideux mais dépopulants du dessin animé (en clair sur Canal + tous les samedis. Ne rater ça sous aucun prétexte !).

Notre famille de beaux américains sévit également dans un jeu d'arcade aux graphismes eux aussi très réussis dans lequel l'incorrigible Bart, juché sur son skate, parcourt la ville en essayant de faire un maximum de bêtises...

Mais la nouveauté que s'arrachent toutes les salles d'arcade et qui provoque de véritables attroupements, c'est **Mad Dog Mc Cree**, un duel au pistolet d'un genre très particulier... Le joueur se tient debout, face à

l'écran «Menu» de choisir l'action à laquelle le joueur désire prendre part : l'attaque d'une banque, une embuscade dans une grange, un duel dans la rue principale ou une bagarre dans le saloon.



un écran géant sur lequel défilent des images de western (un véritable film), et dispose d'un flingue à cellule photo-électrique qui lui permet de tirer sur l'écran.

Une fois l'action lancée, le programme repère l'emplacement de chaque impact sur l'écran et va chercher les images (stockées sur disque laser) cor-





respondant à votre tir à une vitesse stupéfiante. L'effet se révèle saisissant... Les hors-la-loi s'écroulent en grimaçant sous vos rafales à l'endroit exact où vous les avez touchés ! Un vrai western en plein Paris. Loin de cette débauche d'images et de sons, les nostalgiques pourront bien sûr trouver un **Pac Man**, toujours planqué dans le coin ombreux de toute salle d'arcade qui se respecte. Quant au sim-

placissime **Tetris**, on peut se rendre compte dans les salles combien il est en train de devenir un grand classique, puisqu'il attire toutes les catégories de la population, de l'honorable retraité au rocker gominé, en passant par la pulpeuse minette accompagnée de son yorkshire préféré. La promenade vaut donc le détour et, qui sait : vous y rencontrerez peut-être le flirt de vos vacances !

ET...
SENSATIONS
FORTES !

Au fait, si vous fantasmez sur les simulateurs de vol de l'aviation civile ou militaire, allez donc faire un tour au parc de la Villette. Un simulateur géant de 60 places


vous y attend : le **Cinaxe** - dont il est question dans ce numéro. Le bâtiment qui héberge le monstre renferme également une salle d'arcade spécialisée dans les bornes sur véris. *Galaxy Force*, *G. Loc Air Battle*, *Fourtrax Racing* et bien d'autres s'y disputent la vedette.

Marc Lacombe



MANCHESTER UNITED EUROPE










Disponible sur
ATARI ST AMIGA PC
AMSTRAD (D) et (K7)

Une nouvelle forme de dialogue :

- des news
- des jeux
- des cadeaux
- des infos ...

36 15 URS

MANCHESTER UNITED EUROPE amène ce club de réputation mondiale dans l'arène européenne des compétitions. Coupe d'Europe, Coupe d'Europe des vainqueurs de coupe, Coupe d'Europe des clubs champions.

Les caractéristiques du jeu :

- Option de jeu de 1 à quatre joueurs
- Contrôle intégral du gardien de but
- Nouvelle méthode de contrôle de la balle
- Le replay immédiat de l'action et bien d'autres en réserve ...

L'ESSAYER C'EST L'ADOPTER !



Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-s/Bois

Disponible dans les et les meilleurs points de vente.

GAMES WORKSHOP, ET HIP, ET HOP !



Games Workshop, ce nom ne vous dit peut-être rien... Pourtant, cette maison d'édition anglaise crée des jeux de plateau enthousiasmants, qui traitent de thèmes très voisins de ceux qui sont abordés dans les jeux vidéo. Ces productions, parfois à la limite du jeu de rôle, s'adressent avant tout aux fans, bien plus qu'aux joueurs occasionnels - qui ne connaissent de l'enfer ludique que les passionnantes parties familiales de *Perds pas la boule* ! ou autres sempiternels *Dessinez, c'est gagné*.

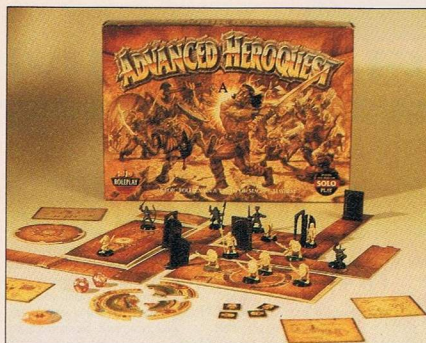
A quelques exceptions près, les

Ah les vacances ! Vous voici enfin au bord de la mer, mais...

les parents ne veulent pas entendre parler de votre ordinateur, il n'y a pas de prise de courant dans la tente, ou vous avez tout simplement renoncé à trimbaler votre bécane dans un sac à dos - et l'enfer du jeu vous manque... Pas de panique... Micro News vous fait partager son coup de cœur pour des jeux qui se déroulent ailleurs - pour une fois - que sur un écran vidéo !

créations de Games Workshop ne se trouvent donc pas dans les grandes surfaces, mais au cœur des boutiques spécialisées dans les jeux de réflexion (*Jeux Descartes*, *Games in Blue*, *Stratéjeux*, *Games* et beaucoup d'autres...).

Avant tout, chaque production constitue un véritable petit chef-d'œuvre, doté d'un concept original et d'une réalisation toujours très luxueuse... Chaque boîte contient en effet une notice fort soignée et un matériel très attrayant : figurines, dés, jetons de couleur, plateaux et éléments en carton glacé - le tout



Advanced Heroquest dans sa version grandeur nature. Tout y est, les portes, les couloirs dallés et une foultitude de monstres...



en nuances du plus bel effet. Un foisonnement de couleurs et de relief contre lesquels les meilleurs de nos logiciels ne peuvent lutter !

Seul léger inconvénient, les notices de ces jeux sont rédigées en anglais. Si vous ne maîtrisez pas bien cette langue, vérifiez donc avant d'acheter la chose que la traduction des règles en français a bien été ajoutée (c'est la loi, mais certaines boutiques spécialisées préfèrent importer directement les produits d'Angleterre ou des Etats-Unis). Ces traductions résument en quelques feuillets les dizaines de pages que comportent les règles primitives. Dommage, car Games Workshop apporte un soin méticuleux à chacune de ses notices, y ajoutant une foule d'illustrations,

d'exemples, ainsi que des mini-récits qui décrivent le monde dans lequel le jeu prend place. Les règles françaises laissent donc de côté le folklore pour ne retenir que l'essentiel mais suffisent largement pour comprendre le déroulement du jeu et constituent d'excellents résumés - à toujours garder à portée de la main pendant les parties.

LE PREMIER PAS...

Les thèmes développés (sports futuristes, courses de bagnoles à la *Mad Max*, dégomme d'aliens, exploration de donjons) se révé-

lent si proches de ceux du monde des jeux vidéo qu'il était inévitable qu'un jour ou l'autre, une de leurs productions soit adaptée pour nos micros.

Heroquest, que nous testons le mois dernier, est le premier à avoir franchi le pas - d'une façon quelque peu détournée... En effet, l'équipe de Games Workshop a développé un jeu nommé **Advanced Heroquest** (dont nous reparlerons en détail dans quelques instants), ensuite repris par MB sous le titre de **Heroquest** et dans une version simplifiée, destinée à un public plus large. Cette mouture compressée fut en

définitive l'objet de l'adaptation micro réalisée par les programmeurs de Gremlin...

Le soft d'origine, **Advanced Heroquest**, propose à quatre joueurs de se lancer à la recherche de fabuleux trésors et d'explorer de sombres donjons. Un cinquième joueur, qui remplit la fonction de maître de jeu, place les décors sur la table et gère les actions des monstres avec la ferme intention de massacrer les participants !

La boîte contient des dizaines de petites sections en carton (couloirs, escaliers, salles, croisements, alignés...) qui s'imbriquent comme des pièces de puzzle et permettent de former une infinité de parcours différents. On trouve aussi plus d'une trentaine de figurines (à l'effigie des monstres, des personnages et de leurs serveurs), quelques portes en plastique qu'il est possible d'ouvrir ou de fermer, et un tas de petits cartons représentant les coffres, les pièges ou les meubles que les héros découvriront au cours de l'aventure.

Les parties se décomposent en phases alternatives d'exploration et de combat, suivant un scénario qui ne définit que le but de chaque expédition et la situation de quelques salles spéciales contenant les trésors principaux (le manuel propose quatre scénarios complets et

suggère une douzaine d'autres scénarios à mettre en place vous-même). Le plan de chaque donjon exploré ainsi que l'emplacement des monstres étant générés aléatoirement en cours de quête, aucune partie ne ressemble jamais à une autre. Et le système de combat, très complet (il est même envisageable de l'employer dans des jeux de rôle comme *Donjons et Dragons*), autorise le corps à corps équipé de diverses armes, le tir à distance, et l'utilisation de pouvoirs magiques.

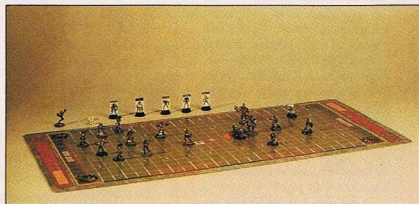
Le manuel donne également toutes les indications nécessaires au jeu en solo, ce qui se révèle bien pratique car le plus difficile, comme pour tout jeu de société, reste encore de trouver des partenaires volontaires pour plonger avec vous dans des règles parfois abondantes et inextricables.

DU SANG SUR LES CASQUES

Si vous avez du mal à réunir plus de deux partenaires, vous pourrez porter votre choix sur **Blood Bowl**, un jeu de football futuriste et violent qui se joue uniquement à deux. **Blood Bowl** constitue à ce jour le plus grand succès de Games Workshop : voici (jusqu'à présent) leur seul produit dont la version originale ait été



Blood Bowl, entre Rollerball et le stade du Heysel ! Du sang et de la fureur garantis...





entièrement traduite en français. *Blood Bowl - Le casque sanglant* est éditée et distribué par *Jeux Descartes*...

On peut considérer ce jeu comme la version plateau de l'excellent *Speedball 2* mais tenez-vous bien, c'est encore plus sanglant et glauque !

Des bandes de monstres (orques, gobelins, zombis, ogres, elfes etc.), seules races survivantes d'une apocalypse depuis longtemps oubliée, découvrent dans les ruines d'une étrange arène un manuscrit incomplet, décrivant un jeu incroyablement ancien. Intrigués et intéressés par le contenu du livre, notre consortium d'affreux décide de recréer le jeu décrit afin de régler leurs luttes tribales. L'arène en question se présente en fait comme un stade et le manuel explique les règles du football américain. *Blood Bowl* n'est donc rien d'autre qu'un jeu de football américain revu et corrigé par des créateurs assoiffés de violence et aux capacités intellectuelles limitées... Comme le manuscrit indique que "la balle est une vessie de porc", nos stupides créatures tapent longtemps sur des cochons vivants avant de comprendre que la vessie doit être retirée du porc auparavant ! On reconnaît bien là l'humour de l'équipe de *Games Workshop*, qui truffe les notices de détails pittoresques n'intervenant

pas obligatoirement dans la logique lui-même mais contribuant à créer une ambiance fantastique !

Le plateau de jeu adopte la forme d'un large terrain de football américain et les joueurs se présentent sous forme de figurines ou de cartons à poser sur des socles (pour les monstres

les plus rares).

Chaque joueur "manager" dispose au départ d'une certaine somme d'argent avec laquelle il doit former son équipe, en acquérant des compétiteurs de différentes races. Chacun d'entre eux doit être acheté à prix d'or, et de plus recevoir un salaire à la fin de chaque match, sinon son moral baisse et il joue moins bien - et peut même quitter le team pour rejoindre un manager qui paye mieux !

Chaque race aussi possède ses caractéristiques propres : les nains sont costauds mais lents, les ogres des géants presque invincibles qui coûtent extrêmement cher, enfin les elfes des champions en matière de passes etc. On peut aussi se procurer de l'équipement (armures, bottes de vitesse...) et désigner les joueurs vedettes, plus performants et mieux harnachés. On obtient ainsi des équipes hétéroclites composées de bestiasse assoiffées de sang !

Le but du jeu est de franchir la zone de touche (appelée à juste titre "Death Zone"), la balle à la main. Pour cela, tout est permis : placages, coups de pied ou de poing, même et surtout si ceux-ci entraînent la mort de l'adversaire. Détail marrant : un ogre peut par exemple saisir un nain de son équipe qui porte le ballon et le lancer au-dessus de la ligne des défenseurs, de façon que celui-ci aille s'écraser

derrière la ligne... Il y a peu de chance que le nain survive à un tel traitement, mais après tout, si les règles indiquent que pour marquer un point, un joueur doit franchir la ligne de touche, elles ne précisent pas à vrai dire si celui-ci doit être vivant ou mort !

Avec de telles stratégies d'attaque, on comprend que les parties, commencées avec une quinzaine de mastsards en train de piaffer d'impatience dans chaque équipe (onze sur le terrain plus les remplaçants), se terminent souvent par un duel entre deux crétins grimaçants en piteux état.

Enfin, le résultat de chaque action décidée par les joueurs s'acquiert en lançant des dés et en se référant à des tables.

La simulation n'a presque pas de limites... Il est possible de soudoyer l'arbitre au cours du match, d'acheter une équipe de majorettes pour soutenir le moral des troupes, de payer un joueur adverse pour qu'il trahisse les siens en pleine action ; entre les parties, les équipes peuvent se livrer à des exhibitions pour récolter de l'argent, ou bien encore chercher un sponsor, au risque d'affecter le moral des joueurs - vexés d'être considérés comme de simples placards publicitaires (imaginez un ogre vêtu d'un maillot *SOS Détresse Amitié* - de quoi vous casser le moral !).

Il existe aussi une boîte d'extension (*Death Zone*) qui va encore plus loin et propose de nouveaux monstres à intégrer, comme les terribles minotaures, les lous-garous ou les hommes-arbres (une règle spéciale prévoit même que les lous-garous, ne pouvant résister à leur instinct canin, ne puissent s'empêcher d'aller lever la patte sur les hommes-arbres !).

Au fil des années, les adeptes de ce sport barbare se sont multipliés en France et à l'étranger... La plupart des clubs et des boutiques spécialisées organisent maintenant des

matchs, des tournois et même des championnats de France où les concurrents peuvent mesurer leurs équipes à celles d'autres managers venus de toutes les régions. Renseignez-vous, il n'est pas impossible que vous trouviez en vacances une équipe d'elfes noirs prête à vous flanquer une tourlousine !

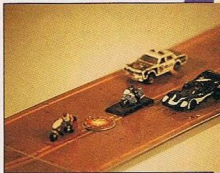
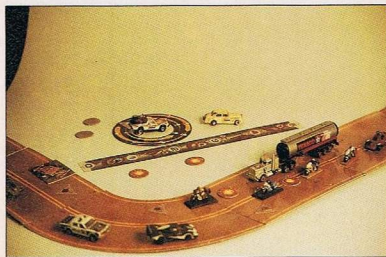
ENFER MECANIQUE

Les amateurs de violence trouveront également de quoi se défouler dans *Dark Future*, qui vous plonge dans un monde à la *Mad Max* (encore !) où s'affrontent des véhicules bardés d'armes terrifiantes...

Selon les scénarios, les joueurs (deux, ou plus) achètent un ou plusieurs véhicules et les équipent de mitrailleuses, de tourelles orientables, de largueurs de mines, d'huile, de fumée ou de clous... et autres joyeusetés.

Voitures, motos et camions s'affrontent à coups de queues de poisson, de rentre-dedans et de collisions latérales sur des routes poussiéreuses jonchées de débris, représentées par des tronçons que l'on pose aléatoirement au cours de la partie. La boîte contient bien entendu les maquettes des motos et voitures avec tout l'armement nécessaire. Ces figurines de *Games Workshop* sont toujours moulées dans un plastique unicolore mais les véritables fans se font un plaisir et un honneur de les peindre avec le plus grand soin, ce qui permet de composer des dizaines de personnages ou de véhicules différents à partir du même modèle.

Dark Future propose une douzaine de scénarios, de la simple course en ligne droite à l'interception d'un camion-citernes par une bande de motards - en passant par l'arrestation d'une bande de



Dark Future : un zeste de *Mad Max* et une goutte de *24 Heures du Mans*... Un combat vrombissant et sans merci qui vous mènera peut-être au bout de la route !

"Marauders" par un flic solitaire conduisant un "Interceptor", ce fameux véhicule de la police...

Voilà donc une excellente simulation, mais parfois un peu trop complexe, et spéculer sur les conséquences de certains événements - comme par exemple l'endroit et la position dans laquelle une voiture va se retrouver après avoir heurté un autre véhicule et effectué un certain nombre de tonnes - se traduit trop souvent par une série de calculs longs et fastidieux. Heureusement, ce genre de problème disparaît au fur et à mesure que le joueur gagne en virtuosité dans le respect et l'utilisation des règles.

PERSONNE NE VOUS ENTENDRA FLIPPER...

Une des dernières nouveautés de Games Workshop est Space Hulk, bricole d'exploration assez semblable à *Advanced Heroquest*, mais qui retrace cette fois les assauts de pelotons de Space Marines équipés de mitrailleuses et de lance-flammes contre des vaisseaux bourrés à craquer d'extraterrestres belliqueux au look tout droit sorti d'Alien.

Toujours selon le principe des sections qui s'emboîtent, on peut bâtir une infinité de couloirs labyrinthiques. Cependant ici chaque vaisseau correspond à un plan défini à l'avance en fonction du scénario choisi (faire sauter un centre stratégique, récupérer des otages, s'échapper du vaisseau...).

Un joueur prend le contrôle des Marines tandis que l'autre s'occupe de la multitude grouillante qui envahit peu à peu le vaisseau (la boîte

Drôles de Marines de l'espace ! Sales gueules mais efficaces en diable, ils devront faire face à des hordes de monstres belliqueux.



contient une trentaine de figurines représentant les monstres et les Marines). Et chaque camp possède ses avantages et ses inconvénients... Les soldats de chaque peloton (cinq Space Marines) sont bien équipés et protégés par d'épaisses armures mais se déplacent difficilement et se révèlent terriblement vulnérables au corps à corps. Les aliens en revanche se déplacent à une allure stupéfiante, se comptent par dizaines (le joueur qui les dirige reçoit des renforts à chaque tour), et sont munis de trois paires de bras terminés par des griffes acérées.

Toute la stratégie consiste pour les Marines à tenir les aliens à distance pour éviter à tout prix le combat rapproché, tandis que les extraterrestres tenteront d'organiser des embuscades dans chaque recoin du vaisseau.

Les règles font dans la simplicité (Les personnages dépensent des points de mouvement) et l'ensemble s'affirme très complet. L'angoisse monte au fur et à mesure que l'action progresse puisque le joueur "Space Marine" voit ses effectifs fondre peu à peu tandis que les aliens (illustrés au début sous forme de bips radar qui empêchent de détecter leur nombre exact) ne cessent de se multiplier.

De plus, chaque tour doit s'effectuer en un temps limité, ce qui fait encore monter la tension d'un cran et pousse à commettre des erreurs. Bref, *Space Hulk* recrée exactement l'ambiance de films comme *Alien*, avec simplement quelques figurines et un peu de carton !

Il existe déjà deux boîtes d'extension qui permettent de jouer seul, et de combattre de nouveaux types d'aliens capables cette fois de combattre eux aussi à distance.

Le petit dernier de Games Workshop, *Space Crusade* (une sorte de *Space Hulk* amélioré, plus complexe - peut-être même un peu trop...) suit les traces de son aîné - *Heroquest* - et sortira bientôt dans une version simplifiée chez MB.

On a donc de fortes chances de voir débouler à son tour sur nos micros cet angoissant huis clos extraterrestre ! En attendant, on ne saurait trop vous conseiller de foncer dans la boutique spécialisée la plus proche pour découvrir les jeux diaboliques de Games Workshop...

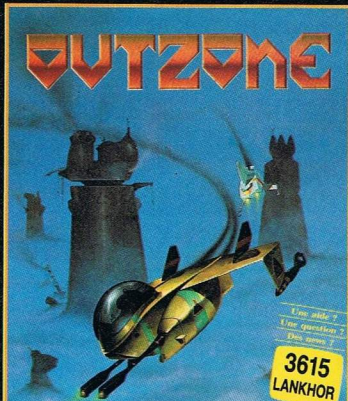
Marc Lacombe



Space Hulk, des aliens comme on les aime... Hideux et grimaçants à souhait ! Frissons garantis et combats inexpiables...



Mondes hostiles ... Zones Interdites ...
Vaisseaux en détresse ... Nuits blanches ...



ARCADÉ & STRATEGIE

28 missions différentes 20 niveaux de puissance de feu
Scrolling différentiel 50 images/seconde

ST / AMIGA 45 couleurs à l'écran

Lankhor

84 bis, av. du Général-de-Gaulle - 92140 CLAMART

FLAMES OF FREEDOM

MIDWINTER II



Disponible
actuellement pour
Atari ST et bientôt
pour Commodore
Amiga et IBM PC
& compatibles



MASTERS OF STRATEGY

T
e
c
h

ABONDOS

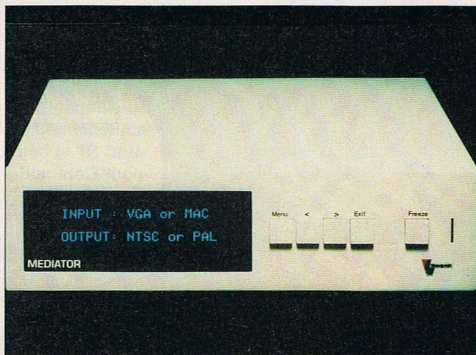
LE PC REPOND TOUJOURS

Prêts ? Partez bille en tête car à cause des enfichés, on ne devient pas Grand Maître sans RISC.

MEDIATOR

Le but de cet appareil est de convertir les images générées sur un ordinateur en formats vidéo directement visualisables sur des téléviseurs ou des moniteurs vidéo classiques. Pas évident quand on pense aux diverses fréquences que génèrent les cartes graphiques habituelles de nos petits engins préférés. En entrée, il détecte tous les modes VGA automatiquement. Une fois le signal reçu, il le traduit en PAL, NTSC ou vidéo. Pour la petite histoire, il reconnaît et accepte aussi un écran Macintosh couleur ou monochrome en 640 x 480. En dehors de la transformation des signaux, il permet des contrôles comme arrêts sur image, réglage de contraste etc. Ses dimensions sont de 271 x 246 x 90 mm.

Mediator : 23 100 F; distribué par Distrilogie.



Devenir le maître de l'univers PC ?
Pfuitt ! Fastoche...

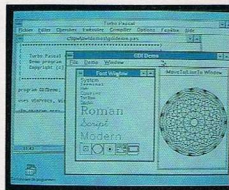
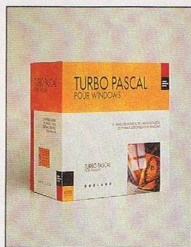
Avec ce qui suit, vous saurez (Tré)tout
sur le cursus à accomplir.

TURBO PASCAL (pour WINDOWS)

Encore un nouveau venu dans les langages qui permettent de développer sous Windows 3 ! Il

s'agit du Pascal orienté objets de Borland, dans une version qui tourne exclusivement sous Windows. Pas question donc d'espérer programmer des applications DOS standard et ce n'est d'ailleurs pas le but. En revanche, on trouve une bibliothèque (WinCrt) qui permet d'utiliser les mêmes fonctions entrées/sorties (readln etc.) que sous DOS, de compiler et d'exécuter les anciens programmes qui ne demandent pas trop au système. Bonne chose pour se familiariser avec l'environnement avant de se mettre à programmer vraiment sous ce monstre protéiforme qu'est Windows.

Pour simplifier cette ultime étape, Borland offre une bibliothèque d'objets qui simplifient nettement la création de votre première fenêtre, Object Windows. Au rang des outils,



on retrouve la *Whitewater* ressource toolkit pour concevoir boîtes de dialogue et ressources, ainsi que le débogueur spécialement conçu pour Windows ; ces deux derniers figuraient déjà dans Borland C++. En conséquence, le débogueur s'exécute en mode texte et non directement sous Windows.

Pour avoir le plaisir de s'en servir, il faut posséder au minimum un AT 286 avec Windows et 6,5 Mo libres sur disque dur (en installant vraiment tout).

LE SCANNER A MAIN M-105

L'utilité d'un scanner n'est plus à démontrer pour la saisie rapide de documents papier et leur transfert vers un traitement de

FLIGHT OF THE INTRUDER™



Une nouvelle licence de
 1. offre news
 2. offre presse
 3. offre références
 4. offre info
36 15 USA

PRODUIT COMPATIBLE
 AVEC LA CARTE SONORE
 POUR PC



FLIGHT OF THE INTRUDER va nous faire vivre un combat aérien hors du commun.

En 1972, l'Armée de l'Air des Etats-Unis (USAF) a lancé l'opération LINEBAKER. Les forces américaines et leurs alliés du Sud Viêt-nam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée fanatique du Nord Viêt-nam. Vous devez endiguer le flot de l'armée Nord Vietnamienne en coupant leur axe de communication vitale : ses troupes au front.

Vous devez attaquer de nombreuses installations défendues par des missiles sol-air et par les bombardiers MIG de la force Nord Vietnamienne déterminée et rusée.

Seul le courage de votre équipe pourra vous sauver. Les bombardiers IRON HAND doivent détruire et supprimer le terrain où se trouvent les missiles alors que les avions de la patrouille aérienne surveillent le ciel.

Seul le succès de la mission compte, il n'y a pas de place pour les individus à la quête de la gloire.

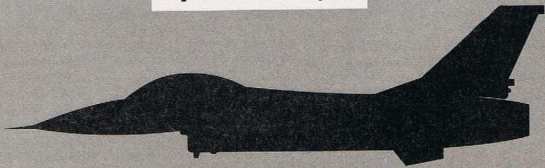
FLIGHT OF THE INTRUDER vous transporte dans le monde réel de l'aviation et des Etats Majors.

Distribué par

UBI SOFT

8-10 rue de Valmy
 93100 Montreuil s/Bois
 Tel: 48.57.65.52

**MIRROR
 Soft**
 Spectrum HoloByte™



FALCON 3.0™



Courage, force et intelligence sont indispensables au bon commandement d'un escadron de chasse. En tant que commandant, vous dirigerez un escadron de plus de 8 jets à travers des missions impossibles, plus impressionnantes les unes que les autres. FALCON V3 vous transporte à travers Panama, Koweït et Israël, ainsi que dans le désert d'Arabie Saoudite où vous pourrez effectuer vos entraînements de combats.

Votre escadron vous attend.....



texte ou autre utilitaire. M-105 se présente comme un scanner à main monochrome qui se connecte à une carte que vous insérez dans un slot libre de votre PC. Vous êtes ainsi prêt à scanner vos images avec jusqu'à 64 demi-tons de gris. Les résolutions possibles sont de 100/200/300 ou 400 points par pouce. Différents modes de travail permettent de faire la différence entre la digitalisation de textes et celles de photos couleur et autres graphiques. Ce dernier mode se décline en trois pour faire la différence entre les différents types de tramage. Un bouton pour ajuster la luminosité se trouve bien sûr à disposition. Et la compatibilité avec les principaux logiciels de traitement de texte, mise en page et autres logiciels de dessin assure une récupération aisée des images. Il digitalise sur une largeur de 105 mm, à la vitesse de 3,6 ms.

En plus de ces caractéristiques, le M-105 bénéficie de l'adjonction d'une batterie d'utilitaires qui facilitent les différentes étapes d'un traitement éventuel. Il est livré avec le logiciel Scankit qui autorise un premier dégrossissement du travail (élimination de bordures, correction au niveau de pixels avec une loupe, fusion de plusieurs digitalisations si l'original se révèle trop large et remise dans le bon sens selon qu'on ait scanné en horizontal ou en vertical). PC-Paintbrush, lui, se présente comme un utilitaire de dessin aidant à retravailler une digitalisation en lui redonnant par exemple des couleurs et en imprimant des rotations. Bien utile quand on a scanné en diagonale !

Pro-Reader est un logiciel de reconnaissance optique de caractères. Il peut - souvent - con-

vertir une image en un texte au format ASCII, Wordstar etc. Une autre option pour la PAO : l'ajout de Timeworks Publisher, un logiciel de mise en page sous GEM (tiens, ça existe encore ?).

Scanner + Scankit + PC-Paintbrush : 1 290 F.

Scanner + Scankit + PC-Paintbrush + Pro-Reader : 1 590 F.

Scanner + Scankit + PC-Paintbrush + Timeworks Publisher : 2 360 F. Distributeur : Guillemot international.

AH, LES COURS DE VACANCES...

Avec la popularisation des AT à base de 286 et 386, un bon nombre de lecteurs se retrouvent désorientés avec entre les mains une machine équipée parfois de plusieurs méga-octets de mémoire - dont ils ne savent que faire. Le problème vient de ce satané DOS qui ne peut utiliser directement que 640 Ko de mémoire... Des améliorations sont prévues sur le très prochain DOS 5.0 dont la disponibilité s'annonce proche. En attendant, il faut utiliser des drivers comme HIMEM.SYS, EMM386.SYS, etc. dont le rôle paraît à première vue obscur. Éclairons-le donc...

Tout provient d'un lourd passé, à l'époque où les microprocesseurs ne pouvaient pas adresser plus d'1 Mo. A cette époque, la mémoire coûtait une fortune et Microsoft n'avait pas conçu son système d'exploitation pour utiliser plus de 640 Ko.

Ensuite, les soucis de compatibilité des versions ultérieures entrèrent dans cette lacune, la tradition quoi... En tout cas, configurer son AT pour qu'il utilise correctement plus d'un méga-octet de mémoire ne constitue vraiment pas une petite affaire. La suite devrait donner quelques éléments de réponse au problème posé !

DIABLE ...

Pour bien comprendre, il faut suivre la lente évolution de l'environnement PC. Certains programmes manquaient déjà d'espace du temps des 8088/8086 et le microprocesseur ne pouvait en aucun cas dépasser 1 Mo. En revanche, entre les 640 Ko du DOS et la limite des 1Mo, il restait de la place libre...

D'où l'idée qu'eurent Lotus Intel et Microsoft de s'en servir. Ils établirent un standard dit LIM, qui prévoyait de gérer de la mémoire dite paginée ou EMS - pour Expanded Memory Specification. A cette époque, il ne s'agissait que d'une carte à enficher dans le PC et qui rajoutait des pages de 16 Ko, toutes situées au même endroit dans l'espace adressable du 8086. Pour concrétiser la chose, pensez à un poste de télé sur lequel on ne peut sélectionner qu'une seule chaîne à la fois. On a alors une sorte de fenêtre et le but de la norme LIM était de sélectionner - entre autres - la page qui devait y apparaître. Cette norme fut vite utilisée par un certain nombre de programmes et non des moindres. Pour fonctionner, une telle carte mémoire nécessite l'installation d'un driver spécifique dont le nom - plusieurs selon les cartes en fait - relève du genre xxxEMM.SYS.

lègement la barre des 1 Mo tandis que le DOS stagnait toujours à 640 Ko. Il fallait donc trouver un moyen d'utiliser cette nouvelle mémoire, appelée étendue ou XMS pour eXtended Memory Specification. Elle était installée au-dessus des 1 Mo et il n'y avait plus forcément de carte mémoire paginée. Pour qu'elle soit tout de même utilisée avec les programmes sachant reconnaître la mémoire EMS, il fallait de nouveaux drivers aptes à leur faire prendre de la mémoire étendue pour une carte mémoire paginée. Un bon exemple est EMM386.SYS pour les AT basés sur le 80386. D'autre part, il était peut-être bête de ne pas l'utiliser pour autre chose. C'est ainsi que naquit le prince des drivers : HIMEM.SYS, un monsieur qui permet à des sous-fiches comme SMARTDRV.SYS ou autres d'utiliser effectivement cette mémoire étendue. Notons encore que de plus en plus de programmes savent en tirer partie - exemple : Windows !

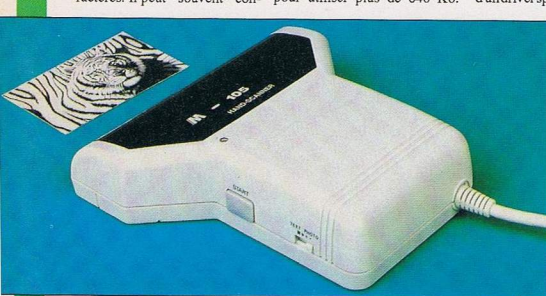
Voyons comment peut se présenter un fichier CONFIG.SYS sur un 386 avec 8 Mo de RAM et sous DOS 4.01. Des équivalents très proches existent sur 286...

- device = c:\sys\himem.sys
Cette ligne valide la mémoire XMS.
- device = c:\sys\emm386.sys
1024
Installe le gestionnaire de mémoire paginée et lui affecte 1 Mo à la norme LIM 4.0.
- device = c:\sys\smartdrv.sys
2048 1024
Utilise 2 méga-octets de mémoire étendue comme cache-disque pour diminuer le nombre des accès.
- device = c:\sys\ramdrive.sys
1024 /E
Installe un ramdisk de 1 Mo en mémoire étendue - option /e.
- BUFFERS 30, 8 /X

FIAT LUX !

Puisque le DOS 4.01 permet d'utiliser un peu la mémoire paginée, installée avec EMM386, autant s'en servir pour y établir les buffers.

Bon, c'est tout pour cette fois ! Maintenant, vous devriez plus facilement comprendre le maniement de ces drivers qui est explicité plus longuement dans votre manuel du DOS. Vous avez toutes les vacances pour vous y entraîner... **Abondos**



LES BONBONS QUI COLLENT AU PAPIER...

Voilà un jeu de réflexion dont la parenté avec *Plotting* ne fait aucun doute. Un collant personnage survole un tas de boules de couleur, avec l'espoir d'en anéantir la majeure partie en un minimum de temps. Comment ? Par la chute savante de celles qu'il détient, instruit de l'effet explosif des couleurs identiques. Attention donc aux pièges !...

SAUVEGARDE DES LISTINGS

Après sauvegarde du programme Basic sous un nom de votre choix, entrez les codes hexadécimaux du second listing au moyen du pkeur CPC publié dans notre numéro 47.

- Nom du fichier : **BALLBIN**
- Adresse de début : **&9750**
- Longueur : **&945**

Rappelons que la longueur précisée est utile à ceux qui désirent morceler leur travail en plusieurs fichiers, afin de réaliser ultérieurement une sauvegarde définitive.

PROGRAMME PRINCIPAL

```

10 REM .....:
20 REM .....:
30 REM      BALLING .....:
40 REM .....:
50 REM      by .....:
60 REM .....:
70 REM      Claude LE MOULLEC .....:
80 REM .....:
90 REM .....:
100 REM .....:
110 REM      REDEFINITIONS .....:
120 REM .....:
    
```

Claude Le
Moullec, qui
excelle dans
l'art d'adapter
brillamment ce
qui lui plaît
comme bon lui
semble, flatte une
fois de plus notre
intelligence avec
Balling !

```

130 REM .....:
140 SYMBOL AFTER 169
150 SYMBOL 170,170,170,170,170,170,170,170,170,170,170
160 SYMBOL 171,0,84,84,84,84,84,84,0
170 SYMBOL 201,0,0,0,0,1,1,0,1
180 SYMBOL 202,14,31,123,245,226,255,127,103
190 SYMBOL 203,128,224,192,224,252,255,255,224
200 SYMBOL 204,0,0,0,58,239,255,254,188
210 SYMBOL 205,3,3,1,0,1,3,15,62
220 SYMBOL 206,108,113,191,220,179,119,127,248
230 SYMBOL 207,15,252,128,0,192,224,253,195
240 SYMBOL 208,240,0,0,0,0,0,0,128
250 SYMBOL 209,124,249,0,0,0,0,0,0
260 SYMBOL 210,231,223,0,0,0,0,0,0
270 SYMBOL 211,63,255,0,0,0,0,0,0
280 SYMBOL 212,192,192,0,0,0,0,0,0
290 SYMBOL 213,254,188,94,47,255,255,126,192
300 SYMBOL 214,254,252,30,15,255,193,0,0
310 MEMORY &974F:LOAD "BALLBIN",&9750
320 REM .....:
    
```

```

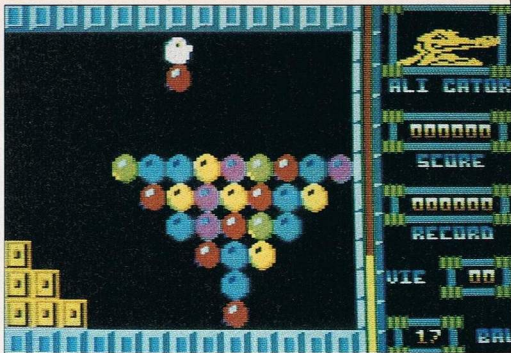
330 REM .....:
340 REM      VARIABLES DE BASE .....:
350 REM .....:
360 REM .....:
370 DEFINT A-Z:CALL &BBFF:MODE 0:BORDER 0
380 RESTORE 390:FOR H=0 TO 15:READ
A:INKH:A:NEXT
390 DATA 0,24,4,2,3,6,23,7,1,9,26,11,12,13,18,15
400 DIM SP(30):FOR H=0 TO 24:SP(H+1)=&9750
+H*64:NEXT
410 DEF FN PO(X,Y)=&C000+(Y-1)*160+(X-1)*4
420 ENV 3,5,-2,10:POKE &A039,200:TT=30
430 ENT 4,15,-1,3:ENV 4,15,-1,3
440 ENT 1,100,2,2:ENV 1,100,3,1
450 DEF FN pt(x,y)=&C000+(y-1)*80+(x-1)*2
460 ali3S=CHRS(209)+CHRS(210)+CHRS(211)+
CHRS(212)
470 ali2S=CHRS(205)+CHRS(206)+CHRS(207)+CH
RS(208)
480 ali1S=CHRS(201)+CHRS(202)+CHRS(203)+CH
RS(204)
490 trS=CHRS(22)+CHRS(1):mrS=CHRS(22)+CHRS(0)
500 DIM je(15,12):SC=0:REC=0:VIE=4:TA=1:REST
ORE 3690:EVERY 25,2 GOSUB 3780
510 AS=" AMI-VEUX TU VOIR LA PRESENTATION
?" :ZL=3:YL=11:CEB=3:GOSUB 820
520 AS="< OUI <<< NON <<":ZL=12:YL=13:CEB=0
:GOSUB 820
530 AS=INKEYS:IF AS="" THEN 530
540 AS=UPPER(AS):IF AS="O" THEN CLS:GOTO
3250
550 IF AS="N" THEN CLS ELSE 530
560 FOR H=0 TO 3:MU=REMAIN(H):NEXT
570 REM .....:
580 REM .....:
590 REM      DECOR DE BASE .....:
600 REM .....:
610 REM .....:
620 PLOT -10,-10,1:TAG:MOVE 498,368:PRINT
aliS:MOVE 498,352:PRINT ali2S:MOVE 498,336:
PRINT ali3S:TAGOFF
630 DATA 16,1,5,16,5,5,16,8,5,16,10,5,16,13,5,16,15,
5,18,18
640 DATA 3,18,20,3,16,22,3,16,24,3,16,1,5,20,1,5,16
8,3,20
650 DATA 8,3,16,13,3,20,13,3,18,18,3,20,18,3,16,22
3,18,22,3
660 cl=13:z2=11:RESTORE 630:FOR i=1 TO 20:GOSUB
670:NEXT:GOTO 750
    
```



```

670 READ X,Y,L:X=1+4*(X-1)*32:Y=388-(Y-1)*16
680 IF I>10 THEN 720
690 FOR J=0 TO 2 STEP 2:PLOT X1,Y1+J:DRAW
X1+(-1)*32:Y1+J:NEXT
700 FOR J=4 TO 6 STEP 2:PLOT X1,Y1+J:DRAW
X1+(-1)*32:Y1+J:NEXT
710 RETURN
720 PLOT X1+4,Y1+2,E1:DRAW X1+4,Y1+2-(-1)*16
730 PLOT X1,Y1+2,E2:DRAW X1,Y1+2-(-1)*16
740 RETURN
750 LOCATE 1,1:PRINT n$;RESTORE 760:FOR h=1
TO 20:GOSUB 780:NEXT GOTO 800
760 DATA 16,1,16,5,20,1,5,20,16,8,20,8,16,10
20,10,16,13,20,13
770 DATA 16,15,20,15,18,18,20,18,20,20,20,16,
22,18,22,16,24,18,24
780 READ X,Y:PEN 9:LOCATE X,Y:PRINTCHR
$(170):PEN 14:LOCATE X,Y
790 PRINT CHR$(171):RETURN
800 RESTORE 810:FOR h=1 TO 9:READZL,
YL,mo,a$:GOSUB 820:NEXT GOTO 990
810 DATA 32,9,0,"000000",32,11,1,"SCORE",32,14,0,"
000000",36,19,0,"00",32,23,0,"00",36,23,1,"BAL",30,
19,0,"VIE",30,6,1,"ALI GATOR",32,16,0,"RECORD"
820 AS=UPPER$(A$):FOR T=1 TOLEN(A$)
:SP=(ASC(MID$(A$,T,1))-48)
830 IF SP<0 OR SP>43 THEN SP=43
840 CALL @9D20:FN PT(ZL,YL)*(T^2)+MO,@9D40+
(SP*16):NEXT
850 RETURN
860 n$=INT(RND*4)+1:FOR h=1 TO 15:CALL @A00D,FN
po(h,1),sp(10+5)
870 CALL @A00D,FN po(h,12),sp(10+5):j(h,1)=1:j
e(h,12)=1:NEXT
880 FOR h=2 TO 11:CALL @A00D,FN po(1,h),sp(10+5)
890 CALL @A00D,FN po(15,h),sp(10+5):j(1,h)=1:j
e(15,h)=1:NEXT
900 PLOT 458,398,9:DRAW 468,398:DRAW
468,16:DRAW 458,16:DRAW 458,398
910 PLOT 462,396,5:DRAW 462,18:PLOT 466,396:
DRAW 466,18
920 PLOT 462,126,1:DRAW 462,18:PLOT 466,126:
DRAW 466,18:TP=398
930 RETURN
940 REM .....:
950 REM : .....:
960 REM : BRANCHEMENT TAB : .....:
970 REM : .....:
980 REM .....:
990 ON ta GOTO 1000,1010,1020,1030,1040,1050,
1060,1070,1080,1090,1100,1110,1120,1130
1000 GOSUB 3540:RESTORE 3860:GOSUB 1190:GOTO
1350
1010 RESTORE 3870:GOSUB 1190:GOTO 1350
1020 RESTORE 3880:GOSUB 1190:GOTO 1350
1030 RESTORE 3890:GOSUB 1190:GOTO 1350
1040 RESTORE 3900:GOSUB 1190:GOTO 1350
1050 RESTORE 3910:GOSUB 1190:GOTO 1350
1060 RESTORE 3920:GOSUB 1190:GOTO 1350
1070 RESTORE 3930:GOSUB 1190:GOTO 1350
1080 RESTORE 3940:GOSUB 1190:GOTO 1350
1090 RESTORE 3950:GOSUB 1190:GOTO 1350
1100 RESTORE 3960:GOSUB 1190:GOTO 1350
1110 RESTORE 3970:GOSUB 1190:GOTO 1350
1120 RESTORE 3980:GOSUB 1190:GOTO 1350
1130 TA=I:GOTO 990
1140 REM .....:
1150 REM : .....:
1160 REM : DESSIN TAB : .....:
1170 REM : .....:
1180 REM .....:
1190 FOR H=0 TO 30:CALL @A032,@C000+H:CALL
@A032,@C038+H:NEXT
1200 ERASE JE:DIM JE(12,5):GOSUB 860
1210 LMX=0:READ I$G:FOR h=1 TO I$:READ a$b$
1220 IF a=0 THEN 1250
1230 FOR g=1 TO a:CALL @A00D,FN po(g+1,12-
h),sp(15)
1240 j(e,g+1,12-h)=7:NEXT
1250 LG=LEN(b$):IF LG>LMX THEN LMX=LG

```



```

1260 FOR g=1 TO I$:b$=VAL(MID$(b$,g,1)):IF b=0 THEN
1280
1270 CALL @A00D,FN po(15,g-12-h),sp(15+b):j(15-
g,12-h)=b+1
1280 NEXT g:h:READ BL:X=INT(RND*13)+2:Y=2
1290 CALL @A00D,FN PO(X,2),SP(1):CALL
@A00D,FN PO(X,3),SP(15+BL)
1300 READ a:IF a=0 THEN 1310 ELSE FOR h=1 TO
a:j(h,12)=7:NEXT
1310 READ BA:GOSUB 2900:A=C=1:X=X
:Y=B+3:GOSUB 900:FN=0:GAN=0
1320 AS="LEVEL "+STR$(TA):ZL=1:YL=10:CER
=2:GOSUB 820
1330 FOR T=1 TO 1000:NEXT:AS=STRINGS(10,"
":ZL=1:YL=10:CER=2:GOSUB 820
1340 RETURN
1350 WHILE INKEY$="" :WEND:EVERY 30 GOSUB
2710
1360 REM .....:
1370 REM : .....:
1380 REM : ROUTINE PRINCIPALE : .....:
1390 REM : .....:
1400 REM .....:
1410 IF FIN=1 THEN 3020
1420 IF INKEY(1)*INKEY(75)=0 THEN 1480
1430 IF INKEY(8)*INKEY(74)=0 THEN 1640
1440 IF INKEY(9)*INKEY(76)=0 THEN 1840
1450 IF INKEY(47)=0 THEN fin=1
1460 GOTO 1410
1470 REM ::: A DROITE :::
1480 X=X+1:IF JE(X,2)<=0 THEN X=X-1:GOTO 1410
1490 ADD=FN PO(X,12):AD2=160+FN PO(X,12)
1500 CALL @A00D,ADD,SP(AC):CALL @A00D,AD2,
SP(15+BL)
1510 CALL @A00D,ADD+1,SP(2):CALL @A00D,AD2
+1,SP(15+BL)
1520 FOR T=1 TO TT:NEXT
1530 CALL @A00D,ADD+1,SP(2):CALL @A00D,AD2+
1,SP(15+BL)
1540 CALL @A00D,ADD+2,SP(1):CALL @A00D,AD2
+2,SP(15+BL)
1550 FOR T=1 TO TT:NEXT
1560 CALL @A00D,ADD+2,SP(1):CALL @A00D,AD2
+2,SP(15+BL)
1570 CALL @A00D,ADD+3,SP(3):CALL @A00D,AD2
+3,SP(15+BL)
1580 SOUND 1,300,5,1,1,1,15:FOR T=1 TO TT:NEXT
1590 CALL @A00D,ADD+3,SP(3):CALL @A00D,AD2+
3,SP(15+BL)
1600 CALL @A00D,ADD+4,SP(1):CALL @A00D,AD2
+4,SP(15+BL)
1610 FOR T=1 TO TT-10:NEXT
1620 XI=X:AC=1:GOTO 1410
1630 REM ::: A GAUCHE :::

```

```

1640 X=X-1:IF JE(X,2)<=0 THEN X=X+1:GOTO 1410
1650 ADD=FN PO(X,12):AD2=160+FN PO(X,12)
1660 CALL @A00D,ADD,SP(AC):CALL @A00D,AD2,
SP(15+BL)
1670 CALL @A00D,ADD-1,SP(5):CALL @A00D,AD2-
1,SP(15+BL)
1680 FOR T=1 TO TT:NEXT
1690 CALL @A00D,ADD-1,SP(5):CALL @A00D,AD2-
1,SP(15+BL)
1700 CALL @A00D,ADD-2,SP(4):CALL @A00D,AD2-
2,SP(15+BL)
1710 FOR T=1 TO TT:NEXT
1720 CALL @A00D,ADD-2,SP(4):CALL @A00D,AD2-
2,SP(15+BL)
1730 CALL @A00D,ADD-3,SP(6):CALL @A00D,AD2-
3,SP(15+BL)
1740 SOUND 1,300,5,1,1,1,15:FOR T=1 TO TT:NEXT
1750 CALL @A00D,ADD-3,SP(6):CALL @A00D,AD2-
3,SP(15+BL)
1760 CALL @A00D,ADD-4,SP(4):CALL @A00D,AD2-
4,SP(15+BL)
1770 FOR T=1 TO TT-10:NEXT
1780 XI=X:AC=4:GOTO 1410
1790 REM .....:
1800 REM : .....:
1810 REM : LACHER DE BALLE : .....:
1820 REM : .....:
1830 REM .....:
1840 Y=2:CALL @A00D,FN po(x,Y),sp(ac):FOR h=TO
10
1850 CALL @A00D,FN po(x,Y),sp(h):FOR t=1 TO 30:
NEXT
1860 CALL @A00D,FN po(x,Y),sp(h):NEXT
1870 CALL @A00D,FN po(x,Y),sp(9):ace=9:SOUND
1,200,-1,15,4,3,1
1880 XB=X:IF JE(X,YB+1)<=0 THEN 1950
1890 AD2=FN PO(X,YB):CALL @A052,AD2
1900 CALL @A06E,SP(15+BL):FOR H=1 TO 3
1910 CALL @A07B,SP(15+BL):FOR T=1 TO TT:
NEXT T
1920 CALL @A06E,SP(15+BL):NEXT H
1930 YB=YB+1:CALL @A00D,FN po(X,YB),SP
(15+BL)
1940 GOTO 1880
1950 IF JE(X,YB+1)<=1 THEN 2110 ELSE SOUND
4,200,45,15,4,4
1960 AD2=FN PO(X,YB):CALL @A052,AD2
1970 CALL @A06E,SP(15+BL):FOR H=1 TO 3
1980 CALL @A05C,SP(15+BL):FOR T=1 TO TT:
NEXT T
1990 CALL @A06E,SP(15+BL):NEXT H
2000 YB=YB-1:CALL @A00D,FN po(X,YB),SP(15+BL)
2010 IF YB=3 THEN 2020 ELSE 1960
2020 IF BL=6 THEN FIN=1:GOTO 2030 ELSE 1410

```





2030 CALL &A00D.FN PO(X,2),SP(AC):CALL &A00D.FN PO(X,3),SP(21)
 2040 CALL &A00D.FN PO(X,2),SP(22):CALL &A00D.FN PO(X,3),SP(22)
 2050 FOR T=1 TO TT:NEXT
 2060 CALL &A00D.FN PO(X,2),SP(22):CALL &A00D.FN PO(X,3),SP(22)
 2070 CALL &A00D.FN PO(X,2),SP(23):CALL &A00D.FN PO(X,3),SP(23)
 2080 SOUND 4.0,1.15,3.30:FOR T=1 TO TT:NEXT
 2090 CALL &A00D.FN PO(X,2),SP(23):CALL &A00D.FN PO(X,3),SP(23)
 2100 FOR T=1 TO 1000:GOTO 1410
 2110 A=(J(X,Y,B+1))-I:IF A=6 THEN SOUND 4.200,45,15.4,GOTO 2300
 2120 IF A<=BL THEN SOUND 4.200,45,15.4,GOTO 1960
 2130 CALL &A00D.FN PO(XB,YB),SP(15+BL):CALL &A00D.FN PO(XB,YB+1),SP(15+BL)
 2140 SOUND 4.0,1.15,3.30
 2150 CALL &A00D.FN PO(XB,YB),SP(22):CALL &A00D.FN PO(XB,YB+1),SP(22)
 2160 FOR T=1 TO TT:NEXT:GOSUB 2950:IF FIM=1 THEN 1410
 2170 CALL &A00D.FN PO(XB,YB),SP(22):CALL &A00D.FN PO(XB,YB+1),SP(22)
 2180 CALL &A00D.FN PO(XB,YB),SP(23):CALL &A00D.FN PO(XB,YB+1),SP(23)
 2190 FOR T=1 TO TT:NEXT:GOSUB 2950:IF FIM=1 THEN 1410
 2200 CALL &A00D.FN PO(XB,YB),SP(23):CALL &A00D.FN PO(XB,YB+1),SP(23)
 2210 IE(XB,YB+1)=0:YB=YB+2:IF IE(XB,YB)=1=BL THEN 2230
 2220 BL=(JE(XB,YB))-I:JE(XB,YB)=0:IF BL<1 THEN GOSUB 2290:GOTO 1960 ELSE 1960
 2230 CALL &A00D.FN PO(XB,YB),SP(15+BL):SOUND 4.0,1.15,3.30
 2240 CALL &A00D.FN PO(XB,YB),SP(22):FOR T=1 TO 200:NEXT
 2250 CALL &A00D.FN PO(XB,YB),SP(22)
 2260 CALL &A00D.FN PO(XB,YB),SP(23):FOR T=1 TO TT:NEXT:GOSUB 2950
 2270 CALL &A00D.FN PO(XB,YB),SP(23):JE(XB,YB)=0
 2280 YB=YB+1:IF IE(XB,YB)=1=BL THEN 2230 ELSE 2220
 2290 BL=6:CALL &A00D.FN PO(XB,YB),SP(21):RETURN
 2300 XB=X
 2310 IF IE(XB+1,YB)<0 THEN 2360
 2320 AD2=FN PO(XB,YB):CALL &A00D,AD2,SP(15+BL)
 2330 FOR H=1 TO 3:CALL &A00D,AD2+H,SP(15+BL):H,SP(15+BL):NEXT H
 2340 FOR T=1 TO 50:NEXT T:CALL &A00D,AD2+H,SP(15+BL):GOTO 2310
 2350 XB=XB+1:CALL &A00D.FN PO(XB,YB),SP(15+BL):GOTO 2310
 2360 A=(J(X,Y,B+1))-I:IF A<=BL THEN SOUND 4.200,45,15.4,GOTO 2330
 2370 CALL &A00D.FN PO(XB,YB),SP(15+BL):CALL &A00D.FN PO(XB+1,YB),SP(15+BL)
 2380 SOUND 4.0,1.15,3.30
 2390 CALL &A00D.FN PO(XB,YB),SP(22):CALL &A00D.FN PO(XB+1,YB),SP(22)
 2400 FOR T=1 TO TT:NEXT:GOSUB 2950:IF FIM=1 THEN 1410
 2410 CALL &A00D.FN PO(XB,YB),SP(22):CALL &A00D.FN PO(XB+1,YB),SP(22)
 2420 CALL &A00D.FN PO(XB,YB),SP(23):CALL &A00D.FN PO(XB+1,YB),SP(23)
 2430 FOR T=1 TO TT:NEXT:GOSUB 2950:IF FIM=1 THEN 1410
 2440 CALL &A00D.FN PO(XB,YB),SP(23):CALL &A00D.FN PO(XB+1,YB),SP(23)
 2450 IE(XB+1,YB)=0:XB=XB+2:IF IE(XB,YB)=1=BL THEN 2470
 2460 BL=(JE(XB,YB))-I:JE(XB,YB)=0:IF BL<1 THEN GOSUB 2290:GOTO 2530 ELSE 2530

2470 CALL &A00D.FN PO(XB,YB),SP(15+BL):SOUND 4.0,1.15,3.30
 2480 CALL &A00D.FN PO(XB,YB),SP(22):FOR T=1 TO 200:NEXT
 2490 CALL &A00D.FN PO(XB,YB),SP(22)
 2500 CALL &A00D.FN PO(XB,YB),SP(23):FOR T=1 TO TT:NEXT:GOSUB 2950
 2510 CALL &A00D.FN PO(XB,YB),SP(23):JE(XB,YB)=0
 2520 XB=XB+1:IF IE(XB,YB)=1=BL THEN 2470 ELSE 2460
 2530 IF JE(XB+1,YB)<0 THEN GOSUB 2580:GOTO 1960
 2540 AD2=FN PO(XB,YB):CALL &A00D,AD2,SP(15+BL)
 2550 FOR H=1 TO 3:CALL &A00D,AD2+H,SP(15+BL)
 2560 FOR T=1 TO TT:NEXT T:CALL &A00D,AD2+H,SP(15+BL):NEXT H
 2570 XB=XB+1:CALL &A00D.FN PO(XB,YB),SP(15+BL):GOTO 2530
 2580 SOUND 4.200,45,15.4,4:FOR H=14-LMX TO 14 2590 TOM=0:FOR G=1 TO 11-LIG STEP -1
 2600 IF JE(H,G)=0:OR JE(H,G+1)>0 THEN 2630 ELSE A=JE(H,G)
 2610 CALL &A00D.FN PO(H,G),SP(14+A):CALL &A00D.FN PO(H,G+1),SP(14+A)
 2620 JE(H,G)=0:JE(H,G+1)=A:TOM=1
 2630 NEXT G:IF TOM=1 THEN 2590
 2640 NEXT H:RETURN
 2650 REM
 2660 REM :
 2670 REM : GESTION COMPTEURS :
 2680 REM :
 2690 REM
 2700 REM LE TEMPS
 2710 DI:tp=2:PLOT 462,ip:O:PLOT 466,ip
 2720 IF tp=18 THEN FIN=1:EI:RETURN ELSE EI:RETURN
 2730 REM ::: SCORE :::
 2740 IF sc=0 THEN as="000000":ZL=32:YL=9:GOSUB 2750 as=STR\$(sc):AS=RIGHT\$(AS,LEN(AS)-1)
 2760 IF sc<10 THEN ZL=35:YL=9:GOSUB 820:RETURN
 2770 IF sc<100 THEN ZL=34:YL=9:GOSUB 820:RETURN
 2780 IF sc<1000 THEN ZL=33:YL=9:GOSUB 820:RETURN
 2790 ZL=32:YL=9:GOSUB 820:RETURN
 2800 REM ::: RECORD :::
 2810 IF REC=0 THEN as="000000":ZL=32:YL=14:GOSUB 820:RETURN
 2820 as=STR\$(REC):AS=RIGHT\$(AS,LEN(AS)-1)
 2830 IF REC<10 THEN ZL=35:YL=14:GOSUB 820:RETURN
 2840 IF REC<100 THEN ZL=34:YL=14:GOSUB 820:RETURN
 2850 IF REC<1000 THEN ZL=33:YL=14:GOSUB 820:RETURN
 2860 ZL=32:YL=14:GOSUB 820:RETURN
 2870 REM ::: VIE :::
 2880 as=STR\$(vie):AS=RIGHT\$(AS,LEN(AS)-1)
 2890 ZL=37:YL=19:GOSUB 820:RETURN
 2900 REM ::: BAL :::
 2910 IF BA=0 THEN BA=0
 2920 as=STR\$(BA):AS=RIGHT\$(AS,LEN(AS)-1)
 2930 IF BA<10 THEN AS=ZL=32:YL=23:GOSUB 820:RETURN
 2940 ZL=32:YL=23:GOSUB 820:RETURN
 2950 BA=BA+1:GOSUB 2910:IF BA=0 THEN FIN=1:GAN=1
 2960 RETURN
 2970 REM
 2980 REM :
 2990 REM : GAGNE/PERDU :
 3000 REM :
 3010 REM
 3020 FOR H=0 TO 3:MU=REMAIN(H):NEXT
 3030 WHILE INKEYS<>"":WEND:IF gan=0 THEN 3130

3040 FOR H=1 TO 16:BORDER h:SOUND 1.6+15,10,14:FOR I=1 TO 200
 3050 NEXT I:h:BORDER 0
 3060 ENV 10,15,-1
 3070 tpt=4:PLOT 462,ip+2:O:PLOT 466,ip+2:PLOT 462,ip:PLOT 466,ip:sc=+1:GOSUB 2740
 3080 SOUND 1.0,15,10,15:IF TP<22 THEN 3100 ELSE 3070
 3090 REM CLAUDE TEL 96 38 94 24
 3100 TA=TA+1:IF SC=REC THEN REC=SC:GOSUB 2810
 3110 GOTO 990
 3120 REM ::: PERDU :::
 3130 BORDER 26:INK 0,26:SOUND 4,1500,50,0,0,10
 3140 FOR I=1 TO 4000:EXT c:BORDER 0:INK 0,10
 3150 SOUND 1,239,20,6:SOUND 1,0,2,6:SOUND 1,239,20,6:SOUND 1,319,20,6:SOUND 1,239,40,6:SOUND 1,319,20,6
 3160 PEN I:FOR H=1 TO 5:LOCATE 18,3:PRINT NRS,CHR\$(214):FOR T=1 TO 400:EXT T:LOCATE 18,3:PRINT CHR\$(213):FOR T=1 TO 200:EXT T:H
 3170 vie=1:GOSUB 2880:IF vie=0 THEN 3190
 3180 FOR T=1 TO 2000:EXT T:TA=TA+1:GOTO 3100
 3190 FOR T=1 TO 2000:EXT T:TA=1:vie=5:sc=0:GOSUB 2740:GOTO 990
 3200 REM
 3210 REM :
 3220 REM : PRESENTATION :
 3230 REM :
 3240 REM
 3250 OUT &BC00,6:OUT &BD00,24:AS="BALLIN G"
 3260 Y=250-X=30
 3260 LOCATE 1,25:PRINT AS:FOR A=14 TO 0 STEP -2
 3270 FOR B=2 TO LEN(AS)*32 STEP 4:IF TEST(B,A) THEN PLOT (A+B)*2+X,Y+A*4,1:DRAW 0,20:DRAW 6,6:FOR C=1 TO 1 STEP 2:PLOT 2-,2,3:DRAW 0,C*20:EXT
 3280 NEXT B:A
 3290 AS="":PEN 15:LOCATE 1,25:PRINT AS
 3300 FOR Y=0 TO (LEN(AS)*32) STEP 4:FOR Y=0 TO 14 STEP 2
 3310 IF TEST(X,Y)>15 THEN 3330
 3320 PLOT X+164,Y*2+174:9:PLOT X+164,Y*2+178,14
 3330 NEXT Y,X
 3340 AS="ALI GATOR":PEN 15:LOCATE 1,25:PRINT AS
 3350 FOR X=0 TO (LEN(AS)*32) STEP 4:FOR Y=0 TO 14 STEP 2
 3360 IF TEST(X,Y)>15 THEN 3380
 3370 PLOT X+164,Y*2+178,1:PLOT X+164,Y*2+178,2
 3380 NEXT Y,X:LOCATE 1,25:PRINT SPACES(15):OUT &BC00,6:OUT &BD00,25
 3390 DIM J(20,12):FOR H=2 TO 19:CALL &A00D.FN PO(H,1),SP(15)
 3400 CALL &A00D.FN PO(H,12),SP(15):J(H,1)=1:J(H,12)=1:EXT
 3410 FOR H=2 TO 11:CALL &A00D.FN PO(H,1),SP(15)
 3420 CALL &A00D.FN PO(20,H),SP(15):J(1,H)=1:J(20,H)=1:EXT
 3430 J(20,12)=1:BOUL=BOUL+1:IF BOUL=40 THEN 3520
 3440 Y=2:X=17:BA=INT(RND*5)+16:CALL &A00D.FN PO(X,Y),SP(BA)
 3450 Y=Y+1:EXT
 3460 IF J(X,Y+1)=0 THEN Y=Y+1:GOTO 3500
 3470 IF J(X+1,Y+1)=0 THEN Y=Y+1:X=X+1:GOTO 3500
 3480 IF J(X-1,Y+1)=0 THEN Y=Y+1:X=X-1:GOTO 3500
 3490 J(X,Y)=1:IF INKEYS="" THEN 3430 ELSE 3530
 3500 CALL &A00D.FN PO(X1,Y1),SP(BA):CALL &A00D.FN PO(X,Y),SP(BA)
 3510 FOR T=1 TO 200:EXT:GOTO 3450
 3520 WHILE INKEYS="" :WEND
 3530 CLS:MU=REMAIN(2):ERASE J:GOTO 620
 3540 RESTORE 3690:EVERY 25,2 GOSUB 3780
 3550 FOR H=0 TO 30:CALL &A032:&C000+H:CALL &A032:&C03B-H:EXT
 3560 as=" BALLING":ZL=Y=12:GOSUB 820

MAJOR

THOMSON

PLEIN LES MIRETTES !

Après deux mois d'absence, nous gratifier d'effets visuels extatiques... Major, vous êtes tout excusé !

L'absence un tantinet prolongée de la rubrique, qui n'aurait rien la mise à la retraite du bon vieux major, a suscité votre inquiétude légitime... N'ayez crainte, c'est la grande forme !

AU SECOURS DE LA MYOPIE

Quelques codes suffisent à Alexandre Pukall pour transformer n'importe quel téléviseur multistandard PAL-SECAM en écran géant pour TO8, TO8D et TO9+.

Sa combine : faire passer ledit téléviseur en mode exportation NTSC 524 lignes au lieu des 624 du système européen. La précision inférieure a pour effet d'augmenter la taille des caractères.

ECRAN GEANT !

Le lancement du programme sauve automatiquement la routine qui s'utilise ensuite normalement par la fonction LOADM"ECRAN",,R.

```
10 CLEAR, &H70FF
15 FOR I=&H7100 TO &H7147
  READ AS : A=VAL("&H"+AS) :
  POKE I,A:S=S+A : NEXT I
20 IF S=7119 THEN SAVEM"ECRAN.BIN",&H7100,&H7147,&
  H7100 ELSE PRINT "ERREUR!"
25 DATA C,71,17,E6,C0,C1,04
  ,27
30 DATA 08,83,00,02,BD,E8,03,
  20
35 DATA F2,C6,64,F7,E7,E7,39,
  47
40 DATA 45,54,43,50,22,49,47,
  43
45 DATA 50,56,0F,0C,2A,45,2B,
  22
50 DATA 43,4E,47,5A,43,50,46,
```

```
54
55 DATA 47,22,52,57,4D,43,4E,
  4E
60 DATA 22,4F,43,4B,22,33,3B,
  3B
65 DATA 32,04,FE,FE,FF,FF,FE,
  FE
```

SUPER DEGRADES !

Graphismes époustouflants, menus de grande classe et autres effets du meilleur cru sont désormais à votre portée...

La routine extraordinaire de Laurent Hiriart permet en effet, en changeant la palette de couleur 0 à chaque ligne, d'obtenir des centaines de couleurs simultanément à l'écran ! Le lancement du programme ci-dessous génère le programme binaire qui réalise ce prodige. On peut ensuite appeler COPPER.HCL à partir de n'importe quel programme Basic, en spécifiant à chaque fois (comme le montrent les exemples qui suivent) :

- Le nombre de lignes de copper. Il y en a 200 par défaut, mais cette valeur peut être augmentée afin d'obtenir des dégradés sur tout l'écran, tour compris (cf. exemple 4).
- La vitesse de défilement des dégradés. Négatif, scrolling vers le haut, positif, vers le bas (cf. exemples 2 et 4).
- Après l'EXEC, la couleur 0 est en noir (palette 0) et le code ASCII de la touche frappée est à l'adresse &HFFFF (cf. exemple 3).

COPPER

```
10 CLEAR, &HDF5F
20 FOR I=&HDF60 TO &HDFFE:
  READ AS:A=VAL("&H"+AS):POKE
```

```
I,A:S=S+A:NEXT I
30 IF S=17470 THEN SAVEM"COPPER.HCL",&HDF60,&HDFFE,&HDF60 ELSE PRINT "ERREUR!"
100 DATA 1A,50,34,08,C6,E7,1F,9B
110 DATA 8E,DF,6C,86,20,95,E7,27
120 DATA FC,95,E7,26,FC,A7,80,3D
130 DATA 3D,3D,3D,A6,82,95,E7,27
140 DATA F4,3D,3D,3D,3D,3D,0D,E7
150 DATA 2A,F7,3D,3D,3D,3D,3D,0D
160 DATA E7,2B,F7,8E,03,75,30,1F
170 DATA 26,FC,6D,86,8E,DF,60,10
180 DATA 8E,00,C8,EC,83,0F,D0,B,D7
190 DATADA,97,DA,3D,3D,12,8C,DD
200 DATA D0,27,02,20,03,8E,DF,60
210 DATA 31,3F,26,E7,10,8E,03,77
220 DATA 4F,12,0F,DB,97,DA,97,DA
230 DATA 31,3F,26,FC,30,88,00,8C
240 DATADF,60,22,04,A6,86,20,04
250 DATA 30,89,FE,70,8C,DD,D0,023
260 DATA 04,A6,86,20,04,30,89,01
270 DATA 90,12,0D,C8,27,B1,8D,E8
280 DATA 06,F7,DF,FF,35,08,39,28
290 DATA 63,29,48,43,4C,39,31
```

EXEMPLE 1

0 * Ce programme affiche les palettes de 256 à 455 dans le

```
fond de l'écran
10 CLEAR, &HDDCF:LOAD M"COPPER.HCL":M=&HDF5E ' invariant : zone d'implantation.
20 SCREEN,0,0
30 PAL=256
40 FOR I=0 TO 199 ' Boucle pour les 200 lignes de l'écran.
50 GOSUB 100
60 PAL=PAL+1
70 NEXT I
80 EXEC&HDF60 ' Appel de la routine.
90 END
100 POKE M,PAL @256 ' Enregistrement d'une palette.
110 POKE M+1,PAL MOD256
120 M=M-2:RETURN
```

EXEMPLE 2

0 * Ce programme affiche 5 tubes et les fait scroller dans le fond de l'écran :

```
10 CLEAR, &HDDCF:LOADM"COPPER.HCL":M=&HDF5E ' invariant : zone d'implantation.
20 SCREEN,0,0:VIT=2 ' Vitesse de -64 à +63
30 FOR I=1 TO 5 ' Boucle pour les 200 lignes de l'écran.
40 READ A
45 FOR J=0 TO 15:GOSUB 100:PAL=PAL+A:NEXT J ' Dégradé NOIR -> COULEUR
50 FOR J=0 TO 15:PAL=PAL-A:GOSUB100:NEXT J ' Dégradé COULEUR -> NOIR
55 FOR J=1 TO 8:GOSUB 100:NEXT J
60 NEXT I
70 POKE&HDFCE,(256+2*VIT) MOD256 ' Enregistrement de la vitesse.
80 EXEC&HDF60 ' Appel de la routine.
90 END
100 POKE M,PAL @256 ' Enregistrement d'une palette.
```




110 POKE M+1,PAL MOD256
120 M=M-2:RETURN
200 DATA 1,16,1,17,256,257

EXEMPLE 3

0' Ce programme affiche un arc-en-ciel sur le texte à l'écran'
10 CLEAR,&HDDCF:LOADM*
OPPER.HCL":M=&HDF5E ' invariant : zone d'implantation.
20 CONSOLE,,2,0:SCREEN0
,15,15:PALETTE15,0:PALETTE0,4095
25 FOR I=1 TO 25:PRINT"HCL
MAKES IT POSSIBLE ! (PRES-
SEZ ESPACE)":NEXT I ' On
remplit l'écran...
30 READ A:I=0
40 GOSUB100:PAL=PAL+A
45 GOSUB100:PAL=PAL-A
50 GOSUB100:PAL=PAL+A
60 GOSUB100
70 I=I+1:IF I=8 THEN 30 ELSE IF
M=&HDD0 THEN PAL=PAL+A
:GOTO 40
80 EXEC&HDF60:IF PEEK(&H
DFFF)<32 THEN 80 ' Appel de
la routine et test touche.
90 PALETTE0,4095:END
100 POKE M,PAL @256 ' Enre-
gistrement d'une palette.
110 POKE M+1,PAL MOD256
120 M=M-2:RETURN
200 DATA 1,16,-1,256,-16,1,16

EXEMPLE 4

0 Ce programme affiche des

dégradés de gris qui scrollent...
en Overscan ! '

10 CLEAR,&HDD5B:LOADM*
COPPER.HCL":M=&HDF5E
Implantation pour 260 lignes.
20 SCREEN4,0,0:VIT=1 ' Vitesse
de -64 à +63
30 FOR I=1 TO 10 ' Boucle pour
les 260 lignes
40 FOR J=1 TO 15:PAL=J*273
:GOSUB100:NEXT J ' Dégradé
NOIR -> BLANC
50 FOR J=15 TO 5 STEP -
1:PAL=J*273:GOSUB100:NEXT
J ' Dégradé BLANC -> NOIR
60 NEXT I
70 NL=260:GOSUB200 ' Nombre
de lignes de 65 à 310.
80 POKE&HDFCE,(256+2*VIT)
MOD256 ' Enregistrement de la
vitesse.
90 EXEC&HDF60:END ' Appel de
la routine.
100 POKE M,PAL @256 ' Enre-
gistrement d'une palette.
110 POKE M+1,PAL MOD256
120 M=M-2:RETURN
200 A=(211-NL/2)*8-3:M=&HD
F94:GOSUB300 ' Enregistrement
du nombre de lignes.
210 A=NL:M=&HDF A1:GOS
UB300
220 A=&HDF60-2*NL:M=&HDF
AF:GOSUB300
230 A=(311-NL)*8-1:M=&HDF
BE:GOSUB300
240 A=-2*NL:M=&HDFDA:
GOSUB300
250 A=&HDF60-2*NL:M=&HDF

DD:GOSUB300
260 A=2*NL:M=&HDFE7
300 IF A<0 THEN A=65536+A
310 POKE M,INT(A/256):POKE
M+1,A-256*INT(A/256):RE
TURN

THOMSON ACTUALITE

Les fidèles de la gamme
THOMSON ont enfin leur revue :
ICDV Magazine, bimestriel

vendu par abonnement et riche
de 24 pages (ce n'est qu'un dé-
but) pleines de caractères impré-
sés en noir sur du papier blanc,
un luxe à notre époque ! De plus,
une disquette de programmes
inédits peut être acquise...

Le premier numéro offrait des
news en pagaille, de la technique,
des articles bien faits sur le PS1
d'IBM, le TT d'Atari (petite infidélité)
et l'univers des CD, plus des
listings et moult rubriques at-
trayantes. Le second traite, entre
autres, d'un synthétiseur vocal,
d'un digitaliseur et du fameux lo-
giciel Solution, de Profil, qui
permet le transfert sur PC des
fichiers issus de Logo et Para-
graphe. Le ton est plaisant - à
faire pâlir de jalousie les meilleurs
d'entre nous.

ICDV MAGAZINE, 16, quai J.-
B.-Clément, 94160 Alfortville.
La flamme d'écrire ? Laissez un
message sur 3615 CFDL...

Au fait, connaissiez-vous le club
ContactHoms et son serveur ?
Ben voilà, c'est fait (cf. photo).

BUG !

Avant de terminer, un petit erratum
concernant le programme
Basic de gestion d'images du n°
46 : pour une parfaite utilisation,
remplacez en ligne 130, le DIM
PUKALL%(2000) par DIM
PUKALL%(20000).

Major Thomson



LE CDTV ENFIN LA !

Il y a juste un an, nous vous présentions en avant-première ce qui devait être un nouveau tremplin pour la gamme Commodore sur le marché grand public : le CDTV. Aujourd'hui, la bête est enfin disponible et se montre à la hauteur de nos espérances... Que demande le peuple ?

Deuxième constructeur mondial (à l'échelle planétaire, cela représente une machine sur quatorze), Commodore a toujours su faire preuve d'esprit d'innovation technologique. Au cours des années qui suivirent sa création, peu avant 1940, la société américaine subit une évolution et une croissance stupéfiante dans le domaine de l'équipement de bureau. Dès 1969, elle se distingua par la mise au point d'une des premières calculatrices de poche - notons tout de même que la mode de l'époque reposait principalement sur les pattes d'éléphant et que les poches suivaient le mouvement... Et 1977, ce fut



le véritable avènement de Commodore sur le marché informatique avec l'arrivée du fameux *Pet* qui donna le jour, plus tard, à des rejets prestigieux : *Vic 20* (1981), *Amiga 500* (1984), *Amiga 3000* (1990) et enfin, CDTV.

PROGRESSION DIFFICILE

Si elle peut être qualifiée de vertigineuse sur l'ensemble de

*Le CDTV lecteur de disques compacts.
Une interface utilisateur simple et efficace...
La face avant. Un look très hi-fi.*



l'Europe, la progression de Commodore en France se révèle plus que difficile, malgré une percée de plus en plus évidente sur le marché pro qui a permis à la société de quadrupler son chiffre d'affaires en 3 ans et d'augmenter le staff jusqu'à 67 personnes.

Difficile d'attribuer cet état de fait à des facteurs autres que la démarche marketing de la société, relativement mal ciblée jusqu'à l'arrivée de Georges Fornay à la tête des opérations courant 90 et aux bouleversements multiples qui s'en-suivirent. Aujourd'hui, l'atmosphère est à l'optimisme, et l'arrivée de CDTV, bien qu'accidentelle - si je puis dire - n'y est certes pas étrangère...

FACE A FACE

Autant le dire tout de suite, la volonté première de Commodore consiste à couper l'herbe sous les pieds réunis - ou pas - de Sony et Philips, qui n'en finissent pas d'annoncer leurs "merveilleux" CDI. Bonne idée en soi, mais peut-être un peu tardive si l'on songe que les deux géants ont procédé récemment eux aussi à une présentation officielle de leurs machines respectives lors du C.E.S. de Chicago. Elle n'eut d'officielle d'ailleurs que le nom, puisque les CDI Sony ou Philips continuent à demeurer introuvables...

Commodore, en sortant son produit aujourd'hui, s'offre donc une longueur d'avance. Parviendra-t-il à la conserver face à deux vieux routiers du grand public comme Sony et Philips ? Voilà la question que tout le monde se pose, d'autant



qu'aux dernières nouvelles, Philips et Nintendo seraient parvenus à un accord pour la réalisation de jeux sur CDI... Affaire à suivre... Néanmoins, le CDTV a le mérite d'exister et nous ne pouvons que les en féliciter.

DU VRAI GRAND PUBLIC !

La principale raison qui fait du CDTV un événement en soi, c'est sa philosophie grand public. En effet, bien qu'architecturé autour d'un Amiga, le CDTV s'en éloigne de par son look très hi-fi et son interface utilisateur - bah, le vilain mot - où l'informatique, telle qu'on l'a l'habitude de la rencontrer, n'apparaît plus. Dès la mise

La bête et une partie de ses accessoires : le Trackball, le lecteur de disques, la souris à infrarouge (tous trois en option) et la télécommande.

sous tension de la machine - avant l'introduction d'un CD - l'écran annonce la couleur. Exit le Workbench et son austérité si effrayante pour le commun des mortels ! On entre ici dans le vif du sujet avec une présentation assez proche de celle qui illustre les démos de CDV (Compact Disc Video), à savoir un disque irisé frappé d'un rayonnement laser.

La suite des opérations se passe de commentaire puisqu'elle consiste simplement à faire un choix : CD audio ou CD-ROM (notons que le CDTV lit également les disques CD+G, permettant l'affichage d'animations vidéo en temps réel).

Dans le cas du CD-ROM, la

machine réagit immédiatement par le lancement du disque et le chargement de son contenu : jeu ou éducatif, utilitaire etc. Le reste dépend de l'efficacité de la programmation... Le meilleur exemple en la matière : l'adaptation de *Sim City*, réalisée par Infogrames, qui guide pas à pas le joueur dans le maniement de la télécommande. Le pire des réfractaires à la technologie ne se retrouve plus ainsi livré à lui-même puisque le mode d'emploi se manifeste à l'écran presque en permanence.

Le CD audio, lui, profite d'un programme résident spécifique prenant, sous forme de graphiques, les principales options dévolues aux CD : nombre de plages, lecture, avance et retour rapide, pause, sélection aléatoire, saut de plage etc. Cet écran qui peut paraître à première vue superflu à tout possesseur de disques compacts, correspond bien à la philosophie énoncée plus haut. De même, il permet d'accéder à diverses options - autres que celles qui sont proposées sur la télécommande, simplifiée ainsi à l'extrême.

Autre ouverture : l'écran de réglage. Celui-ci propose d'effectuer toutes sortes de paramètres par le biais d'icônes spécifiques : centrage horizontal, choix de la langue parlée (Français, Anglais, Al-

La face arrière. Rien de bien différent, sinon les connexions MIDI et la prise Périlé.



lemand etc.), passage en interlace, suppression du son ette une foultitude d'autres.

VUE D'ENSEMBLE

Outre le CD, les évolutions qu'offre le CDTV par rapport à l'Amiga ne se révèlent malheureusement pas aussi nombreuses que celles que nous étions en droit d'espérer...

C'est le moins qu'on puisse dire puisqu'il n'y en a qu'une, mais de taille : la connexion MIDI in/out.

Il est vrai que tous les Amiganiques l'attendaient de pied ferme depuis si longtemps qu'il eût été impardonnable de ne pas la faire figurer au menu... Elle trouve d'ailleurs une utilisation immédiate via le logiciel *Music Maker*, utilitaire musical livré gratuitement avec la machine.

Quant au Genlock, nenni !

Une foule d'options sont prévues ou d'ores et déjà réalisées, qui permettront aux incorrigibles informaticiens de

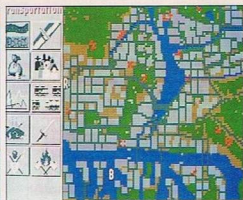


Mind Run : les méninges déménagent...

transformer leur CDTV en véritable ordinateur, comme le Trackball (sorte de souris inversée) - 590 F ; la souris à infrarouge - 390 F ; le lecteur de disquettes externe - 990 F ; le clavier - 690 F ou encore le lecteur de cartes mémoire de 64 à 256 Ko.

Notons que de telles adjonctions poussent le prix de l'ensemble très au-delà du raisonnable... En effet, même si la machine a une vocation grand public irrefutable, il en va tout autrement de l'aspect financier. Alors on ne présente plus ce chef-d'œuvre ; **Mind Run** (Créalude), jeu de réflexion fondé sur la mémoire visuelle, du son, les réflexes etc. ; **Ordicode** (Educom), outil très performant pour l'apprentissage du code de la route ; un logiciel d'apprentissage de la

Ordicode, un outil précieux.



Sim City, une parfaite réussite.

CDTV via le MIDI, durant la lecture d'un CD audio. Outre ces programmes divers, les heureux acquéreurs pourront également découvrir un CD de bienvenue qui leur enseignera très simplement la marche à suivre pour utiliser au mieux leur machine.

LE PACKAGE

Comme nous le disions à l'instant, le CDTV est fourni avec 5 disques, dont voici la liste : **Sim City** (Infogrames), on ne présente plus ce chef-d'œuvre ; **Mind Run** (Créalude), jeu de réflexion fondé sur la mémoire visuelle, du son, les réflexes etc. ; **Ordicode** (Educom), outil très performant pour l'apprentissage du code de la route ; un logiciel d'apprentissage de la

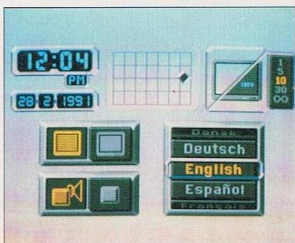
langue de Shakespeare, et **Music Maker**, programme qui offre la possibilité de jouer sur un clavier connecté au

Nous débutons sur une note d'optimisme et nous tenterons de finir de même malgré quelques regrets - dont le plus important tient au prix... Peut-être celui-ci subira-t-il la même évolution que celui des autres matériels grand public, au quel cas il serait envisageable de trouver le CDTV à moins de 6 000 F, voire à moins de 5 000 F dès l'année prochaine.

Espérons-le... En attendant, il remplit bien son contrat, qui consiste d'une certaine manière à faire bouger l'univers micro...

Georges Brize

Ecran de paramétrage.



PLUS DE 60 TITRES DISPONIBLES*

Arts et Loisirs : Gardenfax (4 CD concernant respectivement : plantes d'intérieur, fruits et légumes, plantes de jardin, arbres et arbustes). Livre de coloriage animé. Systèmes militaires avancés. Femmes en mouvement. Notre maison.

Education : Un petit pain pour Barney. Fun School Three for under Fives. L'ours Barney va à l'école. My Paint. Cendrillon. The Paper Bag Princess. Thomas Snowsuit. The Tale of Peter Rabbit. Scary Poems for Rotten Kids. Mud Puddle. LTV English. Expédition au Pôle Nord.

Divertissement : Battlechess. Classic Board. All Dogs Go to Heaven. Falcon. Airwave Adventure. Psycho Killer. Snoopy. Sherlock Holmes. Many Roads to Murder. Murder Anyone. Hound of the Baskervilles. Defender of the Crown. Spirit of Excalibur.

Future Wars. B.A.T. Unreal. Pro Tennis Tour 2. Battlestorm. Xenon 2. Wrath of the Demon.

Référence : The Complete Works of Shakespeare. The New Basic Electronic Cookbook. The American Heritage Illustrated Encyclopedic Dictionary. Time Table of Science and Innovation. Time Table of Business, Politics and Media. The Illustrated Holy Bible. World Vista Atlas. Dr. Wellman. The New Grolier Electronic Encyclopedia.

CD+G : Chris Isaak. Little Feat (2 CD). Gram Parsons. Van Dyke Parks. Bonnie Raitt. Lou Reed. Woody Guthrie Tribute. AlphaVille. Laura Branigan. Ella Fitzgerald. Flamin' Groovies. Fleetwood Mac. Emmylou Harris. Jimmy Hendrix.

* Ces titres seront théoriquement sur le marché français dès septembre.

NEW

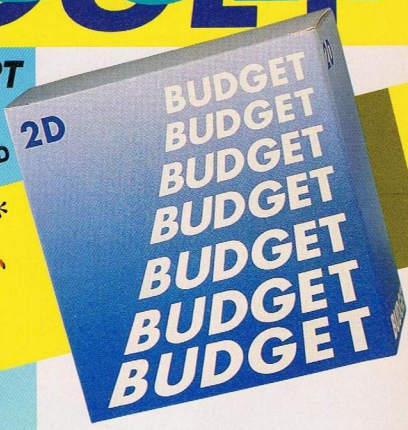
BUDGET

**LE NOUVEAU RAPPORT
QUALITE/PRIX
IMBATTABLE**

La boîte de 10 disquettes 3 1/2 DF/DD

39,90 TTC,
FRS *

EXISTE EGALEMENT : 5 1/4 DF /DD
5 1/4 DF /HD
3 1/2 DF /HD



* Prix généralement constaté

**ET EN PLUS A PARTIR DU
1^{er} SEPTEMBRE 1991
GRAND JEU CONCOURS**

BUDGET

**DES CENTAINES
DE LOTS A GAGNER**

- 1^{er} prix : une semaine pour 2 personnes au Club Méd. à Eleuthera (Bahamas) ou un chèque de 20 000 F.
 - 2^e prix : un ordinateur IBM PS1 VGA couleur.
 - 3^e prix : un vélo tout terrain
 - 4^e prix : une platine laser Sony.
 - 5^e prix : un appareil photo.
- Et des centaines d'autres magnifiques prix à gagner.



LE TOUR DU MONDE



EN 80 MEGAS

LE TOUR
DU MONDE
EN 80 MEGAS

La micro nocturne, les yeux usés par les pixels tressautant d'un écran à quat'sous, la tasse de café serré à proximité de la souris, ce n'est pas notre tasse de thé. Nos yeux, on préfère les ouvrir sur notre vaste planète. Le mieux bien sûr, c'est de ramasser son balluchon, de prendre la route et de la parcourir tout en rond. Comment faire ? Il faut d'abord lever le pied, une fois parti ça va tout seul, il suffit de laisser aller. Ou alors on allume la télé qui est, comme chacun le sait, une fenêtre ouverte sur le monde. Mais le sandwich guerres-catastrophes-faits-divers à l'heure de la soupe, c'est déprimant... Alors, retour à la case micro. Parmi toutes les disquettes, au détour du disque dur, il y a sûrement un petit coin de paradis...

Il y a six ou sept ans, **Bob Winner**, un soft signé Loricel, utilisait déjà des images numérisées qui représentaient des cartes postales de quelques grandes capitales du monde. On n'avait guère le temps d'admirer les monuments. Des bidons déboulaient dans vos jambes et les couteaux volaient bas. Parfois, on dégommaît un adversaire à grands coups de soavete ou au revolver. Le tourisme de l'époque était hard...

Pharaon, du même éditeur, proposait à la même époque des aventures calquées sur le film *Indiana Jones et le temple maudit*. Elles se déroulaient dans une Egypte numérisée où des séquences d'arcade alternaient avec des vues du Sphinx et de la vallée des Rois. Le résultat n'était pas très convaincant.

Pendant quelques années, la toile de fond hyperréaliste a disparu. La numérisation d'un dessin ou d'une photo fait maintenant un retour en force, surtout dans les jeux d'aventure américains, ceux de Sierra-On-Line notamment. On discerne même, dans la version PC de **Space Quest 4**, les traits de construction laissés par le graphiste dans la rue en complet délabrement.

Davantage que par souci de réalisme, la carte postale vient à point pour souligner l'atmosphère d'un soft. Si c'est un karaté, on ne coupe pas à une représentation de monument asiatique. Le temple de Sukkothai par exemple, au nord de Bangkok, les pentes du Fuji-Yama dans **Karateka** ou l'idéogramme géant du Soleil Levant qui se mire dans les eaux à Kyoto pour illustrer le vénérable

International Karaté + - comme **Sai Combat** d'ailleurs. Les graphistes ne prennent pas de risques et contribuent souvent à renforcer les

clichés : dans **The Hum an Killing Machine**, Beyrouth se présente évidemment comme une ville ruinée aux murs troués comme un gruyère, et dans d'innombrables softs de castagne (**Ranx** d'Ubi Soft pour n'en citer qu'un) les rues de New York apparaissent comme d'ignobles coupe-gorge, à côté desquels les quartiers les plus mal famés du Bronx font carrément figure de résidences de luxe.



LARRY
LAFFER

Quittant ces lieux sinistres pour des contrées plus accueillantes. Exotique par excellence, la trilogie des **Leisure Suit Larry** créée par Sierra-On-Line plonge le joueur (et donc le héros) dans un univers de luxe et de stupre, l'un ne valant pas grand-chose sans l'autre. Les titres de chacun des épisodes sont évocateurs - le pays des lézards qui se prélassent; A la recherche de l'amour (en plusieurs lieux mal choisis) et enfin Passionate

Patti à la poursuite des pectoraux puissants.

Larry Laffer, héros de cette saga, est un Américain quadragénaire un peu coincé (voilà trois pléonasmes d'un coup) saisi par le démon de minuit (et de quatre !). Il se rend donc dans un patelin très justement nommé Lost Wages ("paies perdues" en anglais) et se transforme en séduisant plébio ("play-boy" en français) décidé à se taper toutes les filles du lieu. Ce fantasme ne le quittera jamais d'un soir à un autre...

Lost Wages, c'est Las Vegas, la capitale du jeu. Là-bas, les casinos se trouvent dépourvus de fenêtres pour que le client qui claque son tric ne soit pas tenté de rentrer chez lui à la nuit tombée. Il ne doit en sortir que complètement ratissé. Larry y rencontre la belle Fawn, qui l'emmène illico à l'église du coin, le self-service des mariages-minute 24 heures sur 24. A quelques kilomètres on tombe sur Reno, la capitale du divorce instantané. L'avantage du système, c'est que les amants d'un soir peuvent se sauter sans enfreindre les lois de l'état, assez contraignantes pour ces choses-là. Après force libations dans la chambre nuptiale, Larry se fait détrousser par la belle de nuit. Il essaie de se rattraper sur une poupée gonflable qui se retrouve aussitôt à plat !



(Tu parlerais qu'à l'horizontale, elle doit bien tenir la route)

Score 2 sur 4000 Leisure Suit Larry 3



Le second épisode se déroule à Los Angeles, dans un quartier de petites maisons chiques. Larry se fait jeter comme un malpropre par une splendide créature qui lâche même son chien contre lui. Le voilà dans un rond dans une cité qui se réduit à dix rues bordées de bars, de boutiques et bien sûr de studios de télévision et de cinéma. Malheureux en amour mois heureux au jeu, il gagne un million de dollars et s'inscrit pour une luxueuse croisière. Fâcheusement, il met par inadvertance le doigt dans un dangereux engrenage et se retrouve dans le collimateur d'une bande d'espions soviétiques.

Cet épisode se révèle de loin plus riche que le premier, beaucoup plus mouvementé. Tout en cherchant à s'attirer les bonnes grâces des jolies égyptes du bateau, Larry tente de sauver sa peau. Pour échapper aux sbires du KGB, il quitte le paquebot à bord d'un canot de sauvetage et dérive une dizaine de jours en mer. Il arrive enfin dans un club de vacances huppé, sis aux alentours d'une plage très hawaïenne. Le KGB y sévit aussi. Laffer s'évade du village à bord d'un avion d'Aéroflot qu'il s'empresse de détourner puis il s'enfuit dans la jungle... Il rencontre dans le village indigène de Nantooynt (prononcer "not to night") la belle Kalalou, fille du chef et se débarrasse des affreux qui lui en voulaient. Il semble s'être fait une place au soleil.

Dans le troisième et dernier épisode, Kalalou qui a viré lesbienne envoie paître Larry. Lequel perd aussi son emploi. Pas très reluisant, carrément médiocre, il se rend dans une cabine téléphonique où, comme Superman dans ses films, il se trans-

prîes, un zeste d'humour et un érotisme gratiné, la série de Larry reprend les ingrédients qui ont fait le succès des *James Bond*, le côté loser en moins. Un seul regret sur PC : l'absence d'un mode VGA en haute résolution. Les intérieurs cosus, les palmiers et l'érotisme raffiné s'accrochent mal de pixels gros comme des pois.

Son passé minable le suit partout : sur le bateau ou dans les hôtels, il y a toujours un malappris pour le renvoyer à sa condition sociale. La série des Larry a été faite sur mesure pour les Américains, mais les versions françaises n'ont rien à lui envier. Avec les trois boîtes qui forment cette aventure, il y a de quoi prolonger un bon moment les vacances sous les cocotiers.

LE LEGS DU
COLONEL

The Colonel's Bequest vient de sortir sur ST après une belle carrière sur PC. Créé par Sierra-On-Line, il emmène le joueur dans le pays cajun, au cœur des bayous de cette Louisiane que Bonaparte n'aurait jamais dû revendre aux Américains pour une bouchée de pain. Le soft qui se déroule dans une vieille demeure coloniale est testé dans ce numéro.



SURFACES VIERGES, PISTES DEFONCEES ET SECTEURS INCONNUS

Qui disait que les accros de la micro ne mettent pas le nez dehors ? On a chez Micro News l'équipe la plus baladeuse de la profession : deux tours du monde en bateau pour l'un, les reconis les pays pourris d'Afrique et d'Asie pour l'autre, photographie à côté d'un camion d'exploration polonaise, un monstre à trois essieux et six roues qui, avec deux autres engins du même acabit, sillonnait le pays Borana à la frontière entre le Kenya et l'Éthiopie. En cadeau pour ce numéro de vacances, le routard de service vous livre quelques photos inédites.



FASCINATION

Dans la lignée des softs hard, Coktel Vision met la dernière main à **Fascination**, un jeu dont le cadre est la Floride avec ses moiteurs et ses plages torrides, ses boîtes de Little Havana où l'on danse la salsa salée, et les boutiques de lingerie coquine de Conout Grove.

Il met en scène Doralice, une détective privée qui devra désamorcer une machination ourdie par Doc (un psychopathe qui n'a aucun lien de famille, précisons-le, avec

un certain Papa Doc Duvalier qui saigne à blanc les Noirs haïtiens avec l'aide musclée de ses Tontons macoutes). Le but de sa périlleuse mission ? Retrouver la formule chimique d'une molécule qui neutralise les inhibiteurs du comportement. A forte dose, néanmoins, le produit révèle des effets secondaires ravageurs, des propriétés aphrodisiaques notamment qui intéressent grandement les truands du coin. Ce produit érogène, notre peu farouche Doralice n'en a pas du tout besoin. Elle sait en effet se servir de ses charmes vénériens à bon escient et sans parcimonie.

Vautrée dans le luxe des hôtels, elle finira par se retrouver délicieusement prisonnière dans un palais

Renaissance reconstruit de toutes pièces au bord de la mer. Outre une belle aventure policière, pimentée de rebondissements - dans tous les sens du terme - **Fascination** propose un séjour haut de gamme dans les vices d'un Miami pour milliardaires (et de cinq).



Il règne une chaleur infernale à Delhi. Le cyclo-pousse était allé piquer un roupillon au frais dans un tuyau, la roue collée par un pavé. Les tuyaux en ciment, ce sont les HLM des Indes. Plein de gens y vivent. A Pondichéry, ils mettent même de petits rideaux pour protéger leur intimité.

RIVIERE SANS RETOUR

Colorado, de Silaris, est un jeu d'action qui fait revivre la rude vie des trappeurs dans l'Amérique du siècle dernier. Voilà un soft moyennement qui débute par la descente de rapides dans un paysage montagneux. Le soft n'apparaît pas très aimable avec les Indiens qui prennent force coups de pagaie quand il ne se font pas pousser contre les rochers ou les troncs d'arbres emportés par le courant. Il est vrai qu'eux-mêmes ne se montrent guère accueillants. Le trappeur peut accoster sur des plages et visiter des villages de tipis indiens fourmillant de petites animations. Devant le chef et

les notables réunis, il devra démontrer sa vaillance face au champion local. Au cours de ses pérégrinations, il rencontre parfois un colporteur qui acceptera de troquer quelques objets. Enfin, le soir au bivouac, sonne l'heure de la sauvegarde de la partie. Dure, dure existence...



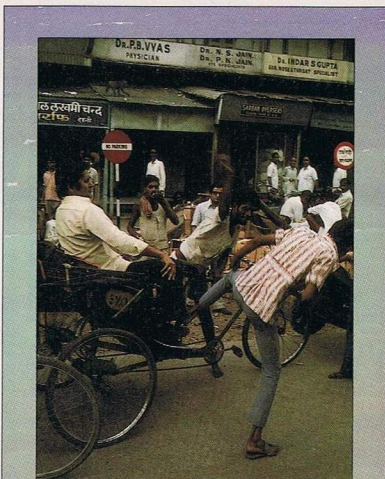
MAYA PARTIR AVEC...

Les mystères de l'Amérique précolombienne ont toujours inspiré les scénaristes (notamment le film *L'homme de Rio* - un pastiche des *Sept boules de cristal* d'Hergé - ; *A la poursuite du diamant vert* et j'en passe). Le *Fétiche Maya* procède de la même veine : le corps d'un savant a été découvert près de Chichen Itza, un haut lieu de la civilisation maya situé dans la presqu'île du Yucatan. Il portait sur lui un parchemin mentionnant l'existence d'un fétiche dont les morceaux ont été dispersés dans trois villages. Son élève, Michaël Fairbanks, se lance à la recherche de la statuette. Il n'est pas le seul en lice : l'ignoble docteur Orlík Karloff s'est mis lui aussi sur l'affaire. Le soft mêle adroitement

l'aventure (la conduite d'une jeep - mais en 1936, elle n'avait pas encore été inventée) et l'action - des bagarres épiques, notamment avec Orlík. Michaël Fairbanks devra acheter ou échanger le matériel nécessaire pour son expédition dans des boutiques ou auprès d'un chef indien. Panne sèche, serpents (mais pas à plumes) et énigmes seront au rendez-vous. Celui qui aura reconstruit le fétiche pourra s'approprier le fabuleux trésor des Mayas.

LA COURSE A L'ECHALOTE

Voyage au Brésil à la recherche d'Emmanuelle, l'héroïne évanescence du soft du même nom concocté par Coktel Vision. L'itinéraire passe par Rio de Janeiro, Belém, les chutes d'Igaçu, Salvador de Bahia, Recife et Sao Paulo. Chaque information doit être monnayée. Et c'est par déductions successives que l'on retrouve la piste de la belle disparue, qui a le don d'être toujours ailleurs. On se



De la tête froissée entre un vélo et un tricycle, quelque part en Inde... Comme chez nous, il suffit d'un accrochage de rien du tout pour que ça dégénère en bagarre. Le type en tricycle s'est emparé d'une boîte de conserve vide pour taper plus fort, son client grassouillet se recule afin d'éviter un mauvais coup. Sur le toit, un singe observe la scène : il ne se fait plus guère d'illusions sur l'homme...

déplace beaucoup en avion et en hélicoptère, on s'accoude à des bars en acajou ou en planches mal dégrossies et on picole sec.

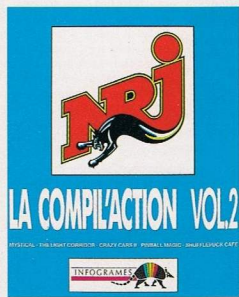
Tout cela coûte cher. Pour se refaire, le joueur fréquente assidûment les casinos (vous n'allez pas croire qu'il se salirait les mains dans les champs de canne à sucre). L'aventure l'amènera aussi dans les favellas où les filles se donnent pour une poignée de cruzeiros. L'érotisme d'Emmanuelle est très soft, pas de quoi fouet-

ter un chat. Par la suite, avec *Geisha* et *Fascination*, l'éditeur poussera le bouchon plus loin - si on peut dire.

Après quelques années d'existence sur la plupart des micros, *Emmanuelle* ne se révèle plus tout jeune, graphiquement du moins. C'est sur PC que le soft a le plus mal vieilli... La définition EGA semble en effet bien désuète, et à tant que le rééditer sous le label Tomahawk, l'éditeur eût été bien inspiré de le redessiner en mode VGA et d'ajouter une ambiance sonore. Le Brésil, c'est bien le pays de la samba et des cariocas, non ?



MAXI MICRO



Pour Atari ST & STE - Amiga - PC & compatibles - AMSTRAD



ZEN EROGENE

Les geishas japonaises sont avant tout des hôtes initiées aux subtilités de la cérémonie du thé. Le kimono qu'elles portent vaut une fortune (souvent plus de 100 000 F) et leur garde-robe se doit d'en

posséder plusieurs. La geisha version Tomahawk (un label Cocktail Vision) apparaît autrement plus délurée. Tellement délurée que ses poussoires de superlouloute éveillent l'intérêt lubrique d'un Japonais fou comme un lapin, un certain Napadami qui tente de fabriquer des gynoides. Pour fabriquer une de ces automates du sexe, il a besoin d'une ahlète de l'orgasme. D'où les ennuis d'Eve...

Le décor de **Geisha** se partage entre des laboratoires hi-tech et



Dans l'épisode Maupiti, l'action se déroule dans l'océan Indien, sur une île imaginaire au nord de Madagascar. Ne cherchez pas Maupiti dans un atlas, vous trouveriez un minuscule lagon de ce nom en plein Pacifique, dans l'archipel de la Société, très exactement à l'ouest de Bora-Bora.

"C'est un pur hasard, explique Sylvian Bruchon, le scénariste. On cherchait un nom imaginaire pour une île et quelqu'un a proposé Maupiti. C'était peut-être une réminiscence, un nom enfoui dans la mémoire qui est revenu par inadvertance." A l'exception de cette entorse à la géographie, **Maupiti** se montre parfaitement réaliste. Les éléments historiques liés à la piraterie sont véridiques.

Avec le graphiste Stéphane Polard, Sylvian Bruchon travaille sur **Soukiya**, un nouveau jeu d'aventure qui se passera au pays du Soleil Levant. Il farfouille dans les bibliothèques, visionne les films d'Ozu et de Kurosawa et se documente au centre Zen de Paris afin de restituer parfaitement la philosophie et la mentalité des moines.

L'enquête du célèbre détective se déroule en effet dans le Daibutsuji, le "temple du grand Bouddha" situé du côté de Kyoto ou de Nara, dans une région riche en monuments historiques.

"Nous avons essayé de faire voyager le joueur, explique Sylvian, de le dépayser." Le monastère bouddhiste de maître Sato ne figure sur aucune carte du Japon, bâti qu'il est d'après divers éléments réels, prélevés çà et là. Le jeu n'y



perd pas en véracité, loin de là...

Dans une lettre publiée dans le manuel de **Maupiti Island**, Jérôme Lange avait fait allusion à Max, un ami installé au Japon. C'est en allant le rejoindre à bord du yacht Brisbane qu'il a échoué à Maupiti.

Dans **Soukiya**, Max lui demande

de venir de toute urgence car un crime menace.

Le jeu commence avant le meurtre, que personne ne peut empêcher. Le célèbre détective devra interroger des Japonais mais aussi des Occidentaux, et surmonter le décalage des mentalités.

Car les moines ont beau être coopératifs et œuvrer à la recherche de la vérité, ils ont leur manière de penser - parfois déconcertante ! Leur philosophie de l'existence diffère du tout ou tout de la nôtre.

Pas question toutefois de tomber dans le cliché... Le Japonais âpre en affaires qui se montre en même temps d'une politesse onctueuse, vous ne le trouverez pas dans **Soukiya**. Pas davantage que les graphismes incisifs aux couleurs criardes des dessins animés. Ce n'est pas le genre de la maison...

Comme le **Manoir de Mortevielle** et **Maupiti**, le soft parlera distinctement.

Autant dire qu'il vaudra le déplacement !

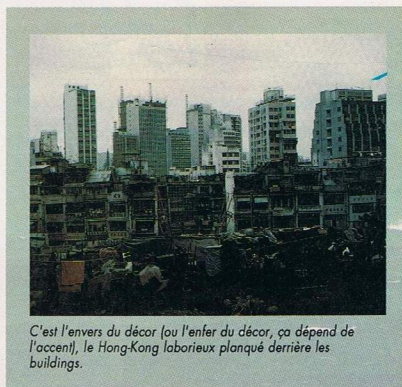


des maisons de papier comme on en voit sur les estampes japonaises. Le Fuji-Yama apparaît certes en arrière-plan. Mais plus qu'un soft touristique, **Geisha** constitue une invitation au plus profond de l'empire des sens. De ce côté-là, le joueur ne sera pas déçu du voyage.

D'UN CONTINENT L'AUTRE

Pour découvrir un Japon plus traditionnel, aussi éloigné des dérèglements hormonaux que Kyoto l'est de Pigalle, il vaut mieux suivre Jérôme Lange à la trace.

Jérôme Lange, on s'en souvient, est ce détective qui mena une enquête difficile dans **Le Manoir de Mortevielle** puis **Maupiti Island**, deux jeux signés Lankhor qui glanèrent une kyrielle de récompenses.



C'est l'envers du décor (ou l'enfer du décor, ça dépend de l'accent), le Hong-Kong laborieux planqué derrière les buildings.

LE TOUR
DU MONDE
EN 80 MEGAS

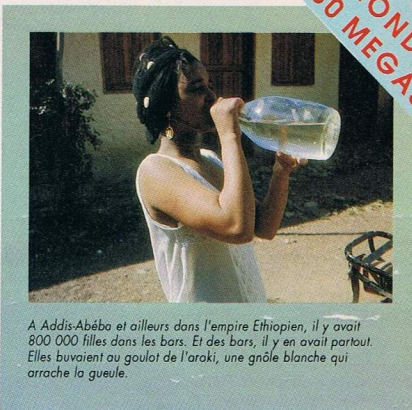
NUITS DE CHINE

1928. La révolution couve. Sun Yat-Sen prépare activement la Chine moderne - André Malraux racontera un peu plus tard (en 1933) dans *La condition humaine* comment les corps secs des Chinois servaient de combustible dans le foyer des locomotives de Tchang Kai-Chek... Les Occidentaux enfermés dans leurs concessions n'en

KENYA

DEFENSE D'Y VOIR

La jungle amazonienne ou africaine, on la trouve surtout dans des shoot'em up, mais dans quel état ! Elle est invariablement peuplée de sauvages débiles et sanguinaires, truffée de pièges et pleine d'animaux féroces. On y

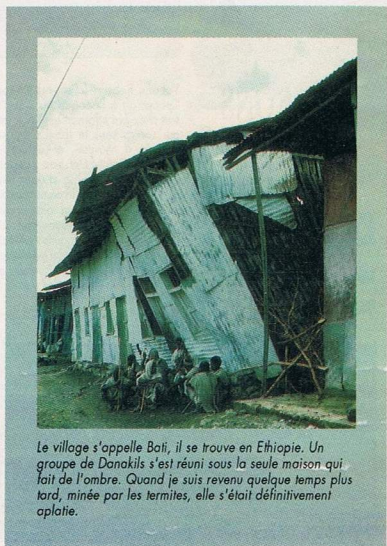


A Addis-Abéba et ailleurs dans l'empire Éthiopien, il y avait 800 000 filles dans les bars. Et des bars, il y en avait partout. Elles buvaient au goulot de l'araki, une gnôle blanche qui arrache la gueule.

mènent pas large ! Kate Lomax, la fille d'un businessman américain a été enlevée par Li Deng, un seigneur de la guerre. C'est dans ce contexte mouvementé que commence *Heart of China*, la dernière superproduction de Dynamix.

L'aventure mènera le joueur jusqu'à Paris, via Hong-Kong et ses venelles, les chemins de Katmandou et les fastes de l'Orient-Express qui reliait Istanbul à la gare de l'Est. Un itinéraire déjà emprunté dans la première partie par le héros vernien des *Tribulations d'un Chinois en Chine*. Un soft pareil, on s'en doute, regorge d'action et de rebondissements. Ça castagne à tout va, des serpents venimeux se mettent de la partie, les avions se crashent allègrement et le joueur a droit en prime à une sirupeuse histoire d'amour... En outre, chaque personnage a été doté d'un passé qui lui colle aux pattes.

Et un soin plus que particulier a été apporté au visuel. Tous les décors - on en dénombre plus de deux cents - consistent en des peintures faites à la main puis numérisées ; les personnages sont des acteurs réels. De sorte que l'ambiance de la Chine des années trente se trouve rendue avec autant de force que dans un film.



Le village s'appelle Bati, il se trouve en Éthiopie. Un groupe de *Danakil*s s'est réuni sous la seule maison qui fait de l'ombre. Quand je suis revenu quelque temps plus tard, minée par les termites, elle s'était définitivement aplatie.

massacre sans discernement hommes et bêtes... Et bien sûr, on se promène de liane en liane, le moyen de locomotion local qui vaut bien les 4 x 4 du Paris-Pas d'Ac. Au hit-parade de ces softs, les deux **Rick Dangerous** de Firebird et Tusker. En micro, le moins que l'on puisse dire, c'est que la

décolonisation a encore du chemin à faire !

Wild Life (un soft de New Deal réédité par Novtech/Hot-Cakes Collection) propose un safari assez spécial. Il s'agit de photographier des animaux tout en tirant sans pitié sur les braconniers, le tout sur fond de paysage arctique, de temples hindous, de Montagnes Rocheuses ou au pied du site australien d'Ayers Rock - cet énorme monolithe rouge sang posé en plein désert.

C'est sur CPC que tourne **Mokowe**, créé par Lankhor, l'un des rares jeux d'aventure qui tente de rendre l'ambiance des lodges kényans et de la brousse environnante. L'action se passe en mai 1975, lorsque le massacre des éléphants faisait rage. A vrai dire, je puis affirmer que ces placides pachydermes vivaient encore relativement tranquilles à cette date. Ahmed, un éléphant dont les défenses claquaient le sol tellement elles étaient développées, avait été promu monument national. Il était protégé par des gardes du corps, de sorte qu'il mourut de sa belle mort ! Dix ans après en revanche, le carnage battait son plein et les proboscidiens se firent plutôt rares dans les parcs de Tsovo et de Marsabit.

Dans **Mokowe**, il faut localiser les bracos. D'après les rafales d'armes automatiques que l'on entend dans le soft, ils ne doivent pas se trouver loin. Comme dans beaucoup de jeux d'aventure, tout se déroule au moyen de la saisie de petites phrases et de dialogues avec des gens pas toujours disposés à parler. L'originalité du soft,



c'est d'avoir introduit le facteur temps dans son intrigue : certaines actions ne se révèlent possibles qu'à certaines heures précises. Et l'attente peut se poursuivre jusqu'à la nuit... Du temps perdu ? Eh non ! Car l'Afrique, ce n'est pas la gare Saint-Lazare à dix-huit heures, on n'y galope pas comme des dératés sur les pistes en



laïrière. Le temps, il faut savoir le prendre et attendre le moment propice pour s'introduire derrière une cascade, se prélasser à la terrasse d'un lodge en observant le va-et-vient des clients.

Certes, **Moroke** fait la part belle aux Blancs et le "gare au gorille !" fait davantage allusion à la chanson de Brassens qu'à la mentalité réelle de cette brave bête - qui vit d'ailleurs plutôt vers le Zaïre. Il reste en définitive un jeu d'aventure haut en couleur locale, imaginez l'ocre de la savane au crépuscule, les verts de la forêt et le bleu de la nuit...

Rappelons pour mémoire que le **Maupiti Island** de Lankhor, cité plus haut, se passe sur une île imaginaire qui pourrait bien être Madagascar...

INDE

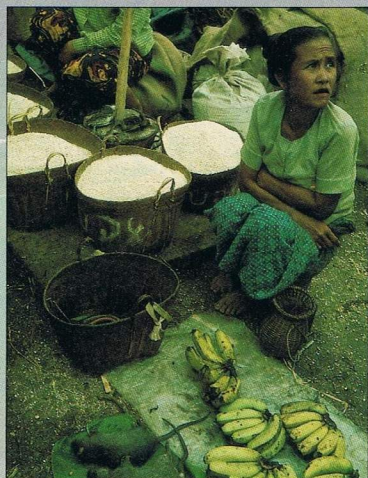
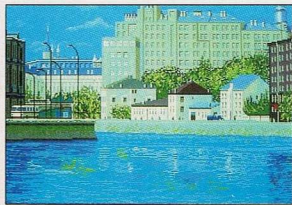
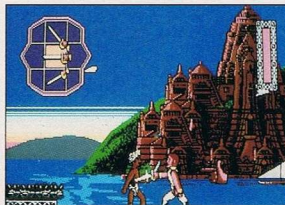
O RAJ, O DESEPOIR

C'est d'Indes qu'il faudrait parler puisque **The Champion of Raj**, testé dans les pages de ce numéro de **Micro News**, entraîne le joueur dans l'ex-empire des Indes orientales. Voilà un pays qui offre les plus belles lumières du monde, surtout au coucher du soleil. Il n'en reste malheureusement rien dans **Champion of the Raj**. Le graphiste a bien tenté de rendre le

U.R.S.S.

BONS BAISERS DE RUSSIE

Du dépaysement sans dépaysement avec **KGB**, une aventure complexe sur laquelle travaille



Sur le marché de Luang-Prabang, au Laos, on vend du rat. Dans nos pays, manger du rat est synonyme de disette. Ce n'était pas la cas là-bas : les jarres sont pleines de riz, les bananiers ont bien donné. En civet, un rat bien dodu, ça vaut le lapin. A chacun ses goûts, après tout on se délecte bien d'escargots et de cuisses de grenouilles...

Yohann Robson (alias Arbeit von Spacecraft à l'époque où il sévisait chez Ere Informatique). Ce jeu qui sortira sous le label Cryo se déroule à Moscou, à Leningrad (redevenu Saint-Petersbourg depuis peu), dans un goulag et dans une datcha perdue dans la cambrousse. Le joueur incarne un officier du KGB chargé de démanteler un réseau de drogue dans les milieux képons de la capitale soviétique. L'enquête dérapera rapidement et mettra à jour un complot visant à détruire la perestroïka.

Pas de tourisme dans KGB, pas

de place Rouge noire de monde et de Café Pouchkine. "Ce qui est étonnant en URSS, explique Yohan Robson, c'est à quel point cet endroit est fondamentalement ordinaire". Le soft se passe dans le monde du renseignement, un univers gris qui n'a rien à foutre des sites enchanteurs et des clichés politiques sur le Bien et le Mal. Le dépaysement demeure cependant au rendez-vous, grâce aux images d'un réalisme soviétique couleur de muraille - de Michel Rho -, ou le goulag perdu dans un décor enneigé écrasé par un ciel plombé.

LE TOUR OPERATOR TUE

Dernière création de Magic Bytes, **European Journeys** ramène le joueur dans les grandes villes européennes. Il évoluera dans le monde très spécial des agents très spéciaux. Les principaux monuments (la gare de Francfort, son opéra détruit en 1944 récemment reconstruit à l'identique, les vestiges romains etc.) sont numérisés et accompagnés d'une notice.

TOUR DU MONDE

Contrairement à Magic Bytes, **Carmen Sandiego**, de Sierra-On-Line, a choisi d'écumer le monde entier...

Carmen Sandiego (Buffy pour les intimes) est un ancien agent secret qui n'a apparemment pas supporté la discrétion qui sied à sa profession. Désormais, elle ne se promène plus qu'en luxueuse Packard blanche décapotable, celle qu'affectionnait Faye Dunaway



dans *Chinatown*, le film de Roman Polanski. Elle occupe ses loisirs à manager une bande de malfaiteurs internationaux qui sévissent dans une trentaine de pays.

Voilà l'occasion d'aller visiter des sites aussi divers que Port Moresby en Papouasie ; Kigali, petite capitale du Rwanda entourées de puits aux flancs couverts de bananiers ; Lima, Oslo, Bagdad, Bamako ou Reykjavik.

Dans un premier temps, il s'agit d'identifier l'auteur d'un forfait grâce aux témoignages des victimes. Safari, l'ordinateur de la police, délivre alors un mandat d'arrêt. Il a un nom bien choisi cet engin. Safari signifie en effet "voyageur" en swahili, une langue largement répandue en Afrique de l'Est. Ce qu'on sait moins, c'est

qu'un projet informatique **Safari** avez trouvé assez d'argent pour a bien failli exister. C'était une acheter un aller simple pour le

LE TOUR DU MONDE EN 80 MEGAS

idée à Valéry Giscard d'Estaing qui, au début des années 70, avait eu l'idée saugrenue d'envisager l'interconnexion des ordinateurs de toutes les administrations de France (fisc, armée, Sécurité etc.). Vous voyez ça d'ici, le fisc qui se demande où vous



Rien que des emmerdements à cause de ce mouton portant un diadème de balles. Pendant que je prenais la photo, un bédoouin de la Légion Arabe me tirait par le bras : je faisais, paraît-il, de la propagande antijordanienne. Je n'ai toujours pas compris en quoi.

Sylviane, une copine dans un ashram à Pondichéry. J'y ai passé deux mois, j'attendais le renouvellement d'un passeport. La moitié de la ville appartient à l'ashram qui est une véritable puissance économique. J'ai longtemps eu cette adresse bizarre sur mon passeport : Sri Aurobindo Ashram, Pondichéry, Inde.





Vénézuéla et la Sécu qui signale à qui de droit que vous êtes justement en arrêt-maladie ? Plus moyen de lever le petit doigt sans que tout le monde soit au courant ! Le malfauteur repéré, il ne reste plus qu'à se rendre là où il se terre et se renseigner. Après quoi il est arrêté. Le jeu se poursuit jusqu'à la mise sous les verrous de la sulfureuse Carmen Sandiego.

Le jeu se présente davantage comme un quiz portant sur la géographie que comme une enquête policière. Un atlas de poche se trouve d'ailleurs vendu avec le jeu. Les indices concernent en effet la monnaie d'un pays ou ses productions industrielles. Chaque ville est représentée par la vue typique d'un monument ou d'une scène de la vie

quotidienne.

A ce titre, **Carmen Sandiego** vaut bien le fait de jouer à **Tetris** sur PC. On y trouve en effet des vues de Saint-Basile, le marchand de glaces du coin, une salle de rock soviétique et le cirque de Moscou. La version Macintosh n'est d'ailleurs pas en reste. Voilà un joli livre d'images qui permet de découvrir les beautés du monde autrement qu'en collectionnant les chromos des boîtes de chocolats. Ce qu'on en apprend demeure assez léger - rien à voir avec les notices d'**European Journeys** - et le soft ne recule pas devant les vieux clichés, mais si cela donne des envies de partir pour de bon, ça n'est déjà pas mal.

Bernard Jolivat

ATLAS : EN

S'il est un domaine où le papier défend âprement sa place face au numérique, c'est bien celui de la géographie et des atlas. Difficile en effet de rendre la richesse d'une carte. Il faudrait quelques mégaoctets et un écran d'une très haute résolution pour rendre toute la subtilité de la cartographie.

A travers la France, d'Esat Software, fait découvrir l'hexagone département par département, région par région. Il montre les villes et les fleuves et fournit quelques renseignements succincts. Le soft est parfait pour tester ses connaissances, vérifier si on localise le cours d'une rivière ou si l'on connaît la capitale d'une région administrative. **Pays du monde**, du même éditeur, s'étend à toute la planète.

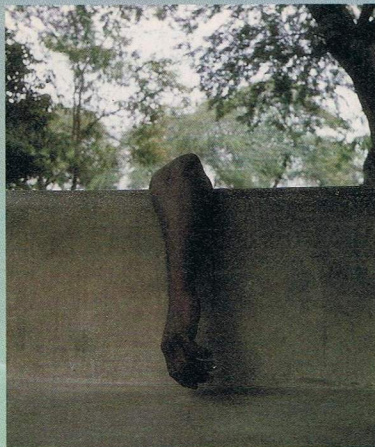
PC Globe, édité par Nathan Logiciels, lui, a de plus grandes ambitions. Il passe en revue 190 pays, statistiques régulièrement mises à jour à l'appui. Ce soft ne s'adresse pas au

rotard rêveur... Véritable base de données, il propose des informations sur le produit national brut (PNB) et l'économie, la démographie et les statistiques de santé, les gouvernements et leurs systèmes politiques.

Géré par menu, il permet de croiser des données comme avec un tableur. On pourra par exemple obtenir un graphique montrant l'effet de la densité de la population sur la mortalité infantile, ou mettre en parallèle les chiffres du tourisme et ceux du PNB.

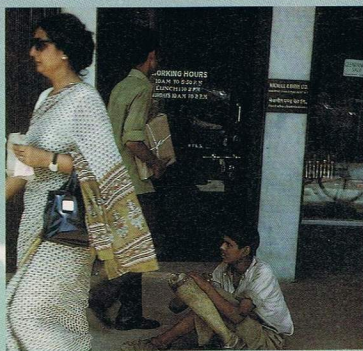
Véritable outil de travail pour les étudiants et les journalistes, **PC-Globe** fournit aussi les indicatifs téléphoniques, télex et radio-amateurs de tous les pays et la nature des vaccins exigés pour les visiter. Toutes les données sont exportables vers le tableur *Lotus 1-2-3* ou au format ASCII. Et il existe une version exclusivement réservée aux États-Unis : **PC USA**.

Dans le domaine des



Ne voir les gens qu'au détail surprend toujours. L'Indien dormait de l'autre côté du banc.

A Connaught Place, une vaste esplanade circulaire de La Nouvelle-Delhi. La différence de niveau de vie entre castes est flagrante : 1,65 m pour la brahmene enroulée dans son luxueux sari, 50 cm pour l'intouchable éclopé qui rame en rase-mottes.



ATTENDANT LE CD



cartes géographiques, on a tout à attendre du CD-ROM. Verrons-nous un jour des cartes finement ciselées, avec des dizaines de milliers de lieux qui seront autant de boutons ? C'est

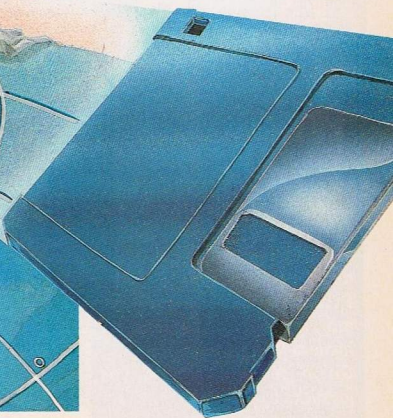
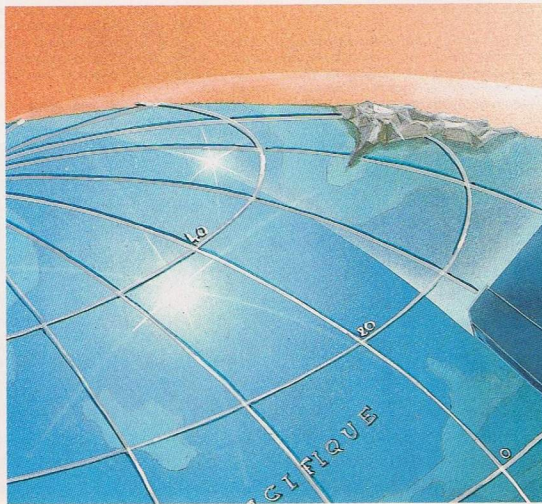
certain. On pourra survoler des continents, cliquer sur un nom de ville puis, par un système d'hypertexte, la visiter de fond en comble au moyen de mots clés qui renverront à autant d'articles. Et

PCGlobe

visualiser en cliquant sur un volcan ses plus belles éruptions ; dès lors donc voyager dans un fauteuil et jouer les explorateurs en chambre !

LE TOUR
DU MONDE
EN 80 JOURS
ET 1000 LEGAS

A 3 000 mètres d'altitude, au flanc d'une falaise abrupte, il y a des dizaines de momies. Je n'en ai jamais trouvée trace dans des bouquins. Elles gisent au fond d'une grotte, près d'un hameau nommé Iggam-Arbara. Ce jour-là, il y avait des orages magnétiques épouvantables et des paquets de brume remontaient du désert, situé lui à 168 mètres.



TOPS SOFTS

CROISIERE POUR UN CADAVRE

*Le crabe qui dort en
pince pour
Karaboudjan...
Dusentier, ah ça
roule la houle !*

Tout débute sur une place comme on n'en fait plus, du genre de celles que la capitale devait encore compter dans les années 20, à sa périphérie. Ça ne nous rajeunit pas mon brave monsieur, mais c'est pourtant à cette époque que se déroule l'action de ce chef-d'œuvre...

Le 25 mars 1927, le facteur balance une lettre sur le paillason de Raoul Dusentier, inspecteur de police distingué... Cette missive émane d'un certain Niklos... Karaboudjan (ça ne vous rappelle rien - le nom du cargo dans *Le crabe aux pinces d'or*, une aventure de Tintin...), richissime armateur et écrivain à ses heures, que le

sieur Dusentier a rencontré dans des circonstances particulières, lors d'une ralle pour être précis - un an auparavant. Bien qu'ayant été victime d'une bavure policière, le dénommé Karaboudjan passe l'éponge et mieux, invite l'inspecteur à une croisière à bord de son yacht, mouillé dans le port de Marseille. Il ya une raison cachée

là-dessous : il s'est mis dans la tête d'écrire un roman policier... Avec l'aide d'un vieux flicard comme Dusentier, il espère émailler son œuvre d'une foule d'anecdotes croustillantes...

Amusé autant qu'intrigué par cette invitation peu orthodoxe, Raoul accepte - après avoir effectué une

TOP
MICRO NEWS

SUPERTOP

TOP
MICRO NEWS

TOP

EXCELLENT



BON



MOYEN



HORREUR ABSOLUE

Visez bien cette double page ! Car les as de la soluce sur micros, les rois du Top Secret reçoivent désormais chaque mois, en récompense de leur dur labeur, le Supertop figurant en ouverture de la rubrique Tops & Softs. En cas d'indisponibilité sur le format, un autre Supertop du numéro leur est octroyé... Qu'on se le dise et à vos joysticks !





bien qu'ils ne constituent aucun début de piste, il vous sera possible de les consulter un à un... Si l'enquête prend de saisir un objet, celui-ci entre dans votre inventaire. Consultable à tout moment, une liste des objets en votre possession propose la nomenclature de la totalité des verbes qui se rattachent à chacun d'entre eux. Exemple : lettre/examiner/montrer/lire etc.

Lorsque Dusentier rencontre l'un des 9 passagers, une conversation peut s'installer. Différents sujets apparaissent, ainsi qu'une réunion d'objets intéressants votre interlocuteur. Libre à vous d'utiliser ou non toutes les propositions que vous fait le programme. Un interrogatoire rondement mené, surtout lorsqu'on approche du but, peut inciter l'individu que vous interrogez à vous faire part d'un souvenir hautement évocateur et particulièrement signifiant... Celui-ci se traduira à l'écran par une séquence animée en noir et blanc.

Passionnant, angoissant et surtout d'une magnificence rare - les qualificatifs manquent -, ce jeu vous transportera dans l'univers des romans policiers les meilleurs. Si vous vous sentez l'âme d'un Marlowe, n'oubliez pas que la solution des énigmes ne dépend pas des choses qui existent en dehors de l'âme...

Quatre disquettes Delphine pour Amiga (sortie début juillet). Disponible également sur Atari ST. Sortie prévue sur PC et compatibles en septembre. G.B.

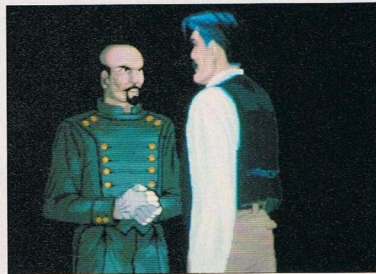


petite enquête sur chacun des passagers présents, déformation professionnelle oblige - et se rend à l'heure dite sur le somptueux navire.

Peu après l'embarquement, l'histoire prend un tournant dramatique. Karouboudjan, l'hôte, est découvert par son majordome, poignardé à mort. Tout naturellement, ce dernier file prévenir notre poulaga afin qu'il y regarde de plus près. Seulement voilà, à peine parvenu sur les lieux du crime, il est assommé par un homme tout de noir vêtu et ne reprend connaissance que beaucoup plus tard, après que l'assassin a dissimulé toutes les preuves, à commencer par le cadavre en ce qui reste de sa personne...

Une enquête s'impose, dans une ambiance proche des *Dix petits nègres*, d'Agatha Christie.

À bord, tout semble redevenu normal. Muni de vos renseignements sur chacun des passagers et fort à l'aise dans la peau de Dusentier, vous allez visiter toutes les salles du navire, à la recherche d'indices. Chaque objet, le plus insignifiant soit-il, doit être soumis à votre examen. À titre d'exemple, la bibliothèque de Karouboudjan contient un certain nombre d'ouvrages et



TOP
MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●●



THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Un merveilleux secret... à garder à tout prix !

C'est Sierra-On-Line qui, il y a dix ans, créa le premier jeu d'aventure animé avec la fabuleuse série des King's Quest. Bien d'autres compagnies reprirent ensuite le même système de jeu, en tentant chaque fois de l'améliorer (Delphine Software, Lucas Film...), mais jamais encore ce type de jeu n'avait atteint un tel niveau de perfection ! *Monkey Island* est à ce jour le meilleur dans les domaines de la jouabilité, de la réalisation technique, de l'ingéniosité, de l'animation, de l'humour et des dialogues...

La vitesse de déplacement du personnage principal se révèle époustouflante (plus rapide encore que dans *Indiana Jones*, du même éditeur) et les décors se succèdent rapidement, quand ils ne sont pas tout simplement dévoilés par un scrolling horizontal, ce qui épargne au joueur d'interminables cheminements d'un lieu à un autre (certains scrollings font dans le saccadé, mais restent toujours rapides). Il existe même des raccourcis que vous découvrirez au cours de l'aventure.

L'excellente musique, parfois reggae, qui accompagne le jeu renforce l'ambiance prenante créée par des décors dignes des meilleurs dessins animés de Walt Disney. Ils prennent d'ailleurs une profondeur incroyable grâce à la gestion des sprites des personnages qui, obéissant aux lois de la perspective, rapetissent jusqu'à la taille d'une pincée de pixels lorsqu'ils s'éloignent du premier plan.

Le joueur incarne un jeune garçon au nom imprononçable, Guybrush Threepwood, dont l'ambition consiste à devenir un pirate assouffé de sang... Belle carrière en perspective ! L'aventure commence sur la paisible île de Mêlée, où il se passe de bien étranges choses... Le shérif est une brute plus que louche dont le prédécesseur a été assassiné, et des rumeurs parlent d'une mystérieuse île aux singes, où le pirate fantôme LeChuck et son équipage de morts-vivants se seraient retirés.

Au cours de l'aventure, notre héros rencontrera un pirate ventriloque capable de faire parler son tatouage ; une voyante adepte du culte Vaoud ; les célèbres frères Macaroni, patrons de cirque ; Otis, un prisonnier à l'haleine pestilentielle mais surtout le gouverneur de la ville, une ravissante jeune fille dont Guybrush tombera éperdument amoureux.

Malheureusement, le terrible LeChuck, lui aussi

amoureux de la belle Elaine Marley, la kidnappera pour l'emmener dans son repaire sur l'île aux singes.

Avant d'embarquer sur un navire pour voler au secours de sa dulcinée, notre ambitieux bambin devra montrer son habileté dans les trois principales activités de tout bon pirate : le vol, l'épée, et la chasse au trésor.

Comme dans tout jeu d'aventure, on a droit à la traditionnelle recherche d'objets destinés à résoudre une série d'énigmes... Mais il existe ici plusieurs façons de les résoudre, et le logiciel est conçu de telle sorte que les erreurs du joueur ne sont jamais irrémédiables, et

TOP
MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●

que celui-ci ne se retrouve jamais complètement bloqué. Par exemple, si vous donnez aux chiens de garde le rôti que vous avez chipé à l'auberge sans l'avoir préalablement empoisonné, le programme placera un nouveau morceau de viande dans la cuisine afin que vous puissiez tenter votre chance à nouveau.

Lorsque Guybrush aura réuni un équipage et sera enfin prêt à partir à la découverte du secret de l'île aux singes à bord de son bateau fraîchement acquis, il lui faudra encore faire face à une mutinerie (l'équipage ne pense qu'à prendre des vacances !) et à bien d'autres ennus, que nous vous lais-



frappé, mais je n'ai pas pu trouver la porte la porte mais tu n'as pas entendu, tranquille, tu veux ?



Quelle bande de fainéants.

Regardez équipage de mutins

- Ouvrez
- Fermez
- Poussez
- Tirez
- Marchez
- Ramassez
- Parlez
- Donnez
- Utilisez
- Regardez
- Allumez
- Eteignez

- pastilles à la menthe
- poulet en caoutchouc
- carte
- tire agrafes
- T-shirt
- T...



sons le soin de découvrir.

Comme on peut le voir, le soft est bourré d'humour, avec des gags parfois délicieusement anachroniques, comme ce distributeur de grogs sans caféine, ou ce vendeur de bateaux qui tente d'embobiner le client à la manière d'un vendeur de voitures d'occasion ("gouvernail assisté, hublots antibuée, voiles doublées velours..."). Les scénaristes ont garni le jeu d'excellentes trouvailles comme les duels d'insultes hilarants auxquels doit se livrer le héros pour apprendre à maîtriser l'art de l'escrime. Mais il leur arrive aussi parfois de faire preuve d'un sadisme cruel, en forme de clin d'œil au joueur: Guybrush se retrouve sous l'eau, attaché par une corde à un objet lourd qui le maintient au fond, entouré d'une dizaine de bidules tranchants qui lui permettraient de se libérer facilement... mais qui sont malheureusement hors de portée!

Mais au delà de ces gags plutôt conventionnels, *Monkey Island* se moque aussi des autres jeux d'aventure et devient ainsi la première autoparodie du genre: Lorsque Guybrush se retrouve la tête en bas, les lignes de menu du jeu s'inscrivent elles aussi à l'envers!

On trouve des références aux autres produits de chez

Lucasfilm: un pirate vante les mérites du logiciel Loom tandis que clignote en bas de l'écran l'avertissement "Publicité".

Mais c'est la scène de bagarre dans le palais du gouverneur qui reflète le mieux l'esprit parodique de l'entreprise... Les programmeurs de *Monkey Island* y brocardent les premiers jeux d'aventure, qui avaient souvent tendance à proposer des ordres incohérents et des objets hétéroclites: il est ici question d'un yak poilu, d'un morceau de guimauve, d'un rhinocéros hypnotisé, d'un précis grammatical, et d'une horde de taupes. On se croirait dans un épisode de *Twin Peaks*!

L'analogie avec le cinéma se révèle frappante: de temps en temps, comme dans un vrai film, l'action est entrecoupée de scènes qui se déroulent à un autre endroit, et sur lesquelles le joueur n'a aucun contrôle. On ne peut même pas reprocher à ces séquences de ralentir l'action puisqu'il est possible (tout comme pour les dialogues un peu longs) de les éviter en appuyant simplement sur la touche Escape.

Pour la première fois, les personnages rencontrés ne se contentent pas de débiter péniblement leur texte en ouvrant et fermant la bouche, raides comme des piquets... Ils jouent comme de véritables acteurs et expriment des sentiments ou des émotions par un simple geste ou un regard. Ils se souviennent de vous lorsqu'ils vous ont

déjà vu et vous balancent des répliques dignes d'un Michel Audiard dans sa meilleure forme!

Le logiciel déroule entièrement en français, et très bien traduit pour une fois. Côté technique, le soft propose quelques innovations intéressantes...

Le jeu se gère à la souris et chaque élément est automatiquement associé au verbe le plus fréquemment employé à son sujet (exemple: porte/ouvrir, ou marchand/parler etc.). Il suffit de cliquer sur le bouton droit de la souris pour choisir le verbe présélectionné, puis sur l'élément en question, pour former une phrase ("ouvrir porte"). Naturellement, on peut aussi l'associer à n'importe lequel des douze verbes disponibles.

Une option permet même - must des musts - d'ajuster la vitesse de défilement des phrases à votre propre rapidité de lecture.

Bref, tout est parfait, jusqu'à la protection, très simple d'emploi, qui reproduit des visages de pirates particulièrement pittoresques!

Aucun doute, Lucasfilm a réussi l'exploit de créer un logiciel du même niveau que ses films... Et *Monkey Island* risque bien de provoquer le même choc aujourd'hui sur les moniteurs que *Star Wars* quand il triomphait sur les écrans des salles obscures!

Disquettes Lucasfilm pour Amiga. Egalement disponible sur PC et compatibles. M.L.



LA BOUTIQUE MICRO NEWS



EXCLUSIF !

**LE VÉRITABLE
BLOUSON AMÉRICAIN
EN DIRECT DES USA**

370 F PRIX SPECIAL
POUR LES LECTEURS
DE MICRO NEWS



L'équipe de MICRO NEWS a sélectionné pour vous ce magnifique blouson d'été satiné. Disponible en 3 couleurs : Rouge - Bleu marine - Bleu ciel et en 2 tailles : L et XL.

BON DE COMMANDE

à retourner accompagné de votre règlement à l'ordre de la SAP - Boutique à :
SAP - BOUTIQUE MICRO NEWS, 70, rue Compans, 75019 Paris.

Mme Melle M.
Prénom
Adresse
Code postal
Ville
Signature :

RÉF	DÉSIGNATION	QUANTITÉ	PRIX UNITAIRE	PRIX TOTAL
RL	Rouge taille L	370 F
RXL	Rouge taille XL	370 F
BL	Bleu taille L	370 F
BXL	Bleu taille XL	370 F
CL	Bleu ciel taille L	370 F
CXL	Bleu ciel taille XL	370 F

Les envois vous seront expédiés sous quinzaine.

Montant total :

MANCHESTER UNITED EUROPE

Il n'y a décidément pas mieux que le football anglais, avec ses grandes ouvertures...

Very true, indeed ! Et personne ne le contestera : le football anglais constitue vraiment un régal pour les yeux. On ne s'ennuie pas une seule seconde, le ballon va d'un but à l'autre à un rythme soutenu pendant tout le match...

Et le soft alors ? Eh bien, Krisalis a tapé dans le mille.

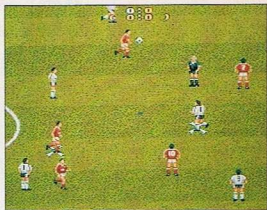


Manchester United Europe se présente comme une réussite sans précédent !

Pour commencer, une superbe introduction, avec plusieurs options comme le choix de la tactique à adopter pour la rencontre, les caractéristiques de chaque joueur (buts marqués, cartons jaunes, nombre de matchs joués etc.), les résultats des autres clubs, le type de compétition (U.E.F.A., Coupe des Coupes, Coupe des Champions et la Super Coupe Intercontinentale), les matchs amicaux pour se faire le pied etc. Quel programme - isn't it ? Le tout agrémenté de musique pop - made in Manchester bien sûr !

La suite tape dans le même catégorie : les joueurs (admirablement dessinés) rentrent sur le terrain re-vêtus des couleurs de leur club et le coup de sifflet retentit... Chaque mouvement du footballeur est très bien décomposé, vous pouvez faire des têtes, des plongeurs, des tacles, des amortis, toute la panoplie footleuse du Pelé moyen...

Les touches et coups de pied arrêtés s'effectuent par le biais d'un petit cercle jaune qui vous indique la direction et la puissance de votre geste et merveille des



merveilles, l'arbitre se signale par une présence de tous les instants et n'hésitera pas à vous sanctionner. Si vous avez le bonheur de marquer, le buteur se jettera à genoux devant son public.

Arrêtons là la description, les filets sont pleins...

A vous de tricoter des gantettes pour devenir Soulier d'Or !

Une disquette Krisalis pour Amiga. Egalement prévu pour Atari ST.

Franck M.

TOP
MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●



CADAVER - THE PAYOFF

Vous vous souvenez sans doute de Cadaver, l'excellent jeu d'aventure et d'exploration en 3-D isométrique d'Image Works. Le programme original avait déjà de quoi tenir en échec pendant des mois les plus téméraires des aventuriers, mais voici que les Bitmap Brothers décident de nous offrir



quand même une disquette de scénario, histoire de prolonger encore le plaisir !

La disquette *Cadaver-The Payoff* contient quatre nouveaux... niveaux, c'est-à-dire plus de deux cents pièces remplies de dangers et de richesses.

On trouve bien sûr des décors en plus - des rues, des cavernes, un temple abandonné, et une taverne. A ce propos, la légende veut que les programmeurs de *Cadaver*, réunis autour d'une bière dans un des plus vieux pubs du monde pour discuter de leur projet de disquette scénario, se soient inspirés du décor très particulier qui les entourait pour créer le "Charon Arms" - l'auberge locale dans laquelle démarre le jeu.

Cette fois, le but principal de notre sympathique chasseur de trésors est d'explorer un temple abandonné.

Le système de jeu reste bien sûr le même (tout se gère entièrement au joystick, grâce à une succession de menus très simples d'emploi) mais au cours de sa quête, notre héros rencontrera de nouveaux personnages, de nouveaux monstres et devra apprendre à se servir de nouveaux objets. Les programmeurs ont même été jusqu'à concevoir des pièges inédits... Mais mieux vaut vous laisser la surprise et le soin de les découvrir par vous-même en lieu et heure !

Les graphismes se révèlent encore plus réussis que dans l'original et les énigmes proposées vous tiendront en haleine pendant un bon moment. Si vous avez aimé *Cadaver*, cette disquette de scénario vous procurera à



nouveau des heures et des heures de plaisir ludique et des nuits blanches passées à explorer les recoins les plus mystérieux... Une disquette à éviter à tout prix si vous devez passer le rattrapage du bac en septembre ! Disquette Image Works pour Amiga. Egalement disponible sur PC et compatibles.



INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●

M.L.



LORDS OF CHAOS

Si on en croit la notice, ces seigneurs du Chaos sont de puissants magiciens qui passent leur temps à explorer des contrées sauvages, à la recherche de portails permettant de passer au niveau suivant (un peu maigre comme scénario !). En fait, le seul véritable chaos qu'on trouve ici, c'est celui qui régit sur le soft lui-même...

Lords of Chaos se présente comme un logiciel d'aventure et d'exploration dans lequel les personnages dépensent des points de mouvement pour effectuer leurs actions. L'ensemble rappelle fortement la version micro du *Heroquest* de MB et reprend à peu près le même système de jeu - mais malheureusement, le soft n'arrive pas à la cheville de son modèle...

L'idée de gérer la partie uniquement par l'intermédiaire d'icônes est bonne mais le résultat concret aboutit à un système de jeu terriblement lent et finalement pas très pratique. On peut jouer à quatre (chaque joueur dispose alors d'un magicien), ce qui pourrait rendre la partie bien plus intéressante mais ne fait que la ralentir encore un peu plus.

Les programmeurs nous offrent royalement trois scénarios (on en compte une dizaine dans *Heroquest*) et se contentent d'annoncer d'hypothétiques disquettes de scénario (merci bien !).

Le logiciel déroule en un français truffé de superbes fautes d'orthographe, de lettres manquantes et de traductions incompréhensibles - tous traits qui sentent le soft bâclé. Quant aux graphismes, (vue de dessus et couleurs Pipolin), ils feraient rigoler même un possesseur d'Amstrad CPC !

Dans le même genre, on préférera donc sans aucune hésitation *Heroquest* - plus beau, plus convivial,



plus rapide, plus jouable, et plus riche.

(Message personnel : rédacteur de *Heroquest* peut envoyer le chèque et le petit cadeau à l'adresse habituelle.)

Disquette Blade Software pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST. M.L.

THE COLONEL'S BEQUEST

Ne jurez jamais que quelqu'un est un ami avant d'avoir eu à partager un héritage avec lui... Telle pourrait être la morale de ce jeu d'aventure.

Une fois de plus, Sierra-On-Line vous convie à démêler une aventure particulièrement bien léchée. Cette fois pourtant, le contexte se révèle assez particulier puisque vous allez incarner Laura Bow, une jeune femme, journaliste de surcroît. Nous sommes en 1925 et à sa demande, vous avez rejoint votre amie Lilian Prune dans la demeure de ses ancêtres. La bâtisse, du plus pur style colonial, est dirigée d'une main de fer par le colonel Dijon (sans doute parent du Colonel Moutarde !) - l'oncle de votre amie. Sentant sa fin devenue proche, le Tonton en question a réuni la famille afin de lui faire part de ses décisions concernant sa succession. Il faut dire que l'oncle est riche, très riche même, et que tout le monde attend l'héritage avec impatience. Le soir venu (c'est ainsi que commence le jeu), l'oncle annonce que chacun héritera d'une part égale. Le décor est planté, les protagonistes sont en place;

comme dans les meilleurs romans d'Agatha Christie, il n'y a plus qu'à laisser faire la nature humaine. On s'en doute, une gigantesque maison se prête magnifiquement à ce type d'aventure et vous allez avoir fort à faire pour résoudre ce qui ne manquera pas d'advenir dans les jours prochains... Comme d'habitude dans les logiciels Sierra-On-Line, tout est mis en œuvre pour que le joueur se sente libre et *The Colonel's Bequest* ne faillit pas à la tradition. Les personnages bougent à l'écran et le jeu se commande presque exclusivement au moyen de la souris. Cependant, un très gros effort a été fait pour rendre le comportement des personnages le plus véridique possible... Aussi, chaque acteur vaque à ses occupations pendant que vous jouez : les gens changent de pièce, s'y rencontrent, échantonnent entre eux des propos intéressants ou pas. A vous de vous trouver au bon endroit, au bon


moment et d'ouvrir les yeux et les oreilles.

D'ailleurs le scénario, changeant agréablement de l'ordinaire, permet de jouer tout en finesse. Je citais tout à l'heure le Colonel Moutarde... Ce n'était pas un hasard, tant il est vrai que l'aventure prend rapidement des allures de Cluedo ! Au cours du jeu, on rentre de plus en plus profondément dans la psychologie de chaque personne présente et l'enquête devient rapidement passionnante.


Sierra ne s'est pas trompé et sait très bien que ce logiciel constitue un must. Outre le système de protection, excellent, demandant au joueur de reconnaître une empreinte digitale au moyen d'une loupe équipée d'un filtre rouge (ce qui a pour effet de faire ressortir le nom inscrit sur une carte), le logiciel est livré avec un petit carnet et un crayon fort utile au détective en jupon. Bien que la chose se passe en Louisiane, l'ensemble s'affirme très britannique. Techniquement parlant, en dépit d'une bande son un peu faiblarde, le graphisme est bien agréable et rend bien la pesante ambiance des grandes

demeures de style victorien. Bref, voici une occasion en or de troquer votre épée magique contre un poudrier *modern style*, le temps d'une enquête diabolique.

Quatre disquettes Sierra-On-Line pour Atari ST. Egalement disponible sur PC et compatibles. P.T.



INTERET : ●●●●●
 GRAPHISMES : ●●●●●
 ANIMATION : ●●●●●
 SON : ●●

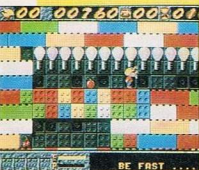



INTERET : ●
 GRAPHISMES : ●
 ANIMATION : ●●
 SON : ●●




P.P. HAMMER

P.P. Hammer! Voilà un nom qui sonne comme un patronyme de rappeur. Pourtant, le héros de ce soft n'a rien du gros black à lunettes noires, avec petit chapeau mou et sigle Volkswagen en pendentif (l'en profite pour signaler au couillon qui a piqué celui de ma Polo que la police, Batman et le G.I.G.N. sont sur ses traces !). Non, notre petit bonhomme est blanc, porte des lunettes triple foyer et un casque de chantier. Quant à son surnom, il lui vient tout simplement de sa singulière habitude de ne jamais se déplacer sans son marteau piqueur.



L'engin en question se révèle en effet fort utile lorsqu'on passe son temps dans une série de labyrinthes à la recherche de trésors enfouis. Chaque niveau renferme un certain nombre d'objets précieux, qu'il est nécessaire de tous ramasser afin d'ouvrir l'accès au niveau suivant. Certains sont entrés, (merci encore le marteau piqueur, qui sert aussi à dégager des passages). Malheureusement, la roche de cet endroit maudit a la curieuse propriété de se reformer après quelques secondes, ce qui oblige notre héros à y réfléchir à deux fois avant de s'engager dans un passage qui risquerait de se transformer en cul-de-sac. On trouve également dans le sous-sol,



INTERET : ●●●●
 GRAPHISMES : ●
 ANIMATION : ●●
 SON : ●●



des poisons de différentes couleurs aux propriétés diverses (invisibilité, saut, revitalisation...), ainsi que des clés qui permettent d'ouvrir des trappes, de faire basculer des ponts-levis ou d'ouvrir des portes. Le personnage peut transporter ainsi cinq objets différents (clés, poisons) qu'il est possible d'utiliser au moment propice en appuyant sur les touches de fonction.

Le soft comprend soixante-dix niveaux aux décors variés accompagnés chaque fois d'une agréable petite musique en rapport avec le thème du niveau (Rome, Egypte, Château-fort, Groenland etc.).

Le jeu semble facile au début (des parchemins dispensent quelques précieux conseils), mais le niveau de difficulté est bien dosé, et les choses se compliquent rapidement (pierres enflammées, ennemis de plus en plus nombreux etc.), obligeant le joueur à faire preuve d'un minimum d'esprit stratégique. Par ailleurs, un système de codes très pratique permet de reprendre le jeu à partir du dernier niveau franchi.

P.P. Hammer emprunte de bonnes idées un peu à



droite et à gauche pour former un jeu de plate-forme/exploration qu'on jurerait issu d'un croisement entre *Rick Dangerous* et *Lode Runner*. En effet, l'ambiance humoristique dans laquelle baigne le trop rappelle les grands moments de l'inoubliable *Rick*, (le bonhomme se trémousse joyeusement au rythme de la musique qui marque le passage au niveau suivant, ou bien s'allume une cigarette et tapote du pied pour marquer son impatience lorsque vous tardez trop à lui donner un ordre), et certains détails, comme les briques qui se reforment après avoir disparu, sortent tout droit de l'histoire *Runner*.

Malgré ce léger manque d'originalité, P.P. Hammer ravira les amateurs de jeux de plate-forme grâce à une bonne jouabilité et à une réalisation parfaite, agrémentée d'une bonne dose d'humour.

Disquette *Demonware* pour Amiga. Egalement disponible sur C64 et PC.

M.L.

THE KEYS TO MARAMON

Du fait de sa récente notoriété dans le monde du jeu, les éditeurs découvrent le PC et se jettent à corps perdu dans la brèche. Résultat, une suite de jeux moches et préhistoriques dont *Keys To Maramon* constitue l'un des fleurons.

Attirés par des richesses dont on vante les mérites dans le royaume, des aventuriers décident de se

rendre en la ville de Maramon. Ces derniers, au nombre de quatre, sont surtout intéressés par les perles. Hélas, une fois débarqués de leur navire, les héros s'aperçoivent qu'ils ne sont pas les seuls à avoir eu l'idée, puisque de nombreux monstres sillonnent la ville dès la nuit venue. Engros, tel est l'argument développé (en anglais) dans le mode d'emploi livré avec le logiciel. En fait, seul un aventurier pourra être dirigé par le joueur. Au choix, un chasseur, un chevalier sans armure, une guerrière ou un magicien. Incontestablement, c'est ce dernier qui offre le plus d'intérêt pour résoudre l'aventure.


Présenté à la manière d'*Ultima* première génération, *Keys to Maramon* n'en hélas pas toutes les qualités. Le terrain de "jeu", beaucoup plus petit, offre moins d'aventures, et la magie s'y trouve nettement plus réduite. Cependant, et c'est sûrement la seule bonne idée, il est possible au magicien de poser dans certains lieux des

globes magiques lui permettant de détruire les monstres. Plus subtil que le seul éclair de feu dont les logiciels du genre sont coutumiers, ces fameux globes constituant en réalité des sortes de mines qui explosent lorsqu'un monstre passe. Manque

de chance, une mine devant par définition être aussi discrète que possible, il peut arriver en cours de jeu que vous vous fassiez prendre à votre propre piège en marchant près d'un de ces globes. Pour le reste, les scènes sont vues de haut et on retrouve les commandes habituelles qui permettent de parler à la population (à l'auberge), de regarder de plus près un lieu ou un objet, et de s'en saisir si l'examen n'a pas révélé de piège.

Tout cela n'est pas d'une originalité folle. D'autant plus dommage que le graphisme EGA se révèle plutôt réussi et que la gestion du temps (jour et nuit) est une bonne idée. En revanche, les sons qui sont quasi inexistantes me confortent dans l'idée qu'il s'agit là d'un jeu fait à la va-vite et d'ailleurs, aucune option pour carte sonore ne figure au programme. Il paraît que c'est l'équipe de Magic Candle qui a commis ce jeu... Il serait temps de s'éclairer à l'électricité !

Une disquette Mindcraft pour PC et compatibles P.T.



INTERET : ●●
 GRAPHISMES : ●●●●
 ANIMATION : ●●
 SON :



D-GENERATION

*Il ne faut pas céder aux maîtres-chanteurs
- souvenez-vous de Nuremberg... La maison
des otages, c'est le coach des stages !*

L'argué sur le toit d'un immeuble grâce à un câble tendu à partir d'une façade voisine, le héros de D-Generation doit sauver des otages qui se morfondent dans des salles. Ce ne sont pas des soldats ou des terroristes qui les gardent, mais un invraisemblable capharnaüm d'objets agressifs. Au premier rang de ces malfaisants réifiés, une sorte de périscope rotatif au tir meurtrier qui tourne toujours dans le même sens. Dans d'autres pièces, le justicier courageux sera menacé par des ballons rouges sautillants qui le phagocytent comme une vulgaire amiba. Sans compter les plaques électrocuteurs et moult joyeusetés du même acabit...

Chaque salle constitue un casse-tête et il y en a 200 ! Dans sa grande mansuétude, Mindscape laisse un répit à l'entrée, ce qui permet d'envisager la situation à tête reposée. Il faut repérer les interrupteurs qui

libèrent les passages ou ceux qui neutralisent le périscope tueur. Par un système de bascule, un même bouton peut ouvrir une porte et en fermer une autre. Souvent, le seul moyen d'actionner l'interrupteur à distance, c'est de tirer dessus. Ensuite, il faut bien calculer son coup pour s'élaner au bon moment à travers un corridor que parcourt une plaque sous tension. Et bien

sûr tirer sans relâche sur les ballons, détruire des armoires et des colonnes, glaner des clés à droite et à gauche, utiliser des téléporteurs etc.

Des ordinateurs dispersés dans les étages prodiguent messages et conseils. Le soft privilégie les règles élémentaires de la bienséance : un otage libéré doit toujours sortir d'une salle le premier ! Content d'être

arraché à son triste sort, il dialogue avec son sauveur et lui fournit de précieuses indications : la chasse aux prisonniers se transforme ainsi en une mission dont l'enjeu dépasse la simple libération de détenus sujets à un odieux chantage. D'où un regain d'intérêt et de suspense...

Parfaitement animé, le mignonnet personnage de D-Generation galope en diagonale et les tirs rebondissent sur les murs à angle droit. Ces subtilités ambulatoires et balistiques ne facilitent guère la progression qui se révèle des plus ardues. Avec cinq vies

seulement pour commencer, il faut être à la fois très rapide, penser vite et juste et faire preuve d'opiniâtreté. D-Generation, finalement, renoue avec la veine des jeux d'aventure et d'action en salle qui firent les beaux jours de la micro il y a quelques années. Ces derniers temps, ils commençaient à se faire rares. C'est dire si cette petite merveille tombe à pic.

Une disquette Mindscape 3"1/2 pour PC et compatibles. B.J.



TOP
MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●

KNIGHTMARE



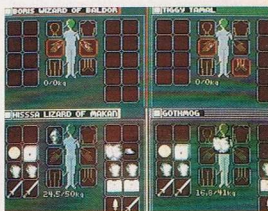
Les souterrains de la sourdine vous poussent tout doucement dans leur monde onirique où l'obsession blanche se joue à quatre...

Très bel à-peu-près - difficilement traduisible - pour ce soft qui fait référence à *Captive* et à *Dungeon Master*. Phonétiquement en effet, *Knighmare* se prononce comme *nightmare* - cauchemar ! Sauf qu'il y est question de knight (chevalier), ce qui situe le jeu : c'est de l'heroic-fantasy avec tous les ingrédients que suppose ce genre de divertissement. Il aurait pu s'appeler *Knighmaze* car c'est l'adaptation de l'émission *Les Chevaliers du Labyrinthe* mais on ne va pas chipoter sur les salades linguistiques.

Le jeu commence dans un jardin touffu envahi par les herbes. Des regards inquiétants percent l'écran de

jets ramassés en cours de route, des vêtements, voire leur greffer des organes inédits, comme ces poumons amphibiens, sortes de branchies dignes de *L'homme de l'Atlantide* et qui protègent celui qui en est affublé de la noyade.

Knighmare se joue entièrement à la souris. De ce fait, la course dans les couloirs se révèle très rapide. L'état de santé des quatre compagnons se trouve sous observation permanente, ce qui évite les trépas prématurés. Débarassé des horreurs syntaxiques, préoccupé uniquement par ce qu'il trouve, rencontre ou utilise, le joueur se plonge dans l'ambiance cau-



jeur choisit une arme plus appropriée, le monstre, dans les profondeurs de la RAM, continue à aggraver le héros comme en témoignent les cris et les chocs.

Le soft réussit à jouer sur tous les tableaux grâce à une atmosphère prenante qui donne toute sa mesure la nuit, lorsque tout le monde dort dans la maisonnée, et à une ergonomie très fluide du fait du seul recours à la souris. D'où ce soft envoûtant... Une réussite !

Une disquette Mindscape pour PC et compatibles. Egalement prévu sur ST et Amiga. **B.J.**



végétation... Plusieurs entrées donnent dans d'humides souterrains où quatre enfants se lanceront à l'aventure. On peut descendre aux enfers par une échelle ou bien prendre la porte dérobée placée à proximité de l'oracle, un médaillon parlant qui prodige d'utiles conseils. La barque amarrée à l'entrée d'un couloir obscur ne mène pas à Cythère mais dans des salles où le danger est partout.

L'équipe comporte donc quatre personnages. A tout moment, on peut leur attribuer des armes ou des ob-

TOP
MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●



chemardesque du soft. Il faut dire que le graphiste y a mis le paquet... Rarement les murs ont été aussi inquiétants, la mousse aussi envahissante et prolifique, l'eau aussi épaisse. On ressentirait presque l'humidité glacée des lieux sur ses épaules !

Bien que le jeu mette en scène un groupe d'enfants, on se balade à mille lieues d'une aventure à l'eau de rose. Les accrochages avec les gnomes et d'autres monstres démenagent sec, le bruit des coups résonne violemment. Basculer sur la fenêtre des accessoires ne procure aucun répit : tandis que le



ARACHNOPHOBIE

*Un nouveau pape est appelé à régner.
Araignée ? Quel drôle de nom...
Et pourquoi pas Libellule ou Papillon ?*

Arachnophobie, c'est d'abord le film auquel le soit se réfère directement. En effet, comme dans l'œuvre de Frank Marshall, une araignée gigantesque a élu domicile dans une paisible bourgade américaine. Elle passe son temps à pondre une prolifique descendance qui squatte sans vergogne tous les pavillons des environs, semant la terreur chez les habitants. Exterminateur patenté d'arachnides en tout genre, vous devez éradiquer toutes ces répugnantes bestioles.

Le film mettait en scène 360 araignées néo-zélandaises, des délices d'une dizaine de centimètres de long et quelques tarentules amazoniennes d'un format plus important. Acteurs arachnophobes s'abstenir ! Combien sont-elles dans le jeu signé Disney Software ? Difficile à dire. Il y en a partout, dans les caves, les cuisines, les chambres à coucher et pire, celles des gosses. Des cocons flasques en libèrent des cohortes.

Elles tombent du plafond, se planquent derrière les pots de fleurs, sautent à la figure. Trois espèces infestent le soit, la pire étant une géante sud-américaine démoniaquement monstrueuse. Pour les exterminer, vous leur pulvérisez du Toxi-Max, un insecticide pas piqué des hannetons. La canne reliée au bidon par un tuyau donne à votre personnage un look *Ghostbuster* craignos. Un nuage sur la patte poilue, et elle se retrocève définitivement. Vous pouvez aussi, carrément méchant, les écar-

bouiller sous votre botte, mais ça fait des taches sanguinolentes sur le parquet...

Dans chaque ville se trouve un lance-flammes qui vous permettra, pour peu que vous ayez aussi découvert les allumettes, de faire une grillade d'araignées (à propos de gastronomie, une petite confiance : l'araignée confite est une douceur très prisée dans certaines provinces reculées de Birmanie).

L'opération de salubrité publique n'est, on s'en doute, pas sans risques. Quatre morsures au plus, et c'est la mort dans un rôle d'agonie numérisé. Des troussees de secours permettent néanmoins d'éliminer les effets du venin, mais elles ne sont guères nombreuses. Disons-le d'emblée : au clavier, *Arachnophobie* est dur, très dur, et le joystick est vivement recommandé.

Sur le plan graphique, le soit vaut surtout par les animations. Le personnage principal est de belle taille, ce qui le rend très présent. L'inquiétante étrangeté de la démarche des arthropodes est tellement bien rendue que berk ! Rien que de les voir crapahuter... et je vous dis pas quand elles font sur place des pompes menaçantes ou qu'elles se laissent choir dans les cheveux en gigotant. Dé-gou-tant ! On ne saurait trop recommander *Arachnophobie* à tous ceux qui voudraient conjurer leur peur irrationnelle de ces arthropodes, au demeurant fort utiles dans un jardin. Après avoir nettoyé tous les lotissements du soit de la vermine à huit pattes et huit yeux, enfin guéris de leur névrose anodine, ils pourront susurrer langoureusement, comme Clérambard dans la pièce de Marcel

Aymé : "Ma sœur l'araignée..."

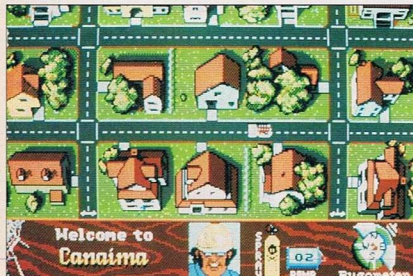
Deux disquettes 3"1/2 Disney Software pour PC et compatibles. Existe aussi sur ST, Amiga et CPC (disk, cassette et cartouche).

B.J.



TOP
MICRO NEWS

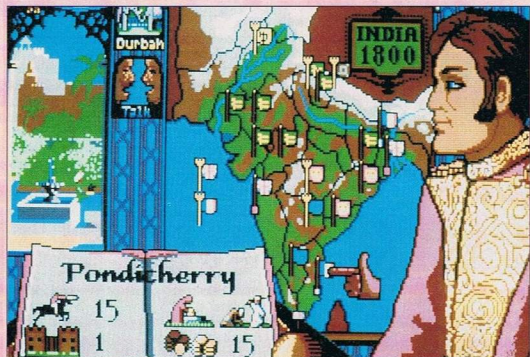
INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●



CHAMPION OF THE RAJ

A la fin de l'ère moghole, l'Inde tombe en pleine déliquescence. L'Angleterre et la France profitent de l'anarchie pour asseoir leur pouvoir. Les maharadjahs essaient de récupérer des poussières d'empire... Au nord, sur les marches népalaises, les Gurkhas rêvent d'annexer les basses terres indiennes. Dans tout le pays, la secte des tuteurs au

L'originalité de *Champion of the Raj*, c'est d'avoir glissé quelques séquences d'arcade dans ce wargame exotique. Le héros devra se battre au sabre, chasser le tigre en compagnie d'un maharadjah, participer à une course de proboscidiens, prendre d'assaut un palais et arracher un bijou à la déesse Kali. Le défaut de certains de ces jeux, c'est



foulard rouge, les tristement célèbres Thugs assassinent des milliers de personnes au nom de la déesse Kali. Dans ce contexte politique houleux, le héros de *Champion of the Raj* va devoir jouer serré pour reprendre en main le vaste sous-continent.

L'affaire se joue à partir d'une carte de l'Inde. Les noms des états ou des villes y sont mentionnés, ainsi que quelques comptoirs français et la grande cité britannique, Bombay. C'est à partir de cette carte que le personnage central du soft pourra prélever l'impôt, affecter des sommes à l'achat des armes et s'enquérir de la situation. En cliquant sur des icônes, il se rendra dans divers lieux où il devra prendre de grandes décisions, comme lancer une attaque ou impressionner un potentat local par un défilé d'éléphants richement harnachés.



qu'il ne sont pas vraiment aboutis. La course se révèle d'une facilité déconcertante et le combat à arme blanche pas vraiment convaincant. Seule la chasse au félin tire son épingle du jeu.

Pis, l'Inde concoctée par PSS est hollywoodienne, avec des couleurs criardes, une imagerie naïve mais superbement animée, le tout emballé dans une musique aux accents pseudo-orientaux. Pas un seul son de sitar ou de shanai, pas un seul rythme de tabla. La notice en français qui accompagne le jeu (lui aussi traduit) se termine sur une passionnante description de l'Inde au début du siècle dernier. dommage que l'auteur du manuel n'ait manifestement pas eu son mot à dire quant à la réalisation du jeu...

Cinq disquettes PSS 5 1/4 pour PC et compatibles. Existe aussi sur ST et Amiga. B.J.

INTERET : ●●●
 GRAPHISMES : ●●●●
 ANIMATION : ●●●●
 SON : ●●●



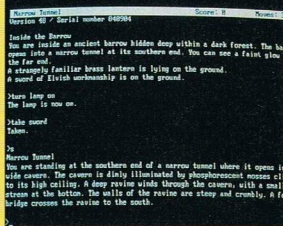
ZORK 2

INTERET :
 GRAPHISMES :
 ANIMATION :
 SON :



Les puristes du jeu d'aventure, surtout ceux qui aiment bien les orques, trouveront certainement injuste cette pouibelle. En effet, si les trois volets de *Zork* existent en ce bas monde, c'est qu'il s'y trouve probablement une clientèle qui les aime. *Zork*, ça sonne comme gag ou berk, c'est selon. Imaginez un jeu 100% pur texte, en anglais qui plus est. Le haut de l'écran est souligné par un bandeau blanc pour recevoir le score, et pour tout graphisme, ce logiciel offre un prompt aussi triste que celui du DOS, blanc sur écran noir. Le texte raconte qu'il y a une loupiote, on "take the lamp", puis un coup de "turn it on" pour l'allumer et on s'attend à des graphismes d'enfer baignant dans une lumière paradisiaque. Mais rien. On quitte les lieux un peu ennuyé. La suite confirme la première impression non-rétrocinienne : *Zork* est un interminable dialogue, un fossile survivant de l'ère pré-combrienne du jeu d'aventure. La datation de la disquette au carbone 14 donne 1977 (de notre ère, tout de même)...

Une disquette Infocom 5 1/4 (ou 3 1/2) pour PC et compatibles. B.J.



BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA

Dans un royaume lointain, un seigneur tyrannique réussit à renverser le souverain du pays et s'empare du pouvoir. Jeune justicier au service du pouvoir légal, vous allez tenter de remettre le souverain sur son trône en harcelant l'usurpateur jusqu'à sa chute. Tout cela rappelle tellement les aventures de Robin des Bois, mais ici, pas de château de Nottingham, de roi Arthur ni de prince Jean, cette simulation historique se déroule au début du douzième siècle en Chine et l'empereur porte le nom de Hul Zhong, tandis que son cruel adversaire se nomme Gao Kiu...

Le jeu est d'une richesse inouïe puisqu'il propose quatre scénarios différents, dotés chacun de cinq niveaux de difficulté. Par ailleurs, il est possible de jouer seul (ordinateur gérant les autres personnages), mais aussi d'affronter six autres adversaires humains, ce qui fait que les parties s'enchaînent mais ne se ressemblent pas, comme on dit.

Pour commencer, chaque joueur doit choisir un personnage parmi les sept proposés. Ceux-ci varient selon le scénario choisi et chacun possède ses propres caractéristiques (force, dextérité, sagesse...), tirées au sort au début de la partie. En mode solitaire, le joueur peut choisir d'incarner plusieurs personnages à la fois.

Pour débiter, votre personnage, en exil, erre à travers le pays, tandis que Gao Kiu, déjà bien implanté, ne cesse d'étendre sa domination sur le pays.

Pour stopper l'avancée de Gao Kiu, il va vous falloir devenir aussi puissant que lui. La première chose à faire est de trouver une province (le jeu en compte quarante-neuf) où vous installer, puis de recruter des compagnons de route, à qui vous corièrerez plus tard la gestion de vos terres.

Il va aussi se révéler important de choisir des subordonnés dont les compétences (agriculture, commerce, guerre etc.) correspondent à vos besoins.

Mais tous les personnages que vous rencontrerez ne seront pas forcément d'accord pour se joindre à vous. Afin d'éviter d'errer inutilement à travers tout le pays à la recherche de nouveaux compagnons, il est important de faire un tour en ville en écoutant les rumeurs qui vous indiquent les personnages prêts à rallier votre cause et dans quelle préfecture ils se trouvent.

En cultivant la terre, en faisant bâtir des villes, en chassant les bêtes sauvages qui dévorent vos paysans, en faisant du commerce, en chassant pour nourrir le peuple ou pour vous procurer de la fourrure, en trouvant de l'argent pour lever une armée, vous étendrez vous

Que de chinoiseries pour un royaume !



aussi peu à peu votre domination.

Chaque année au mois de janvier, l'empereur parcourt le pays pour rechercher un champion capable de vaincre l'ignoble usurpateur. Si vous avez alors acquis



une puissance et une popularité suffisante, il vous désignera pour l'affrontement ultime.

Lors des combats, la carte générale disparaît pour laisser place à une carte de wargame classique (hexagones), où sont disposés les unités de chaque force en présence. Cette partie wargame bénéficie d'une bonne réalisation, et paraît assez facile d'emploi.

Elle permet par ailleurs d'équilibrer le jeu puisqu'elle joue un rôle aussi important que la partie de simulation économique-diplomatique.

Ce soit déjà très intéressant prend encore plus d'intérêt lors des parties qui opposent plusieurs joueurs humains puisqu'il est aussi possible de conclure des alliances, avec tout ce que cela sous-entend de coups vicieux et de trahisons enchaînées.

En outre, les programmeurs ont effectué un énorme travail historique pour fonder le logiciel sur des faits réels du passé et de plus chaque personnage se trouve représenté par un dessin (son nom chinois est suivi de sa traduction en anglais).

Le manuel, très bien fait - bien qu'en langue de Shakespeare - comprend une large partie historique. La petite notice en français d'une vingtaine de pages - censées résumer les 132 pages du manuel - étant plus que succincte, et *Bandit* lui-même étant entièrement en anglais, je déconseillerais ce soft aux anglophobes. Ça reste malgré ce léger défaut une excellente simulation, (petites animations et musiques d'accompagnement), ayant de plus le redoutable avantage de pouvoir se jouer à sept - formidable...

Les Sept Nains vont enfin pouvoir se consacrer à autre chose que Blanche-Neige !

Disquettes KOEI/ Informations pour Amiga. Egalement disponible sur PC et compatibles. M.L.



TOP
MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●

EAGLE'S RIDER

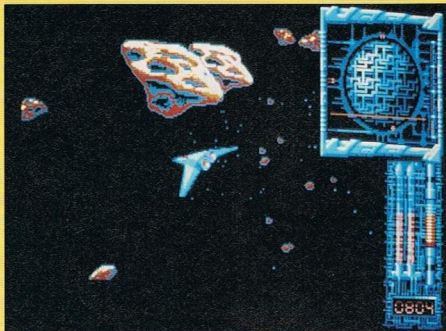
On croyait les espaces infinis déserts, eh bien il n'en est rien et *Eagle's Rider* le prouve. Pendant tout le jeu en effet, des grappes d'astéroïdes déferlent vers le vaisseau du capitaine Steve Jordan, un humano-cyborg qui a bien du mal à rejoindre son home sweet home après s'être évadé de la planète-ghetto Proxima XI.


Surtout qu'avant de goûter aux joies d'un foyer hi-tech, il doit d'abord localiser puis détruire la planète-quartier-général ennemie. Les astéroïdes ne facilitent pas la tâche. C'est pourtant parmi ces blocs rocheux en vadrouille qu'il trouvera des cristaux qui libèrent de colossales quantités d'énergie. Celle-ci régènera les forces perdues par le vaisseau au cours de ses tribulations spatiales. Pour les réparations, il devra s'arrimer à un long courrier équipé d'ateliers.

Longtemps attendue, la sortie d'*Eagle's Riders* sur CPC n'était pas passée inaperçue. Mais c'était il y a bien deux ans et la version PC que voilà commence à dater. C'est qu'entre-temps, des softs de combat spatial immenses sont sortis, *Wing Commander* par exemple, pour n'en citer qu'un.

En dépit des accélérations fulgurantes, d'un radar efficace et de la synthèse vocale, la course effrénée d'un petit vaisseau montré de trois quarts arrière lorsqu'il bouge semble être d'un autre temps... Cependant, sans renoncer aux vertiges des 286 et 386, *Eagle's Rider* s'accommode fort bien d'un processeur du type 8088, celui des XT des familles. Pour être malgré tout dans le vent (solaire), il gère les écrans EGA et VGA, ainsi que les cartes AdLib et Sound Blaster. Les graphismes et les explosions y gagnent sans aucun doute, mais pas vraiment le jeu - qui reste terriblement linéaire.

Une disquette Microdisquette 3"1/2 pour PC. Existe aussi sur CPC, ST et Amiga. B.J.



	INTERET : ●●
	GRAPHISMES : ●●●
	ANIMATION : ●●●
	SON : ●●●




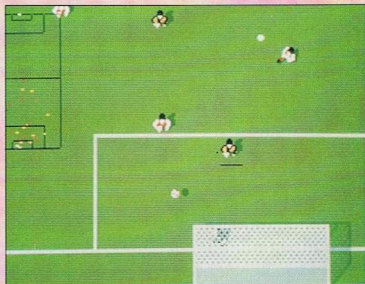
KICK OFF 2 DATA DISK : WINNING TACTICS

Cette disquette d'extension pour *Kick Off 2*, *Player Manager* et *Final Whistle* propose aux amateurs de foot sur micro d'affiner leurs stratégies avec de nouvelles tactiques de jeu.

Les amateurs de *Kick Off 2* connaissent en effet l'importance prise par celles-ci dans les parties opposant des joueurs de haut niveau.

Avant chaque match, les joueurs choisissent quatre tactiques parmi les huit proposées. Chacune d'entre elles correspond à une certaine position des footballeurs sur le terrain, position offensive ou défensive qu'on peut sélectionner au cours du match par simple pression sur la touche correspondante.

	INTERET : ●●
	GRAPHISMES : ●●
	ANIMATION : ●●●
	SON : ●●●



Cette option permet de faire réagir l'ensemble de l'équipe aux agissements de l'adversaire.

Winning Tactics élargit le choix initial en proposant 10 nouvelles tactiques pour *Kick Off 2* et *Player Manager*, et 10 autres pour *Final Whistle*, ce qui porte le choix final à dix-huit tactiques différentes.

Elles portent toutes un nom évocateur : ainsi, "Striker" désigne une puissance d'attaque massive, tandis que "Fort Knox", on s'en doute, correspond à une position défensive.

Seuls les joueurs qui maîtrisent déjà parfaitement *Kick Off 2* pourront apprécier la maigre différence avec

les anciennes options tactiques.

Winning Tactics n'apporte donc pas grand-chose de nouveau et ne pourra satisfaire que les fanatiques "intégréistes" de *Kick Off 2*.

Signalons pour terminer que la disquette n'est utilisable que si on possède déjà les programmes d'origine, ce qui n'est pas précisé très clairement sur l'emballage.

Ouh... si c'est pas malhonnête, ça !
Une disquette ANCO pour Amiga.

M.L.

F-29 RETALIATOR

Le YF-29 "Vengeur" construit par Lockheed est un avion curieux : ses ailes sont montées à l'envers. Cette technique appelée "Forward Swept Wing" lui confère une maniabilité supérieure aux avions à géométrie variable - au prix il est vrai d'un pilotage délicat. *Retaliator* propose un second chasseur, le Grumman X-29, au look moins exotique. En chantier depuis 1984, il bénéficie des derniers progrès de la technologie, à tel point qu'il n'en finit pas d'être fini...

Dans ses grandes lignes, *F-29 Retaliator* n'a rien de dépayçant. Toute opération commence par le choix d'une mission, d'un avion et de l'armement approprié. Les plus pressés peuvent demander un largage direct en altitude ; ce mode Zulu Alert propose des munitions illimitées. On s'épargne ainsi le stress du désarmement complet, de la panne sèche et de l'atterrissage !

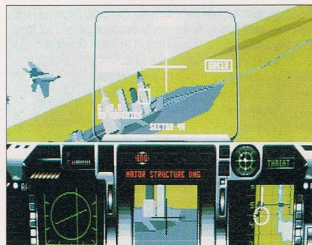
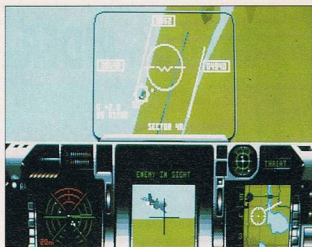
Les puristes choisiront cependant le décollage à partir d'une base, celle de *Monument Valley* célèbre pour ses paysages érodés, ou *Groomlake*. La procédure de décollage achevée, le F-29 file au-dessus d'un décor occe et contourne un énorme pilier rocheux. La zone des combats se présente comme un carré assez étriqué que l'on traverse entièrement en moins d'une minute. Et hors limites, la carte disparaît du petit écran vidéo, un message indiquant le cap à prendre pour y retourner. La petitesse de la région ne se révèle pas toujours un handicap, on est au moins assuré, dans ce cas, de ne pas voler longuement dans des immensités désertes.

Justement, des avions ennemis sont en vue ! C'est

Sortir un soft sur PC dix-huit mois après la version Amiga, il faut oser. Dynamix avait déjà fait le coup avec A-10 Tank Killer. Voilà maintenant Ocean qui réédite F-29 Retaliator.

le moment de tester la maniabilité du *Retaliator*. Et là, ça déménagement ! Rarement virage sur l'aile n'a été aussi serré et efficace. L'avion traqué a du mal à quitter le HUD, ce cockpit holographique qui permet de conserver un œil sur l'altimètre ainsi que le cap, tout en ne perdant pas de vue la proie. Mais toute médaille a son revers ; en redressant trop brutalement le zinc, le pilote prend 8 G, un voile noir obscurcit sa vue. En piqué à -3 G, le sang monte à la tête. Un désagrément qui ne pardonne pas lorsque le sol est trop près.

Rase-mottes sur le décor... Trop peu détaillé en haute altitude, il révèle au ras des pâquerettes des batteries anti-aériennes parfaitement dessinées, des



ponts en fer dont seule la carcasse subsiste après un tir au but, des centrales nucléaires avec leurs immenses cheminées. Les usines et les villes s'imposent par leur massivité, grises - orwelliennes pour tout dire.

Retour en force des avions ennemis, ils canardent ferme. Un message indique de gros dégâts à la carlingue. Qu'à cela ne tienne, il suffit de sortir et de regarder de l'extérieur ce qui se passe. Pas de doute, il y a un problème, d'inquietantes lueurs éclatent le long de la structure. Voir d'autres avions s'effleurer tout en tirant est grandiose ! On se réintroduit dans le cockpit et un missile AMRAAM gicle dans un sifflement menaçant, il file longuement vers l'ennemi qui explose bruyamment. Le soft assure, pour du spectacle, c'est vraiment du spectacle, souligné par un son *AdLib* de haut vol. La violence des engagements se révèle stupéfiante, et doit beaucoup à la fluidité de l'animation, laquelle détermine la maniabilité du zinc.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●

GRAPHISMES : ●●●●

ANIMATION : ●●●●●●

SON : ●●●●

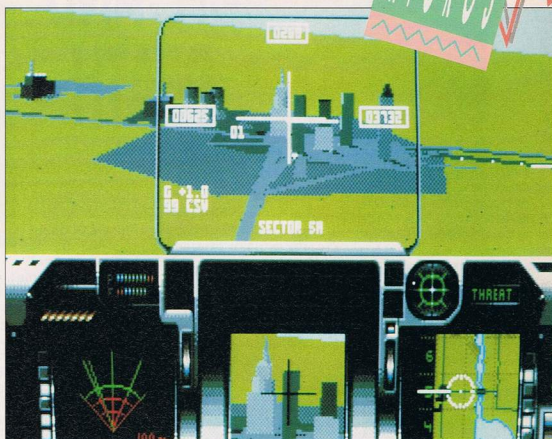


l'impact final. Voilà qui donne au jeu toute sa dimension.

Retaliator affiche trois par trois une douzaine d'écrans fournissant toutes les données sur le vol et la mission. Du coup, le soft s'en trouve relevé. Il passe du simulateur de combat au simulateur de technologie. Un must pour tous ceux qui adorent jouer avec des boutons (mais sans le côté austère d'un *Flight Simulator*). Le soft d'Ocean arrive sur un marché déjà fort encombré, mais se fera une bonne place, haut dans la stratosphère !

Une disquette Ocean 3"1/2 pour PC et compatibles. Existe aussi sur ST et Amiga. B.J.

Le *Retaliator* emporte un arsenal impressionnant. Citons, entre autres, les missiles de croisière à charges multiples, redoutables pour ravager des aéroports ; les *Maverick* et les *AIRAAM* équipés de caméras vidéo célèbres depuis la guerre du Golfe. Un petit écran permet de suivre leur meurtrière progression jusqu'à



L'ART DE LA GUERRE

L'*Art de la Guerre* est un ouvrage rédigé par un philosophe chinois nommé Sun Tzu. Peu versé dans les choses du crime planifié, mes connaissances s'arrêtent à Clausewitz, qui avait largement fourni le mode d'emploi des grandes bouceries modernes. Le soft de Broderbund propose onze scénarios ainsi qu'un éditeur. Le joueur pourra, en appliquant des stratégies idoines, tirer le général Custer du mauvais pas dans lequel il s'était fourvoyé à Little Big Horn ou retourner la bataille de Pharsale en faveur de Pompée.

Les combats se déroulent sur neuf types de terrains. Ils sont plus ou moins sous le contrôle de l'adversaire et leur valeur stratégique demeure variable. De même, les villages



INTERET : ●●

GRAPHISMES : ●●●●

ANIMATION : ●●●●

SON : ●●●



des environs ne sont pas forcément coopératifs et l'intendance peut ne pas suivre. Un combat se déroule par ordres successifs en déplaçant archers, guerriers ou escouades entières. Lesquels peuvent attaquer, battre en retraite ou s'enfuir lâchement comme des lapins.

Pour tous ceux qui n'ont jamais osé tâter du wargame, *L'Art de la Guerre* constitue une initiation de choix. Le soft se veut en effet accessible, avec des mouvements de troupe "pratiquement arcade, pour un agrément ludique supplémentaire", explique l'éditeur. Mais alors, pourquoi infliger un mode CGA hors d'âge, une résolution épaisse comme une purée de pois, quatre lamentables couleurs et un son comme on n'en fait plus même sans carte sonore ? Voilà une erreur de stratégie que Sun Tzu n'avait pas commentée dans son vénérable ouvrage.

Une disquette 3"1/2 Broderbund pour PC et compatibles. Existe aussi sur Amiga, ST et CPC6128. B.J.

LIFE AND DEATH

N'avez pas peur du Ripper : il opère tranquille. Tout fait ventre !

Si vous avez raté le bac, ne vous inquiétez pas trop, il vous reste encore une chance d'embrasser la carrière médicale et de devenir le brillant chirurgien dont vos parents ont toujours rêvé...

Life and Death vous propose en effet d'enfiler la blouse blanche d'un ténor du bistouri et d'exercer vos talents sur les patients d'un petit hôpital, et ce sans le moindre risque de bavure sanglante - puisque tout se déroule sur l'écran de votre ordinateur.

Des risques bien sûr, il y en a... Mais ils sont pour les malheureux sprites qui jouent le rôle de vos patients dans le programme. Car au début votre inexpérience va entraîner la plupart de vos clients à la morgue, une étiquette attachée au doigt de pied !

C'est certes un peu démoralisant. Cependant, les plus cruels d'entre vous prendront sans aucun doute un malin plaisir à effectuer un carnage, en opérant à tout va sans la moindre notion de chirurgie ! Lors de notre première prestation, nous avons par exemple décidé, histoire de rigoler un peu, de recoudre le patient avant même de l'opérer (le malade, lui, avait l'air de trouver ça nettement moins désopilant)... Nous dûmes malheureusement essayer les remarques désobligeantes du programme, qui nous fit remarquer qu'il était préférable d'anesthésier le patient avant de procéder à quelque opération que ce soit !

Passé ce moment de folie meurtrière, qui se révèle tout de même une bonne façon de s'initier aux différentes options du soft, le joueur peut décider de changer d'attitude et d'offrir à ses patients autre chose qu'une place couchette non-fumeur dans un des tiroirs du réfrigérateur local. La partie prend alors une toute autre tournure... Cette fois, mieux vaut prendre le

temps d'étudier la fiche médicale du malade, puis l'ausculter en le palpant à divers endroits de son anatomie, afin de détecter l'origine de la douleur. Allez-y quand même en douceur : le cobaye pousse des cris chaque fois que vous touchez une zone sensible.

Il est ensuite possible d'observer le patient aux rayons X ou au scanner pour compléter le diagnostic. Mais attention, l'emploi du matériel coûte chaud et pas question de dilapider l'argent de l'hôpital dans des

examens inutiles, sous peine d'être rappelé à l'ordre par le Conseil... de l'Ordre justement. Une fois la maladie identifiée, il ne reste plus qu'à appliquer les soins appropriés : laisser simplement le patient en observation, prescrire des médicaments, ou bien carrément opérer !

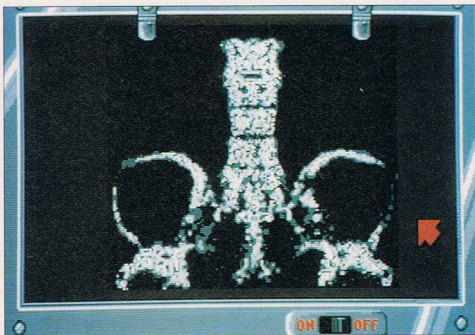
L'opération se révèle sans aucun doute la partie la plus excitante du programme : vous y apprendrez notamment à pratiquer une anesthésie, à extirper un appendice ou à contrôler d'éventuelles hémorragies.

Life & Death paraît toutrement simple à prendre en main, une charmante infirmière vous guide dans les couloirs et vous indique les diverses tâches à effectuer. Même si vous ne possédez pas le moindre brevet de secouriste, le traitement de chaque malade ne devrait pas vous poser trop de problèmes. En effet, après chaque intervention ratée, vous assistez à un cours qui, vous explique les bourdes que vous avez commises et comment il aurait fallu procéder.

Les graphismes et les sons, tout à fait honnêtes, font dans la sobriété. *Life and Death* a cependant l'énorme mérite d'être original... Même la protection est intégrée au jeu - il s'agit d'un petit bipper qui vous permet de composer le numéro de téléphone (code) des médecins que l'on vous demande d'appeler au cours de la partie.

Bref, un logiciel qui n'a d'autre défaut que celui de causer anglais, et mérite de figurer en bonne place dans votre logithèque, entre *Barbarian* et *Exterminator*...

Disquettes Mindscape pour Amiga. Également disponible sur PC et compatibles et Macintosh. M.L.



TOP
MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●



SPIRIT OF EXCALIBUR

Oyez ! Oyez, gentes damoiselles et gentils damoiseaux... Notre bon roi Arthur vient de mourir et c'est désormais Sir Constantine qui présidera à la destinée de notre pays. Le roi est mort ! Vive le roi !

Virgin vous propose d'incarner Sir Constantine dans ce jeu d'aventure assez étrange et pas vraiment enthousiasmant...

Il se divise en cinq épisodes successifs qui retracent fidèlement la légende du roi Arthur et des chevaliers de la Table Ronde. Le premier épisode consiste à traverser le royaume jusqu'au château de Camelot, où Sir Constantine retrouvera les preux bien connus (Gauvain, Galaad, Lancelot etc.) et sera sacré roi.

Le chevalier se déplace tout seul sur la carte de l'Angleterre, sans que le joueur puisse intervenir, ce qui est dommage. Ce premier épisode à l'itinéraire obligatoire résume assez bien l'étrange impression qu'on éprouve d'une totale impuissance - complètement abandonné qu'on est aux dictats du programme. En effet, il y a peu de décisions à prendre et vous pouvez carrément aller faire un tour au square pendant le premier épisode : la bécano agit toute seule !

Ça se limite donc à accepter ou non d'engager la conversation avec les personnages rencontrés (moins, chevaliers errants, paysans, jolies damoiselles...). Au cours du voyage, notre héros pourra augmenter sa popularité en venant au secours de tout individu en détresse, et recruter des compagnons qui l'aideront dans sa quête. Pour cela, il lui



faudra fréquemment se battre en duel ou affronter avec ses hommes les armées ennemies. Les combats sont pris en charge par l'ordinateur, mais il se révèle tout de même possible de passer en mode manuel, même si cela comporte un gros risque, dû à l'inexpérience du

joueur face à la virtuosité de l'ordinateur impitoyable.

Heureusement, dès le deuxième épisode, devenu roi d'Angleterre, on peut prendre un peu plus d'initiatives... Il faut diriger tous les chevaliers de la Table Ronde à la fois, les envoyer aux quatre coins du pays et décider de leurs actions. De cette façon, Sir Melias a l'occasion d'aller faire un petit tour pour voir ce qui se trame dans les provinces du Nord, tandis que le prêtre Baudwin part à la recherche de Sir Lancelot.

Malheureusement, la moindre action déclenche des accès disquette interminables qui interrompent les animations et bloquent les mouvements du curseur à l'écran, ce qui frustrerait un Père de l'Eglise en méditation de Carême.

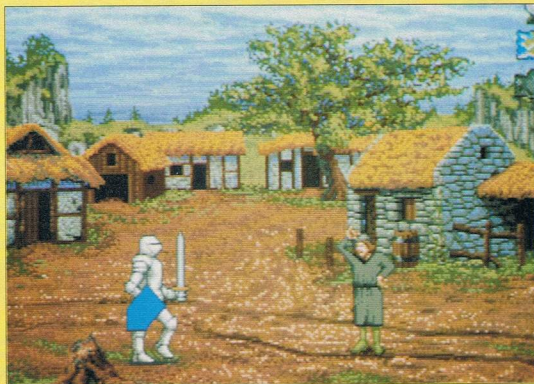
Le jeu est agrémenté de jolies musiques médiévales, et les graphismes apparaissent plutôt réussis, malgré un curieux mélange entre le réalisme des décors et la naïveté des meubles et des personnages dont les contours semblent dessinés assez grossièrement.

Les disquettes ont beau s'appeler "médaillons carrés", et les drives "boîtes magiques", le logiciel manque d'originalité...

Les amateurs d'aventure auront tout de même la satisfaction de découvrir un nouveau système de jeu, même si celui-ci demande nettement - mais alors nettement - à être amélioré.

Disquettes Virgin Games pour Amiga. Egalement prévu pour ST, PC et compatibles.

M.L.



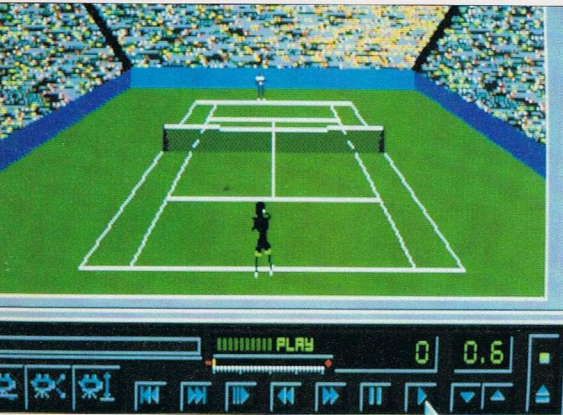
INTERET : ●●●●
 GRAPHISMES : ●●●●●
 ANIMATION : ●
 SON : ●●●



4D TENNIS

*Passez vos ambitions
tennistiques au tamis
d'une impitoyable
raquette.*

Ce serait un truisme de dire que tout l'intérêt de *4D Tennis* réside dans son animation. Cette simulation reprend en effet les routines de vectorisation déjà utilisées pour *4D Sport Driving*, une course de voitures acrobatique et pour *4D Boxing*. Tous ces jeux ont un air de famille qui leur donne une grande unité.



Revenons au tennis, paramétrable au-delà de tout ce que l'on peut souhaiter... On retrouve les choix classiques de ce genre de simulation, à commencer par la pratique contre une machine qui lance des balles : très perfectionnée, elle permet de privilégier les points à travailler. Tournoi ou grand chelem sont prévus, sur gazon, terre battue ou dur.

La personnalisation du jeu se corse avec l'apparence des adversaires. Le joueur filiforme se montre le plus vif mais on peut lui préférer un joueur plus épais, coloré grâce à une palette. Elle permet en outre de choisir la couleur de la peau, du short, du tee-shirt et de la raquette. Enfin, un menu impressionnant (plusieurs dizaines de curseurs gradués de 0 à 100%) permet de définir le profil technique et psychologique de nombreux compétiteurs. Rien ne vous empêche, si vous connaissez parfaitement la mentalité d'un Noah ou d'un Mac Enroe, de les paramétrer. Voire de recomposer une Steffi Graf ou une Sabatini, quoique *4D Tennis* n'ait pas envisagé de tenue féminine dans son tableau de bord...

La partie se déroulera sur un

terrain nu posé dans l'immensité ou bien parmi des spectateurs, représentés en fait par une marée de pixels multicolores.

Le premier échange de balles surprend... Le court de tennis est en effet vu par les yeux de l'un des adversaires. Tous les déplacements se traduisent par des panoramiques et des travellings rapides, comme s'il

TOP
MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●●
SON : ●●●●



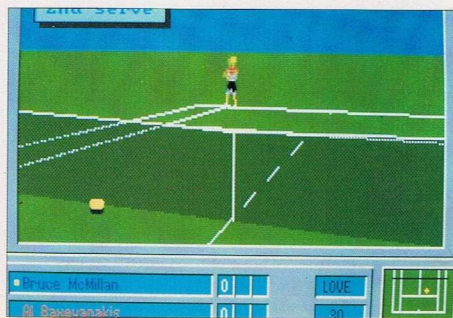
courrait avec une caméra posée sur un casque. La taille apparente de la balle se révèle conforme à la réalité et lorsqu'elle arrive, un bras et la raquette surgissent dans le champ pour la renvoyer vigoureusement. On joue certes avec des œillères, mais on se trouve vraiment sur le terrain, dont la perspective est à chaque fois recalculée instantanément. D'où parfois l'impression que le court a été installé sur le pont d'un navire pris dans la tempête, tellement il bouge. Enfin un petit scanner, en bas et à droite, montre l'emplacement que l'on occupe dans la surface de jeu. Les échanges sont puissants, ponctués par la voix parfaitement numérisée de l'arbitre (même sans carte sonore).

Les programmeurs de Mindscape ne se sont pas contentés de reproduire tous les coups et les attitudes du tennis (service, revers, lob...), ils ont réussi à donner une illusion de psychologie aux personnages. En attendant la balle, le joueur en face trépigne d'un pied sur l'autre. Dans les moments moins tendus, tout en surveillant vaguement les alentours il fait tourner négligemment la raquette dans sa main. Même l'élasticité du filet a été restituée...

Des désagréments mineurs ne doivent pas faire oublier les points forts du soft, à commencer par le réalisme. Comme dans d'autres softs de la série des 4D, la simulation a été équipée d'un magnétoscope qui permet de revoir tout ou partie d'un tournoi, sous n'importe quel angle y compris, en forçant un peu sur la contre-plongée, celui des taupes.

Un seul regret : *4D Tennis* n'admet qu'un seul joueur sur le court. Exit l'option à deux. Et a fortiori les matches en double.

Une disquette 3"1/5 ou deux disquettes 5"1/4 Mindscape pour PC et compatibles. B.J.



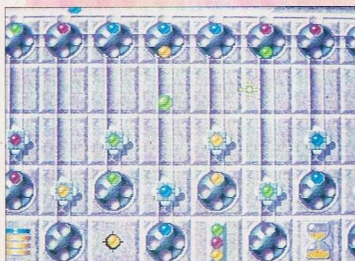
LOGICAL

Depuis le tabuleux succès de *Tetris*, il ne se passe pas une semaine sans qu'un éditeur malin ne tente de lancer à son tour un jeu de la catégorie "très con, très bon et qui rapporte des millions", dans l'espoir de décrocher le pompon.

Parfois réussies et d'autres fois moins, ces diverses tentatives ne manquent jamais d'intérêt, puisque le point commun de tous ces jeux "simples mais efficaces", c'est de développer des concepts nouveaux et originaux, à mille années-lumière des inevitables shoot'em up, beat'em up... et autres Seven Up. Cette fois au tour de Rainbow Arts de s'y coller, avec une sombre histoire de boules écarlates et de roues dentées...

Des billes de couleurs se trouvent lâchées dans

un circuit de couloirs et de roues qui servent à la fois d'aiguillages et de réceptacles, chaque élément rotacé pouvant contenir quatre billes. Le joueur les fait circuler en pressant le bouton droit de la souris pour faire pivoter les roues dans le sens des aiguilles d'une montre, et en appuyant sur le bouton gauche pour faire sortir une bille de l'engrenage dans lequel elle se tenait tranquille. Pour de mystérieuses raisons - sans doute liées à la physique quantique, à la spectroscopie ou à



l'irritabilité des daltoniens -, une explosion se produit à chaque fois qu'une roue comporte quatre billes de même couleur. Et pour passer un niveau, il suffit de provoquer une explosion dans chacun des rouages présents à l'écran.

Au fil des niveaux (le jeu en compte 99), l'action se complique, avec un nombre croissant de roues à faire sauter et des circuits plus enchevêtrés qu'un plat de spaghetti sur la tête de Marco Polo ou les cheveux d'un chanteur de heavy metal (au vu des faibles notions d'hygiène que semblent posséder ces gaillards, on a parfois du mal à faire la différence entre les pellicules et les boulettes de viande !).

Divers gadgets rendent encore plus difficile la tâche du joueur : des sens uni-

ques, des passages que seules les boules d'une certaine couleur peuvent franchir, des cellules de téléportation ou bien encore des feux tricolores qui vous obligent à faire sauter illico une roue pleine à craquer de petites sphères de la même couleur que le feu supérieur...

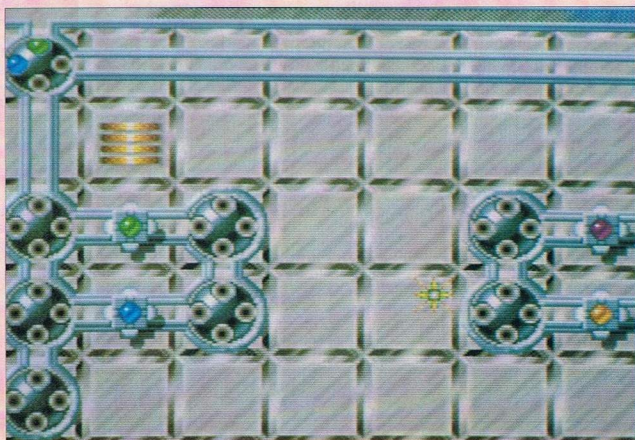
Bien que le temps soit limité, il ne se révèle pas très difficile de franchir la plupart des tableaux, même si ceux-ci semblent parfois d'une complexité déroutante. Ils se succèdent sans répit, et après avoir franchi quelques levels, le joueur, légèrement frustré par l'absence de véritable challenge dans le programme, commence à trouver Logical un peu lassant... Pourtant il apparaît bien difficile de s'arrêter de jouer car la curiosité pousse irrémédiablement à continuer jusqu'au stade suivant ! Les concepteurs auraient-ils saupoudré la disquette d'une nouvelle drogue terriblement accrocheuse ?

Non...

Le terrible fléau qui rend peu à peu le malheureux joueur dépendant de sa dose quotidienne de pixels, c'est tout simplement l'enfer du jeu !

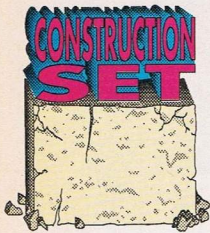
Une disquette Rainbow Arts pour Amiga. Egalement compatible sur ST, PC et compatibles.

M.L.



- INTERET : ●●●●
- GRAPHISMES : ●●●●
- ANIMATION : ●●●●
- SON : ●●●●





LE PROJET XXX

(EPISODE 5)

COUCOU LE REVOILOU !

*Après une fructueuse
période de méditation, c'est
reparti pour un tour.*

ECHANTIL- LONNER...

Le son en général se manifeste comme une vibration qui agite l'air et arrive ainsi de proche en proche à notre tympan, et se caractérise - en gros - par sa fréquence fondamentale (grave ou aiguë), son timbre (mélange de fréquences plus élevées) et son intensité. Comme on ne tombe pas toujours sur la note pure d'un violon, tous ces paramètres vont varier au cours du temps... D'autres bruits vont venir se superposer etc. L'idée de l'échantillonnage est de "photographier" le son à des instants très rapprochés. Ainsi, comme l'œil qui regarde un film, l'oreille aura une impression de continuité au moment de la restitution

par l'ordinateur.

Évidemment, il faut ensuite stocker le son dans l'ordinateur sous une forme utilisable, avant de l'envoyer vers la sortie sonore. Et c'est là que l'on commence à avoir des problèmes. En effet, pour obtenir un effet correct - sans plus - sur un bruit simple, il faut faire au moins 7 000 acquisitions par seconde ! Or, dans le cas du projet XXX, chaque acquisition prendra un octet.

Moralité, chaque seconde de bruitage prend 7 Ko de mémoire... La situation s'aggrave encore quand on veut obtenir de la "vraie musique" et non de simples effets sonores, comme une détonation par exemple.

À ce moment, il faut passer à des fréquences d'échantillonnage plus élevées, de l'ordre de 10-15 KHz, soit de 10 à 15 Ko par seconde...

PUIS RESTITUER...

Survient un second problème : ce n'est pas tout de stocker le son en mémoire, il faut ensuite l'envoyer vers le haut-parleur. Ceci ne pose aucun problème sur l'Amiga, qui dispose d'un coprocesseur auquel il suffit de dire où est rangé le son en mémoire et à quelle vitesse le jouer. En revanche, le ST et le PC ne proposent pas une telle facilité et le processeur doit aller au charbon remplir les registres du circuit son. S'il faut y accéder 7 000 fois par seconde, ça commence à prendre du temps. (Nepas oublier de prévoir cette tâche supplémentaire pour le micro). En bref, plus on désire un beau son, plus il faut y consacrer de place mémoire et de temps machine. Pas question d'avoir le beurre, l'argent du beurre et les seins laitiers de la crémère !

Pour limiter l'encombrement mémoire, on a recours à plusieurs procédés - dont certains rappellent le découpage en blocs utilisé pour le graphisme. Si une même séquence se répète, on peut la stocker une seule fois dans un coin et y faire appel chaque fois que l'occasion se présente. Autre astuce possible, n'avoir en mémoire que la musique correspondant à la partie active du jeu. C'est-à-dire qu'on élimine ce qui ne sert pas... quitte à le recharger éventuellement plus tard. Voilà par exemple le sort de la musique de la page de présentation ou de la démo. En fin de compte, c'est tout de même

MUSIC ON THE STAGE

Comme nous l'avions mentionné, l'équipe de Dominique devra faire appel à un spécialiste de la musique sur ordinateur au cours du développement de XXX. Sans que rien ne soit encore définitif pour ce dernier, nous avons eu l'occasion de joindre David Wittaker qui travaille avec eux sur Valgaard. C'était le moment ou jamais de se faire une idée de cette partie du projet...

Ce n'est plus une découverte, nous allons rencontrer une nouvelle fois ces deux limitations fondamentales que sont la place mémoire et le temps machine. Les deux ont déjà sérieusement été écornés par la partie graphique et il convient de bien peser les conséquences des méthodes suivies. Les grandes techniques existantes sont l'échantillonnage, qui consiste à rejouer une séquence comme avec un magnétophone et la synthèse sonore, qui recrée à chaque fois le son à l'aide de calculs ou d'un générateur sonore. Examinons un peu leurs avantages et leurs inconvénients respectifs.

cette technique qui a été privilégiée en raison d'un rendu sonore supérieur.

ANALYSONS LA SYNTHESE !

Nous serons plus bref sur ce point, puisque le choix a été fait de privilégier l'échantillonnage dans le projet XXX. La musique synthétique se crée par superposition de courbes simples que peuvent engendrer les générateurs de son du ST et de l'Amiga. Il faut leur donner les paramètres classiques d'un bruitage avec ses variations d'amplitude, de fréquence et d'enveloppe. L'avantage de cette méthode est de ne consommer que peu de place mémoire mais elle se révèle inadéquate pour jouer par exemple un long morceau de musique. Son usage se restreindrait plutôt à produire des bruitages comme des explosions, le tonnerre etc.

Autre pépín, le PC ne possède pas un tel générateur et il revient au microprocesseur d'accomplir le travail de calcul. Ce qui se solde par un sérieux coût en temps machine pour un résultat médiocre. De toute manière, un PC non équipé d'une carte *AdLib*, *Sound Blaster* etc., n'a plus à faire la preuve de son infériorité dans le domaine sonore par rapport à un ST ou un Amiga.

En conclusion, sonoriser un jeu sur micro nécessite de savoir gérer un matériel de sortie comme elles existent notamment sur le PC). Après, il faut choisir son mode de travail, l'échantillonnage ou la synthèse, puis faire le bilan des ressources nécessaires - afin

de ne pas tomber à court de temps machine ou de place mémoire. A part ça, il suffit de laisser parler la créativité...

DAVID WITTAKER

Si on demande David d'un peu partout dans le monde, c'est parce qu'il représente le meilleur rapport qualité-prix dans son domaine... et que sa sœur Maria est un top-modèle dont les apps ont fait trembler plus d'un ! Aussi bien artiste que programmeur, il fait gagner du temps à une équipe. Seul problème : difficile de trouver un créneau dans son emploi du temps très chargé. En ce moment, il travaille déjà sur la fin de Valgaard avec l'équipe de Dominique et sera certainement sollicité pour notre *Projet XXX*...

Micro News :
Comment êtes-vous devenu compositeur pour jeux vidéo ?

David Wittaker :
J'ai commencé par être musicien professionnel dans un groupe. L'information m'a tenté et j'ai développé des logiciels complets sur Vic 20 au début des années 80. Ensuite ce fut sur Commodore 64. Maintenant, je ne m'occupe plus que de la partie musicale.

M.N. : Vous travaillez pour qui ?
D.W. : Je suis un créateur indépendant et les programmeurs ou chefs de projet me passent des commandes. J'ai un atelier chez moi et suis en relation avec une foultitude de pays comme les Etats-Unis, le Ca-

nada, la Suisse, l'Allemagne et même la lointaine Australie !

MN. : Où intervenez-vous dans un projet ?

DW. : En fait, je prends complètement en charge la partie sonore sur n'importe quel ordinateur (excepté le Macintosh) ou sur console. Je travaille également avec des cartes PC comme *AdLib* etc.

M.N. : Vous dites "je prends complètement en charge"; vous effectuez aussi le travail de pro-

Autrement, l'assimilation des caractéristiques d'un nouveau coprocesseur sonore ne me prend que quelques jours...

M.N. : Comment se passe la création, à partir de quoi ? Que vous donnent les programmeurs/graphistes ?

D.W. : Ils me donnent une maquette ou un avant-projet et m'indiquent leurs contraintes techniques. A partir de là, je compose librement, puis je rends le travail.



grammation ?

D.W. : Oui, j'envoie à la fois les données musicales et des routines que j'ai créées pour l'ordinateur ou la console concernée. Ainsi, les programmeurs n'ont plus qu'à intégrer l'ensemble à leur projet sans avoir à se préoccuper de la mise au point que j'ai déjà faite.

M.N. : Est-ce que ça n'a pas été un boulot énorme que d'assimiler la programmation de chaque ordinateur avec des caractéristiques sonores particulières ?

D.W. : Certes, c'est un gros travail mais on retrouve souvent les mêmes microprocesseurs, par exemple sur l'Atari et l'Amiga. Sur certaines consoles, c'est également le même processeur que ceux du Vic 20 et du Commodore 64, qui sont pour moi de vieilles connaissances.

M.N. : Quel logiciel utilisez-vous pour composer ?

D.W. : CUBASE Software 2, de Steinberg. C'est tout d'abord un séquenceur * qui enregistre ce que je joue sur un clavier. En outre, il permet la composition automatique à partir des éléments de base que j'y ai introduits. Ensuite, je n'ai plus qu'à repasser sa production à la main. Très pratique en cas de panne d'inspiration (rire).

M.N. : Merci d'avoir supporté notre anglais !

*Un séquenceur est un outil permettant d'enregistrer des séquences de notes (d'où sa dénomination) en provenance d'un synthétiseur. On peut ensuite les traiter avant de les renvoyer au synthé pour voir *ce que ça donne". Et ainsi de suite...



FIN DU PRÉGÉNÉRIQUE.



Captain SCHMUCK

by
BERNARD JOUBERT

NEW YORK. JOHN PETIPETON FLANE DANS LA RUE LORSQUE SOUDAIN...

HORREUR!
LE MONSTRE DU MUSEE DE LA PREHISTOIRE... IL A PRIS VIE!

DES INNOCENTS POURRAIENT ETRE BLESSES, IL FAUT INTERVENIR!

ET C'EST UN JOB POUR ...



... CAPTAIN SCHMUCK!

DIEU QU'IL EST LAID! ON CROIRAIT VOIR:
 JEAN-EDERN HALLIER
 LE DENTIER A IGLESIAS
 GAINSBORG MORT
 LA CONSCIENCE A SADDAM HUSSEIN
 GAINSBORG VIVANT
 LE SLIP A DEPARDIEU
 TOUT CA EN MEME TEMPS.

GROARRRRRRRRRRRRRRRRRR



MUSEUM

SOYONS COURTOIS.

MONSIEUR L'ABOMINATION, J'AI LE REGRET DE VOUS SIGNALER QUE VOTRE PRESENCE INDISPOSE LA POPULATION.

toc toc

GRWA?



BON, LA COURTOISIE JE PEUX ME LA TAILLER EN POINTE!



ATTRAPE TOTO!

COMME CURE-DENT ÇA SERA PEUT-ÊTRE À TA TAILLE ?...



PAR LA CRAVATE DU PRÉSIDENT!

I HAVE IT DANS LE DOS AGAIN!



BON.

CE N'EST PAS PAR LA FORCE QU'UN PAREIL ROSBIF SE COMBAT.

RUSONS

RUSONS

QU'EST-CE QUE J'EN AI FOUTU ? JE SUIS SÛR QU'IL M'EN RESTAIT UN.

AH! LE VOILA!



O.K. L'HORREUR, TU VOIS SUR CE POSTER, C'EST UNE CHANTEUSE FRANÇAISE... L'ARME LA PLUS TERRIBLE QUE POSSEDENT LES HUMAINS...

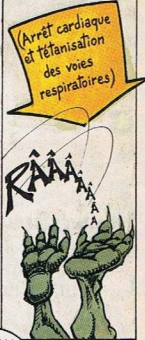
... CHANCRAL GROYA QU'ELLE S'APPELLE.



SI TU NOUS GONFLES, ON TE L'ENVOIE.



⊕ SUR L'AIR DE "BECASSINE C'EST MA COUSINE"...



Arrêt cardiaque et tétanisation des voies respiratoires

RÀÀÀÀÀ



JE N'AURAI QU'UN MOT: CETTE FOIS-CI, CE N'EST PAS LA BELLE QUI A TUÉ LA BÊTE.

♪ tyrannosaure je l'adoore
♪ tyrannosaure j'en veux encore

SAMOURAI

SATORI, PAS HARA-KIRI...

Ca y est ! C'était dur mais on y est enfin arrivé - à l'épiphanie, aux illuminations !



Arthur Quest



Goemon Fight



journal lui suffit. Mais la SFC, c'est bien autre chose !

Tout d'abord, rappelons la sortie pour le mois de juillet d'**Arthur Quest**, cartouche 8 mégas de Capcom et vue au C.E.S. de Chicago sous le nom de *Super Ghoul's'n Ghosts...* Une vraie merveille ! **Goemon Fight**, une cartouche 8 mégas de Konami - notre choucou - verra le jour à la mi-juillet. Quant à **Super R-Type** (une cartouche 8 mégas aussi) d'Irem, vue aussi au C.E.S. ça se révèle beaucoup moins impressionnant que dans la version arcade pour les animations (toujours ce problème de ralentissement dû à une programmation pas tout à fait parfaite - un certain manque de maîtrise en l'occurrence). **Y-S 3** de Falcom, édité par Tonkin House (début juillet) sortira sous deux formes différentes : celle de **Wanderer from Y-S**, les trois volumes dans une seule et même compilation, et de l'autre côté **Y-S 3** tout seul.

Super de se faire griller sur les plages au contact des rayons brûlants de notre soleil emblématique... D'ailleurs, à l'heure qu'il est, nous ne serions pas étonnés que notre honorable Senseï soit en train de guincher auprès de quelques douces et sensuelles geishas au corps d'ivoire patiné. Bref les vacances s'annoncent plutôt bien et ce que nous vous avons concocté stimulera agréablement vos organes sensoriels comme assoiffés de neuf.

LE NIN,
LE TEN ET
LE DO...

The Salamander Japan
the Okinawa
Moon Spot
(Jack Kerouac)

u art des trois pouvoirs... Comme vous le savez, cette rubrique concerne principalement les jeux qui font leur apparition sur la Super Famicom et la console portable Game Boy. Fi de la Nes qui virevolte au gré du vent de l'import officiel - la rubrique consoles du



Super R-Type



Y.S.3



Y.S.3

Passons aux choses sérieuses. Chaque mois, oncle Sam et moi-même tâchons de vous tenir au courant de tout ce qui se bricole au Japon, aux States ou dans d'autres pays intéressés par notre affaire. Ce bel été n'échappe pas à la règle.

Les amateurs de fanfreluches et de shooting games ne pourront que s'agenouiller pieusement devant une telle réalisation. C'est dantesque, monstrueux... Il n'existe pas de mots pour exprimer mon engouement.

Vous vous rappelez **Darius Twin**, ce méga-shoot'em up sorti il y a deux mois - le premier jeu de tir où l'on pouvait s'éclater à deux simultanément. Aujourd'hui le delirium tremens risque de vous frapper de plein fouet. D'ailleurs Jaleco, qui nous avait perdu l'in-

fâme **Big Run**, s'était rattrapé avec **Super Professional Baseball** (testé ce mois dans les Tops). Avec **E.D.F.** (nom électrique pour nous les Français) Jaleco fait cette fois dans l'apothéose. Bien qu'il s'agisse d'un jeu de tir traditionnel, les qualités que lui ont conférées les programmeurs font de ce bijou l'un des meilleurs exutoires galactiques disponibles sur la SFC. Pas d'impatience les p'tits loups, il sortira en septembre juste pour la rentrée des classes (bigre ! Que n'ai-je pas dit là... euh... je plaisantais !) sur une cartouche 8 mégas plus une SRAM de 64 Ko (pour deux personnes - à consommer avec modération).

Toujours dans l'espace - ce vide qui nous fait tant rêver - les dingues de stratégie vont enfin pouvoir jouer exprimer leurs talents avec **Earth Light**. Il s'agit du premier jeu d'Hudson Soft pour la Nintendo 16 bits et de l'un des meilleurs simulateurs stratégiques que l'on pourra se procurer au hasard des emplettes du mois de septembre (cette période fatale). Selon nos informations, la cartouche comportera 6 mégas et une SRAM pour les sauvegardes. Avis aux amateurs !

Lorsque l'on parle de Nintendo, deux personnages nous viennent immédiatement à l'esprit : Mario et Link. Tous deux mascottes de

E.D.F.



Earth Light



Zelda 3



Area 88

Nintendo, they are back et tout particulièrement Link pour le troisième volet de la saga des **Zelda**. Annoncé dans le numéro n° 47 de Micro News sous le label **Zelda 3** de Nintendo, ce nouvel épisode porte en fait le nom de **The New Adventure of Zelda**. On y retrouve donc Link aux prises avec des vilains (aïe ! qui lui ont piqué sa nénette (de ce côté-là rien de bien novateur). Le jeu se déroule en 3-D comme le premier mais se montre supérieur graphiquement et pour cause... Ça regorge de couleurs et le principe demeure le même. Vous devrez rechercher un certain nombre d'objets et d'informations afin de progresser dans vos péripéties. Seuls votre courage et votre perspicacité viendront à bout de



Zelda 3



Area 88

vos peines. Mais comme l'été est chaud, les news le sont aussi. Il y a quatre mois déjà, on vous proposait quelques images d'**Area 88**, de Capcom (plus connu sous le nom d'**U.N. Squadron** - reprenez votre souffle ! Le jeu pointera enfin le bout de son nez à la mi-juillet sur une cartouche 8 mégas (on trouve rarement moins). Vous y affronterez toutes sortes d'avions, dont les bombardiers invisibles B-2, ainsi que le B-1A, histoire de vous faire la main. Visez-moi ces photos...

Après le tir à outrance, voici les folles aventures de **Joe & Mac** (de Data East), qui font dans le comique absolu. Nul autre séducteur n'a rameuté autant de femmes que Mac, qui laisse bien souvent son frère en plan sans la moindre poupée à se mettre sous la libido. Seulement voilà, quand





Joe & Mac



Joe & Mac

on dispose d'un harem et qu'on n'a pas l'équipement nécessaire pour le combler, on se fait généralement piquer toutes ses gonzzes. Alors commencent les terribles représailles des deux frères, qui bouffonnent dans toutes leurs actions avec une maladresse rare. Bref vous devrez, au travers de stades hilarants, éclairer la tronche de multiples bestioles avant de libérer vos donzelles en chaleur. Loufoque et délirant, ça sort en octobre.

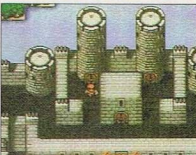
Vous aimez l'aventure... Vous aimez les sucettes à l'anis d'Annie, euh... les jeux de rôle... Alors ne pleurez plus... Après la trilogie des Y-S, l'épopée des Zelda, la saga des Ultima et la série télévisée Dallas, voici le quatrième volet des Final Fantasy.

Final Fantasy 4 fera plus d'un



Final Fantasy 4

heureux, car il se classe parmi les meilleurs jeux d'aventure/rôle et se compose de plusieurs phases : celle d'arcade, où vous devez déplacer votre personnage comme dans Y-S 1, en allant d'un lieu à l'autre à la recherche d'objets et de personnages porteurs d'informations. Une autre totalement novatrice : il s'agit d'un stage en 3-D avec effets de rotation et de zoom simultanés - un peu comme dans Pilot Wings. Enfin une phase de combat durant laquelle les adversaires se



Super Ultra Baseball

trouvent face à face comme dans Lang-Lysser (testé dans le n° 48 sur Mega Drive). Il vous sera possible d'influer sur le cours de la partie par l'intermédiaire d'icônes qui proposent diverses options et armes. Le joueur peut choisir en fonction de ses besoins entre plusieurs personnages (système très souvent utilisé pour les jeux de cette catégorie). Un petit bijou qui pèsera lourd dans la balance de ceux qui hésitent à acheter une 16 bits.

Les simulations sportives ne manquent pas actuellement sur les consoles. J'irai même jusqu'à poser la question suivante : "Quelle machine n'a pas son ou ses jeux de baseball ? La Super Famicom n'échappe pas à la règle..."

Après Super Professional Baseball de Jaleco, voici Super Ultra Baseball, de Culture Brain. Non content de nous proposer une simulation de base-ball dynamique, l'éditeur se permet le luxe de surpasser Jaleco (faut tout de même le faire surtout lorsqu'on se réfère au test de ce mois-ci). L'aspect général se révèle assez violent, en fait chaque animation et chaque coup sont investis d'une puissance, je vous raconte pas...

Tenez par exemple, quand on effectue un homerun, la balle s'enflamme littéralement

avant de tomber dans la foule. Et ce n'est pas tout : quand un joueur frappe la balle de toutes ses forces et l'envoie frapper le mur, elle explose comme une grenade.

On continue dans la foulée avec Ganba League - Professional Baseball dont on vous avait fait l'éloge le mois dernier... Il sera enfin disponible courant juillet !

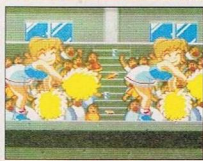
Aux origines - à en croire le nombre de nanars qui traînaient sur la Super Famicom - on était en droit de se demander si la machine possédait autant de capacités que Nintendo le prétendait. Il existait certes des jeux comme Pilot Wings, Super



Hyper Zone

Mario World et F-Zero pour conforter ses dires, mais cela ne suffisait pas à faire oublier l'horreur de Bombuzal et l'insigne médiocrité de Big Run. Aujourd'hui, et pour ceux qui avaient apprécié à sa juste valeur F-Zero, voici Hyper Zone. Très proche de Battle Ace sur la

Nec Super Grafx, ce jeu fait appel aux mêmes routines que dans F-Zero mais cette fois le véhicule piloté doit se mouvoir entre un sol et un plafond. L'effet de 3-D apparaît encore plus saisissant - voilà à ma connaissance le premier jeu dans lequel les programmeurs font appel aux zooms de sprites. Rappelons



Ganba League

DURANT TOUT L'ETE

Micro NEWS

FR

UNE PÊCHE D'ENFER

S'ASSOCIENT POUR VOUS PRESENTER UNE PÊCHE D'ENFER !

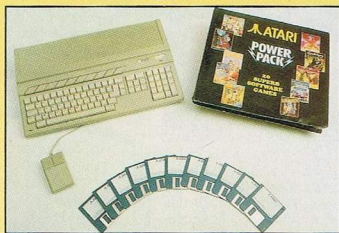
Une Pêche d'Enfer, le Magazine des 15-25 ans sera présent tout l'été, du 3 juillet au 4 septembre, chaque mercredi entre 18 heures et 18 heures 30 sur FR3.
Au total 10 émissions pleines d'entrain ! Comme à l'accoutumée, vous y découvrirez les infos, les reportages et les clips qui vous intéressent... Et plus encore...

UN MEGA CONCOURS PAR SEMAINE !

Chaque émission sera également l'occasion pour l'un d'entre vous de gagner un ensemble de lots prestigieux :
1 Atari 520 STE + Power Pack, 1 pin's FR3, 1 blouson, un pin's Micro News ainsi qu'un abonnement gratuit d'un an.

La règle du jeu est simple. Une question par semaine, deux réponses possibles. Inscrivez la bonne réponse sur le bon à découper ci-dessous ou sur une simple carte postale mentionnant vos nom, prénom, âge et adresse, et expédiez le tout à **FR3, 42 bis, rue de Lourmel, 75015 Paris.**

(A la suite de chaque émission, vous pourrez retrouver la question, ainsi que les deux réponses proposées sur le 3615 MICRONEWS.)
Les personnes ayant répondu correctement à



la question posée lors d'une des dix émissions seront départagées par un tirage au sort le 12 septembre 1991, en présence de **Maître Louquet, huissier de justice à Paris.** Les résultats, ainsi que les réponses aux dix questions seront publiés dans le numéro 51 de Micro News daté d'octobre et apparaîtront dès le 15 septembre sur le 3615 FR3 ainsi que le 3615 MICRONEWS.
Les lots seront expédiés dans un délai de 2 mois après le tirage au sort.

EXTRAIT DU REGLEMENT

Ce concours, organisé conjointement par France Régions 3 et les Publications Georges Ventillard, ouvert à toutes personnes, à l'exclusion des membres des sociétés organisatrices et de leur famille, est doté du lot suivant : 1 Atari 520 STE + Power Pack, 1 blouson Micro News, 1 pin's Micro News, 1 pin's FR3, 1 abonnement d'un an à Micro News - d'une valeur globale de 4 200 F. - et ce sur une durée de 10 semaines à compter du 3 juillet 1991. Sera déclarée gagnante la personne ayant répondu de manière exacte à la question posée. En cas d'ex aequo, le gagnant sera désigné par tirage au sort sous contrôle d'huissier. Date limite de participation : 10/09/91, le cachet de la poste faisant foi. Le règlement déposé chez Maître Louquet, huissier de justice à Paris, peut être obtenu sur simple demande écrite à Publications Georges Ventillard *Une Pêche d'Enfer* FR3 - Micro News, 2 à 12, rue de Bellevue, 75940 Paris Cedex 19.

BULLETIN DE PARTICIPATION

Nom : Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :
Age :
Réponse :

Ce bon à découper dûment rempli doit être retourné avant le 10 septembre 1991, le cachet de la poste faisant foi, à FR3 "Une Pêche d'Enfer", 42 bis, rue de Lourmel, 75015 Paris.



Dragon's Slayer Family

que les seuls zooms utilisés jusqu'à présent étaient ceux des écrans complets. Il sera commercialisé au Japon durant le mois d'août, sur une cartouche 8 mégas.

Ce sont les amateurs et ex-amateurs du standard MSX qui vont être contents... Après avoir adapté à tire-larigot sur pratiquement toutes les machines la saga des Y-S, Falcom récidive désormais avec **Dragon's Slayer Family** - sixième épisode de la série ! Le meilleur de celle-ci d'ailleurs, tant par les graphismes que par les musiques. A noter qu'il fut le premier soft sur MSX programmé en FM. Côté musical, pas de soucis à se faire, la conversion devrait être des plus réussies. Le jeu n'a subi aucune modification radicale et ne souffre pas le moins du monde d'avoir été adapté par un éditeur autre que Falcom, pour des raisons purement commerciales - l'éditeur japonais se réservant pour les machines qu'il a sous contrat. Seul ombre au tableau : la date de sortie n'est pas encore officialisée.

O joie, ô bonheur extrême ! Je suis enfin comblé... Après plus de trois mois d'attente, je vous

Tchibimaru Chan

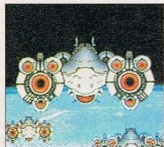


fais savoir que **Tchibimaru Chan** d'Epoc n'a toujours pas montré le bout de son nez (diantre !). Ce jeu de plate-forme qui met en scène la petite école où ne sortira pas avant la rentrée. Ceux qui

aimeraient en savoir un peu plus sur Tchibimaru peuvent se reporter sur **Micro News** n° 47 et 48. Bien d'autres nouveautés pètinent à l'entrée - entre autres, le mégashoot'em up d'un éditeur qui fait ses débuts sur la SFC. Il s'agit d'Atena, qui se confie habituellement aux machines d'arcade. C'est d'ailleurs un de ses hits qui se voit converti... **S.T.G** est le premier shooting game à scrolling vertical sur Nintendo, et si l'on en croit les dires de cet éditeur, l'adaptation sera extrêmement proche de l'arcade.

En témoignent ces quelques photos, qui vous permettront de vous faire une opinion.

Enfin, Konami vient d'annon-



S.T.G

cer officiellement la commercialisation prochaine de **Teenage Mutant Hero Turtles Ninja 2** (le retour) sur une cartouche de 8 mégas. Ainsi que de **Castlemania 4**, présenté au C.E.S. de Chicago sous le nom de **Super Castlemania 3** - ils ne savent plus quoi inventer pour différencier les versions japonaises de celles qui sont destinées aux Etats-Unis.

Pour conclure, aargh...voici **SD Legend of Gundam**, de Bandai. Encore une parodie des superhéros nippons ! Voir des nabots japonais se prendre on ne peut plus au sérieux, ça vaut son pesant de burnes séchées. Si vous aimez l'aventure, **Gundam** fera partie de votre collection. Le soft se présente en fausse 3-D (ou 3-D isométrique) vue de haut comme dans **Gdleen** et se dé-

roule comme la plupart des softs du genre. Ramasser des objets, interroger d'autres personnages, acheter des armes etc... sera votre lot de tous les instants. Souhaitons que cette nouveauté ne sombre pas dans le ridicule comme l'avait fait hélas **SD Great Battle**, de Banpresto. Vous voulez toujours vous faire harakiri... ?

interroger d'autres personnages, acheter des armes etc... sera votre lot de tous les instants. Souhaitons que cette nouveauté ne sombre pas dans le ridicule comme l'avait fait hélas **SD Great Battle**, de Banpresto. Vous voulez toujours vous faire harakiri... ?



LE JOY PAS DEMONIAQUE

Le mois dernier, Sensei était heureux de vous présenter deux nouveaux périphériques destinés à la Super Famicom. Ces deux interfaces proposées par Hal Laboratory (le **JB King** et le **Turbo King**, vus au C.E.S. au cœur du stand Nintendo) semblaient démoniaques et surtout bourrées d'options des plus intéressantes.

Aujourd'hui c'est la frime... euh, la firme ASCII qui nous balance à la face un superjoypad. Malgré une ergonomie certaine (fort discrète au demeurant) il dispose à peu près des



mêmes fonctions que le **JB King** et ressemble étrangement aux joys d'origine livrés avec la console (homogénéité oblige). Chacun de boutons se voit donc affublé d'un accélérateur de tir à trois positions, alors que le **JB** disposait d'un variateur qui offrait un plus grand éventail de cadences au joueur.

Ce nouveau joujou sera disponible au Japon courant septembre. On peut donc espérer le voir arriver bientôt dans notre beau pays...

NEC PAS DES NECROPHILES

Shining essences of universes of stars (Jack Kerouac)

Hé, les Necphiles sont loin d'être des nécrophiles ! L'amour des news avant tout - fi des viandes nécrosées... Vlà que déboulent les nouveautés Nec Avenue avec tout d'abord l'incontournable **Super Darius 2**, CD-ROM issu d'un deal hy-



Super Darius 2

bride impliquant *Darius 2* sur Mega Drive et *Darius Twin* sur Super Famicom. Vous pourrez jouer à deux, à travers 26 stades, et bénéficierez des avantages du CD-ROM - que demandez de plus ? Les graphismes se révèlent de plus en plus impressionnants mais malheureusement la date de sortie reste dans la vague la plus obscure...

Toujours de chez Nec Avenue, **Super Fantasy Zone**



Super Fantasy Zone

semble être un mélange (one more time, old fellows) de *Space Harrier* pour l'effet 3-D et de *Fantasy Zone* pour la repique des personnages et des décors. Tout cela donne naissance à un shoot'em up CD-ROM mignon tout plein. A noter que bergèrent les fonctions "continue" et "power stick" - à quand le nanan ?

Changeons d'éditeur et dirigeons-nous vers le monde enchanté de Nihon Bussan avec **Fighting Run**, un jeu d'action de 4 mégas dont l'action se situe au 21ème siècle, en un monde pour une fois serein et égalitaire, et qui pourtant adore une violence bien particulière, dont le débouché cathartique passe par une compétition genre *Running Man*, où les acteurs principaux ne sont autres que des robots. Attendons donc patiemment sa sortie...

Ah, que vois-je... **Valis 4**, la suite tant attendue de *Valis 3*. Comme son prédécesseur, ce jeu de Telenet Japan déroule en CD-ROM et vous permettra, lorsque vous serez lassé de jouer (ça peut arriver), de sauvegarder la partie en cours grâce au très serviable *Back Up Memory*. Inutile je suppose de vous narrer le scénario de *Valis 4* qui nous parviendra... Mais quels sont ces serpents qui sifflent sur nos têtes, d'autant qu'il paraît bien plus intéressant !

Sans transition (nous n'irons pas par quatre chemins), attachons-nous à l'incontournable Hudson qui va nous balancer le 23 août ce qui constituera le quatrième jeu Super Grafx - à savoir **1941 Counter Attack**, shoot'em up de 8 mégas (reprise de quoi à votre avis ?), passionnant, excitant et éternel - à deux si vous le voulez. Bien que

l'action se situe en 1941, les éditeurs ne se sont pas gênés pour équiper leur coucou de canons à laser ou autres "homing missiles" (ah les sacrés). Ce détail ne nous empêchera pas



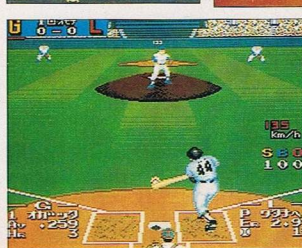
Fighting Run



Valis 4



1941 Counter Attack



Power League 4

de savourer les apprêtissants graphismes et les délectables décors, que nous pourrions interminablement admirer selon le con-tinuum de notre propre espace-temps. Une véritable merveille digne de la NEO-GEO !

Qui l'eût cru ! Après nous avoir balancé à la tronche son fabuleux *Power League 3* il y a

cela près de dix mois, Hudson Soft récidive avec un monstrueux base-ball, qui porte le nom - ô combien original - de **Power League 4**. Cette magnifique simulation propose un mode "tournament" à quatre joueurs (en l'occurrence quatre équipes différentes), de même que le tradition-

nel "watch mode". Outre les banales options, le soft comporte six stades au choix et deux douzaines d'équipes arborant leurs couleurs et mascottes propres. Les animations ont été



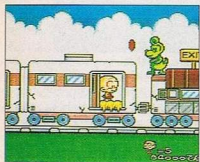
PC Kid 2

lent d'elles-mêmes et il se rapproche de la série des Mario Bros...

Dans le dernier numéro, cher lecteur, nous balbutions, le Maître et moi, à propos de Neutopia 2 (de Naxat Soft)

dont nous connaissions pourtant l'existence. Mais il n'est jamais trop tard pour bien faire... Soyons précis et appuyons-nous sur des chiffres et entre autres sur le prix - 7 200 yens - et la date de sortie - le 27 septembre. Neutopia 2 se révèle comme un jeu d'action de 6 mégas ayant pour fonction principale le plaisir ludique, grandement aidé par le Back Up Memory et le Password System. Que dire de plus, sinon que ça ressemble à un jeu de rôle et que c'est la suite de... Neutopia. Mieux vaut attendre son apparition avant de déliner définitivement maison...

Dans un tout autre genre, on ne pouvait pas espérer mieux que The Paradise Show de Taito et non pas Long Nosed of Goblins comme un certain magazine l'avait impudemment nommé (hey mec ! Tu ferais bien de changer de métier...). Nous sommes le samedi, jour du paradis dans le monde enchanté de Hanata-Kadaka (ah que !). Mais ne voilà-t-il pas que le méchant Giganda a pris la petite Inali en otage - le vilain pervers ! Là où le bât blesse c'est qu'elle avait un petit ami, Konta - héros de ce jeu - qui va foutre la merde pour la sauver des griffes de l'ignoble et mou personnage (genre Peyreton). Désopilant au possible, The Paradise Show se



PC Kid 2

travaillées de façon à se rapprocher au maximum de la réalité et de procurer au joueur la sensation de participer véritablement à un match. Alors prenez votre mal en patience, tordez-le dans tous les sens, ce big soft sera commercialisé le 9 août au Japon...

Tout monde connaît le célèbre Bonk - héros et mascotte de Hudson Soft. Vous savez... ce petit bonhomme au look quelque peu néandertalien... Il est de retour dans PC Kid 2 (disponible courant juillet) pour de nouvelles péripéties et de nouveaux combats tous plus délirants les uns que les autres. Certaines améliorations ont été apportées afin de conférer au jeu un comique encore plus virulent : Bonk peut maintenant se suspendre à n'importe quoi et n'importe comment avec sa mâchoire, et nager sous l'eau sans pour autant perdre de l'énergie. Les photos par-



The Paradise Show

Darkness (titre absolument complet). Deux unités (humaines et sororales) issues de la même matrice (la Lum) vont devoir sauver cette dernière de l'Obscurité. Pour réussir, ils devront détruire l'emblème correspondant (the Emblem). Vous aurez donc à piloter les deux adolescentes aux pouvoirs différents - Efera fait dans la magie alors que Juliora pète le feu sous les apparences d'une guerrière vache - et à leur faire parcourir un long trajet semé d'embûches retorses à souhait. Si vous voulez qu'elles y arrivent, vous avez intérêt à vous magner le rond.



Efera and Juliora



Family Jockey

présente comme un jeu de plateau doté de backgrounds qui ressemblent étrangement à ceux de Super Mario World sur SFC... Disponible au Japon le 9 août.

En septembre, Brain Grey va sortir son premier jeu d'action/rôle sur CD-ROM (fonction Back Up Memory incluse) : Efera and Juliora, the Emblem from

Neutopia 2

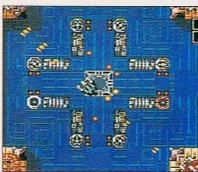


avec une simulation sportive des plus novatrices... Family Jockey, de Namcot, galope comme une simulation hippique, dans laquelle les amateurs et les turfistes confirmés s'adonnent aux joies fraternelles du pari imbécille. Le jeu comporte plusieurs hippodromes variant selon le type de prix disputé. Il est possible de jouer à deux simultanément et contre la console. Vous devrez cependant éviter les obstacles et autres saloperies de ce style si vous voulez prétendre au titre de champion... Chaque concurrent peut choisir ses équipements et sélectionner son cheval parmi toute une écurie. Encore un jeu à ne pas piquer de la seringue miracle ! Rappelson en passant la sortie de Coryoon (de Naxat

Soft) - date de sortie : septembre - et de **Metal Sticker** (de Face), présenté le mois dernier dans notre rubrique news - sortie en juillet...



Coryoon



Metal Sticker

REMUE-MENINGES CHEZ NEC

Depuis quelques mois, les rumeurs allaient bon train au sujet de nouvelles consoles élaborées par Nec... Toutes vérifications faites, voici ce qui va provoquer chez vous étonnement et jouissance...

Commençons par la nouvelle Nec Core ou Core Grafx2. Cette nouvelle version mérite toute notre attention : son prix sera inférieur, pour une palette de 512 couleurs (contre 256 pour la Core Grafx), 6 canaux stéréo contre 1 (sachant que seule la voix FM relevait précédemment

de la stéréo), une mémoire cache de 540 Ko de RAM, destinée au stockage de données digitales audio, et enfin une carrosserie identique. Elle devrait débouler sous peu sur le marché français.

Ça nous amène au **Super CD-ROM 2 System** qui n'aura pas besoin du **Card System version 3.0** et pourra également s'encastrier dans toutes les carrosseries Nec (à part le Nec Shuttle). Tenez, à propos de ce **Card System** : il sera remplacé par une **Work RAM** sur l'interface

dont je vais maintenant vous parler. En effet, voici ce qui surgit le **2 mégas CD-ROM Soft** (ou **PC Engine Duo**). En clair c'est le nouveau boîtier qui va remplacer au pied levé l'interface Unit (vous savez, cette valise qui protège votre CD-ROM et votre Nec préférée). Là où ça commence à mettre la puce à l'oreille, c'est que le **2 mégas CD-ROM Soft**, un bloc



6, Rue d'Aguesseau 92100 Boulogne - Métro: Boulogne - Jean Jaurès Tél: (1) 48 25 39 83
FAX: (1) 46 05 75 09

HAZARDOUS AREA

Horaires Mardi au Vendredi 10h30-13h00;14h30-19h00, Samedi 10h30-19h00

SEGA MEGADRIVE

ALESTE	375 F	PHELIOS	345 F
ARROW FLASH	395 F	REVENGE OF SHINOBI	365 F
ARNOLD PALMER GOLF	395 F	RING SIDE ANGEL	375 F
ATOMIC ROBOT KID	345 F	SHADOW DANCER	345 F
BATMAN	345 F	SOBOKAN	395 F
BURNING FORCE	375 F	STRIDER	395 F
BUSTER DOUGLAS	295 F	SUPER HYDLIDE	495 F
CRACKDOWN	395 F	SUPER MONACO	375 F
DANGEROUS SEED	395 F	SUPER VOLLEY BALL	375 F
DICK TRACY	375 F	SWORD VERMILLON	595 F
DI BOY	345 F	THUNDER FORCE 3	299 F
ELEMENTAL MASTER	395 F	TRAMPOLINE TERROR	365 F
E SWAT	295 F	VOLVIEF	345 F
FATMAN	395 F	WHIP RUSH	345 F
FINAL ZONE	395 F	WONDER BOY	395 F
GAIARES	345 F		
GAIN GROUND	395 F	BURAI FIGHTER	345 F
GRANADA	395 F	CRIME TRAVELLER	395 F
GYNOUG	299 F	DANDO	395 F
HARD DRIVIN'	395 F	DEATH BY STEEL	395 F
HEAVY UNIT	299 F	DEVIL HUNTER	395 F
HELLFIRE	395 F	LAKERS VS CELTIC	349 F
INSECTOR X	395 F	MAPPY LAND	395 F
JOE MONTANA FOOTBALL	375 F	MIDNIGHT RESISTANCE	349 F
KA GE KI	395 F	SONIC THE HEDGEHOG	450 F
LAZORDA BASEBALL	450 F	SUPER AIR WOLF	450 F
LEYNOS	375 F	VALIS III	450 F
MAGICAL BOY	365 F	VERITEX	395 F
MICKEY	345 F	WRESTLE BALL	395 F
PHANTASY STAR 2	495 F	WRESLE WAR	375 F

Les jeux de l'été

GYNOUG	299 F
HEAVY UNIT	299 F
THUNDER FORCE III	249 F
M.RESISTANCE	349 F
CELTICS VS LAKERS	349 F

OFFRE VALABLE
JUSQU'AU 31 AOÛT

ECHANGES
CHANGER DE JEU
MEGADRIVE
POUR 100 F
PAR V.P.C 120 F

EXCLUSIF
SUPERFAMICOM
LES COLLEURS NTSC SUR
VOTRE TV PAL / SECAM
CORRECTEUR DE COULEUR
399 F

LYNX
+ HOUSSE CEINTURE
+ 1 JEU
990 F

Fermetures
Le Lundi durant les mois de
Juillet et d'Aout
Congé annuel du 6 au 26 Aout

MEGADRIVE
+ 2 JEUX
1 290 F

MEGADRIVE
+ 4 JEUX
1 690 F

NEO-GEO
+ CYBER LIP
3 490 F

SUPER FAMICOM
+ 1 JEU
2 990 F



NOUVELLE NEC PORTABLE

compact incluant le PC Engine System (la machine de base) et le CD-ROM 2 (à droite), se présentera en fait comme un ensemble portable (très solide) pour la plus grande joie des Necphiles. Si nous regardons de plus près la machine, nous nous apercevons que sur le devant se trouve une entrée jypad, une entrée pour la carte, un gros bouton actionnant l'ouverture du CD-ROM et un autre à côté - permettant de verrouiller ladite ouverture.

Sur le côté, une prise vidéo servira d'intermédiaire entre l'interface principale et l'éventuel moniteur. Cependant, au cas où auriez envie de jouer dans un endroit public, vous pourrez - le cas échéant - brancher (via la prise) le C-LD 430, moniteur compact portable (plus couramment appelé *Nec Cristal Vision*). A ce sujet, les constructeurs ont précisé qu'ils avaient l'intention de sortir un autre modèle de moniteur portable avant Noël. A l'arrière de la machine trône la batterie (1 à 5 heures d'autonomie selon l'utilisation de l'interface).

Signalons que la taille de la PC Engine Duo sera approximativement celle du format A4. Tous ces merveilleux bidules et ma-

C-LD 430



chins arriveront probablement avant la fin de l'année et vous comprendrez - pourquoi nous vous en avons parlé avant les vacances. A plus les fanas !

SEGA MEGA...
RANTI A
VIE !

**Merrily we roll along
(Jack Kerouac)**

Allons-y donc gaiement avec tout d'abord, dans ce que nous pourrions appeler le feuilleton des reprises endiablées, un soft de Technosoft/Naxat Soft répondant au nom enchanté de *Devil Crash* (alias *Devil Crush* sur Nec). Nous avons affaire comme dans ce dernier à une simulation de flipper infernale qui rayonne du point de vue graphique. Date de sortie au Japon : 9 juin.

Après le gore, passons au gai l'an neuf avec un soft de Reno/Telenet - *SD Valis* -, parodie enchantresse de la saga des *Valis*. Reprenant tous les détails et l'intégralité des principes de jeu associés aux *Valis* du même métal, (avec néanmoins en prime une grosse touche d'humour simplet et mignon), *SD Valis* devrait mobiliser votre attention



Super CD-ROM 2



Beast Warriors

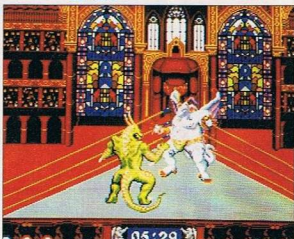
lors de sa sortie, prévue au cours du mois d'août. A suivre...

Toujours de chez Reno/Telenet, un jeu de baston devrait atterrir sur votre dentier courant septembre: *Beast Warriors*, castagne dont l'action se déroulera sur un ring où vous aurez, entant qu'insupportable pied-tendre, à régler vos comptes avec des calibres évidemment plus expérimentés que vous. Nous vous tiendrons au courant, d'autant plus que les graphismes semblent vraiment dignes de

Devil Crash



SD Valis





Galaxy Force 2

la Mega Drive.

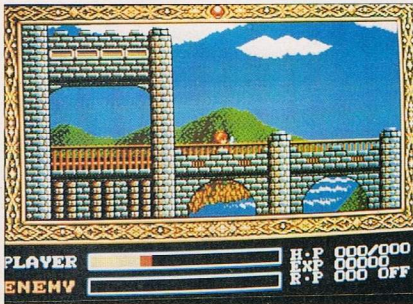
Ce mois de septembre sera aussi le mois du shoot'em up 3-D puisque Data East/Telenet ba-



World Tour of Baseball Stars



Y-S 3



NEO-GEO GUILLEMOT AND OTHERS

Meanwhile a thousand things Were happening in the Maldoror wood (Jack Kerouac)

Depuis que la console SNK NEO-GEO est importée par Guillemot, le produit évolue dans le sens d'un rapport qualité/prix

toujours plus intéressant. Mettant ainsi carrément une machine d'arcade sur le paillason des particuliers que nous sommes... Ce mois-ci, elle débarque dans votre chambre à coucher ! Car non content d'étaler une brochette de jeux à des prix défiant toute concurrence, Guillemot offre aujourd'hui à sa clientèle la console NEO-GEO complète (alimentation, joystick, carte de sauvegarde) - plus un jeu - à 3 490 F... Super, non ?

On risque de connaître la même lame de fond qui, il y a un peu plus d'un an, avait emporté les acharnés vers les premières Nec Super Grafx (vendues chacune en import parallèle au prix de 3 490 F avec un jeu... si vous voyez le topo !).

Encore bravo et merci pour ces efforts permanents...

On en parle, on en parle mais cette fois c'est la bonne, les titres dont on vous avait causé le mois



Alpha Mission 2

dernier seront disponibles en France dans le courant du mois d'août. Vous pourrez donc vous procurer ASO 2 (diffusé sous le nom américain d'Alpha Mission 2) et je rappelle qu'il s'agit du premier shooting game galactique... Il y aura aussi

Blue's Journey - connu au Japon sous le nom de **Raguy**. Ce superbe jeu de plateforme, testé en bonne et due forme, pourrait être comparé à **Mario** sur la SFC. Allons même jusqu'à dire qu'il s'affirme comme le **Mario** ou le **Sonic** de la NEO-GEO. Réellement génial et en plus on peut se la donner à deux simultanément...

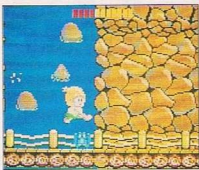


King of the Monsters

Toujours pour le monstre que vous aimez, **Burning Fight !** Concentré pur d'extrait de baston, ce beat'em up se rapproche incontestablement du **Final Fight** de Capcom. Il vous entraînera dans des coins où de sombres cohortes bavent à la seule évocation de la couleur du sang. Une bonne giclée de pains pour affamés de lynchages en tout genre...



A noter, l'irruption simultanée de King of the Monsters et de Sengoku Densyo dont on vous avait déjà causé. Enfin, pour terminer, un somptueux jeu de boxe, qui hélas ne sortira pas avant octobre (dur de faire du shadow-boxing). Il offre comme la plupart



Wonderboy

des jeux d'arcade la possibilité de se cogner à deux (de préférence avec un copain... car ça fait plus guerre civile). Vous pourrez sélectionner votre pugiliste entre plusieurs gabarits différents selon la force, la dextérité, la résistance etc...

Un été donc très chaud en nouveauté pour la superconsole... Alors heureuses, mes pouliches ?!

fin à disposition... On la vend avec Alex Kidd en mémoire - pour la somme modique de 490 Francs. Il existe en outre différents packagings : on peut acheter la nouvelle version - console de base avec Shinobi pour 690 F - ou alors the same, équipée d'un Light Phaser + la cartouche Operation Wolf, pour 890 F.

Cette nouvelle version et ces nouveaux tarifs hissent la console à un degré où elle se fera fort d'affronter vos petites dents acérées de piranha informatique. Car ce type de machine - bien que dépassé - suscite un intérêt croissant dans les chaumières. Il propose une logarithme augmentant sans cesse : qu'attendez-vous pour vous faire plaisir ?

Autre véritable carton : la sortie de la console Game Gear, non seulement la première portable distribuée officiellement, mais aussi la première à connaître les petites lumières multicolores. Sega, bien décidé à conquérir le leadership en Europe, ne lésine pas sur les moyens... On la trouve désormais pour 990 Francs, assortie du jeu Columns et avec à disposition les titres suivants : Wonderboy, G-Lock, Dragon Crystal, Monaco GP et Psychic World. Une vingtaine de titres (dont Mickey Mouse) devraient tomber dans vos petits doigts boudinés avant la fin de l'année.

Signalons tout de même que la plupart des grand hits de la Mega Drive trouveront leur bonheur sur la Master System 2, y compris Sonic, qui piaffe d'impatience en version 8 bits... Je vous laisse imaginer la suite...

PRINCE OF PERSIA SUR MASTER SYSTEM

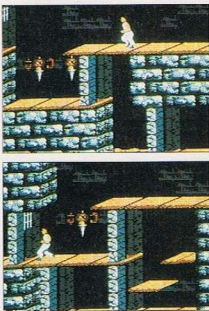
Après s'être chargé d'adapter sur la 8 bits le célèbre Populous, Tecmagik fond maintenant sur le fantastique Prince of Persia.

Une fois encore, le talent qu'on lui connaît s'affirme admirablement, et on peut vous assurer que cette nouvelle conversion de l'éditeur anglais fait honneur à toutes les versions déjà existantes. Tenez, pour vous en donner une idée, regardez

les photos : c'est encore mieux réalisé que sur les CPC d'Amstrad. Dans l'immédiat, ce que nous avons pu visionner en

toute quiétude n'en était qu'au stade prototype et il ne nous était pas possible d'en apprécier réellement les effets. Seule la démo nous a donné une idée de la qualité des animations.

Attendons donc la version finale pour jubiler selon les règles admises !



THEME MASTER

It was the best show
the guys used to
give up
a good movie
Just to hear him talk
(J. Kerouac)

Impatiemment attendue depuis plusieurs mois maintenant, la Master System 2 se trouve enfin à chaque coin de rue... En-



NORD CONTRE SUD

Damned, good fellows ! Heureusement qu'ils sont là pour redorer notre blason, ces petits gars d'Infogrames. Après nous avoir offert

Rescue, l'éditeur français récidive avec North and South, tiré de la célèbre BD Les Tuniques Bleues de Raoul Cauvin et Willy Lambil... Vous savez, cette BD dans laquelle on retrouve ce crétin de sergent Chesterfield et ce tire-au-flanc de caporal Blutch...

Ils viennent envahir la console Nintendo 8 bits après avoir fait fureur sur micro (ST, Amiga, Amstrad etc.).

Mi-arcade, mi-stratégie, ce jeu se rapproche beaucoup plus des desiderata européens et assied magnifiquement la position de la firme auprès du grand public... Sorti il y a environ quatre mois aux States, nous devrions le voir rappliquer officiellement dans le commerce au début du mois d'août sur la musique de marche du 7ème de Cavalerie (349 F environ) !



**POUR TOUS LES FANAS DES JEUX
UN MEGA EVENEMENT !**



PRESENTE

**LE 1^{er} Salon International Grand Public
des JEUX VIDEOS et ELECTRONIQUES**



**du 6 au 9 Décembre 1991
à l'Espace Champerret**

**Tous les univers du jeu vidéo et de l'électronique
réunis à Paris dans un SHOW FANTASTIQUE !**

Pour tous renseignements vous pouvez contacter:

**EUREXPECT - Bernard MONDOULET
181 Avenue Jean LOLIVE - 93500 PANTIN**

**Tél : 33 (1) 48.91.04.51
Fax : 33 (1) 48.44.36.06**

RUBRIQUE A VRAC

LE C.E.S. DE CHICAGO

On y est allé, on a vu
et on aurait tout voulu...

Après le Consumer Electronic Show de Las Vegas, nous nous devions d'être présents à celui de Chicago - ô combien porteur en nouveautés. De plus, c'est une période fétiche pour bien des constructeurs et des éditeurs ; on peut y présenter telle ou telle machine, les softs nouveaux (pour les micros, les consoles) ou annoncer leur date officielle de lancement. Américains, Européens ou Japonais - tout le monde s'y bousculait.

NINTENDO OU LA VACHE SACREE

Comme vous le savez, Nintendo devait procéder prochainement au lancement officiel de la Super Famicom aux States. Le C.E.S. constituait le rendez-vous parfait pour présenter la bête sous sa nouvelle forme aux Américains - ainsi qu'aux "strangers", qui hériteront le même modèle d'ici à la fin 92. Le problème réside dans le fait qu'on ne voit pas très bien pourquoi le géant japonais modifierait l'enveloppe de la console, sinon pour limiter l'import parallèle...

Aux Etats-Unis, la SFC portera donc le



Super Nes

Miracle

nom de Super Nes (ou plus exactement de Super Nintendo). Elle est d'un design plus carré (mais néanmoins semblable à celui de son homologue nipponne du point de vue technologique et pratique, les boutons On et Off se



Robocop 3

trouvent au même endroit, comme d'ailleurs le bouton Reset, le port cartouche et l'éjecteur. La grosse différence se situe bien évidemment au niveau du port cartouche - dont la forme rectangulaire ne permettra pas aux heureux détenteurs de la SFC d'y insérer les jeux purement américains.

En ce qui concerne la date de commercialisation, Nintendo Etats-Unis n'est pas encore fixé, mais on peut penser qu'elle se situera entre septembre et décembre.

Avec la machine, bon nombre de jeux se trouvaient en démonstration, dont *Super Ghouls'n' Ghosts* de Capcom (plus connu sous le nom d'*Arthur Quest*), *Super R-Type* d'Irem etc. Chez Ocean, on pouvait aussi remarquer *Robocop 3*, toujours pour la Super Nes. Ce troisième volet ne tournait hélas



Radio Flyer





Blues Brothers

à base de vieux coucoucs...

Mais cela n'est rien, comparé à tout ce que l'on pourrait dire sur le stand Nintendo, quatre fois plus important que celui de Sega. Sachez tout de même qu'il existe désormais un logiciel et une interface qui permettent de connecter la Super Famicom à un clavier... On pouvait admirer en déambulant **Miracle**, produit par Software Toolbox, et qui existe déjà sur la Nes - distribué par Mindscape.

Sur Nes donc - Nes qui marquait notablement sa présence -, quelques nouveautés faisaient leur apparition, dont une bien de chez nous... Titus, qui vient d'avoir sa licence commerciale chez les Amerlauds, nous balance un jeu, je vous raconte pas ! Ce génial **Blues Brothers** reprend les personnages du film et se présente sous les espèces d'un jeu de plate-forme bourré d'humour, balançant ici et là des références à certains logiciels de qualité - comme **Prehistorik** sur Amiga. Il devrait sortir si tout va bien en décembre au USA, ce qui veut dire qu'on aura le temps de se les geler avant de le voir nous tomber sur le râble - et à skis encore !

Toujours pour la Nes, on pouvait admirer la réalisation du moment : **Battlelods**, de Tradewest - l'éditeur de **Solar Jetman**. Imaginez donc des grenouilles se baladant dans diverses salles afin d'y éclater la tronche de crétiens en mal d'amour. Plus farfelu y a pas ; on peut vous assurer que ça en coïncerait une à plus d'un humoriste anglais. Tout est y caricaturé : lorsque l'un des joueurs donne un coup de poing, un zoom énorme donne l'impression que celui-ci va jaillir de l'écran. On peut aussi saisir son adversaire pour l'envoyer contre le mur (l'autre joueur peut effectuer la même opération avec vous et un ennemi).

L'unanimité régnait à son propos dans toute la presse spécialisée. Alors...

qu'en démo et ses effets grandioses nous sont passés un peu au-dessus de la tête. Il y avait aussi **Radio Flyer** (dont seulement le titre figurait à l'écran) mais après renseignements, il ne s'agirait que d'une simulation



Sonic The Hedgehog



Fantasia

Write the Apprentice Sorcerer sleep his master's music was stolen away. Now his dreams must restore the notes so the music again can play.



sera disponible (selon les règles) dans notre beau pays au moment où vous lirez ces lignes.

Des news, ce n'est pas ce qui manquait : **Sonic the Hedgehog** (testé dans ce numéro), par exemple, qui a d'ailleurs reçu l'Award du jeu le plus novateur de l'année, décerné par l'Electronic Industries Association... Nous avons eu aussi la chance de voir



Quackshot



un **Fantasia** (ou **Mickey Mouse 2**) sur Mega Drive, ainsi que le superbe **Quackshot-Donald Duck** (toujours de Sega et Walt Disney). Encore un jeu de plate-forme qui risque d'ailleurs de faire de l'ombre à **Sonic**. On s'en tamponne le coquillard : les possesseurs de Sega 16 bits danseront bientôt la gigue...

NECTAR DE CHICAGO

Nec se contentait comme à son habitude de présenter un certain nombre de softs - dont principalement **Bonk The Revenge** (plus connu dans l'Hexagone sous le nom - japonais - de **PC Kid 2**).

Nous avons pu aussi voir tourner les versions **Nec de Panza Kick Boxing** et de **Skweek**, de Loriciel. Toutes deux réalisées avec grand soin... Il n'en reste pas moins que **Panza** demeure le plus impressionnant - mieux encore que sur 16 bits ST et Amiga ! Une merveille je vous dis, avec des combats d'un réalisme à tout casser. Mais nous reviendrons plus amplement sur ce sujet, c'était un petit clin d'œil sur le C.E.S., que nous analyserons à tête reposée dans le numéro de la rentrée. Sayonara !

SEGA ET SONIC SUPERSTARS

Bien que déplaçant moins d'air, Sega tenait bien sa partie, avec des news à gogo et surtout la **Game Gear** présentée pour sa sortie officielle. A noter que la console portable



NF GAMES
LICENSED FROM INFOGRAVES,
11389-1991 LORICIEL
21591 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC.

SCREEN

CHOCS

Après un début difficile, les chefs-d'œuvre affluent sans discontinuer à la rédaction. En voici un petit échantillon qui devrait inspirer les plus timorés d'entre vous...

Le talent ne se compte pas en espace mémoire ni en temps de calcul. Bref, à quelques exceptions près, le dessinateur n'a pour limite que son imagi-

nation... A cet égard, il semblerait que les lecteurs de Micro News soient particulièrement bien pourvus. Jugez plutôt... Vous ne figurez pas au menu

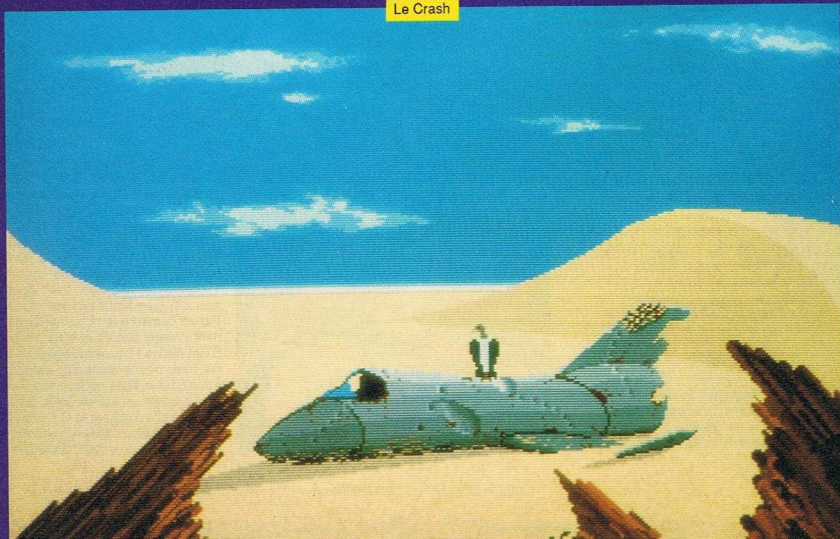
de cette rubrique... Et pour cause, vos œuvres sont encore cachées sur la piste d'un secteur informatique. N'hésitez plus, le moment est venu de

faire éclater au grand jour votre don pour le graphisme en nous expédiant vos dessins sur une disquette (accompagnée d'une lettre désignant la machine, le nom du logiciel utilisé et expliquant éventuellement la procédure de chargement des images), ainsi que vos nom, âge et adresse à *Micro News, Screen Chocs, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.*

Les lauréats sont : **Franck Sachet** pour *Le Penseur* (Atari ST), **Benoit Vandangeon** pour *Le Banc* (Amiga), **Jean-François Rivière** pour son *Verre à Pied* (Archimedes), et **Antoine Le Clairche** pour *Le Crash, Rambo Futuriste* et *Méga-Robot* (Amiga).

Chacun d'eux sera abonné pour une durée de 6 mois à *Micro News*.

Le Crash





Méga-Robot



Rambo Futuriste



Le Penseur

Le Banc



Verre à Pied

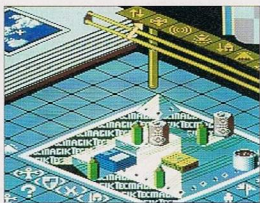
POPULOU

Deus ex machina et fertiliseur - dans la grande tradition biblique... Croissez et multipliez !

TOPS & SOFTS
CONSOLES

Après les versions successives sur Mega Drive et Super Famicom, il était légitime que les créateurs de ce fabuleux jeu prennent un repos bien mérité... Ce qu'ils firent d'ailleurs en laissant leur bébé aux bons soins de Tecmagik, une société peu connue mais débordant de talent, comme en témoigne l'excellent travail effectué...

Populous, qui depuis sa sortie sur Amiga n'a cessé d'émerveiller les foules, parvient aujourd'hui à l'apogée de sa gloire. En effet, les programmeurs et les graphistes



ont parvenus à tirer le meilleur parti de la Master System - malgré les faibles capacités de la machine. A bien regarder, on peut dire que cette version égale, voire dépasse en beauté, celle de la Super Famicom... Toutes proportions gardées, bien sûr, le nombre de couleurs et la définition se révélant très inférieurs.

Pour les nouveaux venus, les ignares et les durs de la feuille de chou, voici quelques lignes sur le pourquoi



TOP
MICRO NEWS

SUPER TOP



BON

TOP
MICRO NEWS

TOP



MOYEN



EXCELLENT



HORREUR ABSOLUE

Ah ! Le repos du guerrier sur des consoles mignonnes, pêchées et envahissantes ! Et encore un Samouraï Micro d'anthologie, regorgeant d'infos délirantes sur les bécanes que vous choyez à longueur de journée (voire des nuits entières), plus une flopée de tests que vous ne trouverez nulle part ailleurs. Et ce Top d'ouverture aux solutionneurs des... Top Secret ! Pour terminer, nos subtiles annotations qui vous épargneront toute erreur.

TOP
MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
 GRAPHISMES : ●●●●●
 ANIMATION : ●●●●●
 SON : ●●●●●



et le comment du jeu. Si nombre de softs vous parachutent chef de bande ou mitrailleur parkinsonien, *Populous*, lui, vous propose en toute modestie une place de démiurge restée vacante pour cause d'incompatibilité d'humeur... Et pour cause : votre éden, composé de quelques malheureux bonshommes éparpillés sur un territoire assez restreint, tremble sous la menace d'une conquête (pour ne pas dire d'un anéantissement) fomentée par une peuplade étrangère au service d'une déité peu charitable... Celle-ci mettra tout en œuvre pour faire accomplir à ses disciples les pires forfaits et les aidera même parfois d'un coup de pouce adoptant la forme d'un tremblement de terre, d'un raz de marée ou autres gâteries du même genre.

Pour résister efficacement aux attaques et faire prospérer votre petit monde, il vous faudra user de beaucoup de subtilité... La réussite se fonde d'une part sur l'aménagement d'espaces plans qui permettront la construction d'édifices de plus en plus importants, à l'intérieur



desquels la procréation ira bon train et d'autre part, sur l'élevation du territoire dans son ensemble, afin de résister aux tsunamis dévastateurs ; enfin, sur un esprit hégémonique affirmé. Gaffe à ne pas privilégier un domaine plutôt qu'un autre car le temps est aussi votre ennemi... Attention encore ! Sur le coin supérieur droit de l'écran, vous disposez d'un repère indiquant le niveau de puissance des forces en présence. Un déséquilibre

en votre défaveur et c'est la disparition assurée de votre peuple...

Voilà, vous savez à peu près tout. A vous de régner maintenant, vous ne serez pas déçu du verbiage... pardon... du voyage !

Cartouche Tecmagik pour la Sega Master System. Existe également sur Mega Drive, Super Famicom, Amiga et Atari ST. G.B.

FIRE MUSTANG

Pendant la Seconde Guerre mondiale, le Mustang P-51 fut un des avions de chasse les plus craints de l'armée américaine. Outre ses qualités exceptionnelles, il était piloté par des vétérans en matière de combat aérien et la plupart des affrontements entre Mustang et chasseurs ennemis se soldaient par la défaite d'escadrilles entières de Messerschmitt 109 ou de Focke-Wulf FW-190

Dans *Fire Mustang* tout se passe un peu de la même manière : vous incarnez l'un de ces pilotes au commandes d'un P-51 et devez abattre tout ce qui ose se présenter devant vous. Malheu-



reusement, la qualité de la conception de ce shoot'em up par les programmeurs de Taito laisse beaucoup à désirer. Les couleurs - quel que soit le stage - sont fades et les contrastes, déjà bien atténués, s'en retrouvent encore plus crades. Les graphismes gerbatoires (pardonnez ces termes mais quand on investit la somme de 400 F, on est droit d'espérer du nanan !) et les musiques nulles, nulles à chier - un véritable massacre pour nos pauvres tympanes qui doivent supporter un grésillement perpétuel en arrière-fond - relèvent de la tératologie micro-informatique ! Après ce bref aperçu de ce qui aurait pu être un bon soft si Taito n'avait pas mis son nez trop pointu dedans, il ne reste vraiment pas

grand-chose à dire... Si ! On peut formuler pour sa défense qu'il mérite un joystick uniquement pour les animations soignées, à telle enseigne que les aviateurs fous peuvent reconnaître sans aucun effort les différents types de zincs auxquels ils auront affaire en vagues successives.

Mais quelle déception avec ce soft que nous attendions tous depuis trois mois déjà ! Cela démontre si nécessaire que la situation dans laquelle se trouve actuellement l'éditeur japonais (en dehors de ses *Bubble Bobble* et autres *Parasol Star*, il n'est pas vraiment capable de nouvelles performances) ne se montre pas vraiment brillante. Dommage car NMK, qui était le concepteur du jeu en arcade, voit ainsi l'un de ses jeux massacré - ça doit vous en coincer une quelque part. Hein, les p'tits loups mystifiés...

Cartouche Taito (licence NMK) pour la console Sega Mega Drive japonaise.

S.A.

INTERET : ●
 GRAPHISMES : ●
 ANIMATION : ●●●
 SON : ●





SONIC THE HEDGEHOG

Bien décidé à redorer un blason qui ne craint guère la rouille, Sega riposte et contre-attaque en créant une nouvelle mascotte, comparable au bien connu Mario de Nintendo. Cette vedette, *Sonic the Hedgehog*, semble devoir susciter une nouvelle génération de jeux (avec plein de nouveaux effets) plus palpitants les uns que les autres...

Mais parlons plus amplement de ce petit personnage... Sonic c'est avant tout un héros dont le tempérament et la fougue feraient envie à la plus ardente des Marilyn ; c'est aussi un être plein d'humour et devant qui on craquerait rien que pour avoir le droit de lui caresser les épines dans le sens du poil. Voici l'échinoderme le plus rapide de toute la planète - même que Speedy Gonzales peut avaler ses baskets, à côté de notre leader il fait dans la roupie de sansonnet ! D'une génération déjà future ce soft devrait défrayer la chronique - remarquez il l'a déjà fait au C.E.S. de Las Vegas - dans notre monde en permanente effervescence.

Avec ce soft, Sega lance une opération internationale, puisque le



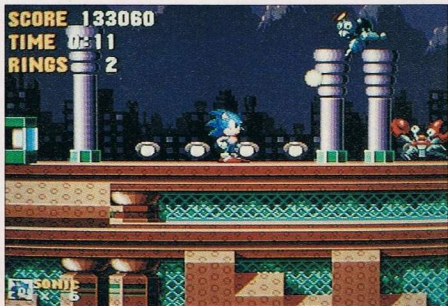
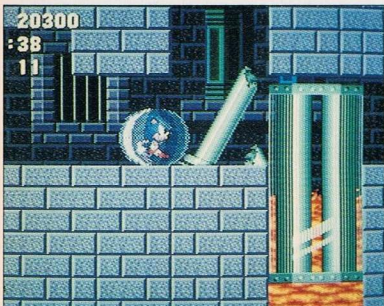
jeu (pour la première fois dans l'histoire des consoles) doit sortir simultanément et officiellement dans tous les pays où est implanté le géant de l'arcade. Un scoop - et de taille !

Sonic donc, un échinidé teigneux et bagarreur, qui ne mâche pas ses mots et sait ce qu'il veut - il ne faut pas l'emmerdoyer - se lance dans la libération d'animaux qu'un sale scientifique a capturé afin de satisfaire ses penchants coupables pour l'expérimentation à forts relents de boucherie. Défendant la veuve et l'orphelin, chassé de baskets et doté d'un derrière bien rebondi, il se retrouve dans des mondes zéuranges et farfelus où toutes sortes de bestioles l'attendent, non pas au détour d'une ruelle - mais d'un looping ou d'un tunnel.

Si vous vous rappelez les *Mario Bros*, vous serez séduit par *The Hedgehog*... Il peut détruire les ennemis de son humble postérieur, sauter plus haut qu'une sauterelle dévastée par le hoquet, piquer des pointes de vitesse je vous raconte pas et pour clore le tout par une apothéose, se transformer en une boule de bowling plus dévastatrice qu'un killdozer - coco ! De tous les jeux de plateforme qui existent actuellement sur la Mega Drive, c'est certainement le meilleur et il devrait faire un sacré tabac à la vente.

Graphismes somptueux, des animations et des scrollings qui vous hypnotisent littéralement car ça bouge dans tous les sens (scrollings multidirectionnels, différentiels et en parallaxe) et le tout à une vitesse délirante quand Sonic se met à sprinter, voilà qui devrait vous faire danser devant le bûcher des vanités. Il existe de plus des options dingues comme les baskets turbo qui le propulsent à tout

*Un hérisson supersonique en
Kinopanorama et qui ne mâche pas son
derme...*





berzingue, ou encore une autre qui le rend invincible. Sans compter le bouclier, les vies supplémentaires etc. Il peut aussi (il n'y a pas d'option "continue") acheter par l'intermédiaire de "Rings" des vies encore ou des "continue" justement - voire accéder à des stages bonus, tout

comme Mario dans ses aventures...

Chaque stage se divise en trois étapes, au bout desquelles vous affronterez un prof qui a laissé sa raison au vestiaire. Un exemple : au premier niveau, il faudra éviter de se faire toucher par une grosse boule que ce

TOP
MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●●



taré essaie de vous loger dans la tronche, et lui sauter dessus une bonne dizaine de fois avant de le voir s'enfluir comme un malpropre. Une fois votre pire ennemi en déroute, vous pourrez enfin libérer les bestiaux, détenus dans une espèce de capsule - avant de passer au niveau suivant.

C'est complètement démoniaque et ça vous prend direct aux tripes : à vous d'en jouer de tous vos poils spinoscents...

Cartouche Sega (distribuée par Virgin Loisirs) pour la console Sega Mega Drive européenne.

S.A.

GAME GEAR STADIUM

Connue pour ses nombreuses réalisations (y compris sur la Nec PC Engine), la firme Namcot récidive avec cette adaptation de *World Stadium* (tousjours sur Nec) transformé à l'occasion pour Game Gear. Inutile de vous préciser que les qualités requises pour cette superbe simulation de baseball pétent plus haut que le cul d'un basset arlésien effondré dans son panier...

Comme dans tout base-ball qui se respecte, le compétiteur peut choisir parmi - et pas moins de - quatorze équipes arborant des couleurs diverses. Il sélectionne de la même façon son terrain (choix entre un stade couvert ou non) ainsi que le mode un ou deux joueurs, uniquement possible quand deux Game Gear se retrouvent connectés entre elles par l'intermédiaire du câble de liaison vendu séparément. Si vous n'avez qu'une machine, c'est contre elle que vous effectuerez les parties.

Le match engagé, le jeu se présente de la façon suivante : au coup d'envoi, vous vous trouvez de dos et le lanceur de l'équipe adverse en face de vous, prêt à balancer la balle comme un boulet de canon (bonjour les digits vocales au moment où le joueur la propulse !). Attention, tous les effets se trouvent à disposition et la console (en l'occurrence l'équipe d'en face) ne se gênera pas pour vous en placer plus d'un, sans compter les nombreux strikes que vous ne pourrez éviter durant un certain laps de temps.

La balle suit son trajet dans les airs et on aboutit à une vue d'ensemble où la gestion des joueurs de vient un peu


plus compliquée puisqu'ils se passent le relais en fonction de la trajectoire de la

balle. Outre ce genre de problème, il existe bon nombre de paramètres modifiables à tout moment, qui permettent par exemple de remplacer le batteur, de modifier l'équipe, d'interrompre la partie en cours et enfin de sélectionner un autre batteur - gaucher ou droitier. Rien ne manque à ce soft et sur 8 bits il n'a pas grand-chose à envier aux ludiciels du même type développés sur 16 bits.

Aiors pourquoi se priver quand on peut s'éclairer n'importe où, un fruit juteux sur la langue ?

Cartouche Namcot pour la console portable Sega Game Gear.

S.A.



INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●●



ZERO WING

La solitude de
l'astrogateur au moment
de l'extraterrestre décati.



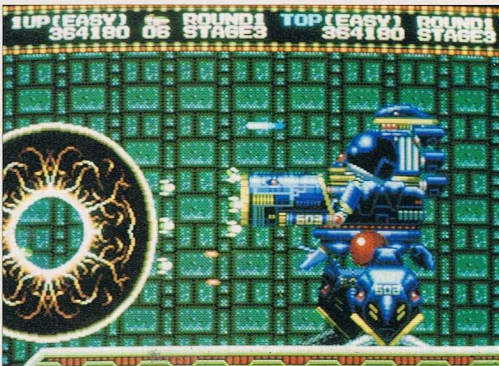
Il est de notoriété publique qu'un shooting game a pour vocation de nous en mettre plein la vue pour pas un kopeck. *Zero Wing* n'échappe pas à la règle.

La démo complètement démente vous crache son venin bienvenu à la gueule, à telle enseigne que le premier réflexe du pékin moyen est d'appuyer illico sur le "Reset" afin de se la taper one more time... Voilà un des meilleurs shoot'em up qu'il nous ait été donné de voir sur la Mega Drive !

Après avoir vu son équipage mis hors d'état de nuire suite à l'attaque d'une flotte extrabowleuse, un pauvre commandant de nef spatiale (yourself) se retrouve confronté à l'infâme chef de la bande de Zouious venus d'outre-espace (rien). Le pas beau de la cabèche lui annonce que son prochain objectif privilégié sera sa planète. Plongé dans la solitude du responsable (vas-y, Rodin - baisse la tête, l'auras l'air d'un coureur !) en temps de crise, il ne lui reste plus qu'une seule chose à faire : se battre contre une armada de vaisseaux gigantesques armés jusqu'aux ailerons.

Bien qu'il s'agisse d'un jeu de tir, ça vous prend littéralement aux tripes, c'est simple, bien fini et tout uniment vénuste... bref ça ne mange pas de préparation boulangère à base de froment choisi. Allez, au taf, achetez-le - vous m'en direz des nouvelles !

Vous disposez de multiples assistances techniques



INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●●



de capturer un adversaire, de lui pomper son énergie, de le renvoyer valser contre les siens ou même encore de s'en servir comme d'un bouclier (en fonction du type de vaisseau).

Musicalement ça danse endiablé (c'est ce qui m'a le plus branché...) et la finition des engins sur le plan graphique touche à la maniaquerie. Sans compter que vous pourrez vous rincer l'œil devant la qualité des décors... Les deux niveaux de difficulté prévus entraînent hélas à conclure trop rapidement le jeu. Malgré ce petit inconvénient, *Zero Wing* tient bien la rampe et tire dans la catégorie de jeu comme *Thunder Force 3* ou *Aleste*. Dans le pire des cas, vous ne pourrez que le trouver bon. A vos feuilles!

Il existe quatre types d'armes : les missiles, les lasers, les projectiles à tête chercheuse et le bouclier - véritable bombe lorsqu'un ennemi se précipite dessus. Mais ce n'est pas tout... Toaplan et son inventive équipe de programmeurs se sont amusés à rajouter une arme des plus intéressantes : une espèce de canon capable

diablé (c'est ce qui m'a le plus branché...) et la finition des engins sur le plan graphique touche à la maniaquerie. Sans compter que vous pourrez vous rincer l'œil devant la qualité des décors... Les deux niveaux de difficulté prévus entraînent hélas à conclure trop rapidement le jeu. Malgré ce petit inconvénient, *Zero Wing* tient bien la rampe et tire dans la catégorie de jeu comme *Thunder Force 3* ou *Aleste*. Dans le pire des cas, vous ne pourrez que le trouver bon. A vos feuilles!

Cartouche Toaplan (disponible par correspondance chez I.D.E.; tél.: 49.39.05.72) pour la console Sega Mega Drive japonaise. S.A.



**PC Engine
CORE
GRAFX
PUISSANCE 5**

**CORE
GRAFX
PUISSANCE 5**

1290 Frs*

**1 CORE + 1 JEU
+ 2 MANETTES +
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS**

PC ENGINE GT ET SUPER GRAFX:
100% COMPATIBLES AVEC LES
JEUX DE LA CORE GRAFX



**PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs***



**SUPER GRAFX + 1 JEU
1490 Frs***



**CD ROM
2990 Frs***

**CD ROM + CORE PUISSANCE 5
3990 Frs***

**CORE GRAFX + 1 JEU
999 Frs***

*Prix publics généralement constatés



SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:

Tél: (16)99.08.89.41 Fax: (16)99.08.82.67

HOT LINE

(16)99.08.95.72

Pour connaître toute

l'actualité PC Engine

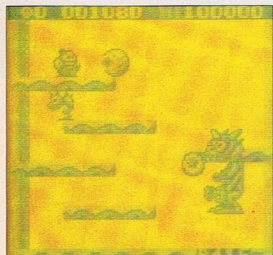


SODIPENG

SNOW BROS

Tout d'abord, avant de commencer, faisons une petite parenthèse pour ce qui est de l'abréviation "Bros" qui, je le signale, n'a aucun rapport avec le "Bros" de la saga des *Mario* que tout le monde connaît chez Nintendo. C'est tout simplement l'abréviation de "brothers" en anglais (ben tiens, comme si on ne le savait pas...).

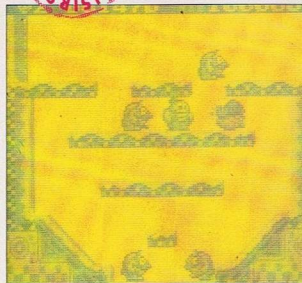
Des clones issus de je ne sais trop quel soft, y en a à ne plus compter qu'en faire, que ce soit des bons ou des mauvais, c'est une véritable industrie, même chez certains éditeurs comme Taito avec sa saga *Bubble Bobble*. *Snow Bros* est un véritable copie conforme que je viens justement d'évoquer. Il s'agit en fait d'un ou deux petits bonshommes de neige (si vous jouez avec un copain ou une copine, par l'intermédiaire du câble de connexion) qui ont l'étrange faculté de pouvoir enneiger leurs adversaires - et non pas les embuller si vous voyez ce à quoi



je fais allusion - afin de les transformer en véritable boule de neige prête à aller s'exploser contre les parois situées en bas de chaque stage.

Le joueur dispose de plusieurs possibilités de déplacement dont une particulièrement adéquate lorsque l'ennemi se fait trop pressant, qui consiste à utiliser un des monstres "emboullés" comme moyen de locomotion très rapide et très dangereux pour ceux d'en face. Devenant à la fois moyen de transport et projectile, ces boules finissent donc par éclater. Celles-ci une fois éliminées, notre sympathique snowman peut passer au niveau suivant. Je me permettrai de vous mettre en garde au sujet de certains des monstres qui ont la propriété, une fois détruits, de faire apparaître d'autres ennemis qui se meuvent généralement plus vite que leurs honorables prédécesseurs. Tous les dix stages, vous devrez encore affronter dans un combat sans merci (ils ne sont pas toujours très polis ces affreux "stremons", hein

Qui déroule de neige
n'amasse pas mousse
(proverbe chinois).



Momo l'en sais quelque chose) un des big boss. De même, les mélodies des plus entraînantes changent tous les dix stages et vous stimulent le joypad quelque chose de bien, vous pouvez me croire - y a qu'à voir comment Momo se trémousse.

A croire qu'il a fait ça toute sa vie et qu'il est payé pour cela. Mais passons sur ce léger détail... Comme dans tout bon jeu d'arcade qui se respecte, il existe des options qui permettent au joueur de se déplacer plus vite, de grossir tel un ballon de baudruche, de ralentir les sales bestioles etc., toutes vous les citer serait vous priver du plaisir de la découverte. Sachez tout de même que c'est vraiment un grand cru, même si c'est du déjà-vu...

Cartouche *Naxat Soft* (vue et disponible chez *Euro Loisirs* ; tél. : 45.49.19.39) pour la console portable

S.A.

TOP

MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●



Nintendo Game Boy.

MAPPY

Une souris verte, qui courait dans l'herbe ! Je l'attrape par...". Euh non, ça serait plutôt du style *A New Adventure of Mouse Cop* ! Bref *Mappy* c'est vieux comme Hérodote. Eh oui, pour ceux qui l'ignorent, ce jeu fut créé par Namcot en 1983 sur le standard MSX1. Il retrace les périlleuses aventures d'un souriceau policier aux prises avec de vilains matous avides de fric. Huit ans après un succès bien mérité sur une machine qui passe pour un ancêtre aujourd'hui, *Mappy* se voit adapté sur la Game Gear (qui je vous le rappelle devrait être distribuée officiellement cet été) mais reste dans la gamme du jeu pour petits. Le principe est extrêmement simple : incarnant la souris (de vos rêves...) vous devez mettre à mal toute la bande de l'infâme



comite dit "Le Chat" (très forts ces Japonais...). Pour ce faire, vous disposez d'une panoplie de solutions quelque peu loufoques mais efficaces. Mais qu'importent les moyens pourvu qu'on ait l'ivresse et notre rongeur sait de quoi il retourne. Sautant d'étage en étage, rebondis-

sant sur les trampolines qui font si bien office d'ascenseurs, poursuivant sans relâche les "bad cats", votre policier doit empêcher un maximum de chats de dérober ou de vider les coffres. Mais attention aux déplacements de vos adversaires, ils disposent des mêmes avantages quant aux chemins

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●



DYNAMITE DUKE

Décidément, nous allons de conversions en conversions. Présenté il y a quelques mois déjà sur la Mega Drive, *Dynamite Duke* se voit aujourd'hui perverti, euh... converti sur la Master System. Malheureusement, faute de capacités (trop faibles pour un jeu de ce type), la version réalisée est loin d'égaliser - toutes proportions gardées - celle de la 16 bits.

Mais attention, ce message ne doit pas être mal interprété. La Master System, qui en son temps disposait de capacités fort intéressantes, n'est plus capable

de rivaliser avec sa grande sœur quels que soient les efforts fournis par l'équipe des concepteurs et programmeurs. Il faut savoir que ce *shooting game* a été conçu sur mesure pour la Mega Drive et qu'il est bien évident que les rapports ne sont plus les mêmes. Autrement dit, que les possesseurs de la Master ne se sentent pas lésés car cette adaptation se révèle tout de même assez réussie.

Venons-en donc au fait. Chose étonnante, le scénario se voit quelque peu modifié d'une version à l'autre. Il ne s'agit plus d'une querelle d'amoureux entre un savant fou et un surhomme de guingois affublé, en guise de bras, d'une prothèse en acier trempé par les bons soins de l'autre dingue.

Mais plutôt de la sombre histoire d'un dégénéré de scientifique aux rêves de grandeur manifestes, créateur d'une race de mutants insensibles aux radiations solaires (on se demande encore où est le fantastique ?) et qui n'a qu'une seule et unique ambition : devenir le maître du monde. Bref une aventure bien compliquée dans laquelle notre héros sans peur et sans pitié Duke Frederick devra faire le ménage telle Conchita avec son plumeau dans l'appartement des Mitaudière-Lagrange (je ne vois pas très bien le rapport mais... passons !).

Le jeu se présente comme *Operation Wolf*, à la petite différence qu'il vous est permis de voir votre personnage de dos et non pas juste une mire. De plus, il faudra tenir compte de deux déplacements comme dans *Nam 1975* sur NEO-GEO. C'est-à-dire celui de votre héros et celui de votre mire. Chacun pouvant prendre une direction opposée si besoin est. Il vous sera possible de vous baisser ainsi que d'esquiver les tirs ennemis grâce à votre prothèse blindée (qui fait bien envie, je vous l'avoue, à Pascal Sevran). Attention, le nombre de munitions est limité, ce qui entraîne une tension permanente et oblige le joueur à surveiller son stock de balles (comme dans la réalité, peuchère !).

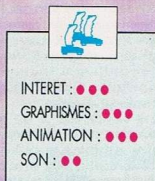
Un bon nombre d'options seront accessibles pour le joueur, à condition de faire mouche sur la cible derrière laquelle elles se cachent.

Elles permettent, selon leur type, de se protéger, de tirer des missiles, d'obtenir un tir automatique, de recharger le niveau de vie du joueur etc., la panoplie connue de tous les dingues des *shooting games*. Tous les deux stades, vous devrez affronter un des cyborgs sortis tout droit de l'esprit machiavélique du professeur Neil Ashe. Le jeu comporte au total cinq niveaux et il vous est possible de sélectionner la difficulté lors de l'apparition du menu.

Outre l'aspect soigné de cette réalisation, *Dynamite Duke* n'est pourtant pas ce que l'on appelle un hit. Les musiques ne pètent pas et le manque d'ennemis imposants se fait fortement sentir au cours des combats.

Souhaitons quand même bonne chance au acquéreur de se soft, car il n'est guère facile de dépasser le deuxième niveau, même en mode "Easy". Bref, si vous aimez la castagne, vous serez servis ! Ça tire-larigot et ça tire... tire...

Cartouche Sega pour la console Sega Master System.



vers la sortie. Outre les coffres, ils peuvent s'en prendre à divers objets : les ordinateurs, les postes de radio ou même les tableaux etc. Seule votre dextérité pourra mettre en échec les plans diaboliques de cette bande de filous et de sacrifiants malins comme des singes. Le jeu comporte différents lieux autres que les maisons : vous pourrez vous balader dans des châteaux où les objets tant convoités ne sont plus des coffres (je sais on se répète !) mais des croix, des bourses et des trésors. Petite parenthèse pour prévenir de certains pièges : il est parfois dangereuse de trop sauter sur les trampolines, une chute importante risque de casser lesdits élévateurs. Malgré des graphismes simplistes qui n'ont pas du tout évolué depuis sa création, ce petit jeu qui ne paye pas de mine reste tout aussi attrayant que par le passé. Je dirai même qu'il suscite une certaine nostalgie. Si vous aimez ce type de soft mi-arcade, mi-réflexion, alors n'hésitez pas ; sur Game Gear c'est vraiment sympa !

Cartouche Namcot (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console Sega portable Game Gear.

S.A.





GDLEEN

Retour vers le passé pour un futur meilleur !



- INTERET : ●●●●
- GRAPHISMES : ●●●●
- ANIMATION : ●●●●
- SON : ●●●●



Attendu depuis près de trois mois, ce fantastique jeu de rôle très proche dans l'action des Y-S, met en scène un jeune garçon perdu dans le passé sur une planète totalement inconnue. *Gdleen* (et non pas *Gadulin* comme un certain canard l'annonçait : "Eh mec, paie-toi un vrai traducteur...") est sorti tout droit de l'esprit des programmeurs de Seta, éditeur méconnu jusqu'ici, mais qui devrait, à en voir les qualités de ce big soft, faire de l'ombre à bien des concurrents. Bien qu'il ait de nombreuses similitudes avec d'autres jeux d'aventure existants comme *Dungeon Master*, *SD Snatcher*, *Y-S* etc., *Gdleen* se présente comme un soft à part entière.

Malheureusement pour nous, Français - pour ne pas dire Européens -, la difficulté s'amplifie avec les textes en japonais. Mais il ne faut pas désespérer, le jeu s'avère tout à fait jouable malgré des embûches de ce type.

Imaginez le désarroi d'un être humain en mission dans l'espace aux confins d'une lointaine galaxie et dont la station spatiale se trouve endommagée par une météorite. Voilà notre jeune pilote contraint d'abandonner son vaisseau pour une capsule de sauvetage qui le dépose sur une planète inconnue et hors du temps... Hélas, ce n'est pas un rêve, mais une triste réalité pour l'infortuné spationaute, livré à lui-même dans un monde étrange et en quête du moyen de rallier sa planète natale. A l'aide de son équipement de secours et d'une monnaie d'échange offerte gracieusement par quelques habitants du lieu, il aborde cette aventure le cœur au ventre et aux lèvres aussi.

Le principe, fort simple, nécessite de l'ingéniosité et surtout une parfaite maîtrise des commandes et icônes, hélas... en japonais. Au cours de vos escapades vous

rencontrerez trois êtres : un elfe (une charmante fillette ailée), un mage et un guerrier.

Afin de progresser sans mal, il convient d'acquiescer un certain nombre d'objets : armes, talismans (important pour le combat final) et pouvoirs qui vous conféreront la puissance nécessaire pour terrasser le démon. Eh oui, car comble de malheur, votre chute en ces lieux n'est pas un hasard - n'en disons pas trop -, mais résulte des facilités d'un monstre...

Les déplacements se font horizontalement ou verticalement et il est virtuellement impossible de se mouvoir en diagonale. Le scrolling réagissant par rapport à vos déplacements, on ne peut pas le qualifier de multidirectionnel. Autre point très important : il existe deux types d'ennemis. Les visibles et les "présents". Ces derniers existent mais sont invisibles et pourtant



effectuent des mouvements. Lorsque le joueur tombe sur l'un d'eux (voire plusieurs en même temps), la phase est statique et le combat se déroule par l'intermédiaire d'icônes donnant accès aux diverses armes en votre possession, ainsi qu'aux pouvoirs. Il est possible, si vous vous sentez menacé, de s'échapper et de couper cours à la lutte (bien souvent inégale par manque de HP et de MP : énergie et force). Chaque monstre, quel que soit son niveau de force, peut être anéanti facilement en utilisant les pouvoirs, de même que le joueur s'il n'est pas protégé par une armure ou une cotte de mailles (option qu'il est possible de marchander ou d'acheter). La complexité du scénario donne au jeu toute sa dimension et sa longévité... Il m'aura fallu plus d'une heure avant de pouvoir acheter ma première armure. Mais ce qui rend le soft somptueux - et le mot est encore faible pour vous faire part de mon allégresse - ce sont les musiques complètement démentes qui n'ont pas fini de vous envoûter.

Les joyadmaniques y trouveront leur compte, séduits tant par la beauté des décors que par les douces mélodies moyennageuses.

Cartouche Seta (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console Nintendo Super Famicom. S.A.



TRAVAILLEZ AUTREMENT



- NOUVEAU, LE FAX COMME MOYEN DE GESTION
- DEMAIN, LA COMMUNICATION MOBILE PERSONNELLE
- EUTELSAT CHERCHE INGÉNIEUR DÉSESPÉRÉMENT
- ENTRETIEN AVEC LE PDG DE CANON FRANCE

EN VENTE DANS LES PRINCIPAUX POINTS DE VENTE, GARES, AEROPORTS

BONANZA BROS

Chourer sans se faire pincer... c'est toute une histoire.

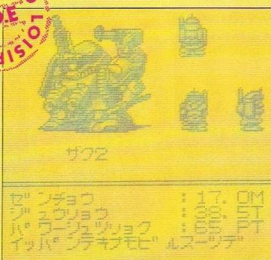
Malheur à qui oserait pénétrer par effraction dans une banque sans avoir peur de se faire pincer par la fiscalité de service. Certains y sont parvenus dans le passé sans jamais se faire coffrer. D'autres ont lamentablement fini leurs jours dans une prison. Les Bonanza Brothers (à ne pas confondre avec les Blues Brothers) font partie de cette race de cambrioleurs qui, quel que soit l'enjeu, se sentent attirés par une force dictant sans retenue leurs moindres faits et gestes. Ce type de pulsion, jugée comparable à celle d'un cleptomane, ne suscite pas la moindre inquiétude chez les deux compères. Dérobant à droite ou à gauche tout ce qui leur tombe sous la main et semant la zizanie par la même occasion, nos deux truands ne doutent de rien. Et

zigotos font recette puisqu'ils sont issus d'un dessin animé tout en images de synthèse qui marche très fort aux States. Adaptés donc par la firme japonaise, nos deux charmants voleurs font leur apparition sur la Mega Drive. Le principe est assez simple puisqu'il s'agit pour le ou les joueurs, de pénétrer par effraction sans donner l'alarme ou se faire repérer par un agent de la surveillance - qui ne se gênera pas pour la donner, lui ! Chaque joueur dispose de son propre écran de contrôle, ce qui lui permet d'évoluer à son gré, sans dépendre pour autant des mouvements de son partenaire délinquant. De plus, lorsque l'option deux joueurs est sélectionnée, les participants se voient répartir les tâches, puisque chacun peut prendre un certain nombre de



G ARMS

Bandai, qui semble se spécialiser dans les jeux sur console Nintendo, ne manque pas de faire son entrée tête baissée dans les jeux d'aspect caricatural, tout comme le fait Banpresto sur la Super Famicom. Notons toutefois que d'étranges similitudes se font sentir entre ces deux éditeurs pour ce qui est des personnages utilisés. Plus spécialement Gundam, ce robot héros, tiré d'une série de dessins animés très prisés au pays du Soleil Levant. *G Arms* n'est autre qu'une simulation stratégique version shooting game dont le but, réduit à sa plus simple expression, est de dégommer tout ce qui bouge à l'écran en personnalisant le combattant parfait. Je vous raconte pas la dégaine. Imaginez un robot style



Goldorak, parodié (ou plus exactement caricaturé) et donc affublé d'un bérêt de commando - histoire de ressembler à un Rambo mécanisé -, grotesque non ?

INTERET : ●●●

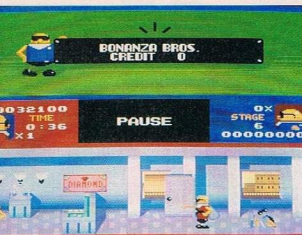
GRAPHISMES : ●●

ANIMATION : ●

SON : ●●



Bref vous incarnez ce robot vaillant jusqu'au bout des ongles et qui n'a qu'un seul but : détruire ces salopards venus envahir notre planète si fragile... Le jeu consiste à détruire donc un certain nombre de robots ennemis présents dans le stage. Vous disposez, pour ce faire, d'un écran de contrôle qui permet de voir les machines à détruire ainsi que les restes de épaves radioactives des vaisseaux de ces vilains pas beaux. Le scrolling réagit en fonction des déplacements de votre petit bonhomme. Cela ne permet pas, hélas, de



CONTRA



Du MSX à la Game Boy, Contra persiste et signe !

bijoux ou objets de valeur et aller plus vite vers la sortie. Mais attention aux mouvements des gardiens ainsi qu'à ceux des chiens, qui n'hésiteront pas à vous sauter dessus histoire de s'tailler une bavette dans votre cuisse. Chaque niveau se fait dans un temps prédéfini en fonction de la difficulté choisie, de même que le nombre de gardiens. Bourré d'humour, *Bonanza Bros* vous fera certainement craquer, surtout pour ses gags omniprésents. Irrésistible en effet de voir une mouche se poser sur votre front lorsque vous êtes planqué derrière un mur, ou d'éclater la tronche d'un gardien en lui ouvrant une porte en pleine poire. Bref, encore un petit jeu de plus pour les acharnés du joypad qui ne manqueront pas de se tirer dans les pattes pour amasser le mégapacte... Ah j'allais oublier le meilleur : si vous êtes la parfaite enlure, il vous sera possible de déclencher l'alarme à un moment quelconque, de façon à faire

pincer votre collègue dans les grandes largeurs (plus dégueulasse y a pas !). Alors, heureux ?

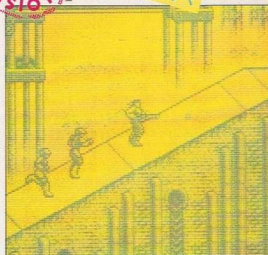
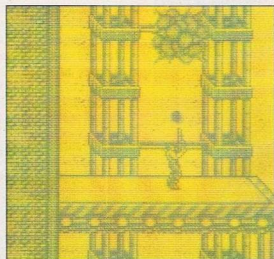
Cartouche Sega (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 49.39.05.72) pour la console Sega Mega Drive japonaise. S.A.

TOP
MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●



Certes, il ne s'agit pas d'une nouveauté et certains magazines spécialisés l'ont déjà testée depuis deux, voire trois mois. Mais en ce qui nous concerne, il s'agit moins de rattraper le temps perdu, ou de combler un vide par un ex-Top, que d'informer notre lectorat le mieux possible. De toute façon, il serait préférable à l'avenir que les multiples journaux puissent travailler de cette manière, afin d'établir en quelque sorte un relais en vue de rallonger la durée de vie de ces logiciels. Konami, comme vous avez pu le remarquer, c'est notre chouchoù à nous. D'abord il fut l'un des meilleurs éditeurs sur le standard MSX (qui nous est cher) et d'autre part, il est le premier à avoir innové dans ce que l'on pourrait appeler les "à suivre". *Contra* ne fait pas exception à la règle... Adapté pratiquement sur toutes les consoles (hormis les Sega), il a porté divers noms comme *Gryzor* etc. Mais peu importe, ce qui nous intéresse c'est la virtuosité avec laquelle les programmeurs de chez Konami arrivent à réaliser les conversions. Sur Game Boy, c'est un véritable carton, aussi bien au niveau sonore qu'au niveau graphique. Rappelons toutefois que la version MSX2 disposait de la puce SCC (Sound Custom Chip), un préambule à ce que nous connaissons de la FM. Seul la version Game Boy peut rivaliser avec



cette dernière. Mais assez palabré !

Des scientifiques déjantés, auxquels il manque un écou ou un truc dans le genre, on en a déjà vu plus d'un. Mais des aussi tarés, jamais ! Envoyé sur une île avec mission de détruire une base - usine de fabrication de mutants créés à des fins purement militaires -, vous êtes dans la peau du parfait Schwarzz musclé qui souhât (maintenant c'est notre hôtesse d'accueil qui craque), armé mieux que Carlos - on ne voit pas très bien le rapport... Le but est simple : tirer et détruire tout ce qui bouge ; normal puisqu'il s'agit d'un shoot'em up. Pour ce faire vous aurez droit de temps en temps à quelques options qui tomberont du ciel lorsque vous tirerez dessus. Certaines ont la propriété d'éparpiller votre tir, d'autres transforment littéralement votre fusil mitrailleur en lance-missiles à tête chercheuse. On ne voit pas, à partir de là, ce qui nous empêche de tout raser sur notre passage (trop facile messieurs ; faites-nous des jeux plus durs...). À noter que tous les deux stages on passe d'une 2-D à une 3-D isométrique. Faites bien attention, les réflexes exigés diffèrent d'un niveau à l'autre. Mais comble de bonheur, vous aurez droit au fin du fin avec de superbes scrollings multidirectionnels, histoire d'enjoliver la chose. Encore un hit de plus pour cet éditeur nippon qui n'a pas fini de faire parler de lui quelle que soit la machine.

Console, console le dise !
Cartouche Konami (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console portable Nintendo Game Boy. S.A.

TOP
MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●

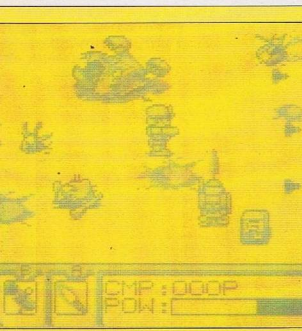


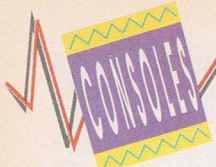
voir où se trouvent les adversaires et n'évite surtout pas les surprises. Le joueur, au moment où le menu s'affiche, peut sélectionner l'option "SD" ce qui lui donne accès à neuf robots différents, équipés de diverses armes. Le choix s'effectue en fonction de vos goûts et il ne sera pas évident au départ de choisir le meilleur ; enfin pour vous...

L'accès au niveau suivant ne s'effectue que si vous avez détruit tous les affreux zigotes en acier trempé. Personnellement, ce n'est pas le type de soft que j'apprécie, mais je dois avouer qu'il n'est pas inintéressant.

Un doux reproche à propos des musiques, qui, au bout de quelques heures, finissent par taper sur le système. Bref, Bandai est loin de se hisser en haut du cocotier.

Cartouche Bandai (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console portable Nintendo Game Boy. S.A.



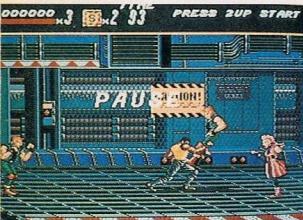


STREET OF RAGE

Certain que les exutoires de bas étage et autres dévoulements ne manquent pas sur la 16 bits de Sega !

Il est prouvé scientifiquement que chacun de nous a besoin périodiquement de se libérer de l'énergie accumulée et des stress subis à longueur de temps. Les Japonais l'ont bien compris, qui organisent chaque jour des exercices physiques afin de limiter les dégâts dans le domaine de la sociabilité... Hélas, aux States et dans d'autres pays comme la France, il n'en est pas de même. On a l'âcheuse tendance à se dévouer n'importe où, comme les clebs et les skinheads. *Street of Rage*

Les anges de la colère punissent par la pouille et s'en voudraient de périr par le glaive...



porte bien son nom et on peut vous assurer que la baston, ce n'est pas vraiment ce qui manque dans ce big beat'm up...

Voici le premier soft à ma connaissance (erreur humanum est) où l'on puisse jouer à deux simultanément et se foutre sur la gueule entre copains. C'est bien fini, les files d'attente et les molles bagarres déclenchées par l'impatience de jouer !

Y a plus d'amis, tout le monde tape sur tout le monde et puis pas qu'un peu... Du carnage j'vous dis, un véritable massacre pire que dans *Final Fight* de Capcom (c'est pour dire).

Alors ça vous branche le triiceps ? Begin la pouille à



tous les coups !

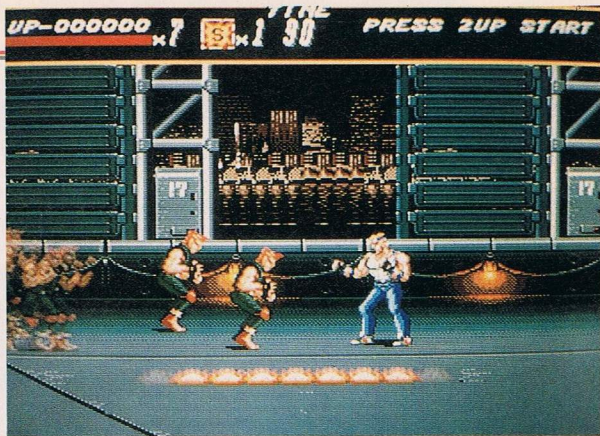
New York passé l'an 2000 - l'horreur des mémères indignes - on ne peut plus se balader sans se faire agresser ou lyncher par la voyoucratie environnante ! The law is nasebroque et les cops rasent les murs en sifflant du Wagner... La plupart des magasins ont été dévastés et les rats sont à leur affaire. Bref c'est pas joli, mais pas joli du tout !

Mais heureusement, impavide et raide comme la justice, vous veillez

TOP
MICRO NEWS
PREVIEW

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●●
ANIMATION : ●●●●●●
SON : ●●●●●●





- en fonction de la configuration d'origine. Et une voiture équipée d'un lance-roquettes se chargera de faire le ménage autour de vous. Cependant, à chaque stage, vous serez contraint par un timing très serré : à vos débuts, il arrivera fréquemment que même en mode "Easy", vous ne puissiez aller jusqu'au bout.

L'abstinence du passé prend fin avec *Street of Rage* : on est plus que servi et les couleurs flashent réellement. Les musiques (on dirait de la house et Momo se trémousse toujours, c'est fini - pas un peu fini oui !) provoqueront chez vous des déhanchements qui cadenceront votre punch.

Ne le manquez pas - il sort au Japon en juillet sous le label Bare Knuckle, et au mois d'octobre en France.

Cartouche Sega 4 mégas pour la console Sega Mega Drive européenne. Sortie nationale fin octobre 91. S.A.



au grain pour éviter qu'on puisse même dans les orties... On peut choisir son combattant parmi trois personnages différents : un Noir, véritable chorégraphe en matière de frappe, un blondinet quelque peu radical qui ne castagne qu'une fois (et c'est la bonne) ou une charmante jeune fille tout de rouge vêtue, et agile comme Jane Fonda quand elle décoche en body. Pour les laminer, il va falloir resserrer les boulons.

Heureusement, si vous êtes en difficulté, vous pouvez à tout moment obtenir l'assistance de la police en appuyant sur le bouton A



Micro NEWS

TOUS LES GRANDS JEUX TESTÉS !

HORS SERIE SEGA®

HORS-SERIE SEGA®

INDISPENSABLE !
L'ENCYCLOPEDIE
DES JEUX SEGA

Bon de commande à retourner à Micro News, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris

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

NEW

BUDGET

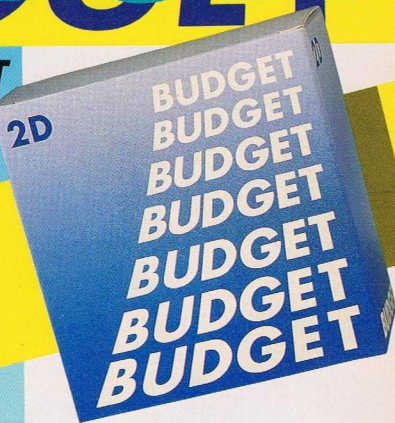
**LE NOUVEAU RAPPORT
QUALITE/PRIX
IMBATTABLE**

La boîte de 10 disquettes 3 1/2 DF/DD

39,90

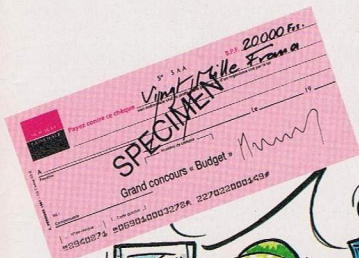
**TTC,*
FRS**

EXISTE EGALEMENT : 5 1/4 DF /DD
5 1/4 DF /HD
3 1/2 DF /HD



* Prix généralement constaté

**ET EN PLUS A PARTIR DU
1^{er} SEPTEMBRE 1991
GRAND JEU CONCOURS**

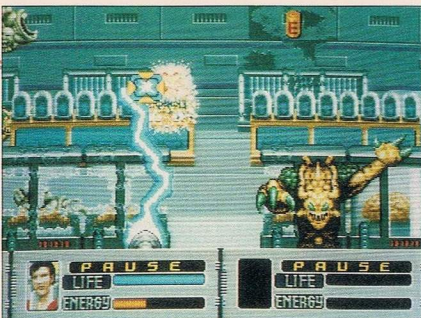


BUDGET

**DES CENTAINES
DE LOTS A GAGNER**

- 1^{er} prix : une semaine pour 2 personnes au Club Méd. à Eleuthera (Bahamas) ou un chèque de 20 000 F.
 - 2^e prix : un ordinateur IBM PS1 VGA couleur.
 - 3^e prix : un vélo tout terrain
 - 4^e prix : une platine laser Sony.
 - 5^e prix : un appareil photo.
- Et des centaines d'autres magnifiques prix à gagner.





moment précis vous dirigerez dans une espèce de labyrinthe au bout duquel vous attendra le big boss, si je puis dire. Différentes phases dans le jeu sont ainsi mises bout à bout. Au troisième niveau, vous vous retrouverez dans un magasin à tirer sur les aliens qui circulent entre les comptoirs et stands de nourriture - voire de télévisions, selon la spécialité de ladite échoppe.

Les animations se révèlent dignes de la machine de

café et ne manqueront pas de vous étonner, surtout lorsque vous arriverez au stage où le scrolling défile à une vitesse fararimeuse, pendant que vous combattez le vaisseau ennemi qui vous emmènera dans l'espace rejoindre la base des vilains pas beaux...

Nous avons eu l'occasion de pouvoir faire ce test quelques jours avant la sortie en France du soft, de façon à vous le présenter, chers lecteurs, dans notre

numéro d'été. Eh oui, il faudra tenir deux mois au lieu d'un pour cette fois. Alors, préparez-vous à de chaudes vacances pleines de nouveautés féroces et affamées, prêtes à déferler sur notre marché.

Avis aux Segamaniacs et aux dévoreurs de news qui démarrent au quart de tour !

Cartouche Sega pour la console Sega Mega Drive japonaise. S.A.

KITCHEN PANIC

EURO
IDE
LOISIRS

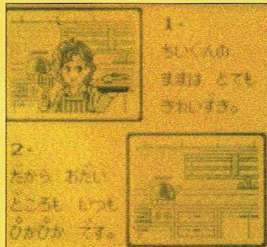
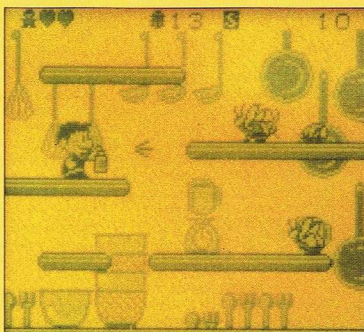
"Oh maman, que tu fais bien à manger ! Comme ta cuisine exhale d'exquises odeurs (et non pas des odeurs tout court) ! Comme tu es belle et jolie quand tu nous mijotes de si bons plats (mâtez les périphrases en passant !)". Mais le petit Chiaki n'est pas content car il n'aime

pas que sa gentille maman soit embêtée par toutes les méchantes bestioles qui hantent de leur présence le temple culinaire où elle officie. Alors tous les soirs Chiaki prie pour avoir la force de combattre les nuisibles qui rampent, volent, grimpoilent - font chier, quoi...

"Oui, tu seras entendu, mon fils, je vais te rendre aussi petit qu'eux afin que tu puisses aller les affronter et que la force soit avec toi, scarabée (air connu) !" répondit un quelconque Zeus, dans le lointain, à son appel de désespoir... Vous allez être plongé dans un monde à dominante insecticide, composé de cinq stages comportant eux-mêmes six rounds. A chaque round vous aurez à buter un nombre précis de bêtes (variant à mesure) au moyen du Fly-Tox de circonstance, afin d'accéder au suivant - signalé par une porte magique surgissant d'on ne sait où.

De plus, au cours de l'extermination, apparaîtront des blocs hiéroglyphiques : une fois alignés dans un certain ordre, ils vous permettront d'augmenter votre capital de points. Eradiquer, assembler et fuir sont-ils les trois mots clés de ce jeu ? Eh bien non, puisqu'à chaque fin de stage vous aurez à affronter un boss remuant (tourmi géante, mante religieuse et autres cloportes). Notez que vous pourrez, en cas de victoire, non seulement accéder au stage suivant mais aussi bénéficier du droit de changer d'arme. Enfin, quelques subtiles recherches vous conduiront à rencontrer le "special bonus game" et bien d'autres gratifications.

Bonne réalisation, bonne musique, assez bonne animation : *Kitchen Panic* sur Game Boy ne fait pas tourner la sauce, qui décidément n'en finira pas de



ridiculiser certaines machines plus puissantes, mais affubées trop souvent de jeux qui laissent à désirer.

Cartouche Coconuts (vue et disponible chez I.D.E.; tél.: 49.39.05.72) pour la console portable Nintendo Game Boy.

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●

Z. Big

LEGEND

Legend... Ce nom me dit quelque chose - mais quoi ?

En non, il ne s'agit pas du superbe film de Ridley Scott, mais d'un fantastique jeu de rôle/aventure digne de rivaliser avec la saga des Y-Sou des Dragon's Slayer de Falcom (et avec *Galeen* de Seta, testé ce mois-ci sur la Super Famicom). Ce titre nous servira d'ailleurs de référence pour le test de ce nouveau Game Boy... Il sort quatre, amoureux de la vie et de ce que dame Nature a bien voulu leur octroyer. Issus de contrées et de familles différentes, nos héros - deux jeunes femmes (une princesse et une valeureuse guerrière) et deux mâles (un bandit et un soldat) - vont devoir affronter au péril de leur existence une meute de nervis à la solde d'un démon venu dans ce pays pour y prendre le pouvoir malgré les efforts effectués par le souverain dudit

Somber dans les auras légendaires d'un monde fluctuant où la réalité se retourne comme un gant... Peut-on rêver plus magique ?

royaume pour protéger son peuple (l'as un sacré souffle, Momo my boy !).

Les amateurs du genre trouveront de quoi se la donner dans les grandes largeurs... On peut sélectionner un personnage parmi les quatre proposés, chacun disposant d'un niveau de force et d'énergie ainsi que de plusieurs aptitudes propres. Leur appanage se fera en des circonstances données et en fonction des situations que vit le porte-étendard de votre ego. Il se révèle par exemple plus intéressant de faire appel au soldat quand vous devrez lutter contre un monstre (de la même façon, il est souvent utile de faire appel aux pouvoirs de la chocardette princesse).

L'aventure commence dans un château où vous pourrez acheter des armes, des vivres et des potions. Chaque bonhomme rencontré vous fournira une foultitude d'informations indispensables à la progression. Les ennemis sont invisibles mais bien présents et se déplacent tout comme dans *Galeen*. Et lorsque vous engagez le combat, la phase demeure statique et s'effectue par l'intermédiaire d'icônes. Attention : il est



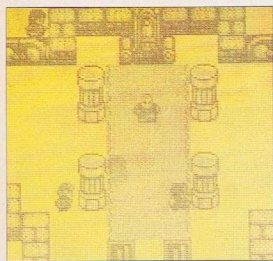
TOP
MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●

possible que vous perdiez un personnage pendant un affrontement - vous pourrez quand même le récupérer ! Autre point très important, dans certains magasins, le vendeur cache un acheteur retors et une fois que vous lui aurez vendu vos armes, il ne sera plus possible de les reprendre...

Graphiquement superbe, bourrée d'animations et de scrollings impeccables, la réalisation dans son ensemble fait dans la somptuosité. Seul point noir au tableau, les musiques lancinantes, à la limite de l'abrutissement sonore. Mais soyez une légende et matez le son !

Cartouche Quest (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél : 45.49.19.39) pour la console portable Nintendo Game Boy. S.A.



RYU KYU

carrés, des brelans etc.

Afin d'y arriver, le joueur dispose d'un nombre de cases sur lesquelles il peut donc poser ses cartes en choisissant de les aligner horizontalement, verticalement ou même en diagonale. Cela ouvre un plus grand éventail de possibilités. Malheureusement, les brèmes sont mélangées et lorsqu'on en pioche une, ça relève strictement du hasard - les chances de réussite se réduisent ainsi à une véritable peau de chagrin. Vous

pourrez, en appuyant sur le bouton 1, faire apparaître un tableau affichant vos bonus, scores et le nombre de familles assemblées. Si vous ne parvenez pas à totaliser la flopée de points nécessaires pour passer au niveau suivant, vous serez donc dans l'obligation de recommencer. On peut également sélectionner le niveau de difficulté ("Easy", "Hard" et "Special") et de choisir en mode solo, une partie contre la console ou contre une autre personne (toujours par l'intermédiaire du câble qui permet de connecter deux consoles). Il existe aussi un "sound test" pour écouter tous les morceaux que comprend le soft.

Enfin, les graphismes sont sobres mais efficaces et les mélodies infiniment sympathiques...

Cartouche ASCII/ Face (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél : 49.39.05.72) pour la console portable Sega Game Gear. S.A.

Où est donc passée la moule classique des tritons clandestins ? Et l'indiscible plaisir de battre le carton dans une atmosphère enfumée,

oukélé ? On se le demande...

Aujourd'hui, si on éprouve le besoin de s'éclater au poker, au rami etc., on sort de sa poche une petite console portable et on joue à *Ryu Kyu*. C'est simple, cool et c'est bien fait !

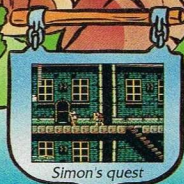
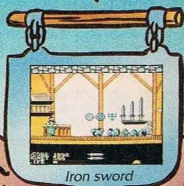
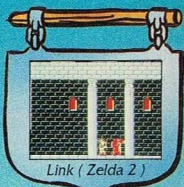
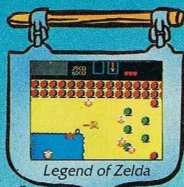
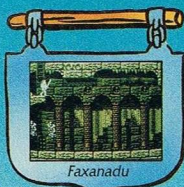
Le jeu consiste à aligner sur un tableau un certain nombre de cartes tirées sur les quatre colonnes disposées à gauche de l'écran. Les "aligner", c'est un peu vague... En fait il s'agit de former des familles ou plus exactement de créer des tierces, des

TOP
MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●



SUIVEZ MOI DANS LES GRANDES QUÊTES DE NINTENDO !



Les Grandes
Quêtes sont
sur

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™



Club
Nintendo

SOS : (1) 34 64 77 55
3615 NINTENDO



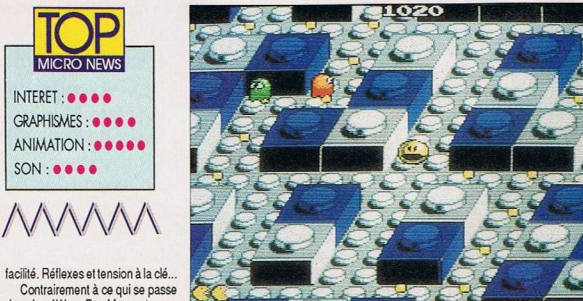
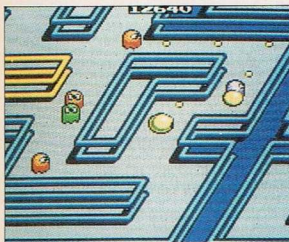
PAC MANIA

*Le petit jaunet ne se paie pas de mots...
Quand il broie du noir, c'est en se les
gelant pour manger du blanc.*

N ombreux sont les éditeurs anglais à venir tâter du terrain consolaire. Certains y parviennent avec brio et d'autres se ramassent lamentablement la tronche sur le marché...

Tecmagik, qui fait son entrée dans la danse, agit discrètement et en douceur mais avec assurance. Inutile de vous dire qu'avec un titre comme *Pac Mania*, le succès va suivre... Non contente de faire revivre le célèbre glouton dont l'appétit insatiable nous ravit depuis toujours, la firme se permet de nous offrir la plus belle conversion 8 bits/arcade jamais conçue.

Le principe reste le même : notre sympathique Pac Man, animé d'une envie démoniaque de s'empiffrer, ne peut s'empêcher parfois de foncer tête baissée dans les bras d'un (voire de plusieurs) fantômes, qui se régalent



TOP
MICRO NEWS

- INTERET : ●●●●
- GRAPHISMES : ●●●●
- ANIMATION : ●●●●●
- SON : ●●●●



à la seule idée de croquer tout cru le pauvre sphéroïde.

Le jeu comporte quatre stades (ceux de la version d'arcade) ainsi que quatre autres "special bonus" auxquels vous pourrez accéder en trouvant bien sûr à chaque niveau l'astuce requise.

Sachez tout de même - histoire de vous mettre sur la voie (de la sagesse !) qu'il faudra éviter un impondérable pour y parvenir...

Comme je vous le disais un peu plus haut, c'est effectivement la mouture la meilleure de *Pac Mania* sur une machine ou console 8 bits - si l'on prend comme exemple la version qui fut adaptée sur le MSX2 (le micro-ordinateur familial 8 bits le plus puissant sur le marché - je vous le rappelle en passant), complètement larguée quant à l'animation et la fluidité des scrollings multidirectionnels (point par point).

Il s'agit donc d'éliminer toutes les pastilles jaunes qui figurent dans le labyrinthe avant de pouvoir passer au niveau suivant. Seulement voilà : le scrolling, qui ne permet de voir qu'une petite partie de l'ensemble du stage, vous empêche de perpétrer l'opération avec

facilité. Réflexes et tension à la clé...

Contrairement à ce qui se passe dans le célèbre *Pac Man*, notre petite boule jaune peut cette fois-ci sauter au-dessus des affreux ghosts, ce qui arrange bien la sauce blanche de tout le monde lorsque par mégarde vous vous faites acculer dans un coinsteau. De plus, bon nombre d'options permettent à Pac de se défendre. Il peut en passant au travers d'une pastille de couleur verte multiplier sa vitesse par trois, d'une pastille rouge manger tous les fantômes (idem avec les pilules jaunes) - quatre fois au total puisqu'elles sont disponibles à

chaque niveau) etc.

Attention : selon le niveau atteint, certains fantômes se mettent à bondir au moment où vous essayez de faire la même chose. Leur trajet, aléatoire, souffre évidemment d'imprévisibilité. Alors méfiance ! A ne pas manquer sous peine de se faire bouffer...

Cartouche Tecmagik pour la console Sega Master System.

S.A.

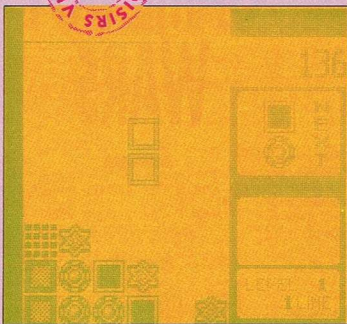
SANRIO CARNIVAL

Des clones de *Tetris*, on en a vu des tonnes et des tonnes, mais des clones de clones - il faut vraiment le faire ! Pas vraiment inintéressant mais il ne faudrait pas que les éditeurs japonais nous fassent trop souvent le coup. D'ailleurs, la clientèle ne suivrait pas...

Sanrio Carnival reprend point par point le principe de *Dr Mario*, testé il y a maintenant deux numéros. Il ne s'agit pas cette fois d'isoler des virus dans des flacons en les classant par famille afin de les éliminer, mais d'aligner des masques de carnaval - toujours pour les faire disparaître. Le joueur dispose à cet effet d'un écran de contrôle, décomposé de la façon suivante : un écran principal où viennent s'ajuster côte à côte les masques (certains ressemblant à des fruits. Ben oui... quoi, c'est le carnaval - oui ou non ?) ; un autre écran plus petit où apparaît la pièce qui va suivre ; un tableau d'affichage pour le score et enfin un dernier écran qui indique le level, et le nombre de lignes qui figurent sur le principal.

On peut faire effectuer une rotation au lot de pièces ou de masques qui se présente et le mouvoir horizontalement pour qu'en définitive il tombe, au moment où il se trouve en position favorable.

Sanrio comporte plusieurs niveaux de difficulté - tout comme *Tetris* - ainsi que différents modes pro-



posant non pas des masques mais tout simplement des pièces de forme géométrique (cercle, triangle etc.). L'ensemble est assez réussi malgré des graphismes simplistes - vous allez me dire que pour ce type de soft ce n'est pas bien grave... Et je serais entièrement d'accord avec vous, si les innovations présentaient plus d'attraits. Seul point relativement positif : les mélodies qui accompagnent votre réflexion ne soulèvent pas l'encéphale comme à l'habitude.

Signalons que la notice et les menus sont en japonais (il n'y a plus de quoi s'étonner).

Cartouche Character Soft (vue et disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 49.39.05.72) pour la console portable Nintendo Game Boy.

S.A.



INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●



RUBBLE SAVER

Triste sire que nous sommes - tomber si bas et en arriver à tester une telle infamie tient du cauchemar... Mais que voulez-vous la flamme du devoir m'appelle, le feu de camp brûle si haut, si fort : scout toujours prêt !

Quand on voit ce truc, de l'extérieur il paraît normal mais si on y regarde d'un peu plus près, on s'aperçoit qu'il n'y a rien que du vide, du néant, de la bouillie pour hannetons trisomiques à mollité écrasés par le char de la renommée microludique.

Voici donc *Rubble Saver*, une espèce de copie, un pâle remix de je ne sais quoi, un résidu tout droit sorti de la poubelle marseillaise de Bernard Tapie. De vilains extraterrestres venus sur Terre pour enlever une pisseuse afin de la projeter dans un monde parallèle, ça va dans les romans de science-fiction - et encore quand on a du talent !

Toutefois, malgré son aspect grotesque, ce shooting game reste - il faut bien l'avouer - plutôt

convenable, même si les graphismes font dans le dégoué (ils sont simplistes, quoi !). Quant aux musiques, elles me font particulièrement penser aux bip !

bip ! des premières consoles (l'exagère peut-être mais comme ça vous ne commetrez pas l'erreur de vous le procurer). Tenez, on ne vous donnera même pas le nom du magasin qui nous l'a fourni (fait pas charrier). Passez votre chemin (uniquement pour ce soft, bien sûr !)

Cartouche King Records/
A Wave Inc. pour la console portable Nintendo Game Boy.
S.A.



INTERET : ●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●





GAME BOY WARS



"Vingt dieux la Marie, voilà acquisition que j'vais m'faire. Comme en 14 ! - Un jeu de stratégie ? Mais pépé, c'est-y pas un tantinet trop dangereux ? - Kéke tu meugles, la vieille, t'y connais rien, retourne donc plutôt à tes casseroles, vingt dieux d'bonsoir d'bonsoir ! - Ah pépé m'y prends pas la cabèche, boudiou. J'tai maté à mort ce jeu et j'peux t'dire qu'il est balaise..." Coupons immédiatement avant que nos deux mascottes ne s'entretenant en public. Un peu de pudeur, que diable !

Voici donc le premier jeu de stratégie guerrière sur Game Boy. Choisissez votre armée (Red Star ou White Moon), puis sautez donc tous les autres paramètres (enfin pour votre première partie en tout cas) comme la vitesse de défilement de textes ou encore la visualisation des animations de combats. Et après plusieurs manips, déterminez la zone de guerre dans laquelle vous allez affronter votre ennemi.

Vous disposez au départ, dans *Game Boy Wars*, d'une somme précise d'argent - qui se renouvellera à chaque nouveau jour de mobilisation -, permettant d'acquérir soldats et machines destructrices. Il faudra les déplacer dans la limite de leur capacités avec pour seul but de conquérir le plus de villes possible (elles rapportent le cas échéant bases d'invasion et argent).

Une fois que tous vos déplacements et affaires connaîtront leur achèvement, vous n'aurez plus qu'à assister, impuissant, à l'avancée stratégique de l'ennemi. Et quand ce dernier aura achevé ses préparatifs, l'ordinateur décrètera la fin du jour et le début d'un deuxième, en vous redonnant la main.

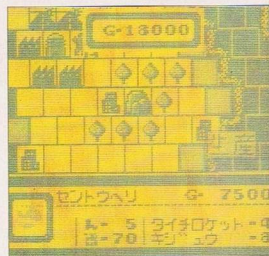
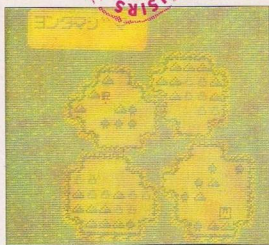
Le bruit, le sang et la fureur au creux de votre main.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
 GRAPHISMES : ●●
 ANIMATION : ●●●●
 SON : ●●●●



Votre contrat sera honoré lorsque le quartier général de l'armée adverse sera détruit avec toutes ses troupes. Attention, avant de pouvoir jouer correctement, il faudra bien étudier toutes les icônes qui vous seront, n'en doutez pas, très utiles (sauvegarde d'une partie - entre autres broquilles).



Pour une première, on peut dire que *Game Boy Wars* constitue une petite merveille d'ingéniosité tactique.

Cartouche Nintendo (vue et disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 49.39.05.72) pour la console portable Nintendo Game Boy.

Z.Big

HATRIS

Le concept de *Tetris* se révèle décidément insaisissable. En voici une énième version, toujours signée de la paire venue de l'Est : Pajitnov et Pokhilko... Celle-ci se nomme *Hatris* et le plaisir de se creuser les méninges demeure au rendez-vous. Prenez six personnages, un voyageur, une donzelle, un Chinois, un élégant, un roi et un magicien, tous ces personnages arborant un couvre-chef qui les caractérise. Choisissez votre niveau de difficulté (vitesse et nombre de chapeaux) et en avant !

En bas de l'écran, six trombones identiques de l'un des acteurs du drame (ils changent à chaque niveau) sont alignés horizontalement. Vous devez les coiffer de cinq chapeaux semblables, entassés les uns sur les autres et cela 25 fois par tableau.

Les bibis du voyageur ça passe, mais quand il s'agit d'accumuler les hauts-de-forme de l'élégant, on ricane nettement moins...

Les galures dégingolent par deux et nouveauté,

vous pouvez déposer les éléments un à un - plus précisément les placer sur les colonnes voulues (à condition toutefois de ne pas trouver d'obstacle entre elles). A cet instant deux choses s'offrent à vous : la première adopte l'apparence d'une boule de feu qui

vous permet d'éliminer tous les chapeaux identiques d'une colonne. La seconde consiste en une boule d'eau qui détruit entièrement ladite colonne - c'est bien utile.

A la fin de chaque tableau, le solde de chapeaux est reporté au suivant. Petite astuce : quand sur le côté



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
 GRAPHISMES : ●●
 ANIMATION : ●●●●
 SON : ●●●●



SUPER PROFESSIONAL BASEBALL

VIDEOS EURO
LOISIRS
I.D.E.

CONSOLES

AVEZ-VOUS souvenance de *Big Run* ? C'était sur Super Famicom et pondu par Jaleco. Ah Jaleco - l'éditeur dont le premier jeu sur cette superconsole fut une quasi-poubelle en comparaison des capacités de la bécane !

Ah *Big Run*, jeu bâtarde - petit-fils indigne de la SFX !

Mais voici le très attendu *Super Professional Baseball*. Premier jeu de base-ball sur la Super Famicom et bâclé tout de même, vous y serez assommé par une musique d'enfer au moment de l'allumage et vampirisé au négatif par la starting démo qui nous met tout de même l'eau à la tactique du base. Reprenez le dessus et choisissez entre les habitués one, two players ou edit (ah cette fois-ci, on se propulse dans le godon, hein Momo !), ou le moins habituel watch game (les voyeurs en auront pour leur argent). Après cela choisissez votre équipe et celle de

Homerun away and hurra for the Montana's boys !

TOP
MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●

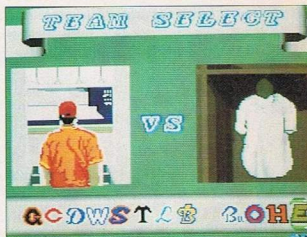
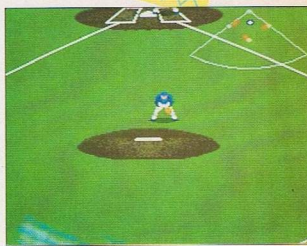


croyez-moi)

votre adversaire dans le mouvement, puis procédez si nécessaire à des transformations de votre team - you see ? Cela accompli, go and play (tu vas jouer ou je t'en colle une - ouais ?).

Premier choc : l'animation en rotation spécifique à la Super Famicom ; deuxième choc : la musique extradémentielle qui va vous créer une ambiance comme pas une ; troisième choc : l'extrême simplicité d'utilisation qui permet, après une période de rodage, un plaisir ludique qui ira croissant, selon votre habileté à exécuter les tactiques les plus fines. Enfin - dernier choc - la classe de l'adversaire qui répandra jusqu'à la dernière goutte de votre substantifique moelle...

Les musiques varieront suivant l'action (lors d'une situation dangereuse pour l'une des équipes...). A chaque homerun (et vous allez en encaisser au départ, vous aurez droit à des mini-demos du



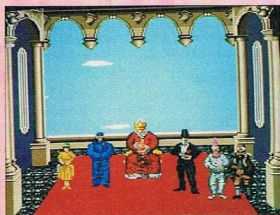
meilleur effet et pendant le cours du jeu vous bénéficierez de magnifiques backgrounds avec effet de profondeur garanti. En conclusion une pure merveille qui vous fera oublier le sinistre *Big Run*... Quel bowl super !

Cartouche Jaleco (vue et disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 49.39.05.72) pour la console Nintendo Super Famicom. Z. Big

gauche de l'écran figurent les six gibus, vous pouvez en éliminer un à chaque fin de stage, cela pour mieux aborder l'épreuve à venir.

La paire venue du froid a encore frappé et franchement je me demande ce qu'ils pourront inventer la prochaine fois... Peut-être un *Tetris* avec de la semoule, de la barbaque, des légumes, de l'harissa etc. Le tout à verser dans un couscoussier !

Carte Bulliet Proof Software pour la console Nec. Franck M.



UN PIED DEMENT !

Toujours prompt à vous satisfaire, **3615 MICRONEWS** vous propose en permanence ce service qui vous plaît tant : le **téléchargement**.

Des centaines de logiciels du domaine public ou autres sur **Atari ST, Amiga, PC et compatibles** et **MSX** ; une logithèque de qualité pour **trois fois rien**, accessible en un **temps record** grâce à un simple câble et au logiciel *Télénews* que vous pouvez vous procurer sur simple demande (voir bon ci-joint).

IMPORTANT !

Vous êtes programmeur amateur et avez mis en forme un nombre considérable de logiciels qui roupillent, solitaires, dans un tiroir. N'hésitez pas à les produire au grand jour et à en faire profiter les petits malins qui s'éclatent sur le **3615 MICRONEWS** ! Chaque création acceptée et incorporée au catalogue sera rémunérée...

Pour tout envoi ou demande de renseignements, contacter *Dédale Télématique*, 65, rue Claude-Mivière, 92270 Bois-Colombes - ou consulter le **3615 MICRONEWS**, rubrique **Téléchargement**.

TELECHARGEZ SUR 3615 MICRONEWS



BON DE COMMANDE

Nom : Prénom : Age :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Je commande :

- Le kit Télénews (câble + logiciel) : 149 F
- Le logiciel Télénews : 55 F
- Le câble seul : 110 F

Total :F (frais de port inclus)

Je possède un :

- Atari ST
- Amiga 500 ou 2000
- PC 5"1/4
- PC 3"1/2
- MSX

Adressez votre règlement par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de **Dédale Télématique** (5, rue Claude-Mivière, 92270 Bois-Colombes).

TOP SECRET



ATARI METAL MUTANT (envoyé par Patrick Bonne)

◊ Le niveau testé est le LEVEL 1.
◊ Abréviations : R pour le cyborg ; D pour le dinosaure ; T pour le tank.

SUR KRONOX

◊ T, tirez des balles sur le DJABAMUS AMPHIBIUS. Puis ramassez la hache.
◊ D, mordez l'agresseur puis procédez de même pour les trois autres.
◊ T, tirez sur les deux oiseaux.
◊ D, mordez deux amphibiens, puis T pour le volatile ; D, mordez l'amphibien.

REGENERATION

◊ R, avancez puis sautez quand la tête du cyborg n'apparaît plus.
◊ D, avancez et brûlez les abeilles puis placez-vous sous le nid.
◊ T, abattez le nid (repasser en D et brûlez les abeilles s'il s'en échappe encore) ; T et D en alternance pour détruire les quatre autres nids.
◊ R, après l'épave du cargo, mettez-vous au niveau du pilier gauche du tableau suivant puis sautez pour attraper la cartouche.
◊ R, avancez et sautez pour éviter le tir du monstre, puis tuez-le au moyen de la hache.
◊ R, avancez jusqu'au bord des îlots et bondissez au-dessus des gargouillements. Quand vous apercevrez la passerelle, placez-vous au bord de l'îlot puis essayez le grappin. Sautiez et avant de disparaître, utilisez le grappin.
◊ D, mordez l'amphibien, T pour le volatile, D pour l'amphibien.
◊ T, abattez les deux volatiles puis D pour mordre l'amphibien ainsi que leur chef.

REGENERATION

◊ R, avancez jusqu'au bord du lac. Dès que Zlorus part vers la droite, sautez sur son dos. Laissez-vous porter puis à proximité de la passerelle, sautez.
◊ T, avancez et tirez sur le robot en sentinelle dès qu'il

vous tourne le dos.

◊ R, avancez, puis utilisez le grappin quand vous vous trouvez bloqué - mais attendez que la deuxième sentinelle parte vers la droite. Tout de suite T et tuez-le.
◊ R, avancez et sautez par-dessus le trou. Progresser encore et dès le changement de plateau, transformez-vous en T, abattez la troisième sentinelle et ramassez le chargeur de torpilles. Ce robot n'est pas toujours facile à anéantir, alors persévérez.
◊ R, revenez au trou et descendez pour aller à droite.
◊ T + torpilles pour détruire le système de sécurité de la porte de la ville.

DANS LA CITADELLE

◊ R, sautez deux fois afin d'éviter les deux lasers du plafond, puis utilisez la fourche pour tuer le gardien. Avancez et arrêtez-vous au TELECHARGEUR. Choisissez la troisième option (Z 21) - c'est le radar. En fonction de la position de POLY 4, faites les niveaux 0, 1, 2 et 4 pour tuer le maximum d'ennemis avant de sauvegarder au niveau 4 et si votre énergie vous le permet. POLY 4 est invincible et doté de grands pouvoirs de destruction. Pendez à T + RADAR dès que vous vous trouvez dans l'ascenseur.

NIVEAU 0

R + hache afin de tuer le robot chicos puis revenez à l'ascenseur.

NIVEAU 1

R, sautez pour éviter 6 lasers, puis T + torpilles sur le judas de la porte. Revenez à l'ascenseur.

NIVEAU 2

◊ T + balles, abattez les six sphères volantes qui arrivent en général au-dessus de votre tête.
◊ R, interrogez la console : elle fournit la réponse dont vous aurez besoin plus tard (insultes autorisées) et la façon de tuer POLY 4. Revenez à l'ascenseur.

NIVEAU 4

◊ R, faites une sauvegarde.
◊ R, avancez jusqu'au bord et sautez en plein milieu des spatio-pompes.
◊ R + grappin puis T pour descendre le bombardier avec des balles.
◊ R, sautez, puis T : abattez les trois bombardiers en tirant au-dessus de vous (si vous n'avez pas progressé depuis le début de ce tableau).

◊ R + grappin (deux fois). Quand vous parvenez à la plate-forme volante, attendez que cette dernière se trouve à la moitié de son parcours et bondissez dessus. Laissez-vous porter puis sautez deux fois.

◊ R + hache pour tuer HARP 01.

◊ R, connectez-vous à la console et mettez sur ON la salle-estomac. Empruntez le téléporteur : vous apparaissez dans l'ascenseur.

NIVEAU 1

◊ R, sautez pour éviter les 6 lasers. Allez ensuite à droite toute et placez-vous sous la fermeture située au plafond.

◊ T + balles sur la fermeture.

◊ R + grappin pour grimper dans la salle-estomac.

◊ D, mordez les 8 araignées et brûlez de la queue celles de derrière.

◊ T + balles, tuez l'oiseau puis le second.

◊ R + grappin, T + balles ; descendez jusqu'au centre du tableau et tuez 6 oiseaux.

◊ R + grappin, T + balles ; débarrassez-vous de neuf rasoirs et descendez au niveau inférieur. Tuez-y deux rasoirs puis D, mordez une araignée.

◊ R + grappin mais vous devez auparavant vous tourner vers la gauche. Aussitôt monté, retournez-vous rapidement et sautez sur la droite pour éviter le nid d'araignées.

◊ T + torpille pour détruire le bloc qui gêne le passage. Attention, tirez aussitôt avec des balles sur le bloc, même après avoir balancé la torpille - il faut tuer les deux oiseaux cachés !

◊ R, sautez deux fois et sauvegardez. Ensuite, allez sur la droite refroidir le gardien au moyen de la hache. Dans la salle, chargez KYO Z5 (c'est le cyberstyx pour le dinosaure). Enfin, rendez-vous jusqu'au téléporteur, qui vous ramènera à l'ascenseur.

NIVEAU 3

◊ D, avancez face à la porte qui est protégée par les deux lasers horizontaux.

◊ D + cyberstyx (utilisez le pavé numérique à la place du joystick pour diriger le cyberstyx) ; faites-le passer entre les deux faisceaux et touchez la serrure puis retour dans le dino.

◊ R, avancez et tuez le gardien avec votre hache, puis connectez-vous à la console. Les réponses sont :

- * 1/ KENRAE
- * 2/ ZWYKX
- * 3/ FRANÇAISE
- * 4/ KRONOX
- * 5/ 50
- * 6/ 2 MOIS

Vous obtenez alors le bouclier de protection en mode dino. Revenez à l'ascenseur.

NIVEAU 4

Vous pouvez accomplir une sauvegarde car un module se trouve là, à disposition. Retournez à l'ascenseur et rendez-vous au niveau 0.

NIVEAU 0

◊ D, et allez à la gauche : une cloison s'ouvre, révélant POLY 4. Utilisez tout de suite le bouclier avant qu'il ne tire, puis attendez qu'il soit complètement à gauche, dans la salle, et actionnez l'interrupteur avec le cyberstyx. POLY 4 tombe dans la trappe...

◊ R, revenez à l'ascenseur, puis allez à droite jusqu'à la console. Connectez-vous (utilisez la boîte de jeu). Rendez-vous au niveau inférieur en prenant l'ascenseur et descendez.

NIVEAU INFÉRIEUR

◊ R, sautez par-dessus les deux bouches de feu et tuez le zombi.

◊ D + cyberstyx pour actionner l'interrupteur qui se trouve en haut à gauche. Cela libère la cartouche contenant les YEUX HYPNOTISEURS pour le dino.

◊ R + grappin, montez sur le tube métallique qui se trouve vers la droite, puis grappin. Passez le "U", utilisez encore deux fois le grappin et sautez.

◊ D + YEUX HYPNOTISEURS, tuez le robot volant (utilisez pour ce faire le pavé numérique : chiffre 9 + shift).

◊ R, sautez sur le tube afin d'atteindre le module de sauvegarde. Pour cela, placez-vous à équidistance du pilier de gauche et du tube qui se trouve sous le module.

SAUVEGARDEZ

◊ D + bouclier, avancez en vous protégeant et dès que Blacky se trouve à portée, mordez-le avant qu'il ne tire. Pour progresser sans risque, attendez que la torpille touche le bouclier et utilisez le pavé numérique + shift.

◊ R, placez-vous sous l'interrupteur de gauche et sautez sur le ressort.

◊ D + cyberstyx, allez actionner l'interrupteur de gauche et rentrez dans le dino.

◊ R, sautez sur le tapis roulant. Pendant la phase de décompacte, déplacez-vous de gauche à droite pour éviter POLYGLOT.

◊ T, tuez-le par balles.

◊ R, sautez par le tube. Au tableau suivant, placez-vous le plus à gauche possible et sautez par-dessus les deux bouches de feu.

◊ R, bondissez sur le tapis roulant et rendez-vous directement au niveau 2.

NIVEAU 2

R + hache, tuez le zombi puis fermez la première vanne - et la deuxième aussi. Revenez au niveau 1 en sautant dans le transporteur.

NIVEAU 1

R + hache, tuez le zombi puis approchez-vous de ROBDROOP. Là, patientez pendant une minute quinze environ. Ensuite tapez au ventre sans arrêt au moyen de la hache : il finira par exploser ! C'est le robot le plus difficile à tuer du jeu - alors bon courage... Puis fermez la première vanne et ouvrez la deuxième. Revenez enfin au niveau 3 en sautant une fois de plus dans le transporteur.

NIVEAU 3

◊ R + hache, tuez le zombi (quand c'est fini ça recommence) puis T + balles : anéantissez les KRAZOUKAC. Fermez la première vanne et ouvrez la deuxième, revenez à l'ascenseur.

◊ R + grappin pour monter dans le transporteur.

NIVEAU 0

◊ Direction droite toute. A la fin du tapis roulant, transformez-vous en D avant de passer au tableau suivant. Abattez le robot volant avec les YEUX HYPNOTISEURS ; ouvrez la première vanne et fermez la seconde.

◊ T pour franchir le premier piston.

◊ D + cyberstyx : il faut l'employer dans la tuyauterie pour atteindre l'interrupteur qui est situé à droite de l'écran. Pour vous rendre jusqu'à l'interrupteur quand le cyberstyx se trouve en face de l'entrée du tuyau, tapez avec le tapis numérique 4 fois sur la touche 6 ; 3 fois sur la 2 ; 4 fois sur la 6 ; 3 sur la 8 ; 4 sur la 6 ; 3 sur la 8 ; 4 sur la 6 ; 3 sur la 2 ; 2 sur la 6.

Pour le retour à partir de l'entrée du tuyau, tapez 2 fois sur la touche 4 ; 3 sur la 8 ; 4 sur la 4 ; 3 sur la 2 ; 4 sur la 4 ; 3 sur la 2 ; 4 sur la 4 ; 3 sur la 8 ; 8 sur la 4.

Attention, la pression sur la touche pouvant faire avancer le cyberstyx de plus d'un intervalle, il faut donc se fier au bruit qu'il produit sur les parois pour retrouver la sortie.

◊ T, passez le piston et avancez, mettez le D sur le repère au sol et envoyez le cyberstyx actionner l'interrupteur de gauche.

◊ T, pour faire tomber le bonnet d'âne, puis torpilles pour détruire le pilier métallique. T + balles et tuez les trois monstres.

◊ R + grappin afin de monter dans le téléporteur pour aller jusqu'à Kéops.

SAUVEGARDEZ

KEOPS

Première pyramide

C'est une épreuve musicale qui vous attend... R + hache et débarrassez-vous du lanceur. Si vous avez eu la chance de le surprendre, tapez sans discontinuer et il tombera au quatrième coup qui portera au but. Mais si vous vous révélez trop lent, il vous attaquera à tire-larigot... Frappez un coup et reculez pour vous trouver hors de portée ; attaquez enfin et portez dans le même mouvement le quatrième coup fatal.

Deuxième pyramide

◊ Assassinez votre double (c'est le mot approprié). Après sa création suscitée, prenez la place de droite, puis D. Mordez-le trois fois. R + hache et tapez quatre fois ; D encore, mordez-le. R + hache et transformez-vous rapidement en T. D, R, T etc. jusqu'à ce qu'il se trouve en R ou en D et vous en T. Balancez ensuite une torpille ; attention, si votre duplicata a adopté la forme d'un tank, métamorphosez-vous rapidement en D + bouclier.

◊ Quand vous l'avez éliminé, utilisez encore D + bouclier dès que vous passez au niveau suivant. Un peu de patience, au moment où le robot recharge, profitez-en pour aller de l'avant.

◊ Vous lui collez au train... Attendez un moment où il se recharge pour vous transformer en R + hache et mettre fin à sa triste existence.

Troisième pyramide

C'est le moment du combat contre le Terminator.

◊ D + bouclier pour avancer. Profitez d'une accalmie pour passer en T + balles et détruisez le lanceur inférieur. Ensuite encore D + bouclier, continuez votre progression tout en évitant de rester à la portée des jets de flammes qui traverseraient le bouclier.

◊ R + hache pour détruire le lanceur en position médiane. Quand une pause intervient dans le déluge de flammes, utilisez T + balles et touchez-le trois fois au cœur : vous en viendrez ainsi à bout (parfois le T seul suffit à le tuer...).

◊ R + hache, frappez le soldat quand il baisse sa garde et reculez quand il lève son bras. Il faudra le toucher quatre fois.

Quatrième pyramide

◊ R + foudre et tirez sur l'esprit dés qu'il se trouve à portée.

◊ D + YEUX HYPNOTISEURS afin d'éliminer le gardien.

SAUVEGARDE AU DEBUT DE LA CINQUIÈME PYRAMIDE

Cinquième pyramide

◊ R, sautez pour éviter le premier tir et utilisez la foudre. Abattez le garde d'AROD 7.

◊ T + balles, tirez sur la boule pour obtenir la cartouche turbulante.

◊ R, avancez rapidement près d'AROD 7... Observez sa tempe et exécutez les ordres qui y sont inscrits et représentés. Si vous voulez aller plus vite, usez des services du pavé numérique. Attention, pour le saut, il faut se tourner vers la gauche avant de bondir.

NES

DUCK TALES (envoyé par Gaëtan Plasse)

DEUX OU TROIS CONSEILS

◊ Sautez tout le temps avec votre canne... Beaucoup de pépites, de trésors, de vies et de gâteaux sont dissimulés un peu partout.

◊ En mode difficile, toutes les pièces d'invulnérabilité sont remplacées par des gâteaux et les gros gâteaux sont même pas des pépites.

◊ Certaines fois, en demandant à Flagada de vous ramener, vous traverserez un court "niveau-bonus" au milieu des nuages.

AMAZONIE 8

Frappes contre les troncs d'arbre, qui recèlent tous quelque chose. Allez à droite, descendez par la corde et frappez le cube rouge qui se trouve dans l'alignement de la statue. rebondissez et passez en haut à gauche : vous trouverez deux pièces cachées. Ensuite toujours à droite, sautez sur les plantes épineuses, ouvrez les deux coffres et revenez tout en haut de la corde.

Direction la droite, gaffe car le tronc qui encombre le chemin juste avant les épinés abrite une plante carnivore. Puis sur la liane centrale, grimpez : il y a une autre pièce cachée. Redescendez, allez à droite, grimpez à la liane suivante et direction la gauche. Bondissez de pierre en pierre puis sur thélico et continuez votre progression... Danger ! Après les deux plantes carnivores, le sol commence à manquer sous vos pas, passez en haut sur le mur et dirigez-vous vers la gauche. Ensuite, revenez.

Plus loin à droite, après que la boule vous a poursuivi, une corde menant directement au boss est dissimulée dans le trou du plafond : allez plutôt à droite. Refusez de payer la statue et rebondissez sur l'Indien pour vous emparer de la corde. Puis à gauche en faisant encore bien gaffe car le plafond s'écroule. Arrive enfin le Roi Inca, rebondissez sur sa tête après qu'il a fait trembler le sol.

TRANSYLVANIE

Allez à droite, ne frappez pas l'armure et passez la corde. Un peu plus loin se trouvent des tombes ; rebondissez dessus car des pépites y sont enfouies. Frappez sur les deux premières et l'avant-dernière. Descendez, l'armure contient un coffre... Allez sur la gauche en rebondissant sur les épinés, cela vous mènera à la salle bourrée à craquer de blindages conteneurs. Entrez dans le miroir et maintenant à droite. Cette fois, montez à la corde. Le Rapetou a capturé Riri et il vous indique que le château a un faux mur - c'est une erreur, il en comporte deux. Allez à droite et à la deuxième tombe (la seule du coin qui contient des pépites), entrez dans le mur, le coffre renferme un cœur de vie... Montez et pénétrez dans le miroir. Vous devrez sauter de chariot en chariot sans tomber dans le vide... Descendez deux écrans, ouvrez les coffres et remontez une fois. Direction la droite et plus loin descendez encore. Salle des armures : ces tas de ferraille sont remplis de gâteaux ou de... rien du tout ! Allez à droite, n'entrez pas dans le miroir, traversez le mur et direction dans le miroir de droite. A gauche, vous tomberez sur Miss Tick : rebondissez-lui dessus soit lorsqu'elle se trouve à hauteur de saut, soit juste avant qu'elle ne lance ses éclairs.

MINES AFRICAINES 8

Frappes sur toutes les caisses à charbon pour pouvoir disposer ensuite d'un certain nombre de diamants. Fifi vous renvoie tout de suite en Transylvanie... Pénétrez dans le premier miroir, où vous dénichererez le passe. A droite toute, ouvrez les coffres et revenez. Descendez d'un écran, droite, rebondissez sur les grenouilles et le trésor caché sera à vous (1 million de dollars !). Revenez à la corde et traversez le mur de gauche ; à la corde suivante, abordez une autre descente. Trois coffres sont planqués à gauche... Vous les ouvrez et vous vous faites la malle ou encore vous passez sur le mur de gauche pour dégoter une vie. Encore une descente, droite, descendez pour vous retrouver devant Flagada, droite encore. Grimpez sur le trempin et laissez-vous faire. Montez ensuite montez à la corde et direction la gauche. Pour tuer le boss, prenez soin de féviter lorsqu'il tourne autour de la pièce et bondissez sur son crâne de nase quand il revêt une forme "humaine".

HIMALAYA 8

A droite toute, vous tombez sur un faux trou. Laissez-vous tomber. Dans la pièce suivante se cache (en plus des deux coffres) une vie - à gauche. Descendez de trois écrans, et à gauche toute pour libérer Popop, qui va casser le mur. Là, le coffre contiendra votre cinquième cœur de vie.

Retour à Flagada et toujours à gauche toute : deux coffres pour votre soit de boîtes récréatives. Montez et bondissez tout de suite sur la gauche pour éviter le rocher. Montez, passez sur le mur - juste au-dessus du Rapetou. Puis à droite.

Pour battre le yéti, observez-le bien : il saute de la droite jusqu'au milieu de l'écran, puis à gauche, lance des boules de neige, bondit encore au milieu, ensuite à droite etc. Contentez-vous de lui rebondir dessus, au milieu.

LA LUNE 8

Entrez dans l'ovni. A gauche, vous trouverez deux coffres. Revenez et montez. A droite, des pépites ; à gauche le chemin (on peut passer sur le mur qui se dresse tout à gauche. Montez... Maintenant à droite, Flagada et à gauche la clé de l'ovni. Retour à l'entrée et à droite toute puis montez de trois écrans. Ensuite à droite, en sautant sur les pieuvres et les pointes : un deuxième trésor vous tendra ses petits bras d'or et d'argent (eh oui, encore un million de buckazoïds !). Demi-tour encore, descendez d'un écran et allez sur la gauche afin de trouver la télécommande. Rendez-vous à l'entrée et sautez à droite : un peu plus loin, Robotik fera apparaître la corde. Descendez et allez à gauche... Pour vaincre la souris mécanique, sautez carrément sur elle !

RETOUR EN TRANSYLVANIE

Transportez-vous directement dans la salle du boss. Là, Dracula Duck vous attend. Rebondissez sur ses chauves-souris puis sur sa tête, et cela cinq fois. Pour finir, triomphez par trois fois de Miss Tick à la course pour retrouver le coffre... et à vous tout le pognon !

SUPER FAMILCOM

ACTRAISER (envoyé par Fabrice Bellamy)

PREMIER PAYS : FILMOA

Phase 1 : arcade

Si vous voulez tuer le monstre, attaquez et reculez quand il passe lui aussi à l'offensive. Baissez-vous au moment où il charge.

Phase 2 : stratégie

Détruisez le gros rocher qui se trouve en bas à droite. Et demandez la magie de feu au temple... Attendez de vous trouver au deuxième niveau du peuple pour franchir la rivière (3 nids de monstres abattus). Si les maisons brûlent, n'hésitez pas à les arroser.

Enfin, touchez le dernier nid en fait, emparez-vous du point de magie dans le temple et direction la troisième phase. (Prenez aussi le pont au temple.)

Phase 3 : arcade

Deux passages : celui du haut va se révéler facile mais

calui du bas renferme un point de magie. Pour tuer le monstre, frappez-le, reculez, sautez par-dessus la haie, revenez le frapper, passez-lui dessous etc.

DEUXIEME PAYS : BLOODPOOL

Phase 1 : arcade

Pour dégommer le monstre, placez-vous en haut et à droite. Sautez au-dessus d'uir, frappez l'inflâme bestiasse et avancez. Bondissez toujours au-dessus d'uir, puis du trou. Frappez le monstre deux fois, revenez etc.

Phase 2 : stratégie

Donnez le pont au temple. Asséchez les marais et détruisez les nids de monstres qui sont à votre portée. Si le peuple chiale toutes les larmes de son corps, emparez-vous de l'empreinte au temple et utilisez-la sur la grotte. Quand les trois nids ont disparu de la circulation, prenez la tête de mort qui sourit de toutes ses dents au plus profond du temple. Utilisez-la sur le bois (en bas, à gauche) qui dissimule un autre nid.

Dans le lieu saint, glanez un point de magie et la magie d'étoile, puis... de l'arcade, encore de l'arcade, toujours de l'arcade !

Phase 3 : arcade

Quand le magicien adopte la forme du cauchemar biologique, évitez les boules et frappez quand il balance des éclairs. Si c'est un loup-garou, descendez quand il saute, attendez-le et déjantez-le ; grimpez pour échapper aux têtes etc...

TROISIEME PAYS : CASANORA

Phase 1 : arcade

Frappiez le monstre deux fois au maximum, passez entre les boules ; recommencez s'il ressort ou évitez les pinces. Pour ce faire, bondissez verticalement et arrivez au sommet du bond, progressez etc.

Phase 2 : stratégie

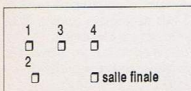
Faites pleuvoir sur le désert, émigre puis sauvez le rescapé au moment de son arrivée. Prenez également soin d'ansantir les autres nids de monstres. Ensuite, retournez à Bloodpool, augmentez le chiffre de la population jusqu'à l'instant où apparaîtront des épées croisées au-dessus des maisons... Gaffe, il règne une malédiction sur la troisième phase. Vite, au quatrième pays !

Phase 3 : arcade

Pour tuer le gros lard très laid, faites-le descendre (passez juste en dessous). Puis frappez-le, évitez la boule et suivez-la. Butez la tête qui apparaît, refaites descendre le monstre etc.

QUATRIEME PAYS : AITOS

Phase 1 : arcade



Quand le serpent passe pour la première fois, placez-vous en 2 pour l'éviter. Puis mettez-vous sur 3, frappez-le, baissez-vous et ensuite immédiatement en 2 ; tapez-

lui dessus encore, allez sur 4 - un bon coup sur la gueule, revenez sur 3 etc.

Phase 2 : stratégie

Une bonne migration et abattez les nids. Quand les moulins s'arrêtent, refaites-les tourner en provoquant du vent. Enfin, quand le volcan se réveille, passez par la troisième phase et rendez-vous au temple pour vous emparer de la tête de bélier.

Phase 3 : arcade

Encore un refroidissement de monstre : placez-vous sous la plate-forme de droite la plus basse, foutez-lui sur la gueule à bras raccourcis et sautez. Au moment où il part vers le haut, redescendez, attendez-le, frappez etc. (Ne demeurez pas trop longtemps en bas sinon il se dirige vers la gauche.)

CINQUIEME PAYS : MARANA

Phase 1 : arcade

Le monstre : attirez la liane vers vous, sautez par-dessus et abattez les boules s'il le faut. Tirez sur la tête quand elle montre le bout de son muffle et ainsi de suite...

Phase 2 : stratégie

Créez un tremblement de terre pour atteindre l'île. Détruisez ensuite un arbre sur l'île qui a la forme d'un aigle. Émigrez et abattez les nids de monstres. Quand les têtes de morts apparaissent, passez en troisième phase. Prenez ensuite la feuille au temple, rendez-vous à CASANORA et donnez ladite feuille afin de conjurer la malédiction. Attendez et émigre si c'est encore possible, saisissez-vous de la tablette qui se trouve elle aussi dans ce lieu sacré - revenez enfin à MANARA et réfléchissez. Patientez ensuite jusqu'à ce que les deux hommes reviennent et prenez la magie des boules au temple.

Phase 3 : arcade

Propagez-vous en dessous de la bestiasse pour l'attirer, écartez-vous. Si elle tire il faut sauter ; si elle descend frappez-la etc.

SIXIEME PAYS : NORTHWALL

Phase 1 : arcade

Accroupissez-vous dans le trou à droite et tirez sur le monstre quand il survient, de nouveau quand il s'arrête et encore à l'instant où il grimpe. Passez dessous, sautez et balancez la sauce ; retournez dans le trou et répétez l'action...

Phase 2 : stratégie

Faites fondre la neige car les hommes peuvent se déplacer sur les endroits verglacés. Donnez donc la tête de bélier. Ensuite, abattez les quatre nids abritant les monstres habituels et allez chercher au temple les points de magie (et la nouvelle magie). Puis troisième phase...

Phase 3

Ce tableau regorge aussi de bonus... Quand le monstre charge, essayez de le toucher le plus de fois possible. Et au moment où il stoppe, passez derrière lui et frappez sans hésiter !



PREMIERE FIN

Un volcan doit normalement apparaître en haut et à droite de la carte. Si vous ne constatez pas sa présence, repartez pour NORTHWALL et revenez aussitôt... À l'intérieur du cratère de feu, il faut se retaper les monstres des troisième phases.

- ◊ Premier monstre : même tactique.
 - ◊ Deuxième : comme il se révèle très rapide, frappez le plus possible.
 - ◊ Troisième : même tactique - seulement sautez au-dessus de la première flèche.
 - ◊ Quatrième : même tactique.
 - ◊ Cinquième : idem.
 - ◊ Sixième : idem.
- Pour éliminer le gros monstre sous sa première forme, tapez-lui dessus quand il descend ; et sous sa deuxième forme, frappez-le à l'instant où son cœur devient visible. Donc une fin possible, accompagnée d'une superbe musique de Stoff.

DEUXIEME FIN

En revenant au menu de départ, on bénéficie d'un troisième choix - caché celui-là (sous NEW GAME). On n'accède par ce mode SPECIAL qu'aux tableaux d'arcade. Une fin donc un peu différente de l'autre...

SUPER MARIO 4
(envoi de S. Sébillot)

LEGENDES

- 🏠 = maisons fantômes.
- 📦 = niveaux dans lesquels on fait apparaître les carrés jusque-là invisibles.
- 🔍 = tubes menant à un niveau secret.

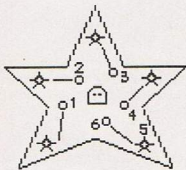
- ▬ = pont.
- ▣ = châteaux de fin de niveau.
- ☆ = passage vers l'étoile magique.
- ▢ = petits châteaux.
- = niveaux normaux.

◇ Dans le texte

- ▢ = bleu ou gris = objet servant à différentes utilisations - suivant les niveaux (faire apparaître les portes etc.).
- ▣ = carré qui renferme des options ou des objets.

L'ÉTOILE MAGIQUE

◇ Ou comment aller jusqu'au dernier château sans passer par tous les mondes.



Les numéros des paragraphes correspondent aux numéros des dessins. L'étoile 1 correspond au deuxième monde, la 2 au troisième etc., puis la 5 au septième. ◇ Trouvez tout d'abord l'étoile magique dans le deuxième monde (expliqué un peu plus loin) et vous déboucherez sur le 1.

Un

Allez tout à droite et descendez en cassant les blocs jaunes (bouton A) : vous trouverez une serrure magique dotée d'une clé que vous prendrez bien évidemment pour ouvrir la serrure.

Deux

Tout à droite encore mais ne rentrez pas dans le tube vert ; passez au-dessous, continuez un peu et vous tomberez sur une autre serrure magique qui vous emmènera au trois.

Trois

Appuyez sur le **▢** gris, prenez un bloc bleu et grimpez sur ceux qui sont suspendus... en l'air évidemment. Balancez le bloc sur le crétin qui traîne dans le nuage, prenez lui le cumulo-nimbus et allez vers le haut, où vous dénicherez encore une serrure...

Quatre

Allez vers la droite jusqu'à ce que vous arriviez à une plate-forme de pierre grise. Là, si vous avez fait les mondes 2 et 3 et donc fait apparaître les blocs verts et les blocs roses (explication dans le monde 1, plus loin),

ça va se révéler facile... Prenez une carapace de tortue et descendez - juste à gauche de la plate-forme de pierre ; vous tomberez sur des carrés verts. Continuez sur la droite (là, des carrés roses) et balancez la carapace sur le carré **?**. Une clé apparaît : dirigez-vous vers la serrure et vous voilà au monde 5.

Note : si vous n'avez pas fait les mondes 2 et 3, il vous est indispensable de posséder la cape. Allez donc sur la deuxième plate-forme verte qui se trouve à droite de l'autre de pierre (muni d'une carapace) et sautez à gauche en freinant votre chute, de manière à atterrir commodément sur la plate-forme à la serrure.

Cinq

N'allez pas en 6, mais appuyez sur le bouton B et vous déboucherez dans le septième monde - juste avant le dernier château.

Six

Là, il vous faut absolument la plume et avoir trouvé tous les grands **▢** (explication dans le premier monde, plus loin). Dès le début, envoyez-vous vers la droite en restant à peu près en dessous du TIME de l'écran. Vous arriverez sur des carrés jaunes : continuez sur les verts, puis les roses et enfin les bleus. Ensuite direction la droite, où vous trouverez une serrure magique et... une surprise.

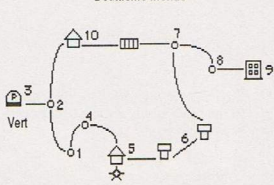
LA SOLUTION DES SEPT MONDES

Premier monde

◇ Explication des **▢** dont je parlais plus haut... Ce sont des niveaux qui vous permettent de faire apparaître des carrés qui étaient jusqu'alors invisibles (représentés en pointillés dans le jeu). Il en existe 4, un jaune dans le premier monde (carrés jaunes) ; un vert dans le deuxième monde (carrés verts) ; un rose dans le troisième monde et un bleu dans le cinquième monde.

◇ Vous trouverez le **?** jaune dans ce monde en passant par le niveau situé à gauche. Il n'est pas dur ni riche en passages secrets - si l'on excepte quelques salles prétendument cachées faciles à trouver. La monstre de fin s'exécute dans le mouvement : il suffit de lui sauter dessus quand la plate-forme s'incline pour le faire tomber.

Deuxième monde



Un

Allez au 2 mais il faudra revenir ici quand vous aurez accompli le 3.

Deux

Pour parvenir au 3 il faut entrer dans le tube vert (situé au plafond) où vous tomberez sur une salle secrète. Vous distinguerez des cubes jaunes disposés en esca-

lier et prenez la carapace bleue un peu plus loin - balancez-la sur le cube jaune qui se trouve tout en haut. Cela fera apparaître un haricot magique ; passez enfin en 3.

Vous pouvez aussi vous rendre au 10 en finissant le niveau (voir plus loin comment y arriver).

Trois

Revenez au 1 quand vous l'aurez passé.

Un

Maintenant les carrés verts ont fait leur apparition (vers la fin) et ferment la brèche d'un mur. Prenez votre élan et courez afin de grimper au mur (grâce à un objet qui traîne juste devant) ; en haut, vous boutifierez à une serrure magique et passerez sans problème en 4.

Quatre

Vous trouverez un **▢** bleu, qu'il faudra prendre. Allez un peu plus loin et vous verrez un carré **?** avec juste à côté des blocs de pierre. Appuyez sur le **▢** et les blocs se transformeront en pièces jaunes. Emparez-vous de celles-ci et frappez dans le carré **?**, qui produira une clé. Prenez-la et dirigez-vous vers la serrure à droite.

Cinq

Pour arriver à l'étoile magique, il faut d'abord emprunter la porte de droite puis aller tout à gauche - où vous trouverez un **▢** bleu. Appuyez dessus et dépêchez-vous d'aller sur la droite : une porte jaune est carrément suspendue... en l'air (l'exagères, mon neveu)... car il y a maintenant une plate-forme. Ne la franchissez pas, mettez-vous dessus et tapez sur le cube qui se trouve en haut, au milieu : un haricot magique se manifestera. Grimpez, allez à droite et empruntez la porte bleue qui vous amènera à un fantôme - tuez-le au moyen des blocs bleus et vous parviendrez à l'étoile.

Pour passer au 6, il faut agir comme plus haut mais avant d'appuyer sur le **▢** bleu, saisissez-vous d'abord de toutes les pièces de la plate-forme (à droite de la porte "suspendue"). Appuyez ensuite sur **▢**, ce qui fera apparaître une porte sur la plate-forme en question. Il faut l'embarquer et direction le 6.

Six-Sept-Huit

Passes les sans encombre et direction le 9.



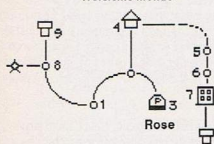
Neuf

Pour abattre le monstre, sautez-lui dessus quand il git au sol et allez à droite. Quand il voltige au plafond, courez vers la gauche (sans vous arrêter), ressautez-lui dessus etc.

Dix

Pour le passer, empruntez la porte qui se trouve tout à droite, puis une autre encore tout à droite qui vous mènera en bas. A cet instant, frappez dans le carré jaune qui fera apparaître un [P]. Appuyez dessus mais n'allez pas à gauche comme l'indique la flèche ; plutôt à droite, reprenez la porte, refrappez le carré jaune d'où sortira un haricot magique et grimpez, pour trouver enfin la porte de sortie qui vous mènera à 7.

Troisième monde



Un

Allez au 2.

Deux

Avancez jusqu'à ce que vous distinguez un passage vers le bas obstrué par des blocs de pierre - il faudra y revenir. Continuez et une fois dans l'eau, quand vous aurez le choix entre deux directions, (allez immédiatement à droite sous l'eau ; remontez à la surface et poursuivez sur la droite et montez mais cette fois à gauche), il faudra prendre la troisième option et vous tomberez sur un [P] bleu dont vous vous saisirez illico. Avancez jusqu'à ce que vous soyez bloqué par des blocs de pierre, appuyez sur le [P] et sautez par-dessus le trou juste en face de vous. Vous êtes maintenant de retour à l'endroit où des blocs obstruaient l'entrée vers le bas : ils ont disparu ! Allez-y donc, prenez la clé (en dehors de l'eau) et dirigez-vous vers la serrure (sous l'eau) qui vous permettra de passer au 3.

Trois

Passes tranquillement ce niveau et là vous pouvez soit continuer par le 4 (en refaisant le 2 entièrement), soit choisir un raccourci (8 et 9) qui vous épargnera de finir le troisième monde. Je vais commencer par vous expliquer comment emprunter ce chemin plus court : revenez au 1.

Un

La première fois, vous avez dû remarquer qu'il y avait un endroit comportant 2 tubes jaunes, et plein de carrés invisibles et roses. Maintenant, ils sont apparents, montez dessus et frappez le carré jaune situé à droite ; un haricot magique se manifeste, montez et vous trouverez une serrure magique. Direction le 8.

Huit

Montez jusqu'à ce que vous trouviez à gauche deux carrés bleus invisibles. Il faut aller juste au-dessus en volant pour dénicher le passage conduisant à l'étoile magique (prenez votre élan sur la plate-forme juste à

droite).

Pour aller au 9, grimpez tout en haut de ce niveau pour trouver la sortie.

Neuf

Passiez directement au monde 4.

Quatre

Si vous n'avez pas emprunté le raccourci, voilà comment il faut procéder. Vous devez d'abord vous diriger vers la droite et passer par la porte puis encore à droite (Je vous conseille de voler) et glaner toutes les pièces qui traînent à côté du mur. Revenez ensuite un peu à gauche (n'entrez pas par la porte jaune) et vous distinguerez 3 cubes jaunes. Frappez celui du milieu, emparez-vous du [P] bleu, revenez vers la droite extrême et appuyez dessus afin de susciter la porte de sortie.

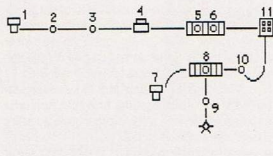
Cinq

Après avoir pris le deuxième "radeau" (et si vous possédez la plume), allez en haut à gauche pour ravir la lune qui vous procurera 3 vies ; et allez aussi en haut à droite pour déboucher sur une salle bonus. Il y a beaucoup d'autres trucs cachés dans le ciel, cherchez bien et vous en trouverez beaucoup.

Six-Sept

Pas de difficultés majeures.

Quatrième monde



Un

Vous arrivez en ce lieu si vous avez pris le raccourci dans le 9 du monde 3. Sinon vous déboulez directement dans le 7.

Deux-Trois

Rien de spécial.

Quatre

A la fin des "petits châteaux comme ça", vous devez affronter 5 rhinocéros sur une roue : tuez-les en frappant sous les plates-formes où ils se tiennent.

Cinq-Six

Nothing. Direction le 11.

Sept

Si vous avez terminé le monde 3, vous débouchez là.

Huit

Juste après les plates-formes mobiles, vous trouverez un carré [?] qui renferme des ailes magiques. Nécessité de détenir le dragon, sautez sur les ledites ailes pour qu'elles vous emmènent dans un niveau bonus.

Pour se rendre jusqu'à l'étoile magique, passez sous la porte de sortie en volant - ce qui demande de la précision. Allez en 9.

Neuf

Passes ce niveau pour aller à l'étoile

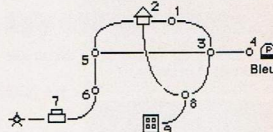
Dix

Il faut passer le 8, normalement, pour y parvenir.

Onze

Eliminez le monstre en lui sautant dessus quand il se dresse puis reculez-vous car il va se retirer dans sa carapace et vous foncer dessus. Evitez-le jusqu'à ce qu'il saute puis quand il retouche le sol, bondissez-lui dessus et recommencez (une fois).

Cinquième monde



On peut passer ce monde en accomplissant les niveaux dans plusieurs ordres différents. Voici une des façons de procéder...

Un

Juste après la plate-forme en bois, vous trouvez un carré [?], qui renferme un objet ayant la faculté de vous métamorphoser en un véritable ballon. Allez à gauche (en dessous de la plate-forme) et vous tomberez sur une serrure qui vous ouvrira les portes du 2.

Deux

Allez complètement à droite et empruntez la porte jaune. Encore à droite, prenez le [P] bleu, rendez-vous tout au fond à droite, où vous appuyerez sur le [P] de manière à faire apparaître une porte bleue, par laquelle vous passerez. Puis à gauche - il existe deux portes : celle qui se trouve tout à gauche vous fait gagner trois vies (mais vous revenez en 1). Tandis que celle de droite vous fait aller en 5.

Cinq

Là où se trouve un [P] bleu, existe un tube inaccessible que vous devrez toutefois emprunter pour aller au 6... Propulsez-vous un peu plus loin, chourez la carapace de l'abruti qui sautille et balancez-la sur le type au nuage, juste à côté. Ensuite, grimpez dans le cumulo-nimbus et retournez sur la gauche pour entrer dans le tube.

Six

Super cool ce niveau, allez au 7.

Sept

Faites gaffe aux scies circulaires. Si vous détenez la plume, passez jeter un petit regard au-dessus de la porte rouge et volez jusqu'au fond à droite - une surprise vous attend ! Direction l'étoile magique puis allez au 3 (soit par le 5, soit par le 1).

Trois
Droite ; quand vous débouchez là où se tient un carré jaune (en bas à gauche), traversez le mur du même métal et toc ! une serrure magique pour se rendre au 4.

Quatre
Passez-le, puis refaites le 3 normalement et vous irez au 8.

Huit
Dans l'avant-dernier tube, vous trouverez la serrure pour le 9.

Neuf
Il faut être habile pour ne pas tomber de la plate-forme mobile. Le monstre est le même que celui qui sévit dans le monde 2, sinon que les murs se rapprochent quand il tobe.
(A suivre)

GAME BOY

GARGOYLE'S QUEST Suite (envoi d'Anthony Gaillard)

De l'autre côté, dirigez-vous vers le sud et entrez dans le palais, où débute la troisième phase d'arcade. (Utilisez votre nouvelle arme : pour l'activer, même principe que ci-dessus. Cela vous permettra de briser certains blocs.) Gaffe car il faut monter tout en haut - après la plante - et non continuer tout droit. Pour combattre le boss, grimpez sur la pierre la plus haute et n'en bougez plus. Une fois la bête tuée, vous avez retrouvé chez le roi ; allumez la bougie à l'aide de "USE" puis acceptez sa proposition : retrouver la flamme magique.
Sortez de chez le monarque (code : DWLK-XARL) et direction l'est. Dans le village, allez voir l'espèce de chauve-souris qui bloque l'entrée d'une des maisons. Relevez le défi qu'elle vous lance (réussite garantie sur !). Elle vous laissera pénétrer chez Bymon, qui lui vous proposera de retrouver une autre bougie ("Tiens la bougie... droite !", comme se complaisait à le répéter Saturnin Fabre). Acceptez et barrez-vous du village. Direction le désert à l'est et prenez soin d'éviter le champ magnétique.

Et pan ! Encore une autre phase d'arcade... Ici, le boss va se montrer particulièrement coriace : il ne vous lâche pas la grappe un seul instant ! Quand vous serez tiré d'affaire (code : EFGE-ZNFX), retournez voir Bymon et comme il vous l'indique, empruntez le passage secret dont l'ouverture se trouve en haut et à droite de la pièce. Au fait, entre-temps vous avez encore fait l'acquisition d'une nouvelle arme : des boules qui anéantissent l'adversaire mais vous dotent également d'un écran de protection contre les pics (quelques instants). Débarrassez-vous du fantôme, passez la petite épreuve et vous voilà chez Majorita. Pour la rencontrer, placez-vous sur la dalle centrale et allumez la bougie à l'aide de "USE". Elle vous dévoilera le secret de la flamme magique (en fait vous apprendrez qu'elle n'est autre que vous-même !). Sur ces entrefaites, passez le pont en

LES ANCIENS NUMEROS DE MICRO NEWS

Les numéros 13, 14, 17 et 18 sont épuisés.

- | | |
|---|---|
| N°6 L'Archimède - Le spectre d'Hebdogiciel. | Acc : le choc ! Poster Lidwine. |
| N°7 Spécial cahier technique - Micro-serveurs. | N°30 Psynosis - Electronic Arts - Shinobi. |
| N°8 Dossier piratage - L'image numérique. | N°31 Harricana - Banc d'essai Atari Stacy. |
| N°9 Piratage - Le sida informatique - Assembleur. | N°32 Les jeux vidéo sont-ils nocifs ? - CD-ROM - CDI. |
| N°10 Les femmes et la micro - Spécial console de jeux. | N°33 Numéro scandaleux - 8 manettes Sega. |
| N°11 Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga ! | N°34 Consoles hi-tech - Amiga 3000. |
| N°12 Spécial vacances : des jeux + 200 news Atari ! | N°35 Numéro zarti - Reportages Microprose, Mirrosoft. |
| N°15 Le match du siècle : ST contre Amiga ! | N°36 Tops : Unreal, Nebulus 2, Space Manbow - Super Grafx. |
| N°16 180 pages de jeux et de cadeaux ! | N°37 Tout sur la NEO-GEO - CES de Chicago. |
| N°19 Freeware : les jeux gratuits - 1er jeu sur CD-ROM. | N°38 Spécial été - Nouveautés : Cryo, Sierra, Coktel, Loriciel. |
| N°20 La console Konix - 20 jeux pour Atari 800XLXE. | N°39 Dossier Amstrad CPC/GX4000. |
| N°21 Consoles : Super Thunder Blade, Super Mario 2. | N°40 La Nintendo Super Famicom - 1ers jeux GX4000. |
| N°22 Iron Lord : la baston - Rosie Zounette - Zelda 2. | N°41 Best of Nec - Rick Dangerous 2 - Panza Kick Boxing. |
| N°23 Spécial été, 100 jeux testés - Roman-photo Carali. | N°42 Spécial Noël : Dossier machines - Les portables Nec et Sega. |
| N°24 Indiana Jones, Tintin sur la Lune, Xybots - Nintendo. | N°43 |
| N°25 Bargon Attack - Atari STE - Xenon 2, West Phaser. | N°44 Dossier Top Secret : le journal de Jérôme Lange - Spécial jeux Super Famicom - Dragon's Lair 2 et Time Warp. |
| N°26 Scandale dans la micro : tout est trop cher ! | N°45 Dossier "Echecs et micro" - Samouraï Micro Spécial Nintendo - Et nouveau : Screen Chocs et Construction Set. |
| N°27 Guide complet des consoles et ordinateurs. | N°46 Dossier : les simulateurs dans le Golfe - A-10 Tank Killer et Leisure Suit Larry 3. |
| N°28 Piratage, la fête est finie ! | N°47 Les Jeux de l'an 2000 - Midwinter 2 - Space Quest 4 - Dossiers Drakhen, NEO-GEO et Sodipeng. |
| N°29 Bancs d'essai MSX2+, Game Boy Nintendo et console Lynx Atari - Space | |

EPUISÉ

PORT GRATUIT

Je vous commande les numéros suivants :

..... X 20 francs (du numéro 6 au numéro 29) : F

..... X 15 francs (à partir du numéro 30) : F

..... X 20 francs (à partir du numéro 38) : F

Pour l'étranger et les DOM/TOM rajouter 10 F par numéro (port inclus) : F

..... Total : F

A retourner à Micro News, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

Nom : Prénom :

Adresse :

Ville : Code postal :

Mon ordinateur est un : Age :

sortant (DSNB-KTVQ). Dirigez-vous vers l'est, où vous trouverez plusieurs entrées de grottes - 3 à l'ouest, 3 à l'est. Une seule peut vous mener chez Rushifell: il s'agit de la troisième à l'est en partant du sud (pour franchir le petit passage, vous aurez trois plantes carnivores à abattre, attirez-les dans un coin et éliminez-les à l'aide de balles). Après avoir discuté avec Rushifell, vous allez vous retrouver dans... quoi ? Une nouvelle séquence d'arcade, pardi - attention aux impasses !

- ◊ Niveau 27 : banane - cerise - citron - banane.
- ◊ Niveau 28 : prune - banane - banane - ananas.
- ◊ Niveau 29 : cerise - prune - cerise - ananas.
- ◊ Niveau 30 : cerise - cerise - banane - prune.

2/ QUELQUES CONSEILS

◊ Voici les différents morceaux de la Beast qui se dévoilent au cours des niveaux - et comment faire pour les contrôler...

Niveau 3

Au moyen des pinceaux, il faut donner une couleur à chaque jouet comme indiqué auparavant par votre chef bien-aimé - sachant que BLEU + JAUNE = VERT et que VERT + ROUGE = BRUN. Si vous vous trompez, tout va se transformer en une vraie bouillie (pour tout effacer, tirez la chaînette).

Niveau 5

Pour mettre en marche la pièce de reconnaissance des jouets, levez... le levier.

Niveau 7

Si vous voulez actionner les pièces de séchage et de coloriage, levez encore... le levier et tournez la vanne du robinet.

Niveau 9

Les ressorts se mettent à fonctionner quand vous sautez dessus. Ils permettent en outre de modifier la fréquence de changement des moules à jouets (ainsi, si la petite barre se trouve tout en haut, le moule ne changera qu'après avoir créé 5 jouets ; à l'inverse, si cette barre se trouve tout en bas, le moule ne changera qu'après avoir créé 1 jouet - et ainsi de suite !).

Niveau 14

Le camion permet de gagner quelques dollars quand on place les joueurs dans les cases correspondantes. Ces bonus n'influenceront toutefois pas votre passage au niveau suivant. Je m'explique : il est préférable de s'occuper des parties supérieures de la Beast que de cet élément secondaire...

Niveau 19

Les moules à jouets... Vous devez tout d'abord vous assurer que les deux pièces en sont bien attachées : dans le cas contraire, un coup de pied bien placé fera l'affaire. Ces moules vous procureront la faculté de modifier à tout instant le prochain jouet que vous souhaitez assembler.

Niveau 24

La partie chimique, une affaire plutôt compliquée : tournez le levier de droite pour que l'aiguille correspondante se trouve au niveau situé le plus à gauche. Tournez ensuite la roulette de gauche de façon que l'aiguille se retrouve au milieu. Dans le même mouvement, tournez une nouvelle fois le levier jusqu'à ce que l'aiguille soit placée également au milieu - vous équilibrerez ainsi le tout.

Niveau 27

Les soufflets - générateurs de stress - réclament tout le temps de l'air pour le bon fonctionnement de la Beast. Pour les gaver, sautez sur les deux soufflets de gauche et de droite au moment précis où les deux gros ballons sont gonflés à bloc.

Quand vous parvenez à ce niveau, la machine se révèle parfaitement infernale : vous devrez sans cesse descendre, puis remonter... Continuez ainsi jusqu'au niveau 30 et là, ça sera une autre paire de manches !

PC

WING COMMANDER (envoyé par Hugo Barrière)

PREMIERES RECOMMANDATIONS

- ◊ Au moyen de PC TOOLS, éditez WC.EXE et lisez le secteur 188.
- * En offset 73, remplacez 280028 par FFOOFF.
- * En offset 295, remplacez 3C0032 par FFOOFF.
- * En offset 184, remplacez 50004B par FFOOFF.
- * En offset 406, remplacez 460046 par FFOOFF.

ASTUCES

Les champs d'astéroïdes Reslez coolos et passez à 250 kilomètres en regardant attentivement.

Les champs de mines

Passez avec le maximum de vitesse avec les "alterburners" et évitez les momies qui vous arrivent directement dessus.

Escorter un transport

Essayez de rester le plus près possible du transport et utilisez les missiles. Plus vous serez entreprenant (et doué), meilleur sera votre coéquipier.

Salhi

Etant très rapides, il se révèle pratiquement impossible de les avoir sil leur vient l'idée de prendre la fuite... Ils vous laisseront rarement plus d'une occasion de les posséder.

Dralthi

Rien à dire, sinon de leur faire attention aux mines.

Kraut

Ils ne possèdent pas une bonne puissance de feu. Enlevez le blindage des canons et envoyez un missile (si possible à l'arrière-train).

Grath

Idem et surtout ne les abordez pas par devant (ils possèdent 4 canons).

Jalthi

Idem et toujours nécessité de ne pas les prendre de face. Si vous en avez pris un en chasse, ralentissez à 200 kilomètres - sinon vous risquez de vous écraser mollement contre sa coque...

Dorkir

Vraiment trop nul !

PC/AMIGA

NIGHT SHIFT (envoyé par François Chalmagne)

1/ TOUS LES CODES

- ◊ Niveau 2 : cerise - banane - banane - citron.
- ◊ Niveau 3 : banane - cerise - ananas - prune.
- ◊ Niveau 4 : ananas - citron - ananas - ananas.
- ◊ Niveau 5 : ananas - cerise - citron - cerise.
- ◊ Niveau 6 : cerise - prune - prune - ananas.
- ◊ Niveau 7 : cerise - ananas - citron - banane.
- ◊ Niveau 8 : ananas - banane - ananas - cerise.
- ◊ Niveau 9 : ananas - citron - citron - cerise.
- ◊ Niveau 10 : citron - banane - prune - prune.
- ◊ Niveau 11 : banane - ananas - cerise - prune.
- ◊ Niveau 12 : cerise - prune - banane - prune.
- ◊ Niveau 13 : prune - cerise - banane - ananas.
- ◊ Niveau 14 : ananas - cerise - prune - banane.
- ◊ Niveau 15 : prune - prune - ananas - ananas.
- ◊ Niveau 16 : banane - banane - ananas - banane.
- ◊ Niveau 17 : banane - prune - cerise - prune.
- ◊ Niveau 18 : prune - citron - citron - prune.
- ◊ Niveau 19 : citron - ananas - cerise - prune.
- ◊ Niveau 20 : cerise - ananas - ananas - cerise.
- ◊ Niveau 21 : citron - cerise - ananas - ananas.
- ◊ Niveau 22 : prune - cerise - citron - banane.
- ◊ Niveau 23 : prune - cerise - cerise - citron.
- ◊ Niveau 24 : prune - ananas - citron - citron.
- ◊ Niveau 25 : ananas - banane - ananas - citron.
- ◊ Niveau 26 : prune - cerise - cerise - banane.

Kalari et Eralthi

Commencez avec les canons et finissez-les aux missiles.

La base kilrathienne

Détruisez la première vague de chasseurs et épargnez-en un de la seconde. Stoppez à 2 000 mètres de la base et tirez la totalité de vos munitions.

COUNTDOWN
(envoi de Vincent Debroux)

TRUC

Comment faire pour sortir de la chambre de l'hôpital psychiatrique ?

Sous févier, vous trouverez une tasse : prenez-la. Emparez-vous ensuite de la clé qui se trouve sous le lit. Approchez-vous de la fenêtre et arrachez les fils électriques (wire). Enfin, avec la tasse, attrapez la bête qui court le long du mur.

Puis parlez au garde au moment où il passe devant la fenêtre - "Talk to the window". Offrez-lui la bête car il en fait collection... Reconnaisant, il vous gratifiera d'un bon repas.

Prenez alors le couteau qui se trouve à côté du plat, placez-vous devant la fenêtre et faites "Use knife on the window". Ladite fenêtre s'ouvrira et il ne vous restera plus qu'à courir pour bien commencer l'aventure !

AMIGA

LEMMINGS
(envoi de Frank Lapanje)

Tous les codes de Lemmings...

JJLDNCCCN	RATING FUN	Level 2
NJLDLCADCY		Level 3
HNLHCIDECW		Level 4
LDLCAJNFCK		Level 5
DLCAJNLGCT		Level 6
HCAONNLHCX		Level 7
CINNLDLJCO		Level 8
CEKHMJLJKO		Level 9
MKHMJLCKCX		Level 10
NHMLHCALCT		Level 11
JOLHCFMNCU		Level 12
OLHCCKLNCK		Level 13
DLCAJNOCM		Level 14
LCCOLMDPCK		Level 15
CMOLMDQCY		Level 16
CEJHLFBOX		Level 17
JJHLFHCDDY		Level 18
NJNHCCDDT		Level 19
ILFLCOEDU		Level 20
NHCAKNFUDU		Level 21
FLCICKLGDV		Level 22
LCAOLLFHDV		Level 23
CINMLFLDL		Level 24
CAJHMLFJDM		Level 25
KIMFLCKDX		Level 26

NKMFLCALDV		Level 27	OKHMJLGGKR		Level 14
JMFLCINMDN		Level 28	NIMELGALGJ		Level 15
MLFCAKMDNDW		Level 29	HMDLKGOMGT		Level 16
FLCICKLMODO		Level 30	MDLGAJNNGL		Level 17
			DLGJMOMOX		Level 18
HCANLONPDQ	RATING TRICKY	Level 1	HGENLLOPGJ		Level 19
CMNLMFLQDX		Level 2	GOOLOJQGX		Level 20
CAJLDMBWEW		Level 3	GAKHLGLBHN		Level 21
IKHLDMCCEW		Level 4	KJLFLGCHY		Level 22
OHLDMCDEM		Level 5	NJLFLGADHT		Level 23
HLDMCOEEX		Level 6	HLFLGINEKH		Level 24
LDMCJOFEQ		Level 7	FLFGCJOFHY		Level 25
EMCJLLGEG		Level 8	FLGOJLLGHS		Level 26
MCEOLLDEHW		Level 9	LGEOMLGHQO		Level 27
CONLLDMIEQ		Level 10	GMOOLNHHO		Level 28
CAJHMDMJEW		Level 11	GKCKONHJHU		Level 29
IKHLDMCCEW		Level 12	KKHMFLGKHQ		Level 30
OJOLICALLE		Level 13			
IMLICKOMET		Level 14	NKMFLGCHLP	RATING MAYEM	Level 1
MDMCEJLNEY		Level 15	HONHGOOMHQ		Level 2
LMBKJNOOEK		Level 16	MLFGGMNHT		Level 3
MCANNMDEP		Level 17	FLGJNMOHX		Level 4
CKNLMDMQEV		Level 18	LGCNOMFPHX		Level 5
CAJLJLMBFY		Level 19	GMOOONHQHJ		Level 6
IJJLFCCFR		Level 20	GAJJLEMBIO		Level 7
OINNICEDE		Level 21	JHLDMGCIU		Level 8
INNICONFT		Level 22	OINMGDIO		Level 9
NOICEKNFFM		Level 23	HLDMGOEIR		Level 10
NICJNNGFP		Level 24	NMIGCKNFIP		Level 11
MCEMLPHFY		Level 25	DOGKJNLGJS		Level 12
BMNNNIFY		Level 26	MGCNOLDHIO		Level 13
CAJJMFJFR		Level 27	GINNLDMIU		Level 14
OKHONICKVF		Level 28	GAJKMDMJX		Level 15
OHMFMCALFW		Level 29	JHMDMGKIN		Level 16
IMFMCOMFU		Level 30	NKMDMGALIN		Level 17
			KOLIGONMIS		Level 18
MFMCEJLNF	RATING TAXING	Level 1	OMIGGKLNK		Level 19
FMCCKLMOFV		Level 2	MIGIKNOOIP		Level 20
ICAONMOPPV		Level 3	MGANNMDPIU		Level 21
CINOMFQFJ		Level 4	GKNOMDMQIQ		Level 22
GEKJLLHBGT		Level 5	GCKHLFMBJR		Level 23
IKHLELGCOT		Level 6	MKHLGMGCJN		Level 24
OKNLFADGN		Level 7	NJLGMGCDJ		Level 25
HLDLGIOEGY		Level 8	ILMGIOEQJ		Level 26
LDLGCJNFGU		Level 9	NNGICKMFJQ		Level 27
DLGKJNLGGN		Level 10	FMGJNLGJR		Level 28
LGANOLDHJG		Level 11	MGCNOLGHJS		Level 29
GJNOLDNIGU		Level 12	GKOLFMJUU		Level 30
GCJHMLHJGX		Level 13			



MEGACRUCITOP

HORIZONTALEMENT

- Histoire d'araignées d'après Frank Marshall (titre de jeu). Drôle de corps.
- Quand elles les ont revêtus, les Tahitiennes dansent le tamouré. Brevet d'Etudes Supérieures. Elle a pignon sur champ dans l'omelette.
- Pauvre dans la pampa. Ce grêle ne meurt pas inestât. Assurances. Quarante ou sous la mer.
- Ses buts ont pris un savon à Marseille. Début d'une affaire pour Ness. Union Nationale des Consommateurs. Capitale de la Norvège.
- En les. Belle raquette australienne. Ça fait peur. Conjonction de coordination.
- Traîne misérablement sur le sol. Contrées souveraines. Contiennent généralement de l'aqua simplex.
- Singulière troisième personne. Revê-

tues de carreaux. Drieu la Rochelle la dirigea. Terreur basque.

- Bat de l'aile. Obtenu. Roman à succès de Stephen King. Parti Ouvrier International.
- Chapeau pointu. Aime l'amour.
- Rabota. Boit lentement. Pire que le Danube.
- Télévision belge d'expression française. Pleines dans le pot.
- Port pennsylvanien. Lieu propice à la sudation. Interjection. Adieu germanique.
- Jam dans le jazz. Explosif puissant. Ante meridiem.
- A pour capitale Regina. Comme les Veda.
- A poil. Donnera une subtile fragrance.
- Entasse les harengs. Impondérable science-fictionnel. Propre. Rendez-vous de la jet society.

17. Jean-Baptiste Dumas y vit le jour. Ancien nom de Tokyo. Deviendra. Egale 3, 1416.

- Coutume latine. Nouerait. Titre honorifique anglais. Sorte archaïquement.
- Conjonction de coordination. Maréchal d'Empire né à Saint-Céré. Elle arbore ses chicots.
- Carmen à travers le monde (titre de jeu). Pas les miennes ni les tiennes. European Space Simulator.

férés du Coran.

- Repas sacrés. Ornement de l'œil. Les nymphes le sont généralement. Disque compact.
- Jean-Paul Belmondo trouva dans ce film un de ses meilleurs rôles. Sont en circulation. Surnom d'Eisenhower. Môme pas capable d'être ordonné.
- Parti de Hitler. Désobéissant. Elle défendit l'Algérie française par le terrorisme. Pli délicieux chez les gamines.
- Moyen de transport express et régional. En duo avec Jérémadeh. Possédent. Multiplié par 107, cela donne un joule.
- Contra version européenne (titre de jeu). Vainqueur de Paris-Tours et du Tour de Lombardie en 62 et 63.
- Chef de la Commune fusillé à Châtillon en 1871. Indiens. Interjection. Excellente bière de Dortmund.
- Un mal très américain. Découler. Du Capitele.

VERTICALEMENT

- Finesse musicale. Celles de la liberté dans *Midwinter 2* (sous-titre de jeu).
- Le chargé de mission des Elohim. Plutarque narre la vie de tels hommes. Répartit en îlots.
- Il stitille l'appendice nasal. Bas-bleus

- Produit des approbations. Symbole du plutonium. Egale 100 cheun. Répartition.
- Chaise en japonais. Franchimes. Pronom personnel.
- Changements opidiens. Emmerdés.
- Mis en foudre. Peu de zébi.
- Pour espionner sans être vu. Avec une flamme telle, l'appétit va.
- Zoziau sud-américain. Quel soulagement... Ville de Belgique. Pays des cow-boys. En les.
- Philippe Noiret et Thierry Lhermitte dans le même film. Directeur technique. Grande cantatrice française qui n'est pas... ou Régine.
- Symbole de l'aluminium. Convolta en justes noces. Esthète.
- Ça chouette au fond des bois. Patrie de Gouvion-Saint-Cyr. Mère de Persée. Adjectif possessif.
- Une bonne pâte. Ornées de fleurs.

SOLUTION DU N°47

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	M	O	O	N	F	A	L	L
2	A	R	D	O	I	S	E	E
3	R	E	T	S	S	I		
4	A	L	L	E	G	E	E	S
5	D	I	E	A	N	U		
6	O	S	T	P	A	I	R	
7	N	O	T	A	I	C	E	
8	A	N	E	A	N	T	I	S

MICRO NEWS :

VIVEZ LA MICRO A

FOND LA CAISSE !

ABONNEZ-VOUS A MICRO NEWS ET RECEVEZ UN JEU EN CADEAU
DE BIENVENUE + UNE DES TROIS CONSOLES AMSTRAD GX 4000
OFFERTES CHAQUE MOIS PAR TIRAGE AU SORT !

PRIX CHOC !

**ECONOMISEZ
3 NUMEROS EN VOUS
ABONNANT !**

1 an : 199 F
(au lieu de 278 F)
pour 11 numéros dont
1 numéro "spécial été".



Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 199 F.

A retourner à Micro News, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

Nom :Prénom :

Adresse :

Ville :Code postal :

Machine (obligatoire) :Age :

ETRANGER
ET DOM-TOM
+ 95 F
(Mandat
uniquement)

Jamais vu ! Non seulement les petites annonces de Micro News sont gratuites mais en plus elles sont hyper-rapides ! Renvoyez le bon ci-joint avant sa

RETTES ANNONCES GRATUITES

date de péremption et vous annonce paraitra dans le prochain numéro. Vous devez utiliser le bon à découper original, les photocopies ne sont pas acceptées.

VENTES

APPLE

L'ami Paulin est de retour, il vend son Macintosh 512 Ko avec disque externe simple face - logiciels (Word, Mac Write, Super Paint etc.). Prix : 3 000 F. J.-C. Paulin. Tél. : 42.00.33.05 le jour et 45.58.36 le soir.

Vds Apple 2e + écran monochrome + 3 cartes extensions joystick + joystick 150 disks - liras sur Apple. Valeur : 12 500 F. Le tout : 2 800 F. Régis Gambin. 35, bd Joseph-Bouffé, 13011 Marseille. Tél. : 91.36.04.37 le soir vers 19 h30.

Vds Apple 20 + 31 disks de jeux : 2 000 F. Annette Jellova, n.6 Curial, 75019 Paris. Tél. : 40.05.03.17.

Vds Mac-2, 500 disks + 45 Mo sous gestion + 50 disks remplis de romps (jeux, utilitaires, programmes, compacts à environ 40 %), etc. + boîte de rangement + Ancient War et Sea. Le tout : 7 500 F. Achète logiciels originaux, jeux, utilitaires, prog., traitement de texte etc. Bernard Devaux, 20, rue de Paris, 38000 Grenoble. Tél. : 76.21.98.23.

Vds Mac Plus (clavier, souris, disque dur 20 Mo, moniteur mono + imprimante + revue). Le tout en très bon état. Prix à débattre : 17 000 F. Pierre Marner, 17, rue de Villeneuve, Marville-Moutier-Brûlé, 28500 Veneuil. Tél. : 37.38.53.75.

AMSTRAD

Vds CPC 464 + joystick + moniteur mono + adaptateur T + 150 jeux (Total Recall, Mystical, Gremlins 2 etc.). Très bon état, prix à débattre. Michélin Burtel. Tél. : 43.34.24.51 après 18 h.

Vds CPC 128 + joystick + moniteur couleur + jeux + utilitaires (Discology - OCP Art Studio) + une manette (Speedking) - pliers de menu (Micro News). Valeur : 3 100 F. Le tout vendu : 2 300 F. Antoine Billot, 27, route de Tréty, 78570 Andréy. Tél. : 39.74.53.52.

Urgent ! Vds TV pour 6128 avec un joystick et un adaptateur pour écran TV + revues + excellent de meuble. Prix : 2 500 F à débattre. Game Boy, excellent état + 11 jeux + 2 000 F à débattre. Nos + 4 jeux + 1 700 F à débattre. Benjamin Bordier, 83, avenue Foch, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : 65.98.89.93.

Vds 6128 couleur, très bon état - manuel + disk d'origine + kit de nettoyage + joystick + quelques jeux + 10 disks de dessins : 2 800 F. Impremartin Citizen 2000 + câble + manuel : 1 600 F. Yann Camilleau, 10 bis, bd Jacques-Savory, 49070 Doule-la-Fontaine. Tél. : 41.59.16.54.

Vds CPC 6128 couleur (avec cartons) + nombreux jeux + manuels + joystick excellent état. Achats fin oct. 85, prix 3 500 F à débattre. Ludovic Chenu, 10, rue André Barascow, 75018 Paris. Tél. : 42.54.57.52 après 17 h.

Vds Amstrad 6128 + moniteur couleur + 30 disks dont 4 originaux + câble menu + joystick + disque. Le tout : 1 800 F. Erwan Chapel. Tél. : 98.20.63.12.

Vds CPC 464 + moniteur couleur + 160 jeux + nombreuses revues et livres + joystick + utilitaires de dessins : 1 200 F ou vends jeux originaux (compil Les Justiciens, Maitres Nains, Stormlord etc.) entre 20 F et 70 F. Ludovic Chassarrat, 5, rue Joliot-Curie, 92240 Malakoff. Tél. : 46.57.96.42.

Vds CPC 464, écran mono + Pâtrel + 31 jeux en très bon état - câble Amrange et logiciel - joystick + utilitaires de dessins : 1 000 F. Hervé Boudier, 10, rue André Mathieu Chazeau, 1, rue de la Fontaine-Florens, 31130 Balma. Tél. : 61.83.21.55.

Vds CPC 6128 (moniteur couleur) + jeux + meuble +

joystick + tuner TV : 3 000 F. Samuel Copin, 24, rue des Cormiers, 17600 Corme-Royal. Tél. : 46.94.40.87.

Vds CPC 6128 couleur + 120 disks 3" remplis de jeux + boîte de rangement + joystick + lecture 2 600 F. Vds aussi Ciefs pour Amstrad : 100 F. Souris AMC : 300 F. Hacker : 250 F. Vidéo séparée possible. Olivier Flassore, 232, bd de l'Escalier, 93003 Toulon. Tél. : 94.91.00.89.

Vds CPC 464 couleur + 140 (jeux dont Shinobi, Rainbow Islands, Arkanoid, Chase H.Q., nombreux hits + crayon couleur + livres de programmation + revues. Le tout : 2 000 F. Yann Fromentin, La Mairie-Lot, 61400 Montargis. Tél. : 53.25.05.37.

Vds CPC 6128 couleur + kit de téléchargement + manette + nombreux jeux dont News (Shadow of the Beast, Tintin, Tortues Ninja) etc. + Discologie 51 + manuels de dessin. Le tout : 3 400 F à débattre. Pascal Hoffner, 40, rue Robert Schuman, 68600 Thann. Tél. : 89.37.10.14.

Vds CPC 6128 couleur + câble magnéto + doubleur joystick + joystick + koutas + manuels + très nombreux jeux. Le tout en très bon état : 3 000 F. Romain Laurent, 51, rue St-Maximin, 69003 Lyon. Tél. : 78.53.84.98.

Urgent ! Vds Tennis Cup, compil Les Chevaliers, Xybots, Barbarian 2, North and South, Hostage : 500 F ou 100 pièces. Valeur réelle : 1 800 F. Possibilité d'échange pour CPC 6128. Philippe Nacassek, 7, rue Pasteur, 21800 Oudénilly. Tél. : 80.40.06.03.

Vds CPC 464 moniteur couleur + 2 joystick + jeux + revues + nombreux programmes à saisir. état neuf. Prix : 2 000 F. Pascal Nall, 55, avenue Aristide-Briant, esc. 3, apt 41, 93320 Les Pavillons-sous-Bois. Tél. : 48.48.66.17 ou 99.08.21.94 (provinc).

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + nombreux jeux + imprimante DMSP 2800 + joystick + 22 classeurs d'impression. Le tout : 3 700 F. Yves Nagel, 44, Grande Rue, 77520 Monp-en-Montois. Tél. : 60.67.37.92 le soir.

Vds TV pour 6128 avec un joystick et un adaptateur pour écran TV + revues + excellent de meuble. Prix : 2 500 F à débattre. Game Boy, excellent état + 11 jeux + 2 000 F à débattre. Nos + 4 jeux + 1 700 F à débattre. Benjamin Bordier, 83, avenue Foch, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : 65.98.89.93.

Vds 464 + moniteur couleur + DD1 lecteur de disks + 50 jeux X + 10 jeux KT + 10 jeux disks. Le tout : 3 000 F. Vds aussi jeux (Iron Lord, Sherman MA, Defender of the Crown, Cyberball etc.). Fabrice Strykowski, 24, rue des Glaisieux, 92119 Dourges.

Vds CPC 6128 couleur + 2 joystick + carton doubleur + kit Amrange + lecteur K7 + livre 102 programmes + 325 disks avec plus de 1000 jeux. État neuf : 2 500 F. Jean-Charles Szytzen, 5, allée Géo-André, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 45.09.12.83 après 19 h.

Urgent ! Vds CPC 6128 couleur + docs + meuble + jeux (Les Justiciens, Dymite etc.). Prix : 2 600 F (ou échange contre Amiga 500 avec ou sans moniteur). Pierre Tauligne, 34, rue Jean-Château, 07500 Granges-les-Vallées. Tél. : 75.44.40.47.

Vds CPC 6128 très bon état - joystick + tuner TV + 100 jeux dont 20 originaux + joystick + doubleur + revues : 3 000 F. Michélin Zarka, 1, allée des Bosquets, 94000 Villejuif. Tél. : 46.87.73.18 après 18 h.

Vds CPC 6128 mono très bon état : 1 200 F. Vds aussi jeux K7 disks, liste sur demande + disque. Luc Dumon, 109, avenue du Pur-de-Dôme, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.36.64.65 après 19 h.

Vds CPC 464 + moniteur mono + lecteur DD1 + Digitaizer Air + liras + revues + softs (1 en kit et 1 en disk) : 2 900 F. Le tout en très bon état. Laurent Ryder. Tél. : 40.51.71.51.

Vds CPC 6128 couleur + manuel + 50 jeux (Double Dragon, Sweex etc.) + 10 disks revues + joystick + protégé-clavier : 2 500 F. Laurent Delmas, Tabac de la Gare, 1, place de la Gare, 94330 Villiers-sur-Marne. Tél. : 49.30.50.54.

Vds jeux Amstrad (K7 et disque) : 100 F. Hacker Pro : 300 F. Possibilité d'échange (jeux Game Boy, Siegfried, Frasné, "En Bénédictin-le-Vieux", Flac, 81500 Lauroux). Tél. : 63.92.40.42.

Vds nombreuses disquettes 5114 pleines de jeux dans lecteur externe pour CPC Wild West. Prix symbolique à acheter (jeux pas chers à 500). Fernand Tavernis, 30, route de Châteaufort, Le Vercors 2, 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.91.40 heures de repas.

Vds CPC 6128 Amstrad, écran couleur + nombreux jeux + manette + adaptateur manette + nombreuses revues. Prix : 2 500 F. Jérôme Vachulazarian, 30, avenue Marché-Leclerc, 13700 Marignane. Tél. : 42.88.25.45 après 19 h.

Vds CPC 6128 couleur, septembre 88, état neuf + joystick + jeux + Tuner TV + meuble + radio réveil + câbles de téléchargement + pistolet + revues + utilitaires (OCP, Discologie). Valeur : de 5 500 F. Vendu : 3 000 F. Marcuz Gaudin, Les Collages-Picard, chemin de St-Marc, 93000 Toulon. Tél. : 94.03.78.28.

Vds CPC 6128P très en couleur. Très bon état + un joystick + 2 jeux sur cartouche + offre d'utilisateur + une étiquette Copyright, clavier Azerty. Le tout : 3 600 F. Florent Gagne, Quartier La Lagne, 04120 Castellane. Tél. : 92.63.67.37 après 17 h sauf mercredi, dimanche.

Vds CPC 6128 couleur + joystick + nombreux jeux. Le tout : 1 900 F. Jean-Luc Ganam, 4, rue Victor-Considérant, 75014 Paris. Tél. : 43.35.03.47.

Vds CPC 464 couleur + lecteur disks + 10 jeux originaux + doubleur de joystick + 2 manuels d'utilisation + 18 boîtes de rangement + posters + pins + autocollants. Le tout : 1 800 F. Julien Pomposo, impasse des Vergers, 38450 Vif. Tél. : 76.72.54.96.

Vds CPC 6128 couleur + imprimante + lecteur 5114 + nombreux logiciels + revues. Très bon état. Olivier Duran, 13, allée du Muguet, 51450 Bethény. Tél. : 26.77.32.10.

Vds CPC 6128 couleur disk, vide meuble + joystick + 300 jeux, état neuf. Prix : 2 500 F. Philippe-Alain Gilibert, 6, rue Michel-Ange, 91550 St-Germain-le-Corbail. Tél. : 60.75.26.33 après 18 h.

Vds ou échange jeux sur CPC 6128 dont AMC, Prince of Persia, Double Dragon 1 et 2, Tangtan, Stunt Car Parker, Strider 2, Hostage 1 et 2. Prix : 50 F pièce. Achetez ou échangez jeux sur Sega. Possibilité 500 F. Avenue de l'Europe, Zone 2 et 3 des Terrasses, 85000 Mayenne. Des Martyrs-de-la-Résistance, 92000 Meudon. Tél. : 75.20.85.81.

Vds pour CPC lecteur double face 5114 + sélecteurs A-B, P-F, condenseurs : 1 000 F. Tablette tactile pour Atari 800 XL : 300 F. Cherche liras et assemblée CPC. Kuy Lim Thong, 72, bd de la Villette, 75019 Paris. Tél. : 42.03.92.74.

ATARI

Vds Atari 1040 STE + écran couleur (garantie 1 an) + 2 joystick + souris + jeux + utilitaires. Le tout très bon état : 4 000 F. Vds aussi console Nes + SMB : 400 F. Originiaux Atari, Kix Oct 91, F. White, Rian, Colorado, The Immortal etc. Prix environ 150 F. Jean-Alexandre Alleman, 2, rue St-Mard, 91414 La Forêt-Élo. Tél. : 64.93.72.08.

Vds Atari 520 STF + 3 superjoysticks + 60 jeux + souris

avec tapis. Le tout : 1 990 F. David Attias, 24, rue René Boulanger, 75019 Paris. Tél. : 42.40.82.89.

Affaire ! Vds original pour STE. Operation Stealth 130 F. Great Couper, 130 F. Kix Oct 91 : 120 F. G and G : 100 F. Arnaud Bony, 21, allée des Cascades, 65200 Vénissieux. Tél. : 78.76.05.45.

Vds Atari 520 STF + jeux + revues + souris + tapis de souris + guide + manette + boîte de disks + disks revues. Valeur : 5 000 F. Vendu : 3 500 F ou échange contre Mega Drive française + 5 jeux minimum ou contre Mega Drive française + un jeu + Game Gear + un jeu. Sébastien Bouckart, 10, allée Vincent-Scotti, 69150 Décines. Tél. : 72.02.07.10.

Vds Atari 2600 état neuf, servi 2 mois + 17 jeux dont une cartouche avec 8 jeux intégrés + manettes + joystick : 500 F. Urgent ! Christine Boyer, 332, avenue Roger-Salengro, 92370 Chevilly. Tél. : 47.50.08.27 après 18 h.

Vds Atari 2600 pour ST. Powermonger, Gold of the Americas, Star Rip, Thunder Blade, Double Dragon, Wargame, Troudadours : 100 F pièce. Nicolas Bronard, Impasse Jean-Jaures, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : 34.54.84.06.

Vds originaux sur Atari ST. Operation Stealth, Les Voyageurs du Temps, Loun, Meurte à Venise, Maniac Assassin, Twin Flix, Macchi Island : 120 F pièce. Frédéric Coquet. Tél. : 26.87.55.81 à Paris.

Vds originaux sur STF. Dungeon Master, Chase Stripes Back, Loun, Captive, Dragon Breath, Drakoban, 6666 Jean Seymour Corporation, Stréon, 520 F le tout. François Debra, 7, rue du Général-Condor, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.60.43.13.

Vds Atari 520 STE + 20 jeux + 10 disks vidéos DD (jeux originaux) + joystick + souris + Pâtrel. Le tout : 2 900 F à débattre. Rodolphe De Diuss, 35, avenue Victor-Hugo, 75116 Paris. Tél. : 45.01.82.18 après 18 h.

Vds jeu ST originaux. Strider, Dynasty Wars : 85 F pièce. Ghostbusters 2, Indy 3 : 70 F pièce. Double Dragon 2 : 65 F. Sébastien Froissant, 35, rue du Général-Leclerc, 99192 Chéreny. Tél. : 20.21.18.27.

Vds ou échange Atari 1040 STE + écran couleur + Freeboot + 200 disks (utilitaires + jeux) + souris + nombreux maps (Micro News, Tilt etc.) + casiers + imprimante PC + dos + Works + joystick. Le tout : 4 000 F. Valeur : 8 000 F ou échange contre Atari Amiga 500. Vincent Gadenat, 117, rue Simon-Ziberghien, 93200 Tournai. Tél. : 20.25.14.96.

Vds originaux Crystal of Arbonne : 200 F. Knight Force and Wild Street : 250 F. Incompréhensibles : 150 F. F and G : 160 F. Xavier Gardet, 1274, chemin des Calvaires, lotissement Vert-Vallon, 96250 Mougins. Tél. : 92.32.20.83.

Vds Atari 800 XL + 2 manettes + 15 jeux (Donkey Kong, Galaxian, Boxe, Basket etc.) + manuels de programmation + lecteur K7 bon état. Le tout : 600 F à débattre. Maxime Gérard, 7, chemin des Eclatons, 64390 Vauroux. Tél. : 72.31.01.50.

Vds 520 ST + 2 joystick + nombreux jeux + souris + tapis + séparateur (Lemmings, Chuck Rock). Prix : 2 500 F. David Lai, 28, rue des Gravilliers, 75003 Paris. Tél. : 42.78.28.40.

Vds, échange, achète nombreux jeux pour Atari XL/XE + achète lecteur disks (810 ou 1050) + achète livre Poney Pointu, 810 disks à petit prix - chère nombreux contacts et aussi un club. Arnaud Lanneau, 4, rue Fontaine, 33290 Parempréy. Tél. : 56.35.13.54.

Vds Atari 520STF + Basic + souris + joystick + garantie

Vds Amiga 500+moniteur 1084 S+originaux+garantie Vendu: 6.000F. Frédéric Guilbert, 4, rue Perrot, 30410 Anduze. Tél.: 06.91.96.10.

Vds A500 + 512 Ko + moniteur Philips couleur externe + 2 joysticks + enceinte + 100 disques + logiciels. Les tout pour la modeste somme de 1.750 F. Pierre-Olivier Joly, 5, rue du Zèbre-RL, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél.: 74.26.58.36.

Vds C64 + prise Périel + lecteur K7 + manuel + gestionnaire + jeux + samir + 17 jeux. Valeur : 2.815 F. Vendu : 1.300 F. Samir Khellouji, 33, rue des Trois-Bornes, 75011 Paris. Tél.: 43.07.89.45.

Vds jeux pour C64 (K7, disq), tout ordinateur à bas prix. Coq! Lagade, 1, square du Diapason, 95000 Cergy. Tél.: 30.73.38.93.

Cède sur Amiga, PageServer + Infollie + Kinowads + disques complémentaires + notices. Vendu : 2 000 F. Le tout vendu : 500 F. Game Boy sous garantie : 400 F. Jeux récents import : 150 F sous garantie. Stéphane Lahal, 80, rue Jeanne-d'Arc, 57013 Paris. Tél.: 45.04.26.71.

Vds A500 + sources + 3 joysticks + 3 boîtes de rangement + reuves + un bon jeu. Valeur : 4.000 F (environ 60 jeux). Le tout en très bon état. Prix : 3.250 F. Yann Langouët, 10, rue du Lou, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél.: 38.65.75.80.

Vds Amiga 500, Jeux K7 sur C64. 500 pièces. David Lequipe, 3, rue François-Covert, 49000 Angers. Tél.: 41.66.80.70.

Vds disque dur 110 Mo neuf. 3.500 F pose comprise, compresseur main. 8821, rue Maréchal, 43000 Aulnay-sur-Orne. ST, Amiga, PC ou simulateur sur PC et Amiga. Hervé veau, 18, rue Dumas, 93000 Epinay-sur-Seine. Tél.: 48.27.73.01.

Vds jeux (jeux, utilitaires, etc.) sur Amiga à bas prix. Recherche contacts pour séjours à l'étranger. Jean-Christophe Maréchal, 20, rue Traversiers, 63100 Ailleville. André Maréchal, 20, rue Traversiers, 63100 Ailleville.

Vds Amiga 500 + disque dur A590 + jeu + De Luxe Paint + 3.500 3D. La mémoire est de 2 Mo. Le tout est bon état : 8.000 F. Imprimeur C64 + 200 disques + jeux + reuves + papier : 1.000 F. Mikail Nintze, 31, rue Jules-Messelin, 13470 Caromb. Tél.: 42.73.51.65.

Vds originaux A500, Maupoli Island, Tynes, Prates, 688 Subattak, Inyo, SGA, PGA, Goli, Blue Max, Murders in Space, The Pawn Stealers, Waterloo, Bizarro, White Knight, 31 disques. Jean-Claude Loup, 3, chemin du Loup, 31100 Toulouse. Tél.: 81.07.72.23.

Vds Amiga 1000 + moniteur couleur + souris + docs + câbles + jeux nombreux. Le tout : 4.500 F. Pierre-Pascal. Tél.: 64.02.00.92.

Vds jeux Amiga, lecteur de disques 5 1/4 externe, très bon état. Olivier Russias, 128, rue des Ecoles, Châteauroux, 71500 Louhans. Tél.: 85.75.15.39.

Vds jeux A500/2000, lecteur arête plat 5 1/4 + 5 1/4 + 1 200 disques 5 1/4 + digi Image MB Handy Scanner + digi son stéréo + 2 joysticks + nombreux originaux + docs + A500 + A501 + 1 Mo + 2 cde (5 Mo) + revue. Claude Stévenard, 20, résidence Les Coteaux, 91160 Longjumeau. Tél.: 94.54.90.52.

Vds Amigo V1.3 + extension 512 Ko + horloge + Périel + jeux (jeux cause arête 2000). Le tout en très bon état : 2.000 F. Vds moniteur couleur Philips 8832 + 1.500 F. Recherche contacts auprès de Amiga. Frédéric Villot, 4, rue Aristide-Bergès, 35000 Grenoble. Tél.: 74.47.83.36.

Vds A500 divers originaux 3 1/2" + extension 512 Ko (avec horloge) + imprimante Citizen 1200 + 200 disques Utilitaires + jeux + câbles + 2 boîtes + joysticks + nombreux jeux et reuves (dont Micro News). Le tout en parfait état : 4.000 F. Maximilian Braun, 21, rue Danton, 92150 Suresnes. Tél.: 47.72.55.41.

Vds Amiga 500 + moniteur couleur + joystick + jeu. Le tout sous garantie : 4.000 F. Eric Delbos, 5, rue Jean-Marc, 75011 Paris. Tél.: 40.24.15.88.

Vds Amiga 500 + A500 + manette + Unreal + F29 + Warhead + Amos + moniteur couleur. Le tout : 5.000 F (moins d'un an). Patrice Paret, 11, square Albert-Camus, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél.: 47.98.30.33.

Vds C64 (N) + 500 jeux + divers + lecteur K7 + moniteur + 2 manettes. Prix neuf : 500 F. Le tout vendu : 2.700 F. Xavier Roelandt, 115, rue Nationale, 52924 Ghyvelde. Tél.: 28.26.54.75.

Vds jeux Amiga à prix dingues. Vds hardcopier : 190 F. Vds lot de 600 disques pour C64 : 3 F par disq.

Baccro Baccals, 25 avenue des Chèvretouilles, 92320 Gagny. Tél.: 43.68.09.01.

Vds divers jeux sur Amiga + Comprendre et bien explorer son Amiga + "Bien-être/Utilité/Livres/Amiga 2000/GFA Basic 3.0" de: Richard Durand, 203 F. La Charrière, 35010 Générac. Tél.: 06.91.07.49 à 21 h et le week-end.

Vds jeux pour Amiga à bas prix. Possède nombreux disques, manuels, réponses assurées. David Duvauchelle, 66, rue de Castille, 80000 Amiens.

Vds Amiga 500 + M1184 + extension 512 Ko + lecteur externe + souris + reuves + 2 joysticks + nombreux jeux + livres + tapis de souris. Vendu : 9.500 F. Vendu : 5.500 F. Frédéric Godart, 67, rue de la Roquette, 75011 Paris. Tél.: 43.79.31.82.

Vds jeux sur Amiga à bas prix, nombreuses reuves, jeux, démos, utilitaires. Stéphane Menou, 13, rue du Sapin, 74100 Ville-la-Grand. Tél.: 50.92.02.25.

Vds logiciels Amiga originaux et sous garantie. Prix très intéressant. Liste compte 2 timbres à 200 F. Vds au téléphone. Alexandre Bolnot, La Plaine, 25180 Malbouillon. Tél.: 81.69.53.55.

Vds jeux sur Amiga 500, très à la fin. Vds au téléphone. Alexandre Bolnot, La Plaine, 25180 Malbouillon. Tél.: 81.69.53.55.

Vds jeux sur Amiga 500, très à la fin. Vds au téléphone. Alexandre Bolnot, La Plaine, 25180 Malbouillon. Tél.: 81.69.53.55.

Vds jeux Amiga originaux : 80 F. Possède Cadaver, Gee Bee Air Rally, Golden Axe, Tetis, Tennis Cup, Centurion Defender of the Crown, etc. Claude Olivier, La Grande Plaine, 83, bd des Armaris, 93100 Toulan. Tél.: 94.27.44.76.

Vds jeux et oldies, jeux, utilis, DP, Amiga. Emmanuel Fret, 1, rue Verdun, 77500 Meaux. Tél.: 60.20.95.63.

Vds jeux pour amateur de son numérique, digitaliseur de jeux numériques sérieux pour Amiga 500/2000. Neuf (pour musique, voix, etc.). Vendu : 300 F. Laurent Vannier, 83, rue du Général-de-Gaulle, 27100 Le Vaudreuil. Tél.: 32.25.59.59.

Vds jeux sur Amiga. Jean-Noël Caeyman, 64, rue du Réseau-Robert-Keller, 93100 Nolyse-Grand. Tél.: 43.03.42.14.

Vds originaux sur Amiga, très bon état avec boîte et notice : 100 F pièce. Liste sur demande. Tél.: 43.76.41.24.

Vds jeux sur Amiga à prix minuscules. Sébastien Bouchardon, Pont-de-l'Herbasse, 26260 Clérieux. Tél.: 75.71.50.96 après 19 h.

Vds Amiga 500 + extension 512 + drive externe + nombreux jeux (100 disques + boîte de rangement + reuves) + net. Le tout : 4.300 F. Le débiteur Laurent Chaillet, Le Clos-de-Son-Repos, 5710 Bullion-Mire. Tél.: 47.53.41.38.

MSX

Vds au plus offrant MSX2 MS 8245 Philips en vente + environ 130 programmes MS2 dans emballage original. Pour info : échangez contre jeux ou accessoires Mega Drive. Philippe Amazit, 27, rue de la Nonaie, 95100 Argenteuil. Tél.: 98.28.58.39.

Urgent ! Cartouche extension RAM 32 Ko Yamaha UR1-C pour étendre MSX-32 Ko à MSX-64 Ko compatible MSX-DOS-2.00. Daniel Chou, 29, rue des Tournelles, 49000 Angers. Tél.: 41.66.72.24.

Urgent ! Vds MSX2 8235 : 1500 F. Imprimeur Winvoo3 en parfait état : 1.000 F. Synthèseur util 2 + claviers Yamaha Y-ID ses 2 cartouches (originaux et créateur de musique). Le tout en parfait état : 1.300 F. Yvelin Collety, 80, rue Gabriel-Péri, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél.: 48.73.93.57.

Vds MSX Yashica 64 Ko + nombreux jeux (de 20+ livres de programmation + reuves + câbles : 1.940 F. Jérôme Grolleau, 549, rue Victor-Bas, 9900 Jeumont. Tél.: 27.39.52.39 après 19 h.

Vds MSX2 Philips MS8 8220 (90) + 3 livres + lecteur K7 Sony + MSX Designer (programme de dessin intégré). Envoyé contre remboursement. Les contacts : Laurent Guinehen, 3, Le Heingaut, 44160 Pont-Château. Tél.: 40.88.96.96.

Vds MSX2 Philips MS8 8220 (90) + 3 livres + lecteur K7 Sony + MSX Designer (programme de dessin intégré). Envoyé contre remboursement. Les contacts : Laurent Guinehen, 3, Le Heingaut, 44160 Pont-Château. Tél.: 40.88.96.96.

Vds MSX Yashica 64 Ko + nombreux jeux (de 20+ livres de programmation + reuves + câbles : 1.940 F. Jérôme Grolleau, 549, rue Victor-Bas, 9900 Jeumont. Tél.: 27.39.52.39 après 19 h.

Vds MSX Philips MS8 8220 (90) + 3 livres + lecteur K7 Sony + MSX Designer (programme de dessin intégré). Envoyé contre remboursement. Les contacts : Laurent Guinehen, 3, Le Heingaut, 44160 Pont-Château. Tél.: 40.88.96.96.

Vds MSX Philips MS8 8220 (90) + 3 livres + lecteur K7 Sony + MSX Designer (programme de dessin intégré). Envoyé contre remboursement. Les contacts : Laurent Guinehen, 3, Le Heingaut, 44160 Pont-Château. Tél.: 40.88.96.96.

Vds MSX Philips MS8 8220 (90) + 3 livres + lecteur K7 Sony + MSX Designer (programme de dessin intégré). Envoyé contre remboursement. Les contacts : Laurent Guinehen, 3, Le Heingaut, 44160 Pont-Château. Tél.: 40.88.96.96.

Vds MSX Philips MS8 8220 (90) + 3 livres + lecteur K7 Sony + MSX Designer (programme de dessin intégré). Envoyé contre remboursement. Les contacts : Laurent Guinehen, 3, Le Heingaut, 44160 Pont-Château. Tél.: 40.88.96.96.

Vds jeux + cartouches + nombreux jeux sur disq : 5.500 F. Franck Joulet, 3 et 5, rue Marc-Sangnier, 94700 Maisons-Alfort. Tél.: 48.93.04.36.

Vds MSX-VG820 : 800 F + lecteur K7 + Way of Tiger. Imprimeur MSX 1 et 2 coureur W00C90 : 1.200 F. Le tout : 2.000 F. avec Nintendo 1 + Yamano Killer : 1.500 F. Microprocesseur Amiga + Lancaster : 150 F. Laurent. Tél.: 70.07.00.31.

Vds jeux sur MSX1 et 2. Hypersports 1, Galaga, Mr Chin, Yie Ar Kung Yu 2, Topple Zup, Jeu : 100 F pièce. Super Triton, Les Passagers du Vent (disq) : 150 F. Possibilité d'échange. Héloïse Mahjoub, 73, bd Voltaire, 75012 Paris. Tél.: 48.05.75.75 après 17 h.

Vds marque Philips, écran 8882 : 1.500 F. Imprimeurs 1421 : 1.500 F. W0100 : 500 F. W200 : 800 F. Sours, Trackball, joystick, cordons, logiciels, jeux, utilitaires. Flavien Manigault, Le Jardin-de-la-Roche, 92620 Ste Marguerite. Tél.: 78.42.25.78.

Vds MSX2 Sony HB700 (256 Ko + 128 Ko ram) + souris + moniteur couleur haute résolution (CM882 + imprimante Sony PRN1009 + 2 manettes + logiciels) (dessin, traitement de texte, tableur, livres, jeux). Le tout : 2.300 F. Camille Mantel, 16, square Paul-Verlaine, 50750 Châteauneuf-Bac. Tél.: 44.82.55.22.

Vds Sony T002 MSX2, lecteur de disques à réparer avec moniteur couleur + jeux (disques et cartouches), lecteur CD + manette + câble Hi-Fi -S-C-C + logiciel graphique de qualité : 3.000 F. José Martins, résidence Les Roses, 92000 Asnières. Tél.: 47.38.35.63 après 19 h 30.

Vds MSX Turbo-E, état neuf avec câbles et transformateur + moniteur couleur Philips + Fray et Seed de Dragon. Le tout : 7.200 F. Vds avec Nisse Metal Gear 2 : 480 F. SD Snatcher : 480 F. Baseball 2 : 300 F + jeu de cartes de jeu et hardware. Stéphane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Fernex (Suisse). Tél.: 19.41.122.75.12.10.

Vds MSX Turbo-E, état neuf avec câbles et transformateur + moniteur couleur Philips + Fray et Seed de Dragon. Le tout : 7.200 F. Vds avec Nisse Metal Gear 2 : 480 F. SD Snatcher : 480 F. Baseball 2 : 300 F + jeu de cartes de jeu et hardware. Stéphane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Fernex (Suisse). Tél.: 19.41.122.75.12.10.

Vds MSX Turbo-E, état neuf avec câbles et transformateur + moniteur couleur Philips + Fray et Seed de Dragon. Le tout : 7.200 F. Vds avec Nisse Metal Gear 2 : 480 F. SD Snatcher : 480 F. Baseball 2 : 300 F + jeu de cartes de jeu et hardware. Stéphane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Fernex (Suisse). Tél.: 19.41.122.75.12.10.

Vds MSX Turbo-E, état neuf avec câbles et transformateur + moniteur couleur Philips + Fray et Seed de Dragon. Le tout : 7.200 F. Vds avec Nisse Metal Gear 2 : 480 F. SD Snatcher : 480 F. Baseball 2 : 300 F + jeu de cartes de jeu et hardware. Stéphane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Fernex (Suisse). Tél.: 19.41.122.75.12.10.

Vds MSX Turbo-E, état neuf avec câbles et transformateur + moniteur couleur Philips + Fray et Seed de Dragon. Le tout : 7.200 F. Vds avec Nisse Metal Gear 2 : 480 F. SD Snatcher : 480 F. Baseball 2 : 300 F + jeu de cartes de jeu et hardware. Stéphane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Fernex (Suisse). Tél.: 19.41.122.75.12.10.

Vds MSX Turbo-E, état neuf avec câbles et transformateur + moniteur couleur Philips + Fray et Seed de Dragon. Le tout : 7.200 F. Vds avec Nisse Metal Gear 2 : 480 F. SD Snatcher : 480 F. Baseball 2 : 300 F + jeu de cartes de jeu et hardware. Stéphane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Fernex (Suisse). Tél.: 19.41.122.75.12.10.

Vds MSX Turbo-E, état neuf avec câbles et transformateur + moniteur couleur Philips + Fray et Seed de Dragon. Le tout : 7.200 F. Vds avec Nisse Metal Gear 2 : 480 F. SD Snatcher : 480 F. Baseball 2 : 300 F + jeu de cartes de jeu et hardware. Stéphane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Fernex (Suisse). Tél.: 19.41.122.75.12.10.

Vds MSX Turbo-E, état neuf avec câbles et transformateur + moniteur couleur Philips + Fray et Seed de Dragon. Le tout : 7.200 F. Vds avec Nisse Metal Gear 2 : 480 F. SD Snatcher : 480 F. Baseball 2 : 300 F + jeu de cartes de jeu et hardware. Stéphane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Fernex (Suisse). Tél.: 19.41.122.75.12.10.

Vds MSX Turbo-E, état neuf avec câbles et transformateur + moniteur couleur Philips + Fray et Seed de Dragon. Le tout : 7.200 F. Vds avec Nisse Metal Gear 2 : 480 F. SD Snatcher : 480 F. Baseball 2 : 300 F + jeu de cartes de jeu et hardware. Stéphane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Fernex (Suisse). Tél.: 19.41.122.75.12.10.

Vds MSX Turbo-E, état neuf avec câbles et transformateur + moniteur couleur Philips + Fray et Seed de Dragon. Le tout : 7.200 F. Vds avec Nisse Metal Gear 2 : 480 F. SD Snatcher : 480 F. Baseball 2 : 300 F + jeu de cartes de jeu et hardware. Stéphane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Fernex (Suisse). Tél.: 19.41.122.75.12.10.

Vds MSX Turbo-E, état neuf avec câbles et transformateur + moniteur couleur Philips + Fray et Seed de Dragon. Le tout : 7.200 F. Vds avec Nisse Metal Gear 2 : 480 F. SD Snatcher : 480 F. Baseball 2 : 300 F + jeu de cartes de jeu et hardware. Stéphane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Fernex (Suisse). Tél.: 19.41.122.75.12.10.

Vds MSX Turbo-E, état neuf avec câbles et transformateur + moniteur couleur Philips + Fray et Seed de Dragon. Le tout : 7.200 F. Vds avec Nisse Metal Gear 2 : 480 F. SD Snatcher : 480 F. Baseball 2 : 300 F + jeu de cartes de jeu et hardware. Stéphane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Fernex (Suisse). Tél.: 19.41.122.75.12.10.

Vds MSX Turbo-E, état neuf avec câbles et transformateur + moniteur couleur Philips + Fray et Seed de Dragon. Le tout : 7.200 F. Vds avec Nisse Metal Gear 2 : 480 F. SD Snatcher : 480 F. Baseball 2 : 300 F + jeu de cartes de jeu et hardware. Stéphane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Fernex (Suisse). Tél.: 19.41.122.75.12.10.

Vds MSX Turbo-E, état neuf avec câbles et transformateur + moniteur couleur Philips + Fray et Seed de Dragon. Le tout : 7.200 F. Vds avec Nisse Metal Gear 2 : 480 F. SD Snatcher : 480 F. Baseball 2 : 300 F + jeu de cartes de jeu et hardware. Stéphane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Fernex (Suisse). Tél.: 19.41.122.75.12.10.

Vds MSX Turbo-E, état neuf avec câbles et transformateur + moniteur couleur Philips + Fray et Seed de Dragon. Le tout : 7.200 F. Vds avec Nisse Metal Gear 2 : 480 F. SD Snatcher : 480 F. Baseball 2 : 300 F + jeu de cartes de jeu et hardware. Stéphane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Fernex (Suisse). Tél.: 19.41.122.75.12.10.

Vds MSX Turbo-E, état neuf avec câbles et transformateur + moniteur couleur Philips + Fray et Seed de Dragon. Le tout : 7.200 F. Vds avec Nisse Metal Gear 2 : 480 F. SD Snatcher : 480 F. Baseball 2 : 300 F + jeu de cartes de jeu et hardware. Stéphane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Fernex (Suisse). Tél.: 19.41.122.75.12.10.

Vds MSX Turbo-E, état neuf avec câbles et transformateur + moniteur couleur Philips + Fray et Seed de Dragon. Le tout : 7.200 F. Vds avec Nisse Metal Gear 2 : 480 F. SD Snatcher : 480 F. Baseball 2 : 300 F + jeu de cartes de jeu et hardware. Stéphane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Fernex (Suisse). Tél.: 19.41.122.75.12.10.

Vds MSX Turbo-E, état neuf avec câbles et transformateur + moniteur couleur Philips + Fray et Seed de Dragon. Le tout : 7.200 F. Vds avec Nisse Metal Gear 2 : 480 F. SD Snatcher : 480 F. Baseball 2 : 300 F + jeu de cartes de jeu et hardware. Stéphane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Fernex (Suisse). Tél.: 19.41.122.75.12.10.

Vds MSX Turbo-E, état neuf avec câbles et transformateur + moniteur couleur Philips + Fray et Seed de Dragon. Le tout : 7.200 F. Vds avec Nisse Metal Gear 2 : 480 F. SD Snatcher : 480 F. Baseball 2 : 300 F + jeu de cartes de jeu et hardware. Stéphane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Fernex (Suisse). Tél.: 19.41.122.75.12.10.

Vds MSX Turbo-E, état neuf avec câbles et transformateur + moniteur couleur Philips + Fray et Seed de Dragon. Le tout : 7.200 F. Vds avec Nisse Metal Gear 2 : 480 F. SD Snatcher : 480 F. Baseball 2 : 300 F + jeu de cartes de jeu et hardware. Stéphane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Fernex (Suisse). Tél.: 19.41.122.75.12.10.

Vds MSX Turbo-E, état neuf avec câbles et transformateur + moniteur couleur Philips + Fray et Seed de Dragon. Le tout : 7.200 F. Vds avec Nisse Metal Gear 2 : 480 F. SD Snatcher : 480 F. Baseball 2 : 300 F + jeu de cartes de jeu et hardware. Stéphane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Fernex (Suisse). Tél.: 19.41.122.75.12.10.

Vds MSX2 Philips VG825, 500 jeux sur disq : 2.000 F. Module synthe Yamaha SG201, cartouches, Music Composer, FM Vocoder, 3100 F. Jean-Claude Charry, 3 bis, avenue Demareure, 92040 Bois-le-Bas. Tél.: 29.36.35.83.

Vds MSX1 / Sony + lecteur disques externe + Music Module (disq + claviers + cartouche). Le tout : 5.500 F. Vente séparée possible. Ludovic Giant. Tél.: 06.68.01.64.

Vds jeux en cartouche pour MSX1 : 100 F pièce. Possède Alpha Squard, Knightmare, Magical Kid, Wip, Muz, Jeu Ar Kung Fu. Vds aussi jeux en K7 : 50 F pièce. 100 F pièce. Vds jeux de Poissonniers, 75010 Paris. Tél.: 47.36.96.59.

Vds jeux en cartouche pour MSX1 : 100 F pièce. Possède Alpha Squard, Knightmare, Magical Kid, Wip, Muz, Jeu Ar Kung Fu. Vds aussi jeux en K7 : 50 F pièce. 100 F pièce. Vds jeux de Poissonniers, 75010 Paris. Tél.: 47.36.96.59.

Vds jeux en cartouche pour MSX1 : 100 F pièce. Possède Alpha Squard, Knightmare, Magical Kid, Wip, Muz, Jeu Ar Kung Fu. Vds aussi jeux en K7 : 50 F pièce. 100 F pièce. Vds jeux de Poissonniers, 75010 Paris. Tél.: 47.36.96.59.

Vds jeux en cartouche pour MSX1 : 100 F pièce. Possède Alpha Squard, Knightmare, Magical Kid, Wip, Muz, Jeu Ar Kung Fu. Vds aussi jeux en K7 : 50 F pièce. 100 F pièce. Vds jeux de Poissonniers, 75010 Paris. Tél.: 47.36.96.59.

Vds jeux en cartouche pour MSX1 : 100 F pièce. Possède Alpha Squard, Knightmare, Magical Kid, Wip, Muz, Jeu Ar Kung Fu. Vds aussi jeux en K7 : 50 F pièce. 100 F pièce. Vds jeux de Poissonniers, 75010 Paris. Tél.: 47.36.96.59.

Vds jeux en cartouche pour MSX1 : 100 F pièce. Possède Alpha Squard, Knightmare, Magical Kid, Wip, Muz, Jeu Ar Kung Fu. Vds aussi jeux en K7 : 50 F pièce. 100 F pièce. Vds jeux de Poissonniers, 75010 Paris. Tél.: 47.36.96.59.

Vds jeux en cartouche pour MSX1 : 100 F pièce. Possède Alpha Squard, Knightmare, Magical Kid, Wip, Muz, Jeu Ar Kung Fu. Vds aussi jeux en K7 : 50 F pièce. 100 F pièce. Vds jeux de Poissonniers, 75010 Paris. Tél.: 47.36.96.59.

Vds jeux en cartouche pour MSX1 : 100 F pièce. Possède Alpha Squard, Knightmare, Magical Kid, Wip, Muz, Jeu Ar Kung Fu. Vds aussi jeux en K7 : 50 F pièce. 100 F pièce. Vds jeux de Poissonniers, 75010 Paris. Tél.: 47.36.96.59.

Vds jeux en cartouche pour MSX1 : 100 F pièce. Possède Alpha Squard, Knightmare, Magical Kid, Wip, Muz, Jeu Ar Kung Fu. Vds aussi jeux en K7 : 50 F pièce. 100 F pièce. Vds jeux de Poissonniers, 75010 Paris. Tél.: 47.36.96.59.

Vds jeux en cartouche pour MSX1 : 100 F pièce. Possède Alpha Squard, Knightmare, Magical Kid, Wip, Muz, Jeu Ar Kung Fu. Vds aussi jeux en K7 : 50 F pièce. 100 F pièce. Vds jeux de Poissonniers, 75010 Paris. Tél.: 47.36.96.59.

Vds jeux en cartouche pour MSX1 : 100 F pièce. Possède Alpha Squard, Knightmare, Magical Kid, Wip, Muz, Jeu Ar Kung Fu. Vds aussi jeux en K7 : 50 F pièce. 100 F pièce. Vds jeux de Poissonniers, 75010 Paris. Tél.: 47.36.96.59.

Vds jeux en cartouche pour MSX1 : 100 F pièce. Possède Alpha Squard, Knightmare, Magical Kid, Wip, Muz, Jeu Ar Kung Fu. Vds aussi jeux en K7 : 50 F pièce. 100 F pièce. Vds jeux de Poissonniers, 75010 Paris. Tél.: 47.36.96.59.

Vds jeux en cartouche pour MSX1 : 100 F pièce. Possède Alpha Squard, Knightmare, Magical Kid, Wip, Muz, Jeu Ar Kung Fu. Vds aussi jeux en K7 : 50 F pièce. 100 F pièce. Vds jeux de Poissonniers, 75010 Paris. Tél.: 47.36.96.59.

Vds jeux en cartouche pour MSX1 : 100 F pièce. Possède Alpha Squard, Knightmare, Magical Kid, Wip, Muz, Jeu Ar Kung Fu. Vds aussi jeux en K7 : 50 F pièce. 100 F pièce. Vds jeux de Poissonniers, 75010 Paris. Tél.: 47.36.96.59.

Vds jeux en cartouche pour MSX1 : 100 F pièce. Possède Alpha Squard, Knightmare, Magical Kid, Wip, Muz, Jeu Ar Kung Fu. Vds aussi jeux en K7 : 50 F pièce. 100 F pièce. Vds jeux de Poissonniers, 75010 Paris. Tél.: 47.36.96.59.

Vds jeux en cartouche pour MSX1 : 100 F pièce. Possède Alpha Squard, Knightmare, Magical Kid, Wip, Muz, Jeu Ar Kung Fu. Vds aussi jeux en K7 : 50 F pièce. 100 F pièce. Vds jeux de Poissonniers, 75010 Paris. Tél.: 47.36.96.59.

Vds jeux en cartouche pour MSX1 : 100 F pièce. Possède Alpha Squard, Knightmare, Magical Kid, Wip, Muz, Jeu Ar Kung Fu. Vds aussi jeux en K7 : 50 F pièce. 100 F pièce. Vds jeux de Poissonniers, 75010 Paris. Tél.: 47.36.96.59.

Vds jeux en cartouche pour MSX1 : 100 F pièce. Possède Alpha Squard, Knightmare, Magical Kid, Wip, Muz, Jeu Ar Kung Fu. Vds aussi jeux en K7 : 50 F pièce. 100 F pièce. Vds jeux de Poissonniers, 75010 Paris. Tél.: 47.36.96.59.

Vds jeux en cartouche pour MSX1 : 100 F pièce. Possède Alpha Squard, Knightmare, Magical Kid, Wip, Muz, Jeu Ar Kung Fu. Vds aussi jeux en K7 : 50 F pièce. 100 F pièce. Vds jeux de Poissonniers, 75010 Paris. Tél.: 47.36.96.59.

Vds jeux en cartouche pour MSX1 : 100 F pièce. Possède Alpha Squard, Knightmare, Magical Kid, Wip, Muz, Jeu Ar Kung Fu. Vds aussi jeux en K7 : 50 F pièce. 100 F pièce. Vds jeux de Poissonniers, 75010 Paris. Tél.: 47.36.96.59.

Vds jeux en cartouche pour MSX1 : 100 F pièce. Possède Alpha Squard, Knightmare, Magical Kid, Wip, Muz, Jeu Ar Kung Fu. Vds aussi jeux en K7 : 50 F pièce. 100 F pièce. Vds jeux de Poissonniers, 75010 Paris. Tél.: 47.36.96.59.

Vds jeux en cartouche pour MSX1 : 100 F pièce. Possède Alpha Squard, Knightmare, Magical Kid, Wip, Muz, Jeu Ar Kung Fu. Vds aussi jeux

Tennis, Legend of Tomna, Ninja Spirit, Aero Blaster, etc.) + doubleur. Valeur : 6 669 F. Le tout vendu : 3 350 F ou échange contre Super Famion. Stéphane Minier, 650, rue Paradis, 13008 Marseille. Tél. : 91.76.12.38.

Vds jeu vidéo jeu Nec. Double Dragon Ninja Spirit, Vigilante, Chameleon, Son Set 2 : 150 pièces. Velgues, Xavious : 100 F pièce. Recherche Späterhouse sur Paris. Frédéric Muller, 115, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : 43.71.70 sur Paris et après 19 h 30.

Vds jeux Nec. CD Hellfire, CD Jack Nicklaus Golf : 260 F pièce. SD Dragon, Violent Soldier, Down Load, Ninja Spirit, Son Set 2 : 210 F pièce. Echanges possibles. Jacques Paumier, 78, rue du Mal-1945, 91500 Massy. Tél. : 60.13.01.06.

Vds jeux Nec. Dragon Spirit, Devil Crush, Atomic Robo-Kid, Chase H.G., Golf, Catch, Power Drive, Po Kid, Super Star Soldier, Gomoa Speed, Kung Fu etc. Echanges possibles, charme Aero Blaster, Parusol Star, Moto Roadster 2, Pierre, région Lyon. Tél. : 78.39.31.41 après 18 h.

Vds Nec GT + Nec SGFX + joystick Pro1 + 13 jeux (Out Run, Rival Crash etc.) : le tout : 4 500 F. Valeur : + de 8 500 F. Echanges contre jeux NEO-Geo. Jean Sierra. Tél. : 45.75.71.00 après 19 h.

Vds Nec Nec - 3 jeux : 1 800 F. Console Nintendo - 3 jeux : 1 200 F. Console Sega - 3 jeux : 400 F. Le tout : 3 000 F. Contacts uniquement le week-end. Sébastien Villard, 23, rue du Grand-Four, 13300 Salons-de-Provence. Tél. : 90.56.11.57.

Vds Super Grax + 5 jeux + doubleur + 2 joystick + correcteur couleur. Prix : 2 000 F. Vds CD-ROM 2 + 4 jeu CD + amps + enceintes. Prix : 2 500 F. Vds jeux de rôle (L'Appel de l'Océan + Scenarios + nombreux figurines, et extensions de jeu. Jacques Mugnier, 10-12, rue des Gros-Murs, 78130 Les Mureaux. Tél. : 30.93.91.44.

Vds Nec 2 + 2 jeux : 700 F. Jeu Nec : de 140 à 250 F. Possède Heavy Unit, New Zealand, Power Drive, Galaga, Chase H.G., Blood, Vigilante, Beaball, Mr. Hell etc. et de rôle (L'Appel de l'Océan + Scenarios + nombreux figurines, et extensions de jeu. Jacques Mugnier, 10-12, rue des Gros-Murs, 78130 Les Mureaux. Tél. : 30.93.91.44.

Vds jeu à échange jeu Nec. Achète Darius + 250 F. G and G contre 2 jeu ou 250 F. Vds quintupleur + une manette : 200 F. Achète ou échange jeu CD. Achète joystick Core Grax : 100 F ou 150 F échange contre Super Famion. N° 100 : 100 F. Fabrice Binet, 36, Les Cirolières, 91770 St-Vrain. Tél. : 64.56.12.10.

Vds SGFX + 5 jeux (Ninja Spirit, Velgues, Japan Warriors, Golf, Blue Blip). Le tout en très bon état (janvier 91) : 2 000 F. Ferdinand Dhombes, 12, avenue Paul-Appell, 75014 Paris. Tél. : 40.44.43.36.

Vds SGFX + Grantrax + Velgues : 1 000 F. Quintupleur 2 Pro 1, 2 joystick, 8 hits (Volley, Tennis, Foot, Triple Battle FI, P47, Legendary Area, Worncorby 2, Bloody Wolf) : 200 F pièce. Louis Flamand, 1, avenue de la Galère, Port-le-Gaillard, 05930 Théoule-sur-Mer. Tél. : 93.03.03.77.

Vds CD-ROM + 2 jeux (sous garantie) : 2 500 F. Achète jeu Nec et SGFX : 1 200 F à 300 F pièce. Vds CPC 6128 + manette couleur + nombreux jeux (originaux). Prix : 2 500 F. Achète NEO-Geo ou Super Famion, prix raisonnable. Por-Leng, Tél. : 48.37.61.05.

Urgent ! Vds Nec SGFX + 2 Pads + tripleur + Formation Soccer + correcteur de couleur : 1 500 F. Vds aussi G and G, Adyans, Grantrax, Volley, Catch, Tiger Hell, Rapio Lupus, PC Kid, Atomic Robo-Kid etc. Stéphane Zanini, Tél. : 64.97.94.27 de 16 h à 19 h.

NINTENDO

Vds console Nintendo en bon état - 15 jeux (Zelda 1 et 2, MegaMan 1, 2, etc.) Valeur : 8 200 F. Vendu : 3 500 F. Les jeux sont avec boîtes et notices. Urgent ! Lionel Appollonia, 236, rue des Marsis, 75350 Moissy-Cramayel. Tél. : 60.60.73.05 le soir vers 17 h 30.

Vds Nec - 9 jeux (Bionic Commando, Zelda, Pinball, Life Force etc.) : 2 000 F. Valeur : 3 000 F ou échange contre Nec Turbo Exposer ou contre une Core Grax + 3 jeux. Hubert Basserville, 154, rue des Ruffins, 93100 Montreuil. Tél. : 48.54.91.94.

Vds Probotector : 280 F. SMB + Duck Hunt : 200 F. Possible échange contre MegaMan 1 ou 2 : 250 F. Jean Bousselier, 4, rue Joffre, 67600 Sélestat. Tél. : 88.82.80.26.

Vds Super Nintendo, Kid Icarus, 250 F. Soccer : 220 F. Vds jeu vidéo. Finaud + 1 jeu vidéo. Infos : Jimmy Brousmeire, Tél. : 48.68.21.41.

Vds jeu Nintendo. Adventure of Zelda 2, état neuf : 270 F ou possibilité d'échange. Pascal Collet, Kergoulsen, 20300 Guimpré. Tél. : 98.38.11.62.

Vds Game Boy Super navu sous garantie avec 3 jeux (Tetris, Mario Land, Son Set) complète avec accessoires et cartons. Urgent ! Grégory Cristelli, chemin de l'Oratoire, 13210 St-Rémy-de-Provence. Tél. : 93.02.09.19.

Vds jeux Nec. G and G. Robowarrior, Metroid : 200 F. Valeur : 300 F. D'achat : 100 F. année 91. Le tout en bon état. En échange de jeu supplémentaire au choix. Lynds Dannerhoff, cité SCIC, 18, rue du Puchot, 95000 Elansat. Tél. : 35.78.74.01.

Vds console Nintendo en excellent état + manettes + pistolet laser + SMB et Duck Hunt. Valeur : 1 000 F. Le tout : 700 F ou 600 F à débiter. Grégory Diouénon, 17, rue des Ambriers, 70290 Champagny-le-Bar. Tél. : 84.27.92.52.

Vds console Nintendo - 3 jeux (Link, Tamt, Mario Bros 2) avec boîte de jeux et notices + une revue club Nintendo. Valeur : 1 897 F. Le tout vendu : 900 F. Pierre Dazol, bel, 1, Le Pont des Pauses, 83520 Roquebrun-sur-Argens. Tél. : 94.45.79.77.

Vds Rush'n Attack ou Ikar Wars : 150 F pièce sur Nintendo. Vds Gargyle's Quest sur Game Boy : 119 F. Quentin Dubois, 66, rue Pouchot, 75017 Paris. Tél. : 42.26.26.11.

Vds Game Boy complète avec emballage + 3 jeux (Catch, Mario, Tetris). Vendu : 800 F ou échange contre Game Gear + un jeu. Vds jeu Nec. K2000, Pac Land, Bumba : 150 F pièce ou 350 F les 3. Vds, échange et recherche jeu Mega Drive. Harry Edery, 9 avenue du 8-Mai, 95200 Sarcelles. Tél. : 84.10.04.68.

Vds NT Nintendo. World Wrestling : 250 F. David Fouillat, tenue de la Fosse-Mahin, Sessay, 47000 Coullin. Tél. : 54.75.55.35.

Exclusif ! Vds Nintendo Super Famion + 2 manettes + deux superjeux 11 mos de garantie, état neuf. Le tout : 5 070 F. Le tout vendu : 4 500 F. Frédéric Galliard, 8, rue Joseph-Bertoin, 33600 Fontaine. Tél. : 76.26.65.26.

Vds Nes - manettes - 8 jeux (Mario 1 et 2, Castlevania 1 et 2, Rygar, etc.) Valeur : 4 000 F. Le tout vendu : 3 200 F. Vds CPC 644 + 15 jeux + manette + moniteur couleur. Prix : 1 900 F. Chi-Minh Huynh, 83, 88 rue Bliu, entrée 11, 1er étage, 45100 Nancy. Tél. : 83.59.89.83.

Vds Nes - 3 jeux (Mario 1 et 2, Dragonball) : 1 000 F. Vds 12 jeux Sega : 150 F pièce. Vds Game Boy - 2 jeux : 500 F. Nicolas Lebourrier, 2, rue de la Boite, 50890 Condé-sur-Vire. Tél. : 33.56.51.18 les dimanches, mercredis et samedis après-midi.

Urgent ! Vds console Nintendo neue (fév 91) + 3 jeux : 500 F. Olive Le Borne, 4, rue Coné, 95160 Montreuil. Tél. : 39.99.34.85.

Vds console Nes (5 mois) + cartouche 82 jeux + 7 jeux (Double Dragon 2, Fantaoduc etc.) excellent état. Valeur : 4 000 F. Le tout vendu : 2 000 F. Vendu dans emballage d'origine. Philippe Lefranc, 25, avenue Jean-Jaurès, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.35.30.96.

Vds console Nintendo avec ou sans jeux. Possède Section 2, Zelda, Gnomes, Urban, Galaga etc. Prix état selon le nombre de jeux, console en bon état. achetez-moi. Reynald Lepinquier, Tél. : 47.91.43.62 Genevilliers (92).

Vds jeu Game Boy. Bural Fighter, Tennis, Penguin Wars, Double Dragon, Paperboy, Alleyway, Spider Man, Quark, Hyper Lead Runner : 100 à 150 F pièce ou échange à 40 F au choix contre Pilot Wings sur Game Boy. Grégory Michel, 81, avenue du Lion, 1219 Genève (Suisse). Tél. : 022.796.32.87.

Vds console Nintendo + robot + 3 K7 (Mario, Popoye, Gyromite) + toutes les revues Nintendo. Le tout : 750 F. Vds 777, 30 F K7 (MegaMan 2, Snake Rattle n roll, Soccer). Le tout : 700 F ou 260 F pièce. David Molter, 7010, rue d'Anjou, 5700 Metz. Tél. : 87.75.53.85 après 17 h.

Vds console Acton Set, très bon état sous garantie + 3 jeux (The Earth, Stealth, Double Dragon 2, Mario Bros, Duck Hunt). Valeur : 2 000 F. Le tout vendu : 1 200 F à débiter. François Monier, Tél. : 60.12.21.91.

Vds console Nintendo 8 bits + 2 manettes + Paintal + adaptateur + 2 jeux (Zelda 2 et Super Mario Bros 1). Prix : 1 000 F. Candice Pesnel, 26, rue du Lot-d'Elan, 75250 Le Mesnil-St-Denis. Tél. : 34.51.87.23.

Vds Your Super Famion. Super Mario Bros 4 : 450 F. Populous : 450 F. port cartons. MSX Game Guide 3 : 450 F. Journal sur le Game Boy : 2, 2, 2. Turbo-90 disponible contre 3 x 20 F (en timbres). Cédric Petit, 98, Immeuble Guyonne, rue Pierre-Cornellie, 76420 Bihorel. Tél. : 35.20.29.23.

Vds Nintendo 8 bits + 9 jeux (MegaMan 2, Turles, Link, Metroid, Tetris) etc. Prix à débiter. Stéphane Pilmé, 36, rue Pablo-Picasso, 24750 Boulazac. Tél. : 53.54.46.88 après 19 h.

Vds console Nintendo de base + 4 jeux : 1 100 F. Faxanadu : 250 F. Gnomes 2 : 200 F. Console Sega 16 bits française mars 91 + Afrobeat Beast + Monaco GP + Super Master System : 100 F pièce. Twaik Hank, Vendu : 2 400 F. Mathieu Revergne, 12, bd Bessières, 75017 Paris. Tél. : 42.29.35.38.

Vds jeu Nintendo. Skate or Die : 200 F. Silent Service : 250 F. Manette Nes Max : 300 F. Agnes Roudot, 1, rue de Perosot, 9800 St-Amour. Tél. : 84.48.86.19.

Vds G and G + un pin's Mario : 250 F pointilloux. Botlier rangement 10 jeux Nes (neuf) : 90 F + 10 F de port. Cédric Rouze, 8, rue de Villiers-Aleand, 51160 Germaine. Tél. : 26.52.88.92 après 19 h.

Vds K7 Nintendo. Possède Ho Hokey, Super Mario 2, Zelda 1 et 2, Tortues Ninja, Gradus, G and G, Gyromite, Wrestlingman, Castlevania, Robowarrior, Rush'n Attack, Kid Icarus, Punch-Out, Tennis, Super Mario 1, Duck Hunt, 750 F pièce. Zapper : 100 F. Florian Savelli, 52, avenue Kléber, 75116 Paris. Tél. : 47.04.56.87.

Vds console Nes (garantie 7 mois) + 1 jeu avec Bionic Commando : 800 F et avec Castlevania : 770 F. Console + 2 jeux : 1 000 F. Console seule : 250 F. Bionic Commando : 280 F. Castlevania : 400 F. Vds jeux Sega. Master System : 100 F pièce. Leonard Vassedou, 78, rue de Verdun, 92220 Bagneux. Tél. : 48.64.67.73.

Vds console Nintendo japonaise + transfo + 5 jeux Zelda. Très bon état. Valeur : 2 000 F. Le tout : 750 F cause double emploi. Ne fonctionne que sur TV norme NTSC. Patrick Vieille, 68, rue Armand-Sylvestre, 92400 Courcouronnes. Tél. : 47.89.40.33.

Vds Super Famion. Super Mario 4 : 350 F. Actraiser : 300 F. Big Run : 300 F. Populous : 325 F. Final Fight : 325 F. Vds jeu Game Boy, Tetris, Double Dragon, Fantaoduc, Dr Mario, Contra, Gradius 2, Paperboy, Skate or Die, Kwik : 50 F pièce. Frédéric Volker, 7, cité Martigne, 75007 Paris. Tél. : 45.55.05.75.

Vds Game Boy avec écouteurs et vidéo Link + 3 jeux (Tetris, Batman, Gargoyles's Quest). Très bon état. Prix : 700 F ou échange contre 2 ou 3 bons jeux sur Mega Drive. Christophe Balbourdian, 425, bd Romarin-Balland, Les Fontaines, bat. A2, 13009 Marseille. Tél. : 91.74.00.84.

Vds jeux Game Boy. Golf : 150 F. Kwik : 150 F ou échange les deux contre : 1 jeu. Vds jeu Mega Drive, E-Swat : 300 F. World Cup : 200 F. Battle Squadron : 330 F. Alex Kidd : 190 F. Anthony Schoppes, 177, rue du Général-De-Gaulle, 57540 Petite-Rosselle. Tél. : 87.85.09.13.

Stop affaire ! Vds Nes - Nes Advantage + 13 super jeux + boîtes + notices en très bon état, robot en dépannage. Valeur : 8 200 F. Vendu : 2 500 F ou échange contre Famion complète. Vds aussi jeux Nes en très bon état : entre 200 et 250 F. Yvon Vaccier, 254, rue Adolphe-Pajaud, 92160 Antony. Tél. : 46.68.88.43.

Vds Super Famion. Big Run, Gradus, SD Great Battle, état neuf : 350 F pièce ou 1 000 F les trois. René Weppe, 12, rue des Flandres, 62790 Lefres. Tél. : 21.77.76.87.

Vds jeux Game Boy : 100 F pièce. Possède Kwik, Dragon Tail, Flappy, Birds, Fortness of Fear, Funny Field, Ban'rot, Gargoyles's Quest, Tennis, Juliette Couvreur, 1, rue Daru, 75009 Paris. Tél. : 47.63.38.53 après 17 h.

Vds Super Famion Actraiser, Final Fight, 7-Zero, Pilot Wings, Gradus 3. Prix : entre 500 F et 450 F. David Dersard, 21, rue de Paris, 95000 Lille. Tél. : 20.53.96.13 après 18 h.

Vds Nintendo (Simon's Quest, Turles Ninja, DD2, Rygar, Punch-Out, Wrestlingman, Batman, Gyromite, Duck Hunt). Prix : 220 F pièce. Deux : 400 F. Trois : 500 F. Quatre : 700 F. Cinq : 860 F. Six : 1 000 F. Alexandre Ginetest, Tél. : 53.40.54.54.

Vds console Nintendo + Zapper + 7 jeux (SMB, Sword, Zelda 2, Rygar, Trojan, Punch-Out, Bubble Bobble) + une manette + les doubles playes. Cade : 2 000 F à débiter. Marc Rigaux, 13, rue Kléber, 59130 Lambart. Tél. : 20.93.50.06.

Vds Nintendo 8 bits + pistolet + une super manette joystick + 14 jeux Zelda 1 et 2 : 300 F. Guillaume Vogt, 13, rue de la Mairie + Verrières-le-Buisson. Tél. : 68.29.98.30.

Vds console Nintendo + 9 jeux (Double Dragon, Zelda, Castlevania, Top Gun, Metal Gear, Goonies 2 etc.) : 1 an, a peu près, très bon état. Valeur : 4 100 F. Le tout vendu : 2 200 F. Jean-Philippe Amoult, 50, rue de Bignon, 86000 Poitiers. Tél. : 48.61.34.59.

Vds Nintendo 8 bits + 3 jeux (Mario Bros, Zelda 1, Battle). Valeur : 1 500 F. Le tout vendu : 500 F. Echange jeux sur SFCC. Possède Mario, Actraiser, Gradus 3, Pilot Wings, Ludovic Monroie, 14, rue Danton, 92130 Issy-les-Moulineux. Tél. : 48.38.10.18.

Urgent ! Vds console Nintendo + 2 jeux SMB 1 et Kid Icarus : 1 000 F à débiter. Vds aussi 5 jeux (Sovys Sky, Zelda 1 et 2, Tortues Ninja, Super Mario, etc.) Valeur : 2 500 F. Nicolas Graverey, 173, route de Frontigny, 69390 Lyon. Tél. : 78.46.29.91.

Vds Super Boy complète (SG) + Tetris + All Stars Basket + Turtle Ninja + Castie Vania + Kung Fu Master : 1 000 F. Recherche Mega Drive + 3 jeux : 1 350 F. Okan Uysal, 9, avenue du 8-Mai, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.71.20.

Vds console Nes avec 5 jeux. Le tout : 950 F à débiter. Possibilité d'échange contre Mega Drive française + une manette avec ou sans jeu. Bruno Blanchetti, 58, rue de Rochechouart, 75009 Paris. Tél. : 48.74.65.78.

Vds console Nintendo + 6 jeux (Dragon Ball, Kid Icarus, pistolet, très bon état, encore sous garantie) : 5 500 F. Romain Filippini, 6, rue Julien-Potin, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.45.68.31 après 18 h. Recherche Nec + Wateru.

Vds Game Boy + SMB + Batman + Balloon Kid + Duck Tales + câble + tout ma considération : 1 000 F à débiter. Vds aussi synthétiseur Yamaha PSS-140 + adaptateur secteur : 600 F. Téléphoner à l'heure des repas. Fabien Foucher, 45, rue du Dauphin, 03300 Cusset. Tél. : 70.763.21.

Vds console Nintendo avec 2 manettes, robot, pistolet, pistolet électronique + 10 jeux dont Punch-Out, Track and Field, Top Gun, Rad Racer, Gradus etc. Très bon état. Valeur : 3690 F. Prix exceptionnel : 2690 F. Yoni Lours, 3 résidence Le Parc, 93120 Le Courneuve. Tél. : 48.37.35.28.

DOMAINE PUBLIC
Atari - Amiga - PC & compatibles
CATALOGUE CONTRE 2 TIMBRES
IFA 59680
CERFONTANE
36 5 FA

PC ET COMPATIBLES

Vos PC 1400 EGA couleur + 2 drives 5 1/4 + disque dur 211 Mo imprimants BriteView 1420 (9) + 200 logiciels coût 1500 euros dans emballage original + 8 500 F à débiter. **Francis Diabot, Larocq, 43360 Avant, Tél. : 71.76.92.69.**

Vos ou échangez jeu PC, ST, ordinateur : entre 80 F et 150 F. **Batte Hawks, 1427, Gunship, Flight Simulator 3, Eye of the Beholder, Savage Empire, M1 Tank Patrol, Grand Gourmets, 2 de 100 des Campanians, 83400 Hyères, Tél. : 94.38.72.10.**

Vos portable Epson AX 640 Ko + 2 Mo 286, 12 MHz. Prix : état neuf avec sa poche : 15 000 F. **Guy Kabert, 11, allée Jacques-Anquetil, 91070 Bondoufle, Tél. : 60.86.62.74.**

Vos PC 1640 SD, EGA couleur (ECD) souris argent + lives techniques du 1640, emballage original, mainenu état neuf + 4 500 F. **Julien Laisse, Prades-sur-Vernazobres, 34360 St-Gilman, Tél. 67.38.12.20 du vendredi au dimanche aux heures de repas.**

Vos Commodore 401A double disks 5 1/4, moniteur couleur Thomson + jeu + câbles + disques 367. **Philippe Brette, 10 rue de la République, 93000 Paris, Tél. : 42.87.84.67.**

Vos PC 1512, drie 5 1/4 + 3 1/2, DD 20 Mo, souris infrarouge joystick + carté + 200 logiciels (Turbo Pascal, D3DS, Word etc.), nombreux jeux (Test Drive, GP, Tennis, Prince of Persia etc.). Prix : 8 500 F. **Philippe Martins, 1, rue Paul-Bert, 92800 Puteaux, Tél. : 47.28.72.00.**

Vos jeux originaux pour PC, Operation Stealth, GP, Cloutier Henry Davidson, Paris Dakar, Shuffpuck Café, Chuck Yeager, Battle Hawk, Tracoon, Rapcon (contrôle aérien), Hawaii Odyssey (pour Flight Simulator 3 ou 4), Jet Fighter - 1 000 F pièce. **Paul Ping, 33, rue Ravel, 92920 Halluin, Tél. : 20.37.31.51.**

Vos Amstrad portable PC 512 avec sa poche et logiciels, cassette achat plus gros. Le tout : 3 500 F. **Yves Leclercq, 31, rue Jean-D'Audouin, 51100 Reims, Tél. : 26.36.51.67 entre 18 h et 20 h.**

Vos XT 8086 étendu en 286 + couleurs + lecteur 5 1/4 + 3 1/2 + carte AdLib + 2 enceintes + claviers 102 touches + 2 x 8 bits + 200 disques de jeux + 150 disques d'utilitaires + garantie 1 an + port garanti. Le tout : 4 800 F. **Vos Scaries AdLib + enceintes - 900 F. Jérôme Chardon, 10, rue Du-Boussac, 24410 St-Jérôme, Tél. : 53.90.51.36 week-end.**

Vos Amstrad 1640 HD30 EGA + souris + nombreux logiciels double emballage. Valeur : 9 000 F. Le tout : 5 500 F. **Garante 5 ans. Glides Lebrun, 7, rue de Poyssy, 92420 Stains, Tél. : 48.25.03.77.**

Vos carte graphique EGA 256 Ko Paradise + 400 F. Adaptateur PC (prix Pentel) : 450 F. **René Mouchel, 138, rue Salvador-Allende, 92000 Nanterre, Tél. : 47.73.59.34 après 18 h.**

Vos PC 286, 12 MHz DD20 Mo, 2 lecteurs 3 1/2 et 5 1/4, 1 Mo de RAM, carte CGA, écran mono (sous garantie), logiciels (DOS 4.01), DOS Shell, GW Basic Man, Valeur : 8 600 F. **Richard Bardoux, 45, rue de la Jonquièrre, 75017 Paris, Tél. : 42.63.92.37.**

Vos PC Sharp 512 3 lecteurs 3 disquettes 5 1/4, écran mono + imprimante + 2000 Alain Nézan, 20, avenue du Lézardeau, 29000 Quimper, Tél. : 98.39.04.89.

Vos logiciels ! Vos PC1512 très récent + moniteur mono, 2 lecteurs 5 1/4 + disques (DOS, traitement de texte etc.). Prix : 3 500 F. **Oliver Deleaye, 56, rue d'Endôme, 13007 Marseille, Tél. : 91.52.43.69 après 18 h, région de Marseille uniquement.**

Vos écran monochrome 14" haute résolution Hercules sur pied orientable pour PC marque Seattle, Prix : 300 F. Etat neuf. **France Lime-Bihary, 45, rue de Pommes, 93500 Pantin, Tél. : 48.11.50.75 après 16 h.**

Vos PC 1512 double drive, moniteur couleur + Intégrale PC + logiciels + jeu + simulateur de vol F-19. Le tout état neuf : 4 000 F. **Dani Gal, 265, rue des Turquesoises, 77177 Nandy, Tél. : 64.17.93.65 après 20 h.**

Vos PC XT 10 Mo iM lecteur 5 1/4, écran 512 Ko : 3 800 F. **Michel Demaunzon, 332, rue de l'Empire, 92590 Reuil-Malmaison, Tél. : 47.32.91.18.**

Vos Amstrad PC 1512 3 disques + DD20 Mo. Le tout état bon état : 4 000 F. **Huik, 26, allée des Maccaronies, 91160 Ballainvilliers, Tél. : 69.34.22.42.**

SEGA

Vos Mega Drive française + 6 jeux (Shadow, Shinobi etc.) + joystick, garantie jusqu'à 1 an, envoi état + cadeau. Le tout coût : 3 000 F. **Christophe Albot, 4, allée de la Chevallière, 91210 Dravell, Tél. : 69.03.49.93.**

Vos Sega 8 bits + 3 manettes (dont 2 Speedking) + 5 jeux (Double Dragon, Shinobi, E-Swat, Rock Grand Prix, Scramble Sprites). Le tout vendu : 5 500 F au lieu de 6 500 F. **Jérôme Andrieux, 13 bis, rue de Calliary, 32000 Parmpury, Tél. : 56.55.82.10 après 19 h.**

Vos trois jeux Sega, Shinobi, Mickey Mouse et Black Seal. Prix : à débiter 300 F + 400 F. **Nicolas Bourdinhin, rue de la Sècherie à Brimès-les-Ardres, Tél. : 21.35.41.76.**

Vos Mega Drive + 2 manettes + 3 jeux (console sous garantie). Prix : 900 F. **Cédric Bouillier, 30, rue du Jardin-Public, 33000 Bordeaux, Tél. : 56.44.35.04.**

Vos Mega Drive japonaise + 2 joy pads + 10 jeux (Dick Tracy, Arnoval, Super Volleyball etc.). Prix : 4 500 F à débiter. **Philippe Brunne, 18, rue de la Pêcherie, 91710 Viry-Châtillon, Tél. : 69.24.67.11 entre 19 h et 20 h.**

Vos Master System + 11 jeux (American Gold Axe, Thunder Bats, Xenosaga, American Pro Football etc.). Prix : 2 500 F. **Abrielle Carigny, entrée 6, sept 11, avenue Anatole-France 59282 Douchy-les-Lines, Tél. : 27.44.15.45.**

Vos Mega Drive + Axis + 2 manettes + adaptateur japonais (sous garantie 7 mois) : 1 550 F. 9 jeux (Hard Drive, Monaco GP etc.). Prix : 2 500 F. **Jérôme Chardon, 13, rue des Vignes, 72250 Brettes-les-Pins, Tél. : 43.78.64.64 après 19 h.**

Vos Mega Drive japonaise + 9 jeux (Hell Fire, Shadow Dancer, Super Shinobi, E-Swat etc.) + joystick CGI, télesonnet, 3 000 F. **Sylvain Chauvin, 13, rue Eugène-Hénaff, 93000 St-Denis, Tél. : 48.23.56.25 vers 20 h.**

Vos Mega Master System + Control Stick + Speedking + Light Phaser (jeu) + lunettes 3D + 5 jeux (Black Belt, Choplifter, Rock, Space Harrier, Double Dragon). Le tout en excellent état : 1 500 F. **Fabrice Collot, 16, rue Pandreaux, 75019 Paris, Tél. : 45.54.94.55.**

Vos Sega Mega Drive française + une manette + Altéré Bats + Thunder Force + Super Baskett + 4 autres jeux en état bon état, garantie 6 mois + manette Power Stick arcade. Valeur : 2 600 F. Vendeur : 3 000 F. **Daniël, 94120 Fontenay-sous-Bois, Tél. : 48.76.58.31.**

Vos Mega Drive française + 7 jeux (Beast, Mystic Defender, Last Battle, Gard G, Shinobi, Mickey Shadow Dancer...) + joystick + emballages originaux. Le tout en parfait état. Valeur : 4 250 F. Vendeur : 2 600 F. **Werner de Marlon, La Chenille, chemin des Louvres, 13770 Vuveus, Tél. : 42.48.53.77.**

Vos Sega Master System + 6 jeux (After Burner, Shinobi, OutRun etc.) + péritel + moniteur Philips. Valeur : 5 000 F. Le tout : 3 000 F. **Julien, 38 bis, rue Henri-Brasler, 75005 Paris, Tél. : 43.25.30.97.**

Vos jeux Sega 8 bits (The Ninja, Zillion 2, Out Run, Space Harrier, Alien Syndrome etc.). 1100 F à 150 F de moins que les Nintendo. **Thomas Fouqart, 12, allée des Myrtilles, 93500 Montigny, Tél. : 54.17.95.31.**

Vos console Sega Master System + lunettes 3D + Phaser + 9 jeux : 1 500 F. Vente spéciale possible. Console : 500 F. Jeux et accessoires : entre 150 et 200 F. **Gwénéal Gaboriau, 48, rue des Mézanges, 44620 La Montagne, Tél. : 40.65.89.15.**

Vos console Sega Mega Drive française au plus offrant. Vos jeu Naric : 200 à 300 F. Possède Super Star Soldier, SG Dancer, Aero Baster, Space Invaders). **Gérard, Tél. : 67.95.02.17 après 18 h.**

Vos jeux 8 bits + Rapid Fire + 2 manettes + 3 jeux (Wonderboy 3, Shinobi et Golden Axe). Valeur : environ 2 000 F. Le tout : 1 200 F. **Harold Sturm, 6 avenue Gagarine, 78400 Chateaufort, Tél. : 39.52.17.32 après 19 h.**

Vos Mega Drive française garantie 8 mois + 10 jeux (Double Dragon, Thunder Force 3, Wonder Boy 3, Strider etc.) + manette + casque + lives d'arcades. Valeur : 5 200 F. Le tout : 3 000 F. **Frédéric Kopytovitch, 10, Les Sauvains n°10, 82800 La Crau, Tél. : 94.85.14.30 après 18 h.**

Vos Mega Drive français + 2 jeux en prêt-syria. **Philippe Lambert, 1, square Henri-Sellier, 94600 Choisy-le-Roi, Tél. : 48.94.17.79 après 20 h.**

Vos Sega 16 bits : Mega Drive japonaise + manette + un

jeu Wonderboy 3 : 1 000 F. **Francis-Xavier Lefebvre, 382, rue des Longs-Vallons, 76500 Notre-Dame-de-Bonneville, Tél. : 35.76.85.24.**

Vos Sega Master System + 8 jeux (Golden Axe, Rocky, Enduro Paquer, Action Fighter, Shinobi, Great Baseball, After Burner, Choplifter 3) + Control Stick + Control Pad. Valeur : 3 700 F. Vendeur : 1 800 F à débiter. **Echange possible Mega Drive. Emmanuel Letouvet, 118, avenue Charles-de-Gaulle, 92060 Levallois, Tél. : 44.21.31.15.**

Vos Mega Drive japonaise + joy pad + arcade Power Stick + 9 jeux (Shadow Dancer, Strider, Monstarist, After Burner, Aero Baster etc.). Le tout en parfait état : 3 870 F. Valeur : + de 5 000 F. **David Malérol, état Champcoquette n°4, 38120 St-Egrève, Tél. : 78.75.63.75.**

Vos Master System + Control Stick + 20 jeux parmi les meilleurs. Double Dragon, Speedcarter, Miracle Warriors, Shinobi, Wonderboy 2 etc. Prix : 7 000 F. Le tout vendu : 3 000 F. **Oryl Marinat, bd La Vallée pologne, 36000 Châteauneuf, Tél. : 54.34.81.66.**

Vos jeux Mega Drive française. Populous, Super Monaco GP, Shadow Dancer, Foot, etc. : 200 F port compris ou échange entre eux. **Fred Meyer, 3, rue Madame-de-Sèverin, 93720 St-Bonnet-de-Mure.**

Vos Sega Master System + 13 jeux (Golden Axe, Shinobi, Altéré Bats etc.) + 2 manettes + péritel. **Light Phaser. Le tout en parfait état. Valeur : 5 200 F. Vendeur : 1 900 F. Nicolas Pacheco, 5 place Dillel, 83000 Clermont-Ferrand, Tél. : 73.90.07.44.**

Vos Mega Drive état neuf, accepte jeux japonais, américains et européens + 2 joystick dont un auto + 8 jeux (Mickey, Gun & Moonwalker, Strider, Shinobi, Thunder Force 3, Tennis - surprise) : 3 300 F à débiter + le tout vendu : 3 000 F. **NSC-Geo, Sébastien Pary, 25, rue du 19-Mars-1962, 13100 Gignac, Tél. : 42.88.26.44.**

Vos Sega Master System : 1 600 F avec Phaser + Control Stick + manettes + 8 jeux dont Out Run, After Burner, Goulemis, Psychotron, Penguin Land, Hang-On, Phantasy Zone, Miguel Raisson, Port-Quelroy, 2200, Connerit-16-Vicente. Le tout : 9621.78.51 le samedi.

Vos cartouches Sega Mega Drive, Golden Axe, Moonwalker, Battle Squadron, Shadow Dancer, Wonderboy 3. **Philippe Richard, 18, avenue Gagarine, 78400 Chateaufort, Tél. : 39.52.17.32.**

Vos jeux Sega 8 bits. Shooting Gallery, Space Harrier, California Games : 180 F pièce. Possibilité d'échange, région Nantes. **Cherche Choplifter, Galfonia, Valley Ball, Thunder Bats, Peseleon, Gangerster Town, Operation Wolf, Rastan, etc. Yannick Robin, 8, rue du Colonel-Tyrot, 85600 Montlouis, Tél. : 51.46.42.01.**

Vos Mega Drive japonaise (modifiée par séquence néo) compatible avec le jeu Power 64 et 50 Hz : 1 joy pad + une manette arcade TV 60 Hz + un jeu : 1 100 F. **Vos Thunder Force 3, Mickey Moonwalker, Strider, 250 F. Richard Rodriguez, 11, allée de Bèthes, 69190 St-Fons, Tél. : 78.27.35.17.**

Vos console Sega Master System + cordon Péritel + 6 jeux (Golden Axe, Altéré Bats, Vigilante, Action Fighter, Space Harrier, Thunder Bats, Informator, Super Hero) : 4 000 F. Le tout vendu : 2 200 F avec sa poche + un jeu. **Chen-Christophe Romero, 27, cité J.-B. Clément, 95700 Givry, Tél. : 72.24.18.36.**

Vos jeux Sega 8 bits : entre 100 F à 150 F ou échange entre jeux Naric ou Sega 16 bits. Possède Goulemis, Operation Wolf, Rastan, etc. **Nicolas Santini, 107, rue Caulaincourt, 75019 Paris, Tél. : 46.06.27.92.**

Vos Mega Drive japonaise + 2 manettes + 5 jeux (GP Monaco, Phantasy Star etc.). Le tout avec boîtes + zone Paris. Le tout : 4 000 F. **Nicolas Santini, 107, rue Caulaincourt, 75019 Paris, Tél. : 46.06.27.92.**

Vos Mega Drive japonaise + 2 manettes + 5 jeux (GP Monaco, Phantasy Star etc.). Le tout avec boîtes + zone Paris. Le tout : 4 000 F. **Nicolas Santini, 107, rue Caulaincourt, 75019 Paris, Tél. : 46.06.27.92.**

Vos Mega Drive japonaise + 2 manettes + 9 jeux (Valeur : 4 500 F. Le tout vendu : 2 700 F. Etat neuf, TV couleur Schneider 55 cm, neveu, garantie 5 ans. Prix : 3 700 F.

Panasonic port de Casque CD, état neuf : 2 300 F. **Le Lorette, 8, rue du Blaquin, 11100 Narbonne, Tél. : 68.41.51.41.**

Vos Sega Mega Drive française sous garantie + une manette + 10 jeux (Shinobi, Monaco GP, Strider, Shadow Dancer, Axis 3, etc.). **Alain Scordell, 10, rue St-Enuprey, 95210 Graticy, Tél. : 34.17.42.19 après 19 h.**

Vos jeux Sega 8 bits (Wonderboy 3, Alex Kidd 4 etc.) : de 150 à 2 000 F. **Patrice Jaszczynski, 181, rue La Fayette, 75010 Paris, Tél. : 40.35.76.35.**

Vos jeux sur Mega Drive. Strider, Shadow Dancer, Battle Fournet et Super-Hero on Alain Bodo, 50, rue du Bola, 62196 Hexdingneul-lez-Bethune, Tél. : 21.54.42.56.

Vos 50% du prix d'achat. 62 cartouches et cartes Sega. Liste sur demande contre un timbre. **Bruno Bernig, 9, rue de Héthéville, 74100 Ambery.**

Vos Mega Drive japonaise + 6 jeux (Super League, Moonwalker, Last Battle, Altéré Bats, Super Shinobi, G and G, Le tout vendu : 2 000 F. Valeur : 4 500 F. **Alexandre Drouven, 12, Le Vendôme, bd de la Fourgrière, 13012 Marseille, Tél. : 91.83.01.70.**

Vos ou échangez jeu Mega Drive. Possède Revenge of Snob, Darwin 461 et Mystic Defender. Cherche Snob de Vermilion, notice anglaise ou française + Florent Gallatin, Groupe scolaire Joliot-Curie, 38150 Sallés-sur-Sanne, Tél. : 74.86.16.16.

Faites-vous un beau cadeau pour les vacances ! Vos Mega Drive (jeu 91) + 2 manettes + 14 tops (Mickey, Shadow Dancer, Monaco GP, Thunder Force 3, Populous, Super Volley Ball, Darius 2, Aleste, Tournament Golf etc.). Prix : 4 500 F. **Alexandre Goudeau, 38, avenue du Roule, 92200 Neuilly-sur-Seine.**

Vos jeux pour Sega 8 bits. Goulemis, Casino Games, Miracle Warriors : 120 F ou 200 F les jeux. Astro Warrior, The Ninja, Penguin Land, Black Belt : 80 F pièce ou 140 F les jeux. **Laurent, Tél. : 56.98.38.27.**

Vos Mega Drive japonaise. Altéré Bats : 150 F. 5 jeux Alex Kidd : 100 F. Double Dragon : 100 F. Le tout pour STP. **Cadaver, 150 F. Speed Ball 2 : 150 F. Speed 150 F. E-xtase : 100 F. Rechercheur pour Neo Devil Crush. PC kit, parasso Star : 150 F. **Patrice Smolen, 10, rue de Valenciennes, 93500 La Monnerie, Tél. : 73.51.45.32.****

Vos Mega Drive 8 bits - péritel + manette + Control Stick 10 jeux (Tennis etc.). Wonderboy 4, Monaco GP, R-Type, Alex Kidd etc.). Le tout sous garantie. Valeur : 4 000 F. **Caçot, 7 1/2 à débiter. Rigis Barthele, 3, rue de Mages, 57100 Yutz, Tél. : 82.51.19.05 week-end.**

Vos console Sega Master System + 2 jeux : 450 F. 10 jeux : 99 F. 2 200 F. **Vos aussi console Voleupack Philips G1200 + un jeu : 150 F. 5 jeux à 80 F pièce. **Laurent Bianquer, 2 allée François-Cloppier, 93130 Noisy-le-Sec, Tél. : 48.44.89.33.****

Vos Mega Drive française (sous garantie) + Arcade Power Stick + une manette + 6 jeux (Mickey, Strider etc.) + adaptateur jeux japonais. Très bon état avec boîte + notices : 1 498 F. Le tout, état de jeu : 3 000 F. **Alexandre de Gouvello, 45, avenue de Ternes, 75017 Paris, Tél. : 42.21.12.49 après 18 h.**

Vos jeux Mega Drive. Battle Squadron : 250 F. Mystic Defender : 200 F. Rambo 3 : 150 F. Altéré Bats : 150 F. Ken Last Battle : 150 F. Etat neuf. **Philippe D'Amario, 7, rue Chateaubriand, Val-d'Aulain à Sacy, Tél. : 50.19.23.64.**

Urgent ! Vos Mega Drive japonaise + 7 jeux + manette. Le tout état 2 000 F. **Pascal Gouquet, 23 bis, rue Auger, 93500 Pantin, Tél. : 48.44.55.42.**

Vos Sega Mega Drive française + 1 jeu : 1 700 F. 16 jeux de portromage. **Oliver Jolivet, 12, rue Baradet, 69004 Lyon, Tél. : 78.32.92.82.**

Vos Sega 8 bits - péritel + Control Stick + 11 jeux (Psycho Fox, Wonderboy 2, Rambo 3, Fives and Forget etc.). Le tout en état : 1 800 F. **Stéphane Vertucchi, bd E220, rue Jean-Gondy, La Soude, 13004 Marseille, Tél. : 91.40.56.19.**

Vos Mega Drive japonaise toutes TV + garantie 6 mois + 2 manettes avec jeux (je 1 à 3) + factures. Prix : de 950 à 1 250 F selon jeux. Vos Game Boy complète : 350 F port compris. Cherche contacts Amiga sur Life et Internet. **Philippe Verbeke, 10, rue Bienville, 93130 Lambersart, Tél. : 20.92.63.77.**

Vos Mega Drive japonaise + 2ème manette + Altéré Bats : 2 jeux au choix : 500 F. **Vos Mystic Defender,**

Ka-Ga-Ki, Eswat, Populous etc. Prix : 250 F pièce. Vds aussi adaptateur cartouche japonaise. 3000 F. Lm. n° 3
jeux + 1000 F. Stéphane Boursier, chez M. Mary, 49, rue de la Roseira, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : 46.30.75.02.

Vds jeux Sega 8 bits. Spellcaster + Wonderboy 2 + comics. Prix : 175 F pièce ou 250 F les deux. Power Strike + Zillion : 150 F pièce ou 200 F les deux. Action Fighter : 100 F. Vds aussi jeux Game Boy + écouteurs stéréo (Super Mario, Gargoyles) et échange autres jeux. Morgan Desvignes, 2, square Mozart, 75016 Paris. Tél. : 46.47.81.30.

Vds jeux Sega. Rocky et Altered Beast : 190 F pièce ou 360 F les deux. Vincent Lambert, 51, rue François-Charrier, 63360 Gerzat. Tél. : 73.24.09.89 après 19h.

Vds console Sega master System avec 8 jeux + Rapid Fire, très bon état en cadeau + 3 manettes ou échange contre Game Gear + 200 F, sinon prix de vente : 650 F. Marc Mazaud, 25, avenue de la Pierreffe, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.29.56.67 après 18 h.

Vds Sega Master System (encore garantie 4 mois) avec Battle Owl, Captain Silver, California Games, Double Dragon, Double Hawk, Alex Kidd 2 : 1500 F à débattre ou 150 F le jeu. Lolo Mounard, 48, rue d'Anjou, 42400 St-Chamond. Tél. : 77.51.47.72 après 17 h.

Vds jeux pour Master System. Alex Kidd, Shinobi, Golden Axe : 270 F pièce. World Grand Prix. The Ninja : 110 F pièce. Très bon état et frais de port compris. Gilles Sérinço, 7, rue Eugène-Leroy, 87500 St-Yrieix-la-Perrière. Tél. : 55.75.11.11.

Vds jeux Sega Master System. Golden Axe, Miracle Warrior. Tennis At, Spellcaster, Golvelius, Psycho Fox, Rastan, Superstar Wars 3D. Prix : 150 F pièce ou 250 F les deux. Sacha Sranovic, Impasse 19, RN 74, Bontemle, 17210 St-Pierre-d'Oléron. Tél. : 46.47.48.65 après 18 h.

Vds Sega 8 bits + 3 cartouches + 1 carte + 2 pads manettes + boîte d'origine. Etat parfait. Prix : 500 F. Réduction si vous appelez vite. Rémi Batial, 32, rue de la Baisse, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.57.97.

Vds Sega 8 bits + 15 jeux + 2 joystick dans la boîte d'origine. Le tout : 1800 F ou jeux vendus séparément. Adrien Bouvrain, 5, avenue de la Frégate, 44200 Nantes. Tél. : 40.34.05.96.

Urgent ! Vds console Sega 8 bits + Control Pad et Stick en mémoire (Alex Kidd) + 9 jeux (Spellcaster, Casino Games, California Games, Shinobi, Wonder Boy, Thunder Blade, Ghousters, Rampage, Cyborg Hunter). Le tout : 1850 F. Michèle Debroy, route de Lannion, 22710 Penven. Tél. : 96.92.69.79.

THOMSON

Vds originaux Thomson. Possède Aventuriers, Les Fantômes, TNT, Leo 80, GP 500, Les Amélie, L'année Vierge, Vera Cruz, Blue War, Griffin, Game Over, Turbo Cup, Chicago 90 : de 100 F à 150 F pièce ou 1 000 F le lot. Valeur : 2 250 F. Yohann Colombat, 11, Moulins, chemin de la Torche, 69190 Roquedur-Cap-Martin. Tél. : 93.29.99.26.

Vds T08 + moniteur couleur + 30 jeux + 3 manettes + revues + jeux originaux (Saber, Cid, Bivouac etc.) + lecteur de disques 3 1/2, très peu servi, état impeccable : 2 500 F. Grégoire Duhamel, 21, rue de Bourgogne, 82320 Droucort. Tél. : 21.49.95.73.

Vds pour Thomson, Arkanoïd : 60 F. F1 : 50 F. Super Tennis : 60 F. Queen Carats : 50 F. K7. Caribouche Charrier : 150 F. Bilal : 200 F. Les jeux (les jeux T08 MO5) : 70 F. Vds aussi supérs jeux MO5, T07 et T09 MO5. Tél. : 70 F. Frédéric Guillard, 15, rue Hoche, 70000 Versailles. Tél. : 38.51.43.74.

Vds imprimante Thomson PR9600, état neuf. T07-70 avec moniteur, lecteur et manettes, extension mémoire 64 Ko (pour T07-70 ou T09), livres, revues T80 de 1 à 3 et Monatom de 1 à 10, jeux. Prix à débattre. Michel Milot, 58320 Germigny-sur-Loire. Tél. : 86.63.83.78.

Vds T08 + lecteur disques 3 1/2, crayon optique + revues + manettes (Speeding) + 2 jeux Logo + câble imprimante + 1 200 F. Nicolas Stries, 174, rue Paul-Thouvenot, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.25.98 après 19 h.

Vds T07-70 + lecteur de disques : 500 F. Jeux : 50 F. Manettes : 70 F. Cédric, Tél. : 32.50.54.25.

Vds T07 en état de marche : 300 F. Livre initiation au Forêt 507. Charrie Vire Fort manuel de référence : 500 F. Max docs couleur aérielle, logiciels électrotechnique et normalisation Sams 1 et 2, Instal 1 et 2, décalaire + docs : 500 F max. Pierre, Tél. : 42.22.07.22.

Appel au T09 ! Vds nombreux jeux + en prix défiant toute concurrence (Passagers du Vent 1 et 2, Meurtres

en Série, Bivouac etc.). Patrick Charrot, 192, route de Cléop, 76550 Deville-les-Rouen. Tél. : 35.70.09.08 après 18 h.

Vds T08 + moniteur couleur + 10 jeux + câble pour lecteur de disques. Prix à débattre. Michel Decha, 3, rue de Reims, 25000 Besançon. Tél. : 81.51.44.96.

Vds nombreux jeux sur T08, T09+ (La Marque Jaune, Captain Blood, Turbo Cup, etc.). Vds crayon optique : 70 F. Vds Thomson MO5 avec ou sans jeux, prix à débattre. Pascal Hoarau, 5, impasse Auguste-Trébois, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.

Vds pour Thomson T08/T09+, logiciels originaux. Possède L'Héritage 1, Langue Française C62, Dames Américaines, Carrié D'As, Blue Star, Speedy Winder, Les Contes de Monte-Cyoto, Les Maléfices de Skanor, Robinson Crusoe : 60 F pièce. Serge Nardizzi, résidence «Les Jardins de l'Aude», bât. E, 11000 Carcassonne. Tél. : 66.47.59.92.

Vds 22 jeux Thomson MO6 : 60 F pièce. Possède Captain Blood, Turbo Cup, etc. Vds crayon optique : 70 F. Vds Thomson MO5 avec ou sans jeux, prix à débattre. Pascal Hoarau, 5, impasse Auguste-Trébois, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.

Vds T09 écran couleur HR + crayon optique + manette + docs + disques vierges + 100 logiciels. Valeur : 7 000 F. Vendu : 3 000 F + port. Stéphane Dubus, 35, rue Bisson, 75020 Paris. Tél. : 46.38.26 après 18 h.

Vds pour T08/T09+ nombreux logiciels (+ de 100) dont Colportant, Studio, Paragraphe, Le Journaliste, Alienator, Bob Marlowe, Mach 3, Bob Winner etc. Lisez sur demande 30 F pièce. Jérôme Janssen, Le Galoufer, 30260 Ouessant. Tél. : 66.77.38.08.

RECHERCHES

Cherche Spalterhouse et PC Kid. Johnny Teixeira, Tél. : 39.97.88.30 après 19 h.

Recherche adaptateur jeux japonais et américains sur console Nintendo. Nes. Mathieu Fiton, route de Bordeaux, Pech-Embat, 47700 Casteljoux. Tél. : 53.93.92.59.

MSX2 recherche le olivier musical du music module + matériel ou autre pour ordinateur. Pascal Galliet, 31, rue des Tulipes, 34300 Gô. Tél. : 67.21.02.71.

Cherche livre «Bien débiter en C» et contacts sur Amiga pour échange de solutions de jeu. Marc Beretti, 26, route de Banchangu, La Trinité, 20137 Portofecchio. Tél. : 95.70.54.22.

Achète NEO-GEO + Magasin Lord. Jérôme Farina, 62, rue de la Rochefoucauld, 75009 Paris. Tél. : 42.60.06.04.

Cherche pour PC, Bard's Tale 2 et Ultima de 1 à 5. Faire propositions à prix raisonnables. Sylvie Laurès, 19, avenue Arnaud-de-la-Rochette, 77000 Melun. Tél. : 44.39.40.24.

Cherche tuner TV pour 6128 : 300 F maxi ou jeu de foot américain pour Game Boy 200 F maxi. Julien Garoël, Le Rancez, 40960 St-Paul-des-Dax. Tél. : 58.91.88.85 après 18 h 30.

Urgent ! Achète console Atari, moniteur couleur avec jeux et souris, étude tous propositions. Sydney Chouchan, 13, rue St-Sébastien, 94130 Hoguen-sur-Mer. Tél. : 46.78.73.49.

Possesseur Sony HB700F recherche jeux MSX1, Tensai, Raban et The Castle. Possède de nombreux jeux et solutions (Eggarland 2). Recherche aussi Penguin Adventure 2, version tutor. Dominique Colas, 29/4 30 rue du Commerce, 59790 Ronchin. Tél. : 26.06.05.52.

Achète cartouche Basic 1.0 pour T07-70 : 100 F. Michel Etienne, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.

Achète in Your Face sur Game Boy entre 100 et 150 F et recherche Bubble Bobble sur Nintendo entre 170 et 220 F. Jérôme Durand, Les Caps N°8, chemin des Mmes, 83310 Cogolin. Tél. : 94.54.46.48.

Cherche tout matériel pour Thomson T07 + 16 Ko ainsi que personnes possédant T07 pour contacts, échanges, etc. Fabrice Girard, Le Jean-le-Bleau, avenue Le Bellepou, Z.U.P. de la Rode, 83000 Toulon.

Achète CD-ROM : 1600 F maxi ou échange. Vds 7 jeux + Game Boy + 2 jeux. Vds ou échange. Rémy André, PowerDrift, Overdrive etc. Recherche Chan et Chan, Dungeon Explorer, Neutopia, USA Pro Basket. Echange 2 jeux contre nouveautés (Parasol Star). Fabrice Binet,

3615 TEASER

Recevez **GRATUITEMENT** le logiciel **BBT** pour télécharger avec votre machine **(PC XT/AT - ATARI ST - AMIGA - MAC)** et venez prendre nos logiciels du domaine public !

3615 TEASER

Plus de **10 000 logiciels** triés et sélectionnés à votre disposition. Faites votre choix parmi eux. Ils seront chez vous en quelques minutes prêts à l'emploi !

3615 TEASER

Notre protocole **BBT** est un des plus rapides (90 cps) et des plus fiables du marché sous Transpac et nos logiciels sont **les meilleurs et les plus récents**.

3615 TEASER

En grandes quantités chez vous les derniers softs pour **PC XT/AT, ATARI ST, AMIGA** et **MAC** : tableurs, traitements de textes, langages, graphisme, musique, section adultes et des jeux par milliers.

Pour recevoir votre **BBT**, adressez à :
FRANCE-TEASER
22, Grande Rue 92310 SEVRES

une disquette vierge avec votre nom, prénom, adresse et type d'ordinateur. Joignez 15 francs en timbres pour frais d'expédition. Vous le recevrez sous 48 h.

36. Les Croilières à St-Vrain. Tél. : 04.75.12.10.

Cherche imprimante NMS 1431/cartouche Space Marlow, Abate, Hydlic 3 MX20. Metal Gear 2. Jacques Hucoburg, 1, bd Auphinois, 51100 Reims.

Recherche CD-ROM pour : 2 000 F de débattre + jeux si possible. Morad Seklou, 7 rue Montaigne, 7000 Vesoul. Tél. : 04.75.68.62.

Recherche Jeu Comics de Dragon Ball n°4, 22, 23, 24, 25, Vds Jumps Comics de Al Ladies n°1 et Si-Sैया n°2, 22-23-24-25. Recherche extension 512 Ko pour MSX2+ (M Pas, 500 F max). Drive interne 720 Ko. achète tout jeu Konami : 200 F pièce. Eric Caron, Tél. : 04.26.71.62.

Recherche sur Amiga/peinture de Chromaware et Eliminator de Hewson à prix fort. Faire offre. Benoît Van Dangon, Fosse-Bellay, 49700 Doué-la-Fontaine. Tél. : 04.17.00.74.

achète tout MSX2 même en formes + périphériques. Michal Ramsan, 165, rue de Pannoy, 59 Genève. Tél. : 04.84.62.91.

Attention ! Cherche occasions de montage VGA 256 couleurs (600x800) à moins de 3 500 F. Carte vidéo VGA multiples à moins de 2 000 F. Carte son AdLib à moins de 800 F. Yann Fayon, 50, rue de la Couture, 06000 Cines-Mello. Tél. : 04.56.36.96.

Recupère toute sorte de matériel informatique endommagé ou ne servant plus. Porté par Freddy Morin, 26, avenue du Port-Wilson, 94340 Joinville-le-Pont.

Achète jeux pour Game Boy : entre 60 F et 100 F. Je cherche, XJ, Invaders, F1 Boy, Mario, Hyperion, Runer, Mickey Mouse, Pinball, Pipe Dream, Puzzle et Snoopy. Alain Camérano, 17, chemin du Moulin, 67500 Haguenau. Tél. : 08.55.57.66 uniquement le week-end.

Achétions imprimante Thomson PR6000 ou Mannesman-Talbot rC05 + cordons + lecteur disks 3 1/2 pour T08 avec bouton + originaux éducatifs. Eglise Primaire, Le Bourd, 38690 Burchin. Tél. : 04.75.02.18.

Recherche souris pour MSX. Jeannine Marc, 5, parvis du Brull, appt 24, 92160 Antony. Tél. : 04.58.14.44.

PC 15120 Doulx recherche jeux et riles et utilitaires, Gestion, Compta, Graphique, Possède Passagers du Golf, de Patricia Lanfant-Laffitte, 8, rue St-Vincent, 64800 Nxy.

achète console Vectrix ! Bon état avec jeux environ : 2 000 F. Achète aussi les jeux dépréciés environ 80 F la cartouche. Cherche aussi contacts pour échanges CPC 6128 (à 500 programmes !). Jean-Nré N'Guyen, 35, rue du Village, 13006 Marseille.

Débuteuse MSX Canon V220 recherche Pro MSX pour conseils sur choix des cartouches, évolution de programmes sur K7. A moi entendre seul ! Anne Champetier, bld C. 11, Sacle-Nord, 26700 Pierrelatte. Tél. : 05.56.40.75.

Achète 100 F cartouche B&B à 100 F. Michel Etienne, 152, rue de la Liberté, 56000 Mauthage.

Recherche cartouche Metal Gear 2 pour MSX2. Faire offre. Fabrice Mechain, 21, square de Nimes 95300 Louvres. Tél. : 04.58.14.44.

Achète adaptateur SG-SD sur nec + jeu CD + Parossi SR. Faire offre. Vds à 900 F. 3000 F. Michel Lagan, 13, Boissière de la Pléide, 34600 St-Germer-lès-Bains. Tél. : 07.40.46.43 après 18 h.

Programmes de haut niveau ! Scénaristes vous proposent scénarios sur mesure. Envoyez vos demandes et offres de prix à : Laurent Moussault, La Charrette-de-Vesce, 78280 Criquetot l'Événail.

Cherche conteneur DF720 Ko Philips à bon prix ou échange contre jeux MSX 1 et 2. Recherche note vidéo graphique pour MSX. Gaston Leuc, 4 résidence Bel Air, 92150 Suresnes. Tél. : 01.23.92.42.20.

Achète TO7 hors usage : 100 F. Achète jeux, utilitaires, logiciels et périphériques. Christian Nicol, 66, rue de Béhobie, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 04.58.57.41 après 20 h.

Recherche sur cartouche MSX1, Parodius ou Super Landok ou R-Type, si vous ne voulez pas le vendre, un de ces jeux, possibilité d'échange avec une vds de 17 cartouches (1 mois environ). Jérôme Boylan, 16, rue Françoise-Vincent, 36290 Chariou. Tél. : 07.38.59.95 après 17 h.

Cherche jeux sur Game Boy entre 90 F et 140 F.

Cherche 100 F, Parodius, Kerler, 16, rue Edmond-Michel, 93110 Roissy-sous-Bois. Tél. : 04.58.31.40.

Recherche pour Atari ST originiaux : Chaos Strikes Back, Drakn'K, Immortal, Captive, Evras. Prix exceptionnel. Bernard Van Ramez, 97, rue A-Lamendin, 62940 Divion. Tél. : 01.25.62.34.

Achète console Sega Mega Drive 16 bits : 400 F plus selon état. Achète aussi jeu Sega 16 bits. Achète console Game Boy : 200 F. Paul Tomel, 32, rue Ligner, 75009 Paris. Tél. : 04.48.26.68 après 18 h.

Recherche jeux sur Vectrex de 50 à 100 F. Possibilité d'échange. Lsts sur demande contre envoi imprimé. Frédéric Rimatz, 26, avenue Berthollet, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 08.58.84.94 à partir de 20 h.

Achète Magician Lord sur NEO-Geo, Vds Vermilion, Golden Axe, Mickey sur Mega Drive. Vds aussi DMP 2000 + 1000 Jérôme Farina, 82, rue de la Rochefoucauld, 75009 Paris. Tél. : 04.82.00.04.

Achète tout jeu sur Nintendo et Game Boy et sur Sega 8 et 16 bits. Gregory Levakis, Impasse Trollet, 13009 Marseille. Tél. : 91.80.10.09 jusqu'à 18 h et après au 91.26.51.73.

Recupère tout matériel informatique en panne ou ne servant plus. Porté par Jean-Pierre Porras, 75, rue du Roc-des-Isards, 65240 St-Etienne Pors. Tél. : 08.82.40.83.

Recherche un correspondant sur CPC 464 pour des jeux. Rémi Bérchillon, 3 et 5, rue de St-Pierre, 91220 Brégy-sur-Orge. Tél. : 04.84.59.15 après 15 h.

ECHANGES

Echange Lyrix + 6 jeux contre clavier Amstrad 6128 Perry, Vira stat. Georges Bonneau, 2, rue du Professeur-Tavernier, 69008 Lyon. Tél. : 07.83.71.09.

Echange de vidéos jeux, utilitaires, démos sur ST/ST+ possédés. Frédéric Copman, 7, rue des Mézanges, 59229 Tételhem.

CPC 6128 échanges logiciels + carte. Possède news. CPC 6128 menu de jeux : 200 F. Stéphane Gentil, 29, rue au Grand-Faubourg, 26000 Charves. Tél. : 07.38.59.14.

Cherche jeux sur MSX2, Doud, Cockpit, Castle Excellent, Arkanoïd 2 contre des jeux sur Sega (Chase O.K., Vigilante, Time Soldiers, Shinobi). Thierry Gonzales, 45, rue Kant, 59000 Lille. Tél. : 01.20.94.94.94.

Atari 1040 STF/STE cherche contacts dans toute la France pour échange jeux, utilitaires, démos. Possède Disc, Super Monaco GP, Turicam 2 Laurent Jeubert, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre. Tél. : 07.42.38.11.

1040 STF échange compils, news et démos. Jean-Luc Jourdain, 66, bd Kellerman, 26200 Châteauneuf. Tél. : 03.75.40.56 après 19 h et le week-end.

Echange jeux sur Game Boy (Castlevania, Boring, Perry, Vira stat, George Bonneau) + jeux CD. Hervé NoKen, Dr Mario, R-Type, F1 Spirit, Benjamin Britton, résidence des 15-Arpents, bld A. n°111, 93100 La Blanc-Mesnil. Tél. : 04.58.13.10 après 18 h et 20 h.

CPC 6128 + radio-réveil + tuner TV + 180 news + doubleur de joystick + utilitaires (Disc 60 etc.) + câble manivelle + 4 K. Vires Amstrad contre Amiga 2000 + 2ème drive + souris + 10 disks vidéos. Téléphone : 4 500 F. Frédéric Maury, 21, avenue de la République, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 04.81.99.46.

Echange jeux et utilitaires sur PC et ST. Recherche occasions et avantages sur logiciels. André Milonetti, 61, rue de la République, 13002 Marseille. Tél. : 91.90.81.44 après 20 h.

Amiga échange de vidéos, news, démos, utilitaires éducatifs. Gérard Pelletier, 1, bd Talabat, 13140 Miramas. Tél. : 05.90.20.56.

Echange NEO-Geo + un joystick + Nam-75 contre une Turbo Express + 5 jeux minimum ou NEO-Geo + un joystick contre la Turbo Express + un jeu ou NEO-Geo NEO 2200. Jorgens, Nam-75. 990 F. NEO-Geo + un joystick + Nam-75 + 200 F. Julien Pomposo, Impasse des Veyers, 38450 Vt. Tél. : 07.74.54.96.

Semi-débuteuse sur STF échange news, oldies, utilitaires, démos. David Sananes, Les Alzars, 13480 Cabriès. Tél. : 04.22.23.43.

Echange jeux sur Amiga. Possède dernières news. Cherche personne pour échanger des jeux dans la France ou autres pays. Philippe Tavernier, 56, rue Fernand-Stanis, 59552 Courchevelles.

Recherche contacts sur Amiga (news, démos, utilitaires). Recherche nouveaux jeux reliables à 4 jeux (Bliv ou K7). Frédéric Villoteau, 17, rue des Orfèvres, 37000 Joué-le-Thou. Tél. : 04.67.13.55.

Echange jeux sur MSX1 et 2. Recherche news sur 1/2. Alessandro Zappoli, via Gabriella, 55, 00033 Casalecchio di Reno, Bologna, Italie. Tél. : 051.37.39.56.

Echange et vidéos supernews et compilations. Jean-Marcel Zeller, 26, Grande Rue, 92000 Gironay.

Cherche contacts sympas sur ST (E) pour échange démos, sources etc. BP 15, 61540 Bethel.

Echange jeux (news et oldies) sur C64 disks ou K7. Envoyez lts. Cyrille Boucher, rue de la Vallée-Louvet, 27150 Hébéroult. Tél. : 03.25.54.19.

Echange jeux sur PC. Possède Spelbalz 2, Rick 2, Panza, F-29, Pang, Captive, Maupli, Giesbi, Ivory, Immortal, Mistral, Master, Prince of Persia, 19, rue de la République, 13000 Aix. Tél. : 06.64.94.99 après 18 h 30 et 20 h 30.

Echange sur Neo Geo. F1 Circus contre Operation Wolf, Tiger Hill, P-7, Power League, 3r, Energy, Out Run, Formation Soccer, Vigilante, Nord-Pas-de-Calais uniquement. Gilt Pluquet, 17, rue des Muses, 95390 Sully-lez-Lan. Tél. : 01.20.22.63.

Mega ST2 cherche contacts pour échanges. Christophe Gantillou, 39, r de Amiens, 20020 Rainneville. Tél. : 23.93.42.70 après 18 h et le week-end.

Echange Core Grax + 12 jeux contre NEO-Geo + 1 jeu (Ninja Combit) ou contre Famicom avec 3 jeux ou le tout : 2 600 F. Damien Fontana. Echange aussi jeux Mega Drive, possèda Thunder Fox 3, Sinder, Moonwalker, 600 Soda comos, quartier La Retraite, bld n°6, 83340 La Luc. Tél. : 04.47.97.97 après 18 h et 19 h.

Echange Mickey Mouse Mega Drive japonaise contre Phantasy Star 2, Gynoug, Shadow Dragon, Midnight Resistance, Eric Sorrentino, Fiat-Vallons Rose, bld K, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.19.71.

Sur 1040 STE cherche contacts sympas et sérieux. Possède tous types de programmes (jus de 200 disks). Envoyez lts. Jean-Louis Abegg, 40-42, rue des Tanneurs, 37000 Tours.

Echange Falman et Monaco Grand Prix sur Mega Drive ou échange les deux contre un Game Boy + Tennis + casse + câble Link + un autre jeu. Benjamin Gonzalez, St-Mirmin-les-Epinglères, 71670 Le Breuil. Tél. : 05.56.10.75.

Echange jeux sur Amiga 500. Patrick Ayrolles, Le Molinie, 46130 Prouhadom.

Echange jeux sur Sega Master System. Cherche entre autre Double Hawk, Rastan, Indiana Jones and the Last Crusade et jeu pour Light Phaser etc. William Perrin, 32, route de Lomecourt, 60700 Rambervillers. Tél. : 29.65.15.24.

Echange sur Amiga 15 jeux (Turicam) + 80s + Battle + Squidron etc. contre cartouche PC Engine. Envoyez lts. Christophe Corca, Kersale-d'en-Haut, 29700 Ploemel. Tél. : 06.55.07.95.

Echange news et utilitaires sur Amiga. Envoyez vos lts. Réponses assurées. Vds aussi Atari 1040 STF avec XJ : 3 200 F. Eric Rollin, 3, rue de l'Arcade, 91540 Mennecy.

Achète console Lyrix petit jeu ou console Game Boy. Marc Verron, 35, rue de Vautrueil, 17000 La Rochelle. Tél. : 04.45.40.07.

Expt 1 - de 57 méga de muses Amiga, sur ST + de 500 modules pour votre ST (F) E. Liste contre un timbre à 3 50 F. M. Sourd, résidence Europe 2, appt 359, 17000 La Rochelle.

Echange jeux, démos, utilitaires et sources Assembléurs sur Amiga. Réponses rapides et assurées. Philippe Aledia, 33, rue Ferdinand-Séville, 36300 Le Blanc. Tél. : 04.37.28.16.

Echange MegaMan 2 contre Nintendo World Cup. Olivier Elasser, 21, rue du Premier-Culivard, 68000 Colmar. Tél. : 09.1.12.73.

Echange jeux sur Atari ST + MSX. Cherche The Games Collection en CD. Jean-Christophe Méric, 8, rue des Acacias, 31170 Tournefeuille.

Tél. : 01.85.97.44.

Echange jeux sur Nec. Download, Ninja Spirit, Vigilante, Abate, Barabms, Son, Rastan, Saga, Shinobi contre lecteur CD-ROM seul. Valeur des jeux : 2 525 F + 05.05.05. Wilfried Lacheronnet, 11, rue de Turonne, 93000 Montreuil. Tél. : 04.58.68.84.

Echange nombreux jeux, démos, utilitaires sur Amiga, débuteurs adaptés. Envoyez lts. Aymeric Courtois, 17, rue du Château, 59600 Lille. Tél. : 02.06.39.39.

Echange programmes Amiga, news avec tous ceux qui sont sérieux. Cherche tous jeux d'aventure en français et tous jeux de K7. Côté C64 : 2 idées disks. Yvette Warmos, 373, rue du Charbonnage, 6200 Chateaufort (Belgique).

Echange Sega 8 bits, très bon état, janvier 91 + 9 jeux et Game Boy sous garantie mars 91 + 2 jeux (Tetris et Double Dragon) contre Core Grax + un jeu en très bon état. Cyril Bissacros, 4, avenue Lachanel, 34500 Béziers. Tél. : 07.76.05.56 heures de repas.

Echange Lyrix + adaptateur + 4 jeux (California Games, Gauntlet, Gates of Zandocan etc.) + boîte origine contre Core Grax français + un jeu. Région nantaise si possible. Olivier Bliery, 7, avenue de Versailles, 44000 St-Herblain. Tél. : 04.70.55.35.

Echange jeux Super Famicom. Possède Super Mario World, Final Fight contre F-Zero, Super R-Type. Pro Sport : Arnold Lehay, 16, rue de Mal-laure, 28700 Beaulieu-le-Loir. Tél. : 03.71.81.25 après 19 h 30.

Echange sur Game Boy. Robocco contre Contra ou Dragon's Lair ou le tout : 1 500 F. Jérôme Tissot, 170, rue de Mouchet, 73130 St-Etienne-de-Culnes. Tél. : 79.56.33.44.

Echange jeux et logiciels sur PC 3112. Réponses et rapidité assurées. Envoyez lts. Alfred Cardon, 45, rue de Béhobie, 64700 Hendaye. Tél. : 92.00.48.99.

Cherche contacts sympas et sérieux pour échange jeux et utilitaires sur Amiga 500, débuteurs bienvenus. Fayçal Rahal, 2, rue des Amandiers, chemin Laperlier, Alger (Tunisie).

Echange et vidéos jeux sur Amiga. Atari ST, PC dans le monde entier. Possède news. Mohamed Alaoui, 133, rue Haxo, 75019 Paris. Tél. : 04.42.43.62.

Echange console Nintendo + 3 manettes + 4 jeux (Pro Wrestling, Rescue the Embassy Mission, Mario 2, Super de 82 jeux contre console Nec Core Grax ou compiler de 200 jeux). Envoyez lts. Jean-Louis Abegg, 40-42, rue des Tanneurs, 37000 Tours.

Echange Falman et Monaco Grand Prix sur Mega Drive ou échange les deux contre un Game Boy + Tennis + casse + câble Link + un autre jeu. Benjamin Gonzalez, St-Mirmin-les-Epinglères, 71670 Le Breuil. Tél. : 05.56.10.75.

Echange jeux et logiciels sur PC 3112. Réponses et rapidité assurées. Envoyez lts. Alfred Cardon, 45, rue de Béhobie, 64700 Hendaye. Tél. : 92.00.48.99.

Cherche contacts sympas et sérieux pour échange jeux et utilitaires sur Amiga 500, débuteurs bienvenus. Fayçal Rahal, 2, rue des Amandiers, chemin Laperlier, Alger (Tunisie).

Echange et vidéos jeux sur Amiga. Dominique Prouve, 11ème compans, section DT, CP 6162, 06017 Arrières.

Echange jeux sur PC 3112 (OGA), vends aussi jeux sur Atari 800X, très bas prix. Michail Zilveev, 12, rue Imposée, 92329 Buchy. Tél. : 20.68.38.38.

Echange Game Boy + 5 jeux (F1 Boy, Tetris, Bonnet, TMNT, Balkid) excellent état contre Nec Core Grax + un jeu si possible (F1 Circus). Tristan Blondel, 11, rue Edouard-Michel, 75007 Paris. Tél. : 07.45.04.97 après 18 h.

Amiga échange supernews, grands classiques et oldies. Jean-Michel Aubert, cité les Baumettes, bld H1, 13700 Marignane. Tél. : 04.27.73.00.

Echange jeux pour PC 3112. Cherche aussi F1 Pac pour Music Module ou Super Music. Jacques Armar, 5, rue des Amandiers, 34160 Castries. Tél. : 07.70.29.67.

Echange news sur C64/128. Vds Multiface 2, GX4000 + jeux, Game Boy, Damien Baumeat, 44, avenue Louis-Horbu, 59240 Dunckerque. Tél. : 28.63.08.08.

Echange jeux sur Nec. Bloody Wolf, Cyber Cross, Atomic Robo-Kid, Dorklord, Heavy Link, Hurricane. En prime je vous offre Dorok. Alain Bouengiers, 13, rue Molère, 55540 Caudry.

Echange Panza Kik contre Captain Blood ou jeux Nec (Barumba, Space Invader 90) contre 30 Construction Kit, Com-Vid Core Grax 60, jeu : 850 F. Achèle OD Vignepierre du Temps, Operation Steam : 45 F pièce. Recherche BioWarrior data disk, Mohan Pheal, 83, avenue du Temp-d'ours, 95000

Jouye-Moutier, Tél. : 30.32.12.69.

Cherche à échanger jeux et utilitaires de tous genres et avoir toujours un échange intéressant. Possède de nombreuses news sur 3'12 et 4'14. Je bouesse en DD et HD VGAs sur PC. **Didier Ouvré**, 24, rue André-Sabatier, 92000 Nanterre.

Cherche contacts pour Amiga. **Marco Baretin**, 26, route de Benclunig, La Trinité, 20137 Port-Vecchio. Tél. : 95.70.24.22.

Echange jeux sur T nombreuses news. Envoyez liste. **Serge Gagné**, 13, bd de la Gare, Pas-des-Lanciers, 13700 Marignane.

Echange jeux sur Nintendo. Tennis, Blades of Steel, Duck Tales, Kung Fu Kid, Gremis 2, Top Gun contre Bad Dudes, Snake Rattle n roll ou autres. **Francis Senglet**, 67, bis avenue de la Libération, La Grande-Plaine, 92000 Sceaux. Tél. : 74.48.08.18.

Super Game Graf avec 11 jeux + doubleur + joystick XE1Pro + joystick. Valeur : 496 000 F. Echange contre Amiga si possible avec offre externe. **Didier Leteru**, 25, rue du Marché-Maunoury, 94300 Vincennes. Tél. : 43.65.72.27 de 14 h à 17 h.

Echange logiciels sur PC. Envoyez liste. Cherche jeux (Turkern). **Emmanuel Simon**, 96, rue Hoyoux, B-4040 Herstal (Belgique).

Possédant un Amiga 500, je recherche un correspondant pour contacts sérieux afin de faire des échanges de jeux. **Daniel Ruelle**, 63, rue Emile Zola. Tél. : 21.77.05.22.

Amiga échange et vend tous les utilitaires. **Démas Gérard Pellerier**, 1, rue Talbot, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.27.98.

Echange Lynx + 3 jeux contre SMD5 + 250 F + Castrol + TMT sur Lynx ou vende Lynx - 1 à 2. Echange aussi Chess H.Q.2 + Nitro sur A500 contre Shadow of the Beast. **David Quesson**, 33, rue de Gesvres, 60000 Beauvais. Tél. : 74.48.49.63.

Cherche jeux et utilitaires sur Amiga et Atari ST. Echange utilitaires sur PC 514. **François Farinet**, Tél. : 97.65.72.22.

Echange nombreux jeux sur Amiga. Possède news et codes. **Sylvain Lambert**, 12, rue Millot, 21000 Dijon. Tél. : 90.43.48.99.

Game Graf, échange SGP Monaco contre autre jeu. Faire offre. Echange aussi jeux utilitaires, édus et codes sur Atari ST. **Sylvie Michel**, résidences Loretto, bât. A, route de Vulluto, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.20.54.45.

ST 1040520 échange news, utilitaires, docs, docs + hard (extension, overcan, cartes etc.). Possède Music master, Calamus, SL, Jean-Charles Hillier, 1, chemin des Charmittes, 26200 Montélimar. Tél. : 75.53.97.54.

Echange jeux sur MSX. **Nemesis 3** (original) cartouche SCD contre Super Laycock ou Androgynus. **Michaël Arian**, 19, rue de la Biastière, 51100 Bateauze. Tél. : 28.94.39.94.

Echange jeux sur STE. Possède Sky, Speedball 1, 2, Risk Dangerous 1, 2, Kick Off 1, 2, Team Suzuki, Lock n'Load, 299, F16, AD2, ATP2, Power Monitor, USS John Young, Prince of Persia, The Light Computer, 80000, 10000, 100 900 etc. **Arnaud Bellet**, 10, rue de l'Égalité, 34290 Servian. Tél. : 67.32.24.55.

Echange modules sur ST (F et E) + de 500 musiques avec une partition (60 pièces). Liste contre une enveloppe à 2,30 F. **Pierre Berthomme**, résidence Europe 2, 23059, 17000 La Rochelle.

Echange jeux Mega Drive + 220 F contre Famicom + 4 jeux. Vos jeux Mega Drive : 2000 F. Possède Mokeys, Ganges, Thunder Force 3, etc. Française + 6 jeux : 3 200 F. Japonaise + 20 jeux + 4 600 F. Cherche aussi une réalisation : 1 700 F. **Dany Cheddi**, 4, passage d'Armagne, 95200 Carrières. Tél. : 34.19.99.87.

Echange pour CPC/486. Jeux neufs. Possède 30 STE et 314. **P. Light Force**, Super Ski, After Burner. Chaque jeu : 35 F ou un jeu contre 5 Micro News. Envoyez IP47 et Ski sur M7M K7 - 60 F. **Lionel Wattier**, 3, rue des Pommières, La Haye-Malherbe, 27400 Louviers.

Echange Lynx + 2 jeux + adaptateur secteur contre PC Engine ou Mega Drive + 1 jeu (uniquement sur Metz). **Silviane Humbert**, résidence St-Jean, rue St-Jean, 57160 Mulsheim-Les-Metz. Tél. : 37.60.10.99.

Echange Mega Drive + 3 jeux + adaptateur pour Atari 2600 et 1 joystick contre Nec Core Graf ou Super Core Graf + une manette + 4 jeux Super Graf

ou un manette et deux jeux. **Stéphane Abelli**, 190, rue du Professeur-Beauxgès, 69008 Lyon. Tél. : 78.00.09.25.

Echange jeu Mega Drive. Basket, Mickey, Strider, Tracy, etc. Recherche nombreuses news. **Sonic Alien Storm**, Wardner, Lang-Lysser etc. Recherche Batman, Devil Hunter etc. Possède nombreux jeux. Vos avis K7. **Armand**, 47, rue Montaud, La Riblière-du-Bouchet, 27000 St-Bris-sur-Vienne. Tél. : 55.03.87.17.

Cherche contacts sur ST pour échange de jeux et utilitaires. Possède nombreuses news. **Frédéric Telleur**, 278 bis, rue Francis-de-Pressensé, 69100 Villeurbanne.

Echange ou vende news, utilitaires, vieux (Toki, Chuck R. X-Copy-Pro) sur Amiga 500. **Benoît Vrataries**, 92, rue René, 62400 Fargues (Belgique).

La société INFOGRAMES
recherche sur la France étudiants
pour être ambassadeurs sur les
points de vente. Contact : **Régis**
Baudouin, 84, rue du Ter-Mars-
1943, 69100 Villeurbanne.
Tél. : 78.03.18.46.

CONTACTS

Amigan cherche contacts sur Amiga 500 pour échanger de nombreux jeux (sur et hypernews). **David Noël**, 81, rue Henin, 62400 Parelennes (Belgique). Tél. : 071.39.11.34.

Cherche contacts sérieux sur PC 312 et 514, possède news et utilitaires, édus et utilitaires. **Bruno Paquet**, rue de Foix-les-Caves, 35, 13500 Jacquey (Belgique). Tél. : 019.63.45.73.

Cherche contacts sur Amiga pour échanger jeu et édus. Possède news. **Lionel Puitgier**, 5 bis, rue du Capitaine-Ferré, 69300 Caluire. Tél. : 78.29.36.72.

Cherche contacts sérieux pour C64, échange de jeux, news, compis etc. Cherche jeu 500. **Siri City** etc. **Yariv**, résidence 115, rue Nationale, 92924 Chèvrelieu. Tél. : 28.26.64.79.

Codes édus/bonus cherche musicien pour nos édus, édus accésés + créatifs, échange sources avec autres codes. **Royal Roy**, 1, chemin des Garnées, 73190 St-Bandolph. Tél. : 78.28.22.33 après 19 h et le mercredi et le samedi après-midi.

Cherche contacts sérieux sur MSX2 pour échange de disques. Possède un Sony HB707. **Christophe Scloupt**, 8, rue des Capucines, 57530 Courcelles-sur-Wied. Tél. : 59.56.62.21.

Recherche contacts pour simulations de vol (combat ou autres) sur Amiga 500. Val d'Oise possible. **Mamadou Guomano**, 18, bd Edouard-Brévy, 95200 Sarcelles. Tél. : 59.56.62.21.

A500 cherche contacts sur Amiga 500, recherche softs aventure, jeu de rôle français + programmes sur Amos. Recherche liste de jeux au journal et Modern. **Fabrice Hermand**, 11, rue Gustave-Charpentier, 85100 Les Sables-d'Olonne. Tél. : 51.32.44.13.

J'ai encore des originaux pour AT314 à partir de 50 F + nombreux DP à 15 F. Liste gratis. **Jean-Claude Masset**, 8, rue Henri-Dunant, 91000 Evry. Tél. : 69.91.92.97.

Réalise vos digitalisations Amiga ou ST d'après K7 magnéto-cassettes, disques. Prix : 10 F. **Vérand Moseu**, 7, rue Fontaine-St-Maurice, 51100 Villers-Château. Tél. : 26.70.01.70.

Urgent ! Le programme d'Alcantar (Lankhor) cherche excellent programmeur sur Atari pour programme en cours. Régions/seulement uniquement. **Alain**, Tél. : 39.80.94.65.

ST et Amiga cherche contacts pour AT314 et jeux, édus, logiciels. **Jean-François Bertheau**, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 57.82.54.01.

T80 cherche contacts pour échanges de logiciels. Possède nombreux jeux (Pack Succés, Green Beret, Arkanoid, Silent Service, etc.). **Cédric Birlein**, D2, résidence Lamarche, 54200 Toul. Tél. : 63.54.25.77.

Cherche contacts sérieux sur Amiga. Possède news, édus, utilitaires, envoyez liste. Vos avis sur C64 K7. **Frédéric Carmelito**, 14, rue Rio-Sud, 92400 St-Exstève. Tél. : 69.32.67.49.

STE cherche contacts sérieux et durables. Possède news et oldies (Parza, Venus, Lotus, F29, Rick Dangerous 1 et 2, Turrican, Speedball 1 et 2, Strider 1 et 2, The Light Computer, Rastapoli 1 et 2, Flood etc.). **Alain Colery**, 80, rue Gabriel-Peri, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.73.93.57.

Recherche contacts sur Super Famicom et informations sur tous les jeux. **Jean-Philippe Cougnès**, 15, rue des Escossais, 86000 Poitiers. Tél. : 49.68.98.34 entre 18 h et 20 h.

Cherche contacts sur A500 en Seine-et-Marne pour échanges de news. **Mini-Gun Duong**, 7, square Georges-Politzer, 77186 Noisiel.

STE cherche contacts pour échanges sympas. Possède STE et cherche news, édus, CD. Achète jeux sur Mega Drive : 200 F à 270 F et sur Game Boy 100 F). **Stéphane Foulon**, 24, rue Jacques-Carmin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.52.50 heures de repos.

Amiga cherche contacts pour échange livrier maxiplan. Cherche aussi plan pour cible MIDI. Echange news dans région Bouches-du-Rhône. **Pascal Ricca**, 51, allée du Frère, Croix-Sainte, 13003 Martigues.

Recherche contacts sur Amiga pour échange de news. Possède Full Contact, Spys, Turrican 2, Awesome etc. Recherche news et utilitaires. **Philippe Lihouac**, 65, rue Jeanne-Jugan, 92120 Dunkerque.

Recherche contacts sérieux sur Archimedes. **Jean-François Rivière**, route de Barouffères, 24300 Nontron. Tél. : 53.55.13.07 le week-end.

Cherche contacts sur PC et Amiga. **Philippe Delouris**, 5, rue Laurent-Vibert, 69006 Lyon.

Recherche contacts sérieux sur PC compatibles pour échange de jeux et utilitaires. Recherche jeu sur Sega Master System, faire offre entre 100F et 200F. **Franck Warme**, 41, rue Brosetolle, résidence Prévert à Oignis.

The Cybernetics recherche un codeur et codeuse. Envoyez coordonnées et CV. **The Cybernetics**, BP 247, 25016 Beaunœuf Cedex.

Cherche contacts sur NEO-GEO, achète, échange, vende jeux. Je possède les 1975, 500 F. Uniquement région parisienne. **Daniel Diherne**, rue de l'Union, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.39.21.17.

Cherche contacts fournis pour échange news et oldies. **Romano Hamon**, La Barré, 22210 Trebray. Tél. : 96.42.50.90 après 18 h.

Tom Thomson TG, TG8, TG9 + tous les enveloppe imprimé et auto-adressée - une disquette 3112 formatée en double densité. **Tom et Son**, lot 4, Le Hameau-d'Etienne, 30600 Vauvert.

Cherche contacts sérieux sur Amiga. Envoyez liste. **Michel Chaves**, 1, passage Bollaert, 74000 Annecy.

Cherche contacts sur Amiga pour échanger des sources. Recherche codeur pour nos donner conseils, musiciens pour faire des docs. **Nicolas Ebele**, Le Champet, 73190 St-Bandolph. Tél. : 79.28.35.87.

Programmeur niveau Pro, des étudiants vous propose scénarios sur mesure. Envoyez données, aptitudes + offres de prix. **Laurient Moussault**, La Charrière-de-Vessey, 76200 Orqueville-Esneval.

Impact recherche programmeurs débutants ou pros, musiciens, préparés pour des superjeux sur MSX + création d'un club d'échange de softs. Pour que le MSX ne s'éteigne jamais. **Romain Pélissier**, 3, rue des Aubépines, 43750 Vals. Tél. : 71.05.58.37.

Cherche contacts sur Atari 520 STF pour échange de programmation, clubs, etc. **Alain Lenders**, avenue Ferdinand, 33, 10200 Bruzelles (Belgique). Tél. : 02.296.38.03.

Disciple d'Eric Satyre, échange, envois, trocs tous jeux, images, photos, érotiques. Possède un PC. **Patrick Brichard**, BP 28, 13400 Lourville-La-Neuve (Belgique).

Cherche contacts durables et sérieux sur Amiga pour échanger jeux, édus et utilitaires, news et oldies. Régions/languages C. **Pierre Chapelle**, Les Sorbiers, 14130 St-Gatien des-Bois. Tél. : 31.65.51.65.

MSX21/2K, recherche contacts pour échanges, modules, utilitaires (news, SCC, Pac, Music, Demos). Envoyez liste, échange aussi softs sur Atari 1040. **Alvior Hustin**, 5, avenue Elisabeth, 6001 Marcinelle (Belgique). Tél. : 071.56.52.83.

Mac 2 sollicite cherche jeux couleurs. Envoyez liste. Mon disque d'or à la fame de news. **David Forest**, 183, avenue du Maine, 75014 Paris. Tél. : 45.39.31.89.

Echange jeux sur Amiga 500. Possède Eye of the Beholder, Gods, Sviss etc. **Samuel Robinson**, 2, rue d'Estienne-d'Orves, 30000 Nîmes.

Tennis 2 et 3, Thomson TG8/T9 - 5 niveaux, musique et sons digitalisés, 3 vitesses de jeu, joystick ou clavier. Prix 50 F/disk et titres de portcompi. **Michaël Bricout**, 49, Grande rue, codes 810, 95400 Sérannois. Tél. : 27.78.55.55.

Cherche contacts sur Amiga 500. Débuts acceptés. **Lionel Viat**, 13, avenue du Mont-Héry, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.68.00.25.

Cherche sur MSX2 et Turbo pour échange des trucs, astuces et softs. **Vidéo de Dragon**, 320 F. Starsho. **Rendez-Vous** + 250 F. Dynamic : 250 F. etc. Je possède aussi un Lynx. **Fabrice Autour**, 44, rue Pierre-Brossolette, 91350 Grigny. Tél. : 69.06.87.80.

Amiga 500 recherche contacts pour échange logiciels. **Franck Dupont**, 17, rue Jeanne-d'Arc, 77144 Montevrain.

ST cherche contacts sérieux pour échange et aide. Envoyez liste. **Jason Boesch**, Le Petit Blosset, 18500 Vignour-Baranton.

Cherche contacts sympas sur Amiga. Envoyez 150 logiciels de qualité (Loom, Doss, etc.). **Thomas Julienne**, 26, rue Leclapier, 50400 Grandville. Tél. : 33.50.79.77.

Cherche correspondants sur Amiga pour échanger jeux, utilitaires, édus. Envoyez liste. **Philippe Fossorier**, Llaudy, 74540 Héry-Alby.

Cherche contacts sur Super Famicom pour acheter jeux : max 400 F. Possibilité d'échange contre Hôte in Crea. **Yannick Yre**, lieu-dit «Les Espes», 31500 Rivert. Tél. : 61.35.63.74.

Cherche contacts Amiga. BP 171, 7700 Mouscron 1 (Belgique).

Cherche contacts sur 520 STE pour échange de jeux, utilitaires. **Jean-Jacques Deminies**, passage 157, Les Baillies, 71410 Douvains. Tél. : 93.42.42.99, après 18 h.

Amigan cherche contacts sur Amiga. Envoyez liste. **Yves de Tollac**, 75013 Paris. Tél. : 46.69.59.56.

Vous avez une Mega Drive Sega Française et un MSX1 ? Moins aussi, alors échangez-les ! Moins si vous n'avez qu'une seule des deux ! **Laurent Malignon**, 5, place des Lutins, 84000 Hyères.

Cherche contacts sérieux pour échanger ou vendre jeu sur Amiga. **Bruno Morvan**, 11, allée des Arqueuses, 93320 Pavillons-sous-Bois.

Recherche correspondants pour Amstrad 6128 pour échanges de jeux, utilitaires, édus. Envoyez liste de jeux avec coordonnées. Possède de nombreux jeux. Recherche Eric Emmanuel et A78. **Frédéric Champaux**, 3, rue Blanche-Sve, 19100 Brive-la-Gaillarde.

DIVERS

Donne contre 20 F (pour photocopie + frais de port), 34 trucs et astuces pour les jeux. **Sega Master System**. **Gilles Sélingot**, 7, rue Eugène-Leroy, 87500 St-Yrieix-Perche. Tél. : 5.75.11.11 entre 18 h et 20 h.

Vds sur NEO-GEO. Nam-7600 F. Echange contre Ninja Combat, Super 1300, ou Magician Lord. **Jean-Michel Squier**, 3 bis, bd Carnot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.54.55.14.

Vds imprimante Star LC10 couleur sous garantie : 1600 F. Pour musiciens vds échantillonneur synthétiseur avec séquenceur intégré + Process + brève visualisation sur écran) : 11 000 F. **Henri Vallières**, 2546, rue Paul-Bert, 93000 Lyon. Tél. : 78.34.12.11.

Vds NEO-GEO + 2 manettes + Memory Card + prise Périph + mode d'emploi + emballage : 2 000 F. Un très bon état, acheté le 1er janvier 51. **Oliver Bourton**, 1, rue Floka-Lapinski, 82220 Lourdes. Tél. : 21.37.83.

Vds gigaopé 28 bis édus + docs. Prix à débattre. **Pierre Matla**, 8, rue Henri-Matisse, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 46.69.90.44.

Vds ou échange opéur Yamaha (clavier 44 touches, 1 pédalier 64 jeux, 5 registrations, prise MIDI + auto-tuning). **Yves de Tollac**, 75013 Paris. Tél. : 46.69.59.56.

Vds ou échange opéur Yamaha (clavier 44 touches, 1 pédalier 64 jeux, 5 registrations, prise MIDI + auto-tuning). **Yves de Tollac**, 75013 Paris. Tél. : 46.69.59.56.

Vds ou échange opéur Yamaha (clavier 44 touches, 1 pédalier 64 jeux, 5 registrations, prise MIDI + auto-tuning). **Yves de Tollac**, 75013 Paris. Tél. : 46.69.59.56.

Vds ou échange opéur Yamaha (clavier 44 touches, 1 pédalier 64 jeux, 5 registrations, prise MIDI + auto-tuning). **Yves de Tollac**, 75013 Paris. Tél. : 46.69.59.56.

Vds Spectrum + 2 Lecteurs 128 Ko + 100 programmes + livres + joystick + 400F. **Laurent Pillichio, 10, rue Jean-de-La-Fontaine, 02270 Assis-sur-Serre. Tél. : 23.60.87.91.**

Vds étrangères roulatres noires, 3 étages dont 2 spacieux et un couloir pour mettre le clavier, spécialement conçu pour ordinateur, à débiter. **Vincent Mathis, 2 Impasse Raymond-Quareau, esc. D, 75018 Paris. Tél. : 40.38.21.58 après 19 h.**

Vds 19 numéros de Micro News, très bon état : 205 F ou 15 F pièce. Possédé numéros 10, 11, 12, 15, 16, 28, 38, 39. **Marc Delaire, 50, rue des Loisirs, 59640 Dunkerque. Tél. : 28.24.09.78 (repass).**

Vds revues ST Mag 32 à 42 : 120 F. 444.47.400F. ATr 16, 2A : 180 F. Micro News : 6.42.385 F. 15, 17, 21, 22, 26 : 11 F pièce. Joyckid de 0 à 1 : 120 F. 2 à 8 : 70 F. 4, 9, 10, 12 : 11 F pièce. Gen 4 : 18.28 : 300 F. 7, 8, 9, 10, 12 : 11 F pièce. TIT 49 à 86 : 400 F. 67, 72, 73, 77 : 78 F. 1 F pièce. **Thierry Guilbert, résidence Santillane, bdt. 1, app. 3, 33400 Talence. Tél. : 56.04.46.06.**

Vds adaptateur Amstrad MPI couleur pour brancher sur l'Atari. **Alan 1040 STE vds démontés en vente. Liste sur demande. Thierry Guilbert, résidence Santillane, bdt. 1, app. 3, 33400 Talence. Tél. : 56.04.46.06.**

Vds synthé Yamaha PSS 780, 81 touches, 100 sons, 100 rythmes et concepts de pads + support clavier adaptable. Le tout état neuf et sous garantie. Valeur : 3 700 F. Vendu : 2 100 F. Possibilité paiement en trois fois. **Doan Tran, 6, rue de Sceaux, 92350 Le-Plessis-Robinson. Tél. : 43.50.02.55.**

Vds à moitié prix et neuf. Microsoft Mouse + accélérateur Mach 10, Epson Kii 8497 pour FX20/100 + rubans EP105, rubans pour Nec PD, 957, 99, 35, 10, Facit 4510, Xerox610, Brother EM20. **Pierre Mathieu, 129, rue de Normandie, 36400 La Châtre. Tél. : 54.48.12.78.**

Vds anciens numéros de Micro News n°1 à 27. Prix à débiter. Vds Canon V20 + cartouche Football : 200 F. **Philippe Vanerker, 12, rue Rembrandt, app. 33, 99210 Cookekerque. Tél. : 43.50.02.55.**

Vds à moitié prix et neuf. Microsoft Mouse + accélérateur Mach 10, Epson Kii 8497 pour FX20/100 + rubans EP105, rubans pour Nec PD, 957, 99, 35, 10, Facit 4510, Xerox610, Brother EM20. **Pierre Mathieu, 129, rue de Normandie, 36400 La Châtre. Tél. : 54.48.12.78.**

Vds anciens numéros de Micro News n°1 à 27. Prix à débiter. Vds Canon V20 + cartouche Football : 200 F. **Philippe Vanerker, 12, rue Rembrandt, app. 33, 99210 Cookekerque. Tél. : 43.50.02.55.**

Vds échange synthé Yamaha DX21 + Roland SH101 contre Atari 520 ou 1040 ST. **Philippe Pinte, 25 rue du Mouquet, 69530 Neuilly-en-Thelle. Tél. : 44.26.73.56.**

Vds Compaq port 640 ko DD220 (neuf) Coro, logo, 2 lecteurs 360 Ko + 9600 F. Tablette tracé A3/A4 : 4 800 F. Le tout en parfait état. **A6000 XT, 34, DD20 M, 1084 S, 3*12, adaptateur 15/21 MIDI, 300 disks, nombreux boutons : 12 800 F. Gérard Roux, 1, rue Rosenberg, 91700 St-Genève-des-Bois. Tél. : 69.25.02.72.**

Vds imprimante Commodore MPS1270, jet d'encre, silencieuse, compatible tous micros. Garantie 10 mois, neuve. Prix : 1 700 F. Valeur : 2 000 F. Recherche contacts sur Amis. **Gaël Gourjon, 42, bd Gambetta, 13150 Châteauneuf. Tél. : 90.04.06.91.**

Vds en superpromotion clavier sans instrument pour quelques livres. Ex : une méthode de clavier avec disk + un songbook «La fête du samedi soir» + 10 recueils de hits variétés françaises. Le tout : 200 F. **Marcel Dutron, 54, rue Pen-an-Sting, 3ème étage, 29000 Quimper.**

Vds, achète, échange à bons prix jet sur SNK. Super Famicom, Nec, Mega Drive etc. **Wilfried, Tél. : 48.21.11.37.**

Vds imprimante Manesman MT80 + liaison série pour Apple ou PC, très bon état, à peu près : 700 F. **Jérôme Balot, 4, passage Louise-Michel, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.77.48.**

Vds anciens numéros de Micro News. Possédé 15 à 24, 26 à 30, 34, 36, 38, 39, 40, 41, 42, 46, 47, 48. Prix : 150 F. Vds cartouche MSX2. Scramble Formation : 100 F. L'ensemble : 200 F. **Michel Roux, au bureau de St-Gines-d'Alguevives, 33920 St-Savin. Tél. : 57.42.54.05.**

Vds traductrice anglais/français et français/anglais, 48 000 mots, algorithme 16 caractères, neuve, emballage d'origine - 330 F pour composants. **Roger Lorrain, 23, route de Freterman, 71270 Pierre-de-Bresse. Tél. : 85.72.82.12.**

Vds HP Deskjet plus jet d'encre, état neuf : 5 500 F. **Lotfi Mokdad, 18, rue Paul Mazy, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 49.60.95.82.**

Pour MSX cherchant solutions et plans de jeux, vds disks 360 ko avec solutions et plans de Dragon Slayer 4, King Kong 2, Knightmare, Garyu+ etc. Prix : 10 à 25 F. **Frédéric Hattler, Douville-Bény, 06220 Chaumont-Porcien. Tél. : 26.47.24.01.**

Société spécialisée dans la distribution d'articles de loisirs recrus immédiatement dans la région de Pontoise (95) :

Jeunes Gens F ou H libérés O.M. : Passionné(e)s de JEUX VIDEO ; Bonne élocution, bonne mémoire ; Esprit ouvert, pour :

Conseil et assistance au téléphone sur les JEUX NINTENDO.

Une première expérience du téléphone sera vivement appréciée et une connaissance des jeux NINTENDO constitueraient un plus.

Nous vous offrons :
**- une formation complète
- une rémunération motivante !**

Adressez un C.V. complet ainsi qu'une lettre et une photo à :

**BANDAI
A l'attention de D. Ducommun
Services Consommateurs
3, rue de l'Industrie
95310 St-Ouen-l'Aumône.**

CLUBS

Club échange par correspondance pour Mega Drive, Nec, Game Boy, Sega Master System, Lynx. Achète jeu et cherche membres. **Fun Club, 15, avenue des Acacias, 75009 Mitry.**

Demandez notre catalogue gratuit de logiciels du domaine public pour Atari ST, Amiga et compatibles. **PC. IFA, route nationale, 59680 Certontaine.**

Recevez une importante liste de logiciels originaux d'occasion pour Atari ST (40 F le logiciel) avec boîte et notice. **IFA, route nationale, 59680 Certontaine. Tél. : 27.65.81.11.**

Club Amstrad 6128 - vous ne payez que les frais d'envoi. Pour tout renseignements. **Club Amstrad, M. Pissenem, avenue Louis-Cuvain 06130 Plan-de-Grasse.**

Mega MSX News, c'est le journal sur disk pour MSX2+ : tous les renseignements vous seront envoyés sur simple demande. Recherchez toutes personnes pouvant aider à réaliser un serveur Amiga. **Sébastien Rousseau, 7, place du Général-De-Gaulle, 59470 Roubaert.**

Adhère vite au Sega Club 93. Locations de jeux, fanzines, réunions, contacts, etc. 1 an d'existence et de plus de 20 heures. **Amiga, 36, rue Lubet, 93200 St-Denis. Tél. : 48.22.18.43.**

Les 5 disks MSX du FCM sont vendues au prix exceptionnel de 140 F ou 40 F pièce. Au sommaire, solutions de jeux en français + jeux + beaucoup d'autres surprises. **Frank Téu, 54, rue Edouard-Vaillant, 59199 Hergnies.**

La Mega Club est né et vous attend sur A500. ST. Possède Toki, Gôd et les BP 13, 6792 Halanzy (Belgique).

Nouveau Engine Club - votre disposition. Permanence de 17 h à 20 h. **Engine Club, CS, Les Peranches, 10 bis, avenue St-Anne, 13700 Marignane. Tél. : 42.31.33.46.**

Club Nec : 200 F par an. Un jeu est offert aux 150 premiers adhérents. **David Heoc, 517, rue la Fontaine, 82110 Hélin-Beaumont. Tél. : 21.75.53.88.**

Association échange jeux sur consoles Nes, Game Boy, Sega Master System, Nec, Lynx. Cherche membres, achète jeu. **Roger Polguez, 13, avenue des Acacias, 77200 Mitry-Mory. Tél. : 64.90.37.43.**

Création du club Amiga-fan, cherche un lecteur disks pour C64 : 400 F max. **Van Schmitz, 42, rue Godetroy-Cavaignac, 75011 Paris.**

Vous cherchez un PC, une imprimante ou du matos pour le X-OT, des livres, logiciels P.C.I.S.T. Possédé un large éventail à très bon prix. **Francia Tonin, 16, rue Chantereau, 91630 Chépeyville. Tél. : 64.56.27.84.**

Tony vous annonce des news Amiga ! **Tony Deguelle, 16, rue Gogaud, 59212 Wignies. Tél. : 27.57.32.64.**

Mega MSX News, journal sur disk 31/2 pour MSX2 et 2+ : 20 numéros déjà disponibles. Possédé également complémentaires sur simple demande, pondre un timbre. Cherche contacts sur Amiga 200. **Sébastien Rousseau, 7, place du Général-De-Gaulle, 59470 Roubaert.**

Passionné de Sega adhérez au Sega Club 93, journal mensuel, réunions, locations de jeux, etc. 100% Sega. **Anthony Sague, 36, rue Lubet, 93200 St-Denis. Tél. : 48.22.16.43.**

MAO of Game Boy, club entièrement Game Boy. Échanges de jeux, occasions, journal, promo etc. **Dio Bonpain, 24, rue Edgar-Degas, 93 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.22.16.43.**

MSX Turbo R/2+ 2 disks digi-club importation matériels et softs japonais, news, tests et dossiers musicaux, programmation, etc. Une revue sur disk 720 Ko. **Patrick Legon, 96 C, rue Philippe-de-Lassalle, 95004 Lyon. Tél. : 78.27.09.54.**

Hyallatouh U. club Piranhas fait son apparition (sainte Vierge) il vous vaudra échange des jeux, des logiciels, des pins etc. **Gauthier, 17, 34711 Perles.**

Le Fire Club c'est des centaines de logiciels sur PC et AT (CGA, EGA, VGA). **R. Steve, BP 24, 7390 Quaregnon (Belgique).**

MSX For 7, un nouveau fanzine MSX (20 pages) avec la solution de Metal Gear 2 P.D.M. : 10 F. **Julien Molinier, 14, avenue du Tennis, 34200 Sète. Tél. : 67.53.19.51.**

Thomsonistes, pour répondre à vos envies de contact, d'infos et de programmes, le club Thomsonistes est à votre disposition 7 jours sur 7 et 24 heures sur 24. **Contactions, 13, allée d'Andréux, 75018 Paris. Tél. : 43.83.44.42.**

Vous avez une Mega Drive française et vous voulez adhérer à un club sur Valenciennes (réunions, échanges, albums). **Olivier Féralin, 18 bis, rue Dufrenoy, 59230 Nivelle. Tél. : 27.48.77.84.**

PC VGA 31/2 et 51/4 (14, 1, 2, 22), recherche contacts dans toute l'Europe. Possède beaucoup de news. Recherche graphistes pour intros. **Darkness of Chaos Corporation, 116, avenue du Roi-Soldat, 1070 Bruxelles (Belgique).**

NCB, Publisher and Corporation Design vous proposent un lot de romances et de données à des prix très clean. Liste sur demande. **Pierre-Antoine Chapelle, résidence Les Sorbiers, 11430 St-Gatien des Bois. Tél. : 31.65.17.03.**

Le fan club MSX viens de sortir sa première revue. Abonnement : 70 F les 3 numéros. Des tocs secrant un quartier, initiation au Basic à l'assemblée. **Lucien Gagnon, 116, avenue du Roi-Soldat, 1070 Bruxelles. Tél. : 27.41.16.83.**

Club MSX de la Vallée recherche contacts pour échange de jeux sur disks. Possède 300 jeux. **Christophe Chaplain, 22, rue des Aubépines, 66190 Ayron.**

Diffuse domaine public, vidéos, slide-show, films etc. Le tout sur Amiga. Catalogue sur disks contre 5 euros à 30 F. **BKA Domaine Public, BP 35, 95560 Montsouff.**

Association cherche collaborateurs sur Nes, SGFX, Game Boy, Game Gear, MSX, fans de japonaises/bougé-vous un peu ! C'est la sixième année que je passe sans succès à St-Projet : création d'un super fanzine trimestriel. **Philippe Bazar, 688, rue du Scarabée, 30000 Nimes. Tél. : 66.26.02.94.**

MSX For 7, un nouveau fanzine. La n°1 est sortie il y a mal pour la modeste somme de 10 F. Le n°2 est prévu pour le 1er juillet. **MSX Club, faites-vous connaître ! Julien Molinier, 14, avenue du Tennis, 34200 Sète. Tél. : 67.53.19.51.**

Vous possédiez une Mega Drive ou une Game Boy ? Pour 50 F seulement changez de jeu. Demandez la liste. **Jean-François Antaglia, 104, rue Fontaine-St-Germain, 36000 Châteauneuf. Tél. : 54.22.69.08.**

Les meilleurs logiciels du domaine public sur Atari à prix super sympas (25 F par disk DF tout compris). Demandez notre catalogue complet contre un timbre à 3.80 F. **Dom Pub Diffusion, résidence du Parc, Les Noisetiers, 38430 Molrans. Tél. : 76.55.44.08.**

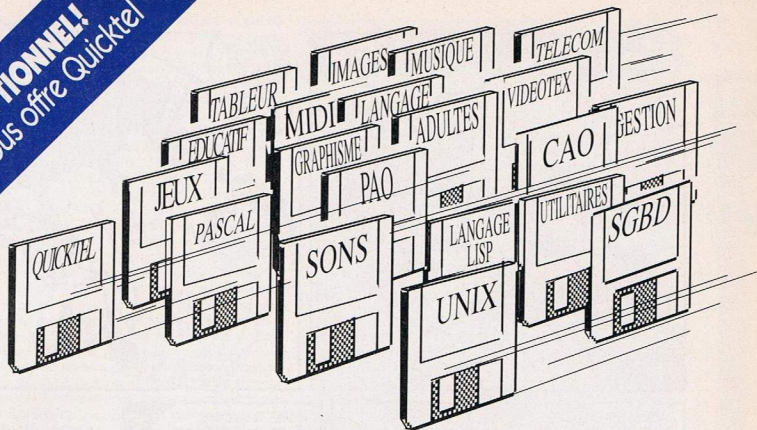
MSX Game Guide 3 est sorti : 100% MSX (1, 2, 2+, Turbo-R). Possibilité de commander les derniers jeux sortis. **Gaëlle Petit, 86, Immeuble Guyenne, rue Pierre-Cornélis, 75420 Bihorel. Tél. : 35.60.25.23.**

PC-VGA Sound Blaster tous formats. Groupe recherche graphistes pour démos et logiciels dans toute l'Europe. **Darkness, 116, avenue du Roi-Soldat, 1070 Bruxelles (Belgique).**

Club d'échange et de vente sur toutes les consoles Amstrad, Atari, Nec, Sega, Nintendo, SNK dans toute la France. Plus de 500 jeux à disposition. **Michaël Cochet, 37, chemin Kerik, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.53.14 de 19 h à 20 h.**



EXCEPTIONNEL!
SM1 vous offre Quicktel



CHARGEZ!!!

**SM1 : PLUS DE
3000 LOGICIELS
GRATUITS!!!**

TÉLÉCHARGEZ ... GRACE A QUICKTEL

Votre ordinateur peut communiquer avec notre service télématique SM1 et charger les milliers de programmes qui y sont stockés. Ce procédé s'appelle le TÉLÉCHARGEMENT. Pour télécharger, vous n'avez besoin que du programme QUICKTEL et d'un câble qui relie votre micro-ordinateur à votre minitel (voir offre ci-dessous) ou un modem.

Une fois cette liaison, micro-minitel effectuée, faites le 3615 SM1, sélectionnez les logiciels qui vous intéressent et transférez-les en quelques minutes directement dans votre micro-ordinateur.

IL Y A PLUS DE 3000 LOGICIELS DANS SM1 (POUR PC, MAC, ATARI, AMIGA)!

Jeux, graphismes, musique, langages, utilitaires, traitements de textes, tableurs, en provenance du monde entier...

Tous ces logiciels d'excellente qualité, ont été rigoureusement sélectionnés et testés. Une fois chargés sur votre micro, vous pouvez les utiliser sans aucune limitation... Et chaque semaine, vous trouverez sur SM1 des dizaines de nouveautés!

SIMPLE ET ÉCONOMIQUE.

Le téléchargement vous offre la possibilité de disposer de chez vous, 24/24h, d'une gamme exceptionnelle de logiciels. Le coût? Incroyablement faible, puisque ces logiciels sont gratuits, vous ne payez que la communication téléphonique (1,25 F/mn) soit seulement quelques dizaines de francs, pour un magnifique jeu d'aventure, ou un gestionnaire de base de données. Qu'en dites-vous?

POUR OBTENIR QUICKTEL GRATUITEMENT* DEMANDEZ-LE VITE AUX BOUTIQUES MICRO MARQUÉES DU LOGO SM1 (LISTE COMPLETE SUR 3615 SM1) OU ENVOYEZ LE COUPON RÉPONSE CI-DESSOUS.

Coupon-réponse à retourner à SM1 - 110 rue Saint-Denis 75002 PARIS
Veuillez cocher les cases de votre choix et écrire en majuscules, S.V.P.

OUI, je souhaite recevoir GRATUITEMENT (et sans obligation), le logiciel de téléchargement Quicktel.

Je possède un

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> PC/PS compatible (3 1/2") | <input type="checkbox"/> AMIGA 1000 |
| <input type="checkbox"/> PC/PS compatible (5 1/4") | <input type="checkbox"/> AMIGA 500/2000 |
| <input type="checkbox"/> ATARI ST/STE | <input type="checkbox"/> MACINTOSH |
| <input type="checkbox"/> ATARI TT/MEGA STE | |

Je souhaite également recevoir le câble de liaison micro-ordinateur au prix exceptionnel de 99F, Je joins mon chèque postal ou bancaire à l'ordre de SM1.

Pour PC et ATARI, veuillez préciser le nombre de câble. 9 broches 25 broches

Nom _____ prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Téléphone _____ Profession _____

*EN FONCTION DES STOCKS DISPONIBLES

3615

SM1

VOUS POUVEZ AUSSI APPELER
SM1 PAR LE 3615 SM1, LE 36 25 36 00
OU LE 3617 SPRINT.

Rosie
Zourette



ROSIE... VENEZ VITE,
C'EST TERRIBLE..



QU'EST-CE
QUI SE
PASSE
?

C'EST
AMIGA : LA
FAIT UNE
CONNERIE..



..VOUS SAVEZ, SES
RECHERCHES SUR
LA TRANSMUTATION
DE LA MATIÈRE...

LA TRANS-
MUTA QUOI ?



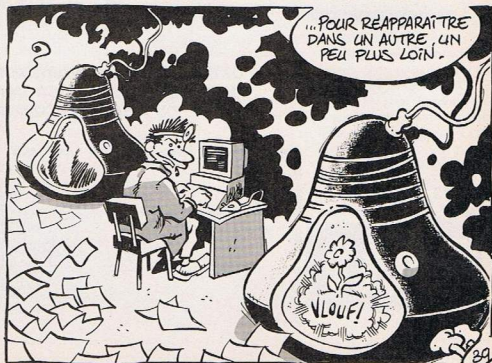
...MAÏS SI, VOUS
SAVEZ, ON MET UN
TRUC DANS UN
CAÏSSON...



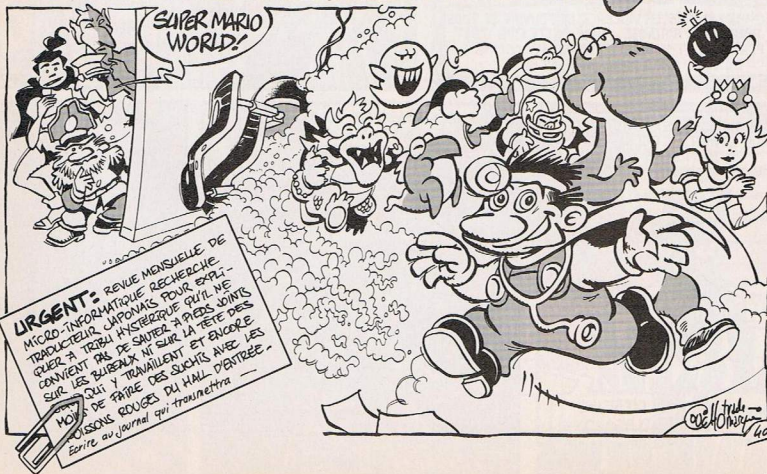
...CELLI-CI EST
CONNECTÉ A UN
PROGRAMME INFOR-
MATIQUE SOPHISTIQUE.

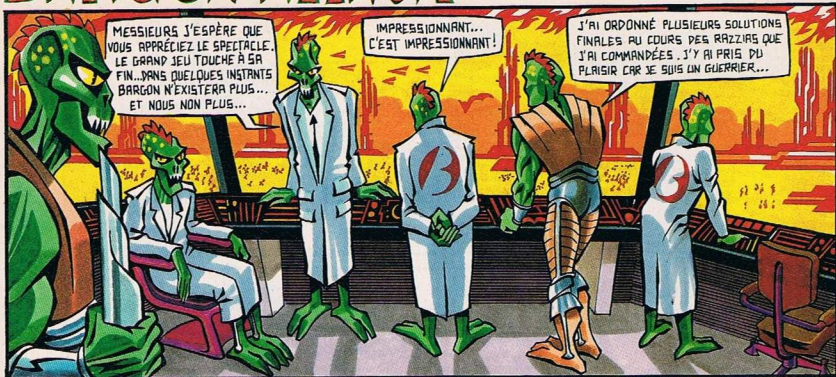


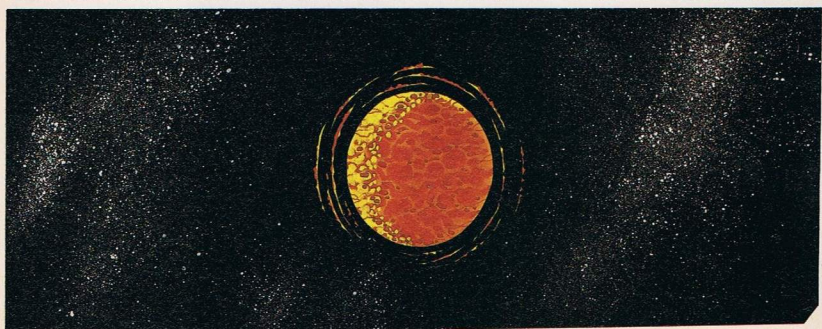
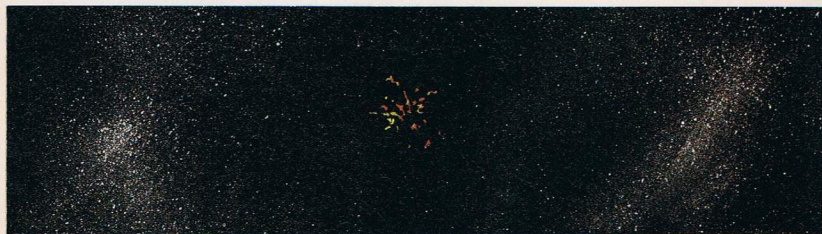
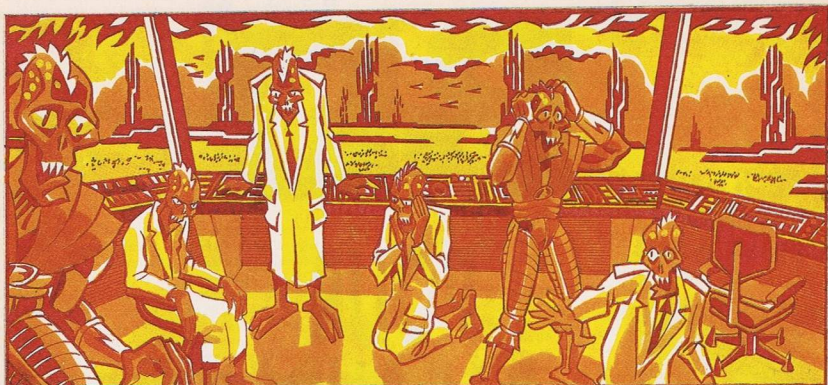
QUAND ON ENLENCHE
LE PROCESSUS... VLOUF!
LE TRUC DISPARAIT
DU CAÏSSON...



...POUR RÉAPPARAÎTRE
DANS UN AUTRE, UN
PEU PLUS LOIN..







BD

POUR BADAUDS SE BIDONNANT

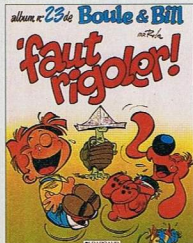
Sous la plage des pavés...
de bandes dessinées !
Alors évitez de les balancer sur la gueule des
ratichons baigneurs...

Roba

BOULE & BILL t. 23 : FAUT RIGOLER !

(Dargaud)

Voilà une série - *Boule et Bill* - qu'on ne se donne plus la peine de présenter. Avec maintenant plus



de trente années d'existence, elle fait partie des classiques de la BD. On rappellera quand même aux distraits que c'est le même qui se prénomme Boule et le toutou qui remue de la queue lorsqu'on crie Bill - aussi logique que si ma tante en avait ! Pour le reste, ça se lit comme on mange des cacahuètes : on grignote le premier gag et on ne lâche pas l'album avant de s'être bâfré le dernier.

Eastman et Laird

LES TORTUES NINJA : L'ORIGINE

(Glénat)

Avant d'être un film, avant d'être des dessins animés, avant d'être des jouets, un jeu vidéo et plein de machins à collectionner, *Les Tortues Ninja* furent une BD améri-



caine plutôt underground... Ce gros volume (126 pages) regroupe les toutes premières aventures des *Teenage Mutant Ninja Turtles* parues aux States à partir de 1984. A l'époque, les auteurs ne s'adressaient qu'à un tout petit public de fans et étaient fauchés comme les blés. Ça a bien changé depuis...

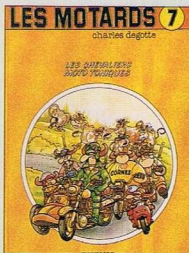
Degotte

LES MOTARDS t. 7 : LES CHEVALIERS MOTO TONIQUES

(Dupuis)

Aux fêlés de la bécane, *Les Motards* de Degotte devraient rappeler de bons souvenirs.

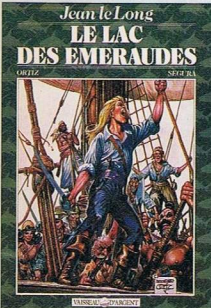
Il y a le dénommé Gamelle qui se rétame systématiquement sur le bitume même en chevauchant un triecycle, Spidi qui ne rêve que de records de vitesse, le gros Duhon, bête à manger sa selle sans sel, Billy-The-Kick, Lafrime, Naze et toute une brochette de lavedus. Mais ce n'est pas de la BD sectaire et les lecteurs qui n'ont comme souvenirs de guidon que la trottinette de leur enfance rigoleront bien quand même !



**JEAN LE LONG t. 2 :
LE LAC DES EMERAUDES**

(Vaisseau d'Argent)

Jean Le Long est pirate, mais un pirate gentil et sympathique à qui l'on confierait sans crainte son portefeuille le temps de relâcher ses



baskets (ce qui est aussi crédible qu'un pingouin chantant le *Gambadou*, enfin passons...). Trésors cachés, abordages sanglants et bagarres déloyales dans des tavernes mal famées, voilà de l'aventure à forte tendance humoristique œuvrée par deux vieux pros de la BD espagnole.

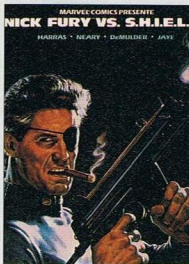
**Harras, Neary et De Mulder
NICK FURY VS S.H.I.E.L.D.**

(Semic)

Nick Fury, le James Bond des comics, l'agent secret bardé de gadgets délirants chargé de défendre la patrie de l'Oncle Sam contre

les fourbes asiatiques, les néo-nazis et les taupes communistes...

Avec ce méga-album de 288 pages, vous êtes paré pour trois bonnes heures de lecture non-stop au bord d'une plage ensoleillée,

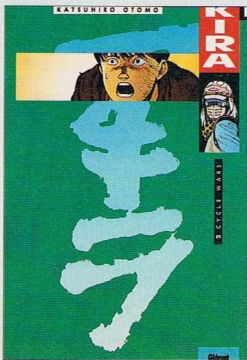


sous le regard envieux de belles nageuses caressant suavement vos pectoraux body-buildés... Mais gaffe les frimeurs, ce livre n'est disponible que par correspondance, au prix de 130 F (port compris), chez Semic France, 6, rue Emile-Zola, 69288 Lyon Cedex 02.

**Otomo
AKIRA t. 1 & 2**

(Glénat)

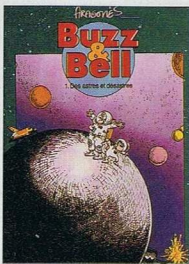
On a déjà tellement parlé d'Akira, du journal de BD et du dessin animé, qu'à l'heure où paraissent enfin les vrais premiers albums en France, on a l'impression de vivre en flash-back un événement ancien. Pourtant, c'est maintenant - et maintenant seule-



ment - qu'il devient intéressant de se lancer dans cette aventure futuriste japonaise. Seuls ces gros volumes de près de 200 pages permettent d'apprécier vraiment le récit-fléuve, bourré d'action survolée et mis en images par l'un des meilleurs dessinateurs nippons.

**Aragones
BUZZ & BELL t. 1 :
DES ASTRES ET DES
ASTRES**

(Dupuis)

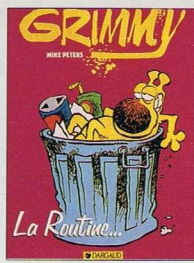


Une quarantaine de gags avec un cosmonaute et le singe qui lui sert de cobaye. Pluôt du genre absurde... Et comme c'est de l'humour sans paroles, même les analphabètes vont pouvoir comprendre et se marrer. En cadeau je vous fais le rire de l'analphabète : "Hargful Aarii Iurky Urk Urk !" Alors que l'Académicien se contente de dire "Très fin !" en levant le petit doigt.

**Mike Peters
GRIMMY t. 1 : LA
ROUTINE**

(Dargaud)

Grimmy se montre franchement poilant, mais c'est un peu normal : il appartient à la race canine. C'est un chien bête, laid, goinfre, qui mord les roues des voitures et les facteurs, se régale des poubelles et de l'eau des W.-C. - bref, le genre clébard calamiteux. Créé en 1984, ce strip pour quotidiens est publié par



500 journaux américains mais demeure encore quasiment inconnu en France. Et il est à découvrir sans risque.

**Baru
ROULEZ JEUNESSE**

(Albin Michel)

Rock de banlieue, plans de drague foireux et bastons du samedi soir, voilà ce qu'aura été la jeunesse du dessinateur Baru dans les années 60. Ce sont ses souvenirs qu'il met en scène dans ce long album autobiographique qui réunit les trois *Quéquettes blues* parus précédemment chez Dargaud et dont le titre audacieux (!) avait toujours semblé un œueil commercial aux libraires. C'est drôle et

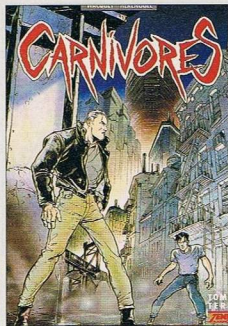


poignant à la fois comme l'est souvent la vie... Et ça peut se lire en écoutant Dick Rivers chanter "Bibapeuloula, chiz ma bëbi"...

**Wacquet et Herenguel
CARNIVORES t. 1 : TERRY**

(Zenda)

Une des grandes surprises de l'année. Deux jeunes auteurs fran-



çais réussissent avec leur premier album une œuvre au goût plus américain que bien des comics publiés outre-Atlantique. Mutations génétiques, superpouvoirs destructeurs, savants fous et monstres maléfiques se trouvent au rendez-vous dans un récit haletant et plein d'idées. On serait aux States, pour sûr qu'Hollywood aurait déjà mis en chantier une adaptation cinématographique et que Mattel commercialiserait des jouets à l'effigie des héros. Et Waquet et Hérougel seraient millionnaires... Madona en serait folle amoureuse (des deux).

Spielberg dirait : "C'est des copains..."

Sokal

CANARDO : PREMIERES ENQUETES

(Casterman)

Comme son nom l'indique, Canardo est un canard. Mais c'est aussi un poulet, un poulet qui canarde : il est détective privé. On



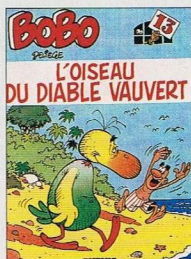
égorge un cochon, on plume un dindon et c'est lui qui enquête pour découvrir le boucher coupable de ce crime dans le monde animal. La série a la particularité de mélanger humour et mélodrame : Canardo est un loser, un Humphrey Bogart tré et palmipède à qui la vie et les femmes ne font vraiment pas de cadeau.

Cet album est en fait un hors-série qui réunit ses toutes premières aventures, soit quinze courts récits parus dans (*A Suivre*) à la fin des années 70.

Delégue

Bobo t. 13 : L'OISEAU DU DIABLE VAUVERT

(Dupuis)



Bobo ou le roi de l'évasion... Mais même s'il arrive à s'enfuir du pénitencier d'Inzepocket, s'il court se cacher - comme c'est le cas ici - sur une île déserte du Pacifique, il finit inmanquablement par se refaire poigner et termine illico son aventure derrière les barreaux. Heureusement ! Sinon il n'y aurait plus de série...

Baudoin

COUMA ACO

(Futuropolis)

Tout simplement le meilleur album de l'année. Que son apparence un peu austère ne vous trompe pas : il déborde d'humour, de trucs inracontables - faut les lire ! Lorsque tous les *Picso* Magazine de



l'univers vous seront tombés des mains, vous relirez Baudoin comme on relit un grand classique.

Carali

RENE FLAPAHOGA : ACCRO DE MICRO

(Glénat)

René Flapahoga, vous connaissez ? Hey, pour sûr ! C'est le microphage déjanté qu'on a vu déconner dans les pages de *Micro News* pendant des années, le genre de mec pour qui une disquette en-



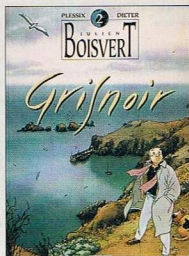
cadrée sur un mur, c'est quand même plus émouvant qu'un tableau de Van Gogh... Voici enfin l'album, un recueil des gags de *Micro News* et de quelques autres parus dans le *Piskopat*, le journal à Carali.

Plessix et Dieter

JULIEN BOISVERT t. 2 : GRISNOIR

(Delcourt)

Boisvert est un héros qui, en un



album seulement, s'est déjà taillé une belle réputation chez les amateurs de bonnes BD. Il a une tronche à la Tintin - une mère blonde rebelle sur un visage rond avec un nez en boule - mais un Tintin réaliste qui serait capable d'aimer, de souffrir et d'être faillible. Et qui préfère ses rêveries solitaires aux grandes aventures mouvementées. De l'anti-héros sympa, quoi...

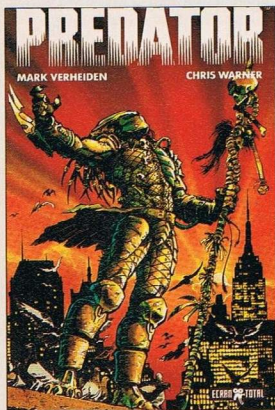
Verheiden et Beauvais

ALIENS t.1 & 2

(Zenda)

Suite autonome des films de SF bien connus... La Terre a été envahie par les moches monstres et on retrouve pour les combattre la courageuse Ripley (ça muse). Malheureusement, pas question de voir ici la jolie petite culotte de Sigourney Weaver qui donnait tant de charme à la toile de Ridley Scott. La morale veut qu'on s'attarde davantage dans les comics sur les évanouissements et les têtes éclatées. Les aliens, cependant, n'ont tou-





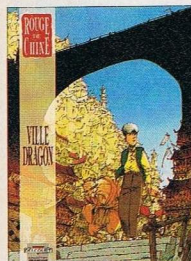
jours pas de pantalon, ce qui pourra toujours, à défaut, contenter quelques pervers...

Verheiden et Warner PREDATOR t. 1 & 2

(Zenda)

La BD qui est venue après le film et qui est venue avant le film... En clair : il y a eu *Predator* - le premier film - qui a inspiré cette série BD autonome où, plutôt que de le laisser exercer ses ravages dans une jungle dépeuplée, le scénariste Mark Verheiden a eu la bonne idée d'envoyer l'abominable E.T. chasser dans les rues de Los Angeles.

Un sujet qu'ont repris à leur compte les auteurs du deuxième film sorti récemment sur nos écrans et qui, par la même occasion, réutilise certaines scènes clés du comics. Vous suivez ?



Dans un même genre d'adaptation, les éditions Zenda annoncent la parution de *Terminator* pour la rentrée.

Robin ROUGE DE CHINE t. 1 : VILLE DRAGON

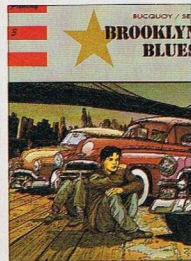
(Delcourt)

L'histoire d'un jeune Hollandais égaré dans la Chine du 19ème siècle, un monde plein de pirates sanguinaires, de sordides fumeries d'opium et de dragons de légende. Thierry Robin, l'auteur, s'était déjà fait remarquer l'année dernière avec un petit bouquin aux éditions Rackham, *Crève le malin*, qui ne laissait augurer que de bonnes choses. Et le gaillard à parfaitement tenu ses promesses : ce premier album couleur est superbe.

Bucquoy et Sels FRENCHY t. 3 : BROOKLYN BLUES

(Loempia)

Troisième volet des aventures de Frenchy, un adolescent français émigré aux Etats-Unis dans les années 50. Il découvre le jazz et les premiers blousons noirs, l'américain way of life avec ses parvenus et ses laissés-pour-compte - et surtout sa belle-famille mormone qui cher-



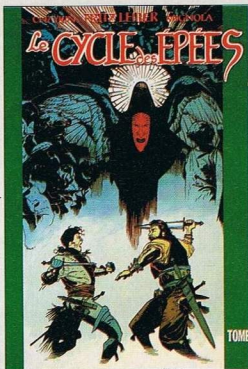
che à le convertir par la force à sa religion. Frenchy va résister, quitte à s'enfuir, et devenir un vagabond de quinze ans dans les rues de New York.

Un héros rebelle bien dans la lignée des personnages qu'affectionne Jan Bucquoy, le scénariste belge.

Chaykin et Mignola LE CYCLE DES EPEES t. 3

(Zenda)

Avant-dernier volume adaptant les célèbres nouvelles d'heroic-fantasy de Fritz Leiber par deux stars de la BD américaine, Howard Chaykin et Mike Mignola, c'est une réussite, fidèle au texte original et surtout à son esprit : les tribulations de Fafhrd et du Sourcier Gris sont



joyeuses et pleines d'humour, sans commune mesure avec les sempiternelles et solennelles bagarres de Conan et d'Elric le Né-cromancien, ce qui est parfaitement rendu ici.

Bernard Joubert



20 F TOUS LES MOIS,
C'EST DE LA RIGOLADE.
CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

DE LA QUILLE A LA POUPE

Mordus de l'arcade qui vous dorrez cet été au soleil de la Méditerranée, sachez qu'un catamaran touristique spécialement aménagé à votre intention sillonnera du 1er au 15 août la Côte d'Azur et le golfe du

Lion pour s'ancreur à Monaco, Nice, Cannes, St-Tropez, Toulon, Marseille, La Grande-Motte et Le Cap-d'Agde. Nom de l'opération : Ludomania, soit moult concours organisés à partir de jeux récents et permettant l'acquisition d'une multitude de lots. Campagne d'affichage et pub aérienne couvrant toute la région informeront le public des festivités... Boissons fraîches gratos aux participants, pont supérieur aménagé pour la paix des parents et les gamins à fond de cale bronzant au feu des écrans... Vive la marine !



LE F-15 QUITTE SON PC

F-15 Strike Eagle 2, l'un des meilleurs simulateurs de combat aérien sur PC, a été adapté sur Amiga. La version ST ne saurait tarder...

La prise en main de cet engin de mort est époustouflante ! Son taux de roulis se révèle impressionnant : quelques tonneaux et l'horizon bascule avec une fluidité rarement atteinte sur Amiga, gage d'une maniabilité destructrice. Le F-15 de Microprose se présente comme en effet un zinc qui ne fait pas dans la dentelle - sa spécialité : les opérations "coup de poing" au cœur des points chauds du globe, le golfe Persique, le Vietnam, le Moyen-Orient... et la Libye, à l'époque ou le remuant Khadafi agaçait les Américains.

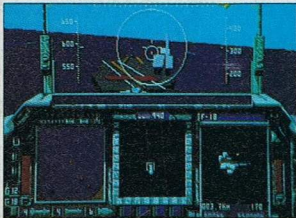


A ces missions déjà existantes sur PC s'ajoutent quelques incursions en Europe Centrale ainsi que des opérations dans le Grand Nord, au ras de la banquise - le tout dans le grandement des réacteurs et le vacarme des explosions.

Les graphistes ont profité du ravalement de ce

soft pour glisser quelques belles images avant le vol et d'autres pleines d'humour après. En revanche, les missiles ne sont toujours pas munis de caméras, un must depuis que l'actualité les a mis en vedette. Enfin un mode "director" montre en plan général ce qui se passe sur les bases environnantes ainsi que l'effet des bombardements.

Signalons que sur la version Amiga/ST, une flèche indique désormais clairement le cap à suivre vers l'un des deux objectifs, ou pour rentrer à la base.



Rédacteur en chef :

Georges Brize
Secrétaire de rédaction :
Derveaux von Kreislerianapesto

Chefs de rubrique :

Sylvain Allain (consoles)
Jean-Glaude Paulin (micros)

Ont collaboré à ce numéro :

Laurent Hiriart,
Bernard Jolivald,
Marc Lacombe
Franck Maillochon,
Alexandre Pukall,
Christian Poux,
Jean-Yves Trébut,
Philippe Truchet,
Z. Big

Directeur artistique :

Jean-Marc Gasnot

Chef de publicité :

Laurent Wienik

Assistante de publicité :

Marie-Véronique Brunet

Publicité :

SAP

70, rue Compans, 75019 Paris
Tél. : 42 00 33 05

Promotion :

Mauricette Ehlinger

Marketing :

Jean-Louis Parbot

Abonnements :

Odette Lesauvage

P.A., renseignements et réassort :

Franck Maillochon

Illustrations :

Hamid Boussouf, Coucho,

Bernard Joubert,

Rasheed

Flashage :

Janjac

Photogravure :

Photocop

Atelier André Michel

Impression :

B.V. Foto

Dépôt légal :

3ème trimestre 1991

Numéro d'éditeur : 8

Commission paritaire : 70 043

Distribution :

S.A.E.M. Transport Presse

Directeur commercial :

Jean-Pierre Reiter

Directeur des ventes :

Joël Petauton

Inspecteur des ventes :

Société PROMEENTE,

M. Michel Iatca,

24-26, bd Poissonnière,

75009 Paris

Tél. : 42 23 25 60

Fax : 42 46 98 11

Edité par "Publications Georges

Ventillard", S.A., au capital

de 350 880 F,

2 à 12, rue de Bellevue,

75019 Paris

Tél. : 42 00 33 05

Telecopie/Fax :

42 41 89 40

P.-D.G.,

Directeur de la publication :

Jean-Pierre Ventillard

Copyright MICRO NEWS,

Paris 1991



Micro
NEWS

PRESENTE



SUPERGAMES

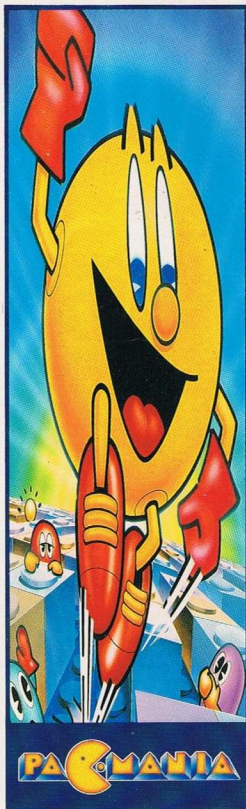
SHOW 91

TECMAGIK™

ultimate play power

JOUEZ BIEN PUIS ÉCLATEZ -VOUS

GHTER ● AERIAL ASSAULT ● AFTER
 ALEX KIDD ● ALEX KIDD HIGH TECH
 ORLD ● ALEX KIDD LOST STARS ●
 D SHINOBI WORLD ● ALIEN SYNDI
 LTERED BEAST ● AMERICAN BASEBA
 AMERICAN PRO FOOTBALL ● ASSA
 CITY ● ASTRO WARRIOR + PITPOT
 AZTEC ADVENTURE ● BANK PANIC
 ● BASKETBALL NIGHTMARE ● BATT
 TRUN ● BLACKBELT ● BOMBER RA
 ALIFORNIA GAMES ● CAPTAIN SILV
 CHASE H.Q. ● CHOPLIFTER ● CLOU
 STER ● CYBORG HUNTER ● DOUB
 ON ● DYNAMITE DUX ● ENDURO
 SWAT ● FIRE & FORGET II ● GAUN
 AIN GROUND ● GHOSTBUSTERS ●
 ● GHOSTHOUSE ● GLOBAL DEFEN
 OLDEN AXE ● GOLFMANIA ● GRE
 LFL ● IMPOSSIBLE MISSION ● INDIA
 NES ● JUNGLE FIGHTER ● KUNG-FU
 MONOPOLY ● MY HERO ● NINJA
 IATION WOLF ● OTRUN ● PAPERB
 N LAND ● PRO WRESTLING ● PSYC
 C. GRAND PRIX ● R-TYPE ● RAMBO
 AMPAGE ● RASTAN ● RESCUE MISS
 CKY ● SECRET COMMAND ● SHIN
 BMARINE ATTACK ● SUPER MONA
 GRAND PRIX ● TEDDY BOY ● TENN
 RANSBOT ● VIGILANTE ● WONDER
 MONSTER LAND ● WONDERBOY III
 ORLD GAMES ● WORLD GRAND PR
 RL D SOCCER ● WORLD CUP ITALIA



SEGA™
Master System™



TECMAGIK (ENTERTAINMENT) LTD., Warwick House, Spring Road, Holf Green, Birmingham B11 3EA, ENGLAND.

"HÉ LES KIDS, C'EST HYPER MÉGA DÉMENT!"

Micro NEWS

LE TOUR DU MONDE EN 80 MEGAS

LE CINAXE,
ÇA BOUGE !

AETERNAM,
L'APRES-DRAKKHEN

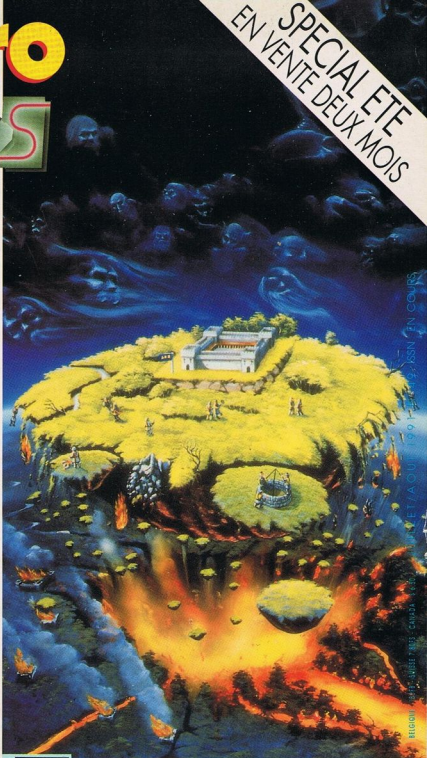
**CROISIERE POUR
UN CADAVRE,**
LE CHEF-D'ŒUVRE DE
DELPHINE

**SALLES
D'ARCADE :**
LES NOUVEAUTES

**GAMES
WORKSHOP,**
LE BEAU ROLE...

CDTV,
ENFIN LA !

SPECIAL ETE
EN VENTE DEUX MOIS



T2843 - 49 - 26,00 F



POPULOUS SUR MASTER
SYSTEM, C'EST DEMENT !

REGIONALIT - MISEE 7 833 - CANADA 1600 - ET AOUT 1990 - JESSIN EN COURS