

Micro

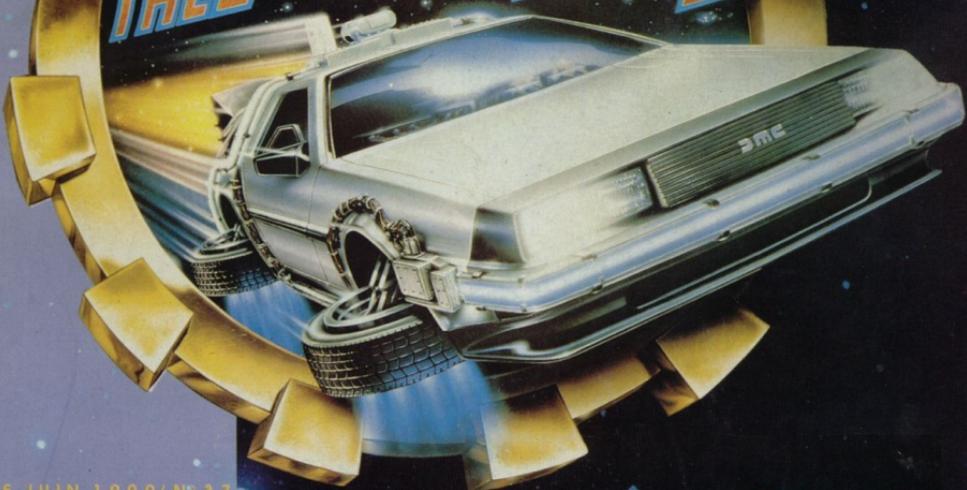
NEWS

15 F

PARAIT LE 1er ET LE 15

P.A. GRATUITES

BACK TO THE FUTURE II PART II



15 JUIN 1990 / N° 37
BELGIQUE 110 FB - SUISSE 4,70 FS - CANADA \$ 4,25

M 2843 - 37 - 15,00 F



TOUT SUR
LA NEO-GEO

C.E.S DE CHICAGO

CLOUD KINGDOMS

DISTRIBUE DANS LES FNAC me ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



Le premier jeu à faire figurer un héros de software bondissant, résistant et se dirigeant dans 8 directions. Quand les cristaux magiques de Terry sont volés par le Baron Von Bonsal qui les emmène au pays des Royaumes des Nuages, il ne reste qu'une chose à faire ! Il monte dans son skycopter vert super géant et s'envole à leur recherche. Là, Terry fouille chaque royaume et retrouve les cristaux sur son chemin, mais tout n'est pas si facile... en route, il rencontre les boules de billard géantes et les méchants monstres insectes.

CLOUD KINGDOMS offre une action de jeu d'arcade prenante jusqu'à la fin ! Chacun des 32 niveaux est totalement différent. Explorez-les tous et régalez-vous grâce à des images fantastiques, des effets sonores et une jouabilité grisante avec le joystick.

- Voici un jeu que vous n'arriveriez tout simplement pas à éteindre !!!
- Avec des bumpers de flipper, de la glace, des aimants, des trous noirs, des pièges, des piscines d'acide, des portes condamnées... trop d'éléments pour tous les nommer !
- Objets à collecter sur chaque écran : diamants, fruits, fleurs, clés, coffres aux trésors.
- Objets supplémentaires : ailes, pots de peinture, horloges, chaussures bondissantes, chaussures de course, boisson gazeuse et pollen.
- La version ST offre la même qualité de son que la version Amiga.
- Par Dene Carter, le créateur de titres hit tels que « Druid » et « Enlightenment ».



Disponible fin avril sur ST, Amiga, CBM 64, IBM PC.

DISTRIBUE PAR UBISOFT

1, voie Félix Eboué





GRATUIT !

Nous l'avions crié haut et fort en novembre dernier : "Les prix micro sont trop chauds !" Depuis, plus de six mois se sont écoulés et un grand nombre de machines et de logiciels ont baissé de prix : l'Amiga 500, toutes les consoles japonaises, les cartes Sega, ainsi que de nombreux jeux pour ordinateurs - aussi bien 16 bits que 8 bits puisque l'on trouve des dizaines de jeux à moins de 100 F sur Amstrad CPC, notamment dans les pages de Micro News. Nous ne pouvons donc que nous féliciter de la tendance du marché qui va, lentement mais sûrement, vers une réelle démocratisation des prix.

Nous vous proposons d'aller encore plus loin dans cette direction en mettant gratuitement les pages de Micro News à votre disposition pour vendre ou échanger les logiciels et les machines dont vous souhaitez vous séparer - grâce à nos petites annonces gratuites ! Votre seule obligation sera d'utiliser le coupon du dernier numéro paru. Ensuite, à vous les rencontres et les échanges ! Car à quoi bon garder un jeu dont on a fait cent fois le tour ?

Croyez-le bien, vendre ou échanger le matériel dont on est lassé est la clé d'une pratique détendue des jeux vidéo - à l'opposé du piratage, trop lourdement sanctionné par la loi pour que le jeu en vaille la chandelle...

Jean-Michel Berté

AIRE

SOMM

NEWS	4
PROF ST/DOC AMIGA	12
ABONDOS	16
CAPITAINE PIXEL	20
LE PETIT MONDE DE L'EMULATION	25
TOPS & SOFTS	28
COURRIER	41
MAJOR THOMSON	44
CONSOLES	46
DOSSIER NEO-GEO	54
CARALI	58
ASTRO-MICRO/MOTS CROISES	59
TOP SECRET	60
PETITES ANNONCES	64
BARGON ATTACK	68
LA PAGE DECHIREE	70
ROSIE ZOUNETTE	72
SEX MACHINES	74
STEPHANIE	76
LA COLLEC'	77
BLAGUES & SOLUTIONS DES JEUX	78
INSERT COIN	80
DERNIERE MINUTE	82

PSYGNOSIS ON THE MOVE

L'été de Psygnosis : shoot'em up, space-opera et une course de buggy à la Nitro... glycérine !

L imaginez un monde futuriste plein de trouble et de chaos, un endroit où il n'existe aucune loi. La vie sur cette planète hostile se révèle loin d'être facile - en fait, elle est même carrément impossible. Les formes de vie extraterrestre abondent et protéger d'indispensables containers des griffes de cette multitude de répugnants personnages va vous permettre de prouver vos talents.

ANARCHY VAINCRA

Laissez votre doigt appuyé sur la gâchette tandis que nous nous



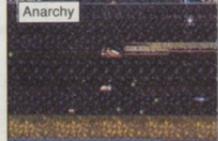
teurs - mais pas de vos propres lasers. Et si l'un des aliens réussissait à s'emparer de l'un d'entre eux ? Là les choses se corsent car quand un de ces débris atteint le haut de l'écran, il se transforme en un mutant malveillant capable de causer d'incalculables dégâts.

Au début, vous n'avez que dix containers à protéger, mais à la fin de chaque niveau (il y en a douze en tout) on vous en fournit un sup-

plémentaire, ce qui rend la vie passablement invivable. Comme un monstre hideux vient s'y ajouter (de plus en plus effrayant et répugnant de mesure que le jeu progresse), vous aurez bien du mal à passer au palier suivant. Gardez un œil sur votre champ d'énergie, qui décroît à chaque impact avec un alien. Et lorsqu'il est épuisé ? Pas de cérémonie, vous explosez et tombez dans l'oubli !

ders, une course spatiale futuriste dans un tout autre genre.

Vous avez été choisi comme con-



current pour participer à la plus formidable course de l'Univers. Propulsé de votre vaisseau-mère dans un croiseur de course pirate spécialement mis au point, vous devez vous battre contre cinq adversaires acharnés sur un terrain casse-cou au nom prometteur de "No Return" - en fait un circuit en 3D construit par des droïdes prisonniers au plus profond des entrailles d'un trou noir.

Même un coureur intergalactique aussi entraîné que vous et connu pour être le meilleur sur Terre va se retrouver sans préparation adéquate devant un tel challenge, une véritable course à la mort puisqu'il ne peut y avoir qu'un seul survivant (et les paris ne sont pas franche-



enfonçons dans les sombres profondeurs d'Anarchy, la toute dernière production de Psygnosis... Mais attention, ce jeu n'est pas fait pour les cœurs sensibles. Vous allez avoir besoin de toute votre présence d'esprit dans ce shoot'em up rapide et furieux...

Pour commencer, votre vaisseau se trouve équipé seulement d'un laser à tir unique. En démolissant quelques-uns des crapules sans nom qui rôdent de façon menaçante autour de votre astronef, vous pourrez faire provision des armes nécessaires à l'augmentation de votre puissance de feu. Mais méfiance, n'ayez pas la détente trop facile car vos lasers pourraient bien désintégrer d'un seul coup les containers que vous êtes censé protéger. Des champs de force miniatures, récupérés sur les cadavres des aliens abattus, protègent les barils de ces dangereux préda-

teurs - mais pas de vos propres lasers. Et si l'un des aliens réussissait à s'emparer de l'un d'entre eux ? Là les choses se corsent car quand un de ces débris atteint le haut de l'écran, il se transforme en un mutant malveillant capable de causer d'incalculables dégâts.

Au début, vous n'avez que dix containers à protéger, mais à la fin de chaque niveau (il y en a douze en tout) on vous en fournit un sup-

LES MARAUDEURS DE L'ESPACE

L'autre poulaïn des écuries Psygnosis se nomme Matrix Maraudeurs.



ment en votre faveur). Foncez donc dans un labyrinthe de tunnels mortels, négociez les courbes et les méandres du circuit ! La première chose à faire pour rester devant vos concurrents : ramasser suffisamment de carburant et de modules d'équipement, puis récupérer des munitions supplémentaires et les composants spéciaux qui activent les systèmes de cartes et de navigation de votre engin. Les bonus doivent être collectés le plus rapidement possible car vos concurrents continuent de foncer à travers les tunnels de la mort vers



le centre du terrain. Et pour vous rendre la vie encore un peu plus difficile (comme si elle ne l'était pas déjà assez comme ça !), il existe de nombreuses impasses et des pièges sournois qui vous attendent à chaque tour. N'oubliez surtout pas de traquer et de détruire vos adversaires qui vous attendent comme des maniaques au tournant.

Matrix Marauders devrait sortir dans le courant du mois de juillet sur ST et Amiga et offre de l'action non-stop à un rythme qui vous coupera le souffle.

NITRO NI TROP PEU

Enfin *Psygnosis* prévoit (encore pour cet été) *Nitro*, qui devrait sortir sur ST et Amiga au mois d'août. Comme *Anarchy*, *Psygnosis* a une fois de plus repris un thème classique - cette fois, une course de buggy - mais y a ajouté quelques petites touches novatrices. *Nitro* est une course pour le moins étrange et farfelue, alors attachez vos ceintures, faites rugir le moteur et c'est parti ! Mais attention, les autres conducteurs sont tous des têtes de lard et vont

s'acharner à faire une queue de poisson, à rentrer dans l'adversaire ou à placer n'importe quel coup pas possible et imaginable ! Testez sans hésiter vos réflexes sur plus de vingt circuits différents situés dans des endroits aussi variés que le désert, la jungle, la ville ou des terrains enneigés. La section la plus ardue est celle qui se déroule de



nuit car vous devrez courir avec la faible lueur de vos phares pour seul guide. En cours de route, il vous faudra ramasser de considérables bonus d'argent qui vous permettront d'acheter un accélérateur de vitesse, un turbo, des pneus plus adhérents ou un blindage - autant d'accessoires qui vous mèneront à la victoire. En prime, *Nitro* dispose d'une option trois joueurs qui vous permettra de partager le plaisir des chocs fracassants avec une paire de copains.

Et comme si ça ne suffisait pas, *Psygnosis* cache encore pour cet automne une foule de titres dans ses manches. Préparez-vous pour la sortie d'*Awesome*, un jeu de stratégie et de commerce complexe et pour celle du macabre et brutal *Killing Game Show*. Viendra ensuite le tant attendu *Tempus*, un jeu combinant des phases à la *Dungeon Master* avec des scrollings différentiels et des vues extérieures (forêt, labyrinthes etc.)

Et dans un genre plus guilleret, *Puggsy*, un adorable petit extraterrestre qui se prépare à faire ses débuts sur nos écrans, en même temps qu'un autre jeu de plateforme : *Cutie Poo*.

Kelly Beswick

LORICIEL NEWS LORICIEL NEWS



SI VOUS ÊTES

INDÉPENDANT

NON ASSISTÉ

DYNAMIQUE et DÉTERMINÉ

EXPÉRIMENTÉ

PROGRAMMEUR ou GRAPHISTE

ÉNERGIQUE, CRÉATIF

NORMAL

DISPONIBLE

AMBITIEUX et PASSIONNÉ

NOCTURNE ou DIURNE

TRÈS BON

SÉRIEUX



LORICIEL recherche pour son département édition, en indépendants, des programmeurs sur PC, ST, AMIGA, AMSTRAD CPC et des graphistes animateurs. Si vous êtes intéressé(e), adressez votre CV à LORICIEL, DÉPARTEMENT ÉDITION, Rés. MN 05/90, 81, rue de la Procession, 92500 RUEIL.

LORICIEL S.A.

81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
ÉDITION : 47 52 11 33
DISTRIBUTION : 47 52 18 19

SATAN L'HABITE !

Ca devait finir par arriver avec tous ces softs épouvantables qui peuplent nos bécanes, le Diable en personne vient de pointer le bout de son sexe écaillé... Il a d'ailleurs produit et mis en bière ce logiciel au nom évocateur - **Satan**. Une preuve de ce que nous avançons : si vous faites défiler à l'envers le programme, un énorme 666 (le nombre de la Bête) jaillit sur votre moniteur. Gasp ! Nous vous conseillons de réviser votre manuel d'exorcisme et de faire brûler une tonne d'encens pour éviter de sombrer dans les flammes infernales. En voiture pour cette messe noire en un lieu oublié et en un temps enfoui dans les limbes, où les forces du Mal exerçaient leur pouvoir absolu sur l'univers ! La race des mages, seule force capable d'arrêter cette invasion maléfique, se morfond entre les mains des sbires du Maître des Ténébres.

Seul un guerrier expérimenté peut mettre fin à ce cauchemar satanique. Mais, avant d'affronter le Malin et ses hordes dévastatrices, il doit traverser les frontières de la Magie car, sans pouvoir de sorcel-

lerie (blanche), il perdra la vie. A l'assaut ! Devant vous s'élèvent les murs du Palais des Nues, la demeure de Belzébuth transformée en prison. La lutte s'annonce sanglante : y laissez-vous votre âme ?



Ce logiciel comprend deux parties totalement indépendantes car il faut sortir vainqueur du premier challenge pour pouvoir accéder au suivant. Vous traverserez les sites insolites de la terre de la Magie Perdue et découvrirez trois parchemins remplis de sortilèges défendus par les terribles Tam Lin. Sur votre chemin vous rencontrerez l'écurier Trow (redoutable et dangereux), Kelpie - le bôcheron à la hache ravageuse - ou Nairb la gargouille cracheuse de feu. L'aventure ne s'achèvera que si vous réussissez à libérer les mages prisonniers dans l'antré démoniaque. Ce satané logiciel sera disponible sur tous les formats dans les semaines à venir, un vendredi 13 très précisément...



UN TIGRE DANS LE BOMBER !

Fighter Bomber, l'excellent simulateur de vol d'Activision contient déjà cinq missions et quatre niveaux de difficulté, plus un éditeur qui vous permet de créer vos propres objectifs. Si tout ça ne vous suffit pas, rassurez-vous, Activision a pensé à vous et vient de sortir une disquette de scénarios qui va mettre vos réflexes à l'épreuve : **Fighter Bomber Ad-**

vanced Mission Disk.

Seize missions beaucoup plus difficiles que celles de l'original vous y sont proposées. Au programme notamment, l'attaque d'un sous-marin à l'intérieur duquel se



tient une conférence secrète (pas tant que ça, puisque vous êtes au courant !) qui réunit les plus grands chefs terroristes. Autre objectif, la défense d'un aéroport civil menacé par des tanks et des troupes ennemies (des grévistes ?). Ça va saigner ! Il ne sera pas dit que mamie ne pourra pas prendre son avion pour aller voir ses petits-enfants à Toulouse ! Comme **Fighter Bomber, Advanced Mission Disk** sera disponible sur ST, Amiga, PC et compatibles (sortie prévue pour le mois de juillet).

TERRORISME TEMPOREL

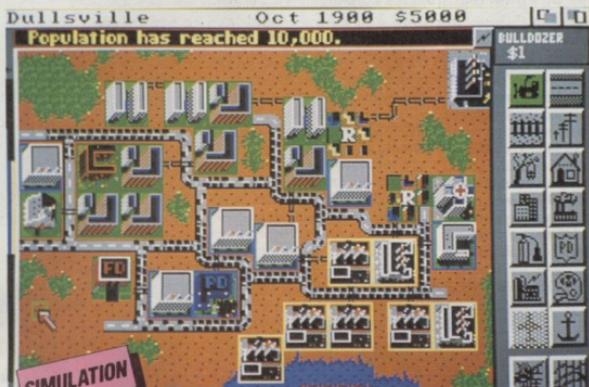
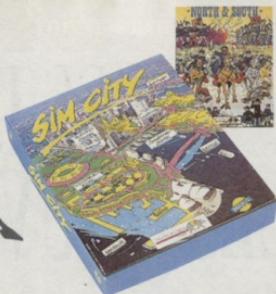
Chez Activision, les créateurs de **Hammerfist** récidivent - dans un tout autre style - avec **Time Machine**, un jeu d'arcade/aventure en 4D (avé la notion de temps) qui va vous tenir rivé devant votre écran un bon bout de... temps.

Tout débute dans le laboratoire secret du professeur Potts, un scientifique solitaire dont l'obsession est de voyager à travers le Temps et l'Espace. Après des années de travail acharné, il vient de mettre au point une machine à voyager dans le Temps. Eh oui, encore un qui a vu **Back to the Future** ! Le savant fou s'apprête à savourer le fruit de ses recherches lorsque, soudain, une bande de terroristes le prend en otage, lui et sa précieuse invention. Une folle course-poursuite à travers la totalité des dimensions commence. Préhistoire et Futur seront le théâtre de vos agissements - à vous de modifier ou de rétablir le cours de l'Histoire ! Temporellement superbe ! Vivez après-demain ou avant-hier pour la sortie de ce logiciel (sortie prévue en août si tout va bien...).



MICRO SHOW

LE JOURNAL DE LA MICRO SPECTACLE INFOGRAVES



SIM CITY

PETITE VILLE DEVIENDRA GRANDE !

Plus qu'un jeu, un véritable phénomène, élu et réélu meilleur de l'année 1989, en Europe comme aux U.S.A., et qui vous permettra de prendre en main la destinée des plus grandes villes du monde.

Construire des usines, des routes, des maisons, des aéroports, organiser le trafic, raser des quartiers entiers, à vous qui n'êtes rien de moins que le Maire, d'être plus tort et plus avisé qu'Orson WELLES dans Citizen Kane, de gérer, d'équilibrer votre budget, de lever des impôts, de spéculer si le cœur vous en dit ; et en un mot soyez grandiose et infatigable !

Vous verrez alors, en temps réel votre cité croître et embellir, votre population, heureuse et ravie, prospérer.

Et si dès lors biaisé, vous rêvez d'affronter d'autres

pénis, un mode catastrophe vous obligera à vous dépasser furieusement pour sauver votre ville des tornades, inondations et autres cataclysmes.

Au choix : créez votre ville ou utilisez l'un des 8 scénarios fournis.

Disponible sur : MACINTOSH, PC et compatibles, AMIGA, C64 et bientôt ATARI ST - STE, AMSTRAD, SPECTRUM.

INDISPENSABLE : Terrain Editor complétement du jeu SIM CITY vous permettra de créer dans un délire lo le moindre détail de votre environnement, et vous offrira pas moins de 9 villes, jusqu'à 18 selon les versions, pour aller au bout de vos rêves !

Disponible actuellement sur MACINTOSH, AMIGA, PC et compatibles.

COLLECTION
CARTOON

DU BIG BANG AU GRAND BOUM

- Lorsque vous êtes perdu dans l'espace-temps, comment en sortez-vous ?
 - Par le rebond ! Par le rebond bien sûr !
- Cui, et si vous trouvez la sortie, que devez-vous faire ?
 - Rebondir ! Rebondir pour chercher l'entrée !
 - D'accord, toutefois où se trouve la fin et le début ?
 - Au commencement de l'Univers et à la fin des Temps !
- Merci Professeur Mouflé de ces précieux conseils sur POP-UP le jeu bondissant que vous avez tiré de votre théorie révolutionnaire sur l'origine des mondes. Un dernier mot peut-être ?
 - Avec POP-UP faites de BONDS voyages !
 - Et vous de beaux rêves, Professeur...

POP-UP : disponible sur ATARI, AMIGA, AMSTRAD K7 et DK, PC et compatibles.



STRATÉGIE

MAÏRE DES MAREES!

"A l'entraînement tout paraît simple : les cartes et les engins sont propres et les ennemis identifiés. Sur le terrain, la poussière, les moteurs grippés, les fuites d'huile, les trahisons ne vous simplifient pas la vie, mais c'est surtout ce foulu sol qui n'en finit pas de bouger, ces maudites marées qui font régulièrement s'enliser les machines qui cassent le moral des meilleurs. Si vous avez les nerfs fragiles, évitez FULL METAL PLANETE. Ça ressemble à un jeu mais c'est l'aventure la plus extrême que vous vivrez." FMCommandant BEFLOT Conseil aux nouveaux FMPIotes UNIQUE. La notice et les conseils de FULL METAL PLANETE en VIDEO VHS disponibles chez votre revendeur.



FULL METAL PLANETE : disponible sur ATARI, AMIGA, PC et compatibles.



ALPHA WAVES

Le logiciel NEW AGE arrive. Découvrez avec ALPHA WAVES une nouvelle génération de jeux : l'ordinateur communique DIRECTEMENT avec votre cerveau grâce aux fameuses ondes ALPHA. Avec cette authentique MACHINE A RÊVER, au plaisir de la découverte d'un fantastique univers s'ajoute celui de l'émotion et de la réalité virtuelle.

Bientôt disponible sur ATARI, AMIGA, PC et compatibles.

COLLECTION
CRYSTAL

à renvoyer à INFOGRAVES, B.P. rue du 1^{er} Mars 1943 89100 Villorbonne
OU, le desire recevoir gratuitement MICRO SHOW
le journal de la micro spectacle INFOGRAVES

NOM _____
PRENOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CP _____

CES DE CHICAGO : LES NOUVELLES CONSOLES

Au royaume de l'informatique, les consoles sont reines...
Ce phénomène, déjà perceptible l'année dernière à la même époque, va en grandissant.

A tout seigneur, tout honneur : Nintendo, maître incontesté du jeu vidéo dans le monde, continue sa course en tête malgré une concurrence de plus en plus intensive. Après un an d'hésitation, la firme japonaise vient enfin d'entamer la production d'une console 16 bits.

La Superfamicom SFX

D'ores et déjà, les grosses pointures de la micro comme Capcom, Konami, Imagineer et Seta ont annoncé les titres qu'ils ont l'intention de développer sur cette machine. Outre le microprocesseur 65816, la Super Famicom SFX de Nintendo est également dotée de 5 processeurs LSI qui utilisent le dernier cri de la technologie des semi-conducteurs. Le hardware contient de plus de nouveaux éléments permettant une meilleure animation des sprites.

La caractéristique la plus remarquable de la Super Famicom réside dans l'extrême qualité de ses

graphismes en 16 couleurs de base (256 en tramé) sur une palette de 32 768. Le nombre de sprites affichables à l'écran simultanément atteint 128 et leur taille peut varier de 8 x 8 pixels à 64 x 64 pixels, sans perte de fluidité.

N'oublions pas les effets spéciaux disponibles qui sont carrément éblouissants et donnent des jeux à la qualité encore inégalée : existe par exemple la possibilité de

zoomer sur un sprite, comme sur la Lynx d'Atari. En ce qui concerne le son, la SFX dispose d'un processeur sonore capable de générer 8 sons simultanés digitalisés ou non.

des d'une console 16 bits sur une simple Nintendo 8 bits. On peut déjà trouver un jeu sur ce nouveau système - l'adaptation du film **Hellraiser**. La cartouche et le jeu sont signés Color Dreams.

Nintendo, qui n'annonce jamais rien à la légère, prévoit une augmentation de 66% des ventes de jeux vidéo dans le monde en 1990. Toujours d'après Nintendo, le cap des 7 millions de cartouches sera

possesseurs des deux systèmes pourront profiter de leurs ludiciels favoris chez eux, à pied, à cheval et en voiture...

Les mensurations de la Tur-

Nec TurboExpress



Super Famicom SFX
(photo Electronic Gaming)



zoomer sur un sprite, comme sur la Lynx d'Atari. En ce qui concerne le son, la SFX dispose d'un processeur sonore capable de générer 8 sons simultanés digitalisés ou non.

Des jeux

La SFX c'est bien, mais avec les jeux, c'est mieux... C'est la raison pour laquelle cette console sera livrée en standard avec 3 jeux, et non des moindres : le quatrième volet des aventures de Mario dont le nom devrait être **Super Mario World**; **Zelda 3** et **Dragonfly**.

D'autres titres se trouvent également en préparation : **Ghoul and Ghosts 3**, de Capcom; **Populous**, d'Electronic Arts, adapté par Imagineer; **Godula**, de Seta et le très attendu **Teenage Mutant Ninja Turtles** de Konami...

Nintendo News

La cartouche miracle, la **Super 16 Cartridge**, offre les performan-

dépassé avec **Super Mario Bros 3**. On prévoit un chiffre d'affaires d'un milliard de dollars pour le Gameboy et ses logiciels.

Nec TurboExpress

Après Nintendo, Atari et Sega, Nec sort sa console portable - une petite merveille : la **Nec TurboExpress**. Ses caractéristiques vous étonneront pour le moins... Tout d'abord, elle utilise la technologie des cristaux liquides et peut afficher 512 couleurs simultanément à l'écran (avec une diagonale d'environ 6,5 cm). La résolution, de 238 x 312 (bien au-dessus des performances de la Lynx d'Atari), équivaut à la définition d'un moniteur TV. D'ailleurs on peut lui adjoindre un mini-tour permettant de la transformer en véritable téléviseur ou en moniteur pour caméscope. Tous les jeux existant sur la Nec PC Engine fonctionnent sur la TurboExpress. Ainsi les heureux

boExpress : 10,75 cm x 18,25 cm x 4,5 cm.

Rappelons qu'il existe plus de 160 jeux pour la PC Engine, dont une trentaine sur CD-ROM !

Sega change change de look

Pour être au goût du jour, Sega n'hésite pas à recarrosser et à repapeter son ancienne vedette : la Master System devient la **Master System 2**. Aucun point ne la différencie de son aînée - on y remarque absolument les mêmes caractéristiques techniques -, si ce n'est le jeu **Alex Kidd**, livré en standard.

La grande nouveauté Sega, c'est la **Game Gear**, une console portable à base de Z80A 8 bits tournant à 3,58 MHz - avec écran couleur rétro-éclairé de 8,13 cm, une résolution de 480 x 146 et un affichage simultané de 32 couleurs sur une palette de 4096. Le son est stéréo en sortie casque. Ses dimensions : 103 x 210 x 38 mm. En options : un

tuner qui permet d'utiliser l'écran en récepteur TV, ainsi qu'un câble pour relier jusqu'à huit machines. Contrairement à ce que nous espérons, les jeux seront spécifiques au Game Gear - et trois disponibles dès la sortie : Super Monaco GP (arcade), Columns et Pengo (deux puzzles). Des accords de dé-

veloppement ont été signés avec déjà vingt éditeurs.

La suite dans le prochain numéro, où nous vous parlerons entre autres du TT (le 32 bits d'Atari) et des consoles CD-ROM Atari et Commodore !

Jean-Pierre Labro/
Georges Brize

Sega Master System 2



CHICAGO GAMES

Le CES de Chicago a croulé comme chaque année sous une véritable avalanche de jeux - la plupart pour la console Nintendo, leader sur le marché américain.

Ne vous inquiétez pas, nous reviendrons en détail sur toutes ces nouveautés dans les mois qui viennent ! Pour le moment, accrochez-vous à vos fauteuils, ça va tomber sec !

On the Game Boy

Les jeux commencent enfin à arriver sur cette toute nouvelle console portable, avec notamment chez Taïto *Flipull*, qui reprend le principe de jeu de *Plotting* (testé dans ce numéro sur Amiga) et notre bon vieux *Space Invaders*, toujours aussi indémodable. Chez Arcadia on annonce la sortie d'un jeu de réflexion, *Spot*, qui vous permettra de jouer à quatre en même temps. Du côté de Sunsoft, une seule sortie - mais de taille -, puisqu'il s'agit de *Batman*, avec bien sûr au menu les exploits de la célèbre chauve-souris à deux pattes. Programme chargé pour Jaleco avec *Bases Loaded* (un jeu de base-ball), *Hoops* (basket), *WWF Superstars* (catch), *Kwirik* (un infernal jeu de labyrinthe) et *Fortress of Fear* (la suite de *Wizards & Warriors*). Pour

finir, Konami fait dans le sportif avec *Bad'n Rad* (skateboard acrobatique) et *NFL Football* (simulation de foot américain).

Nintendo 8 bits

Voilà un nombre incroyable de nouveautés qu'on espère voir très bientôt arriver en France. On commence avec les produits Konami : *Teenage Mutant Ninja Turtles*



(le jeu d'arcade inspiré du dessin animé) ; *Bayou Billy* (qui vous fera vivre les exploits d'un aventurier qui ressemble fort à Crocodile Dundee) ; *Defender of the Crown* (adaptation du hit sorti sur Amiga et ST) ; *Snakes Revenge* (un jeu dans la lignée de *Commando*) et *Kings of the Beach* (une simulation de volley de plage).

Chez Acclaim on annonce *Bigfoot* (une course de ces immenses 4 x 4 américains montés sur d'énormes roues) ; *Sword of Serpents* (de l'heroic-fantasy genre *Bard's Tales*), *Wrestlemania Challenge* (la suite du superjeu de catch avec l'ignoble Hulk Hogan et les plus terrifiants catcheurs américains) ; *Total Recall* (jeu d'arcade/aventure tiré du prochain film d'Arnold Schwarzenegger dans lequel vous dirigez notre bon vieux Schwarzy et ses biceps d'acier) et *Archs Rivals* (un jeu de basket humoristique tout droit sorti des salles d'arcade).

Taito nous propose *Indiana Jones and the Last Crusade* (une adaptation qui diffère un peu de celle des versions Amiga et ST). Arcadia sort *Silver Surfer* (on y retrouvera des superhéros et tout l'univers des comics Marvel...) et

The Adventures of Robin Hood.

Passons à Sunsoft, qui nous a concocté *Batman*, *Journey to Siro* (où vous combattrez à pied d'horribles aliens) ; *Fester's Quest* (un jeu horrible et angoissant où vous pourriez croiser les monstres les plus hideux), *Blast Master* (des labyrinthes bourrés de créatures de cauchemar) et *Gremlins 2* (où vous dirigez le sympathique petit Gizmo qui tente de limiter les dégâts causés par ses ignobles congénères).

Pour terminer, un petit tour chez Jaleco avec *War on Wheels* (course musclée en patins à roulettes) ; *Astyanax* (un chevalier, s'en va combattre un méchant dragon à coups de sorts et d'épée), *Maniac Mansion*, *Bases Loaded 2* (base-ball) ; *Hoops* (basket), *Goal* (foot) ; *Mechanoids* (bagarres de robots de type postgoldorakien) ; *Pinball Quest* (un flipper à scénario) et *The Last Ninja* (arts martiaux et castagne à volonté).

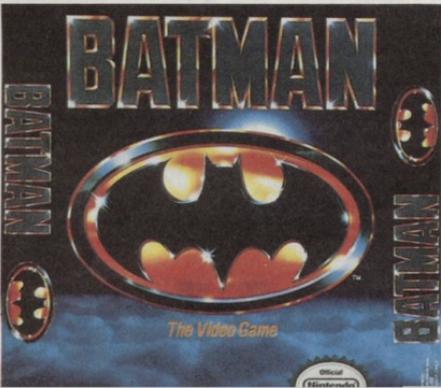
Sega Master System

Quelques nouveautés pour cette console qui, malgré les exploits de sa grande sœur la Mega Drive, tient toujours la route : *Super Monaco Grand Prix* (course de Formule 1) ; *Joe Montana Football* (football américain) ; *Paperboy*, *E-Swat*, *Ultima 4*, *Shinobi 2*, *Dick Tracy* (les aventures du célèbre détective) et *Mickey Mouse*.

Sega Mega Drive

Plusieurs nouveautés sur cette console - toujours de très bonne qualité - *Klax*, *Hard Drivin'*, *Paperboy*, *Baseball 2* et *Roadblasters* (combats motorisés dans un monde à la *Mad Max*).

Voilà, on a fait le tour de ces jeux qui brillent sous le soleil de Chicago - un tour si passionnant qu'on a envie d'y retourner immédiatement !



ET DIEU CREA AMOS!

Ouf ! Enfin ! Ils ont mis le temps pour sortir AMOS - The Creator, la version Amiga du célèbre STOS Basic sur ST ! On n'y croyait plus et pourtant le voilà... Les créateurs en herbe, les artistes en chambre et les as du clavier vont pouvoir donner vie à leurs plus folles réalisations. Tout ce qui a fait le succès de ce logiciel - classé

numéro un des ventes en Angleterre - a été repris et amélioré pour tirer pleinement parti des possibilités de l'Amiga. Inutile de vous rappeler les incroyables facultés de ce créateur de jeux : on peut tout faire ou presque. Plus de 500 commandes vous permettent de créer des sprites, de les animer, de réaliser des scrollings sur plusieurs

niveaux et de récupérer des sons et des images. Vous pouvez ainsi donner vie, sans trop d'efforts, à un shoot'em up d'enfer, un jeu d'aventure délirant ou des démos mégagigacools. Et qui sait, si votre réalisation est géniale, Mandarin Software vous aidera peut-être à la commercialiser. Peut-être le début d'une carrière...



DU NEUF SUR CPC

De la méganiouse pour les possesseurs d'Amstrad ! En effet, Mirrorsoft nous offre le premier

vrai clone de *Dungeon Master* sur Amstrad CPC : je veux bien entendre parler de *Bloodwych* (disquette) qui n'existait jusqu'ici que sur les 16 bits. Tout est là : la gestion des sorts, vos quatre personnages à diriger et tous les niveaux habituels. La documentation vous permettra de bien avancer dans le maniement de la magie et dans la progression à travers les tours que vous avez à visiter.

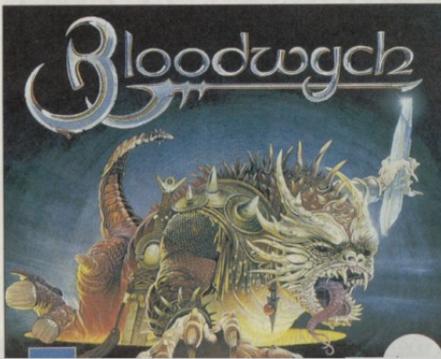
L'autre nouveauté s'appelle *Escape from the Planet of the Robot Monsters*, qui nous vient de chez

Domark. Il s'agit de l'adaptation fort bien réussie du jeu d'arcade de Tengen, qui avait été élevé lors de son test sur 16 bits à la dignité de Top Micro News. Vous y jouerez à deux (si vous le voulez) et vous aurez à sauver le professeur Bellum et les otages avant qu'ils ne soient transformés en robots. A vous les nouvelles armes à utiliser pour déjouer les systèmes de protection des Reptilons !

Avec ces nouveautés sur disquette, Mirrorsoft et Domark prouvent bien que les 8 bits ne sont pas morts et continuent à produire de beaux jeux pour la plus grande joie de leurs utilisateurs. Captain Pixel se frotte les mains et vous signale que ces jeux seront également disponibles prochainement (si ce n'est déjà fait) sur Commodore 64.

RODY ET MASTICO SONT DE RETOUR

Les deux amis ont grandi depuis le premier épisode, enfin surtout Rody, le garçon, car Mastico le robot (à part un bon bain d'huile) a toujours la même allure. Leurs aventures continuent dans *Rody et Mastico 2* et c'est toujours aussi sympa. Les plus petits (3 à 7 ans) retrouveront l'atmosphère féérique et la synthèse vocale. Le principe n'a pas changé, seuls les graphismes ont été améliorés (ils flashent nettement plus) et on peut choisir un des seize tableaux pour commencer une partie. Les options coloriage, impression et sauvegarde subsistent toujours. Sachez que cette nouvelle épopée se déroule juste avant Noël - un drame atroce vient de se passer : on a kidnappé le Père Noël. Alors les enfants - vite, aidez Rody ! Sinon vous risquez de vous retrouver sans rien dans vos chaussures...

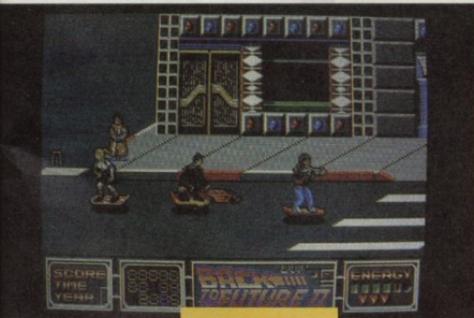
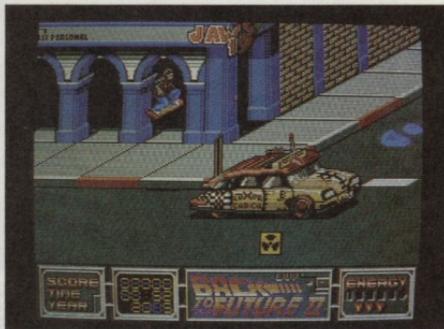


BACK IS BACK !

Marty Mac Fly is Back to the Future 2 ! Les fans du premier épisode se sont précipités dans les salles dès la sortie du second et n'ont pas été déçus. Spielberg et Zemeckis auraient pu se contenter d'envoyer leurs héros dans une nouvelle époque, préhistoire ou futur lointain... Au lieu de ça, Marty et Doc Brown voyagent dans des époques relativement proches et replongent dans le premier film, que l'on peut désormais voir sous de nouveaux angles. Tout simplement génial ! De cette fantastique aventure, qui malgré la complexité de la situation reste toujours parfaitement claire (surtoit pour ceux qui connaissent le premier film presque par cœur), les programmeurs de Mirrorsoft n'ont malheureusement retenu qu'une seule chose : la spectaculaire poursuite en hoverskate (skateboard turbo sur coussin d'air) qui oppose Marty à Biff, son éternel ennemi, à travers les rues d'une ville de l'an 2015.

Monté sur un de ces engins ultrarapides, vous allez tenter d'échapper à Biff et à sa bande en empruntant les ruelles les plus tortueuses et en sautant par-dessus les obstacles qui gênent votre progression (poubelles, piétons, véhicules).

Back to the Future 2 devrait sortir prochainement sur Amiga, ST et PC. On lui souhaite autant de succès que le film, dont le troisième épisode, déjà tourné, arrivera bientôt en France. Mirrorsoft, certain du succès, en a déjà acheté les droits d'adaptation micro...



MONEY IS MONEY

Les Nouvelles Galeries relancent depuis plusieurs mois leur activité micro-informatique en proposant à la vente un grand nombre de logiciels et de machines. Esat Software s'est associé à cette grande opération et propose aux acheteurs de micro une offre intéressante : le logiciel compte-chèques sera offert gratuitement pour tout achat d'un ordinateur Atari. Toute la gamme Esat se trouve également dans les différents magasins. Faites vos comptes et vous verrez... A noter également que le soft compte-chèques sera adapté en septembre pour les ordinateurs Amiga, PC et compatibles. Vous pourrez vous procurer la version Atari en mise à jour (v 2.0) par correspondance auprès d'Esat Software, 57, rue du Tondou, 33000 Bordeaux.

LE SECOND SOUFFLE D'ERE

Depuis le moi de mai, c'est reparti pour le label Ere Informatique. Rattaché un temps à Infogrames, cet éditeur prestigieux a décidé de revoler des ses propres ailes. Rendu célèbre dans le monde entier grâce à *Capitaine Blood*, *Macadam Bumper*, *Purple Saturn Day* ou *Kult* (tous des musts pour les joueurs !) il prépare de nouveaux hits... Au mois de juin vont sortir : *Blow Up*, un jeu d'arcade sur PC ; *Bank Buster*, mélange de casse-briques et d'arcade/aventure sur PC ; *The Greatest Collection ST*, un ensemble de quatre logiciels (*Indy 500*, *The Enforcer*, *Blue War* et *Play House Strip Poker*) et enfin *BTtools*, une compilation d'utilitaires sur PC (des versions ST, Thomson et Amstrad sont prévues). Toujours à l'affût de nouveaux talents, Ere continue à privilégier les auteurs, ce qui devrait nous valoir des créations originales dans les mois à venir. Une nouvelle Ere commence...

LES CRIMES DE NOTRE SIECLE !

A la poursuite de

CARMEN SANDIEGO

dans le monde ...



IBM, MAC, AMSTRAD CPC, AMIGA, ATARI

Explorez les plus grandes villes du monde à la poursuite des malfaîtres les plus recherchés de la planète! Attrapez l'Atlas de Poche, meilleure source d'informations pour un policier comme vous, dès qu'un des 1000 indices géographiques et culturels vous échappe... Capturez les membres du gang CARMEN; le commissariat Interpol vous le rendra dès lors que vous détiendrez le mandat d'arrêt du bon suspect et que vous saurez là où il a caché son trésor. Testez vos connaissances en famille ou entre amis!



UN LOGICIEL BRÖDERBUND: 47 52 00 30

SCIENCE-FRICTION !

Les frères Bugdanloss de la micro se rivent
leur clou dans un numéro de clowns intersidéral !

Doc Amiga : Bonsoir Igor !

Prof ST : Eh oui, Grichka, le trou noir qui gravite en orbite autour de Moula 3 pulse des ondes gamma qui devraient nous pousser à nous interroger sur l'avenir de l'Homme dans le continuum espace-temps intrinsèque inhérent aux radiations émises par le raffinage du jus de concombre dans les pays d'Amérique du Sud.

Doc Amiga : Mais, je n'en doute pas une seule seconde... et que pensez-vous de cette supernova à queue allongée qui glisse comme une tranche de lard sur le fond d'une poêle Tefal. Un régal ! J'en reste tout triphasé de bonheur...

Prof ST : Quant à la micro-informatique, nul doute qu'elle ne constitue en soi un formidable tremplin pour la jeunesse - puisqu'elle sert de révélateur aux pulsions destructrices qui animent les plus tendres face à une société qui...

Doc Amiga : Ça va durer encore longtemps ?

Prof ST : Quoi ?

Doc Amiga : Vos conneries.

Prof ST : Evidemment, dès que le niveau dépasse celui d'un dessin animé japonais, vous êtes perdu !

Doc Amiga : Je vous rappelle, Prof, qu'on est là pour parler de softs... Bordel à piles au cadmium ! Tiens renégat, ennemi de l'empire, déchet galactique à fluxion transitoire - je suis sûr que tu as été élevé dans une bulle à oxygène pulsé, pas comme le petit loubard de **Master of the Town**. Lui c'est un rebelle - un vrai - et armé de son lance-pierres il dégingle les réverbères, les fenêtres et tout ce qui se casse avec bruit. Après ce carnage, il

devra vite déguerpir avant que les keufs ne le serrent. Je vais te casser...

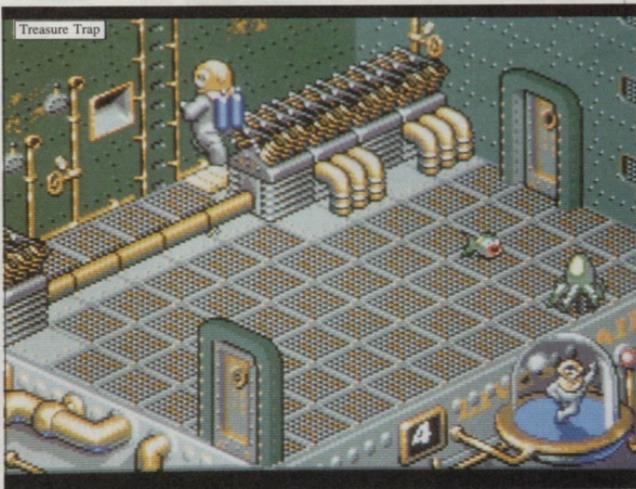
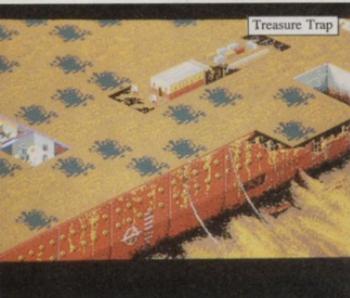
Prof ST : Oh, du calme ! Appelez-moi Igor, je vous prie... Dans le cadre des restrictions budgétaires qui sévissent actuellement dans les tirelires des jeunes de notre planète, j'aimerais te présenter un très vieux jeu qui ressort actuellement sur nos deux machines pour seulement 99 F. Il s'agit de **Bomb Jack**, un grand succès dans les salles d'arcade et une excellente conversion pour ce jeu de plate-forme original dans lequel un sympathique superhéros doit récolter des bombes avant qu'elles n'exploient.

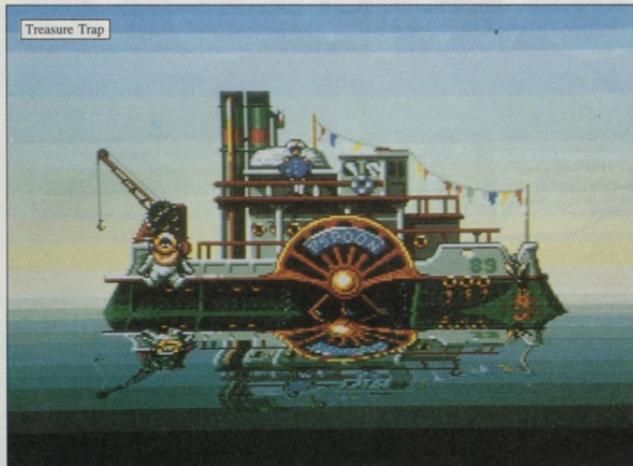
Doc Amiga : Igor, mon bon Igor ! Suis-je toujours le plus intelligent des deux ? Hic... hic, mince j'ai le hoquet sur place, euh le hockey sur glace... Encore un de ces virus japonais, le Konami ! Avec **Blades of Steel**, vous allez endosser l'équipement d'un hockeueur professionnel : évitez de chercher des crosses à vos adversaires, ils sont plus balaises que vous. Marrant à deux joueurs, cette simulation sportive ne se révèle pas très excitante graphiquement et techniquement. On se demande vraiment ce qui peut sauver ce jeu du flop ! Mais Igor, saviez-vous que la

glaciation prématurée des organes génitaux de certains mammouths avait provoqué la disparition de l'espèce ?

Prof ST : Oui certes, Grichka, mais il est également intéressant d'observer les coutumes tribales de certaines ethnies. Tenez, faites l'expérience : donnez un bâton et une balle à individu de race britannique - et ce dernier invente le golf. Sur micro ça donne un jeu de golf. **Mean 18**, et une disquette regroupant différents terrains, **Mean 18 Famous Course Disks**. Alors qu'avec exactement les mêmes accessoires, un bipède américain se met à jouer au base-ball et vous obtenez **Hardball**. Tout ce petit monde se retrouve dans une compilation de qualité : **All Time Favourite** (d'Accolade) avec en prime l'excellent simulateur de conduite **Test Drive**, qui vous met au volant de superbes voitures de sport. Cosmique non ?

Doc Amiga : Je dirais même plus ; galactique, Igor ! Tiens, enfonçons-nous dans les profondeurs abyssales avec **Treasure Trap**.

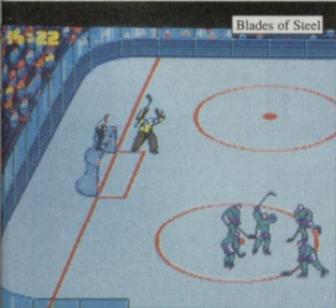




Treasure Trap

Un petit chef-d'œuvre ! Un superbe jeu d'aventure/arcade qui vous transporte dans le scaphandre d'un explorateur d'épaves ou plutôt d'un chasseur de trésors. L'Esmeralda s'est échoué au fond de l'océan et renferme dans ses cales des lingots d'or. Les différentes salles, vues en 3D isométrique (magnifiquement employée pour une fois) comme dans l'Ange de Cristal constituent un véritable régal. Vous devrez retrouver l'or dans le bateau et faire gaffe aux nombreuses créatures (crabs, méduses, raies etc.) qui peuplent ce coffre-fort des mers. L'exploration touche au fantastique, c'est gorgé de trouvailles et la réalisation frise l'impeccable. Le scaphandrier doit être un ancien autiste, car lorsqu'il meurt il pousse le fameux cri de Dustin Hoffman dans Rain Man. Hin ! Hin ! Rien que pour ça on finirait sadique. Alors Igor, on enfle sa bouée !

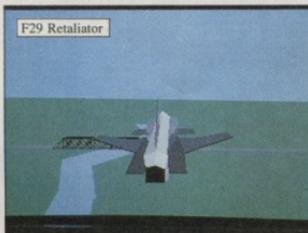
Prof ST : J'ai d'autres étoiles à fouetter, je plane dans le grand vide intersidéral - moi, Grichka - et je suis fier de l'annoncer l'arrivée



Blades of Steel



F29 Retaliator



F29 Retaliator

de F29 Retaliator sur cette merveille de technologie qu'est l'Atari ST. Cette version se révèle quasiment identique à celle de l'Amiga : même fluidité, même finesse des graphismes... et mêmes défauts inadmissibles. La surface de jeu s'étale sur une surface à peu près aussi grande qu'un mouchoir de poche de poupée Barbie et une fois sorti de la zone de combat, les décors se limitent à une vague ligne d'horizon qui sépare un rectangle bleu (le ciel) d'un rectangle vert (le sol). Voilà une excellente façon d'appréhender le concept du néant spatial absolu. L'espace, qui ne nous a pas encore révélé tous ses secrets

d'ailleurs... Hein, Iga ?

Doc Amiga : Oui Grichkor, en effet... Je vous rappelle néanmoins que la translation homothétique qui unit le temps et l'espace dans un même concept graduel ne peut qu'engendrer certaines interférences hertziennes. Alors ne jouez pas à Pub Trivia le 13 du mois, c'est plein de mauvaises vibrations ce jour-là. Sinon, si vous aimez l'univers minable des jeux télévisés, ce soit vous conviendra parfaitement. Après avoir choisi la trombine de votre candidat, vous devrez répondre à une série de questions sur le sport, la musique etc. Dur, dur pour les recalés de l'intelligence !



Thunderstrike



Thunderstrike

Prof ST : La vie est dure aussi pour les concurrents de Thunderstrike, un jeu télévisé futuriste retransmis en direct - dans lequel des pilotes de vaisseaux spatiaux s'affrontent dans une lutte à mort. La 3D éclate, vraiment extraordinaire et la caméra qui vous suit reste constamment au niveau du sol, ce qui vous donne l'impression de participer à un véritable film. Et il ne s'agit pas seulement de survivre aux attaques de vos adversaires, il faut aussi surveiller votre Audimat. Si l'action ne fait pas assez dans vos adversaires, vos spectateurs zappent comme des malades et votre indice d'écoute baisse... comme le nôtre en ce moment...

Doc Amiga : A ton avis pourquoi ?

Prof ST : Peut-être parce que vous ne nous chamaillez pas autant que d'habitude...

Doc Amiga : T'as raison... PAF !

Prof ST : Tiens prends ça, Ruskoff de mes deux ! Baf ! Bang ! Zzzp !

Doc Amiga : Attrape ça, sale gosse de riche ! Scouiling ! Clong ! Boum !

Veillez nous excuser pour cette interruption momentanée de l'image et du son. Notre programme reprendra dans quelques semaines...

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ENTREE

41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Metro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE

13, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER

C.10^e Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE

8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

AMSTRAD PC

COMPLATIONS CD :

100% A D R	145/195
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
DOUBLE ACTION	145/195
DRIVERS	145/195
EPYX 21	145/195
GAME SET & MATCH	129/189
LA COLLECTION CPC	140/225
LES BARBARES	145/195
LES BEST OF US GOLD	145/195
LES BATAILLES	145/195
LES JUSTICIERS	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES VAINQUEURS	145/195
OCEAN DYAMITE	140/190
TATO CON OF P	139/199
A.M.C.	125/175
AFTER THE WAR	99/149
ALTERED BEAST	99/149
BARO'S TALE	89/95
BATMAN (LE FILM)	95/145
BEACH VOLLEY	95/145
BEACH TIGER	99/149
BLOODWICH	125/165
BOMBER	145/195
CABAL	99/149
CAPTAIN TRUENO	129/189
CHAMBER COMMAND	139/189
CHASE MASTER (VF)	95/145
CHASE HD	95/145
CHUCK YEAGER AFT	95/145
CRACK DOWN	95/145
CYBERBALL	99/149
DAN GARE 3	95/145
DEFENDER OF THE EARTH	95/145
DEKAYERS OF THE CROWN	102/169
DOUBLE DRAGON 2	95/145
E-MOTION	105/145

ESCAPE FROM THE PLANET

95/145	ETRANGES AFFAIRES	N0/220
99/139	GHOSTBUSTERS 2	99/139
99/149	GHOSTS 'N' GHOSTS	99/149
175/225	GREAT COURTS	145/195
99/145	GUNSHO	99/145
89/139	HAMMERFIT	99/145
140/199	HARD DRIVEN	89/139
99/145	HARRICANA	140/199
99/145	HEAVY METAL	99/145
99/145	HOT ROD	99/145
99/145	IMPOSSIBLE	99/145
99/145	INDY THE LAST CURSE (ARC.)	99/145
125/175	ITALY 90	125/175
99/145	KICK OFF 2	99/145
129/189	KICK OFF	129/189
99/149	KLAX	99/149
N0/210	LE MANOIR DE MORTVILLE	N0/210
129/189	LIVINGSTONE 2	129/189
145/195	LODE RUNNER	145/195
129/189	MANCHESTER UNITED	129/189
N0/175	NIGHT HUNTER	N0/175
99/149	NINJA SPIRIT	99/149
95/145	NINJA WARRIOR	95/145
99/139	OPERATION THUNDERBOLT	99/139
99/145	P.F.T THUNDERBOLT	99/145
145/195	PINGBALL MAGIC	145/195
99/145	RABBITOY ISLAND	99/145
99/145	RICK DANGEROUS	99/145
99/145	SECRET AGENT	99/145
99/145	SHADOW WARRIORS	99/145
99/149	SONIC BOOM	99/149
105/169	STARBUCKS DRUG 2	105/169
105/169	TENNIS CUP	105/169
105/169	TERME ET CONQUERANTS	105/169
99/149	THE CYCLES	99/149
135/185	TINTIN SUR LA LUNE	135/185
99/149	TURBO OUT RUN	99/149
99/145	TURBICAN	99/145
99/145	VENETTA	99/145
99/145	WORLD CUP SOCCER 90	99/145
99/145	X-OUT	99/145

IBM ET COMPATIBLES

COMPLIATIONS :

245	AMERICAN DREAMS	245
245	EUROPEAN DREAMS	245
245	FUNBOX	245
345	BLOCK OUT	345
249	BLOOD MONEY	249
249	BOMBER	249
345	CARRIER COMMAND	345
295	CASTLE MASTER (VF)	295
295	CHAMPION OF KRYNN	295
295	CHESSPLAYER 2150	295
445	COGNACME CEMAN	445
445	COLONEL BEQUEST	445
265	COLORADO	265
265	CONQUEROR	265
445	CONQUEST OF CAMELOT	445
349	CURSE OF THE AZURE BOND	349
349	DAVID WOLF SECRET AGENT	349
245	DOUBLE DRAGON 2	245
455	DRAGON'S LAIR	455
295	DRAGON'S WAR	295
245	DRAKONIN	245
245	E-MOTION	245
245	EAGLE'S RIDER	245
245	ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	245
295	EXPLORA 2	295
295	F19 (MICROPROSE)	295
249	FPS RETALIATOR	249
345	FEARY TALES ADVENTURE	345
345	FLIGHT'S SCENERY DISK (L'UNITE)	345
450	FLIGHT SIMULATOR 4	450
245	FORGOTTEN WORLDS	245
245	FULL METAL PLANET	245
279	GHOST 'N' GOBLINS	279
329	GHOSTBUSTERS 2	329
229	GREAT COURTS	229
229	GUNBOAT	229
295	HARPOON	295
245	HARD DRIVEN	245
245	HARPOON	245
345	HERO'S QUEST	345
249	INDIANAPOLIS 500	249
299	INDY LAST CRUISE (AVENTURE)	299
249	INTER. SOCCER CHALLENGE	249
249	ITALY 90	249
249	KICK OFF 2	249
245	KLAX	245
295	LA LEGENDE DE SAM	295
305	LESSURE SUIT LARRY 3	305
305	LES VOYAGEURS DU TEMPS	305
195	LIVX ATTACK CHOPPER	195
195	LODE RUNNER	195
389	LOOK	389
389	M1 TANK PLATOON	389
245	MANCHESTER UNITED	245
299	MANIAC MANSION	299
245	MICROPROSE SOCCER	245
299	NORD ET SUD	299
485	PC GLOBE	485
299	PIPE MANIA	299
89	PIRATES	89
89	POPULOUS DATA DISK	89
245	POPULOUS	245
245	RINGS OF MEDUSA	245
245	SHERMAN MA 2	245
195	SHINOBI	195
195	SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
245	SIM CITY	245
245	SPACE WARRIOR 2	245
245	STREET ROD	245
245	STRIDER	245
245	STUNT CAR RACER	245
245	TEST DRIVE 2	245
245	TOP SPORT FOOTBALL	245
245	TRON	245
325	ULTIMA 5	325
325	ULTIMA 6	325
245	ULTIMATE GOLF	245
295	VETTE	295
295	WOLF RACK	295
295	YENOMOPH	295

MATERIEL

ATARI ST

5400	320 STE
4400	520 STE + ECAN MONO SM124
4900	520 STE + ECAN COULEUR
4900	1040 STE
5400	1040 STE + ECAN MONO SM124
5400	1040 STE + ECAN COULEUR
2250	PORTFOLIO
4900	DISC. DUR 30 MEGA ATARI
990	LECTEUR EXTERNE 3"5 OF

AMIGA

3500	AMIGA 500
2600	ECAN COULEUR 1084 P
3000	CABLE PERITEL
990	EXTEN. 212 K6 HORLOGE (A001)
990	LECTEUR EXTERNE 3"5

IMPRIMANTS :

1990	STAR LC10 LEU
2450	STAR LC10 COULEUR
3250	STAR LC 24/10

JUSTICIERS :

69	QUICK'N' HOT
69	QUICK'N' HOT
129	QUICK'N' HOT
130	SPEEDING KONK
130	MICRO BLASTERS
320	3 WAY WIKI
245	SPEEDING KONK PC

DISQUETTES VERGES :

69	3" 1/2 NETRES OF 500 LES 10
120	5" 1/4 MARQUES OF 500 LES 10
39	5" 1/4 NETRES OF 500 LES 10
245	3" CFZ 10

COMMODORE 64

COMPLATIONS :

145/195	100% DYNAMITE
225/289	CD GAMES PACK
125/159	COIN OF HITS
129/179	GAME SET & MATCH
129/189	GAME SET & MATCH 2
139/189	LES 100% US GOLD
139/189	OCEAN DYAM (MICROWD)
180/195	STARWARS TRILOGY
125/165	TATO CON OF PITS
180/195	THE STORY SO FAR VOL 2
180/195	THE STORY SO FAR VOL 3
145/189	THRILL TIME GOLD 2
145/189	THRILL TIME PLATINUM
140/180	AFTER THE WAR
140/180	ALTERED BEAST
99/145	BARBARIAN 2
N0/245	BARO'S TALE 2
N0/245	BARO'S TALE 3
89/95	BARO'S TALE
99/145	BATMAN (LE FILM)
105/145	BATTLECHESS
95/145	CABAL
140/180	CHAMBER COMMAND
N0/249	CHAMPION OF KRYNN
95/149	CHASE HD
99/189	CHUCK YEAGER AFT
N0/289	CURSE OF THE AZURE BOND
109/189	CYBERBALL
95/145	DRAGON NINJA
129/189	DRAGON SPIRIT
N0/225	DRAGON'S WAR
89/145	EM.VIN.HUGHES INTL SOCCER
89/180	FRENCH FREDDY'S 3
145/185	FIGHTING SOCCER
480/990	FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)

GHOSTBUSTERS 2

129/189	GRAND Prix CIRCUIT
225/245	GREAT COURTS
130/189	GUNSHO
N0/210	HAMMERFIT
110/189	HARD DRIVEN
129/189	HARBINBY ISLAND
N0/225	HILLSFAR
99/145	HOT ROD
115/189	INDY (ARCADE)
140/180	KICK OFF
99/149	KLAX
95/145	NEW ZEALAND STORY
99/149	NINJA SPIRIT
110/180	NINJA WARRIOR
99/149	OPERATION THUNDERBOLT
120/140	P.F.T THUNDERBOLT
N0/280	PIPE MANIA
N0/289	POOL OF RADIANCE
129/189	RABBITOY ISLAND
99/149	RICK DANGEROUS
99/145	SCRAMBLE SPIRIT
95/145	SENSE AND VOLLEY
195/245	SHOOT EM UP CONSTR. KIT
185/225	SOCCER MICROPROSE
110/180	SONIC BOOM
99/149	SPACE WARRIOR 2
99/245	SPEEDBALL
99/189	SPEEDBALL
89/145	STRIDER
145/180	TEST DRIVE 2
110/180	TURBO OUT RUN
129/189	TURBO DRIVE
129/189	TUSKER
N0/190	TOP SPORT FOOTBALL
129/189	WORLD DREAMS
120/180	WILD STREET
N0/245	WINDWALKER

SPECTRUM

COMPLATIONS :

169	100% DYNAMITE
169	CD GAMES PACK (20 JEUX)
169	COIN DP HITS
169	EPYX ACTION
169	GAME SET & MATCH
149	GAME SET & MATCH 2
149	LES 100% US GOLD
149	LES BEST OF US GOLD
149	OCEAN DYAMITE (IN CROWD)
125	TATO CON OF HITS
160	THE STORY SO FAR VOL 4
39	TOP COLLECTION
180	WINNERS
120	3 AIRBORN BANGER
160	CALIBAL
160	BATMAN (LE FILM)
120	CRAZY CARS 2
95	DOUBLE DRAGON
95	DRAGON NINJA
95	INDYSPH
140	HARD DRIVEN
99	KICK OFF
140	LAST NINJA 2
110	OPERATION THUNDERBOLT
110	OPERATION WOLF
110	PASSING SHOT
110	RATON ISLAND
110	ROBOCOP
120	RUNNING MAN
120	SILKROAD
120	SPEEDMAN
120	STARDOM
95	STRIDER
95	SUPER SCRAMBLE
95	TURBO OUT RUN
95	VIGILANTE
120	WILD STREET

SPECIAL JUIN
LA FORCE DE LA MICRO
DANS LES MAGASINS COCONUT
DES JEUX A 60 F
 40 F
 30 F

ATARI STE

COMPLIATIONS :		HAMMERFIST	245
5 STARS OCEAN	245	HARD DRIVIN'	195
ALL TIME FAVOURITES	295	HARRICANS	245
AMERICAN DREAMS	245	HEAVY METAL	195
EUROPEAN DREAMS	245	HERCULES QUEST	245
FLIGHT COMMAND	245	IMPOSSAMBLE	195
LES BEST D'US GOLD	295	INDY LAST CRUSADE (ADVENTURE)	245
LES GENS D'OR	245	INVESTATION	245
LES JUSTICIERS	245	INTER SOCCER CHALLENGE	248
LES VANDOUERS	295	IRON LORD	245
TRAD VOL 3	295	ITALY 90	195
A.M.C.		JACK NICKLAUS GOLF	245
ADDIDAS CHAMPIONSHIP FOOT	225	JUMPING JACK SON	225
AFTER THE WAR	195	KICK OFF 2	195
ATOMIX	195	KICK OFF EXTRA TIME	148
B.A.T.	248	KICK OFF	245
BATTLE OF BRITAIN	245	KID GLOVES	245
BLACK TIGER	199	KLAX	195
BLUE ANGELS (ACCOLADE)	248	LAST NINJA 2	245
BOMBER	195	LEISURE SUIT LARRY 3	295
CABAL	195	LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
CARTHAGE	245	LOST DUTCHMAN MINE	195
CASTLE MASTER (VF)	248	LOST PATROL	248
CHAMBERS OF SHALIN	225	MANCHESTER UNITED	248
CHASS STRIKE BACK	225	MANIAC MANSION	248
CHASE RS	195	MAJUPITI ISLAND	268
CHESS PLAYER 2150	288	MIDWINTER	295
CLOUD KINGDOMS	195	NINJA SPIRIT	245
CODEMARC ICEMAN	245	NINJA WARRIOR ST	195
COLODRAGO	245	OPERATION STEALTH	295
COMBO RACER	199	OPERATION THUNDERBOLT	195
CONQUEST OF CAMELOT	345	PIRATALL MAGIC	195
CRACK DOWN	195	PIPE MANIA	268
CYBERBALL	195	PRINETS	245
DAN DARE 3	195	PLAYER MANAGER	268
DEFENDER OF THE EARTH	195	POPULOUS	225
DOUBLE DRAGON 2	195	POPULOUS DATA DISK	95
DRAGON FLIGHT (VF)	325	POWERBOAT	248
DRAGON'S BREATH	295	RAINBOW ISLAND	195
DRAGON'S FIGHT	285	RINGS OF MEDUSA	295
DRAGON'S LAIR	445	ROCKSTAR	285
DRAKKHEN	260	ROCKSTAR WARRIORS	245
DYER OF E-MOTION	195	SHERMAN M4	245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295	SIM CITY	245
EMLYN HUGHES SOCCER	245	SUB FRED	245
ESCAPE FROM THE PLANET	195	SKOZ	199
F 29 RETALIATOR	248	SONIC BOOM	245
FALCON (VF)	285	SPACE ACE	445
FALCON MISSION	195	SPACE HARRIER 2	195
FINAL COMMAND	245	STARLIGHT	245
FIRE BRIGADE	295	TENNIS CUP	248
FIRE BRISTONE	248	TOWER OF BABEL	245
FIRE LIGHT SIMULATOR II VF	345	TURKCAN	295
GHOST 'N Goblins	195	TV SPORTS BASKETBALL	248
GHOSTS 'N GHOSTS	195	ULTIMA 4	295
GRAVITY	245	VENETITA	245
GREAT COURTS	245	WARHEAD	245
		WARHEAD	245
		WORLD CUP SOCCER 90	199
		X-DUT	195
		XENOMORPH	245
		XENOMORPH	245

AMIGA

ALL TIME FAVOURITES	295	IMPOSSAMBLE	195
FLIGHT COMMAND	325	INDY LAST CRUSADE (ADVENTURE)	248
LES BEST D'US GOLD	345	INVESTATION	245
LES GENS D'OR	245	INTER SOCCER CHALLENGE	248
LES JUSTICIERS	245	IRON LORD	248
LES VANDOUERS	295	ITALY 90	248
MAGNUM 4	295	IVANHOE	245
688 ATTACK SUB	245	JACK NICKLAUS GOLF	245
ADDIDAS CHAMPIONSHIP FOOT	248	JUMPING JACK SON	245
AFTER THE WAR	245	KICK OFF 2	195
ATOMIX	195	KICK OFF EXTRA TIME	148
BATTLE OF BRITAIN	245	KICK OFF	245
BATTLE OF BROADWAY	285	KID GLOVES	245
BLACK TIGER	245	KLAX	195
BLOOD OUT	248	LAST NINJA 2	245
BLUE ANGELS (ACCOLADE)	248	LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
BOMBER	295	LOST DUTCHMAN MINE	195
CABAL	245	LOST PATROL	248
CARTHAGE	245	MANCHESTER UNITED	295
CASTLE MASTER (VF)	248	MANIAC MANSION	248
CHAMBERS OF SHALIN	260	MAJUPITI ISLAND	288
CHAMPION OF KRYNN	295	MIDWINTER	295
CHASE II C	248	NINJA SPIRIT	245
CHESS PLAYER 2150	288	NINJA WARRIOR	195
CLOUD KINGDOMS	248	OPERATION STEALTH	295
COLORADO	245	OPERATION THUNDERBOLT	245
COMBO RACER	245	PIRATALL MAGIC	195
CONQUEROR	245	PIPE MANIA	268
CRACK DOWN	195	PLAYER MANAGER	245
DAN DARE 3	195	PRINETS	245
DEFENDER OF THE EARTH	195	RAINBOW ISLAND	245
DOUBLE DRAGON 2	195	RINGS OF MEDUSA	295
DRAGON FLIGHT (VF)	325	ROCKSTAR	285
DRAGON'S BREATH	295	ROCKSTAR WARRIORS	245
DRAGON'S FIGHT	285	SHERMAN M4	245
DRAGON'S LAIR 2	445	SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
DRAKKHEN	260	SIM CITY	245
DUNGEON MASTER (VF)	295	SIM FRED	245
DYER OF 2	245	SIM FRED	245
E-MOTION	245	SONIC BOOM	248
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295	SPACE HARRIER 2	195
EMLYN HUGHES SOCCER	245	STARLIGHT	245
ESCAPE FROM THE PLANET	195	STARLIGHT	245
F 29 RETALIATOR	248	TENNIS CUP	248
FALCON (VF)	285	TEST DRIVE 2	195
FALCON MISSION	195	THIRD COURIER	195
FINAL COMMAND	245	TOWER OF BABEL	245
FIRE BRISTONE	248	TURKCAN	295
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	335	TV SPORTS BASKETBALL	248
GULL METAL PLANET	280	ULTIMA 4	295
GHOST 'N Goblins	245	VENETITA	245
FIGHTERS 2	245	WARHEAD	245
FIGHTERS 2	245	WARHEAD	245
GHOULS 'N GHOSTS	245	WINGS	295
GRAVITY	245	WINGS	295
GREAT COURTS	245	WORLD CUP SOCCER 90	199
HAMMERFIST	245	X-DUT	195
HARRICANS	245	XENOMORPH	245
HEAVY METAL	245	ZOMBI	245
HERCULES QUEST	245		
IMPFRUM	249		

VENTE PAR CORRESPONDANCE
 à adresser exclusivement à :
COCONUT
 13, bd Voltaire
 75011 PARIS
 tél: (1) 43.55.63.00

COCONUT
 INFORMATIQUE

NOM	TITRES	PREIX
ADRESSE		
VILLE	CODE POSTAL	
Téi		
Participation aux frais de port et d'emballage _____ +15F		
Préciser : <input type="checkbox"/> Cassettes <input type="checkbox"/> Disk - TOTAL à payer : _____		
Règlement : je joins <input type="checkbox"/> chèque bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat-lettre <input type="checkbox"/> CB		
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rem: _____)		
PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX		
<input type="checkbox"/> ATARI ST <input type="checkbox"/> AMSTRAD CPC <input type="checkbox"/> AMIGA <input type="checkbox"/> C64 <input type="checkbox"/> SPECTRUM <input type="checkbox"/> PC ET COMPATIBLES		
DATE D'EXPIRATION	Signature: _____	

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

MENU A LA CARTE

Les PC ont l'avantage d'être des ordinateurs ouverts : ils peuvent recevoir un certain nombre de cartes d'extension - dont voici un petit échantillonnage.

Cartes modem, cartes graphiques, cartes disques durs... Plus de cartes qu'il n'en faut pour gaver un PC classique (c'est-à-dire comportant un nombre moyen de slots). Le prix de la majorité de ces cartes et la place limitée dans la machine obligent à faire un choix précis en fonction des applications visées. Pour ce qui est des cartes graphiques, par exemple, il ne servira à rien d'investir dans une carte VGA pour une application texte, tandis que cela sera indispensable dans le cas d'une application de DAO. Après ces préliminaires, passons aux choses sérieuses.

LES CARTES MODEM

Dans le numéro 33, nous étions allés faire un tour du côté de La Commande Electronique et de leurs modems. Rappelons en quelques lignes, pour les cancracs, les principales caractéristiques des trois

modèles phares de la gamme. Le LCE-TEL 2 : il s'agit d'un émulateur Minitel 1 200 bauds permettant le transfert de fichiers. Son prix est de 990 F HT. Le LCE-123 : plus qu'un simple émulateur Minitel, il offre l'accès Transpac en 1 200 bauds full duplex. Son prix est de 1 990 F HT. Le LCE-124 : la différence qui le caractérise par rapport au précédent, c'est sa vitesse de transfert (2 400 bauds) et son prix : 2 990 F HT. Ce même éditeur/constructeur commercialise un logiciel de communication, considéré comme étant le plus performant du marché : LCE-COM 3 - et d'ailleurs conçu pour fonctionner avec ces trois appareils. Il ne coûte que 400 F HT.

Adieu LCE, bonjour Kortex - avec deux cartes modem. Tout d'abord, la KXTEL 2. Petite (ne monopolisant qu'un slot), elle se révèle étonnante et d'une extrême facilité d'emploi. Livrée en stan-

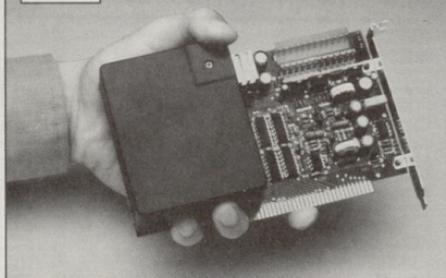
dard avec le logiciel KXCOM 2, elle coûte 2 075 F. Beaucoup plus évoluée, la Kortex 1200 (carte longue) qui offre plusieurs fonctions : émulation Minitel, connexion à Transpac et à divers sites centraux et enfin, transfert de fi-

chiers en 1 200 bauds full duplex. La Kortex 1200 existe en deux modèles : asynchrone + synchrone (Kortex 1200) et seulement asynchrone (Kortex 1200 A), aux prix respectifs de 5 920 F et 4 450 F - le logiciel KXCOM 2 compris.

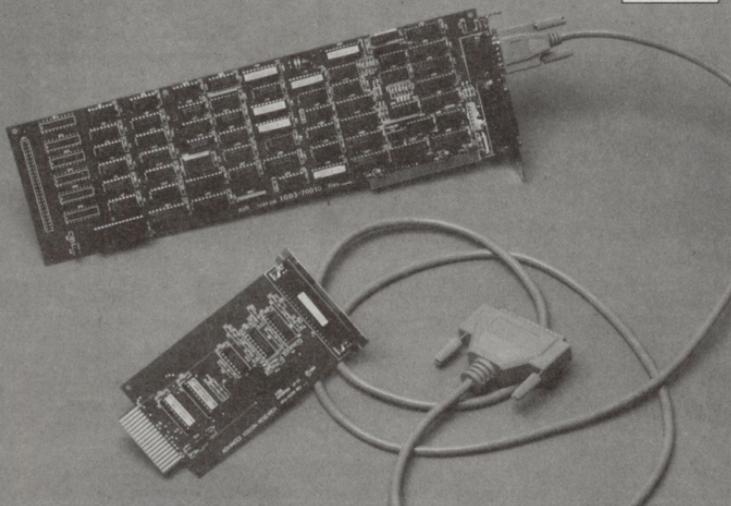
LES CARTES GRAPHIQUES

Comme nous l'avons vu plus haut, des applications telles que la DAO ou la CAO exigent une meilleure qualité d'affichage que le simple CGA. Western Digital avec sa gamme Paradise offre un choix de quatre cartes qui vont de l'EGA au VGA professionnel. Pour les petits budgets et les applications courantes qui ne nécessitent

L'Accucard



La TIGer Cub



pas la qualité haut de gamme, l'EGA 480 fait parfaitement l'affaire. Carte courte, l'EGA 480 est autoconfigurable selon le mode graphique requis, sans qu'il soit nécessaire de repositionner les switches. Sa résolution est de 640 x 480 en 16 couleurs. Son prix : environ 2 000 F. Pour quelques centaines de francs supplémentaires existe la possibilité d'accéder au royaume de la haute résolution avec la VGA Plus. Voilà à priori la carte qui représente le meilleur rapport qualité/prix du marché car avec ses deux résolutions : 800 x 600 en 16 couleurs et 640 x 400 en 256 couleurs, elle n'en offre pas moins une excellente compatibilité. Son prix : environ 2 500 F. Le niveau supérieur, ce sont les cartes VGA Plus 16 et VGA Pro qui vous permettront d'y accéder. Aucune différence entre ces deux modèles, si ce n'est la RAM de 512 Ko que comporte la VGA Pro qui offre un mode de résolution supplémentaire de 640 x 480 en 256 couleurs. Les cartes VGA Plus 16 et VGA Pro sont commercialisées aux prix respectifs d'environ 3 500 F et 4 000 F.

ECLATEZ-VOUS AU BUILD-IT & AU WIN-IT SUR 3615 MICRONEWS ET GAGNEZ UNE CONSOLE LYNX ATARI PAR QUINZAINE

DU 15 JUIIN AU 1ER JUILLET ET DU 1ER AU 15 JUILLET, MICRO NEWS - QUI VOUS AIME PLUS QUE JAMAIS - VOUS OFFRE UNE LYNX ATARI PAR QUINZAINE !

PETITS OU GRANDS & JOUEURS INVETERES, LE JEU-CONCOURS 3615 MICRONEWS/ATARI VOUS EST OUVERT. REPONDEZ AUX QUESTIONS DU BUILD-IT & WIN-IT ET CONSTITUEZ VOTRE STOCK DE LYNX. PLUS IL SERA IMPORTANT, PLUS GRANDES SERONT VOS CHANCES DE REMPORTEUR LA VICTOIRE.

UN CONSEIL, REVISEZ BIEN VOS MICRO NEWS... LA LYNX ATARI VOUS TEND DEJA LES BRAS !

3615 MICRONEWS

C'EST AUSSI DES INFOS, DES TESTS DE JEUX, DES TOP SECRET INEDITS ETC... LE TOUT 24 HEURES SUR 24. ROSIE ZOUNETTE ET ERIC SATYRE SE CHARGENT DE LA VISITE GUIDEE. ILS SERONT HEUREUX DE VOUS ACCUEILLIR !



La LYNX d'Atari : une petite merveille de technologie que l'on emmène partout avec soi. Avec son écran à cristaux liquides couleur rétro-éclairé, la LYNX vous offrira à tout instant du jour ou de la nuit le plaisir de profiter des meilleurs jeux micro. Si le jeu en solitaire vous ennue, branchez-vous avec des copains grâce au câble Comlink - vous découvrirez ainsi les joies du jeu à 8

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

**VENTE DE MONITEURS
COULEUR PERITEL
EN OCCASION**

TEL : 45. 49. 14. 50.



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

**JEUX DISPONIBLES
D'OCCASION SUR :**

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

NINTENDO

SEGA

ATARI 2600

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

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

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

URBAN CHAMPION **290,00F**

SOCCER
BALLON FIGHT
CLU CLU LAND
ICE CLIMBER
GOLF
SLALOM
PINBALL
KUNG FU
VOLLEY-BALL
TENNIS
ICE HOCKEY
DONKEY KONG CLASSICS

GRADIUS **330,00F**

TROJAN
GUN SMOKE
GHOSTS & GOBLINS
RC PRO AM
EXCITE BIKE
MACH RIDER
TIGER HELT

GOONIES II **360,00F**

CASTLEVANIA
KID ICARUS
RAD RACER
TOP GUN
METROID
METAL GEAR
ROBOT WARRIOR
WIZARD WARRIOR
MEGA MAN
WRESTLE MANIA
LIFE FORCE
PUNCH OUT
RYGAR
SOLOMONS KEY
DRAGON BALL

TRACK'N FIELD 2 **390,00F**

LEGEND DE ZELDA
SUPER MARIO BROS 2
ZELDA 2 - SIMON'S QUEST

**NOUVEAUTÉS À PARAITRE,
NOUS CONSULTER**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

149,00F
GANGSTER ALLEY, CHINA SYNDROME, NIGHT STALKER, GRAND PRIX, WIZARD OF WORD, ZAXXON, CARNIVAL, REACTOR, BASEBALL, PIGS IN SPACE, COSMIC GREEPS, ASTROBLAST, ARMOR AMBUCH, LOCK'N CHASE, BOARDIN, DEFENDER, HUMAN CANNONBALL, BERZERK, SPACE CAVERNE, DICE PUZZLE, FOREST, PITFALL, DRAGSTER, GLACIER PATROL, PRIVATE EYE, LAZER BLAST, STAR TREK, COSMIC ARK, SUBTERRANEA, STAR VOYAGER, ADVENTURES ON GX 12, JOUST, DIG DUG, DEADLY DISC, PLANET PATROL, TAPE WORM, QUICK STEP, FROST BITE, RIDDLE OF THE PHINX, FIRE FIGHTER, MOONSWEEPER, ATLANTIS, DEMON ATTTACK, HOCKEY, NEXAR, ECHEC

199,00F
CALIFORNIA GAMES, BILLARD, RAMPAGE, SKY, HERO, DESERT FALCON, DECATHLON, COMMANDO, PRO WRESTLING, BEAMRIDER, RIVER RAID, RIVER RAID 2, SKY JINKS, BUMP'N JUMP.

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

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

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS 71 RUE DU CHERCHE - MIDI 75006 PARIS

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix NOM.....
correspondants PRENUM.....
Titre.....F Titre.....F ADRESSE.....
Titre.....F Titre.....F
Titre.....F Titre.....F CODE POSTAL.....
Titre.....F Frais de port23F VILLE.....
Titre.....F machine + 50F TYPE DE CONSOLE.....
Titre.....F TOTALF N° TELEPHONE.....

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

LIFTING

Embelleissement du programme et mise en place des fichiers sont à l'ordre de cette troisième partie !

Les quatre premiers extraits de programme - Redéfinition, Ouverture Nomfich, Affichage titre Menu et Affichage titre Nouveau Fichier - sont destinés à être intégrés à l'intérieur du programme Saisie, publié dans le numéro 36. Les lignes 940 à 1850 doivent être saisies à la suite du programme précédent.

Important ! Une petite modification doit être apportée à la ligne 30 du programme Saisie qui consiste à dimensionner les fichiers. En effet, l'indice du fichier : nomfich\$(10) devient nomfich\$(32). Idem pour la ligne 230, laquelle, pour plus de cohérence doit être modifiée comme suit : 230 ' ***** MENU PRINCIPAL *****.

REDEFINITION

```
66 '
67 th$=CHR$(135) +
STRING$(15,131) + CHR$(238)
+ STRING$(15,131) +
CHR$(238) + STRING$(15,131)
+ CHR$(238) +
STRING$(15,131) + CHR$(139)
68 tm$=CHR$(133) +
STRING$(15,32) + CHR$(244)
+ STRING$(15,32) +
CHR$(244) + STRING$(15,32)
+ CHR$(244) +
STRING$(15,32) + CHR$(138)
69 th$=CHR$(141) +
STRING$(15,140) + CHR$(239)
+ STRING$(15,140) +
CHR$(239) + STRING$(15,140)
+ CHR$(239) +
STRING$(15,140) + CHR$(142)
70 SYMBOL AFTER 236
80 SYMBOL 236, 240, 240, 255,
255, 255, 255, 255, 240, 240
90 SYMBOL 237, 15, 15, 255,
255, 255, 255, 15, 15
95 SYMBOL 238, 255, 255, 255,
255, 60, 60, 60, 60
96 SYMBOL 239, 60, 60, 60, 60,
255, 255, 255, 255
97 SYMBOL 244, 60, 60, 60, 60,
60, 60, 60, 60
98 SYMBOL 245, 255, 255, 255,
255, 3, 3, 3, 3
99 SYMBOL 246, 255, 255, 255,
255, 192, 192, 192, 192
100 SYMBOL 247, 3, 3, 3, 3, 3,
3, 3, 3
101 SYMBOL 248, 192, 192,
192, 192, 192, 192, 192
```

```
105 M$(1)=CHR$(215) +
CHR$(214) : M$(2)=CHR$(133)
+ CHR$(138) : M$(3)=M$(2)
110 ES(1)=CHR$(135) +
CHR$(131) : ES(2)=CHR$(236)
+ CHR$(32) : ES(3)=CHR$(141)
+ CHR$(140)
120 NS(1)=CHR$(215) +
CHR$(138) : NS(2)=M$(2) :
NS(3)=M$(2)
130 US(1)=NS(3) : US(2)=NS(3)
: US(3)=CHR$(141) +
CHR$(142)
140 OS(1)=CHR$(135) +
CHR$(139) : OS(2)=CHR$(133)
+ CHR$(138) : OS(3)=US(3)
150 VS(1)=M$(2) :
VS(2)=M$(2) :
VS(3)=CHR$(137) + CHR$(134)
160 AS(1)=CHR$(134) +
CHR$(137) : AS(2)=CHR$(236)
+ CHR$(237) : AS(3)=VS(1)
170 FS(1)=ES(1) : FS(2)=ES(2) :
FS(3)=CHR$(133) + CHR$(32)
180 IS(1)=CHR$(138) +
CHR$(32) : IS(2)=IS(1) :
IS(3)=IS(1)
190 CS(1)=FS(1) : CS(2)=FS(3) :
CS(3)=ES(3)
200 HS(1)=US(1) : HS(2)=AS(2)
: HS(3)=US(1)
210 RS(1)=OS(1) :
RS(2)=CHR$(236) + CHR$(142)
: RS(3)=CHR$(133) +
CHR$(137)
211 SS(1)=ES(1) :
SS(2)=CHR$(131) + CHR$(139)
: SS(3)=CHR$(140) +
CHR$(142)
212 LS(1)=CHR$(133) +
CHR$(32) : LS(2)=LS(1) :
LS(3)=ES(3)
213 TS(1)=CHR$(245) +
CHR$(246) : TS(2)=CHR$(247)
+ CHR$(248) : TS(3)=TS(2)
```

OUVERTURE NOMFICH

```
214 OPENIN "nomfich"
215 INPUT #9, b : IF b=0 THEN
219
216 FOR i=1 TO b
217 INPUT #9, nomfich$(i)
218 NEXT i
219 CLOSEIN
```

AFFICHAGE TITRE MENU

```
300 FOR i = 1 TO 3
310 LOCATE 34, i : PRINT
```

```
M$(i) ; ".ES(i) ; ".NS(i) ;
";US(i)
320 NEXT i
```

AFFICHAGE TITRE NOUVEAU FICHER

```
620 FOR i = 1 TO 3
630 LOCATE 34, i : PRINT
NS(i) ; ".OS(i) ; ".US(i) ;
".VS(i) ; ".ES(i) ; ".AS(i) ;
".US(i) ; ".FS(i) ; ".IS(i) ;
".CS(i) ; ".HS(i) ; ".IS(i) ;
".ES(i) ; ".S$(i)
640 NEXT i
```

SUITE PROGRAMME

```
940 '
950 ' ***** CREATION DU
NOUVEAU FICHER SUR LE
DISQUE *****
960 '
970 FOR i=0 TO b
980 IF nomfich$(numfich$(i))
THEN 1010
990 NEXT i
1000 GOTO 1020
1010 PRINT CHR$(7) : LO-
CATE 25,14 : PRINT "§ NOM
DE FICHER DEJA UTILISE §"
: FOR i=1 TO 1000 : NEXT i :
RETURN
1020 LOCATE 22,14 : PRINT
"§ ENREGISTREMENT DE : ";
nomfich$ ; " §"
```

LEXIQUE

Certains mots ou caractères qui composent ce listing peuvent vous poser problème. Afin de vous éviter une recherche fastidieuse dans votre manuel de l'utilisateur, nous vous en livrons les secrets.

SYMBOL AFTER : fixe la limite inférieure des numéros de caractères (de 0 à 255).

SYMBOL : redéfinit la forme d'un caractère affiché à l'écran. Voir paragraphe *Redéfinition de Caractères*.

OPENIN : ouvre un fichier existant sur la disquette afin d'y lire des données destinées au programme en mémoire.

INPUT # : reçoit les données en provenance du canal spécifié. Le canal 9 correspond au disque.

CLOSEIN : ferme tout fichier d'entrée ouvert sur la disquette.

OPENOUT : ouvre sur la disquette un fichier de sortie utilisable par le programme en mémoire.

WRITE # : affiche ou écrit des données sur le canal indiqué. Le canal 9 correspond au disque.

CLOSEOUT : ferme tout fichier ouvert en sortie sur la disquette.

WHILE : répète une section de programme tant qu'une condition donnée est vérifiée.

WEND : indique la fin d'une section de programme exécutée à l'intérieur d'une boucle *While*.

LIGNE PAR LIGNE

Premier extrait (Redéfinition). Les lignes 67 à 69 forment les trois parties du tableau qui apparaîtra dans le sous-programme de sélection du fichier de travail (prochain numéro). Les lignes 70 à 101 redéfinissent neuf caractères qui permettront d'afficher les titres de rubrique (trois caractères de haut et deux de large), ainsi que le tableau de sélection de fichier de travail. Nous reviendrons plus loin sur le principe de la redéfinition de caractères. Les lignes 105 à 213 mettent sous forme de variables l'ensemble des caractères devant

exister afin de ne pas risquer un doublon qui causerait la perte du précédent enregistrement par écrasement. S'il se révèle que le nom est déjà utilisé, la ligne 1010 entrera en action et en informera l'utilisateur. Dans le cas contraire, le programme passera à la ligne 1020 qui annonce la création du fichier sur le disque, opération qui s'effectue en lignes 1030 à 1050.

Lignes 1090 à 1180, mise en place dans le répertoire nomfich du dernier nom de fichier entré. La ligne 1110 envoie au sous-programme de tri par ordre alphabétique.

Lignes 1660 à 1850, opération

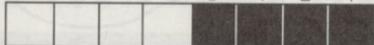
FIGURE 2

$$128 + 64 + 32 + 16 + 8 + 4 + 2 + 1 = 255$$



FIGURE 3

$$8 + 4 + 2 + 1 = 15$$



de tri sur les noms de fichiers selon la formule dite Shell/Metzner qui utilise l'intégrale (%). La ligne 1830 opère la permutation.

REDEFINITION DE CARACTERES

L'Amstrad CPC dispose de 255 caractères, dont 224 redéfinissables (de 32 à 255). Chaque caractère est compris dans un carré de 8 par 8 pixels, autrement dans une surface de 64 pixels carrés. Chaque pixel d'une ligne a une valeur pré-

cise qui est prise en compte par la machine pour former le caractère à l'écran (fig. 1). Pour réaliser un caractère, il suffit de cumuler les valeurs des pixels devant "s'allumer" sur chaque ligne. Une ligne pleine a une valeur totale de 255 (fig. 2), tandis qu'une ligne dont les quatre pixels de droite sont utilisés a une valeur de 15 (fig. 3). La figure 4 vous donne quatre des caractères redéfinis et leur correspondance numérique ligne par ligne.

Capitaine Pixel

ATTENTION ! WARNING ! ACHTUNG !

Le signe **S** qui figure en lignes 1010 et 1020 est erroné. Pour cause de non-compatibilité avec les caractères d'impression, nous n'avons pu le reproduire. Le signe exact s'obtient par l'appui simultané des touches **CONTROL** et **X**, ce qui donne un X barré d'un trait horizontal à la cime et à la base. Ce signe a pour fonction de faire afficher le texte en vidéo-inverse. Il est recommandé de **ne pas renommer** les lignes afin de faciliter l'intégration des sous-programmes à venir.

former les lettres des titres de rubrique. En empilant, par exemple : MS(1) sur MS(2) sur MS(3), vous obtenez un M en 16 x 24 pixels.

Deuxième extrait (Ouverture nomfich). Comme son nom l'indique, cet extrait ouvre le fichier répertoire "nomfich" afin de vérifier l'existence de fichiers de travail en fonction de b (ligne 215).

FIGURE 1

128	64	32	16	8	4	2	1
128	64	32	16	8	4	2	1
128	64	32	16	8	4	2	1
128	64	32	16	8	4	2	1
128	64	32	16	8	4	2	1
128	64	32	16	8	4	2	1
128	64	32	16	8	4	2	1
128	64	32	16	8	4	2	1

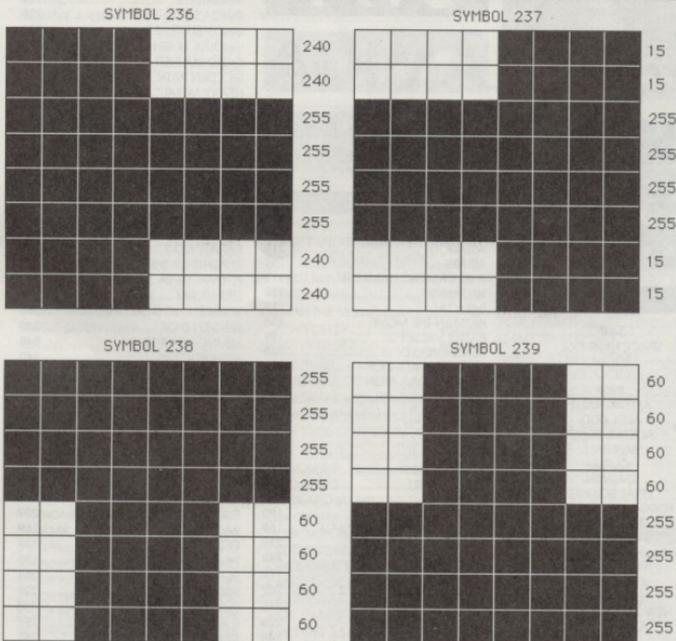
Si b se révèle supérieur à 0, la liste des noms de fichiers est chargée (ligne 217).

Troisième et quatrième extraits (Affichage titres). Permettent d'afficher les lettres créées en lignes 105 à 213.

LES CHOSES SERIEUSES

Lignes 970 à 1010, comparaison du dernier nom de fichier entré avec la liste complète des fichiers

FIGURE 4



LA MICRO PAS CHERE A DOMICILE

BY MAIL

8 rue Robert-Planquette
75018 PARIS
42 64
32 07

PROMO
149 F
DISQUETTES 3"
AMSTRAD
MADE
IN JAPAN
PAR 10

PROMO DU MOIS -20% SUR LES MANETTES

MANETTES

KONIX NAVIGATOR	139	110
MANETTE INFRAROUGE	299	240
MANETTE US GOLD	119	95
MICRO BLASTER	99	80
MICRO BLASTER TRANSPARENT	99	80
PROLONG JOYSTICKS (ST OU AMIGA)	49	40
QUICKGUN TURBO 6	99	80
QUICKJOY 'JET FIGHTER'	169	135
QUICKJOY 2	79	64
QUICKJOY 2 JUNIOR	49	40
QUICKJOY 3	99	80
QUICKJOY 5	169	135
QUICKJOY STICK	59	47
SPEEDING KONIX	99	80
SPEEDING KONIX AUTOFIRE	129	103
VOLANT CHALLENGER	299	240
SOURIS ST	199	159
SOURIS AMIGA	199	159

SUPER HANG-ON
SUPER SHINOBI
TATSUJIN
THUNDERFORCE 2
WORLD CUP SOCCER

**ADAPTATEUR
POUR
CARTOUCHES
8 BITS
549 F**

AMIGA

JEUX

20 000 LIEUES S/LES MERS	179
4 STARS COMPILATION	199
4X4 OFF ROAD RACE	199
ACTION D'ENFER	245
ACTION SERVICE	199
ANTAGO	195
ASTAROTH	219
ASTATE	239
AXEL'S MAGIC HAMMER	179
BACKLASH	139
BAD CAT	219
BATMAN THE MOVIE	235
BATTLE VALLEY	199
BEACH VOLLEY	240
BEVERLY HILLS COP	225
BILLIARD SIMULATOR	195
BIVOUAC	190
BLACK TIGER	240
BLOODWYCH	225
BLUEBERRY	195
BOBO	190
BUBBLE GHOST	189
BUTCHER HILL	239
CABAL	199
CALIFORNIA GAMES	169
CHAMPIONSHIP BASKETBALL	190
CHASE HQ	239
CHESS PLAYER 2150	245
COMMANDO	175
COMPILATION ACTION 2	269
CRACKDOWN	245
CRASH GARRET	225
CRAZY CARS 2	245
DALEY THOMSON'S OLYMPIC	219

DEFLEKTOR	199
DIGPAINT 3	795
DOUBLE DETENTE	219
DOUBLE DRAGON 2	190
DRAGON'S BREATH	269
DRAGON'S LAIR ESCAPE	399
DRILLER	199
EAGLE'S RIDER	240
EMMANUELLE	179
E-MOTION	245
ENLIGHTMENT	159
EXTRATIME	149
F29	245
FIRE	235
FOFT	265
FREEDOM	179
GAUNTLET2	199
GAZZA'S SUPER SOCCER	225
GHOSTBUSTERS 2	235
GHOULS 'N' GHOSTS	239
GOLD RUNNER	190
GOLDEN PATH	139
HEAVY METAL	225
HEROES OF THE LANCE	199
HOT ROD	240
HUMAN KILLING MACHINE	199
IMPOSSOMOLE	195
INFESTATION	225
INSANITY FLIGHT	189
ITALY 90	245
IVANHOE	240
JINXTER	169
KARATE KID 2	190
KNIGHTS OF THE CRYSTALLION	295
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199
LETD STORM	199
LES BEST D'US GOLD	269
LES GEN D'OR	245
LES INCORRUPTIBLES	245
LES JUSTICIERS	240
LOST PATROL	240
MAGNUM 4	290
MAUIPTI ISLAND	285
MEURITRE A VENISE	195
MISSION ELEVATOR	195
NINJA SPIRIT	240
NINJA WARRIORS	190
ONSLAUGHT	190
OPERATION WOLF	199
P 47	239
PACMANIA	169
PETER PAN	149
PINBALL MAGIC	195
PLAYER MANAGER	265
PRECIOUS METAL	225
PURPLE SATURN DAY	195
R.A.C. LOMBARD RALLY	199
RAINBOW ISLANDS	245
RENEGADE	225

RETURN OF THE JEDI	169
ROBOCOP	225
ROCK STAR	245
ROCKET RANGER	225
RODY ET MASTICO	190
ROGER RABBIT	190
RUN THE GAUNTLET	199
RWF	199
SCRAMBLE SPIRITS	169
SHADOW OF THE BEAST	195
SLAYERS	199
SPACE ACE	390
SPACE HARRIER 2	245
SPACE PORT	190
SPIDERMAN	245
SPIDERTRONIC	190
STARGLIDER 2	199
STEEL	179
STREET FIGHTER	249
STREET SPORT BASKETBALL	199
STRIDER	239
SUBBATTLE SIM.	249
SUPER HUEY	199

SEGA 16 BITS 1890 F

JEUX

340F	
SPACE HARRIER 2	
ZOOM	
390F	
AFTERBURNER	
ALEX KIDD	
ALTERED BEAST	
BASEBALL	
CURSE	
DARWIN	
FINAL BOXING	
FORGOTTEN WORLDS	
GOLDEN AXE	
GOLF	
GHOULES 'N' GHOSTS	
HERZOG 2	
KUJAKUCH 2	
LAST BATTLE	
NEW ZEALAND STORY	
OSMATHUJIN	
RAMBO 3	
SOKO BAN	

PROMO 90F

POWER PLAY
VOYAGE AU CENTRE TERRE
NIL DIEU VIVANT
NINJA

SUPER SCRAMBLE	199
SUPER WONDER BOY	239
SWITCHBLADE	240
TEEN-AGE QUEEN	190
THE DEEP	249
THE GAMES WINTER EDITION	199
TOWER OF BABEL	275
THUNDERBLADE	249
TURBO OUTFUN	239
TV SPORT BASKETBALL	279
TWIN LORD	240
ULTIMATE DARTS	195
ULTIMATE GOLF	240
VICTORY ROAD	229
VIRUS	149
VOYAGEURS DU TEMPS	295
WESTERN GAMES	190
WILD LIFE	179
WILD STREETS	255
WINTER GAMES	249
WORLD CUP SOCCER 90	195

PROMO 220 F DISQUETTES DF/DD 3"1/2 PAR 50 GARANTIES 100% MADE IN JAPAN

ATARI ST

JEUX

ACTION D'ENFER	245
ASTATE	239
ANTAGO	185
BAD CAT	145
BATMAN MOVIE	190
BEACH VOLLEY	190
BIO-CHALLENGE	165
BLACK TIGER	195
BLOODWYCH (Data disk)	229
CABAL	190
CALIFORNIA GAMES	190
CARDS	159
CASTLE MASTER	245
CHAOS STRIKE BACK	225
CHASE HQ	190
CHESS PLAYER 2150	269
CLASSIQUES 1	249
COMMANDO ELITE	179
CONQUEROR	245
CRACKDOWN	190
CRASH GARRET	245
CRAZY CARS 2	245
CUSTODIAN	195
CYBERNOID	175
DAME GRAND MAITRE	215
DARK CENTURY	255
DARK FUSION	169
DEFLEKTOR	149
DOUBLE DETENTE	169
DOUBLE DRAGON 2	190
DRAGON'S BREATH	290
DRILLER	169
EAGLE'S RIDER	240
ELIMINATOR	190
EXPLORA 2	225
E-MOTION	190
EXTRA TIME (KICK OFF)	190
F29	195
FALCON	225
FIRE	235
FORCES MAGIQUES	179
FORGOTTEN WORLDS	169
GAZZA'S SUPER SOCCER	245
GHOSTBUSTERS 2	225
HARD DRIVIN	190
HEAVY METAL	190
HITS DISK VOL	199
HOT ROD	240
IMPOSSAMOLE	190
INCANTATION	199
INDY ACTION	190
INDY ADVENTURE	235
INFESTATION	235
ITALY 90	245
IVANHOE	199
KHALAAN	290
KNIGHT FORCE	235
LES GEN D'OR	245
LES GUERRIERS	199
LES INCORRUPTIBLES	195
LES JUSTICIERS	245
LES PORTES DU TEMPS	199
LES VAINQUEURS	295
LOMBARD RAC RALLY	225
LOST PATROL	190
MAGNUM 4	295
MARQUE JAUNE	165
MAUPIT ISLAND	269
MAXIBOURSE	199
MEURTRE A VENISE	199
MICKY MOUSE	199
MINDBENDER	195
MINI GOLF	199
NETHERWORLD	169
NINJA SPIRIT	240
NINJA WARRIORS	195
OPERATION NEPTUNE	199
OPERATION THUNDERBOLT	195
P47	240
195 PACMANIA	175
PAPER BOY	175
PINBALL MAGIC	190
PIPEMANIA	265
PLATOON	169
PLAYER MANAGER	265
PREMIERE COLLECTION	275
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	225
PURPLE SATURN DAY	199
QIN	199
R-TYPE EXPORT	175
165 RAINBOW ISLANDS	195
RALLY CROSS CHALLENGE	265
RENEGADE	199
175 RETURN OF THE JEDI	175
RICK DANGEROUS	235
ROBOCOP	199
ROCK STAR	245
RODY ET MASTICO	195
RVF HONDA	265
245 SCRAMBLE SPIRITS	245
SHINOBI	195
SONIC BOOM	240
SPACE ACE	395
SPACE HARRIER 2	190
SPACE PORT	199
SPIDERMAN	265
STAFF X 29	179
STARGLIDER 2	190
STEEL	169
STRIDER	190
STUNT CAR RACER	225
SUPER SCRAMBLE	169
SUPER WONDER BOY	235
TANGLE WOOD	175
THE DEEP	195
THE EYE	90
TITAN (VERSION ST/STE)	245
TOWER OF BABEL	225
TURBO OUTRUN	195
TURLOGH LE RODEUR	145
TWIN LORD	225
ULTIMATE DARTS	190
ULTIMATE GOLF	240
VICTORY ROAD	145
VOYAGEURS DU TEMPS	245
WILD LIFE	195
WILD STREETS	240
WORLD CUP SOCCER 90	195
XENON 2-MEGABLAST	225
ZYNAPS	169

PROMO 90F

ACTION SERVICE BOBO
CAPTAIN BLOOD
LES DIEUX DE LA MER
MACADAM BUMPER
OPERATION JUPITER
PHOENIX
POWER PLAY
PROHIBITION
SPACE SHUTTLE
SPIDERTRONIC
TNT
TRAUMA
TURBO GT
WANTED
WARLOCK'S QUEST

AMSTRAD CPC

JEUX

12 JEUX FANTASTIQUES	140/190
20 000 LIEUES SOUS LES MERS	149
ALTERED BEAST	95/
AFTER THE WAR	90/139
BATMAN THE MOVIE	140
BEACH VOLLEY	90/140
BEVERLY HILLS COP	99/140
BLACK TIGER	95/145
BOB MORANE OCEANS	120/165
BOB MORANE SCIENCE-FICTION	199/
BOB MORANE JUNGLE	199 /
CABAL	95/140
CHASE HQ	90/140
CLASSIQUES 1	120/159
CLASSIQUES 2	120/159
CLEVER AND SMART	115/155
COIN OP HITS	140/170
COLLECTION KONAMI	110/190
COLOSSUS CHESS 4.0	90/135
COMPILATION HEWSON	139
COSMIC SHOCK ABSORBER	90/135
CRACKDOWN	90/140
CRAZY CARS 2	125/165
DAMES GM JUNIOR PCW	170
DEFTS DE TAITO	140/199
DOUBLE ACTION	140/190
DOUBLE DETENTE	149
DOUBLE DRAGON 2	95/145
DRAGON SPIRIT	145
DREAM WARRIOR	99/
DYNAMITE DUX	95/145
EAGLE'S RIDER	190
ELIMINATOR	99/159
E-MOTION	105/145
EPYX 21	140/190
FIRE	149
FIST AND THROTTLES	129
FORCES MAGIQUES	139/
GAME SET MATCH 2	125/165
GAMES WINTER EDITION	99/
GAZZA'S SUPER SOCCER	135/175
GEANT D'ARCADE 2	149/219
GHOSTBUSTERS 2	95/135
GOLD SILVER BRONZE	159/
GOLD HITS N° 3	110/
GOLDEN 7	99/
HARD DRIVIN	135
HATE	99
HEAVY METAL	95/139
HEROES OF LANCE	90/190
HOT ROD	95/145
HUMAN KILLING MACHINE	159
IMPOSSAMOLE	95/145
INDIANA JONES ARCADE	90/140
IZNOGOU	199
KICK OFF	175
KNIGHT FORCE	129/169

LE PETIT MONDE DE L'EMULATION

Réservé cette fois aux Amigaïstes et aux Atarifans...

Notre petit tour d'horizon dans le domaine de l'émulation se poursuit par la fructueuse métamorphose de l'Amiga en Mac et celle de notre bon vieux Atari ST en IBM PC. Soyez attentifs et vous tirerez un incontestable profit de cette lecture.

ET L'AMIGA DEVIENT UN MAC !

Amix fait le max

Ready Soft nous propose d'émuler le Macintosh avec Amix et ceci sur n'importe quel Amiga. Même si vous avez un Amiga 500 et que vous avez devant les supersofts du Macintosh, vous pourrez l'utiliser car il ne nécessite aucune ouverture de la machine. Bien sûr et comme pour le *Spectre GCR*, le prix de revient se révèle assez élevé mais il faut immédiatement le comparer avec le prix des vrais Macintosh.

Amix est vendu avec les fameuses ROM 128 K à un prix d'environ 3 000 F et se trouve distribué en France par Guillemot International. Si vous avez un Amiga 500, vous aurez certainement besoin d'une extension mémoire et d'un lecteur supplémentaire compatible avec un Macintosh. Cela peut être carrément un lecteur Apple de 800 Ko que vous brancherez sur la prise d'Amix, mais ce cas de figure se révélera le moins fiable - il vaut mieux lui préférer un lecteur Amigatosh. Mais si vous connaissez quelqu'un possédant un *Spectre*, vous n'aurez aucun problème car le format des disques *Spectre* se trouve totalement reconnu (donc plus de problème de lecteur de disquettes). En ce qui concerne ce lecteur qui est quasiment obligatoire, il s'affirme comme extrêmement utile aux professionnels (à n'importe quel stade de l'émulation d'ailleurs) car il permet un échange direct d'informations entre les Macintosh et le monde de l'Amiga.

Un lecteur spécifique Apple n'a pas ce caractère indispensable et vous pouvez vous procurer un autre lecteur. Ce lecteur s'appelle l'Amigatosh (voir plus haut), exclusivement distribué par BUS +.

Il permet à n'importe quel possesseur d'Amix de pouvoir lire les disquettes d'un Mac, se branche de plus sur la carte d'Amix et vous permettra dans le futur d'écrire et de convertir des données au format Amiga en format Macintosh (ce qui est très pratique pour ceux d'entre vous qui s'orientent vers le domaine de l'image de synthèse). Aux Etats-Unis comme en France, ce boîtier doublé d'un logiciel remporte un évident succès car il permet à bon nombre de possesseurs d'Amiga de continuer le travail entrepris sur un Macintosh dans le cadre de leurs activités professionnelles...

Il n'est à vrai dire pas un produit parfait et vous aurez à effectuer quelques réglages (notamment au niveau de la gestion de l'écran et du lecteur de disquette) mais le résultat en vaut la peine. Amix utilise donc, comme le *Spectre*, les ROM 128 K d'Apple et beaucoup de logiciels peuvent y tourner (qui s'en plaindra, à part Apple ?). Le son, en revanche, ne se trouve pas émulé alors que c'était le cas pour les dernières versions du *Spectre*. Son prix avec un lecteur compatible Mac demeure très proche de celui de son confrère pour Atari.

Amix : un boîtier + un logiciel

Qu'est-ce à vrai dire qu'Amix ? Rien d'autre qu'un boîtier qui se connecte sur le port du lecteur externe de votre Amiga. Vous aurez donc à y brancher vos lecteurs supplémentaires, pourrez effectuer des transferts dans un format spécial qui n'est pas très économique (272 Ko seulement par disquette !) ou alors travailler sur des disquettes au format du *Spectre GCR* (Magic). Si vous voulez utiliser un disque dur, vous aurez à vous procurer un utilitaire disponible chez Bus + : *IVS*, qui fonctionne exclusivement avec les disques durs connectés sur la *Trumpcard*. Celui-ci permet d'attribuer une partie de votre disque dur Amiga à Amix et d'y disposer tous les logiciels Mac que vous voudrez, après les avoir lus avec un lecteur Apple ou compatible ou bien directement d'un disque dur externe Apple (louables dans les magasins distri-

buteurs de la célèbre Pomme !). Pour l'écran, le mode 640 x 512 en deux couleurs avantage votre Amiga par rapport à un véritable Mac Plus (comme dans le cas du *Spectre GCR*). Il existe aussi des possibilités de scrolling d'écran en mode 320 x 256.

En ce qui concerne la gestion des imprimantes, Amix les utilise en faisant croire aux programmes Mac que ce sont des imprimantes Apple. Aussi rapide qu'un Mac plus, il fait tourner beaucoup de logiciels récents et parmi les plus fameux : *Hypercard* (Yeahhh !), *MacPaint*, *Write*, *Draw*, *File*, *Pagemaker*, *Word*, *Excel*... mais attention aux logiciels exploitant directement les capacités sonores du Mac, car il faut se rappeler que le son n'est pas émulé et peut carrément planter le logiciel Amix... Mais voilà un produit performant qui devrait avoir un vif succès s'il bénéficie d'améliorations - comme cela a été le cas pour les émulateurs tournant sous Atari ST - car il manque un peu de finition. Il vaut mieux que vous le testiez vous-même dans un magasin où il est en démonstration (Cash and Carry le distribue également). Si vous l'avez utilisé et que vous voulez nous faire bénéficier de vos expériences personnelles aussi bien que professionnelles, nous attendons vos informations...

L'ATARI ST DEVIENT UN IBM PC (XT) !

Le format des disquettes permettait déjà à bon nombre de possesseurs d'Atari de bien communiquer avec les IBM. Mais depuis les premières versions de *PC Ditto* qui n'apportaient qu'à une émulation logicielle, l'émulation MS DOS a beaucoup évolué et s'est tournée vers des solutions "hard" avec un support "soft" pouvant donc évoluer sans avoir à réaliser de grands changements au niveau du "hard". Trois produits sont désormais disponibles en France et à l'étranger : la carte *PC Speed* (développée en Allemagne et distribuée par Upgrade) - qui au prix actuel de 2 490 F est installée à l'intérieur de votre ST par votre

revendeur agréé moyennant finance (mais cela est préférable si vous n'êtes pas très doué dans le maniement du fer à souder) ; le boîtier externe *Supercharger* (développé lui aussi en Allemagne), un petit compatible PC qui se branche sur le port du disque dur - au prix de 2 500 F pour une version 512 Ko et de 2 990 F pour une version à 1 méga de mémoire (mémoire du *Supercharger*). *Supercharger* a donc l'avantage de la non-installation intérieure et semblait prendre une légère avance sur son concurrent, jusqu'à ce qu'arrive ce must qui se faisait terriblement attendre : la mégacarte *PC Ditto 2* (au prix de 2 690 F) venue directement des Etats-Unis et distribuée comme le *Spectre* par Clavius - qui se fera un plaisir de vous l'installer gracieusement. Fournie elle aussi avec un logiciel d'exploitation, son arrivée sur le marché semble prometteuse car le fabricant nous annonce l'émulation du mode EGA en couleur et monochrome dans les prochaines versions ! Tous ces émulateurs pro-

LES
BONS
TUYAUX
CIPRIEN



VIE SUPPLÉMENTAIRE
BRISEZ LA GLACE
EN CAS D'URGENCE

THE TOTES

posent à peu près les mêmes performances, mais nous allons nous efforcer de vous informer sur leurs qualités et les améliorations qui y ont été apportées.

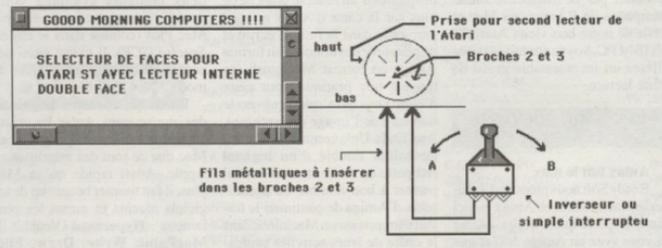
Aujourd'hui leur vitesse est à peu près deux fois supérieure à un IBM XT (du genre Amstrad 1512) et les émulations des modes graphiques se contentent du CGA et d'Hercules. Mais il nous semble que les plus récents soient les plus performants (*Supercharger* et *PC Ditto*). Alors si vous ou vos parents hésitez à acheter un compatible IBM - pour l'exercice de votre métier ou pour rapporter du travail à la maison -, sachez que ce sera d'un excellent rendement car la plus grande partie des logiciels professionnels pour compatibles s'adaptent parfaitement (avec un avantage pour le *PC Ditto 2* en ce qui concerne les logiciels protégés, l'installation sur disque dur, la gestion de la souris et le sérieux du "hard" proposé) - ainsi qu'un certain nombre de jeux (cela devient intéressant quand on voit tous les simulateurs de vols et les jeux d'aventure qui existent sur PC et non sur ST ou Amiga, les jeux inédits : *Welltris*, *Sim City*, *Block Out...*) et bon nombre d'utilitaires (*Deluxe Paint 2*, *PC Tools*).

Voilà : la prochaine fois nous essayerons de parler de l'émula-

LE SELECTEUR DE FACES ATARI

Vous avez tous chez vous des disquettes simple face occupées par un logiciel entier (original...). Grâce à ce sélecteur de faces pour lecteur interne, vous allez pouvoir utiliser la face cachée et non utilisée de vos disquettes. Lors d'un formatage, lors de l'allumage, lors d'une copie de fichiers ou autres opérations, vous n'aurez plus qu'à sélectionner sur votre interrupteur, par A ou par B, la face désirée. Les économies de disquettes vous permettront donc d'acheter plus de logiciels (voir les Tops Micro News).

Des essais seront toutefois nécessaires pour déterminer la face correspondant à telle ou telle position de l'interrupteur. Cela fonctionne avec toutes les disquettes du marché. Vous pourrez alors stocker deux jeux de grande taille sur une même disquette, ou bien la partie sauvegardée de votre jeu d'aventure derrière le soft original.



tion PC sur Amiga 2000 et 500, du *Spectre GCR*, de l'état actuel de ces émulations, de leur coût total et de ce qui va arriver prochainement (notamment pour l'Amiga 500 : le *Supercharger* et le *Power PC Board*).

Si vous avez des questions sur

l'émulation Mac ou PC sur ST ou Amiga, écrivez-nous, le courrier des lecteurs est fait pour vous. La prochaine fois nous essayerons de parler un peu plus de ce qui marche et de ce qui ne marche pas, et des débuts dans l'émulation Mac (qui semble être une réelle réussite).

Vous voulez que nous parlions du Macintosh 2, des jeux sous émulation, des utilitaires, des programmes de dessin et de images de synthèse sur Amiga, Mac ou ST ? Alors faites-le nous savoir. A bientôt pour un futur multistandard !

Jean-Marc Ouvré

BIEN ECRIRE AVEC SCRIPT

Le premier traitement de texte sur Atari ST ! En effet, il y avait déjà eu sur Atari plusieurs séries de traitements de texte mais aucun n'avait atteint les performances en matière de rapport qualité/prix de *Script*. Trop chers ou pas assez performants (mis à part le cas du *Rédacteur* de Logisoft), compliqués ou trop démunis, les traitements de texte possédaient toujours des problèmes aux utilisateurs moyens qui désiraient seulement un outil maniable et de bonne qualité. *Script* reprend le look et les principes graphiques qui existaient depuis longtemps sur Mac - sous la forme de *Mac Write*. Voilà un vrai traitement de texte, avec des polices de caractères de qualité (compatibles avec celles de *Signum*) avec possibilité d'intégration de dessins dans un texte et surtout une petite panoplie de drivers pouvant piloter les imprimantes le plus couramment utilisées sur ST (Star, Citizen, Epson).

Scriptural !

Pour pouvoir utiliser *Script*, il faut obligatoirement posséder un méga de mémoire et un moniteur noir et blanc, mais il est possible de l'utiliser avec *Colos* qui constitue un formidable outil (émulant un moniteur noir et blanc sur un moniteur couleur et pas cher du tout : 100 F). En ce qui concerne le programme, tout est là ! Le couper/coller, les justifications, les tabulations, la règle, les polices proportionnelles, l'affichage rapide et tel que l'impression rendra (WYSIWYG), la gestion des paragraphes et des numéros de pages, des recherches/remplacements de mots etc. L'impression reste le point fort - même votre imprimante 9 aiguilles vous surprendra par la qualité obtenue. Les polices de *Signum* sont donc utilisables (voir le catalogue d'Application Systems) et vous pouvez même créer les vôtres ou modifier celles qui existent avec *Scarabus* - un éditeur de fontes

disponible au prix de 350 F, également proposé par Application Systems.

Le bon choix

Script est un produit réellement performant et qui mérite que l'on se penche dessus : il permet au possesseur de matricielles d'employer un traitement de texte qui sache bien utiliser leurs capacités d'impression graphique. *Script* se vend au prix de 750 F. On parle déjà d'un énigmatique concurrent qui serait *Calligrapher*, d'Upgrade (que nous attendons), mais on ne sait pas encore si les prix seront en rapport. Si vous éprouvez le besoin d'écrire des textes rapidement, d'avoir une impression soignée et une bonne compatibilité avec *First Word*, si l'éché qu'arrive vous inspire l'écriture d'un roman, alors ce traitement de texte est fait pour vous.

LES
BONS
TUYAUX



LE CYCLOPE
DONNEZ-LUI SA
LUNETTE

THE TOYOTES

MAGIQUE, FANTASTIQUE, ENVOUTANT... VOICI

LOOM



Distribué par

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94000 CRETEIL

DÉJÀ DISPONIBLE SUR PC
IL ARRIVERA BIENTÔT SUR AMIGA
ET NINTENDO EN FRANÇAIS

Bien après le passage de la Deuxième Ombre, alors que les dragons régnaient sur le crépuscule et que maintes étoiles brillaient, débuta l'époque des Grandes Guildes.

Forgerons, bergers, et le clergé, chacun d'entre eux dédiés au contrôle absolu d'un savoir secret. Les tisserands faisaient partie d'une autre guilde. Durant des siècles, leur artisanat transcenda des limites même du tissu, et finit par inclure la matière même dont la réalité était faite. A présent une force étrange dissimule les tisserands, en laissant seul un jeune garçon pour élucider ce mystère. Aidez donc le jeune Bobbin à sauver sa Guilde... et vous pourrez peut-être ainsi aider le monde à éviter une catastrophe effroyable.

et les meilleurs points de vente



Disponible dans les FNAC



Photos d'écran sur PC

LUCASFILM
GAMES

TOPS SOFTS

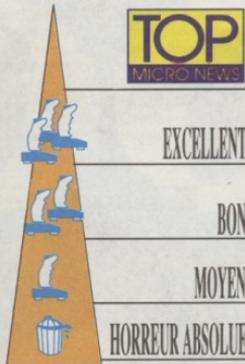
TOP
MICRO NEWS

HERO'S QUEST

Vous êtes bien un héros ! Et en plus vous avez le mode d'emploi.

Les graphismes sortent tout droit d'un PC, la musique et les effets sonores n'exploitent qu'un dixième des capacités de l'Amiga, l'animation est imparfaite et la gestion des commandes pas très souple - mais malgré tout ça, les jeux d'aventure de chez Sierra remportent toujours autant de succès depuis maintenant dix ans ! Le petit dernier - *Hero's Quest* - vous met dans la peau d'un jeune homme courageux qui a pour seul but de devenir un héros. Consultez sans tarder le panneau d'affichage de la Guilde qui propose de vrais jobs héroïques sous forme de petites annonces (celles de Micro News sont gratuites !). Allez ensuite faire un tour en ville afin de voir quelle action de prestige vous pour-

riez entreprendre, mais... méfiance ! car la plupart des habitants semblent terrorisés par une bande de brigands dont le chef dissimule son visage derrière une cagoule. Voilà qui pourrait faire l'objet de votre premier exploit... Evitez



de sortir la nuit : les ruelles sombres de la ville dissimulent des rôdeurs qui n'hésiteront pas à vous tuer pour voler votre modeste bourse. Même chose pour la forêt, d'un calme étonnant le jour, mais qui regorge de monstres de tout acabit (du gobelin au dinosaure en passant par l'homme-panthère) dès que le soleil se couche. En explorant les sous-bois (carte Michelin conseillée), vous rencontrerez des êtres enchantés - comme des lumières qui vous demanderont de danser pour elles (votre personnage exécutera alors dans une danse style "Travolta" délicieusement anachronique), ou bien la déesse des lieux, qui vous demandera de lui rapporter une graine magique. Un conseil : récupérez la graine sans abîmer les fleurs qui la protègent, sinon la divinité fulminera et vous finirez votre vie transformé en grosse plante carnivore...

Côté innovations, des combats vous mettront face à face avec votre ennemi (vous pourrez esquiver, frapper ou vous protéger avec votre bouclier). Selon le personnage que vous aurez choisi (guerrier, voleur ou magicien) et les capacités dont il dispose (escalade, crochetage de serrures, agilité...),



Hostile intent is evident. You
prepare for battle.





board

vous complétez l'aventure de façon différente. De plus des effets sonores donnent une ambiance particulière à chaque lieu - représenté comme toujours en fausse 3D. Un seul regret, toujours le même : l'aventure se joue entièrement en anglais. Mais les amateurs de la langue de Shakespeare apprécieront l'humour de la notice, notamment lorsqu'elle explique comment reconnaître un monstre (ils mangent les gens la bouche pleine et refusent de finir leurs épinards !).

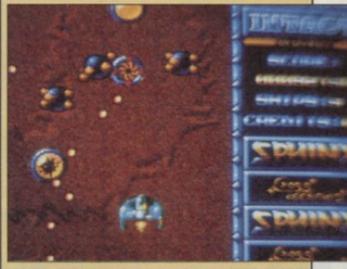
Disquettes Sierra pour Amiga. Également prévu pour ST, Amstrad CPC, Apple, Spectrum, C64, PC et compatibles.
M.L.



INTACT

Les aliens remettent ça ! Mécontents du manque de nourriture, de l'horripilante musique rock et de la pollution qui régnent chez eux, ils ont décidé (one more time !) de changer un peu d'air, jeté leur dévolu sur la planète Xyphor 2 et asservi sans tarder ses habitants. Vous (et votre partenaire si vous choisissez le mode deux joueurs) avez décidé de répondre à leur appel de détresse. Voilà une bonne excuse pour programmer un shoot'em up à scrolling vertical de plus ! Mais qu'à donc *Intact* de plus que les autres ? Ben... pas grand-chose en fait, mais le petit plus qu'il a dans le ventre suffit à en faire un beau jeu de castagne - efficace et très jouable - qui trouvera une place honorable dans votre logithèque. L'action se déroule sur des territoires de plus en plus difficiles à la surface truffée d'aliens agressifs (mélange d'unités mobiles biomécaniques et de batteries de DCA) et dotés d'une défense aérienne qui s'intensifie au fur et à mesure de votre progression. Car pour commencer vous n'aurez à votre disposition qu'un misérable fusil-mitrailleur - même pas propre à effrayer une mouche. Heureusement qu'il existe d'autres armes : en abattant chaque escadron de vaisseaux d'attaque aérienne extraterrestre, vous obtiendrez des crédits que vous devrez ramasser. Vous les échangerez ensuite contre de nouvelles armes ou des améliorations comme les "Smart Bombs", capable de détruire tous les ennemis présents à l'écran. La liste de ces plus est impressionnante : augmentateur de vitesse, tir rapide, lasers latéraux et arrière, quatre types de tir avant et une superarme appelée "tir à fragmentation". Jetez un œil à *Intact* - peut-être pas le plus original des shoot'em up, mais en tout cas un des meilleurs...

Disquette Grandslam pour Amiga. Existe également sur Atari ST, Amstrad CPC et C64.
K.H.



TOP
MICRO NEWS

MIGHT AND MAGIC 2

Fer blanc et magie noire, le monde de Cron bascule dans le Chaos. Héros, votre sort en est jeté !

Cette aventure (au demeurant fort sympathique) ne brille guère par l'originalité. On a déjà vu ça quelque part du côté de *Bard's Tale* ou de *Tangled Tales*. Mais ne faisons pas la fine bouche car une fois de plus les bonnes vieilles recettes fonctionnent. En route pour le dépaysement total !



Dans ce jeu de rôle, après avoir défini votre personnage et ses caractéristiques, vous partirez à l'exploration du vaste monde divisé en cinq zones représentant les éléments terrestres. Vous devrez visiter des villes, pénétrer dans les échoppes et maisons afin d'y trouver de quoi vous ravitailler. N'oubliez pas de vous armer des pieds à la tête... Plusieurs missions vous seront proposées au fur et à mesure de la progression.



ons: A-Attack B-Bribe H-Hide R-Run
Sir Felgar /283 2> Terwin III /221
Squire Yalla /117 4> The Hermit /159
Squire Eric /185 6> Cassandra /111



Les scènes de combat contre les monstres (au nombre de 250 !) - tous plus croquants les uns que les autres - abondent et se révèlent bien réalisées. Classique mais néanmoins passionnant, ce logiciel tiendra en haleine de multiples heures durant les fans d'heroic-fantasy. Mille et une lunes cathodiques éclaireront votre chemin...

Disquettes New World Computing pour PC et compatibles. Existe également sur Amiga, C64, Apple 2 et Macintosh.

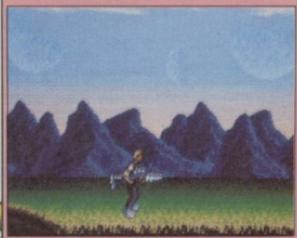
J.-P.-L.



AMC constitue le premier clone raté de *Shadow of the Beast*, de Psygnosis. Reprenant le système de code permettant d'accéder à l'autre partie du jeu, AMC a la claire volonté d'imiter son très beau prédécesseur mais n'y arrive pas vraiment. La jouabilité est pourtant au rendez-vous - mais que dire des graphismes du joueur et des monstres, des ennemis, du choix à faire entre une musique de qualité (bien que non adaptée à l'ambiance hyperguerrrière du jeu) et les bruitages réduits à la plus simple expression du fusil laser au design raté ! Le héros, mal dessiné, affiche une démarche de malade mental (entièrement à revoir : la nage sur la planète Dendar se pratique-t-elle également en apesanteur ?). Les décors manquent un peu de sophistication et le scénario, affligeant, ne peut en aucun cas relever le tout - déjà bien pauvre. Malgré l'ensemble des réactions favorables qu'avait suscitées la preview, on peut affirmer désormais qu'AMC n'a rien d'un logiciel extraordinaire. Il conviendra peut-être à ceux qui ne possèdent pas *Shadow of the Beast*, avec lequel il fait double emploi.

Disquette Dinamic pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST, Amstrad CPC, C64, PC et compatibles.

J.-M.O.



TOP
MICRONEWS

Sid Meier's RAILROAD TYCOON

Tchoutchoutchou ! C'est le train de la réussite qui passe...

Un tycoon en termes ferroviaires est un caïd, un nabab, un battant de l'histoire des chemins de fer, qui déplace ou gravit des montagnes en posant des voies - sur lesquelles rouleront des locomotives hétéroclites - tout en sachant gérer convenablement son empire vis-à-vis de la concurrence.



Vous aurez à prendre de multiples décisions qui vous vaudront popularité et richesse en billets verts ou banqueroutes et faillites avec suicide à la clef. Plusieurs niveaux de jeu seront soumis à votre sagacité, mettant en scène des personnages allant de l'investisseur débutant au magnat de l'industrie ferroviaire - en passant par le banquier renommé ou le financier averti. Une fois choisis l'époque (entre 1930 et nos jours) et le pays dans lequel vous évoluerez, vous ouvrirez de

nouveaux espaces vierges pour y transporter voyageurs et marchandises diverses, ce qui vous permettra d'acheter les fournitures nécessaires à la réalisation de votre entreprise.

Jeu original bourré d'animations et de sonorités réalistes, *Railroad Tycoon* vous fera rêver au charme empreint de nostalgie du chemin de fer de grand-papa...

Disquettes Microprose pour PC et compatibles. P.G.



DEFENDERS OF THE EARTH

Vous allez péter des flammes dans la peau de Flash Gordon, accompagné que vous êtes de quatre amis qui vont vous aider à délivrer vos enfants, détenus prisonniers par les gardes de l'ignoble Ming.

Avec ses graphismes très soignés et des sons digitalisés directement repris du film, *Defenders of the Earth* vous ravira et vous transportera sans retard dans l'ambiance de la célèbre forteresse... De plus le scrolling horizontal différentiel - extrêmement fluide - permet une action très rapide.

Le Fantôme, Lothar, Mandrake et un gnome bleu expert en systèmes électroniques déjoueront avec vous tous les systèmes de défense du repaire de Ming - gigantesques et de toute beauté ! Ils se précipiteront à votre secours dès que vous le leur demanderez : Flash court l'arme au poing pendant que les bruitages utilisent la stéréo, ce qui rend la poursuite infernale... Les

pièges, les robots géants, les armes cachées, les navettes de surveillance - tout est là pour vous replonger dans le rythme trépidant des aventures de Flash Gordon (Guy l'Eclair en français pour les nostalgiques de

la série TV). Un jeu pas si facile que ça et à perdre haleine, amusez-vous bien !

Disquette Enigma Variations pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST. J.-M.O.



TOP
MAISON NEW

PGA TOUR GOLF

Restez dans le swing et drivez comme Severiano Ballesteros !

Au sein de la multitude de jeux de golf actuellement disponibles, un seul a été directement approuvé par le US PGA TOUR. Cela signifie que vous allez parcourir les greens avec 60 joueurs différents - choisis parmi des professionnels fameux comme Paul Azinger et Fuzzy Zoeller. Il existe quatre grands parcours PGA et vous aurez à choisir parmi Sterling Shores, Avenel, Sawgrass ou West Stadium.

Avant de démarrer, vous aurez droit à une superbe vue survolant chaque trou sous toutes les coutures et une option vous permettra de prendre des renseignements auprès d'un des joueurs professionnels, directement sur le parcours.

Quand vous vous lancerez carrément dans le jeu, vous aurez l'opportunité de choisir vos clubs, le toucher, la frappe de la balle et ainsi d'exécuter des coups difficiles comme le "putt" ou le "chip". Si vous calculez correctement votre trajectoire en prenant en considération le fer ou le bois utilisé, la balle, le mouvement et la vitesse des vents, le succès vous attend sur le green en faisant le "par" ou en tentant un "birdie". En outre une carte en 3D illustrant votre position sur le parcours sera soumise à votre sagacité. Si vous pensez que vous avez superbement joué le coup, vous pourrez vous offrir une "action replay" - comme à

la télé. De un à quatre joueurs peuvent jouer simultanément et pour celui qui se sent un peu rouillé existent plein d'occasions de rentrer dans le swing ! Après un peu d'entraînement au driving sur le terrain et après avoir joué deux des trous les plus importants à l'échauffement, vous golfez comme un véritable pro.

Doté de graphismes exceptionnels et d'un concept de jeu parmi les plus détaillés dans le domaine des simulations de golf, *PGA Tour* va être pris d'assaut par les fanatiques de la petite balle blanche. Surveillez bien sa sortie.

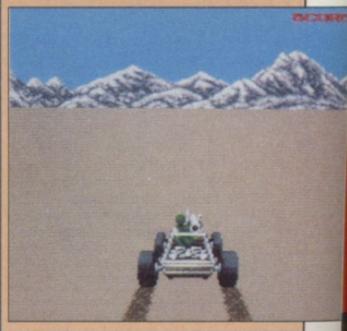
Disquette Electronic Arts pour PC et compatibles. K.H.

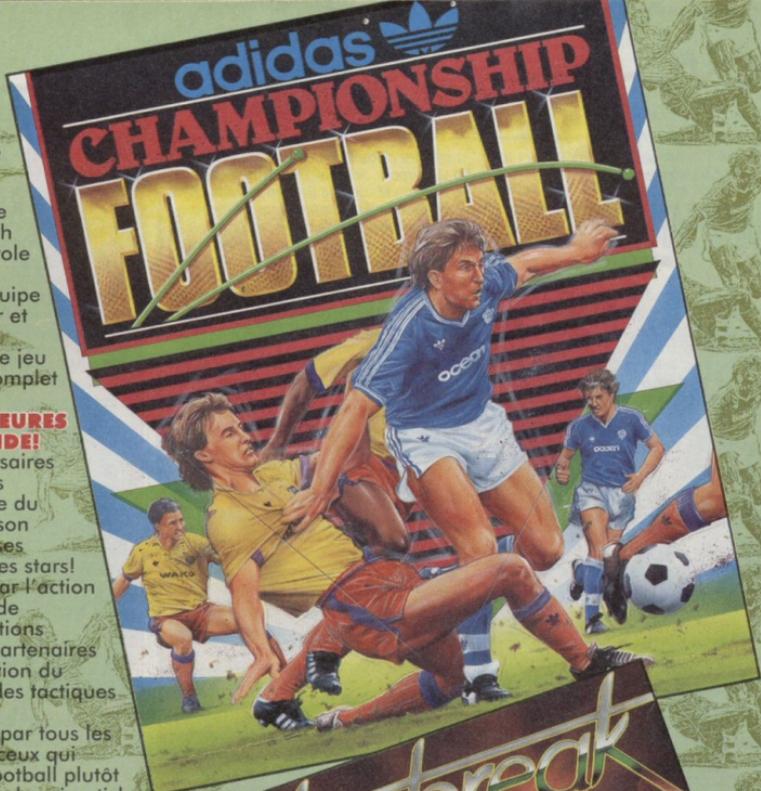


HEAVY METAL

Je sais, c'est la énième fois que l'on vous demande de piloter un M1 de l'armée américaine. Il est vrai que sur Amiga et ST, les simulations de tank ne foisonnent pas - mais de là à accepter n'importe quoi, il existe une certaine marge ! Le jeu se présente pourtant bien mais souffre du manque de qualité des graphismes et des sons utilisés. L'animation, elle, se soutient et le jeu en lui-même conviendrait très bien à un possesseur de 8 bits (à un prix de 8 bits bien sûr !). Il vaut bien mieux acheter *Sherman M4*, même si vous ne piloterez pas alors le M1. De plus, la documentation ne justifie même pas l'achat de ce jeu... En fait, l'arcade prend trop de place par rapport à la stratégie qui succède - sous forme de missions - aux tests obligatoires de qualification (au nombre de trois, dont un seul vaut vraiment le coup). Ne risquez pas la déception après un achat coûteux et attendez plutôt l'adaptation de simulations de qualité (de chez Microprose ou Mirrorsoft ...) qui sauront utiliser au mieux les vitesses des 16/32 bits.

Disquette Access pour Amiga. Existe également sur Amstrad CPC et C64, prévu sur Atari ST. J.-M.O.





Une jouabilité naturelle qui répond fidèlement à tous les mouvements de joystick du joueur permet de vivre toute la passion d'un match de football. Un contrôle de balle réaliste, un déplacement de l'équipe géré par l'ordinateur et une vision du jeu permanente en fait le jeu de football le plus complet jamais réalisé.

DEFIEZ LES MEILLEURES EQUIPES DU MONDE!

Choisissez vos adversaires parmi les 24 équipes qualifiées à la Coupe du Monde - chacune à son propre style de jeu, ses propres forces... et ses stars! Vous serez éblouis par l'action à l'écran, la fluidité de l'animation, les réactions immédiates de vos partenaires et la facilité d'utilisation du système de gestion des tactiques par icône.

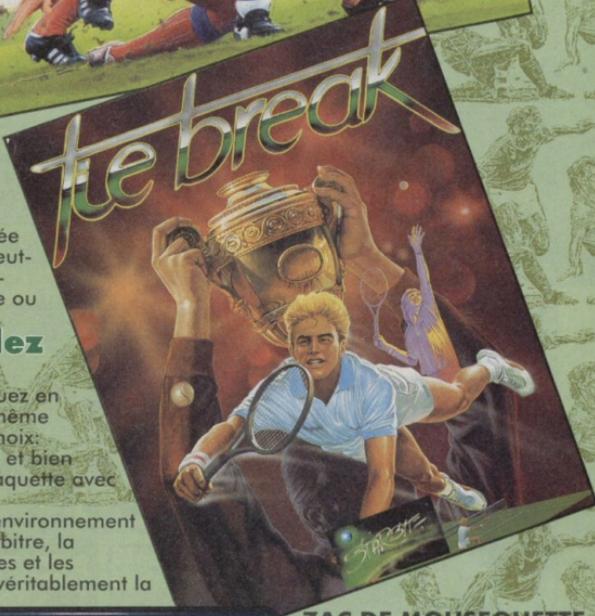
Ce jeu a été adapté par tous les joueurs de football, ceux qui préfèrent jouer au football plutôt que de se battre avec leur joystick... dans ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL,

vous faites le jeu!

Une balle lifée en fond de cours, une montée au filet et une volée gagnante! Vous avez peut-être gagné ce match, mais c'était sur gazon-pouvez-vous jouer aussi bien sur terre-batte ou en indoor?...

avec TIE-BREAK vous allez très vite le découvrir!

Et les options du jeu ne s'arrêtent pas là- jouez en simple ou en double (jusqu'à 4 joueurs en même temps) dans les tournois majeurs de votre choix: Roland-Garros, Wimbledon, le Coupe Davis et bien d'autres. Vous pouvez même choisir votre raquette avec une victoire possible dans les cordes! Tous les coups de tennis sont possibles et l'environnement sonore inclut l'annonce des scores le juge-arbitre, la respiration des joueurs, les impacts des balles et les applaudissements du public. TIE-BREAK est véritablement la meilleure simulation de tennis sur tous les micro.



Amstrad
Atari ST Amiga



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

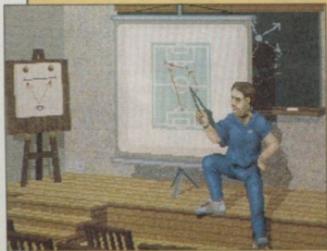


PREVIEW

EUROPEAN SUPERLEAGUE

CDS, un petit éditeur anglais spécialisé dans les simulations sportives, vient évidemment de sortir une nouvelle simulation de management de football - qui coïncidera comme par hasard avec la période de la Coupe du Monde. Les huit

meilleurs clubs de la coupe d'Europe sont là : Liverpool, Arsenal, Rangers, l'AC Milan, le Real de Madrid, le Bayern de Munich, le PSV Eindhoven et même Marseille, cong ! Le but est simple : manager les champions européens jusqu'à la fin de la saison. Vous pourrez être transféré dans un autre club en cours de route - si vous êtes viré ou si vous avez atteint un niveau de notoriété tel que les autres clubs se battent pour vous avoir comme entraîneur ! La vie d'un manager se déroule à plein temps : épreuves d'entraînement, plans tactiques, le moral de l'équipe, les réunions du conseil d'administration, les



reportages saignants de la presse et la concurrence des sept autres managers font de vous un véritable stakhanoviste.

Comme si ça ne suffisait pas, jouer un match peut vous mener au bord de l'attaque cardiaque : blessures, problèmes de discipline, caprices des joueurs vedettes et défaites successives rendent le jeu difficile. Le programme contient plus de 200 joueurs, une structure de jeu à plusieurs niveaux, le choix de la durée des saisons (courtes ou longues) et selon CDS "une présentation graphique qui est véritablement du grand art". Seul l'avenir nous le dira...

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



CYBERBALL

Nous sommes au 21^{ème} siècle, le sport connaît toujours autant de popularité et Léon Zitroune (franchement décongelé) commente désormais des matchs de football américain dont les joueurs ont été remplacés par des androïdes quasiment indestructibles. C'est à une de ces rencontres



titanesques que *Cyberball* vous propose de participer.

A la tête d'une équipe de robots, vous choisissez une stratégie en fonction de la situation, puis vous passez à l'action sur le terrain pour tenter de faire franchir la ligne adverse balle en main à un de vos joueurs. Détail amusant : en cours de partie la balle chauffe et finit inévitablement par exploser. Evitez donc autant que possible de l'avoir dans les mains à ce moment-là, ou alors une sphère volante viendra aspirer les débris de votre joueur. Contrairement au véritable football américain où vous ne disposez que de quatre tentatives pour franchir dix yards, vous gardez ici le bénéfice de la balle tant qu'elle n'a pas explosé. L'idée n'est pas mauvaise en soi mais malheureusement les graphismes se révèlent confus et l'animation beaucoup trop lente. Bien qu'il nous vienne des salles d'arcade, *Cyberball* appartient davantage au monde du jeu de stratégie qu'à celui de l'arcade pure. Le mode deux joueurs ne vous oppose pas à votre adversaire humain mais vous met dans la même équipe, l'un menant l'attaque et l'autre la défense. De plus la notice, franchement incomplète, ne commente les différentes stratégies qu'en anglais. Un soft qui ne pourra satisfaire que les véritables amateurs de football américain...

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



TOP
MICRO NEWS

MANHUNTER 2 in San Francisco

Limier pervers de la chasse à l'homme,
vous allez finir par retrouver la raison.

C'est ben vrai ça, par chez nous on aime bien les productions Sierra et on n'est pas les derniers à s'enthousiasmer devant les scénarios déments et la richesse des aventures proposées. Même si parfois on regrette la faiblesse des graphismes ou l'archaïsme des manipulations, la passion du jeu l'emporte quand même...

Pourtant cette fois-ci la pauvreté des décors et la lenteur de certaines actions pénalisent gravement cette excellente aventure. Dommage ! Car à quoi ça sert d'avoir un Amiga si on se retrouve devant une pâle copie de compatible PC ? On sera cependant indulgent pour ces lacunes devant la profondeur et l'intérêt du jeu, mais attention c'est limite...

Les enragés n'y trouveront rien à redire et plongeront sans vergogne dans les rues de Frisco à la rencontre des Orbs - envahisseurs extraterrestres avides de sang. Vous



incarnez un chasseur de gibier humain (un manhunter) et semez la terreur parmi vos congénères renégats jusqu'au jour où vous vous révoltez contre vos maîtres (disposer d'un ordinateur portable et des plans détaillés de la ville va considérablement faciliter vos plans). *Manhunter 2* se joue au clavier et mêle adroitement énigmes à résoudre et séquences d'arcade. Pour vous aider, on peut vous dire que les indices majeurs se trouvent dans le port et à la fontaine...

Si vous avez aimé le premier épisode et si votre principal souci consiste à retrouver le plus vite possible cette ambiance horrifique, n'hésitez pas - cette suite sera votre compagne pendant longtemps...

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



TIME SOLDIER

Time Soldier constitue la première tentative d'adaptation d'un jeu d'arcade entreprise par Electrocoin - ce qui pourrait expliquer la réussite plus que moyenne de la réalisation. En effet on est jeté d'emblée dans une action sensiblement dénuée d'intérêt, qui n'exploite que de manière partielle les capacités de l'Amiga.

Du type *Commando* et autres, le scénario vous propose de voyager à travers les siècles après avoir été propulsé dans le sombre tunnel du Temps. Mais voilà le hic, dès le début la trop grande difficulté empêche de progresser. Les graphismes ne cassent rien et les bruitages lassent les tympans. Comme en plus ce ludiciel regorge d'anachronismes (que font à vrai dire des missiles et des lasers à l'époque romaine ?), on ne peut s'empêcher d'éprouver un certain sentiment d'irritation. Des colonnes qui apparaissent ici et là ne servent rigoureusement à rien : on ne peut circuler autour ou les utiliser comme protection. Et le pire vient de la gestion du joueur à l'écran - viser et se servir de ses armes devient un véritable calvaire... Toutefois en s'accrochant désespérément, il doit être possible de réussir un tant soit peu à se débrouiller ! Dommage de voir sur Amiga un jeu tout juste bon à figurer dans une compilation de second ordre... M'enfin !

Disquette Electrocoin pour Amiga. Également prévu sur Atari ST et C64.
J.-M.O.



TOP
MICRO NEWS

FIRE AND BRIMSTONE

Par Thor et par Odin ! Je viendrai à bout de tous mes ennemis...

Dès les premières secondes de jeu, on est dérouteré par la difficulté, mais emballé par les graphismes enchanteurs, l'animation des sprites, les sons et la musique ! Il faut s'accrocher pour progresser et c'est à partir de ce moment-là que vous allez apprécier toutes les richesses de l'aventure. Connaître tous les pièges d'un tableau va se révéler indispensable comme dans *Click Dangerous...*

Vous devez aider Thor le Viking à déjouer les sombres desseins tramés par Hela et à parcourir huit mondes fabuleux. Emmerdes



et embûches se succèdent et il vous faudra énormément de patience pour apprécier toute la finesse et les subtilités des niveaux. Chauves-souris, dragons, sorcières et lutins feront tout leur possible pour vous arrêter. Heureusement, vous pourrez acquérir au cours du jeu des armes plus perfectionnées et des fioles magiques qui vous permettront de progresser plus facilement dans votre quête et de vous tirer de plus d'un mauvais pas.

Sacrément complexe, *Fire & Brimstone* autorise toutefois la sauvegarde de votre position lorsque vous avez passé un niveau - ce qui ne vous force pas à tout reprendre depuis le début. Voilà un soft superbe qui ravira tous les fans de *Ghost'n Goblins* ou plus récemment de *Ghouls & Ghosts...* Si



vous ne faites pas partie de cette catégorie, vous apprécierez quand même la beauté de la réalisation et la vitalité de l'action. Ne perdez pas de temps et courez l'acheter !

Disquette Firebird pour Atari ST. Bien-tôt disponible sur Amiga. J.-M.O.

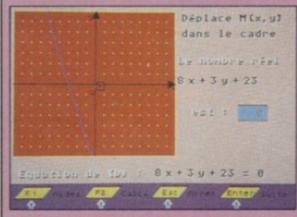


MATHS-3

Il est peut-être déjà trop tard pour vous, jetez un œil sur le calendrier : et oui, la saison des exams bat son plein ! Les premiers recalés pleurent déjà sur leur avenir compromis, le soleil ne brillera plus pour eux (c'est pas un peu trop ? NDLR).

S'ils avaient connu ce logiciel plus tôt, ils n'en seraient pas là... En effet cet éducatif reprend le programme de maths de la classe de troisième et se révèle un excellent complément au cours dispensé par un prof de collège. Reprenant une formule déjà rodée, Micro C réalise un bon soft - sérieux et bien charpenté. Les calculs sur les droites, les systèmes d'équations linéaires, les régionnements du plan, les racines carrées, la factorisation et les équations figurent au programme des deux disquettes. Les différents exercices sont précédés d'un cours détaillé, des aides sont accessibles et une option calculatrice complète l'ensemble. Un bon logiciel pour les mathes en perte de vue qui souhaitent s'extirper de la spirale de l'échec.

Disquettes Micro C pour Atari ST. Existe également sur PC et compatibles. J.-P.L.





PREVIEW

THE FINAL BATTLE

Tous ceux qui avaient joué à *The Legend of the Sword* (de Rainbird) se rappelleront la quête dont il était question : trouver l'épée légendaire et le bouclier d'Anar et les utiliser pour tendre un piège au plus grand ennemi du roi - Suzar, le sorcier noir. Mais le magicien prisonnier s'est fait la malle. Dans sa fuite il a emporté l'épée et le bouclier : quelqu'un doit le stopper à tout jamais et rapporter les objets.

Contrairement à *The Legend of the Sword* qui combinait texte et gestion de la souris, *The Final Battle* est une aventure entièrement contrôlable à la souris grâce à des icônes (du genre de celles de *Maupiti Island*). Vous n'emploierez le clavier que pour donner un nom à vos parties sauvegardées.

L'aventure débute dans une cellule au milieu d'un donjon. Instruit du fait que deux de vos compagnons moisissent misérablement dans les geôles avoisinantes, votre premier objectif consistera à trouver comment s'échapper et les secourir. Mais l'essentiel de vos motivations réside dans les

six cristaux magiques qui vous permettront de contrôler l'épée légendaire et le bouclier. Après, vous pourrez commencer réellement à traquer Suzar.

L'aventure se divise en deux parties... La première, une banale exploration de votre environnement, vous amènera à résoudre



un certain nombre de mystères mineurs. La seconde partie de l'épopée vous proposera une énigme, qui devra être circonscrite en un temps limité : en effet, il vous faudra détruire à l'aube le château du magicien dans lequel vous aurez pénétré pendant la nuit. Dans ces deux épisodes, vous pourrez recruter d'autres personnes qui se joindront au groupe pour combattre les hommes de main de l'ensorceleur. Si vous survivez, vous deviendrez un héros ; si vous mourez, le Mal prendra possession du pays ! Bon courage à tous les passionnés de jeux d'aventure...

Disquette Mirrorsoft pour Amiga. Existe également sur Atari ST. K.H.



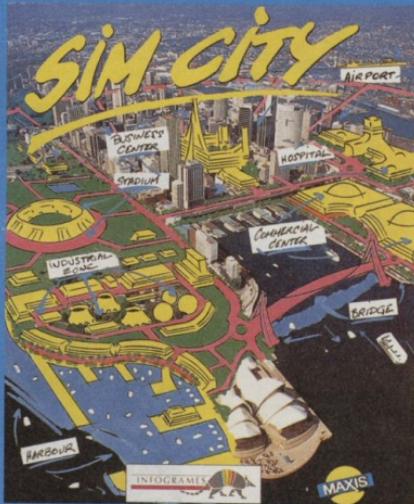
...wering in mid air and showing
the mangled face of Suzar.
...sits.
...flag on the straw is some
broken glass, some broken
... some broken glass and

BEST ENTERTAINMENT PROGRAM OF THE YEAR 1989
Software Publisher Association

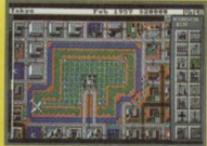
BEST SIMULATION PROGRAM OF THE YEAR 1989
Software Publisher Association

TILT D'OR DU JEU LE PLUS INNOVATEUR
Tilt Magazine

BEST COMPUTER STRATEGY GAME 1989
Video Games and Computer Entertainment



SIM CITY



Plus qu'un jeu, un véritable phénomène, qui vous permettra de prendre en main la destinée des plus grandes villes du monde !

Construire des usines, des routes, des aéroports, organiser le trafic, raser des quartiers entiers, gérer votre budget, lever des impôts..., à vous d'être grandiose et infatigable. Si vous savez également affronter tornades, inondations et autres cataclysmes, vous verrez alors, en temps réel, votre cité croître et embellir, votre population, heureuse et ravie, prospérer.

◆ Disponible sur MACINTOSH, PC et compatibles, AMIGA, C64 et bientôt ATARI ST, STE, AMSTRAD et SPECTRUM

INDISPENSABLE : Terrain Editor, complément du jeu Sim City, vous permettra de créer le moindre détail de votre environnement, et vous offrira de 9 à 18 villes, selon les versions, pour aller au bout de vos rêves !

◆ Disponible actuellement sur MACINTOSH, PC et compatibles, AMIGA

BEST EDUCATIONAL PROGRAM OF THE YEAR 1989
S.P.A.

BEST EDUCATIONAL PROGRAM AWARD 1990
European Computer Leisure

INFOGRAMES
LA MICRO SPECTACLE



TOP
MICRO NEWS

PLOTTING

**Croix de bois, croix de fer,
ceux qui mentent se paieront un casse-briques d'enfer !**

Comment décrire un jeu comme *Plotting*, qui comme tous les *Tetris*, *Klax* et autres *Block Out* de son espèce, ne ressemble à rien de connu sur cette planète ? Attachez vos ceintures, on y va !

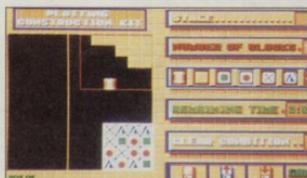
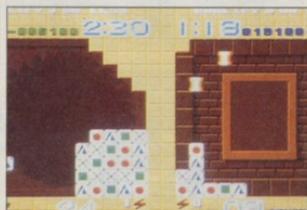
Vous dirigez un petit personnage rondouillard, lointain cousin de Pac Man, version pomme de terre à l'eau (mais doté d'yeux qui se déplacent le long du mur gauche de la surface de jeu) et qui jette droit devant lui des briques de différentes couleurs...

Au vu de la configuration du terrain et compte tenu du fait que les briques glissent en suivant les contours des murs, il est possible de lancer horizontalement une brique contre un angle, de telle façon que celle-ci arrive verticalement sur le tas d'autres briques. On a donc accès au tas de briques à la fois par le côté (à moins qu'un obstacle ne vienne dévier la brique lancée) ou bien par le dessus (à condition que la configuration des murs le permette). Jusque-là ça va, tout le monde suit ? Pour tous ceux qui passent le bac en ce moment (couvrez les pt's gars !), la suite va sembler facile. Les autres, accrochez-vous...

Le but du jeu : faire disparaître le plus de briques possibles pour passer au niveau

suivant. Lorsque vous lancez une brique rouge sur une ou plusieurs autres briques rouges, elles s'évanouissent et la brique qui se trouvait derrière vous revient entre les mains (oui, je sais, le personnage n'a pas de mains, mais n'en rajoutez pas, c'est déjà suffisamment compliqué comme ça !). A vous de vous débrouiller ensuite pour lancer cette nouvelle brique sur une brique de même couleur et ainsi de suite...

Si vous vous retrouvez avec une brique inutilisable (que vous ne pouvez lancer sur aucune autre brique semblable), vous perdez une vie. Pour compliquer un peu, il y a possibilité de jouer à deux simultanément,



l'écran étant alors séparé en deux parties. D'autre part, le mode "Challenge" se révèle beaucoup plus interactif puisque les briques que vous faites disparaître réapparaissent aussitôt chez votre adversaire. La difficulté augmente progressivement, mais les plus pressés utiliseront le kit de construction qui leur permettra de créer eux-mêmes des tableaux à la mesure de leurs capacités ! Rassurez-vous cependant, *Plotting* - si difficile à expliquer - devient très vite facile à jouer et vraiment prenant (à deux notamment).

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



PHOTON STORM

Un scénario? *Photon Storm* n'en possède pas. C'est un shoot'em up pur et simple : eux contre nous, tout ça dans un univers à scrolling octodirectionnel (revenez ! Ça veut simplement dire qu'il peut se déplacer dans huit directions).

Votre vaisseau se dirige à la fois au clavier et à la souris. De cette façon les tirs et les mouvements se contrôlent de façon indépendante, ce qui permet de tirer dans une direction opposée à celle où vous volez. La cible du jour ? Un large assortiment de minables aliens, bien ignobles comme on les aime. Tout ce petit monde tente d'attraper les capsules de plutonium : vous pour collecter des boucliers indispensables au voyage en hyperspace entre deux niveaux, et eux pour activer leurs vaisseaux de combat.

Un cercle et un triangle restent constamment à l'écran. Vous aurez tout intérêt à vous diriger vers le triangle, qui constitue la porte spatiale où vous déchargerez vos capsules de plutonium. Les aliens, eux, se rapprocheront du cercle - qui n'est autre que leur Q.G. !

Pour terminer un niveau, il vous faudra collecter toutes les capsules disponibles et liquider tous les méchants. Votre capacité de tir comportera au départ une option (les bombes "éclate-tout") et votre vue sera améliorée par un radar. L'ambiance s'échauffe très vite et l'action devient si rapide et furieuse que si vous apercevez des aliens sur l'écran principal, c'est que vous êtes déjà mort ! Utilisez plutôt le radar afin de les abattre avant qu'ils ne vous approchent trop.

Photon Storm ne se détache pas vraiment d'un shoot'em up classique sur C64. Mais en termes de vitesse et d'action, il surpasse de très loin ses concurrents. Difficile de faire mieux !

Disquette ARC pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST. K.H.



WORLD
CUP
SOCCER



AMIGA



AMIGA

ITALIA '90®



AMIGA

LE JEU OFFICIEL
DE LA COUPE
DU MONDE



AMIGA

ITALY



1:0

FRANCE



DISTRIBUÉ PAR



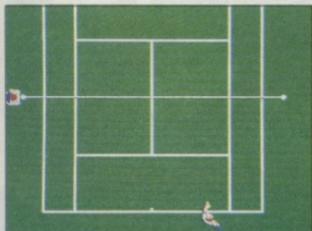
8/10, RUE BARBETTE 75003 PARIS ☐ Tél. (1) 42.78.98.99 ☐ Fax: (1) 42.78.95.50 ☐ Téléc: 240.439

TOP
MICRO NEWS

TIE BREAK

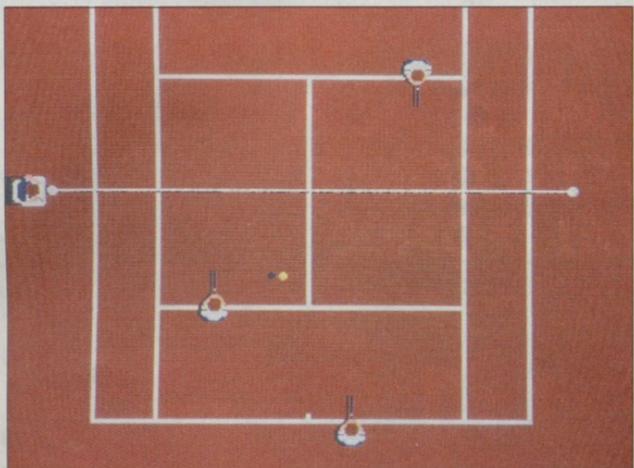
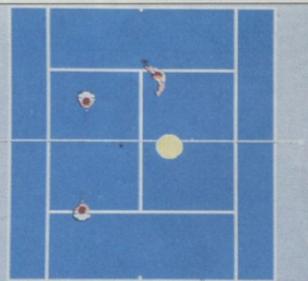
Jeu, set et match ! En trois coups de raquette tendue, devenez l'égal des meilleurs.

Si vous savez quotidiennement, le nez sur la téléloche (ou, vraiment plus "smart", dans les gradins de Roland-Garros), devant les revers foudroyants de Leconte ou le contre-jeu de Champion, voilà de quel satisfaire vos émois tennistiques. Les esthètes de la balle jaune n'y verront pas un Top (comme notre testeuse british dans le n° 35 de Micro News) car les graphismes ne constituent pas le point fort de ce soft. Rien



à voir avec *Tennis Cup* ou *Great Courts* : on ne s'embarrasse pas de détails et de chichis inutiles - tout réside dans la jouabilité.

Et là c'est un service gagnant ! Au début on patauge un peu (à vrai dire pas longtemps) car la technique de jeu se révèle tout à fait différente : votre joueur ne bouge pas. Le programme se charge de gérer automatiquement le placement - vous n'aurez qu'à effectuer le bon coup au moment décisif. Cette relative simplicité d'utilisation permet de se concentrer sur la partie et d'y gagner en plaisir de jeu. Les rencontres à quatre rasant



le filet, superexcitantes, et une fois qu'on s'est laissé embarquer, on n'arrive plus à raccrocher son joystick. Vous pouvez bien évidemment jouer en simple ou en double contre un adversaire ou l'ordinateur, vous entraîner ou même vous lancer dans un tournoi. Quatre surfaces s'offrent à votre choix ainsi que différentes raquettes dont la tension variera selon votre force. Tous les coups figurent au menu et on se met rapidement à loper, croiser et smasher, ce qui n'est pas le cas dans les autres simulations. Avec un court vu de dessus et des bruitages hyperréalistes, c'est un régal pour les amateurs qui veulent s'éclater !

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



ESPAGNOL - PRIMAIRE

Savez-vous que Barcelone est en passe de devenir la ville la plus branchée d'Europe au niveau culturel ? Et qu'au lieu de toujours s'extasier sur la culture anglo-saxonne, on ferait bien de s'intéresser à nos proches voisins. Certains groupes de rock l'ont bien compris - mais terminons cette digression et revenons au logiciel. Il s'adresse aux élèves des classes primaires et début sixième : en effet nos chères têtes blondes ou brunes assimilent plus facilement les langues étrangères...

Cet éducatif se compose d'un dictionnaire, de phrases à compléter, de textes à remettre dans l'ordre et permet d'acquérir les bases de la conjugaison (le présent simple). La réalisation n'a rien de la Feria de Séville - on aurait apprécié plus de fantaisie et un plus grand sens ludique. Rien de nuevo sous le soleil ibérique. Olé !

Disquette Micro C pour Atari ST. Existe également sur Amstrad CPC et compatibles PC. J.-P.L.

Sommaire

Dictionnaire

Les Phrases

Les Textes

Conjugaison

SORTIE

ANGOISSES

Eh oui, le présent n'est pas toujours rose...

Mais souriez quand même, Rosie et Micro News font tout leur possible pour vous aider !

FREEWARE

Compliments pour ta très bonne revue que je lis depuis le numéro 11. Je t'écris pour une chose de très grande importance. Nous sommes quatre copains qui travaillons à la réalisation de jeux ou d'utilitaires sur ST. Nous souhaiterions les faire éditer mais nous nous posons pas mal de questions... Pourrais-tu nous aider en nous disant comment ça se passe ? Notre groupe se nomme Phoenix et se compose d'un musicien, moi-même, d'un graphiste et de deux programmeurs. Nous avons terminé un logiciel de musique sur STE du style ST Replay. Il se nomme Digit Player et nous aimerions le diffuser en freeware, mais comment ?
(Guillaume L., Maromme)

Merci pour le compliment. Mais éditer un jeu relève de la gageure. Il ne faut pas avoir peur d'aller frapper à toutes les portes et à tant que faire aux bonnes : celles qui offrent les meilleures conditions. Après l'acceptation éventuelle d'un éditeur, deux situations peuvent se présenter : dans l'hypothèse la plus favorable, il accepte le jeu tel quel et vous êtes tranquille ; mais le plus souvent, tout en étant très intéressé, le promoteur tout-puissant désire procéder à quelques modifications qu'il considère comme des améliorations... Là, il faut veiller au grain et ne pas se laisser marcher sur les pieds ! Soyez fermes si vous croyez à votre jeu. Au sujet du logiciel freeware, nous pouvons vous aider à le diffuser par l'intermédiaire de la revue - cela s'applique d'ailleurs à tous les programmeurs dans votre cas qui ne doivent pas hésiter à nous contacter.

MEGA DRIVE MADE IN JAPAN

Salut Rosie ! A la lecture du numéro 36, je suis tombé sur la publicité Virgin concernant la Mega Drive et l'incompatibilité entre la version japonaise et la version européenne, le port cartouches étant radicalement différent. Possédant moi-même une Mega Drive d'import parallèle, j'aimerais savoir si je peux échapper à cette règle ? Enfin, existe-t-il un volant compatible avec la Mega Drive ?
(Roszak Sébastien, Eleu-dit-Lequvette)

Eh oui, malheureusement, comme tous les autres acheteurs de Mega Drive avant l'heure, tu vas te retrouver le bec dans l'eau. Je sais, ce n'est pas drôle, mais comme le dit Virgin, "On ne joue pas avec la Mega Drive"... Mais alors, que peut-on bien en faire ? Des confettis, peut-être - mais ça serait un tantinet iconoclaste ! Il faudra donc se résoudre à continuer d'acheter les softs made in Japan que certains revendeurs bien intentionnés voudront bien continuer à importer. Et après ? Qu'arrivera-t-il, quand les revendeurs eux-mêmes en viendront à abandonner l'import parallèle pour se mettre bien avec l'importateur officiel ? Il sera toujours temps de se mettre en chasse d'un adaptateur miracle. Bref, l'avenir s'annonce plutôt sombre et je te prie de croire que j'en suis désolé.

Une note d'optimisme toutefois en ce qui concerne ta deuxième question : la réponse est oui ! Le joujou se nomme le **Handle Controller** et non content de s'adapter au Master System, il fonctionne également très bien sur la 16 bits (ainsi que sur ST et Amiga d'ailleurs). Il coûte 390 F et se trouve dans toutes les bonnes échoppes (dont Shoot Again).

MANQUE DE MSX !

Sans hésitation, Micro News est le meilleur canard de micro. Il sort deux fois par mois, il comporte plein de rubriques intéressantes, il coûte beaucoup moins cher, bref il est génial ! Là où le bât blesse, c'est du côté du MSX, qui semble perdre de plus en plus de terrain. Aujourd'hui, la rubrique "Samourai Micro" qui lui est théoriquement consacrée - quand elle n'est pas bouffée par un article sur les consoles - représente une page, et qui plus est en noir et blanc trois fois sur quatre. Les MSX 2 et 2+ n'auraient-ils pas assez de couleurs pour mériter un peu plus ? Remarquons toutefois, et c'est à votre honneur, que deux jeux MSX2+ ont été testés dans le numéro 34... C'est trop ! Que dois-je faire ? Me rabattre sur les magazines japonais ou me faire hara-kiri ?
(Marc Peyronen, Saint-Gaudens)

Cher Marc, ta lettre n'est hélas pas la seule du genre et nous ne pouvons, une fois de plus, que répéter ce que nous avons déjà dit

maintes fois... Nous sommes un journal et nous traitons l'actualité des jeux vidéo - sur ordinateurs ou consoles - en essayant de respecter dans notre contenu les parts de marché occupées par chaque machine. Nous ne pouvons parler de ce qui existe et le rôle d'importer, de représenter et de distribuer des marques de logiciels ou d'ordinateurs ne nous incombe pas véritablement. Si le marché du MSX en France (et en Europe) va en s'amenuisant et si de moins en moins de jeux et de nouvelles machines sont importés, on ne peut nous en tenir pour responsables. Nous pouvons certes, par le biais de nos correspondants à l'étranger, obtenir de nombreux jeux MSX qui ne seront jamais importés en France et les avons déjà dans le journal - d'ailleurs nous l'avons déjà fait... Mais nous recevons alors des lettres de lecteurs qui nous demandent où les acheter ou bien qui nous reprochent de tester des logiciels qu'il est impossible de se procurer.

Quant à la rubrique "Samourai Micro", qui traite de tous les produits japonais, c'est vrai qu'elle est de plus en plus souvent consacrée aux consoles qui bénéficient d'une actualité florissante. Si certains des lecteurs MSX qui nous lisent souhaitent enrichir cette rubrique en nous envoyant des trucs de programmation, des bidouilles ou autres sur MSX, bienvenue à eux - qu'ils nous écrivent, leur travail sera rétribué !

Décidément, il n'y a que la rubrique "Sex Machines" qui mette tout le monde d'accord, puisqu'on y voit en ce moment des photos de jeux japonais MSX2 non commercialisés en Europe - mais curieusement, personne ne s'en plaint...

LES BONS TUYAUX




VIE SUPPLÉMENTAIRE
BRISEZ LA GLACE
EN CAS D'URGENCE.

THE TOYOTES





Micro
NEWS

LE SYNDROME DE BASEDIT

BasEdit est un programme de recopie de programme Basic (Basic 128), qui permet de lister sur l'écran un programme Basic directement à partir d'une disquette - sans charger celui-ci dans la mémoire centrale.

Vous pouvez par exemple, tout en mettant au point un programme, lister un autre programme à condition qu'il ait été sauve en ASCII, afin de relire un ou plusieurs sous-programmes pouvant vous être utiles. Sur l'imprimante, vous aurez en prime une pagination du listing, le titre du programme, son nom, la date et le numéro des pages et l'impression de tous les caractères accentués ainsi que les caractères spéciaux (fractions 1/4, 1/2, le bêta, le degré etc.) et enfin les lignes commençant par REM ou une apostrophe (') sont imprimées en caractères gras.

UTILISATION DU PROGRAMME

Attention ! Il faut avoir sauvegardé le programme en ASCII avec la commande SAVE "nom".A ou LIST "nom".

Sous Basic, lancez le programme par : LOADM "BASEDIT",R

Inutile de le protéger puisqu'on le lancera aussi souvent que l'on en a besoin. Implanté en \$D000 à \$DFFF, il fonctionne indifféremment sur la banque 1 ou n. Prenez garde toutefois à ne pas écraser votre programme.

Celui-ci, une fois lancé, vous propose le choix du lecteur de 0 à 4. A l'aide d'une touche, du crayon optique ou de la souris, sélectionnez le lecteur qui contient le programme à imprimer. Si tout s'est bien passé, un directory s'affiche à l'écran. Pointez le nom qui vous intéresse. En haut à droite de l'écran s'affiche une fenêtre qui contient le choix écran ou imprimante.

ECRAN

Le lecteur se met en marche et le listing commence. A tout moment la frappe de la touche STOP suspend le défilement. Pour reprendre, tapez n'importe quelle autre touche, sauf CTRL-C qui arrête l'impression et redonne la main au Basic.

SORTIE SUR L'IMPRIMANTE

Vérifiez tout d'abord que celle-ci est en marche et connectée (sinon plantage). Un titre vous est demandé : entrez le texte de votre choix en majuscules ou minuscules, mais sans accents ni caractères graphiques. La longueur de ce texte doit être inférieure à

25 caractères, tout excédent sera rejeté.

Pour entrer le programme, utilisez votre propre chargeur ou allez voir notre chargeur.

Pour sauver, faites : SAVE "BASEDIT",&HD000&HD74B,&HD000.

Pour le lancer, un LOADM "BASEDIT",,r suffira.

L'IMPRIMANTE

Afin de vous permettre une utilisation rapide de BasEdit sur votre type d'imprimante et à condition que les octets graphiques soient définis de la même façon que sur le modèle que j'utilise (DOT-MATRIX Apple), il vous sera très facile d'implanter les caractères de contrôle de votre imprimante aux adresses qui vont suivre.

Les caractères de contrôle :

- de &HD566 jusqu'à &HD568 : les caractères renforcés codés sur 2 octets ; 1B 21 00 22 00
- de &HD569 jusqu'à &HD56B : retour aux caractères normaux ou fin des renforcés ; 1B 22 00
- de &HD56C jusqu'à &HD572 : mise en mode graphique de l'imprimante codée dans ce cas sur 6 octets ; 1B 47 30 30 38 soit ESC,G0008,0

Les trois tables se terminent par un zéro. Ces caractères graphiques sont représentés par 8 colonnes de 8 bits.

Le programme occupe la mémoire de &HD000 à &HD74B, mais il occupe la mémoire jusqu'en &HDD96 pour le Dos Iconique et le buffer de ligne.

Patrice Orset

LISTING DE BASEDIT

```
D000 BE 61 85 BF D7 22 BE D1 CB BF 61
85 8E E8 03 BF: 2403
D010 D1 6E 86 00 5F BD D1 B2 C6 0C BD
03 8E D7 13: 2134
D020 BD D1 9E 8E D7 24 BD D1 9E 8E
D7 56 10 8E 06 40: 2176
D030 CE 3F C7 86 03 BD EC 03 34 32 8E
D7 28 BD D1 9E: 2088
D040 8E 62 4F 86 0B BD D1 AC CE 3F C1
35 32 BD EC 03: 2027
D050 5D 27 0D C1 3E 27 B5 BD D1 8E
BD D1 BE 16 FF AC: 2197
D060 86 10 B7 62 4B C6 03 BD D1 88 7D
```

LE CHARGEUR HEXA

Le programme hexadécimal doit être rentré à l'aide d'un chargeur (que nous publions ici). L'adresse de départ à donner est 9B10 (en hexadécimal). Vous tapez le programme 16 octets par 16 octets. A la fin de chaque ligne, le chargeur vous demande la Checksum (c'est-à-dire la somme de tous les octets de la ligne). Rentrez la somme qui se trouve sur le listing pour contrôler que vous n'avez pas fait d'erreur de frappe.

```
1 'SAVE "CHGHEX
10 'CHARGEUR HEXA AVEC CHECK-
SUM
12 SCREEN3,0,0:CLS
14 INPUT "ADRESSE DE DEPART
(HEXA): ",D$
16 N=VAL("H"+D$):CLS
18 CS=0:COLOR 1
20 PRINTHEX$(N) "":COLOR3
22 FOR I=1 TO 2: FOR J=1 TO 8
24 AS=INPUT$(2)
26 IF AS="ZZ" THEN END
28 PRINTAS;" ";
30
32 P=VAL("&H"+AS):POKEN,P,N-N+1:CS=CS+P
34 NEXT J:PRINT:NEXT I
36 COLOR 5:INPUT"CHECKSUM":CT
38 IF CS=CT THEN 40
38 N=N-16:PLAY"DO":PRINT"ERREUR
I !":GOTO 18
40 COLOR2:PRINT"OK":GOTO 18
```

```
62 AC 27 09 8E: 1730
D070 D6 EB BD D1 9E 16 FF E2 7D 62 4D
26 0C 8E D6 FF: 2469
D080 BD D1 9E BD D1 BE 7E D1 70 8E
D6 7F C6 1E BD D1: 2700
D090 88 8E D6 CA BD D1 9E 86 02 C6 FF
BD D1 B2 BD D1: 2813
D0A0 D1 BD D1 EB 8E D6 7A 86 04 BD
D1 AC BD E8 18 BF: 2664
D0B0 D7 41 10 BF D7 44 34 30 10 8E D7
38 C6 26 BD D1: 1936
D0C0 88 BD E8 1B 35 30 24 E4 8C 00 CD
25 DF 8C 00 D3: 1905
D0D0 10 22 00 56 10 8C 00 19 25 D2 10
8C 00 1F 22 1F: 816
D0E0 73 D6 7A 7D D6 7B 27 0B 8E D6 C1
C6 1E BD D1 8E: 2274
D0F0 7F D6 7B 8E D6 B8 C6 1E BD D1 88
80 00 20 61 10: 2045
1100 8C 00 29 25 A7 10 8C 00 2F 22 1F
73 D6 7B 7D D6: 1444
D110 7A 27 0B 8E D6 B8 C6 1E BD D1 88
7F D6 7A 8E D6: 2293
```

(A suivre)



LES CONCERTS QUI ONT DU SENS

JUIN

- 15 - Le Cri De La Mouche
Asylum Party - *rex club*
- 17 - Love Bizarre
Le Cri De La Mouche
Les Ablettes
- *concert gratuit - massy*
- 18-19 - Stray Cats - *élysée montmartre*
- 22 - Underneath What - The Outlines
- *rex club*
- 22-23-24 - Les Eurockeennes
- Festival de Belfort
- *rens. 42.52.61.00*
- 25 - Icon Trial - No Man's Land
- *rex club*

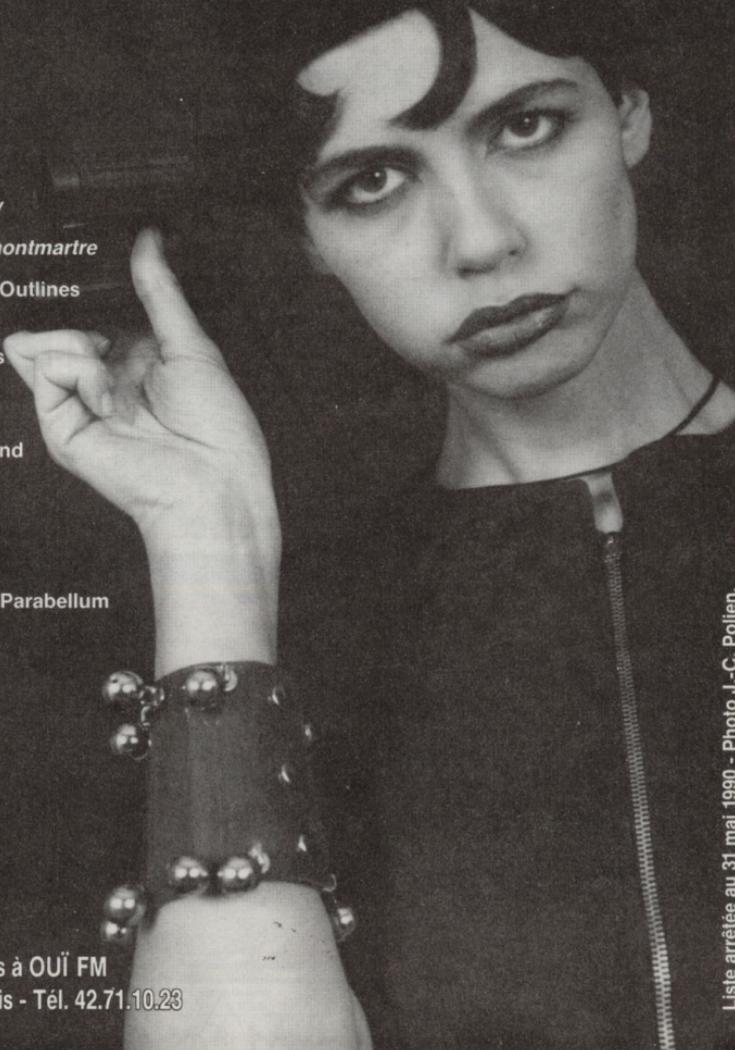
JUILLET

- 01 - Festival "Glubo & Cie" : Parabellum
Kid Pharaon - Cafards
- *épinay-sur-seine*
- 02 - Sound Garden
- *espace ornano*

OCTOBRE

- 18 - Ramones - *zénith*
- 19 - Pretenders - *zénith*

Billetterie et Renseignements à OUÏ FM
4, rue Beaubourg, 75004 Paris - Tél. 42.71.10.23
Info Concerts 36.15 OUÏ FM



TOP
MICRO NEWS

DRAGONBALL

Si vous avez les Sept Boules,
l'empereur Dragon vous donnera la sienne.

On s'y attendait après *Ken Le Survivant* et avant *Les Chevaliers du Zodiaque*, la série continue... Les adeptes de japoiaeries télévisuelles vont pouvoir se mettre sous la dent un des héros les plus connus des jeunes téléspectateurs : *Dragonball*. Les éditeurs japonais auraient tort de ne pas piocher dans cette vraie mine d'or : sachant que des millions de gamins se précipitent en même temps pour regarder ces kilomètres de séries, qu'ils écoutent les mêmes chansons et collectionnent les mêmes images, trouvez le nombre de cartouches qui



Dragon viendra vous remettre une boule.

Grâce à de nombreux niveaux variés et surprenants, cette aventure fertile en rebondissements recrée parfaitement l'atmosphère irréaliste du dessin animé et on se laisse embarquer comme un seul homme. Si ça continue, je vais finir par adorer Dorothee...

Cartouche Bandai pour la console Nintendo.

J.-P.L.

va être vendu par Nintendo cette année ? Vertigineux. Et ce n'est pas fini, car beaucoup d'autres personnages attendent à leur tour d'envahir le monde microludique. Ces considérations philosophiques mises à part, il faut reconnaître que ces adaptations se révèlent extrêmement bien réalisées....

Celle-ci ne faillit pas à la règle : envolez-vous avec nous dans des montagnes reculées en compagnie de Sangoku et de Bulma ! Le principe du jeu rappelle furieusement *Zelda* et, selon ce bon vieux procédé, vous voilà à la recherche des Sept Boules de Cristal. Vous allez pénétrer dans des mondes farouches infestés de créatures diaboliques désireuses de vous combattre. Pour vous aider dans cette quête vous disposez de nombreux bonus : capsule énergétique, sandwich, bâton magique, rafale de tonnerre. Et comme plusieurs scènes de combat ou de labyrinthe viennent s'intercaler entre chaque tableau, regardez donc bien autour de vous car des salles secrètes renferment des armes ou de l'énergie... Lorsque vous aurez résolu les différentes énigmes, l'empereur



TOP
MICRO NEWS

SUPER DARIUS

Menez tambour battant la guerre contre des crabes dominateurs.

Le premier shoot'em up sur CD-ROM, ça s'arrose ! Je vais vous conter l'histoire en deux coups de cuiller à pot... Vous menez bataille sur la planète Blédina contre d'infâmes crustacés devenus les Maîtres de l'Univers. Tel Musclor, vous allez plonger dans l'arène (et non dans la reine) afin d'exterminer les infâmes arthropodes. Vous allez démarrer avec un vaisseau assez peu efficace et comme rien ne vous est



frais, cétacés suffisant... Mais méfiance, vos ennemis ont le dauphin et ils se... cachalot !

Le champ de bataille s'étend sur 26 tableaux d'une splendeur inouïe, agrémentés de scrollings différentiels du plus bel effet - dans lesquels grenouillent des régiments de monstres horribles. Malheureusement, les chants guerriers qui ponctuent *Super Darius* se révèlent eux plutôt moches et stressants au possible (très regrettable pour un jeu en CD). Ça n'en demeure pas moins un très bon shoot'em up, quoique assez difficile.

Une question se pose tout de même : pour-



quoi ce Top est-il en CD (avez-vous observé l'arrêt net) ? Sûrement pas pour la musique en tout cas - mais ne noyons pas le poisson...

CD-ROM Nec Avenue pour la console
Nec PC Engine. J.D.



ARMED FORCE

Bon, allez tiens, on va refaire *Xenon 2* et puis on va mélanger avec deux ou trois autres trucs - ils n'y verront que du feu ! Takamoto, passe-moi le scrolling vertical et les lasers latéraux qui sont sur mon bureau ! Prends aussi les extraterrestres gastéropodes sur l'étagère et n'oublie pas de me rapporter les mégacanons qu'on a utilisés la dernière fois pour *Return of the Sister of Zounda Space Warrior 2*, ça plaît toujours". Voilà le genre de propos qu'on devait pouvoir entendre il y a quelques mois dans l'antre des programmeurs japonais qui nous ont pondu *Armed Force*. Le moins qu'on puisse dire est que ce énième shoot'em up ne brille pas par l'originalité : l'ensemble fait vraiment trop penser à un brouillon de *Xenon 2* et certains détails, comme le coup des parties du vaisseau qui s'écartent pour obtenir une plus grande portée de feu, ont été directement pompés sur des jeux comme *Hybris*. De plus, la difficulté se révèle beaucoup trop élevée et ne vous permet pas de progresser régulièrement. Six niveaux vous attendent mais il est presque impossible d'atteindre ne serait-ce que le monstre de la fin du premier. Un shoot'em up pas trop mal foutu - mais franchement décourageant !

Cartouche Pack-In-Video pour la console Nec. M.L.



TOP
MICRO NEWS

BEBALL

Des ballons de couleur qu'il ne faut pas marchander.

Voilà un jeu bien sympathique, rigolo et tout - je ne vous dis que ça ! En deux mots, les règles : vous dirigez une petite bonne femme (même à deux, on en dirige deux - même que c'est vrai...) hyperbien dessinée et aux mouvements soigneusement décomposés (genre animation nipponne). Elle doit à travers 50 tableaux shooter et pousser dans quatre ballons de couleur qu'il faut replacer dans les zones qui leur sont réservées...

Mais les choses ne se révèlent pas si simples. En effet de nombreux animaux ont pour charge d'empêcher votre progression, soit en bouchant le passage, soit en déplaçant les boules ou en montant dessus. Rassurez-vous, aucun ne résiste à une série de shoots bien placés. De plus la difficulté se répartit progressivement, avec un "bonus

stage" tous les 5 niveaux.

Si en dépit de tout cela aucun des 50 niveaux proposés ne vous attire, une option construction vous permettra d'établir les vôtres.



Que diriez-vous d'ailleurs d'un petit match en face-à-face ? Un "Kick Ball" vous y autorise, dès lors le principe de jeu n'est plus du tout le même : il s'agit de marquer des buts au camp adverse. Désopilant bien qu'un peu niais, *Beball* vous plongera dans un rire frénétique pendant de nombreuses heures !

Carte Hudson Soft pour la console
Nec PC Engine. J.D.

Shoot-Again



C'EST VRAIMENT
INCROYABLE!
SHOOT AGAIN
SOLDE!

VOUS PENSEZ CONSOLES, ALORS PENSEZ SHOOT AGAIN : LE SPECIALISTE
RENSEIGNEMENTS Tél / 40.38.02.38 / VENTE PAR CORRESPONDANCE : 40.34.36.26

TOP
MICRO NEWS

CHASE H.Q.

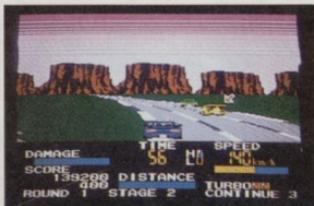
Le retour des deux flics amis-amis !

Les revoil ! Après un petit tour sur la plupart des machines, y compris l'Amstrad CPC (un vrai flic ne recule jamais devant rien !), nos deux compères viennent faire régner l'ordre sur notre bonne vieille console Sega 8 bits. On est loin des fastes de la version Nec et même des graphismes détaillés des versions ST et Amiga, pourtant l'action demeure toujours aussi prenante.

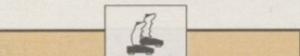
Lancés à la poursuite de dangereux gangsters motorisés, les Starsky et Hutch de la micro foncent sur des routes de plus en plus

pas trop difficile qui vous plonge dans l'univers imitoyable des séries policières américaines. Yeeeh ! Coca-Cola chwingom !

Cartouche Taito pour la console Sega. M.L.



torieuses. En deux coups de turbo, ils rattrapent la voiture des malfaits et la défoncent à coups de pare-chocs pour la forcer à s'arrêter. Les mains sur le capot, le bandit se fait ensuite réciter ses droits : vous êtes en état d'arrestation, tout ce que vous pourriez dire pourra être repris dans un mégamix de "House Music", vous avez le droit de la fermer etc. Les graphismes de cette version apparaissent plutôt dépouillés mais l'animation se révèle vraiment rapide et le véhicule réagit instantanément aux commandes. Résultat des courses : un jeu bien ficelé, maniable et



STRANGE ZONE

Étrange et persistant ! Voilà une cartouche qui ne nous a pas accroché - presque un miracle sur Nec ! Tout paraissait mignon, on pensait s'éclater comme des bêtes et puis on est déçu. L'habituel héros au grand cœur a pourtant un allure bien sympathique et la réalisation échappe à la médiocrité. Mais il échoue pour son plus grand malheur dans un monde hostile débordant de créatures hargneuses qui n'arrêtent pas de lui tom-



ber sur le paletot sans qu'il ait eu le temps de dire stop. Trop c'est trop ! Pour se défendre il dispose - au choix - d'étoiles et d'un bâton avec lesquels il fait le vide autour de lui. Il doit également ramasser des parchemins en route, qui lui permettent d'acquérir des armes encore plus destructrices.

Les niveaux, qui vont se révéler difficiles, n'apportent pas grand-chose de nouveau aux amateurs de ce type de jeu et le plaisir ludique ne se trouve pas au rendez-vous. L'écran en vue de dessus comme dans *Commando* mène rapidement à l'ennui. Vraiment trop classique et lassant. Il existe cent fois mieux sur cette console : relisez Micro News...

Carte Taito pour la console Nec.

J.-P.L.

AFTER BURNER 2

Le F14 Tomcat tire dans tous les azimuts.

After Burner is a legend ! Depuis sa sortie il y a plus de deux ans dans les salles d'arcade, il n'a cessé de passionner tous les amateurs d'action et de sensations purement arcade. Après une adaptation très enviée sur la Sega 8 bits, *After Burner 2* arrive sur la 16 bits - sans avoir trop perdu, ce qui ravira tous les possesseurs d'adaptations sur micros décevantes...

Basé sur le porte-avions Sega Enterprise, vous décollez aux commandes d'un F14 Tomcat. Le feu de l'action va vous emporter dans une multitude de niveaux, sous toutes les latitudes de la planète où règne la baston, et vous fera affronter à peu près tous les types d'avions de combat qui existent actuellement. La qualité des graphismes se révèle



très proche de l'arcade, mais quelques détails ont malheureusement disparu pour une bonne partie dans les décors au sol et les dégradés du ciel ou certaines phases de ravitaillement - mais ça ne fait rien car l'action très rapide vous empêche de trop vous attarder sur ces brouillilles. Les musiques, directement reprises de la version consacrée, vous projettent littéralement au cœur de la bataille... Des messages digitalisés vous préviennent dès que vous avez accroché un avion ennemi avec votre radar d'attaque : vous pouvez alors les shooter car le F14 figure au nombre des rares avions capables de suivre plusieurs cibles simultanément.

Donc une très belle adaptation (on en avait l'habitude avec Sega) où cette fois-ci toute l'ambiance du jeu original a été reproduite - jusqu'aux détails de la présentation ! Les trois



boutons de la manette Sega sont constamment sollicités pour les accélérations, les décélérations et bien sûr le tir de missiles. Comme le jeu est compatible avec le Handle Controller, vous n'aurez plus qu'à vous trouver un siège hydraulique ou bien une chaise déginglée pour recréer les sensations fortes que procure la version arcade. Voilà un Top incontournable, bravo Sega !

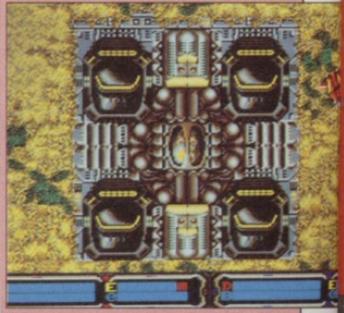
Cartouche pour la console Sega Mega Drive. Egalement prévu sur la console Nec. J.-M.O.



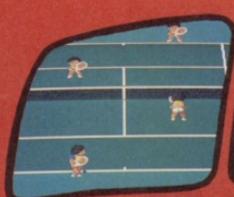
HERZOG ZWEI

Les consoles sont les championnes du jeu d'action et les reines du shoot 'em up... Elles ont depuis des mois détrôné les micros dans ce domaine spécifique. On assiste actuellement à l'arrivée de cartouches un peu plus intellectuelles ou d'ions stratégiques. Après *Tetris* et *Zoom*, *Herzog Zwei* constitue une sorte de wargame du futur. La prise en main n'est pas des plus évidentes - vous devrez tout d'abord choisir le théâtre de vos expéditions guerrières : volcan, lac, plaine, ville etc. Une fois cette sélection pratiquée, vous serez prêt à affronter votre adversaire. Le principe du jeu : envahir des bases ennemies grâce à des avions, des robots ou des motos. Un radar vous renseignera sur les déplacements adverses et un tas d'options (réparations, munitions) vous permettront de tenir coûte que coûte. Vous irez de base en base et transporterez vos bataillons de fantassins robotisés afin qu'ils tombent par surprise sur la couenne des méchants d'en face. La présentation est austère et le déroulement du jeu plus lassant qu'une interview de Rika Zarai par Jean-Claude Bourret. A voir par curiosité.

Cartouche Techno Soft pour la console Sega Mega Drive. J.-P.L.



AU DELA DE VOS REVES



- CORE GRAFX = 1490 Frs TTC
- SUPER GRAFX = 2490 Frs TTC
- CD ROM2 = 3990 Frs TTC

Prix publics conseillés.



Pour le Bénélux : contactez J.P. ELECTRONICS, Fax : 27.21.10.06.

Distributeur: SODIPENG SARL

Revendeurs: contactez le 99.08.89.41

CORE GRAFX, SUPER GRAFX et CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

NEO-GEO



LA ROLLS DES CONSOLES

La nouvelle console SNK NEO-GEO

est la toute dernière nouveauté en matière
de consoles de jeu familiales et se distingue de
tout ce qui a pu être fait auparavant...

E

lle constitue un bond prodigieux face à la concurrence en matière de matériel, de logiciels... et de prix. Car avec Sega, fermement implanté comme leader des marchés anglais et européens, Nintendo qui se taille lentement une place non négligeable et Atari qui s'accroche toujours avec les consoles VCS et 7800 tout en intensifiant son offensive avec la Lynx - quelles sont les chances de ce nouvel arrivant ? SNK a une solide expérience des jeux d'arcade avec, par exemple *Time Soldier*, *Ikari Warriors* et *Contra*. Tout cela en petite quantité, certes, mais de très bonne qualité. Dorénavant la firme se met au hardware et tente une percée dans les foyers.

LA QUESTION DU PRIX

La **NEO-GEO** est sortie au Japon le 26 avril et se trouve actuellement disponible en France chez *Shoot Again*, sur commande uniquement pour un prix d'environ 3800 F. Elle dispose déjà de trois titres vendus 1990 F pièce : **Baseball**, une simulation de sport, **Mah**

Jong, adaptation du célèbre jeu de réflexion et **Magician Lord**, un somptueux jeu d'action. Trois autres jeux sortiront bientôt : **Nam 75** - jeu d'arcade sur la guerre du Vietnam, **Baseball Stars** et **Top Players Golf**, deux autres simulations sportives.

Evidemment, la NEO-GEO n'est pas la console la moins chère, loin de là - le prix des cartouches se révèle environ cinq fois supérieur à celui d'une cartouche pour la Mega Drive de Sega ! Les jeux justifient-ils une telle différence de coût ? Oui, car la qualité est époustouflante et dépasse tout ce qui s'est fait jusqu'à présent. Bien sûr, le marché pour des jeux à 1990 F ne semble pas vraiment étendu mais il faut noter que *Shoot Again* accepte de reprendre les cartouches pour 1490 F. Alors, quelle place prendra la NEO-GEO ? En principe, c'est une machine qui devrait plutôt être destinée à la location : ainsi les joueurs les plus fanatiques (et pas forcément les plus fortunés) pourront s'offrir le luxe d'avoir chez eux, pour un temps donné, une véritable console d'arcade. Au Japon, cette pratique est devenue tellement courante depuis la sor-

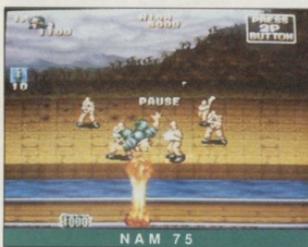


NEO-GEO NEO-GEO NEO-GEO NEO-GEO NEO-GEO

tie de la console qu'elle est appelée "The Home Rental System" (la console familiale de location).

La NEO-GEO ne fait pas vraiment concurrence à la Sega Mega Drive ou à la Nec PC Engine, en raison du prix des jeux qui dépasse largement le niveau d'argent de poche de l'utilisateur moyen.

Elle sera présentée à l'European Computer Trade Show en septembre à Londres, sur le stand DeGale Marketing. Elle ne sera disponible qu'en petites quantités jusqu'à la fin de l'année, mais devrait être distribuée en masse



Pour ce qui est du joystick, ils n'ont pas lésiné ! Presque aussi grand que la console elle-même, avec un manche situé à gauche, ce qui n'avantage pas particulièrement les droitiers... Il comporte quatre boutons (marqués A, B, C, D) disposés en éventail. Quant aux touches Select et Start, elles se trouvent au milieu, sur le devant. Difficile de rêver plus confortable. Et tout comme la console, le joystick donne une impression de grande solidité.

TECHNIQUE D'AVANT-GARDE

Au cœur du système se trouvent un processeur Motorola 68000 cadencé à 12 Mhz - presque deux fois plus rapide qu'un Amiga ou un ST - et un coprocesseur Z80A uniquement dédié au son et cadencé à 4 Mhz. Quatre différents types de fonctions sonores sont disponibles : la FM avec 4 voies, le PSG avec 3 voies, le canal "Noise" avec 1 voie, et enfin le "PCM" (Pulse Code Modulation) sur 7 canaux (des canaux d'ailleurs semblables à ceux utilisés dans les synthétiseurs pour créer où transformer des signaux sonores) - un équipement exceptionnel pleinement exploité dans les jeux ! Les sons digitalisés et la musique, d'une qualité étonnante, tournent constamment sans que cela ralentisse le moins

dès l'année prochaine - de même que les logiciels dont le nombre devrait considérablement augmenter.

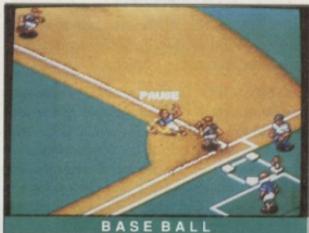
DESIGN FUTURISTE

Côté look, la console fait dans la sobriété - le moins de fioritures possibles, un coffret de plastique noir brillant paraissant robuste et aux dimensions réduites, compte tenu des capacités de la bête : 32,5 x 23,7 x 6 cm. Le commutateur marche/arrêt se trouve en position frontale à côté du port joystick, de la prise casque et du variateur de volume.

Le port joystick a une forme particulière - tout en longueur - et comporte 15 broches. Toujours en frontal, mais à l'extrême-droite, se trouve un port d'extension destiné à recevoir

une Memory Card Network permettant la sauvegarde des parties en cours. Nous reviendrons plus loin sur ses applications. Le dessus de la machine comprend un bouton de Reset et un immense port cartouches (20 x 4 cm). Les mensurations des cartouches ne manquent pas d'impressionner : 20 x 15 x 2,5 cm ! Enfin, à l'arrière se trouvent les ports audio et vidéo, ainsi que l'alimentation.

Les cartouches se composent de deux circuits imprimés (ce qui explique leur étonnante capacité : 46 Mo pour les premières, 330 Mo bientôt). Car, tenez-vous bien, la NEO-GEO recevra dans un avenir proche, comme le précise le logo en évidence sur la machine, des cartouches d'une capacité de 330 Mo... Quand on voit ce que donnent les jeux sur 46 Mo, on n'ose imaginer le résultat !

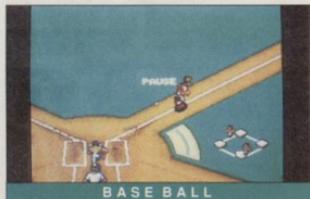
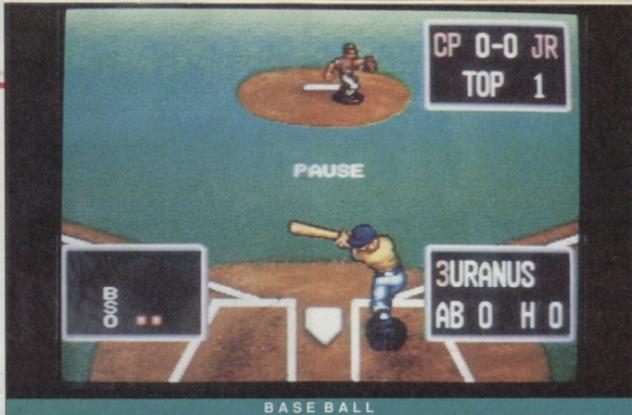


du monde l'action à l'écran.

SNK a en outre développé son propre processeur d'affichage vidéo LSI et ajouté des générateurs de sprites - 380 sprites affichables simultanément à l'écran en 4096 couleurs dans une palette de 65 536 - et de scrollings.

MEMORY CARD

Appareillage véritablement unique en son genre, le **Memory Card Network** permet la sauvegarde de parties en cours, récupérables bien évidemment sur la NEO-GEO, mais également (et c'est là le plus étonnant) sur les



machines d'arcade des salles obscures où figurent les mêmes jeux. Imaginez-vous donc dans une salle, face à une machine Multi Video System SNK (compatible NEO-GEO) dans laquelle vous aurez introduit votre Memory Card, en train d'épater les copains parce que vous atteignez des niveaux et des scores extraordinaires... Bien sûr, le système fonctionne aussi dans l'autre sens : il y a alors possibilité de sauver une partie sur le Multi Video System et de la reprendre sur la NEO-GEO. Le premier jeu sur Multi Video System, compatible NEO-GEO est **Nam 75**, sorti depuis fin mai en Angleterre.

La Memory Card se révèle d'une très grande capacité et peut recevoir jusqu'à 27 sauvegardes différentes, à condition d'être utilisée avec une RAM de 2 Kilobytes. Mais les possibilités de cette extension ne se contentent pas au jeu. En effet, il est d'ores et déjà prévu de relier la NEO-GEO à un échantillon varié de systèmes de communication en utilisant une carte modem (type Memory Card), qui existe déjà sur le papier.

La NEO-GEO : une des premières nouvelles machines hi-tech de la cinquième génération disponible en France. Vendue à un prix élevé, certes, mais aux capacités étonnantes - elle vous permet tout bonnement d'avoir pour la première fois chez vous une console d'une qualité équivalente à celle d'une authentique machine d'arcade !

LE TEST DU PREMIER JEU

MAGICIAN LORD

Un combattant en quête de huit livres de sorts dérobés par des esprits maléfiques, voici le personnage que vous incarnerez dans ce somptueux jeu d'arcade.



Une démo démente

Après l'écran-titre, la démo commence. On vous montre des scènes du premier niveau et le tableau des meilleurs scores. En appuyant sur Start, vous obtenez une option qui vous permettra de reprendre une partie sauvegardée sur la carte (Memory Card), ou de commencer directement au niveau 1. Une section assez rapide vous explique comment jouer - avec un écran divisé en deux parties. En haut, on peut voir une démo du jeu et en bas un joystick effectuant les mouvements correspondant aux différentes positions du personnage (sauter, tirer etc.). Vous passez ensuite à l'écran de transformation qui montre les aspects variés que peut prendre le héros en récoltant certains bonus (Shinobi, Guerrier Dragon, Waterman, Poseidon, Samouraï...), chacun ayant ses propres caractéristiques et ses propres armes. Vient ensuite un bref résumé qui indique la teneur des huit livres volés et l'esprit maléfique qui flotte sur eux ; résumé vous montrant également un vieil homme qui vous demande de reprendre les livres et de sauver la planète - le tout avec des graphismes de toute beauté. Il ne reste plus qu'à foncer tête baissée dans le jeu !

De l'or magique

La première impression, qui se confirme au fur et à mesure de la partie : il se passe quelque chose de vraiment très spécial !

Les graphismes étourdissants, incroyablement détaillés et pleins de couleurs (une centaine), accompagnés de trois niveaux de scrolling qui se déroulent avec une fluidité impressionnante, ne manqueront pas de vous frapper la rétine. La ligne de statut vous indique votre score, le meilleur score, le nombre de vies restantes et votre niveau d'énergie. Il existe également deux boîtes (en bas à gauche et à droite), qui indiquent votre état de santé et votre puissance.

La musique (un rock endiable), les bruitages

- des coups de feu, des portes qui grincent lorsque vous vous déplacez - sont du plus bel effet. Vous devez grimper sur des échafaudages en évitant les balles et autres gâteries du même genre tandis que les monstres tentent de vous déchiqueter de leurs griffes à rallonge. Parmi ces ennemis figurent d'ailleurs des huîtres gluantes qui lâchent péniblement quelques bombes flottantes ou des fantômes qui jaillissent inopinément du sol. Mais vous pouvez bondir et tirer dans toutes les directions et si vous ramassez une balle de transformation, vous vous métamorphoserez en un puissant Guerrier Dragon qui crache des nuages de feu (superbe !).

Vous rencontrerez également quelques zombies à la démarche effrayante sur un décor de cascade (il faut voir les couleurs et les détails pour y croire !). Mais les pires attaques viennent des anges flottants qui vous balancent des missiles guidés (les salopards !).

Vous arriverez ensuite à une lourde porte de fer au sommet d'une falaise. Si vous la poussez, un petit grincement et un son crissant (digitalisés bien sûr) se font entendre. Aussitôt après, vous vous retrouverez dans un souterrain où il faudra collecter des diamants et des potions revitalisantes. Des capsules "Shinobi" vous donneront la faculté de lancer des boules de feu tournoyantes tout en voltigeant afin d'éviter les assauts ennemis.

Enfin, un intermède va précéder votre entrée dans le repaire du Big Boss. De superbes graphismes s'imposent à nouveau de partout, tandis que des stalactites tombent du plafond et qu'un visage à droite de l'écran s'effrite pour révéler une coquille qui abrite une créature que vous devez détruire en évitant les

langues de feu qu'elle vous lance. Renvoyez le monstre en enfer et vous passerez au second niveau ! Les graphismes deviennent encore plus beaux (est-ce encore possible ?), les musiques plus sauvages, et l'action de plus en plus difficile à maîtriser (et dire qu'il vous reste encore six niveaux à visiter !).

Les jeux SNK sont chers, c'est vrai ! Mais le moins que l'on puisse dire, c'est que vous en avez vraiment profité pour votre argent !

Tony Takoushi/Georges Brize



NEO GEO NEO GEO NEO GEO



NOUVEAUTES POUR NINTENDO

**7 excellents titres
en cartouches
compatibles
360 F**

- METAL FIGHTER
- GALACTIC CRUSADER
- SILENT ASSAULT
- ROBO DEMONS
- CAPTAIN COMIX
- MAITRE CHU
- S. 15



**LOCATION
ET
ECHANGE**

**Revendeurs
nous contacter**

BASE 4
La micro facile

PAU
11, rue Samonzet
64000
Tél. 59.83.78.78

ANGLLET
43, av. J.L. Laporte 64600
59.52.47.51
Centre commercial BAB 2
59.52.14.08

TARBES
57, bd Lacaussade 65000
62.51.36.13

Forfait frais de Port 20 F
quelle que soit la quantité
Envoi 48 H après réception de la commande
accompagnée de son règlement.

ASTRO MICRO

L'HOROSCOPE DE LA MICRO

PAR ZAGUS



Du recul, toujours du recul... Méfiez-vous de l'eau qui dort ! L'opposition Jupiter-Saturne va nous ramener aux temps de l'indécision chronique. Va falloir des *Fighter Bomber* !

BELIER

(21 mars-20 avril)

Le smoking de travers (un carré de Mars-Jupiter vous gêne aux entournures), faisant figure de baron de Nulchance, vous rêvez à d'improbables romances. Allez consommer votre énergie dans *Ultima 6*.

TAUREAU

(20 avril-21 mai)

Toujours plus ! Vous êtes insatiable dans l'arène et même vous dissimulez un peu - ce qui ne vous ressemble guère ! C'est la stratégie du grand serpent de mer ; laissez Jules Verne et bâtissez une *Sim City* - Pluton passera à côté de vos pompes...

GEMEAUX

(21 mai-22 juin)

La vie est un éternel recommencement : on appelle ça l'évolution. Par le sextile de Mars sur votre signe, plongez-vous dans une *Operation Wolf* avec une *Golden Axe* !

CANCER

(22 juin-23 juillet)

Vos entreprises se gâtent un peu - vous avez fait déborder le vase en stockant agressivement les côtés

conquérants de vos projets. Rien n'est perdu, mais attention à la **Decisive Battle**.

LION

(23 juillet-23 août)

On vous a marché sur la queue, sacré pilier de ménagerie... Et votre *Kult* bat de l'aile. Esquivez les responsabilités à la gomme et effacez les emmerdes d'un coup de griffe emprunté à *Drakkhen*.

VERGE

(23 août-23 septembre)

L'échiquier de la création sourit toujours à vos gambits. Pas besoin de *Kempelen Chess*, contentez-vous de figurer parmi *Les Voyageurs du Temps*.

BALANCE

(23 septembre-23 octobre)

Sur votre calepin, notez : **Incantation**, **La Secte Noire** et **Dead Angle**, puis fuyez la malédiction en vous réfugiant dans un monastère (ou un bistrot intemporel - l'enfer peut attendre !).

SCORPION

(23 octobre-23 novembre)

A vos ouvertures uraniennes... La ligne d'essai flam-

boile d'un bleu horizon qui ressemble à celui des uniformes de **North & South** - quand leurs couleurs se mêlent.

SAGITTAIRE

(23 novembre-22 décembre)

Le p'tit bonheur, le p'tit bonhomme de chemin, une **Mickey Mousecapade**, quoi ! Mais mieux vaut ça qu'une **Révolution 89** doublée d'un **Waterloo**...

CAPRICORNE

(22 décembre-20 janvier)

Le carré de Mars, ça repart ! Vous exécutez sans concevoir en invoquant des divinités mineures. **Tetris** va vous tomber sur le crâne, et songez que maintenant il y a aussi **Welltris** !

VERSEAU

(20 janvier-19 février)

Lune Noire en Sagittaire vous met les arpons sur terre. La solution d'un certain problème nerveux se trouve incontestablement dans **Tower of Babel**. Car l'incompréhension a ses limites.

POISSONS

(19 février-21 mars)

Le ver fariné ou le frai joyeux avec de jolies perches dodues ? La deuxième moitié de ce mois de juin vous surprend en pleine indécision. Toujours entre deux eaux, prenez soin de votre **Gun Stick**.

CRUCITOP

	1	2	3	4	5	6	7
1							
2							
3			■			■	
4				■			
5		■					
6							
7				■			

HORIZONTELEMENT

1. Alla en reconnaissance (et titre de jeu).
2. Ceux qui confondent consoles et ordinateurs le sont.
3. Devant Manchu. Pronom personnel.
4. Organisation terroriste basque. Moitié d'acacia.
5. Sans eux, vous auriez du mal à franchir les tableaux.
6. L'île favorite de Lankhor.
7. *European Space Simulator*. Ça fait mal !

VERTICALEMENT

1. Derrière les barreaux.
2. Polytechnique dehors (titre de jeu). Le meilleur.
3. Procès-verbal. Excès préjudiciable.
4. On s'y couche. Officier de police.
5. Jeu Thomson qui fleurit bon la mer.
6. Note. Quand vous changez de sexe, c'est que vous l'avez virée.
7. Impossibilité de rester debout.

Solution dans le prochain numéro...

RENÉ PENSE À TOUT



TOP SECRET

JEUX OFFERTS PAR

INFOGRAMES



Par Nintendo ! Consolez-vous, consolistes ! Le PC avait poussé la romance en solo ces temps-ci (décidément la politique bouffe tout...) et on vous avait un peu oubliés.

Voici pour vos doigts agiles le Nec plus Sega de vos congénères qui chantent en un chœur unanime : " Je certifie être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger."

Aux sopranos légers les anciens numéros, aux ténors de la solucre tout un orchestre de jeux ! Articulez si vous voulez être choisis...

NINTENDO

SIMON'S QUEST - CASTLEVANIA 2

(envoyé par David Juhens)

Dans la ville où vous commencez l'action, la première chose à faire est d'acheter le cristal blanc sur la droite ; ensuite dirigez-vous toujours sur la droite : à un moment vous serez confronté au premier palais qui contient le premier morceau à découvrir - l'os.

Dans une des autres villes près de ce palais se trouve un guerrier qui va vous échanger le cristal blanc contre le cristal bleu. A ce moment prenez la direction du lac à droite, puis sélectionnez avec la flèche le diamant bleu, agenouillez-vous au bord du lac pendant quelques secondes : un passage sous le lac apparaît... Le second palais se trouve aussi juste à droite - il renferme le cœur de DRACULA.

Une fois ces opérations effectuées, revenez au point de départ et dirigez-vous sur la gauche. Quand vous arriverez près du port, sélectionnez le cœur et montrez-le au nautonier : il vous conduira vers le troisième palais qui contient le globe oculaire.

Revenez sur la droite du port et parlez au nautonier sans lui montrer le cœur, continuez sur la gauche et trouvez un autre guerrier dans une des deux villes, il vous échangera le cristal bleu contre le cristal rouge, continuez sur la gauche jusqu'à ce que vous arriviez devant la montagne... Prenez le cristal rouge et agenouillez-vous en face de la montagne pendant quelques secondes : un tourbillon apparaît et vous emporte de l'autre côté de la falaise. Il va vous déposer pile devant le quatrième palais qui contient l'ongle.

Après être sorti du palais, dirigez-vous à gauche et vous trouverez un villageois qui vous donnera le fouet le plus puissant - le fouet de flamme, mais il faut posséder l'étoile du matin qu'il est possible d'acheter dans une ville précédente au prix de 200 cœurs.

Continuez sur la gauche pour trouver le cinquième palais qui contient l'anneau - il faudra tuer le masque VAMPIRA pour obtenir la croix et pour sceller le règne du comte DRACULA. Retournez ensuite devant le palais de l'Ongle et prenez la direction de droite, descendez les grands escaliers et vous vous retrouverez finalement dans le cimetière. Continuez sur la droite : vous parviendrez à Castlevania, descendez les escaliers. Pour tuer le comte, il faut posséder le poignard en or que détient la MORT dans le palais de l'ŒIL. La séquence nous montre la tombe de DRACULA.

CONSEILS

- Quand votre énergie est au plus bas, entrez dans une église et parlez au moine.

- Quand vous vous trouvez dans les cimetières, essayez de trouver l'homme qui s'occupe des défunts en jetant de l'ail.

- Dès le début de l'aventure, essayez de constituer une grande réserve de cœurs afin de pouvoir acheter différents objets.

- Quand un passage est bloqué par des quartiers de roche, utilisez l'eau bénite pour tenter de les désintégrer.

- Achetez une petite provision de laurier, il vous rendra invincible pendant quelques instants.

- Enfin, si vous avez toujours des problèmes, tapez le code suivant et vous commencerez avec TOUS les objets du jeu :

TX6M Y3G4 9' 02 2 ZG

SEGA

GOLDEN AXE

(envoyé par Patrick Biaggini)

Legende

Mettre quelqu'un au sol une fois = lui donner une série de coups d'épée.

PREMIERE JOURNEE

Dès le départ arrivent deux attaquants : l'attaquant au gourdin A et celui au gourdin B. Le premier se dirige immédiatement sur vous : il suffit de le mettre une seule fois au sol pour qu'il meure. Quant au deuxième, il faut le mettre deux fois à terre pour qu'il soit éliminé. Attention : pendant que vous en attaquez un, l'autre peut vous surprendre par derrière - cela peut se produire avec tous les ennemis. Avancez donc lentement pour que l'attaquant au gourdin A vienne seul et le mettre deux fois à terre pour le tuer.

Continuez à avancer : deux adversaires arrivent. Vient d'abord l'attaquant au gourdin B, mettez-le deux fois à terre pour l'éliminer. Ensuite deux fois à terre le mec au gourdin A. Avancez encore lentement pour que le type au gourdin A arrive seul - même topo : deux fois au sol pour le pulvériser.

Avancez dans le bas de l'écran, sautez au-dessus de la créature à la patte de poulet et donnez des coups d'épée vers le bas pour faire tomber le guerrier d'Amazonie de la créature, puis montez sur la créature et donnez-lui deux coups de queue pour le faire crever. Continuez à avancer vers le bas de l'écran et balancez des coups de queue au nain pour que la magie augmente le plus possible... Maintenant, avancez encore lentement pour que le type au gourdin vienne seul et même topo que précédemment.

Toujours vers l'avant et mettez-vous sur le plateau qui se trouve au-dessus du sol ;

dès que le guerrier d'Amazonie monte sur ce plateau avec sa créature, utilisez la magie. Il chute à ce moment : donnez-lui un coup de queue. Deux coups de queue pour que finalement il meure... Si vous avez utilisé convenablement la magie, l'attaquant au gourdin B qui se trouvait avec l'ennemi disparaît.

Descendez du plateau et avancez tout droit. Les deux géants au marteau arrivent - il suffit de leur donner quatre coups de queue à chacun pour qu'ils rendent l'âme. Une fois que vous les avez battus, l'écran se noircit... On se retrouve au coin d'un feu. Dès que vous vous levez, il faut faire venir la magie en frappant le nain de coups d'épée - qui en rendra chaque fois qu'on le touchera.

DEUXIEME JOURNEE

Dès le départ survient l'attaquant au gourdin A ; dirigez-vous vers le deuxième plateau où se trouve un massif d'arbres et descendez au maximum. Si on est assez bas, cet attaquant tombe tout seul dans l'eau.

L'attaquant au gourdin B se rue alors sur vous. Attendez-le et dès qu'il se rapproche de vous, sautez au-dessus de lui. Dès que vous avez repris contact avec le sol, retournez-vous et donnez-lui des coups d'épée - au lieu de tomber à terre, il s'écrasera dans l'eau. (Avant de lui sauter par-dessus, assurez-vous que vous vous trouvez assez près du bord).

Dirigez-vous vers l'avant : l'attaquant au gourdin B arrive par l'arrière... Ne le laissez pas avancer et sautez-lui dessus en lui assenant des coups d'épée vers le bas : il tombera à son tour en plein dans l'eau. Quant à l'attaquant A, laissez-le approcher, sautez-lui par-dessus, retournez-vous et balancez-lui des coups de votre arme tranchante. Lui aussi prendra un bain définitif.

On poursuit son petit bonhomme de chemin... Dès qu'apparaît le dragon A, bonnissez-lui par-dessus en donnant des coups d'épée vers le bas. Le guerrier d'Amazonie tombera, grimpez alors sur le dragon A ; mettez-vous bien en face de lui et crachez-lui du feu à la gueule pour le tuer. On avance, on avance... L'attaquant au gourdin B se présente, il suffit de cracher deux fois du feu pour s'en débarrasser. Même traitement pour le guerrier d'Amazonie qui lui tenait compagnie.

La progression est incassante ! Et les ennemis toujours les mêmes ! Anéantir gourdin A et Amazonie de la même façon, puis, toujours droit devant et deux guerriers d'Amazonie aboulent leur tronche ! Ne bougez pas - attendez-les courageusement. Dès que celui qui est juché sur le dragon A se rapproche un peu trop près, crachez-lui du feu dessus et l'écailléux se retrouve sans

monture. Ne vous inquiétez pas si un de ces emmerdeurs d'Amazonie surgit derrière vous : il ne vous fera rien, il veut simplement grimper sur le dragon démonté. Quand ils se retrouvent en face de vous, crachez-leur du feu à la gueule - ils mourront.

Marchez ou crevez... Un soldat-squelette surgit, accompagné d'un guerrier d'Amazonie. Trois crachats de feu à leur sale gueule et vous en êtes débarrassés... L'écran se noircit enfin et on peut s'emparer de magie avec le nain en bleu et des barres de vie avec le nain en noir.

(A suivre)

TENNIS ACE

(envoyé par Olivier Tetu)

QUELQUES CODES

Dans ces codes pour chaque pays, le joueur est B. BOOKER et son coéquipier se nomme WINEDL.

ITALIE : UYFX ZHYM
RPHB OKRF

AUSTRALIE : UTMO ZTVM
RPHB OKRJ

FRANCE : YBSK TRRG
KKS B FCKG

WIMBLEDON : UMPM ZZXM
RRHH OKRN

USA : UYFA ZXXM
RRHH OKRF

FINALE : UKZX ZFWM
RRHH OKRR

SCENE FINALE : YCTI TMSG
KKSS FCKO

NEC PC ENGINE

BLOODY WOLF

(envoyé par Jean Pellicioni)

STAGE 1

Rentrez dans le premier bunker, tuez les 3 gardes et libérez l'otage. Ouvrez la caisse et vous possédez maintenant le tir à 7 directions.

Plus loin sur un camion, libérez l'otage : il vous donnera une clé pour ouvrir les caisses munies d'un cadenas.

Continuez à avancer à pied ou à moto et rentrez dans le deuxième bunker, vous trouverez une nouvelle moto et une caisse. Dans celle-ci se trouve un rectangle rouge en plus.

Pour finir, pénétrez dans le dernier bunker pour affronter SHOTGUN MAN. Sa tactique est simple, il possède un tir à 5 directions :

placez-vous donc entre ses balles et canardez-le. Quand il aura été touché trois fois, il appellera ses gardes du corps munis d'un gilet pare-balles. Éliminez-les au couteau ou à la grenade et continuez à la canarder.

Après avoir tué SHOTGUN, montez par l'échelle et libérez l'otage, puis prenez la moto. Restez en haut avec celle-ci et sautez par-dessus les trous pour arriver ensuite à une autre caisse où se trouvent 25 missiles. Remontez sur la moto et finissez le secteur.

Montez jusqu'au SOUS-MARIN. Pour le vaincre, il faudra se placer de préférence à gauche de l'écran, tout en évitant ses balles (c'est à ce moment-là qu'il est vulnérable). Une fois qu'il aura plongé, il vous suffira d'éviter ses trois torpilles (vous pouvez aussi les détruire avec des grenades) et ainsi de suite... tout en allant petit à petit vers la droite.

STAGE 2

Après avoir été parachuté, rentrez dans le premier bunker. Tuez le garde, libérez l'otage et ouvrez la caisse du haut, vous obtiendrez 20 grenades en plus. Dans la caisse du bas se trouvent 10 grenades spéciales - prenez-les puis sortez.

Plus loin sur un arbre se morfond un otage, libérez-le et il vous donnera des palmes qui seront très utiles par la suite.

Continuez à avancer, tuez les parachutistes et rentrez dans le deuxième bunker. Tuez les deux gardes, libérez l'otage puis faites le plein d'énergie grâce à la caisse.

Sortez, puis montez. Vous arriverez alors en face d'un homme muni d'un lance-flammes. Touchez-le trois fois avec les grenades, puis il plongera dans l'eau et quelques secondes plus tard il en ressortira tout en

**LES
BONS
TUYAUX**





LES MERCENAIRES
A FUIR DE TOUTE
URGENCE

THE TOYOTES 

gardant les mêmes techniques qu'auparavant. Touchez-le encore trois fois et il mourra pour de bon.

Traversez ensuite la rivière (utilisez les palmes, cela facilite le déplacement). Après en être ressorti, ouvrez la caisse qui se trouve près du bord : vous aurez alors un tir à 7 directions. Continuez à avancer dans la brousse puis allez jusqu'à l'**HELICOPTERE**. Pour celui-ci, évitez ses quatre missiles à tête chercheuse en vous déplaçant rapidement vers la gauche ou vers la droite. Quant à ses balles, esquivez-les tout en lançant des grenades et ainsi de suite...

STAGE 3

Prenez les dix grenades spéciales qui se trouvent dans la caisse. Continuez vers la droite et sautez par-dessus le ravin. Montez par l'échelle, puis poursuivez en allant vers le haut. Tout en montant, prenez garde à éviter les troncs d'arbre qui dévalent sur vous (on peut les faire sauter avec des grenades spéciales). Une fois que vous serez arrivé tout en haut, rentrez dans la première cave, puis tuez les 2 gardes. Ensuite, libérez l'otage et ouvrez la caisse du haut : il s'y trouve 25 missiles, puis finissez avec la caisse du bas où se trouve un triangle rouge.

Sortez et continuez vers la droite. Derrière les barbelés est située l'entrée de la 2ème cave. Rentrez et tuez les 2 soldats puis ouvrez la caisse du haut. Vous aurez un lance-flammes. Dans la caisse du bas se trouve le tir à 7 directions, prenez-le et sortez.

Continuez tout en allant vers la droite (attention aux troncs d'arbre) et rentrez dans la 3ème cave. A l'intérieur, tuez les 3 gardes et libérez les deux otages. Vous trouverez dans la caisse 10 grenades paralysantes, mais je vous conseille de garder l'équipement que vous avez pour l'instant.

Une fois sorti de la cave, allez vers le bas tout en faisant attention aux troncs d'arbre ainsi qu'aux soldats. Quand vous serez tout en bas, avancez vers la droite.

Éliminez les gardes qui bouchent l'entrée de la 4ème cave. Une fois à l'intérieur, tuez les 4 gardes, libérez l'otage et faites le plein d'énergie avec le caisse, puis sortez. Enfin, arrivé au pont, prenez garde aux parachutistes ainsi qu'aux trous. Voilà ce qu'il faudra faire en face de **BIG SNIPER** : primo, utilisez le lance-flammes. Secundo, sautez par-dessus ses rayons à laser et tertio, quand il sera de nouveau debout après avoir sauté - brûlez-le ! Et ainsi de suite...

STAGE 4

Escaladez la falaise tout en faisant attention aux parachutistes (en effet, vous ne pouvez pas vous défendre en grimpant). Une fois en haut, rentrez dans le premier bunker. Tuez tous les gardes et ouvrez la caisse. Vous aurez alors en tout 6 rectangles rouges. Continuez à monter puis rentrez dans le 2ème bunker. Tuez les trois gardes et libérez

les 5 otages. Ouvrez la caisse du milieu, vous aurez 25 missiles. Dans la caisse du haut se trouvent 20 grenades, mais je vous conseille de garder le lance-flammes. Et dans la caisse du bas gît le fameux tir à 7 directions - mais là encore je vous conseille de garder les missiles.

Sortez, puis continuez toujours vers le haut. Tuez les soldats devant l'entrée du temple puis rentrez. Montez toujours et éliminez les hommes aux lance-flammes sur les côtés. Une fois tout en haut, détruisez l'homme en noir qui garde la porte de son patron et entrez. Vous serez alors en présence de **BLOODY WOOLF**, qui retient le Président en otage. Quand vous vous battez contre ce tyran, vous n'aurez droit qu'à un couteau. Pour le tuer, essayez de vous rapprocher de lui le plus possible tout en tirant sur ses boomerangs. Prenez soin d'éviter à tout prix ses tirs de laser. Et ça continue... Quand il se sera échappé, allez libérer le Président (il vous suivra à la trace), puis redescendez tout le parcours que vous avez accompli en vous servant de votre couteau et de vos grenades.

Allez jusqu'au bord de la falaise et un hélicoptère viendra chercher le Président. Mais malheureusement par la suite, vous vous ferez capturer par 11 soldats armés jusqu'aux dents... C'est alors que votre ami entre en jeu !

(A suivre)

PC

HERO'S QUEST 1 (suite)

(envoyé par Cédric Dubois)

16. ERANA'S PEACE : ERA

Vous pouvez prendre des fleurs pour les vendre au healer, manger des fruits et dormir ici (c'est même conseillé : sleep). Pour la potion, prenez des fleurs (get flower).

Si vous avez le sort OPEN, utilisez-le pour pousser la pierre après l'avoir lue (read stone, cast OPEN et get scroll) : vous apprendrez le sort CALM.

17. L'OGRE : OGR

Il est très lent, vous pouvez donc l'éviter pour entrer dans la cave. Vous pouvez aussi le tuer et prendre son coffre (chest).

18. L'OURS : OUR

Pour passer dans la grotte à droite, il faut calmer l'ours (cast calm). Si vous avez la clef du Kobold ou du brigand, faire "use key" près du manacle (sa patte arrière est attachée), l'ours est en fait le fils du Baron (récompense : 50 pièces d'or). Si vous n'avez pas le sort "calm", n'approchez pas l'ours.

19. LE KOBOLD : KOB

Si vous avez le sort FETCH, utilisez-le

pour prendre sa clef. Pour le tuer, lancez des couteaux ou des "flames dart". Vous pouvez l'aveugler avec des DAZZLES.

Si vous êtes un voleur, faites "sneak" pour ne pas le réveiller. Un coffre est dissimulé - pour le voir, faites "cast detect" ou "cast trigger". Pour l'ouvrir "cast open" (attention, il se réveille). Voici comment je l'ai tué - je suis un voleur-magicien : "sneak", "throw dagger", "cast dazzle", "cast flame dart". Attention car si vous le réveille en lui jetant une "flame dart", il se protégera par un sort qui renverra les vôtres. Evitez donc de le combattre ouvertement.

20. Le MAGE : MAG

Répondez aux questions de la gargouille pour pouvoir entrer....

"What is your quest ? : say I want to be a hero.

"What is your name ? : say (insérer ici votre nom).

"What is your favorite color ? : say purple.
"What is the thief's password ? : say I don't know.

"What is the baron's first name ? : say Stefan."

Dans la maison, allez directement vers l'escalier. Questionnez Erasmus sur le DAZZLE, "mage maze", "mirror", "magic" etc. Pour le mage maze, vous devez aider votre bug (en haut à gauche) au sortir du labyrinthe avant celui d'Erasmus. TRIGGER augmente la taille de votre bug : un petit passe dans les tunnels, un moyen monte et descend les échelles. OPEN permet de déplacer les pierres qui bloquent les tunnels. FETCH permet de déplacer les échelles et les ponts. FLAME DART crée un minisoleil qui attire et détruit les bugs.

Un conseil : mettez le curseur sur l'objet que vous voulez déplacer ou ouvrir (pont, échelle, pierre), et rentrez le sort au clavier, puis appuyez sur le bouton gauche de la souris (après plusieurs essais ça vient tout seul) et n'hésitez pas à sauvegarder souvent. Si vous gagnez, il vous donnera le sort DAZZLE.

21. BABA YAGA : BAB

Pour entrer chez elle, il faut parler avec le crâne de la porte (ask about deal, say yes) et donner la gemme (voir V et give the gem).

Pour faire abaisser la maison, faire "say hut of brown now sit down". Lors de votre première rencontre, elle vous transformera seulement en grenouille, puis vous confiera une quête : récupérer des racines de mandragore un soir de pleine lune (voir CIM).

Si vous avez le miroir, faites "use mirror" avant de marcher vers le chaudron (vengeance, vengeance...).

22. LE CIMETIERE : CIM

Évitez de vous y promener la nuit, à moins

NIVEAU 5 : LA CATHEDRALE

Je vous laisse découvrir ce niveau - qui est extrêmement difficile. Un petit truc tout de même : si vous arrivez à l'hélico, lancez la Batcorde en diagonale quand il monte à l'échelle si vous voulez avoir le joker. Il tombera ainsi de toute la hauteur des étages... Fin du jeu.

AMSTRAD CPC

DEFENDER OF THE CROWN

(envoyé par Olivier Tetu)

QUELQUES TRUCS

Il faut choisir, pour commencer, WOLFRIC THE WILD. Ensuite, dès le début de la partie, transférez tous les hommes dans votre armée et faites la conquête d'un territoire. Dès lors, n'achetez que des chevaliers et à chaque fois que vous voulez lancer une attaque, faites appel à Robin. Prenez tous vos chevaliers, une catapulte, appelez Robin et rendez-vous dans le château d'un seigneur (normand de préférence).

Pendant le siège, lancez d'abord un, deux ou trois feux grégeois, puis l'épidémie. Ensuite attaquez (après avoir détruit le mur).

Continuez à acheter des chevaliers et faites de même pour les autres seigneurs.

En ce qui concerne les tournois, lorsque votre partie est perdue, organisez-en un et repérez l'endroit où le bouclier de votre adversaire prend fin. Ensuite collez un morceau de scotch au-dessus de cet endroit et indiquez son emplacement exact par une croix. Et voilà de quoi finir ce jeu.

LES BONS TUYAUX



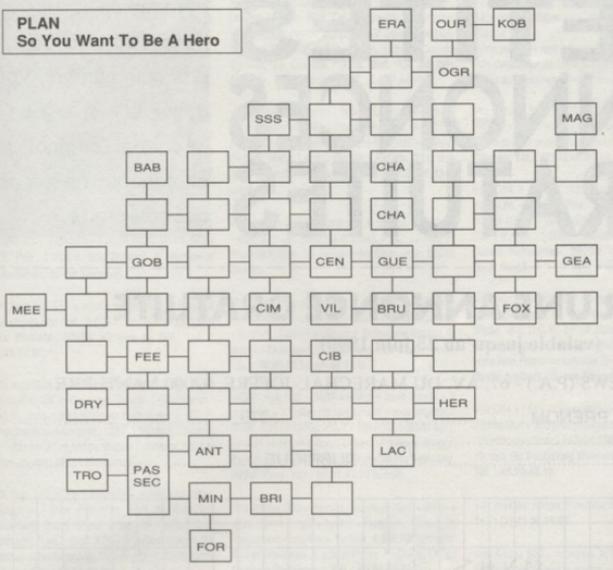
LE FROM

SUIVEZ-LE

THE TOYOTES



PLAN So You Want To Be A Hero



d'être suicidaire. Pour prendre la mandragore, allez près de la plante rouge et faites "get mandrake" (il faut se dépêcher avant que les revenants ne vous touchent). Pour plus de sûreté, faites "use unguent" si vous en avez acheté au healer. Puis allez donner la mandragore à Baba Yaga.

(A suivre)

AMIGA

BATMAN : THE MOVIE

(envoyé par Jérôme Baudu)

Pour entrer dans le "cheat mode", tapez JAMMM (en QWERTY). Maintenant vous jouez avec les vies infinies et F10 vous fait changer de niveau.

NIVEAU 1 : L'USINE

Escaladez la première échelle puis allez aussi loin que possible à droite. Montez aussi haut que possible et dirigez-vous vers la gauche en évitant l'acide. Pour franchir le trou, lancez la Batcorde en diagonale, ensuite escaladez la plate-forme. Montez aussi haut que possible, allez à droite, descendez et restez juste sous le mur afin d'éviter le lanceur de bombes.

Descendez le plus bas possible, allez à droite, montez le plus haut possible, encore à droite, en bas, à droite, en bas, à gauche et au bout jusqu'au tournant de droite. Dirigez-

vous encore vers la droite, en bas, à droite, en haut, à gauche, en haut, à droite, en bas et à droite. Vous vous trouvez maintenant dans une grande salle. Lancez votre Batcorde à travers celle-ci, vous devriez pouvoir heurter le premier lanceur de bombes et le tuer. Descendez ensuite sur la plate-forme suivante pour tuer l'autre lanceur. Continuez à descendre sans arrêt, allez à droite puis en haut et vous devriez trouver Jack Napier. Tirez-lui dessus, il tombera dans le smilex et vous en aurez terminé avec ce niveau.

NIVEAU 2 : LES RUES DE GOTHAM CITY

Pour passer ce niveau, il faut aller le plus vite possible en heurtant un minimum de voitures. Pour attraper le poteau avec la Batcorde, mettez-vous sur la file de droite ou de gauche selon la position de la flèche et lancez-la dès que vous voyez le plateau.

NIVEAU 3 : LA BATCAVE

Pas de techniques particulières pour ce niveau. Il suffit de bien réfléchir.

NIVEAU 4 : LE CARNAVAL

Pour détacher les ballons dans les temps, il faut aller à environ 100 km/heure. Coupez la corde bien au milieu si vous ne voulez pas en faire éclater un ou être touché.

Vds Atari 520 STE + souris + disques + logiciels (Cyber, Studio Paint, GFA Basic) + manuels (Data Mat, Bole à Outils etc.), le tout pour 3 000 F. Valeur réelle 6 000 F. **Stéphane Grosperin, 10, rue Damrémont, 75019 Paris. Tél. : 46.06.16.54.** (après 17h).

Vds Atari 520 STF nouvelle ROM + moniteur couleur + 2 joystick + nombreux jeux + disques vierges gratuits + tapis + souris + boîte rangement. Demander **Stéphane. Tél. : 23.23.19.83, le 23.24.12.89** ou encore le 23.21.34.34 à midi.

Vds Atari 800XL + 65 disques, jeux et utilitaires + boîte rangement + 2 joystick + Drive 1050, cause achat STE. Prix : 1 200 F. **Eric Durand, 2, résidence Jean-Boulin, 95171 Tervy.**

Vds Atari 520 STF + souris + joystick + 50 jeux. Le tout en très bon état : 3 000 F. **Hong Tran, 3, allée des Bleuets, 95400 Villiers le Bel. Tél. : 34.19.74.50.**

Vds originaux sur ST : Barbarian 2 : 100 F. Le Rédacteur : 350 F. Classique Volume 1 + Barbarian : 150 F. Livre : disquettes et disque dur : 100 F. Recherche disque dur pour : 150 F. Etat neuf. Recherche contacts sur ST et Amiga. **Evans Schricke, 33, rue Jean-Jaures, 59171 Helesmes.**

Vds Atari 520 STF + 1 manette + souris + moniteur couleur + 7 jeux (Shoboo, Run the Gauntlet, Speedball, Crazy Shoop + pistolet, Turbo Cup, Colorado, Fred). Prix : 4 000 F. **Julien Houet, 36, avenue John Kennedy, Pavillon N°5, 93190 Livry Gargan. Tél. : 43.32.43.26.**

COMMODORE

Vds Amiga 500 + souris + tapis + joystick + 30 jeux (Sword of Sodan, Roger Rabbit, etc.) + GFA Basic + 9 disquettes vierges. Le tout état neuf avec cartons d'origine. Prix : 4 500 F. **Yann Deschamps, 4, rue des Volontaires, 75015 Paris. Tél. : 45.67.75.15.**

Vds jeux originaux Amiga 80 F pièce (Starblade, Dragon Breath, Kick Off, Lancaster, Operation Thunderbolt, North & South, TV Sport Football, Twindrol, Robocop, Indiana Jones, GilderZ), **Claude Olivier, La Grande Plaine, Bat. A3, bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds Amiga 500 + livres + Bible + Langage Machine + 4 originaux : Out, Run, Hubs etc. Prix : 3 000 F + port. Vds achetés jeux sur Game Boy, Vds Nemesis, Pinball, Mario Land... **Damien Faliph, 211, rue Paul-Eluard, 34130 Mauguio. Tél. : 67.29.45.35** le week-end.

Vds Amiga 2000 + carte XT + lecteur 5 1/4 + 2 lecteurs 3 1/2 (garantie 6 mois). Prix : 12 000 F. **Nicolas Hollan, 29, rue du Parc Chéveroi, 92310 Sèvres.**

Vds C64 nouveau modèle et 1541 (sous garantie) + moniteur monochrome + Géo's + nombreux jeux + joystick : 2 800 F à débattre. **Stéphane Berliat, 6, avenue de la Gare, 01700 St-Maurice-de-Beynost. Tél. : 78.88.76.96** après 18 h.

Vds Amiga 500 + 1084 couleur + tapis souris + 2 joystick + 2 boîtes de rangement + jeux originaux (Kick-Off, Great Courts, TV Sport Basketball etc.). Le tout : 4 500 F + docs. Urgent ! **Philippe Maggi, Résidence des Cèdres, 30, rue Claude Debussy, 91000 Evry. Tél. : 69.01.53.24** le soir.

Vds Amiga 500 + moniteur couleur 1081 + drive + extension 1 mega + souris + joystick + boîtes de rangement + originaux. Le tout : 6 500 F à débattre. **Didier Manceau, 2, place Pierre de Cléry, 77183 Croissy-Beaubourg. Tél. : 60.06.70.53.**

Vds originaux sur Amiga : New Zealand Story, Rainbow Islands, Les Voyages du Temps, Batman, Rick Dangerous, Indiana Jones Arcade, Operation Thunderbolt, Kick Off + Extra Time, Nord et Sud, Cabal etc. Prix : 100 F chaque jeu. **Bruno Brecht, 23, rue du Professeur-Arnaud, 13013 Marseille. Tél. : 91.66.57.43.**

Cause double emploi, cède :
- **Appareil optique** pour observer une minute de silence.

- Une **balance des prix** en bon état.
- Un **détecteur de lueur** despoir.
Ecrite au Professeur Pouët-Pouët à Saint-Ane.

Vds Amiga 500 + soles : 2 800 F + extension mémoire A501 - 900 F + revues micro - livre du MSX 2. Prix cool. Recherche contacts pour **Amiga. Philippe Coupez. Tél. : (1) 48.46.85.71.**

Vds C64 + 1541 + moniteur couleur + jeux + 2 manettes + manuel. Prix : 2 200 F. Vds T0770 + lecteur K7 + 17 jeux : 500 F. Achète Atari STE ou STF DF. Prix : 1 500 F. **Daniel Nuns, 33, rue du Vieux Versailles, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.39.44.**

Vds jeux originaux pour Amiga : 130 F pièce (Ninja Spirit, E-Motion, X - Out, Bad Company, Switch Blade, S.E.U.C.K. 21 of Space Ace. Pour les échanges de démos, utilisées et jeux, envoyer votre liste. Réponse assurée. Débutants bienvenus. **David Joubert, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre.**

Vds C64 + 1541 + Oscar P6020 + joystick + manuel d'utilisation + 350 jeux (Chambers of Shaolin, Myth, Ghostbusters 2 etc.). Le tout : 1300 F. **Facri Oudjane, 13, rue du Faubourg Montmartre, 75009 Paris. Tél. : 45.23.49.10.**

Vds jeux sur Amiga. Sérieuse news. **Patrick Colin. Tél. : (1) 43.30.16.66.**

Vds Amiga 500 + moniteur 1084 S Commodore + très nombreux jeux + souris + joystick + livres de programmation + disquettes. Garanti encore 6 mois. Prix : 5 500 F. **Lionel Lamarche, 2, allée des Troènes, 78200 Mantes - la - Jolie. Tél. : 30.94.14.50.**

Vds ou échange jeux sur C64 (à très bas prix). Possède Battlechess, Ghostbuster 2, E - Motion, Rainbow Islands, Fighter Bomber, Sim City.

Ghoul's/Ghosts, P47, Shinobi, Dan Dare 3, New Zealand Story, Silkworm etc.). **François Delclaux, 29, boulevard Montaigu, 94000 Créteil. Tél. : 48.98.19.34.**

CONSOLES

Vds console NEC PC Engine (sous - garantie) + 3 jeux : Space Harrier + Wonderboy + Ninja Warriors. Très bon état. Le tout : 2 000 F au lieu de 2 600 F. **Jérémy Baer, 8, Beauregard R, 13480 Cabries. Tél. : 42.22.35.10** (région marseillaise).

Vds console Sega + 2 manettes + Super manette + 7 jeux. Etat neuf, le tout : 900 F. Vds Spectrum ZX + 2 + 7 jeux et joystick. Le tout : 500 F. **Stéphane Thibaut, 37, avenue Jules Reim, 78000 Sartrouville. Tél. : 39.27.84.90.**

Vds console Sega très bon état + Control Stick + Rapid Fire + 11 jeux (Shinobi, R-Type, Thunder Blade, Choplifer, Ghostbusters, Tennis Ace, Enduro Racer, Golden Axe, Rastan, Cyberb Hunter, Hang-On). **Philippe Richard, 16, avenue Gambetta, 78400 Chatou. Tél. : 39.52.74.32.**

Vds console Nintendo + pistolet + 30 jeux (Dragon Ball, Zelda 1, Megaman etc.). Etat neuf. Valeur réelle : 6 500 F. Vendu : 4 000 F. Liste sur demande (revues). **Thierry Verneuil, 15, les Grands Versennes, 33660 St Seurin sur l'Isle. Tél. : 57.49.74.26** après 18 h.

Vds console Sega Master System sans la manette + 6 jeux (Galexis, Pro Wrestling, Wonderboy etc.). Prix : 1 400 F. **Lionel Vieira, 32, rue Amédée Brocard, 78450 Villepreux. Tél. : 34.81.16.80** après 17 h.

Vds jeux Nintendo : Ryonar, Dragon Ball. Prix : 200 F le jeu. Adaptateur japonais + DID FO : 400 F. Jeux sur ST (Ghoul's n'ghosts + 10 jeux sous cellophane).



43 42 22 50
DEPOT - VENTE.

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

43 42 22 50
OCCASION

AMENEZ-NOUS VOTRE ORDINATEUR, NOUS LE VENDRONS RAPIDEMENT

890 F
EXTENSION ST
520 à 1024 ko*

890 F
LECTEUR D.F
ATARI 520 STF*

* POSE GRATUITE

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

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

2490 F
EXTENSION
1.2 mega

119 F
FREE BOOT
A500-A2000

* POSE GRATUITE

neufs et jamais utilisés. Prix : 100 F le jeu. **Renaud Converset, 20, rue Buffon, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.01.70.**

Vds console Nintendo garantie + 8 jeux (Mario 1 et 2, Zelda, Pro Wrestling, Punch-Out, Life Force, Track and Field 2 etc.). Offre exceptionnelle : 1 500 F. **Frédéric Kubjak, 13, rue des Rosées, 62119 Douges. Tél. : 21.75.44.35 après 19 h.**

Vds (cause double emploi) Super Grafx + facture (achetée le 20/02/90, encore sous garantie) + 6 jeux. Etat neuf + 2 joysticks. Prix sacrifié : 3 150 F. Vds également jeux NEC 1, 2 + CD Dem. **Adel Ferjani. Tél. : (1) 42.52.44.96.**

Vds 10 jeux NEC, très bons titres (R-Type, Robokid etc.). Prix : 250 à 300 F le jeu. Vds console Sega, très bon état + 2 manettes + câble péritel + transfo + 2 jeux dont Hang-On. Prix : 700 F. Vds également jeux Sega. **Paul. Tél. : (1) 43.48.26.68, juillet uniquement.**

Vds Alex Kidd pour Mega Drive neuve : 270 F. Recherche contacts sur Sega 16 bits (dept. 62). Possède Super Shinobi. **Sébastien Roszak, 10, rue Louis Virel, 62300 Ecluse-dit-Lequvette. Tél. : 21.43.22.18.**

Vds Mega Drive + 5 jeux (Golden Axe, Super Shinobi) + 2 manettes. Acheté en avril 90. Le tout : 3 000 F. **Khaled Osman, 56, rue du Dr Blanche, 75016 Paris. Tél. : 45.20.59.69.**

Vds console Sega + 3 jeux (Black Belt, Powerstrike, Space Harrier) + 1 manette Speedking + Control Pad. Garantie jusqu'au mois de novembre 90. Prix : 3 000 F. Valeur : 2 200 F. **Charles Penin, 51, rue Pasteur, 94800 Villejuif. Tél. : 47.26.36.13.**

Vds console NEC complète + AV Booster + 7 jeux

(NZ-Story, Chase HQ, R-Type, Mr. Hell, Cybercross, Kung-Fu, Tales of Monster Party). Le tout : 2800 F. **Christophe Le Goubin, 5, rue de la Gare, 57480 Apech. Tél. : 82.83.85.44 après 19 h.**

Vds console Nintendo, état neuve (89) + 7 jeux (Mario 2, Life Force etc.). Valeur : 2 500 F. Vendu : 1 000 F. **Jean-François Ruiz, 14, rue Cimaraos, 75116 Paris. Tél. : 43.55.86.79.**

Vds usine et stock de **chaussures toulousaines**. Reprise justifiée.

Vds console Sega + 3 manettes + Light Phaser + 18 jeux (Spellcaster, Rastan, Tennis Ace, Wonderboy 2 etc.). Valeur : 6 500 F. Vendu : 3 000 F. **Laurent Moulières, 34, rue de Mulhouse, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.75.00.30.**

Vds jeux pour console NEC (Alien Crush (flipper), Vigilante, R-Type 1, etc.) Prix : 250 F le jeu. **Cyril Dusseaux, 8, rue Hans Anderson, Bat B8, 95350 St-Brice. Tél. : 34.19.32.59.**

Vds console Coleco + 2 manettes + 6 jeux (Donkey Kong, Zaxxon, Schtroumpfs etc.). Valeur : 1 900 F. Vendu : 500 F. Vds VG 5000 + 2 manettes + 5 jeux. Valeur : 2 500 F. Vendu : 500 F. **Alexandre Lemois, 11, rue de Chevramont, 38460 St-Romain-de-Jallions. Tél. : 74.90.81.19 après 18 h.**

Vds console Sega + 8 jeux (Golden Axe, Wonder Boy 3, Altered Beast, Bladed Eagle, Power Strike, Teddy Boy, Fantasy Zone, Hang-On) + 3 joysticks (dont 1 avec auto-fire) + 1 auto-fire + 1 700 F. **Christophe Fontaine. Tél. : (1) 60.07.11.68.**

Vds console Sega + 3 manettes + 7 jeux (Vigilante, Wonderboy 3, Psycholox, Hang-On, Golvelius, Wonderboy 2 etc.). Valeur : 3 500 F. Cédé : 2 000 F. **Christophe Davenne, 319, avenue Kennedy, 30900 Nîmes. Tél. : 66.54.70.08 après 18 h.**

Vds Sega + 3 manettes + pistolet + 16 jeux, le tout pour 2 000 F. **Contacteur Laurent Semellion, 10, rue du Parc, 45500 Glen. Tél. : 38.38.27.70.**

Vds console Sega 600 F + jeux (Shinobi, Time Soldier etc.) 140 F pièce. Vds également jeux Spectrum de 50 à 70 F le jeu (liste sur demande). **Thierry Choquart, Bat. J2, 77, rue de l'Abbaye, Seine-Vauban, 60000 Beauvais. Tél. : 44.45.62.64.**

Vds console Sega + 2 manettes + 10 jeux (Wonder Boy 3 + R-Type + Psycho Fox, Out Run etc.). Prix réel : 3 500 F. Vendu : 2 000 F. **Patrice Delafond, Tél. : 42.07.79.98 (sur Paris si possible).**

Vds 4 jeux sur Nec (échange également) : Vigilante, Dragon Spirit, Cyber Cross, Kung-Fu. Chaque jeu : 300 F, sauf Kung-Fu, 150 F. **Franck Decout, 1, avenue du Maréchal-Joffre, 92190 Meudon. Tél. : 45.07.85.41.**

Vds console Nintendo + 6 jeux (Goonies 2, Zelda 1 etc.). Valeur : 2 600 F. Vendu : 1 500 F. **Luc Noye, 65, rue du Canal, 57610 Lagarde. Tél. : 87.86.67.33.**

MSX

Vds imprimante MSX de marque Sony, modèle PRN05, qualité courrier en parfaite état. Prix : 1 000 F. **Raphaël Jean, 17, rue Haxo, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.36.29.37.**

Vds moniteur Philips compatible MSX avec cordons. Prix : 540 F frais de port inclus. **Franck Tétu. Tél. : (16) 27.40.15.68.**

Vds MSX 2 + moniteur monochrome + lecteur K7 + 17 jeux sur cartouches + 2 manettes. Le tout : 2

500 F. **Simon Halimi, 17, rue Pasteur, 93500 Pantin. Tél. : 48.44.1.73 après 20 h.**

Vds ou échange cartouche sur MSX 1/2 (Usas, Metal Gear, Samurai, Nemesis 2, Erenubut (stratégie MSX 2), Egerland 2 etc.). Vds manettes Quickshot 5 (2 boutons de tir séparés) + VU001 + Soft Graph et Soft Calc. **Loïc Secherresse, 7, rue Gallieni, 36110 Levroux. Tél. : 54.35.75.70.**

THOMSON

Vds Thomson MO6 + environ 100 jeux sur K7 + cartouches (Pictor, Trap, Synthella, Ouest etc.). Le tout : 1 500 F. **Jean-Pierre Marchon, 50, rue Emile Zola, 93400 Saint Ouen. Tél. : 40.11.11.66.**

Annonce apostrophe : vous qui désirez acheter une voiture, le Vaticanède à bas prix : soutanes, chaussures, cuculles, mitres... car tous ces trucs sacerdotaux.

ECHANGES

Echange ou vends nouveautés sur ST et Amiga (Starblade, Cyberball etc.). Vds hardcopier : 450 F. Achète moniteur haute résolution pour Atari à bas prix. Recherche Vds ST (dépisteur/image). Recherche logiciels, utilitaires et docs. **Laurent Boumédiane, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.**

Echange ou vends plus de 300 logiciels de tous genres sur Atari (Infestation, Star Blade, Maupiti Island etc.). Tous à très pumés ! **Eric Machocinski, 22, rue de Picardie, 62221 Noyelles-sous-Lens. Tél. : 21.67.02.93.**

Echange place de balcon contre entrée de dancing du même genre.

SPECIAL THOMSON

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

THEOPHILE

N°10 EPUISÉ

N°11 EPUISÉ

N°13 Trois listings - Basic MO5 - Théotrics.

TEO

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

N°8 EPUISÉ

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

N°10 EPUISÉ

N°12 Moniteur/désassembler TO8/TO9 - Logo.

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

N°14 Programmation structurée - L'exa-moniteur.

N°15 Spécial jeux - TO8D/TO16 - Connector.

N°16 Spécial Juniors PC - Basic animé - Cortex.

N°17 Neuf listings - Bobo - Un réseau sans serveur.

N°18 Basic fonctionnel - La domotique - Listings.

N°19 Musique sur micro - Didacticiels, PAO.

PORT GRATUIT

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

Je vous commande les numéros suivants : x25F = _____ F.

Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. rajoutez 10 F par numéro (port inclus), le sixième numéro est gratuit. A retourner à **MICRO NEWS - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre**

Nom..... Prénom..... Age.....

Adresse.....

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

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION DE MSX NEWS

PORT
GRATUIT

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

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

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

MSX NEWS N°3: Les monstres attaquent, Hole in One Pro, Nightmare, Eggerland Mystery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, Le Procasseur Vidéo 19938, transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper, Designer, Listing : 20 000 K sous les mers, B.D., etc.

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

MSX NEWS N°5: The Maze of Galious, QBert, TNT, Hydlike, Metal Gear, Relics, Beach Head, Pratique du MSX2, CD-I, le retour des consoles de jeu, Clavier Philips + Music Creator, MX Tel, Soft fonction, 19938 : adresse de la RAM, Logo, MSX dans les airs, Listing : Para, B.D., etc.

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

Echange ou vend à bas prix (15 F par disk) plus de 200 démos (animations, musiques etc.) pour ST et STE. Demandez ma liste. **Frédéric Houet, 4, rue Georges-Kirsch, 51300 Vitry-le-François.**

Echange news sur Amiga (Jumping Jack Flash, The Break, F23, Budokan, After the War, Tennis Cup, Ninja Spirit, Pirnabi Magic, Super Cars, Rainbow Islands etc.). **Patrice Pappalardo, Le Java, 198, route de Turin, 06300 Nice.** Tél. : 93.27.20.77 après 19h sauf le week-end.

Recherche contacts sur Amiga pour échanges uniquement de jeux et démos. Envoyez vos listes. **Jacky Micallef, 9, rue Lambert-Payen, 52200 Langres.** Tél. : 25.87.15.37.

Amiga recherche contacts pour échanges d'idées, DP et toutes réalisations graphiques. Cherche groupe pour création de démos et cours (K'Seka). **Stéphane Francon, 20, rue du Père-Goriot, 95560 Maillans.**

Echange jeux ou achète à bas prix 200 jeux Mega Drive (After Burner, Alex Kid, Final Blow etc.). Echange ou vendis jeux Nintendo. Achète Nes Adventure : 100 à 150F. **Sliming Tea, 82, boulevard Masséna, 75013 Paris.** Tél. : 45.85.47.82.

Echange plus de 200 jeux, utilitaires, domaines publics et images digitalisés sur MSX2. Vds console Sega + 7 jeux (Psycho Fox, Wonderboy 3 etc.). Prix : 2 000 F à débattre. Cherche trucs, astuces et solutions de jeux sur MSX 2. **Jouan Fournier, 35, rue du Moulin-à-Vent, 34200 Sète.**

Echange ou vendis hits sur ST (Voyagers du Temps, Tétris, Populous, Defender of the Crown etc.). Très nombreux titres + logiciels utilitaires. **Julien Demade, 8, rue Picot, 75116 Paris.** Tél. : 45.53.94.37 après 18h.

Echange news ou démos sur Amiga. Confirmés de préférence. **Laurent Marcepol, 18, avenue de la Paix, 92320 Châtillon.** Tél. : 46.42.53.16.

Echange console Sega contre Atari 520 ST, STE, STF (DF), jeu possédable avec la console deux manettes et trois jeux (Vigilante, Hang-On, L'Escarbot etc.). Il reste encore trois mois de garantie. **Frédéric**

Sénéchal, 16, rue Wagret, 59278 Escaupont. Tél. : 27.26.11.12.

Echange K7 Nintendo Volley-Ball contre : soit Mach Rider, Gunsmoke, Slalom, Tiger Heli (600 F). Très bon état. **Frédéric Lanternois, 5, impasse des Pervenches, 77100 Meaux.** Tél. : 60.09.07.49. Très urgent, cause départ.

RECHERCHES

Achète pour STE : STOS à prix sympa, Cyberpaint, Cyberstudio, divers logiciels musicaux et dessin, bon traitement de texte. Cherche contacts sur STE. Vds Seauk : 180 F. Valeur : 300 F. **Blaise Lectere, 1, rue Pavée, 34570 Murville-les-Montpellier.** Tél. : 67.47.72.98.

Achète sur Paris et pour ST : lecteur 3"1/2 externe, Trackball, petit matériel de digitalisation audio - vidéo. **Raphaël Berna, 15, passage du Génie, 75012 Paris.** Tél. : 43.72.64.64 sur répondeur.

Dame recherche para, bel homme, pour tirer un coup.

Cherche codes, sources, démos sur Amiga (tous genres). **Marc Zimmer, 29, rue de Tiseur, 57960 Melsenthal.**

Recherche MSX. Sony HBF 700F pour environ : 2 000 F. **Grégory Delaby, 10B, résidence "Les Glycines", 95185 Rosny.**

Achète livre "Guide pratique de fiches et dossiers" pour Thomson. Faire proposition. **Anne-Marie Philippet, 15, rue de Touraine, 60000 Beauvais.** Tél. : 44.05.64.85.

Recherche N° 1 à 10 de Téo. **Philippe Gomez, 4, rue des Deux Piliers, 95350 St Brice-sous-Fort.** Tél. : (bureau) 34.29.54.23 (domicile) 39.90.10.05.

Pour T0770 et T08D, cherche DOMC CT97333 + contrôleur de disquettes CD90640 + extension numérisateur d'images (digitaliseur) D100011 + extension mémoire 64K, ref. EM97064. **Pierre Gaudard, 17, passage Cardinet, 75017 Paris.** Tél. : 46.22.07.22 après 19h.

Cherche possesseur de MOS/6 susceptible d'aider à la programmation de jeux sur ces machines.

Dominique Champoussel, 2, rue Blaise-Pascal, 70000 Vésoul. Tél. : 64.75.73.90 entre 17 h et 18 h.

Recherche Amstrad CPC 6128 (pas plus de 3 000 F.), lecteur de K7 externe (pas plus de 500 F.), plusieurs jeux (érotiques de préférence en disquettes) + revues d'informatique. **Carl-Stéphane Berguez, 123, rue Jean Mermoz, 62100 Calais.** Tél. : 21.97.80.11 après 12 h.

Recherche Atari 130 XE (à bas prix). Achète jeux Sega (Tennis Ace, Volley, Dynamit Dux, Casino Games etc.). Prix : entre 100 et 150 F. Possibilité d'acheter des consoles Phantomy Zone 1, Double Dragon, Time Soldier, Action Fighter etc. **Olivier Vella, 6, allée de l'Orée-du-Bois, 60620 Lamorlaye.** Tél. : 44.21.59.75.

Amiga 500 cherche matériel pour C64 (disks, câble connexion etc.), contre softs originaux pour Amiga 500. Cherche aussi Canon X07. **Olivier Dalechamps, 5, rue du Pont-Saint-Côme, 78250 Meulan.** Tél. : 34.74.78.29 le soir.

Cherche aide pour finir Hydyle 2 et 3. Cherche contacts MSX pour échanges de jeux (Hex : Undealine, Shalom etc.). Cherche aussi Ice Hokey de Sega pour MSX. **Stéphane Mauris, 11, chemin des Grand Buissons, 1233 Sèzenave, Suisse.** Tél. : (19) 41.22.75.71.210.

Achète 8280 Philips ou autre digit d'images, la cartouche Logo, le manuel de l'imprimante Seikosha SP 1000. Echange jeu pour MSX. Recherche des programmes pédagogiques. **Alex Muléro, 5, impasse Jean-Giono, Villeneuve-Tolosane, 31220 Cugnaux.** Tél. : 61.92.41.46 le soir.

MSX 2+ cherche docs sur MSX (hard, soft etc.), ainsi que possesseurs de NEC pour échanges

divers. Cherche bons programmeurs et graphistes sur MSX 2/+ pour démos. **Philippe Bezon, 684, rue du Scarabée, 30000 Nîmes.** Tél. : 66.26.02.94 après 19h.

CONTACTS

Ouvverture d'un club Nintendo avec trucs et astuces, magazine du club. Vds aussi 34 jeux (Zelda 2, Rygar etc.). Pour toute réponse, envoyer deux timbres à 3F. **Fabrice Lebrun, 10, rue du Château, Travecy 02800 La Fère.** Tél. : 23.56.38.82.

Général ! Voici le club MSX le plus branché ! Une vaste logithèque originale pour MSX 1/2+, régulièrement renouvelée par de nombreux imports du Japon. **MSX Master Club, 7, rue des Irls, 62119 Doures.** Tél. : 21.75.44.28.

Je n'aimais plus mon chien. Je l'ai perdu au Bois de Vincennes. Récompense à celui qui l'y laissera.

Achète, échange et vendis plus de 300 titres originaux pour MSX 1 et MSX 2 sur cartouches, K7 et disquettes. Documentation complète et gratuite sur simple demande. Réponse à votre demande dans un délai maximal de 48h. **Mega Club MSX, 106, rue Marceau, 59280 Armentières.**

DIVERS

Vds Apple 2C avec prise Péritel + joystick + souris + jeux + disquettes vierges + logiciels + 4 boîtes de rangement + manuels. Prix : 4 000 F. **Nicolas Prigent, 3, rue Claude Chouzy, 92000 Nanterre.** Tél. : 47.24.15.02 vers 19h.

Si vous avez trouvé ce que j'ai perdu, ça m'étonnerait ! J'ai perdu la mémoire.

Attention aux annonces douteuses ! La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde à usage privé. Toute autre reproduction d'un logiciel constitue un délit pénal, qui relève du tribunal civil et correctionnel et peut entraîner une peine de trois mois à deux ans de prison, et/ou une amende de 6 000 à 120 000 F (article 425 du Code pénal).

CLIK!



CLIK!



CLIK!



CLIK!



ALORS V'Z'ONT PAS
VOULU D'VOUS EN HAUT ?
VOUS FAITES PAS D'MOURON
ON VOUS A RÉSERVÉ UNE
PLACÉ EN D'SSOUS
PRÊT DU PÔLE!



LA PRIX SUR TOI
MON FRÈRE...

CLIK!



...ET BIENVENUE
AU CLUB...



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





HORS-SERIE SEGA®

INDISPENSABLE !
L'ENCYCLOPEDIE
DES JEUX SEGA

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

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

Règlement : je joins
 chèque bancaire

CCP

mandat-lettre

L'ABONNEMENT MUSCLÉ A MICRO NEWS

DEUX FORMULES AU CHOIX

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

Abonnement de 6 mois : 11 numéros pour 149 F.

CADEAU

Chaque mois, dix nouveaux abonnés tirés au sort gagnent chacun un tee-shirt Micro News
et dix autres une montre-chronomètre sept mélodies.

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

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

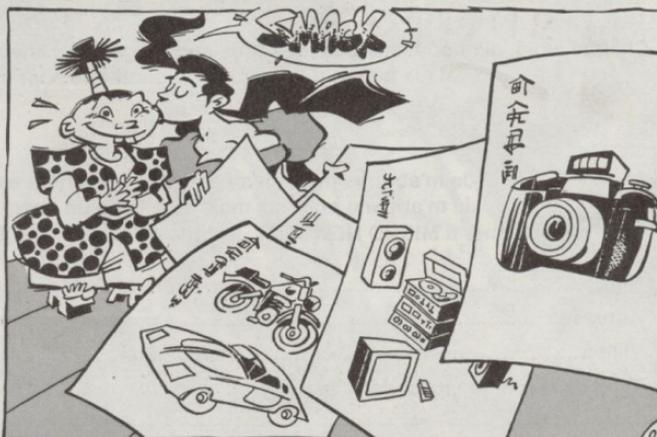
Nom : Prénom :

Adresse :

Ville : Code postal :

Type de machine possédée : Age :

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



MARSEILLE

DÉCOUVREZ L'ESPACE
MICRO-INFORMATIQUE
DU



MEGASTORE

AVEC

SEGA®

CONSOLES □ JEUX □ ACCESSOIRES



MEGASTORE

52/60, av. des Champs-Élysées
75008 PARIS

BRANCHEZ-VOUS



MEGASTORE

75, rue Saint-Ferréol
13006 MARSEILLE

OUVERT TOUS LES JOURS JUSQU'À MINUIT

SEX MACHINES

LES GEISHAS DU SOLEIL LEVANT

Made in Japan again ! Encore plus d'images de ces jeux MSX2 japonais qui font frémir si fort les coquins Micronewsiens. Si ce n'était pas si loin, j'organiserais volontiers des charters vers les geishas du Soleil Levant...





STEPHANIE LA PETITE DUCHESSE

PAR JAAP & JOOP



LA COLLEC' D'ERIC SATYRE

BANDES DÉSINÉES*
PRIX UNIQUE : 29 F



1 Jaap & Joop
**NATHALIE LA
PETITE HOTESSE**



3 Magnus
LES 110 PILULES



5 Alex Varenne
CARRÉ NOIR



2 Régine Deforges/G. Leclair
CONTES PERVERS



4 Rotundo
EX LIBRIS eroticis



6 Cleland, Cavell,
Lo Duca
FANNY HILL

*FORMAT POCHE

TEE-SHIRTS MICRO NEWS

(Dessins de Carall, deux tailles disponibles : large ou extra-large)

7 LECTEUR HEUREUX : 75 F
(Dessin rouge et noir dans le dos, logo Micro News sur le devant)

8 A MORT CENSUROS ! : 99 F
(Dessin couleur sur le devant, logo Micro News sur la manche gauche)

PROMO :
LES DEUX MODELES DIFFERENTS
POUR 150 F !



FINEST ERIC SATYRE SOFTWARE

(Collection FESS - domaine public - les disquettes les plus hard - attention cuisine épicee - show devant !)

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F
(sauf CPC)

ATARI ST

(Les disquettes n°3 et 4 ne fonctionnent pas sur ST)

FESS n°1 (Samantha Fox + show X)

FESS n°2 (Cicciolina)

FESS n°3 (Charmes Beauties)

FESS n°4 (Charmes en gros plan)

FESS n°5 (Slide-show)

AMIGA

FESS n°6 (Blue Show 1)

FESS n°7 (Blue Show 2)

FESS n°8 (Topless Girls)

FESS n°9 (Samantha Fox)

FESS n°10 (Maxi porno - 1 Mo de RAM)

COMMODORE 64

FESS n°11 (Girls, girls, girls)

Bon de commande à envoyer à Micro News (La Collec'), 67, av. du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre

Nom : _____

Adresse : _____

Tél. : _____

Règlement : je joins chèque bancaire

CCP mandat-lettre

Je certifie être majeur (sauf pour les tee-shirts)

Signature : _____

ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12 F
Total à payer	

BLAGUES A PART

Un mari jaloux décide d'acheter un perroquet afin de pouvoir espionner sa femme lorsqu'il est absent. Il se rend donc chez un marchand d'animaux et achète le seul perroquet disponible. Malheureusement, celui-ci souffre d'une légère déformation : il n'a plus de pattes et se sert de son sexe pour se tenir accroché sur son perchoir.

Le premier soir, le mari rentre de son travail et questionne son perroquet :

- Qu'est-ce que ma femme a fait aujourd'hui ?

- Elle est rentrée épuisée, elle a bu de l'eau et elle s'est couchée, répond le perroquet.

Le deuxième soir, le mari demande de nouveau :

- Qu'est-ce que ma femme a fait aujourd'hui ?

- Elle a commencé un livre et elle a regardé la télévision.

Le troisième soir :

- Qu'est-ce que ma femme a fait aujourd'hui ?

- Elle est rentrée avec un homme qui m'est inconnu et ils se sont embrassés.

Le mari devient blême et demande, angoissé :

- Et après ?

- Ils se sont déshabillés.

Le mari tourne à l'écarlate et demande :



SOLUTION DU CRUCITOP DU PRECEDENT NUMERO

	1	2	3	4	5	6	7
1	R	A	M	P	A	G	E
2	A		A	R	E		M
3	I	N	F	E	R	N	O
4	N	I	F	L	A	I	T
5	B		L	E		G	I
6	O	N	U		G	E	O
7	W	E	S	T	E	R	N

- Et après ?
 - Ils ont fait l'amour.
- Le mari bave et tremble de rage. Il demande, furieux :
- Et après ?
 - Après je n'ai pas vu parce que je suis tombé...

Trois marchands se racontent les plus gros coups qu'ils ont fait...

Le premier marchand :

- J'ai réussi à vendre une caméra à un aveugle !

Le deuxième marchand :

- J'ai réussi à vendre une chaîne hi-fi à un sourd !

Le troisième marchand :

- Moi j'ai vendu une horloge à un Belge !

- Il n'y a là rien d'extraordinaire, rétorquent les deux autres marchands.

- Si, car je lui ai vendu avec cinq kilos de cacahuètes pour le coucou !

Une dame va chez le docteur et lui dit :

- Docteur, j'ai une angine.

Le docteur répond :

- Déshabillez-vous quand même car moi j'ai mon engin !

Docteur Amiga en larmes discute avec un entrepreneur de pompes funèbres le prix des obsèques de sa femme adorée :

- Et si vous désirez douze cierges, cela vous coûtera 200 F de plus. Pour huit cierges, ce sera 150 F...

- Et pour quatre cierges ?

- Je vous les laisserai à 80 F. Seulement je vous préviens, avec quatre cierges ça sera beaucoup moins gai !

Quand on entend la phrase : "Cet homme est énormément bête", n'y a-t-il pas risque de confusion avec : "Cet homme est énorme et m'embête", ou bien avec : "Cet homme est ténor mais m'embête" ?

Le bébé se fourre souvent le doigt dans la bouche, le gamin dans le nez et l'homme dans l'œil.

(Antoine Perrodo)

Contrepétieries :
- Voyez la jolie brique que m'a donnée une telle.

- Combien y a-t-il de feux dans votre Nantes ?

- Si cette belle Line est déjà passée, que vais-je devenir ?



MICROCOQUILLES

STARFLIGHT

"Et en vérité, Arth sera plongé dans des années ténébreuses de chaos. En vérité je vous le dis. En vérité il est difficile d'imaginer combien elles seront ténébreuses et chaotiques".

Sur la vie de ma mère ! La vérité si j'mens
Comme dirait Pierre Dac : "Parler pour ne rien dire et ne rien dire pour parler sont les deux mamelles de ceux qui feraient mieux de la fermer avant de l'ouvrir".

RAMBO 3

(Envoi de Jean-Philippe Brun)

"Frayez-vous un chemin parmi les champs de mines, délivrez le colonel puis... puis arrivez à une apogée explosive."
Bon alors, vous tournez à droite après l'apogée explosive et c'est tout droit jusqu'à l'explosion de joie. Ensuite, vous tournez au deuxième feu de forêt à gauche et vous y êtes !

Pub de F-29 RETALIATOR

"Le plus grand simulateur de voi jamais réalisé..."

Même si on reste sans voix devant l'animation de ce superbe simulateur de vol, c'est peut-être un peu exagéré.

Envoyez vos histoires drôles - plusieurs de préférence - et vos micro-coquilles à *Micro News, Blagues à part* (ou) *Micro-Coquilles*, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre. Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix ou bien des anciens numéros du journal pour les envois courts (précisez les numéros souhaités).

- En Orient j'ai vu un grand nombre de sites en babouches.

- Ce jeune homme sort de l'Ecole des Mines de Paris.

CHARADE

Mon premier fait la bombe.
Mon deuxième est parfois flic aux Etats-Unis.

Mon troisième est à Cincinnati avec Steve Mac Queen lorsqu'il ne tourne pas avec Chaplin.

Mon tout est un jeu sorti récemment sur la console Nec.

Mon tout est le numéro 36.
Mon tout est le jeu Atomic Robot Kid.

LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

PORT GRATUIT

Les numéros 13, 14 et 18
sont épuisés

- N°6 L'Archimedes - Le spectre d'Hebdogiel.
- N°7 Spécial cahier technique - Micro-serveurs.
- N°8 Dossier piratage - L'image numérique.
- N°9 Piratage - Le sida informatique - Assembleur.
- N°10 Les femmes et la micro - Spécial consoles de jeux.
- N°11 Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga 1
- N°12 Spécial vacances : des jeux + 200 news Atari !
- N°15 Le match du siècle : ST contre Amiga !
- N°16 180 pages de jeux et de cadeaux !
- N°17 Nouveautés 89 : consoles 16 bits, MSX2+, ST+, etc.
- N°19 Freeware : les jeux gratuits - 1er jeu sur CD-Rom.

- N°20 La console Konix - 20 jeux pour Atari XE/Mario XL.
- N°21 Consoles : Super Thunder Blade, SuperMario 2, etc.
- N°22 Iron Lord : la baston ! - Rosie Zounette - Zelda 2.
- N°23 Spécial été, 100 jeux testés - Roman-photo Carall.
- N°24 Indiana Jones, Tintin sur la Lune, Xybots, Nintendo.
- N°25 Bargon Attack, Atari STE, Xenon 2, West Phaser.
- N°26 Scandale dans la micro : tout est trop cher !
- N°27 Guide complet des consoles et ordinateurs.
- N°28 Piratage la fête est finie
- N°29 Bancs d'essai : MSX2+, Game Boy, Lynx.
- N°30 Paygnosis, Electronic Arts, Super Shinobi.
- N°31 Harricana, banc d'essai Atari Stacy.
- N°32 Les jeux vidéo sont-ils nocifs ?, CD-ROM/CDI.
- N°33 Numéro scandaleux, 8 manettes Sega.
- N°34 Consoles hi-tech, Amiga 3000.

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.

Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. rajoutez 10 F par numéro (port inclus)F.

Total :F.

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

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

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

Mon ordinateur est un :.....Age.....

LES MEGADEMOS MICRO NEWS POUR AMIGA

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F

- MEGADEMO N°1 (*Red Sector 2*)
(fonctionne avec *Red Sector 1*)

- MEGADEMO N°2 (*Scoopex*)

- MEGADEMO N°3 (*Rebels Coma*)

- MEGADEMO N°4 (*Rebels Méga-blast*)

- MEGADEMO N°5 (*Kefrens 2*)
(fonctionne avec *Kefrens 1*)

- MEGADEMO N°6 (*Avenger*)

- MEGADEMO N°7 (*Alcatraz*)

- MEGADEMO N°8 (*Kefrens 1*)

- MEGADEMO N°9 (*Red Sector 1*)

- MEGADEMO N°10 (*Mental Hango-ver*)

Bon de commande à envoyer à Micro News (MEGADEMOS), 67, av. du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre

Nom : _____

Adresse : _____

Tél. : _____

Règlement : je joins chèque bancaire

CCP mandat-lettre

ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12 F
Total à payer	

LACHEZ PAS LE MORCIF !

Requins de haute mer ou pilotes de Formule Un, quand il s'agit de gagner, tout le monde a les dents longues !

POOL SHARKS (Bally)

Après avoir fait trembler des salles de cinéma entières, le grand requin blanc des *Dents de la mer* pointe le bout de son aileron dans l'océan de bruits et de lumières de nos salles d'arcade. Cette fois il n'est pas tout seul : deux de ses potes au rictus carnassier viennent croquer du baigneur à ses côtés. Gare à l'innocente boule de flipper qui oserait

FINAL LAP

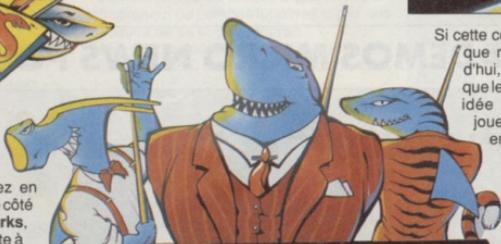
Les habitués des salles d'arcade connaissent déjà **Final Lap** depuis quelques années. Il s'agit d'une excellente course de voitures dans la lignée de l'illustrissime ancêtre *Pole Position*. Deux joueurs sélectionnent une piste parmi un choix de cinq circuits et s'affrontent sur des écrans séparés, en compagnie de pilotes contrôlés par l'ordinateur. Les premières versions étaient constituées

de deux cabines montées sur vérins hydrauliques qui comportaient un volant, une pédale d'accélération et un levier à deux vitesses. Celles dont nous allons parler maintenant n'ont rien de plus - elles sont même un peu moins perfectionnées puisque les vérins hydrauliques y ont été supprimés.

Aiors pourquoi donc reparler de *Final Lap* ? Notre bon vieux Pinball Willy aurait-il perdu la boule (de flipper) ? Que nenni ! Point du tout !



s'aventurer sur le territoire de chasse de nos trois sélaciens ! Mais une petite boule bien dirigée peut faire bien des ravages... Et c'est ici que vous entrez en action, les mains calées de chaque côté du dernier flipper de Bally, **Pool Sharks**, afin d'aider notre sphère imprudente à casser les genévives des bouloivores affamés. Pour se débarrasser du premier, le terrible requin-marteau, il suffit de dégommer les trois lampes vertes, ce qui vous donne en prime une chance de ramasser un bonus de deux millions de points en touchant la bille captive. Attachez-vous ensuite au grand requin blanc en descendant les cibles marquées H-O-T S-H-O-T. Pour finir, allumez les trois lampes du mot C-U-E pour renvoyer au grand cinématique de l'océan le requintigre - et paf ! prends ça dans tes canines puantes ! Désormais, les étendues maritimes délivrées de toute nuisance, vous allez pouvoir ramasser une quantité de bonus, dont le plus fructueux s'élève à trois millions de points !



Si cette course de voitures plutôt classique revient dans l'actualité aujourd'hui, c'est tout simplement parce que les constructeurs ont eu la bonne idée d'augmenter le nombre de joueurs ! Désormais rien ne vous empêchera de jouer à quatre en même temps dans une salle d'arcade des Champs-Élysées et même à huit dans un chalet spécialement construit pour l'occasion au Jardin d'Acclimatation de Paris. Imaginez-vous au volant d'un superbe bolide, courant sur des circuits tortueux contre sept de vos copains, dont vous pouvez voir et dépasser les véhicules ! Cette simple amélioration multiple par huit l'intérêt du jeu et permettra enfin à Blanche-Neige de se taper les Sept Nains dans des compétitions d'élite ! Merci pour elle !

Pinball Willy



KICK OFF 2

Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

RYTHME EPOUSTOUFLANT - PASSE PARFAITE AU PIXEL PRÊT - JOUABILITE STRATEGIQUE SUPERBE PRECISION-REEL ET INTENSE PLAISIR A JOUER

KICK OFF 2 améliore les techniques de jeu de KICK OFF, gagnant du prix du MEILLEUR JEU DE L'ANNEE en Grande Bretagne et gagnant de prix semblables en Europe dont le TILT D'OR en France.

Une foule de nouveaux facteurs a été ajoutée à ceux qui ont passionné des milliers de joueurs dans le monde entier :

- Vision totale du terrain sur tout l'écran avec les joueurs et les marques dans une bonne proportion.
- Possibilité de 1 à 4 joueurs (ST et AMIGA seulement)
- 2 joueurs en équipe contre l'ordinateur ou deux joueurs l'un contre l'autre.
- Des centaines de joueurs, chacun possédant une combinaison unique d'attributs et de compétences ;
- Rapidité du joystick pour contrôler le dribble, les passes, les tirs, des têtes...
- Possibilité de changer la direction de la balle après avoir été lancée par le joueur.
- 9 types de tir avec contrôle de leur puissance : coups longs et courts.
- Sélection de l'équipe à partir d'un groupe de 16 avec remplaçants et choix des tactiques.
- Matches en Championnat et en Coupe.
- Possibilité de sauvegarder jusqu'à 10 matchs.
- Possibilité de revoir, éditer et sauver vos meilleurs coups et créer votre "GOLDEN DISC".

Disponible sur ATARI - AMIGA
IBM PC - CBM 64
AMSTRAD



- Graphismes : 6 styles et 32 couleurs (Amiga et ST)
- Possibilité de charger votre propre équipe pour un match simple ou pour un Championnat (jusqu'à 4 équipes peuvent être mises en place).
- Chargez votre propre tactique à partir de PLAYER MANAGER
- Cartons jaunes et rouges, 16 différents arbitres, règles hors jeu, arrêt de jeu et une foule de facteurs pour créer une atmosphère d'un réel match de football !
- Minimum d'un mega byte de mémoire sur Amiga et Atari seulement.
- Possibilité par la suite de charger des disques édités pour des événements spéciaux : Coupe d'Europe ou du Monde.



SSI BON

Voici le dernier-né de la série des jeux de rôle de SSI : *The Secret of the Silverblades!* Les aficionados de la saga adoreront se replonger dans cet univers parallèle. Si vous avez aimé *Pool of Radiance*, si vous êtes sorti vivant de *Curse of the Azure Bonds* - alors n'hésitez pas une seule fraction de seconde, courez, sautez, envolez-vous pour de nouvelles aventures.

Quelque part dans les vallées froides des montagnes Dragonspine (deux qui le tiennent, un qui le...) les cris désespérés des mineurs pétrifiés de terreur résonnent sans fin. "Sau-

vez-nous du Diable!", s'exclament-ils. Diantre ! Creusant par mégarde dans le sanctuaire maudit, ils ont réveillé des créatures horribles qui envahissent le puits de la mine et projettent de s'échapper vers la surface. A vous de jouer ! Vous devrez résoudre ce mystère et stopper l'invasion... Pour ce faire, vous disposez d'une

douzaine de nouveaux sortilèges (désintégration, pétrification etc.) mais attention, les monstres ont plus d'un tour dans leur sac de nœuds. Ce nouveau défi va vous emmener dans le monde des Royaumes Oubliés où tout survit au milieu de ténèbres et des maléfices. Bon voyage les petits gars !

LA SIMULATION EXTREME

Subbuteo - ce nom vous dit quelque chose ? Vous vous souvenez sans doute du jeu de plateau qui permettait de disputer des matchs de foot à l'aide de petites figurines montées sur des sortes de toupies basculantes. Un coup de pouce, une pichenette et le joueur en se balançant envoyait la balle de l'autre côté du terrain...

Voilà que TSM a décidé d'adapter sur micro ce jeu qui a fait avec succès le tour du monde entier. Ils s'y sont donnés à plein : imaginez que l'équipe de programmeurs a passé deux semaines uniquement à jouer au jeu de plateau afin d'en étudier les moindres détails... On a même fait venir le champion d'Angleterre junior de *Subbuteo* pour recueillir de précieux conseils !

Le terrain sera représenté en 3D, on pourra l'observer selon tous les angles et même zoomer sur certains de ses secteurs. Les matchs emploieront un peu les mêmes techniques que les traditionnels billards sur micro - avec possibilité de choisir un angle de visée et de régler la puissance de tir. Bien joué de la part de TSM qui, comme tous les autres éditeurs en cette période de Coupe du Monde, nous sort sa petite simulation de foot sans trop en avoir l'air. Car *Subbuteo* constitue quand même un jeu de foot... déguisé, certes, mais toujours avec onze crétins poilus en caleçon et une baballe levée de points noirs (beurk !).



FOUS DU VOLANT

Les habitués des salles d'arcade se souviennent encore avec émotion de *Hard Drivin'* (une superbe course de voitures en 3D sur un circuit parsemé d'obstacles impressionnants). Les possesseurs de micros durent se contenter d'une conversion assez réussie mais qui - comme l'original - ne proposait que deux circuits (dont un, le circuit de vitesse, ne présentait aucun passage

vraiment spectaculaire). Skid Mark comble cette lacune puisqu'il est en quelque sorte un remake de *Hard Drivin'* - agrémenté d'un éditeur de circuits qui vous permettra de vous éclater le châssis sur des pistes conçues par vous-même. Les premières

ébauches du programme sur PC et compatibles se révèlent d'une rapidité étonnante et le circuit proposé au départ mérite à lui seul le déplacement. Chicane, virages relevés, loopings, ponts basculants se succèdent à une allure effrayante. Autre innovation, vous choisirez votre véhicule parmi des marques prestigieuses comme Ferrari ou Lamborghini... Dommage de bouillir de tels engins, mais il faut avouer qu'user autant de bolides Ferrari que de Klee-nex vous donne l'étrange impression d'être riche... Pas désagréable !



Rédacteur en chef :
Jean-Michel Borté
Rédacteur en chef adjoint :
Georges Brize
Secrétaire de rédaction :
Jean-Henri Derveaux
Rédaction :
Jean-Pierre Labro,
Marc Lacombe
Directeur de conscience :
Professeur Choron
Directrice de la publicité :
Isabelle Berté
Secrétaire :
Jacqueline Lefebvre
Directeur artistique :
Jean-Yves Zagnoni
Abonnements :
Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro :
Jérôme Darnaudot,
Cécile Font,
Christian Gornas,
Laurent,
Ludovic Monnerat,
Patrice Orset,
Jean-Marc Ouvré,
Zagus

Correspondants permanents à l'étranger :
Kelly Boswick, Kati Hamza,
Gordon Houghton,
Tony Takoushi (GB),
Fred Schaeirig (RFA),
Mina Coskafsky (USA),
Fuminori Tanahashi (Japon)

Illustrations :
Carali, Coucho,
Cuneo, Jaap,
Larbi, Lerouge,
Lidwine, Rasheed,
Vullemim
Flashage :
Janjac

Photogravure :
Atelier André Michel,
Photocop
Impression :
Rotafal

Dépôt légal :
2^{ème} trimestre 1990
ISSN 0984-9629

Commission paritaire : 70043
Édité par Sandyx S.A.
au capital de 250 000 F,
67, avenue du Maréchal-Joffre,
92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télex/Fax :
47.25.72.75
P.-D.G.,

Directrice de la publication :
Isabelle Berté
Distribution NMPP
Copyright MICRO NEWS,
Paris 1990



PLUS
DE TUBES
MOINS
DE PUB!



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

IL N'EXISTE AUCUN ENDROIT OU VOUS POURREZ EVITER...

★ SLY SPY ★

Secret Agent.



SA CARTE DE VISITE EST UNE INVITATION A DANSER AVEC LE DANGER!
ENTREZ DANS L'EXISTENCE EXPLOSIVE D'UN AGENT SECRET
DANS CE THRILLER D'ARCADE/ACTION QUI VOUS LAISSERA A
PEINE LE TEMPS DE REPRENDRE VOTRE SOUFFLE!

AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

ocean[®]

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE. TEL: (1) 4335067