

Micro

NEW

15 F

PARAIT LE 1er ET LE 15

**TOPS
UNREAL
NEBULUS 2
SPACE MANBOW**

**SEX MACHINES
AU JAPON**

**DISKS VIERGES
TAXÉS ?**

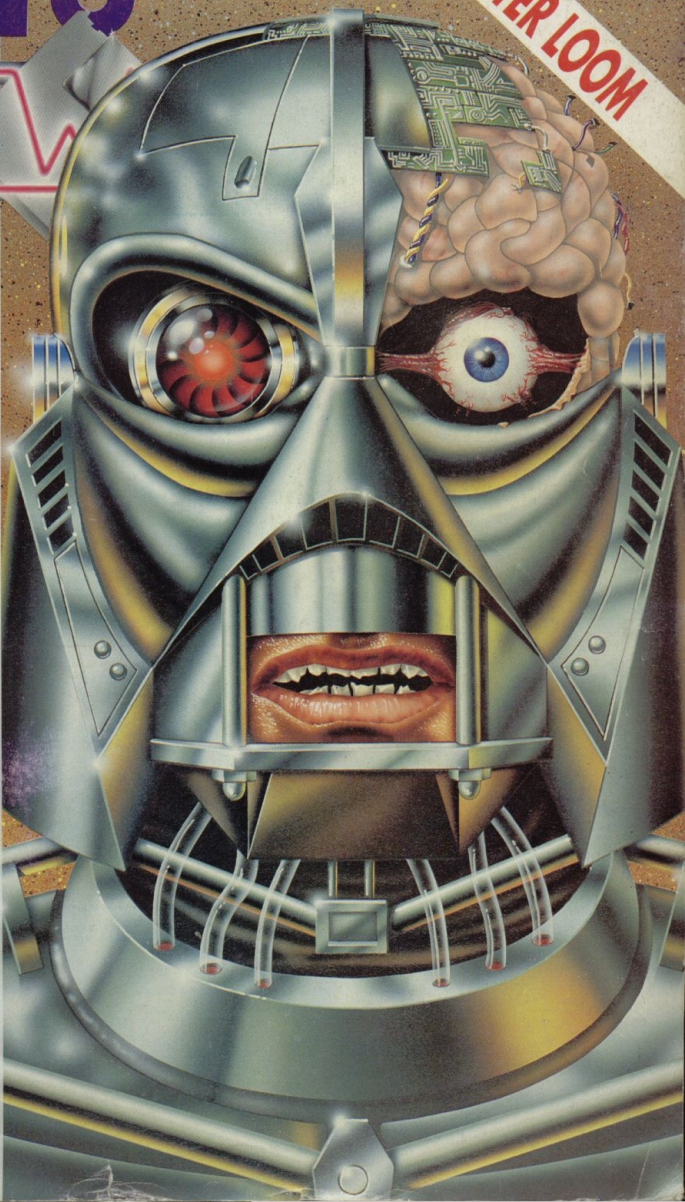
**SUPER GRAFX
LE 2ème JEU
LE POWER CONSOLE**

1^{er} JUIN 1990/N° 36
BELGIQUE: 110 FB - SUISSE: 4,70 FS - CANADA: \$ 4,25

M 2843 - 36 - 15,00 F



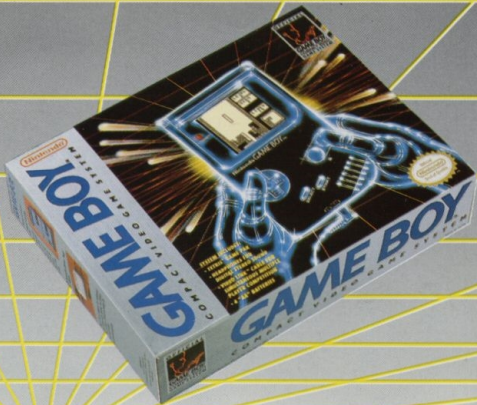
POSTER LOOM



DÈS SEPTEMBRE
chez votre revendeur

Nintendo®

agrée



GAME BOY

LE NEC PLUS ULTRA DE LA CONSOLE PORTABLE

à **590^F!**

Inclus dans le prix :

- **LE JEU TETRIS
(EXCLUSIVITÉ NINTENDO
SUR CONSOLE)**
- **DES ÉCOUTEURS STÉRÉO**
- **LE CABLE VIDÉO-LINK
PERMETTANT DE RELIER
2 GAME BOYS ENTRE-EUX
ET DE DISPUTER DES
PARTIES ACHARNÉES.**



EXPOSED SA - RCS NANTERRE 8 345 087 134

Plusieurs titres immédiatement disponibles parmi lesquels :

Super Mario Land, Solar Striker, Kwik, Tennis, Alleyway, Golf... à moins de **200 francs**

GAME BOY : OU VOUS VOULEZ, QUAND VOUS VOULEZ !

Nintendo®



MEGAEXTRAORDINAIRE

Vous avez vu le mec en couve avec ses chasses bloniques à faire frémir les ménagères ? Il s'appelle *Rotox* (un jeu US Gold), et si vous n'êtes pas sage il viendra vous caresser la plante des pieds, le soir dans votre lit...

"C'est jextraordinaire !" aurait dit la grande Alice. Mieux encore : c'est mégaextraordinaire ! - comme les méga-démés démentielles que vous pouvez vous procurer dans ce numéro. Nous les avons passées en revue dans le numéro 34. Pour un prix modique, elles vous feront découvrir des univers micro totalement inexplorés - aussi bien d'un point de vue technique que purement créatif. Et puis Joé Bonplan vous explique quelles redoutables armes à drague elles peuvent se révéler. Enfoncés - et pas qu'un peu - le compteur bleu et les estampes japonaises !

En parlant d'estampes japonaises, allez donc faire un tour dans *Sex Machines* en page 74, vous serez agréablement surpris... Y a pas à dire, vous êtes de sacrés p'tits veinards !

Jean-Michel Berté

AIRE

SOMM

NEWS	4
LE PETIT MONDE DE L'EMULATION	12
PROF ST/DOC AMIGA	14
CAPITAINE PIXEL	20
ABONDOS	25
TOPS & SOFTS	28
COURRIER	41
MAJOR THOMSON	44
CONSOLES	46
TAXE SUR LES DISQUETTES VIERGES ?	54
ROSIE ZOUNETTE	56
SAMOURAI MICRO	58
CARALI	59
TOP SECRET	60
PETITES ANNONCES	64
VALENTIN BOMICRO	66
LIDWINE	68
BARGON ATTACK	70
ASTRO-MICRO	72
PROFESSEUR CHORON	73
SEX MACHINES	74
STEPHANIE	76
LA COLLEC'	77
BLAGUES & SOLUTIONS DES JEUX	78
MEGADEMOS	79
INSERT COIN	80
DERNIERE MINUTE	82

NEW LANKHOR, J'ADORE

Un petit voyage dans l'antre des Français les plus créatifs du moment :
Maupiti vogue sur les flots du succès et Rody a grandi !

Que tous ceux qui ne connaissent pas Lankhor se mettent à genoux et récitent dix fois de suite la liste hebdomadaire des films présentés sur la 5. Allez, pas de resquilleurs... eh là ! J'en vois qui trichent : nous en étions au *Retour de la reine des amazones en folie 2*. Horrible comme supplice, non ? Mais ça vous apprendra à ignorer ce qui se fait de mieux sur vos bécanes. Comment ne pas connaître ces artisans de la micro qui nous ont donné tant de petits bijoux ? Rappelez-vous en 1987 *Le Manoir de Mortevielle*, trois ans déjà que ce logiciel a illuminé la nuit noire des jeux sur ST. A l'époque, la musique du générique et la synthèse vocale ont décidé de nombreux incédés ou déçus de l'informatique à s'équiper. Au-delà de la brillante réalisation technique figurait une superbe enquête policière - du jamais vu -, enfin un jeu adulte ! Que de nuits passées dans le manoir à dénouer les liens d'une intrigue complexe et foisonnante, à essayer de retrouver l'assassin de votre amie d'enfance et à fouiller, interroger, à s'émerveiller devant la qualité et la minutie de la réalisation. Après ce chef-d'œuvre, toute l'équipe se remit au travail afin de préparer une suite aux aventures de Jérôme Lange, le détective de Mortevielle... L'accouchement fut difficile puisque *Maupiti Island* n'est sorti qu'au début de cette année. Une fois de plus ça a été le choc ! Entre-temps, il y eut la sortie de *Genius*, *Elemental* et *Killdozer* qui ne connurent peut-être pas le succès mérité à cause d'une mauvaise distribution - car sans atteindre la valeur des classiques, ces softs bénéficiaient de la touche Lankhor. Dans le domaine des éducatifs, *Troubadours* et *Rody et Mastico* deviendront rapidement des références.

GOLDEN BOYS

Mais revenons à notre visite guidée : ce qui frappe au premier

abord, c'est la modestie des lieux - ici tout est fait maison. Dans un coin, des cartons remplis de logiciels, un peu plus loin l'équipe de programmeurs et le graphiste, qui travaillent sur de nouveaux produits ou des adaptations.

Passons aux choses sérieuses...

Voici ce que nous avons pu récolter pour vous : tout d'abord une excellente nouvelle car lorsque vous lirez ces lignes, la version Amiga de *Maupiti Island* sera disponible chez tous les bons revendeurs. Cette superbe aventure policière, à part quelques diffé-

rences sonores, ressemble trait pour trait à celle de l'Atari (dont il faut noter que la beauté graphique pouvait difficilement être améliorée). Nous avons aperçu quelques images d'écran du troisième épisode situé au Japon, c'est à pleurer de joie - vivement Noël 90 !

Dans un tout autre genre : *Raiders* qui, comme son nom l'indique subtilement, va vous plonger dans les méandres du boursicotage. Cette simulation boursière se propose de vous initier aux différents mécanismes monétaires d'une façon ludique. Les différents marchés, comptant et à terme, n'auront plus de secret pour vous. Un à quatre joueurs peuvent essayer de se constituer un portefeuille de titres et de spéculer dessus pendant une période de quatre ans et plus. Ce qui au départ aurait pu paraître rebatatif devient rapidement captivant - la présentation y est pour beaucoup. Chaque graphique est agrémenté de dessins





sympas, et par exemple les informations qui déterminent les variations des cotations sont présentées par un journaliste TV (synthèse vocale) ou annoncées par le journal *La Corbeille*. Voilà un très bon logiciel d'apprentissage qui devrait éveiller des vocations. Attention tout de même à ne pas finir sur la paille !

LE RETOUR DE RODY

Si on allait faire un tour dans le monde merveilleux de **Rody et Mastico 2** - nos chères petites blondes vont pouvoir retrouver leur héros favori dans de nouvelles aventures ! Cette fois-ci, il s'est passé quelque chose d'incroyable : nous sommes à la veille de Noël et

il se révèle impossible de trouver un seul sapin. Tous les bûcherons ont disparu et le Père Noël en personne a été kidnappé. Voilà le point de départ de ce logiciel d'éveil destiné aux 3 à 7 ans. Par rapport au premier épisode de la série, les graphismes ont été nettement améliorés, les couleurs flashent davantage - sinon on retrouve les mêmes ingrédients : synthèse vocale, option coloriage et une ambiance à nul autre pareille. Tenez, au passage, un petit mot à l'oreille : le troisième épisode se trouve déjà en chantier...

Pour les possesseurs de compatibles PC (EGA, CGA, Amstrad 1512) **Rody et Mastico 1** sortira à la fin du mois. Et **Vroom** dans tout ça ?... Il semble que pour l'instant ce projet de course de voitures soit repoussé à une date ultérieure.

TOP SECRET !

Nous avons semble-t-il fait le tour des prochaines réalisations de Lankhor lorsqu'un inconnu, pénétrant comme un fou dans les locaux, nous remit une lettre très étrange. Nous la livrons à votre perspicacité :

Les dessous de Maupiti Island Salut les pignoufs !

Je voulais vous causer des pépées de Maupiti. J'ai nommé : "Anita-la-Gironde", "Sue-les-Belles-Miches" et "Maguy-les-Beaux-Restes". Quand Jérôme Lange a débarqué sur "l'île en chaleur", Bob l'a tout de suite mis au parfum au sujet de Maguy : "Elle est bigote comme une bonne sœur et dépravée comme la tenancière d'un club. Elle prostitue les filles..."

Anita ajoute : "Moi, je ne suis rien. Je ne compte pas. Je vends mon corps pour quelques dollars. Je ne suis qu'une putain...". Maguy est une mère maquerelle, quoi ! Ou une "mère poule" comme disent les filles dans le secret de leurs chambres.

Quand on se cache et qu'on observe dans les chambres, on entend parfois "des rires étouffés, des couinement, des soupirs..." et on voit de temps en temps "deux corps qui s'étreignent dans la chaleur des Tropiques."

"J'ai de beaux restos, mon joli" dit Maguy d'elle-même. C'est vrai qu'elle a encore du répondant, côté



géométrie. Pourtant, "elle a fait les 400 coups" avec Bruce. Mais elle ne dit pas les 400 coups de quoi...

A ce propos, il paraît que Bruce a joué les acrobates avec Marie. Il dit qu'il n'est "jamais monté avec une fille", ça me fait doucement rigoler... C'est un drôle de vieillesse. Il a même un soutien-gorge de Maguy qui traîne dans sa chambre ! "J'ai toujours dit à Bruce qu'il s'acquiescerait avec cette morue d'eau douce de Maguy" confie Bob.

Bob non plus n'est pas clair. Il en "pince salement" pour Marie qui "n'aurait jamais voulu de lui". Sue, quant à elle, est "mordue" de Bob qui s'entape. Et pourtant, "Sue est un beau brin de fille ! Et pas faimée avec ça" disent en chœur Maguy et Bruce. Ce qui fait dire à Anita que Bob "est un salaud ! Sue en a bavé avec lui." Il faut dire qu'Anita et Sue sont comme cul et

chemise - de nuit : "elles se disent tout..."

Quant à Marie, c'est le mystère : "Tout le monde l'adore". Sauf Anita qui ne peut la piffer : "C'était une petite garce. Je ne vais pas la regretter." Je ne sais plus qui a ajouté : "Mettez une chauffeuse de pieu comme Marie sur un rafiot et vous êtes sûr que les marins vont se saigner pour l'avoir."

Alors, Marie peut-être tout simplement disparu pour une histoire de fesses !

Amusez-vous bien...

L'indice.

Troublant, n'est-il pas ? Toutes les phrases sont exclusivement tirées du jeu et constituent autant d'indices à méditer.

Jean-Pierre Labro
(et l'équipe de Lankhor).

LORICIEL NEWS LORICIEL NEWS



SALUT LES BRANCHES

DÈS
MAINTENANT
VOTRE
SERVEUR

3615

code
LORI

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

LORICIEL S.A.

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

LORICIEL LORICIEL LORICIEL

NEWS SOUS LES ARCADES... L'OCEAN

Et pourquoi pas sous les pavés la plage ? Sont-ce les premières chaleurs, ou simplement le fait d'être au mois de mai qui nous inspirent des titres de ce goût-là ? Un vent de révolution souffle sur l'Europe et il nous vient d'Océan qui prépare pour juin et juillet trois somptueuses adaptations de jeux d'arcade.

Les habitués des salles obscures seront heureux d'apprendre que leur héros favori, le redresseur de torts de *Secret Agent - Sly Spy* (de Data East) pour les intimes - arrive fin juin sur Atari ST, Amiga et Amstrad CPC pour y casser du truand. Animation fluide, graphismes d'une fidélité presque indécente... bref, tout converge pour que ça cartonne un max...

Les fans de casse-tête chinois, les éclatés du bulbe vont enfin pouvoir disjoncter à leur fantaisie avec

Plotting, un jeu Taito adapté sur ST et Amiga par Ocean France et dont la sortie se fera à la mi-juin.

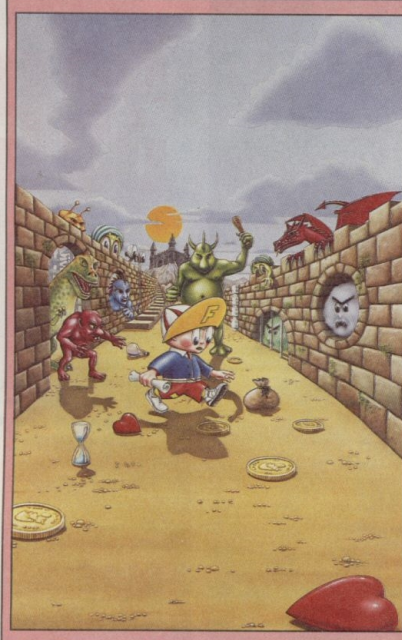
Ça se joue à deux, ça nécessite de la réflexion, de la stratégie, de la rapidité... trop long à vous expliquer !



Le mieux est encore de patienter jusqu'à la sortie du prochain Micro News dans lequel nous vous dirons tout ! Promis !

Fin juillet, Data East se retrouvera de nouveau à l'honneur avec **Midnight Resistance** sur ST, Amiga et CPC. Un jeu de guerre comme on les aime - ni trop violent, ni trop mollesse, juste ce qu'il faut. Deux römbers armés jusqu'aux dents se baladent dans un décor interminable en sulfatant tout ce qui bouge...

Un bon conseil, munissez-vous d'un bon joystick à tir automatique, sinon vous ne ferez pas de vieux os...



VIES INFINIES ?

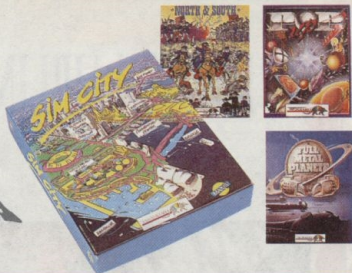
Dans la pénombre de son laboratoire, un savant fou travaille à mettre au point la formule de l'immortalité. Manque de pot, l'expérience foire : notre Einstein de contrebande se met à vieillir à la vitesse grand V et rattrape en quelques secondes Mathusalem et Line Renaud. Une seule solution pour stopper le processus : mettre la main sur une fillette pour tenter de lui arracher sa jeunesse. Décidément pas chanceux, le scientifique kidnappe Pearly, la copine de Flimbo - un courageux petit bonhomme qui ne va pas hésiter à braver les dangers des sept niveaux du jeu

pour aller faire passer au vieux débris le goût de martyriser les nymphettes. En cours de route, il pourra acheter des objets qui l'aideront à combattre les innombrables mutants que le professeur lance à sa poursuite. Voilà le scénario de *Flimbo's Quest*, un jeu de plate-forme aux graphismes particulièrement soignés que System 3 prépare pour le mois de juin sur Atari ST, Amiga, C64 et Amstrad CPC. On prie très fort pour que Flimbo réussisse à retrouver sa copine avant qu'elle ne commence à ressembler à Denise Grey !



MICRO SHOW

LE JOURNAL DE LA MICRO SPECTACLE INFOGRAMES



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 fort 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 ; en un mot soyez grandiose et intaillible !

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

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

périls, un mode catastrophe vous obligera à vous dépasser fureusement 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 complémente du jeu SIM CITY vous permettra de créer dans un délire fou 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 !

• Oui, 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 Moufli 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

MARRE DES MARÉES !

"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 fou tu 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." FM/Commandant BERLOT Conseil aux nouveaux FM/notes 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 INFOGRAMES 84 rue du 1^{er} Mars 1963 69100 Villeurbanne
 OUI, je désire recevoir gratuitement MICRO SHOW
 le journal de la micro spectacle INFOGRAMES
 NOM _____
 PRENOM _____
 ADRESSE _____
 VILLE _____
 CP _____

DRAGON AIRLINES

Vous en avez ras le bol des simulateurs de vol du genre *F-12 Exterminator*, *F-24 Retaliator*, *MFS-69 Taptèptator* etc. Vous préféreriez quelque chose de plus écolo, de non-polluant - un truc qui vole mais qui y va en douceur avec la couche d'ozone ? Les usines



d'armement SSI vous proposent le dinosaure volant de **Dragon Strike**. Confortablement installé sur le dos de la bestiasse, vous survolerez de magnifiques paysages, combattrez les forces du Chaos et prendrez d'assaut leurs forteresses ou leurs navires. Le véhicule reptilien est livré avec boule de cristal radar, altimètre, allume-cigare cracheur de flammes, tableau de bord en écaille et lance en option. La conduite, très souple, ressemble à peu près à celle d'un deltaplane : vous prenez de la vitesse en plongeant vers le sol et vous remontez plus lentement à l'aide de quelques gracieux (!) battements d'ailes.

En option également, vous disposez de fioles de soins régénératrices ou d'anneaux qui ralentiront votre chute au cas où vous seriez désarçonné (ces objets magiques sortent tout droit des règles d'*Advanced Dungeons & Dragons*).

Le port de la ceinture ne s'impose pas puisque le modèle est équipé d'un système de sécurité

comme on n'en a jamais vu : si vous êtes éjecté à la suite d'un choc violent contre un adversaire ou un élément du décor, votre monture n'hésitera pas à plonger dans le vide pour tenter de vous rattraper avant que vous n'atteigniez le sol. Avez-vous déjà vu une Super 5 faire ça ?

Alors n'hésitez plus, possesseurs de compatibles PC ou d'Amiga,



commandez dès maintenant *Dragon Strike* - de SSI, entièrement en 3D ! Pas de crédit et payable en une seule fois...

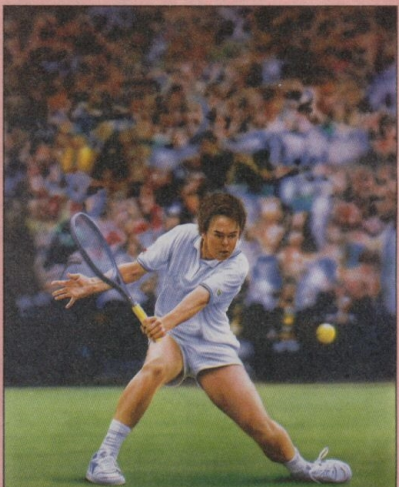
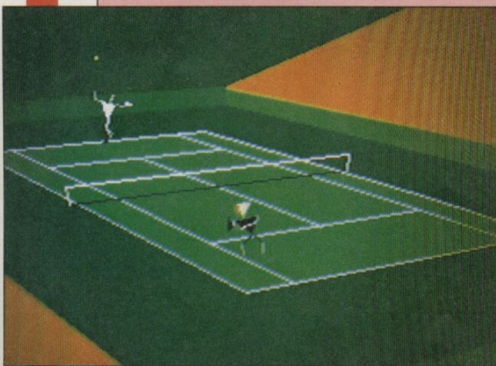
INTERNATIONAL 3D TENNIS

Après *Great Courts* et *Tennis Cup*, il était difficile d'innover en matière de tennis sur micro. Pourtant Palace Software a réussi à nous pondre un jeu de tennis comme on n'en avait jamais vu : **International 3D Tennis**. Le terrain est présenté entièrement en 3D ainsi que les joueurs, qui ont des têtes et des corps triangulaires de l'épaisseur

d'une feuille de papier. L'ensemble semble tout droit sorti des délires de programmeurs amateurs de substances hallucinogènes : mescaline, peyotl, LSD, RPR ? Allez savoir... En tout cas, on a sous les yeux le tennis le plus délirant jamais inventé. Vous pouvez choisir de visualiser le terrain selon n'importe quel angle - y compris en vue du dessous ! L'idéal

pour ceux qui ont toujours rêvé de jouer au tennis collés au plafond, les pieds enduits de superglu ! Bien que les joueurs aient des looks étranges, leurs mouvements ainsi que ceux de la balle revêtent des formes tout à fait réalistes. Quatre niveaux de difficulté vous permettent d'apprendre à jouer très progressivement. Bien entendu, il y a

possibilité de jouer à deux ou contre l'ordinateur et de participer à des tournois. Vous pourrez tous connaître les joies de ce tennis "planant" car des versions sortiront sur toutes les machines, y compris le Spectrum. Rendez-vous au prochain numéro avec un gros tarpé pour un test psychédélique !



UNE PECHE D'ENFER

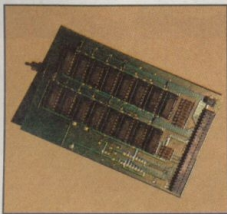
"C"oupez ! On arrête cinq minutes ! Coco, tu me règles les projets et la 2 tu cadres plus large." Aussitôt dit, aussitôt fait : ça s'agite comme des fourmis dans tous les sens ! Vous l'avez peut-être deviné, nous sommes sur un plateau de télévision, en l'occurrence sur celui de l'émission *Une pêche d'enfer*. On vous en avait déjà causé dans le dernier numéro - c'est chaque mercredi sur FR3 à partir de 17 h. Vous y découvrirez une foule de trucs et d'astuces...

Pascal Sanchez, bronzé et souriant (ça va fort !), annonce les différents sujets : sport, voyages, reportages, emploi, clip camembert (le beurk) ou caviar (le must), infos pratiques et les nouveautés de la micro. Cette dernière rubrique intitulée "La pêche et le noyau" est présentée par Olivier Segonda (serait-il le fils caché de Bonaldi ?) avec le concours de votre Micro News adoré. Prochainement sur vos petits écrans : la Game Boy, le Lynx et une sélection de softs. Alors, qu'est-ce qu'ils vont faire mercredi, nos lecteurs ? Et faites gaffe : grâce à l'Audimat, nous pouvons contrôler votre présence ou non devant la télé. Pour les distraits et les absents sans mot d'excuse des parents, des repréailles bargoniennes seront envisagées. On vous aura prévenu...

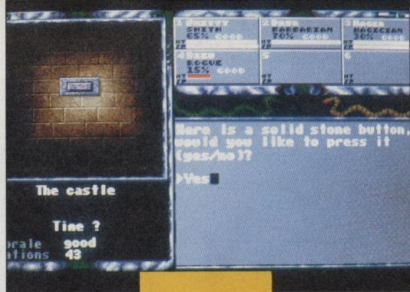


MEMOIRE A LA CARTE

Axe-3D (67, rue de la Jonquière, 75017 Paris. Tél. : 42.28.08.39) vient de lancer (on lui souhaite un vif succès !) sur le marché des extensions mémoire de 512 Ko pour Amiga. Les deux modèles proposés sont des plus classiques - mais leur prix va vous étonner car ils sortent vraiment de l'ordinaire. La



première carte se vend au prix de 550 F, la seconde (comportant une horloge et un interrupteur) 600 F - autant dire pour rien ! Voilà un très bon plan pour tous les joueurs qui ne savent plus à quel saint se vouer devant des jeux de plus en plus sophistiqués, mais extrêmement gourmands en RAM.



DES NAINS DIABOLIQUES

L'après-Turrican s'annonce plutôt bien pour Rainbow Arts. En effet, leur prochain jeu - **Legend of Faerghail** - qui sortira courant juillet sur ST, Amiga, PC et compatibles semble des plus prometteurs. Le scénario, marrant sans être d'une originalité folle, met en scène des pygmées maléfiques qui ont vendu leur âme au diable - de petits cousins de Faust en quelque sorte - et mettent à sac le paisible pays de Faerghail, tant tout ce qui leur fait obstacle. Heureusement, dans un royaume situé au nord-

ouest du pays, un guerrier doté de superpouvoirs prend les choses à sa charge et tente de délivrer la population de l'emprise des nabots enragés. Et devinez qui est le guerrier ? Vous, bien sûr !

Huit secteurs variés contenant chacun quatre niveaux - dont un qui comporte 1 200 pièces -, 80 adversaires, trois langages différents à apprendre pour comprendre et être compris des espèces qui vous entourent, voilà un véritable monde en miniature à explorer prochainement sur vos écrans.

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 malfaits 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 BRODERBUND: 47 52 00 30

NEWS



NINJA DE BISTROT

On vous en parlait déjà il y a deux mois, la conversion du jeu d'arcade *Shadow Warriors* sur Amiga et ST sera bientôt achevée.

Nous avons pu voir une démo du premier des six niveaux et le moins qu'on puisse dire est que ça castagne dur ! Votre ninja se tortille dans tous les sens et savate dans la tronche de tout vilain pas beau qui ose se présenter dans le quartier. Chaque élément du décor fait vraiment partie du jeu : vous pouvez grimper sur le toit de cer-

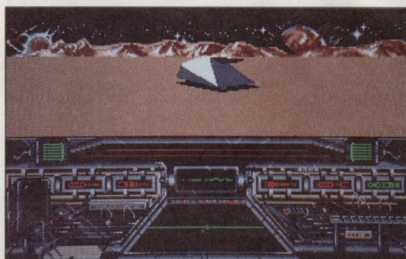
tains édifices et vous planquer derrière les cabines téléphoniques, les tonneaux, les machines à café... Le niveau se termine au moment où le héros entre dans un bar pour y prendre un repos bien mérité. En sortira-t-il bourré ? Verrons-nous pour la première fois de l'histoire de la micro un ninja tiber sous l'empire de la boisson et vomir sur ses adversaires comme je pisse sur les femmes infidèles ? J'en doute ! La réponse dans notre prochain numéro...

LE RETOUR DE SHERMAN M4 ?

Le prochain soft de Loriciel s'intitule *Dark Sat*, mais il aurait tout aussi bien pu s'appeler *Les Aventures de Sherman M4 dans l'Espace* tant la ressemblance est frappante : même présentation en 3D, même fluidité, même environnement sonore angoissant... Pas de doute, les deux softs entretiennent une parenté certaine !

Ici vous devez sauver des rescapés, qui pour échapper à une invasion extraterrestre se sont réfugiés

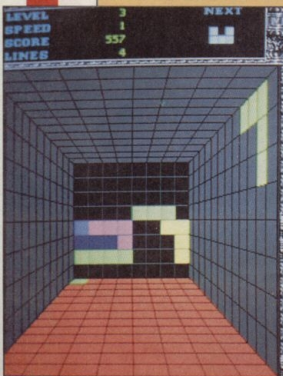
dans les complexes souterrains de la planète Xerus. A bord d'une navette spatiale, vous patrouillerez à la surface sous les tirs ennemis pour repérer les ascenseurs qui vous mèneront dans les labyrinthes creusés dans le sol de la planète. La réalisation se révèle aussi soignée que celle de *Sherman* et on pardonne assez vite le manque d'originalité pour se plonger dans l'action. Qu'importe le flacon, pourvu qu'on ait l'ivresse !



ET POUR QUELQUES ROUBLES DE PLUS...

Tiens, voilà qu'Alexei Pajitnov, le papa de *Tetris*, refait parler de lui ! Au moment où Gorbatchev se heurte à un vérita-

ble casse-tête politique et social. "Gorby, je veux mon indépendance ! Et moi plus de démocratie ! Et notre pouvoir d'achat !"



crient en chœur les Moscovites. Gogor devrait demander conseil au créateur de *Tetris* qui a sûrement quelques tuyaux à lui refiler. Ce mathématicien soviétique revient en ce moment sur le devant de la scène avec un nouveau jeu : *Welltris* (disponible sur Atari ST, Amiga, Amstrad CPC, PC et compatibles). On croyait que tout avait

été fait, eh bien pas du tout... Le principe reste à peu de chose près le même, mais cette fois-ci les pièces tombent des parois d'un puits carré. Il faut les manipuler et les emboîter dans le fond afin de constituer des lignes complètes, horizontalement ou verticalement. Encore un futur classique en perspective...

NINJA SPIRIT



DISTRIBUÉ PAR UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL
Té (1) 48 98 99 00

Disponible sur ST,
Amiga, Amstrad cassette
et disquette, C64 cassette
et disquette, Spectrum cassette

ACTIVISION

NINJA SPIRIT © 1988 IREM CORPORATION. LICENSED TO ACTIVISION (UK) LIMITED.

LE PETIT MONDE DE L'EMULATION (1)

Avoir un Mac pour un prix à peine supérieur à celui d'un Atari ST !
N'est-ce pas là le rêve de tout un chacun ?

Nous allons parler tout d'abord du monde de l'émulation sur Atari ST, car celui-ci est devenu au fil des années la machine la mieux pourvue en ce qui concerne les émulateurs. Que ce soit pour rivaliser avec le monde si attrayant du Macintosh (Apple) ou bien pour rejoindre le monde déjà si proche de l'IBM PC, l'Atari ST a la possibilité de devenir une machine tris-tandard. Nous verrons en détail aussi que pour l'Amiga, la situation va se révéler similaire mais avec un résultat d'une qualité amoindrie - du fait de coûts plus élevés et d'une qualité de réalisation moins affirmée. Un petit historique ne vous fera pas de mal...

L'ATARI ST DEVIENT UN MACINTOSH !

La lampe d'Aladin

A l'origine, il y avait le *Magic Sac*, cette cartouche "émulateur" du Macintosh tant bien que mal sur l'Atari ST, mais était truffée de bugs et importée au compte-gouttes. Dave Small, son créateur, éliminait ces bugs au fil des versions. Mais pour pouvoir utiliser l'émulateur, il fallait toujours posséder un Mac pas trop loin car il était nécessaire de transférer les programmes du Mac sur l'Atari - le ST se révélant incapable de lire directement les disquettes Mac. Ces liaisons constituaient le point faible du *Magic Sac*, causant une trop grande interdépendance entre l'Atari et le Mac.

Survint alors sur le marché européen un émulateur allemand : *Aladin*. Celui-ci surclassait en tous points *Magic Sac*, d'autant que sa finition était plus luxueuse que celle de son prédécesseur. *Aladin* souffrait malgré tout du même problème de transfert de programmes via un câble série entre les deux mondes. Pendant que les programmeurs allemands peaufinaient et amélioraient au fil des jours leur programme sans réellement innover, Dave Small commençait à percer les mystères des disquettes du Mac. Ayant totalement maîtrisé le sujet, il sortit un boîtier addition-

nel au *Magic Sac* (qui avait évolué lui aussi et s'était amélioré un peu) : le *Translator One*. Derrière ce nom barbare se cachait une très grande amélioration, qui permettait de lire et d'écrire au format des disquettes du Macintosh - le fameux format GCR. Mais il demeurait rare en France et la vitesse des opérations à l'utilisation faisait regretter son achat...

La dynastie des "Spectre"

Dave Small quitta alors la firme qui distribuait le *Magic Sac*, créa sa propre société avec sa femme et consacra tout son temps à la réalisation d'un de ses grands projets : le *Spectre 128*. En effet, pendant ce temps, les Macintosh avaient également évolué et les mémoires mortes si chères à Apple avaient doublé de taille (elles étaient passées à 128 Ko au lieu des 64 Ko utilisés par le *Magic Sac* et *Aladin*). En utilisant ces ROM, le *Spectre* prenait une énorme longueur

d'avance - pour une approche plus professionnelle sur *Aladin*.

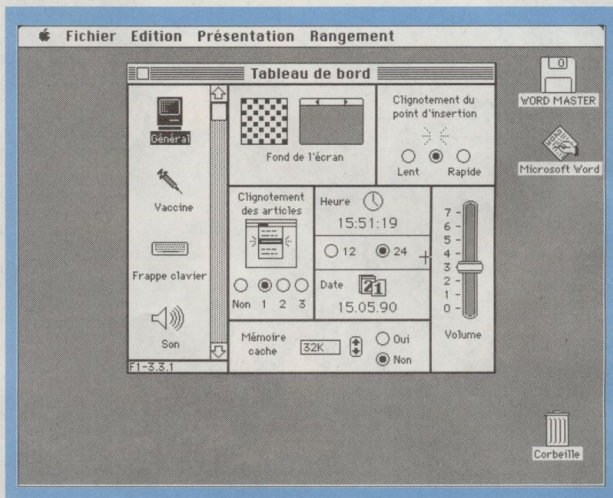
En 1989, le même Dave Small engendra sa propre révolution. Par le biais de Clavius, son importateur, il nous offre sa plus grande création : le *Spectre GCR*... Alors là, c'est formidable : notre bon vieux Atari avec son lecteur de disquettes et son format calqué sur celui des IBM PC devient capable de lire, écrire, formater... mais tout ça comme un vrai Macintosh. En 800 Ko (HFS), 400 Ko (MFS) sur n'importe quel disque dur, cela devient formidable - une autre machine se trouve quasiment dans l'Atari : un Mac Plus. Le *Spectre GCR* et le *Spectre 128* sont distribués en France par Clavius. Le *GCR* se présente sous la forme d'une superbe cartouche qui vient se connecter également sur la prise du second lecteur. Il faut alors brancher le lecteur à une prise située sur la cartouche même. Le *Spectre* agit ainsi sur tous les drives, leur per-

mettant enfin d'accepter n'importe quelle disquette provenant d'un Mac, Mac Plus, Mac SE, mais pas le format FDHD de 1,44 Mo, qui ne peut être lu par les drives Atari (1 Mo seulement).

Comment s'offrir un Mac

Pour s'offrir un Mac, il faut au minimum un Atari STF ou STE dans une configuration noire et blanc (la seule résolution permettant une émulation de superbe qualité : un écran supérieur de 30 % à celui d'un Mac normal !). L'émulation encouleur est possible, mais l'écran se sépare alors en deux parties dans lesquelles il faut scroller par un combinaison de touches... pas évident, pas très performant et d'occasion ou neufs, les moniteurs N/B ne sont pas chers.

Pour une bonne émulation, l'idéal est de posséder un méga de mémoire car les logiciels Mac prennent beaucoup de place. Regardez bien les publicités, les extensions



ne coûtent pas si cher. Si vous avez beaucoup de mémoire, vous aurez le privilège de pouvoir faire tourner plusieurs programmes en même temps (multitâches grâce à un multifinder). Toutes les mémoires sont reconnues, alors profitez des réductions sur les extensions mémoire (au moins un méga !). Un petit inconvénient cependant : un deuxième drive devient vite nécessaire, un disque dur un peu moins rapidement - mais cela se révélera d'un grand confort également. Avec un seul drive, cela devient un peu la folie, choisissez donc de faire un achat groupé, vous aurez peut-être une réduction si vous dites que vous venez de notre part.

Les logiciels sur Mac sont nombreux, de très bonne qualité et il existe des tonnes d'utilitaires ou de programmes tombés dans le domaine public, tous chargeables sous *Spectre*. Aujourd'hui le *GCR*, très bien distribué en France, bénéficie de mises à niveau gratuites et performantes. Le *GCR* est disponible au prix de 3 990 F chez Clavius et ceci avec les ROM Apple 128 K (!) - très difficiles à trouver et à acheter ! Leur usage s'impose incontestablement (tous les programmes des deux dernières années y font Apple, euh... appel). Le *Spectre 128* se maintient toujours et coûte seulement 1 590 F avec les ROM - mais dans ce cas, vous devez avoir un voisin sur Mac ou un magasin équipé pour transférer vos logiciels originaux ou relevant du domaine public Mac au format *Spectre* (lisible sans le *GCR*).

En conclusion de ce premier article sur le *Spectre GCR*, je voudrais préciser qu'il est 20% plus rapide qu'un vrai Mac Plus, que le son original du Mac est bien émulé, qu'il n'y a presque jamais de plantages, qu'il constitue un produit superbe et fini mais en constante évolution (récemment passé de la version 2.3 à la 2.65 en éliminant presque tous les derniers bugs). L'impression se révèle possible sur presque toutes les imprimantes (Laser, Epson, Star...) et même celles d'Apple. L'Atari devient ainsi intégrable à un environnement professionnel, justement là où il avait du mal à s'intégrer (par exemple, Dassault a acheté des *Spectre*, en faisant donc des économies !). Il constitue également un produit fabuleux pour les étudiants qui ne peuvent se payer le Mac de leurs rêves, qui veulent connaître *Hypercard* ou qui ont besoin de bons traitements de texte ou de gestion de fichiers. Clavius et moi-même sommes à votre dis-

position pour répondre à vos questions (par courrier ou sur le serveur 3615 MICRONEWS). Encore une dernière chose : il faut savoir qu'aujourd'hui *Aladin* n'est presque plus distribué, que même dans sa version 3.0 (la dernière), il n'arrive pas à égaler le *Spectre* malgré la sortie il y a un an d'une cartouche (l'*Exchanger*) permettant de transformer des disquettes Mac au format *Aladin*. Alors, allez-vous vous tourner vers la pomme du Mac ? Le Mac Plus pour le quart du prix ? C'est possible ! La suite de l'émulation Mac au prochain numéro avec le Mac et l'Amiga - plus un test pointu du *Spectre*.

Jean-Marc Ouvré

I WANT MY MTV !

Vous vous souvenez du superbe clip *Money for nothing* du groupe Dire Straits ? Deux démenageurs robotisés et leur chien à l'œuvre dans un appartement - le tout bien entendu en images de synthèse ?

La chanson jetait un regard ironique sur le dur métier de chanteur et sur MTV, la seule vraie chaîne de télévision musicale (celle où on ne voit pas Childéric). C'est justement cette M6 (prononcez Meuh-sis) anglo-saxonne qui sera le thème du prochain logiciel de The Edge, qui vient d'acquiescer les droits d'exploitation. Vous allez tenter de devenir un star du rock et vous attendrez le sommet de la gloire le jour où vous "passerez à la télé" sur MTV. Ça ne vous rappelle rien ? On se demande si les programmeurs n'auraient pas lâchement piqué l'idée de *Rock Star* d'Infomedia, un éditeur bien français, cong ! La chanson *Money for Nothing* sera incluse dans le logiciel. D'accord, c'est tout de même autre chose que les chansons de *Rock Star*. Mais ça n'est pas une raison pour copier sur ses petits camarades. Vousuy !

LYNX



ATARI

1790^F TTC



AVEC
"CALIFORNIA
GAMES"

(BMX . SURF . SKATE BOARD . FOOTBAG)

- Ecran LCD couleur
- 4096 couleurs disponibles
- Lecteurs de minicartes intégré
- Possibilité de relier 8 LYNX pour jouer à plusieurs
- Livré avec 4 jeux en standard
- Haut parleur et prise casque
- Livré avec 6 piles 1,5 V
- Adaptation secteur 220 V
- Cable liaison COMLYNX

et aussi
NEC SUPER CORE
NEC SUPER GRAFX
tout NINTENDO
AMSTRAD, etc.

MEGADRIVE 16 BITS
CONSOLE DE JEUX
+ MANETTE
+ UN JEU

SEGA
2490^F



Compatible GENESIS U.S.A.
et future MEGADRIVE
marché français.

LOCATION ET ECHANGE

PAU
11, rue Samonze
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 Lacausse 65000
62.51.36.13

BASE 4
La micro facile

Livraison sous 24 H dans toute la France
Participation aux frais de Port 100 F

COMME UN OURAGAN-OUTANG

La crise ! Nos deux chimpanzés s'apostrophent de glaviots et cassent la baraque. Aux fous !

Doc Amiga : Amis de l'Amiga, bonsoir ! Je vous parle en direct de la rédaction de Micro News, je me trouve actuellement juste à côté de la machine à café. Salut l'amie !

Expresso : Beur ! T'as pas cent balles ! Un allongé ou un serré, salut je me recouche, je suis complètement noire...

Doc Amiga : Merci pour ces précieuses informations. Mais qui vois-je à l'horizon ? Eh oui, c'est bien lui - chers amis bonsoir - le Prof ST en chair et surtout en os. Un p'tit mot, Prof, pour nos auditeurs ?

Prof ST : Je réclame le même temps d'antenne que cet infâme profiteur. On ne me fera pas taire !

Doc Amiga : Cher ami bonsoir, il ne sera pas dit que la démocratie puisse être ainsi balouée. Vous avez la parole juste avant notre page de publicité.

Prof ST : Eh bien merci...

Doc Amiga : Pub !

Prof ST : Alors là, vous exagérez ! Je suis interdit de m'interrompre. Méfiez-vous, j'ai le bras long ! Un battement de cil de ma part... et hop ! Vous êtes viré et vous finissez balayeur ou laveur de carreaux ! Comme le sympathique héros de **Window Wizard** qui, suspendu sur sa plate-forme, tente désespérément de faire briller les vitres d'un immeuble. Évidemment, la tâche qui consiste à les nettoyer (les taches) n'est pas facile, d'autant que les habitants du lieu ont tendance à ouvrir les fenêtres sans arrêt pour balancer des objets divers, du pot de fleur au piano à queue en passant par le chat de la voisine !

Doc Amiga : D'accord ! d'accord ! Soyons bons amis ! Enterrons nos querelles sordides, chers amis bonsoir ! Tiens, ça te dirait une petite course de bagnoles ? Bravons ensemble pare-chocs contre pare-chocs les dangers autoroutiers, découvrons les espaces infinis du macadam et les lignes jaunes sans fin. Sniff ! En route pour **Gas Guzzler**, à première vue c'est plutôt sympa. Ça rappelle furieusement **Hot Rod** (mais en nettement plus jouable) ou **Super Cars**. Les circuits sont vu du dessus et l'impression de vitesse des voitures pète de réalisme. Surtout, on peut jouer à quatre : deux aux joysticks et deux au clavier, ce qui promet

des parties endiablées de 4 x 4. Bang ! Tu connais pas la pédale de freins, eh patate ! Je m'en vais te redresser la carrosserie, tête de lard !

Prof ST : Mais je vous en prie... mesurez vos propos. Tête de nœud ! Figurez-vous que justement, la pédale de frein, ça me connaît ! J'en ai passé des heures, au volant du bolide bondissant de **Buggy Boy**, à récolter des drapeaux, sauter par-dessus les rochers, éviter les obstacles et rouler sur les murs inclinés ! Et Dieu les bénisse, les p'tits gars de chez Encore ont eu la bonne idée de ressortir cette petite merveille au prix exceptionnel de 99 F ! Pour le même prix et chez le même éditeur, vous trouverez aussi **Thundercats**, un très bon jeu de castagne inspiré d'un dessin animé de science-fiction pas trop naze pour une fois. Tenez, pour vous montrer que je ne suis pas méchant, je vous annonce sans la moindre crainte que ces deux "budgets" ressortiront en

même temps sur votre machine. N'est-ce pas là une preuve de ma bonne volonté et de mon immense tolérance ? Ciel, comme je suis bon !

Doc Amiga : Dites-moi, vous ne seriez pas un peu mégalo, Prof ? J'ai là quelque chose qui va vous remettre d'aplomb : **Klax**. Si vous traînez dans les salles d'arcade, vous avez certainement vu ce jeu dans la lignée de **Tetris** : un tapis roulant sur lequel sont posés des briques qu'on empile grâce à un palet qu'on peut déplacer à volonté. Une fois le doigt mis dans l'engrenage, on ne s'en sort plus, un vrai cauchemar.

Prof ST : Ça me rappelle un petit jeu sympa sur lequel j'ai passé de nombreuses heures : **Skweek**, qui ressort en compagnie de **Chicago 90** et **Windsurf Willy** dans une compilation de Loriciel appelée **Trio**. **Chicago 90** vous met, au choix, dans la peau des gangsters ou des flics pour mener d'incroyables courses-poursuites à travers les rues de Chicago. Quant à **Windsurf Willy**, il s'agit d'une simulation humoristique de planche à voile qui vous donnera un avant-goût des vacances : le





soleil, la mer, les cocotiers, la plage, l'huile solaire, les marchands de beignets, les méduses crevées, les emballages d'esquimaux englués dans le sable, les gosses qui balancent leur ballon sur vos coups de soleil, les postes de radio coincés au volume maximum sur RTL... tout ça, quoi !

Doc Amiga : Avant de plonger dans la Grande Bleue, viens faire un tour dans les terres glacées de **Midwinter**, le logiciel de l'année - peut-être de la décennie. La version Amiga est agrémentée de bruitages plus réalistes, mais à part ça rien de plus... Ne boudons pas cependant notre plaisir : cette simulation apparaît grandiose et mérite vraiment le détour.

Prof ST : J'en ai autant à votre service, car **Gold of the Americas**, l'excellente simulation de conquête coloniale, arrive enfin sur notre cher ST. Quatre grandes puissances (contrôlées par l'ordinateur ou par vous et vos copains) vont se lancer à la conquête du Nouveau Monde. Vous devrez explorer de nouvelles régions, y installer des colonies, puis les gérer, faire du commerce sur les mers,



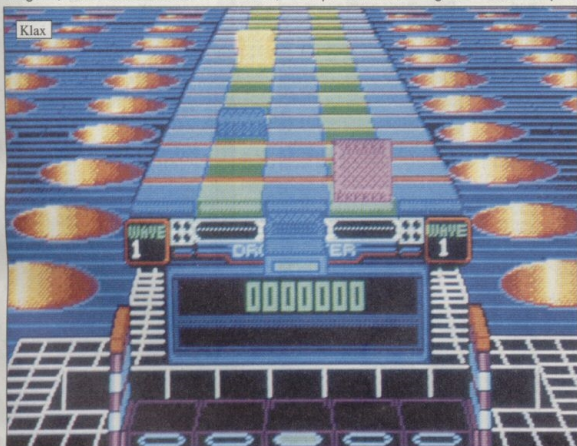
engager des pirates, mater les rébellions, éviter les invasions etc. On ne peut pas dire que les graphismes soient spectaculaires, mais la complexité du jeu vous passionnera, d'autant que la prise en main se révèle d'une étonnante simplicité. Enfin une simulation économique très complète à la portée de n'importe quel rigolo !

Doc Amiga : Par Montjoie et Excalibur, **Ivanhoé** est un joyeux luron lui aussi - mais il ne faut pas trop lui chatouiller les côteslètes. Il a l'épée facile et la lance à la main, le bougre... Il n'hésite pas non plus à massacrer son prochain. Pas du genre à tendre la joue

gauche, mais plutôt à balancer son poing en pleine figure à qui en veut ! L'animation, superbe, et les graphismes de toute beauté (même si le jeu n'est pas franchement génial) permettent de bien s'amuser.

Prof ST : Evidemment, vous oubliez de dire que cette épopée à caractère médiéval figure depuis des lustres (pour ne pas dire des lampadaires) sur ma machine. Je reconnais bien là votre monumentale mauvaise foi ! Mais je vous l'ai dit, c'est mon jour de grande bonté... Allez va, je vous pardonne !

Doc Amiga : Amis de l'Amiga, bonsoir et au prochain numéro - si vous le voulez bien !



LES BONS TUYAUX



LA MAIN
TOUCHE PAS A
MON TOYOTE

THE TOYOTES

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ETOILE

41, avenue de la grande armée
75015 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE

13, bd Voltaire-75011 PARIS
Tél : (1) 45.65.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER

C.OM Le Triangle-N. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE

8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

AMSTRAD

COMPLATIONS CD :

100% A D'OR	145/190
12 JEUX FANTASTIQUES	145/190
DOUBLE ACTION	145/190
DRIVERS	129/179
EPFX 21	145/190
GAME SET & MATCH	129/189
OCEAN SET & MATCH 2	129/189
LA COLLECTION CPC	160/225
LES BARBARES	148/199
LES BEST 3'S GOLD	148/199
LES FANTASTIQUES	ND/245
LES JUSTICIERS	145/190
LES MATHIEUX NINJA	125/175
LES VAINQUEURS	145/190
OCEAN DYNAMITE	140/190
TATTOO CONQ. 9	139/189
A. M. C.	
AFTER THE WAR	125/175
ALTERED BEAST	99/149
BARO'S TALE	65/95
BATMAN (LE FILM)	95/145
BEACH VOLLEY	95/145
BLACK TIGER	99/149
BLOODHUNTS	125/185
BOMBER	145/195
CABAL	99/149
CAPTAIN TRUENO	139/189
CARRIER COMMAND	139/189
CASTLE MASTER (VF)	109/189
CHASE NO	95/145
CHUCK YEEGER AFT	95/145
CRACK DOWN	99/149
CYBERBALL	99/149
DAN DARE 3	95/145
DEFENDERS OF THE EARTH	109/189
DEFENDERS OF THE CROWN	ND/189
DOUBLE DRAGON 2	95/145
E-MOTION	105/145

ESCAPE FROM THE PLANET

ETRANGES AFFAIRES	ND/220
GHOSTBUSTERS 2	89/139
GHOULS 'N GHOSTS	99/149
GREAT COURTS	145/190
GURIN	175/225
HAMMERFIST	95/145
HARRIS 'N	89/139
HARRICANA	140/199
HEAVY METAL	95/145
HOT ROD	95/145
IMPOSSAMBLE	95/145
INOT THE LAST CRUS. (ARC.)	95/145
ITALY 90	125/175
KICK OFF 2	95/145
KICK OFF 3	129/189
LE MONDOR DE MORTEVILLE	ND/189
L'WINGSTONE 2	129/189
LODE RUNNER	145/195
MANCHESTER UNITED	129/189
NIGHT HUNTER	ND/175
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	95/145
OPERATION THUNDERBOLT	99/139
P 4 THUNDERBOLT	95/145
PINBALL MAGIC	145/195
RAINBOW ISLAND	95/145
RICK DANGEROUS	95/145
SECRET AGENT	95/145
SHADOW WARRIORS	95/145
SHOGUN	99/149
STORM LORD 2	95/145
TERRA ET CONQUERANTS	105/195
THE CYCLES	99/189
TINTIN SUR LA LUNE	129/189
TURBO OUT RUN	99/149
HOLESTAR	95/145
VENOITA	95/145
WORLD CUP SOCCER 90	95/145
X-CUT	95/145

COMMODORE 64

COMPLATION	145/190
100% DYNAMITE	225/285
CD GAMES PACK	225/285
CONQ OF HITS	129/189
DRIVE SET & MATCH	129/189
GAME SET & MATCH 2	139/189
LES BEST 3'S GOLD	148/199
LES DYN. (INGROND)	160/190
STARWARS TRILOGY	160/190
TATTOO CONQ OF HITS	125/185
THE STORY 50 FAR VOL. 4	160/195
THE TIME SOLD 3	145/189
THEIR TIME PLATINUM	145/189
AFTER THE WAR	
ALTERED BEAST	140/190
PORTERMAN 2	99/189
BARO'S TALE 2	ND/245
BARO'S TALE 3	ND/245
BARO'S TALE	65/95
BATMAN (LE FILM)	95/145
BATTLECHES	ND/145
CABAL	95/145
CARRIER COMMAND	169/195
CHAMBERS OF SHADON	140/190
CHAMBER OF KRYVIN	ND/249
CHASE NO	95/145
CHUCK YEEGER AFT	99/189
CURSE OF THE AZUR BOND	ND/269
DRAGON NINJA	95/145
DRAGON SPIRIT	125/185
DRAGON'S WARS	99/189
EMLYN HUGHES INTL. SOCCER	95/145
WRENCH DREAMS	ND/189
FIGHTING SOCCER	145/185
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	490/900

GHASTBUSTERS 2	109/180
GRAND PRIX CIRCUIT	129/189
GREAT COURTS	225/285
GUNSHIP	139/189
HARPERFIST	ND/189
HARD DRIVEN	ND/189
HEROES OF THE STARLINE	129/189
ICE CREAM	ND/225
HOT ROD	95/145
INFERNALE	115/180
KICK OFF	140/190
KLAX	99/149
NELLY GALAND STORY	145/195
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	110/180
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
P 4 THUNDERBOLT	129/149
PIRATES	ND/189
POOL OF RADIANCE	ND/289
RAINBOW ISLAND	129/189
RICK DANGEROUS	95/145
SCRAMBLE SPIRIT	95/145
SEWER AND VOLLEY	95/145
SHOOT 'EM UP CONSTR. KIT	189/245
SOCCER MICROPROSE	165/225
SPACE BOOM	110/180
SPACE HARRIER 2	99/149
SPACE ROGUE	ND/245
SPEEDBALL	99/189
STRIDER	95/145
TEST DRIVE 2	145/189
TURBO OUT RUN	110/180
TURRICAN	109/189
TURBO	129/189
TV SPORT FOOTBALL	ND/195
WILD STREET	110/180
WIND WALKER	ND/245

IBM ET COMPATIBLES

COMPLATIONS :

AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FUNBOX	245
BLOCK OUT	
BLOOD MONEY	345
BOMBER	249
CARRIER COMMAND	345
CASTLE MASTER (VF)	295
CHAMPION OF KRYVIN	299
CHESSPLAYER 2/50	295
COENEADE OCEAN	245
COLORS REQUEST	445
COLORADO	445
CONQUEROR	445
CONQUEST OF CAMELOT	445
CURSE OF THE AZUR BOND	345
DAVID WOLF SECRET AGENT	399
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON'S LAIR	445
DRAGON'S WAR	295
DRAXKHUN	245
E-MOTION	245
EAGLE'S RIDER	240
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EXPLORA 2	295
F18 (MICROPROSE)	385
F29 RETAILER	249
FEARY TALES ADVENTURE	385
FLIGHT S. SCENERY DISK (L'UNITÉ)	299
FLIGHT SIMULATOR 4	450
FORGOTTEN WORLDS	245
FULL METAL PLANET	245
GHOST 'N GEBLINS	279
GHOSTBUSTERS 2	329
GREAT COURTS	289
GUNBOAT	225
GUNSHIP	285
HARD DRIVEN	245
HARPOON	345
HEND'S QUEST	249
INDIANA POLIS 500	249
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	269
INTER. SOCCER CHALLENGE	249
ITALY 90	249
KICK OFF 2	249
KLAX	245
LA LEGENDE DE SIRAM	260
LEGURE SUIT ARMY 3	385
LES VOYAGEURS DU TEMPS	295
LHX ATTACK CHOPPER	395
LODE RUNNER	245
LOOM	245
M. TANK PLATON	450
MANCHESTER UNITED	269
MANIAC MANSION	389
MICROPROSE SOCCER	245
NORD ET SUD	289
PC GLOBE	429
PIPE MANIA	269
PIRATES	245
POPULOUS BATA DISK	295
POPULOUS	245
RINGS OF MEDUSA	245
SHERMAN M4	245
SHINOBI	295
SIM CITY TERRAIN EDITOR	145
SIM CITY	245
SPACE HARRIER 2	245
STREET ROD	245
STRIDER	245
STUNT CAR RACER	245
TEST DRIVE 1	245
TV SPORT FOOTBALL	295
ULTIMA 5	325
ULTIMA 6	325
ULTIMATE GOLF	345
VETE	245
WOLFPACK	295
XENOMORPH	295

MATERIEL

ATARI 87	
530 STE	3490
520 STE + ECRAN MONO SM124	4480
520 STE + ECRAN COULEUR	5490
1040 STE	4480
1040 STE + ECRAN MONO SM124	5490
1040 STE + ECRAN COULEUR	6490
PORTFOLIO	2290
DISC. QUIR 30 MEGA ATARI	4990
LECTEUR EXTERNE 3" 5"	990
AMIGA	
AMIGA 500	3990
ECRAN COULEUR 1084 P	2990
CABLE PERITEL	150
EXTEN. 512 KO + HORLIDE (A050)	990
LECTEUR EXTERNE 3" 5"	990
IMPRINTANTS	
STAR LC10 B	1990
STAR LC10 COULEUR	2490
STAR LC14 B	3290
JUSTICES :	
QUICKOV II +	69
QUICKOV II	89
QUICKOV III	129
SPEEDING KONIX	185
KONIX BLASTER	135
3 WAY WOLF	200
SPEEDING KONIX PC	245
DISQUETTES VERGES :	
3"5" NETRES OF/DO. LES 10	89
3"5" MANQUES OF/DO. LES 10	129
5"1/4 NETRES OF/DO. LES 10	160
3"5" CPZ. LES 10	180

SPECTRUM

COMPLATIONS :	
100% DYNAMITE	169
CD GAMES PACK (30 JEUX)	225
CONQ OF HITS	160
EPFX ACTION	160
GAME SET & MATCH	149
GAME SET & MATCH 2	149
HISTORY IN THE MAKING	249
TATTOO CONQ OF HITS	160
THE STORY 50 FAR VOL. 4	160
TOP 10 COLLECTION	120
WINNING	190
AIRBORN RANGER	
ALTERED BEAST	120
BATMAN (LE FILM)	120
BLOODHUNTS	110
CRABLY CARS 2	95
DOUBLE DRAGON	95
DRAGON NINJA	95
GUNSHIP	95
HARD DRIVEN	95
INDY (ARCADE)	140
KICK OFF	120
LAST NINJA 2	110
OPERATION THUNDERBOLT	110
OPERATION WOLF	95
PASSING SHOT	110
RAINBOW ISLAND	95
ROSCOP	110
RUNNING MAN	120
SKYWORK	120
SPOKESMAN	110
STORM LORD	95
STRIDER	95
SUPER SCRAMBLE	95
TURBO OUT RUN	120
VIGILANTS	95
WILD STREET	120

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

ATARI STE

COMPLIATIONS :		245
5 STARS OCEAN	245	
ALL TIME FAVOURITES	296	
AMERICAN DREAMS	245	
EUROPEAN DREAMS	245	
FLIGHT COMMAND	245	
LES BEST D'US GOLD	295	
LES GENS D'OR	245	
LES JUSTICIERS	245	
LES VAINQUEURS	295	
TRAD VOL 3	295	
A.M.C.		
ADDIDAS CHAMPIONSHIP FOOT	225	
AFTER THE WAR	195	
ATOMIX	195	
B.A.T.	249	
BATTLE OF BRITAIN	245	
BLACK TIGER	199	
BLUE ANGELS (ACCOLADE)	249	
BOMBER	199	
CABAL	195	
CARTHAGE	245	
CASTLE MASTER (VF)	249	
CHAMBERS OF SHADIN	225	
CHASS STRIKE BACK	225	
CHASE HS	195	
CHESS PLAYER 2150	289	
CLOUD KINGDOMS	245	
CODEMARC ICEMAN	245	
CO DRAGO	245	
COMBO RACER	199	
CONQUEST OF CAMELOT	345	
CRACK DOWN	195	
CYBERBALL	195	
DAN DARE 3	195	
DEFENDER OF THE EARTH	195	
DOUBLE DRAGON 2	195	
DRAGON FLIGHT (VF)	325	
DRAGON'S BREATH	295	
DRAGON'S FIGHT	285	
DRAGON'S LAIR	445	
DRAXKHERN	260	
DYER OF E-MOTION	195	
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295	
EMLYN HUGHES SOCCER	245	
ESCAPE FROM THE PLANET	195	
F29 RETALIATOR	249	
FALCON (VF)	285	
FALCON MISSION	195	
FINAL COMMAND	245	
FIRE BRIGADE	295	
FIRE BRISTONE	249	
FLIGHT SIMULATOR II VF	345	
GHOST 'N' GOBLINS	195	
GHOULS 'N' GHOSTS	195	
GRAVITY	245	
GREAT COURTS	245	
HAMMERFIST	245	
HARD DRIVIN'	195	
HARRICANS	245	
HEAVY METAL	195	
HERCULES QUEST	345	
IMPOSSAMBLE	195	
INDY LAST CRUSADE (ADVENTURE)	245	
INVESTATION	245	
INTER SOCCER CHALLENGE	249	
IRON LORD	195	
ITALY 90	195	
IVANOHE	195	
JACK NICKLAUS GOLF	245	
JUMPING JACK SON	225	
KICK OFF 2	195	
KICK OFF EXTRA TIME	149	
KICK OFF	245	
KID GLOVES	245	
KLAX	195	
LAST NINJA 2	245	
LEISURE SUIT LARRY 3	295	
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245	
LOOSE RUNNER	195	
LOST DUTCHMAN MINE	249	
LOST PATROL	245	
MANCHESTER UNITED	245	
MANIAC MANSON	249	
MAJUPITI ISLAND	269	
MIQWINTER	295	
NINJA SPIRIT	245	
NINJA WARRIOR ST	199	
OPERATION STEALTH	295	
OPERATION THUNDERBOLT	195	
PERSONAL MAGIC	195	
PIPE MANIA	269	
PIRATES	245	
PLAYER MANAGER	269	
POPULOUS	225	
POPULOUS DATA DISK	95	
POWERBOAT	249	
RAINBOW ISLAND	195	
RINGS OF MEDUSA	295	
ROCKSTAR	285	
SHERMAN M4	245	
SIM CITY	245	
SUB FRED	245	
SKIDZ	199	
SONIC BOOM	245	
SPACE ACE	445	
SPACE HARRIER 2	195	
STARLIGHT	245	
TENNIS CUP	245	
TOWER OF BABEL	249	
TURKCAN	295	
TV SPORT BASKETBALL	289	
ULTIMATE GOLF	275	
VENETTITA	245	
WARHEAD	245	
WORLD CUP SOCCER 90	199	
X-DUT	195	
XENOMORPH	199	

AMIGA

ALL TIME FAVOURITES	295	IMPOSSAMBLE	195
FLIGHT COMMAND	325	INDY LAST CRUSADE (ADVENTURE)	245
LES BEST D'US GOLD	245	INVESTATION	245
LES GENS D'OR	245	INTER SOCCER CHALLENGE	249
LES JUSTICIERS	245	IRON LORD	245
LES VAINQUEURS	295	ITALY 90	249
MAGNUM 4	295	IVANOHE	245
688 ATTACK SUB	245	JACK NICKLAUS GOLF	245
ADDIDAS CHAMPIONSHIP FOOT	249	JUMPING JACK SON	245
AFTER THE WAR	245	KICK OFF 2	195
ATOMIX	195	KICK OFF EXTRA TIME	149
BATTLE OF BRITAIN	245	KICK OFF	245
BATTLE SQUADRON	285	KID GLOVES	245
BLACK TIGER	245	KLAX	195
BLOOD OUT	249	KNIGHTS OF CRYSTALLION	295
BLUE ANGELS (ACCOLADE)	249	LAST NINJA 2	245
BOMBER	295	LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
CABAL	245	LOOSE RUNNER	195
CARTHAGE	245	LOST DUTCHMAN MINE	249
CASTLE MASTER (VF)	249	LOST PATROL	245
CHAMBERS OF SHADIN	260	MANCHESTER UNITED	295
CHAMPION OF KRYYN	295	MANIAC MANSON	289
CHASE II C	249	MAJUPITI ISLAND	289
CHESS PLAYER 2150	289	MIQWINTER	295
CLOUD KINGDOMS	249	NINJA SPIRIT	245
COLORADO	245	NINJA WARRIOR	195
COMBO RACER	245	OPERATION STEALTH	295
CONQUEROR	245	OPERATION THUNDERBOLT	245
CRACK DOWN	195	PIRATES	245
DAN DARE 3	195	PLAYER MANAGER	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	SHADOW WARRIORS	249
DRAGON'S FIGHT	285	SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
DRAGON'S LAIR 2	445	SIM CITY	245
DRAXKHERN	280	SIR FRED	245
DUNSON MASTER (VF)	295	SONIC BOOM	249
DYER OF E-MOTION	245	STAR HARRIER 2	195
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	245	STAR TREK 5	295
EMLYN HUGHES SOCCER	245	STARBLADE	249
ESCAPE FROM THE PLANET	195	STARLIGHT	245
F 29 RETALIATOR	295	TENNIS CUP	245
FALCON (VF)	285	TEST DRIVE 2	195
FALCON MISSION	195	THIRD COURIER	195
FINAL COMMAND	245	TOWER OF BABEL	245
FIRE BRISTONE	249	TURKCAN	295
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	335	TV SPORTS BASKETBALL	249
FULL METAL PLANET	280	ULTIMATE GOLF	295
GHOST 'N' GOBLINS	245	VENETTITA	245
GOLFBUSTERS 2	245	WARHEAD	245
GHOULS 'N' GHOSTS	245	WINGS	295
GRAVITY	245	WORLD CUP SOCCER 90	199
GREAT COURTS	245	X-DUT	195
HAMMERFIST	245	XENOMORPH	195
HARRICANS	245	ZOMBI	245
HEAVY METAL	195		
HERCULES QUEST	345		
IMPRIMUM	249		

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

COCONUT
 INFORMATIQUE

NOM	TITRES	PRIX
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: _____	

ECLATEZ-VOUS AU BUILD-IT & AU WIN-IT SUR 3615 MICRONEWS ET GAGNEZ UN ATARI 1040 STE!

DU 15 MAI AU 15 JUIN, MICRO NEWS, TOUJOURS A L'ECOUTE DE VOS DESIRS LES PLUS SECRETS, VA VOUS OFFRIR UN **ATARI 1040 STE**. PETITS OU GRANDS, INFORMATIENS EN HERBE OU JOUEURS INVETERES, LE **JEU-CONCOURS 3615 MICRONEWS/ATARI** VOUS EST OUVERT. UN CONSEIL, REVISEZ BIEN VOS MICRO NEWS... **L'ATARI 1040 STE 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 !



L'**Atari 1040 STE** bénéficie des dernières innovations de la technologie : palette de 4096 couleurs, 1 Mo de RAM, son stéréo, souris et environnement graphique. Ces caractéristiques font de l'**Atari 1040 STE** un ordinateur performant dans tous les domaines, de la création graphique et musicale à l'éducation et au jeu.

**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
MATEL-NINTENDO-SEGA
VIDEOCAP**

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
SOLOMON'S KEY
DRAGON BALL

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

**NOUVEAUTES 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 WRESTING
QUARTET

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS 71 RUE DU CHERCHE - MIDI 75006 PARIS

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix NOM.....
correspondants PRENOM.....
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

EN AVANT LA SAISIE!

Comme promis, voici le deuxième volet de notre "leçon" de programmation en Basic.

Quelques changements vont survenir dans le plan original. Ainsi, plutôt que de supprimer la deuxième partie du programme de recherche dichotomique (publié dans le numéro 35) comme il en était question, nous la laisserons purement et simplement de côté pour nous pencher sur la saisie et plus particulièrement sur la création d'un nouveau fichier. Lorsque le moment viendra, nous réintègrerons le programme précédent dans l'ensemble. Celui de cette quinzaine est assez long (une centaine de lignes) mais représente suffisamment d'intérêt pour une saisie.

```

1' **** PROGRAMME SAISIE
****
10 MODE 2 : CLS
20 a=0 : b=0
30 DIM np$(200), dn$(200),
ad$(200), vi$(200), nomfich$(10)
40 h$=CHR$(135) +
STRINGS(39,131)+CHR$(139)
50 m$=CHR$(133) +
STRINGS(39,32)+CHR$(138)
60 b$=CHR$(141) +
STRINGS(39,140)+CHR$(142)
65' **** CARACTERES POUR
TITRES ****
220'
230' **** MENU DE SELEC-
TION FICHIERS ****
240'
250 DATA CREER UN NOU-
VEAU FICHIER, TRAVAILLER
SUR UN FICHIER EXISTANT,
EFFACER UN FICHIER
260 FOR c=1 TO 3
270 READ menu1$(c)
280 NEXT c
290 CLS
295' **** AFFICHAGE TITRE
MENU ****
330 LOCATE 19,8 : PRINT h$
340 FOR i=1 TO 8 : LOCATE
19,8+i : PRINT m$: NEXT i
350 LOCATE 19,16 : PRINT b$
360 FOR c=1 TO 3
370 LOCATE 22,8+c,2 : PRINT
menu1$(c)
380 NEXT c
390 LOCATE 1,25 : PRINT"$
";CHR$(240);" OU
";CHR$(241);" -> SELECTION-
NER $" : LOCATE 61,25 :
PRINT"$ RETURN-> VALIDER
$"
400 c=1 : d=10 : e=22
410 LOCATE e,d :
PRINT"$";menu1$(c)
420 CLEAR INPUT
430 a$=INKEY$
440 IF a$="" THEN 430
450 IF ASC(a$)=241 THEN
GOSUB 490 : GOSUB 500 :
GOTO 410
460 IF ASC(a$)=240 THEN
GOSUB 490 : GOSUB 530 :
GOTO 410
470 IF ASC(a$)=13 THEN 560
480 GOTO 410
490 LOCATE e,d : PRINT

```

```

menu1$(c) : RETURN
500 IF c=3 THEN c=1 : d=10 :
GOTO 520
510 c=c+1 : d=d+2
520 RETURN
530 IF c=1 THEN c=3 : d=14 :
GOTO 550
540 c=c-1 : d=d-2
550 RETURN
560 ON c GOSUB 610,1120,1140
570 GOTO 290
580'
590' **** CREATION D'UN
NOUVEAU FICHIER ****
600'
610 CLS
615' **** AFFICHAGE TITRE
NOUVEAU FICHIER ****
660 LOCATE 19,8 : PRINT h$
660 FOR i = 1 TO 3 : LOCATE
19,8+i : PRINT m$: NEXT i
670 LOCATE 19,12 : PRINT b$
680 nomfich$=" .FIC"
690 LOCATE 21,10 :
PRINT" NOM DU NOUVEAU
FICHIER : ";"$";nomfich$;"$
700 LOCATE 1,25 : PRINT"$
TAB-> RETOUR AU MENU $" :
LOCATE 33,25 : PRINT "$ DEL
-> EFFACER $" : LOCATE 61,25 :
PRINT"$ RETURN -> VALI-
DER $"
710 x=0
720 a$=INKEY$
730 a$=UPPER$(a$)
740 LOCATE 1,1
750 IF a$="" THEN 720
760 IF a$=CHR$(13) AND x=0
THEN GOSUB 910 : GOTO 720
770 IF a$=CHR$(13) AND x<0
THEN 970

```

```

780 IF a$=CHR$(127) THEN a$=""
" : GOSUB 900 : GOSUB 860 :
GOSUB 880 : GOTO 720
790 IF a$=CHR$(9) THEN RE-
TURN
800 IF a$<=CHR$(47) THEN
PRINT CHR$(7) : GOTO 720
810 IF ASC(a$)>=58 AND
ASC(a$)<=64 THEN PRINT
CHR$(7) : GOTO 720
820 IF ASC(a$)>=91 AND
ASC(a$)<=96 THEN PRINT
CHR$(7) : GOTO 720
830 IF ASC(a$)>=123 THEN
PRINT CHR$(7) : GOTO 720
840 GOSUB 890 : GOSUB 850 :
GOTO 720
850 x=x+1
860 MID$(nomfich$,x,1)=a$
870 LOCATE 45+x,10 :
PRINT"$";a$;"$ : RETURN
880 x=x-1 : RETURN
890 IF x=8 THEN x=7 : PRINT
CHR$(7) : RETURN : ELSE
RETURN
900 IF x=0 THEN x=1 : PRINT
CHR$(7) : RETURN : ELSE
RETURN
910 PRINT CHR$(7) : LOCATE
31,12 : PRINT"$ ERREUR D'EN-
TREE $"
920 FOR z=1 TO 1000 : NEXT :
LOCATE 31,12 : PRINT
STRING$(17,140)
930 RETURN

```

LIGNE PAR LIGNE

Comme à l'accoutumée, les premières lignes sont destinées à l'initialisation des variables et au

ATTENTION ! WARNING ! ACHTUNG !

Le signe \$ qui figure dans les lignes 390, 410, 690, 700, 870 et 910 est erroné. Pour cause d'incompatibilité 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 renumérotter les lignes afin de faciliter l'intégration des sous-programmes de création de titres.

PLUS
DE TUBES
PAS
DE PUB !

FM
2533 MGHZ



Signé Jumping Jack Son

dimensionnement des différents fichiers (lignes 20 et 30).

Etant donné le mode utilisable (mode 2, deux couleurs affichables simultanément à l'écran), il nous était impossible d'user des fenêtres - si pratiques pour réaliser des tableaux et faciliter la lisibilité. Pour pallier ce léger problème, il nous fallait créer nos propres encadrements sous forme de chaînes de caractères (lignes 40 à 60).

La ligne 250 contient les dates correspondant aux choix du menu. Ces dates se lisent en lignes 260 à 280. Lignes 330 à 350, l'encadrement du menu s'affiche. Le menu en lui-même apparaît en lignes 360 à 380. La ligne 390 affiche la barre de rappel des touches.

Si nous avions recherché la solution de facilité, il nous suffisait d'entrer le choix au clavier sous forme numérique (1, 2 ou 3) pour partir dans l'un ou l'autre des sous-programmes. Néanmoins un peu de présentation ne fait de mal à personne et nous avons donc eu recours aux menus tournants. La sélection s'effectue avec les flèches (haut et bas) et la ligne correspondante passe en vidéo-inverse. Le choix opéré, il suffit d'appuyer sur les touches RETURN ou ENTER pour valider. Tout cela se passe entre les lignes 400 et 570.

A partir de la ligne 610, nous faisons notre entrée dans le sous-pro-

gramme destiné à la création d'un nouveau fichier. Après l'affichage de l'encadrement (lignes 650 à 670), la ligne 680 dimensionne la variable **nomfich\$** (8 caractères à gauche, un point et FIC). La ligne de saisie du titre du fichier s'affiche en ligne 690, tandis que la ligne de rappel des touches s'affiche en ligne 700. La ligne 710 fixe la valeur de **x** qui détermine la position du caractère entré dans la variable **nomfich\$**. Les lignes 720 à 830 vérifient la conformité des caractères saisis qui doivent impérativement appartenir aux 26 lettres de l'alphabet ou aux chiffres compris entre 0 et 9. La ligne 770 devient active si vous avez enfoncé la touche RETURN ou ENTER et que **x** est différent de 0 - dans ce cas elle vous envoie au sous-programme d'enregistrement du fichier sur disque, c'est-à-dire en ligne 970. Attention, cette ligne n'existe pas pour l'instant, aussi faudra-t-il la créer. Par exemple, il suffira d'écrire :

970 CLS : PRINT "OK ! VOUS ETES BIEN DANS LE SOUS-PROGRAMME DE SAUVEGARDE DE FICHIER"

Le programme s'arrêtera, mais vous saurez au moins où vous en êtes.

Les lignes 850 à 920 effectuent la saisie proprement dite, ainsi que les corrections d'erreurs.

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.

CHR\$: affiche un caractère à partir de son code ASCII.
STRING\$: permet l'affichage d'un nombre donné de caractères (**n.c.**).

DATA : déclare des données constantes à l'intérieur d'un programme.

READ : lit les données contenues dans une instruction DATA et les assigne à une ou plusieurs variables.

LOCATE : positionne le curseur de texte à la position donnée par les coordonnées.

CLEAR INPUT : efface toutes les données entrées au clavier dans le tampon.

INKEY\$: interroge le clavier pour introduire toute chaîne de caractères entrée au clavier dans un programme.

ASC : sort la valeur ASCII d'un caractère ou d'une variable.

GOSUB : appelle un sous-programme. Sous-entend un retour par RETURN.

RETURN : renvoie au programme principal après un GOSUB.

ELSE : si la condition précédente n'est pas remplie, alors...

MID\$: renvoie à une nouvelle sous-chaîne commençant à la position de départ de la chaîne alphanumérique et contenant le nombre de caractères correspondant à la longueur de la sous-chaîne (**c.p.n.**).

COMMUNIQUÉ

ATTENTION

ON NE « JOUE » PAS AVEC LA MEGADRIVE

VIRGIN LOISIRS S.A. et SEGA Enterprises Ltd souhaitent attirer l'attention des consommateurs sur le point suivant.

Il apparaît que depuis quelques temps certains revendeurs proposent à la vente, sous l'appellation MEGADRIVE, un produit non conforme aux normes SEGA. Ces consoles proviennent d'importations non autorisées par le constructeur et ont fait l'objet de modifications non agréées et non contrôlées.

PAR CONSÉQUENT,

- 1 ■ Ces consoles ne sont couvertes par aucune garantie du constructeur et aucun Service Après-Vente ne sera assuré par VIRGIN LOISIRS.
- 2 ■ Ni VIRGIN LOISIRS, ni SEGA ne peuvent être tenus responsables, à quelque titre que ce soit, des dysfonctionnements pouvant survenir à l'appareil lui-même ou au téléviseur sur lequel il aura été connecté.
- 3 ■ Les cartouches actuellement vendues avec cet appareil sont incompatibles avec la version française de la MEGADRIVE développée par SEGA.
- 4 ■ Aucun revendeur n'est autorisé à utiliser les éléments distinctifs de la marque SEGA ou à se prévaloir d'un quelconque accord avec SEGA Enterprises ou à prétendre commercialiser la version française de la MEGADRIVE.

Nous engageons donc les consommateurs à faire preuve de la plus grande circonspection. Une version spécifiquement française de la MEGADRIVE sera effectivement manufacturée par SEGA et commercialisée par VIRGIN LOISIRS à partir du mois de Septembre 1990.

SEGA

DISTRIBUÉ PAR



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

LA MICRO PAS CHERE A DOMICILE

BY MAIL

8 rue Robert-Planquette 75016 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	189 110
MANETTE INFRAROUGE	299 240
MANETTE US GOLD	119 95
MICRO BLASTER	99 80
MICRO BLASTER	99 80
TRANSPARENT	99 80
PROLONG. JOYSTICKS (ST OU AMIGA)	49 40
QUICKJOY 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
AUTIFIRE	129 103
VOLANT CHALLENGER	299 240
SOURS ST	199 159
SOURS 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
ANTIAGO	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	199
CASAL	239
CALIFORNIA GAMES	190
CHAMPIONSHIP BASKETBALL	169
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

DEKLEKTOR	199	RETURN OF THE JEDI	169
DIGIPANT 3	795	ROBOCOP	225
DOUBLE DETENTE	219	ROCK STAR	245
DOUBLE DRAGON 2	190	ROCKET RANGER	225
DRAGON'S BREATH	269	RODY ET MASTICO	190
GAZZA'S LAIR ESCAPE	399	ROGER RABBIT	190
DRILLER	199	RUN THE GAUNTLET	199
EAGLE'S RIDER	240	RVF	199
EMMANUELLE	179	SCRAMBLE SPIRITS	169
E-MOTION	245	SHADOW OF THE BEAST	195
ENLIGHTENMENT	159	SLAYERS	199
EXTRATIME	149	SPACE ACE	390
F29	245	SPACE HARRIER 2	245
FIRE	235	SPACE PORT	190
FOFT	265	SPIDERMAN	245
FREEDOM	179	SPIDERTRONIC	190
GAUNTLET 2	199	STARGLIDER 2	179
GAZZA'S SUPER SOCCER	225	STEEL	199
GHOSTBUSTERS 2	235	STREET FIGHTER	249
GHOULS 'N' GHOSTS	239	STREET SPORT BASKETBALL	199
GOLD RUNNER	190	STRIDER	239
GOLDEN PATH	139	SUBBATTLE SIM.	249
HEAVY METAL	225	SUPER HUEY	199
HEROES OF THE LANCE	199		
HOT ROD	240		
HUMAN KILLING MACHINE	199		
IMPOSSAMOLE	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		
LED STORM	199		
LES BEST D'US GOLD	269		
LES GEN D'OR	240		
LES INCORRUPTIBLES	245		
LES JUSTICIERS	240		
LOST PATROL	240		
MAGNUM 4	290		
MAUPITI ISLAND	285		
MEURTRE A VENISE	195		
MISSION ELEVATOR	195		
NINJA SPIRIT	240		
NINJA WARRIORS	190		
ONSNAUGHT	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		

PROMO
90F

POWER PLAY
VOYAGE AU CENTRE TERRE
NIL DIEU VIVANT
NINJA

SUPER SCRAMBLE	199
SUPER WUNDER BOY	239
SWITCHBLADE	190
TEEN-AGE QUEEN	190
THE DEEP	249
THE GAMES WINTER EDITION	199
TOWER OF BABEL	275
THUNDERBLADE	249
TURBO OUTRUN	239
TWIN SPORT BASKETBALL	240
TWIN LOD	240
ULTIMATE DARTS	190
ULTIMATE GOLF	245
VICTORY ROAD	229
VIRUS	149
VOYAGEURS DU TEMPS	295
WESTERN GAMES	190
WILD LIFE	179
WLD STREETS	255
WINTER GAMES	249
WORLD CUP SOCCER 90	195

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	
GHOULS 'N' GHOSTS	
HERZOG 2	
KUJAKUCH 2	
LAST BATTLE	
NEW ZEALAND STORY	
OSMATJUN	
RAMBO 3	
SOKO BAN	

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
CRACK 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
DEFEKTOR	149
DOUBLE DETENTE	169
DOUBLE DRAGON 2	190
DRAGON'S BREATH	290
DRILLER	169
EAGLE'S RIDER	149
ELIMINATOR	269
EXPLORA 2	225
E-MOTION	195
EXTRA TIME (KICK OFF)	145
F2?	190
FALCON	225
FIRE	235
FORCES MAGIQUES	179
FORGOTTEN WORLDS	169
GAZZA'S SUPER SOCCER	245
GHOSTBUSTERS 2	225
HARD DRIVIN	190
HEAVY METAL	199
HITS DISK VOL	240
HOT ROD	190
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
MAUPTI ISLAND	269
MAXIBOURSE	199
MEURTRE A VENISE	199
MICKEY MOUSE	199
MINDBENDER	195
MINI GOLF	199
NETHERWORLD	169
NINJA SPIRIT	240
NINJA WARRIORS	195
OPERATION NEPTUNE	199
OPERATION THUNDERBOLT	195
P4?	240
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
RAINBOW ISLANDS	195
RALLY CROSS CHALLENGE	265
RENEGADE	199
RETURN OF THE JEDI	175
RICK DANGEROUS	235
ROBOCOP	199
ROCK STAR	245
RODY ET MASTICO	195
RVF HONDA	265
SCRAMBLE SPIRITS	245
SHINOBİ	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/ST)	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 LIEUX 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
COLLOSSUS 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
DEFITS 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 THROTLES	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
IZNOGOUID	199
KICK OFF	175
KNIGHT FORCE	129/169

PC HOLIDAYS

Musique, promos étudiants, formation etc.,
voici de quoi préparer vos vacances... et la rentrée.

Et nous voici une fois de plus plongés dans la "hot-list" de Softsel (le classement des matériels et logiciels les plus vendus aux USA) : il nous semble important de vous communiquer régulièrement cette référence. Hélas le classement - tant logiciel que hardware - ne varie pas autant que le Top 50. Il comporte néanmoins une différence par rapport au précédent : le lecteur de disquettes **BridgeFile 5" 1/4** cède la place de leader au **Basic Jumbo Internal Tape Drive** de Colorado Memory Systems.

Pour les autres catégories, aucun mouvement d'importance n'est observé : la **KX-P1124 Dot Matrix** de Panasonic détient toujours la première place de la catégorie imprimantes, le **MultiSync 2A** de Nec garde la tête de la catégorie moniteurs, et la légendaire **Microsoft Mouse** de Microsoft se classe encore première dans les accessoires.

PROMOS ETUDIANTS

Attention ! Avis à tous les étudiants en mal d'informatique... et de fric. La société Daewoo France - située à 79, avenue François Arago à Nanterre - propose (jusqu'au 30 juin au moins) deux promotions exceptionnelles, ou plus clairement deux configurations complètes à des prix plus qu'alléchants. Elles consistent en un **CPC**

6200 équipé d'un microprocesseur Intel 80286 à 12 Mhz, d'une RAM de 640 Ko, d'un disque dur de 20 Mo et d'un drive 5" 1/4 d'une capacité de 1,2 Mo. La différence entre les deux versions réside dans l'écran - un **CMM 210 12"** monochrome TTL (MDA / Hercules) pour la première et un **CMC 430 14"** EGA couleur pour la deuxième - ainsi que dans les logiciels offerts : le traitement de texte **Dacey Word 2** dans les deux cas et le tableur **Lucid 3D** pour la configuration couleur.

Le prix de ces configurations : 10 990 F en monochrome et 12

990 F en couleur. Pour plus de renseignements, téléphoner au 46.95.30.00.

MUSIC MUSIC

Les possesseurs de PC sont de plus en plus nombreux à avoir compris que leur ordinateur cons-

Sequence 1000, **Big Time** joue néanmoins de caractéristiques plus restreintes, ce qui justifie la différence de prix (1 290 F). Il s'agit tout de même d'un séquenceur 24 pistes avec 10 mémoires de temps et possibilité d'éditer tous les événements MIDI. **Big Time** fonctionne sur n'importe quel PC 512 Ko CGA,



tuer une occurrence de premier choix en tant que studio musical à domicile... C'est en tout cas ce qu'affirme la société Fretless, éditeur de **Sequence 1000** (cf. Micro News n°31, page 19). Il est vrai que la gamme importante de produits proposés par cette société et surtout leur excellent rapport qualité/prix tend à faire pencher la balance au détriment du ST. Outre **Sequence 1000**, qui représente le haut de gamme des séquenceurs sur PC (pour un prix de 2 690 F), Fretless propose toute une panoplie d'outils.

Basé sur le même principe que

MIDI. Rassurez-vous, cela ne vous coûtera pas une fortune : 990 F l'interface sans synchronisation FSK et 1 390 F l'interface avec FSK. Mieux, vous pouvez faire une petite économie en acquérant simultanément le séquenceur et l'interface.

Les deux packs proposés sont : le **Pack Sequence 1000** (logiciel **Sequence 1000** + interface MIDI sans synchronisation FSK) et le **Pack Big Time** (logiciel **Big Time** + interface MIDI sans synchronisation FSK). Ils se vendent aux prix respectifs de 3 590 F et 2 190 F. Pour de plus amples renseignements, contacter Fretless International, 3, rue Gabriel Lauthmain, 75010 Paris. Tél. : 42.46.28.03.

AROUND MIDI

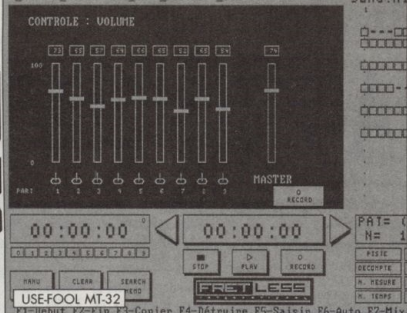
Restons dans la musique et plus précisément dans l'univers MIDI avec **MIDI Service** qui inaugure son nouveau serveur télématique : **3617 MIDI**. Celui-ci recèle quantité d'orchestrations musicales pour séquenceurs MIDI en téléchargement libre et permanent.

Le classement des orchestrations est effectué par formats de séquenceurs ou par types musicaux (onze en tout). Voilà de quoi régaler les compositeurs en mal de créativité, d'autant que le coût moyen du téléchargement d'une orchestration est de 20 F - une brouille !

LES BONS TUYAUX

LE GNAP
N'ATTENDEZ PAS LE DESSERT

THE TOYOTES



TRANSFERT PAS CHER

En matière de réseau, il n'y a pas deux poids, deux mesures... c'est bien, mais c'est cher ! L'arrivée sur le marché du **LanLink Laptop** de TSL - distribué en France par Omnific - réduit à néant cette affirmation. 1 400 F HT, oui, vous avez bien vu, c'est le prix de ce logiciel de transfert de données entre deux postes. A ce prix-là, on n'hésite pas. D'autant que le **Lan-link Laptop** a plus d'un tour dans son sac. Primo, il se révèle être le mini-réseau le plus rapide du marché avec un débit de 64 Ko par seconde. Secundo, il peut être mis en œuvre en quelques minutes grâce à un module d'installation automatique. Tertio, il supporte une distance de connexion pouvant atteindre les 120 mètres - plus que suffisant dans la majorité des cas.

SECURITE OBLIGE

Un disque dur, c'est du costaud, jusqu'à jour où ça foire... Et quand ça foire, y'a plus qu'à aller faire un tour à Lourdes et si ça ne marche pas, il ne vous reste plus que Lisieux pour pleurer. Bref une seule solution : la prévention - et pour ça rien de tel que **Norton Backup**. Premier d'une série de produits conçue par PNCI et destinée au marché des logiciels de sauvegarde, **Norton Backup** permet la création de sauvegardes de fichiers sélectionnés ou de la totalité d'un disque - le tout rapidement et facilement. **Norton Backup** dispose de cinq

types de sauvegarde, de trois niveaux de vérification de données et de trois niveaux de compression de données, ainsi que de trois niveaux d'utilisation (prédéfini, standard et avancé). Simple d'installation - le test des performances et la configuration du logiciel par rapport à votre machine s'effectue automatiquement - le programme se présente sous forme de fenêtres et de menus accessibles au moyen de la souris ou du clavier. La version 1.1 de **Norton Backup** est d'ores et déjà disponible en anglais au prix de 1 750 F HT et sortira en version française fin juin. Pour plus de renseignements : Frame, 32 bis, rue Victor Hugo, 92800 Puteaux. Tél : 47.72.77.77.

FORMATION

Vous tripez de l'informatique depuis peu et désirez approfondir vos connaissances sur certains logiciels afin de vous constituer un bagage avant de vous lancer dans le monde du travail. Avec la société **Forma 2**, aucun problème sinon les tarifs qui ne sont pas à la portée de tous. De l'initiation à l'informatique aux logiciels intégrés en passant par l'étude des langages, tous les domaines ou presque sont abordés en stage. Deux centres sont à votre disposition - d'une part à Nanterre, 33, avenue de Rueil, 92000 Nanterre et d'autre part à La Défense, 23, rue Pasteur, 92250 La Garenne-Colombes. Un seul numéro de téléphone : 47.24.13.13.

A la prochaine !

Abondos

3615
MICRONEWS
C'EST TOUS LES SOIRS
ROSIE EN DIRECT

MS-DOS
(toutes versions)
Micro Application
490 pages, 128 F

LE GRAND LIVRE
DE WORD 5
Micro Application
815 pages, 245 F
295 F avec disquette

Sous un format de poche très pratique (on peut l'emporter partout), se cache une vraie mine d'or pour les possesseurs de PC. Ce guide se propose de vous faire découvrir - à travers deux approches complémentaires - les capacités du MS-DOS. La première partie, sous forme de mémento pratique, propose une présentation claire et détaillée du système d'exploitation.

Un classement judicieux des principaux thèmes permet de répondre rapidement

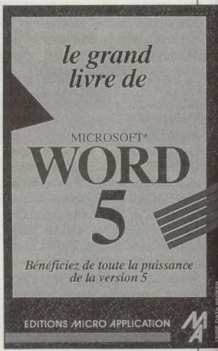
Eh oui ! Nous en sommes déjà à la cinquième version de Word - certainement le plus puissant et le plus répandu des traitements de texte de par le monde. Cette dernière version, sortie uniquement pour PC, reprend l'essentiel des commandes des précédentes mais en outre apporte d'autres possibilités à l'utilisateur. Très complet, il passe en revue (à travers 800 pages) les nombreux domaines d'applications de ce logiciel : lettres, formulaires, tableaux, livres, brochures...

Des explications claires rédigées par des spécialistes de l'édition, des astuces et des conseils de spécialistes vous entraîneront plus loin que vous l'avez jamais imaginé. Le livre se découpe en chapitres d'une clarté exemplaire : apprentissage, fonctions de la PAO, gestion de gros documents, fonctions avancées (publipostage, macrocommandes...), astuces et conseils. Une référence, incontestablement !



à une foule de questions. On trouve des solutions adéquates à des problèmes du type : "Quel est le rôle d'un disque virtuel ? Comment accélérer le clavier ?" etc.

La seconde partie, le guide de référence, est consacrée à l'explication et à l'utilisation de toutes les commandes - tous les paramètres et options se retrouvent accessibles en un seul coup d'œil. Un classement alphabétique vient compléter cet excellent livre. Voilà un guide indispensable à la portée de tous !



MAGIQUE, FANTASTIQUE, ENVOUTANT... VOICI

LOOM

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente



Photos d'écran sur PC

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 guildes. 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.

Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRETEIL

DÉJÀ DISPONIBLE SUR PC
IL ARRIVE BIENTÔT SUR AMIGA
ET ATARI ST EN FRANÇAIS

LUCASFILM
GAMES

TOPS SOFTS

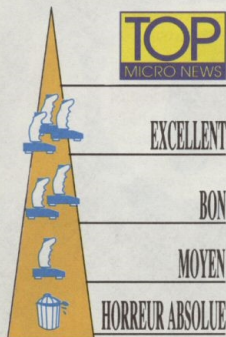
TOP
MICRO NEWS
PREVIEW

UNREAL

Un monde perdu prodigieusement animé
dont même les pièges innombrables font rêver...

Un tel déluge de couleurs, de subtils dégradés, de sons digitalisés criants de vérité, un scrolling différentiel de toute beauté, on n'avait pas vu ça depuis *Shadow of the Beast*. Les puristes feront remarquer que les graphismes apparaissent tout de même un tout petit peu moins travaillés - mais c'est au profit de l'animation et de la jouabilité qui se révèlent bien supérieures à celles du célèbre soft de Psygnosis ! Les monstres de *Shadow of the Beast* étaient de splendides dessins qu'on agitaient devant les griffes du héros, ceux d'*Unreal* réjouissent moins la rétine, certes, mais se déplacent tout seuls sur leurs petites papattes en agitant

leurs bras, leurs ailes ou leurs tentacules de façon très réaliste. Ici pas de musique, rien qu'une ambiance sonore (et laquelle !



Gargouillis d'eau, cris d'animaux, souffles de vent etc.) extrêmement prenante qui vous plonge les oreilles les premières dans l'action.

Mais surtout, *Unreal* alterne de simples séquences 2D avec des séquences 3D fantastiques lors desquelles, juché sur le dos d'un dragon, vous survolez des paysages préhistoriques peuplés de dinosaures. Laissons de côté le scénario de service - un gentil barbare va secourir sa copine et combattre les forces du Chaos - et passons directement à l'action.

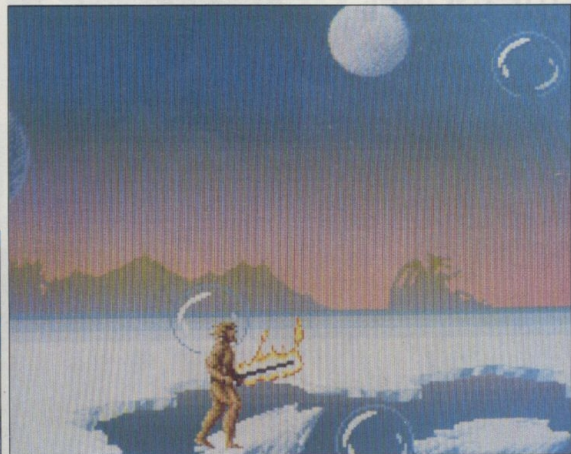
Vous allez parcourir chacun des cinq niveaux à pied en scrolling horizontal, puis à dos de dragon en 3D (ce qui nous fait en tout dix niveaux !). Chaque tableau bénéficie de superbes décors différents du précédent (forêt, neige, château etc.). Votre épée va s'enflammer lorsque vous la plongerez dans un brasier et deviendra ainsi capable de



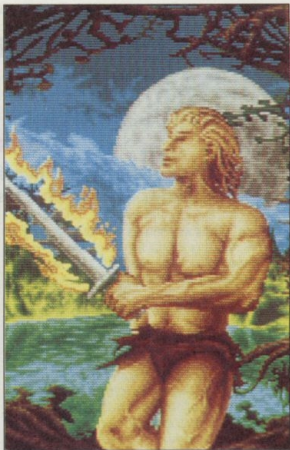
cracher des boules de feu bien pratiques pour se débarrasser des monstres sans se salir les mains. Hélas, ces effets ne durent que temporairement et il vous faudra recharger votre arme plus d'une fois. Mais ces emmerdeurs titanesques ne constituent pas

dans une production destinée à la jeunesse !).

La version que nous avons pu voir n'était pas tout à fait terminée, mais le seul défaut qui pourrait empêcher *Unreal* de remporter un formidable succès consisterait en un ni-



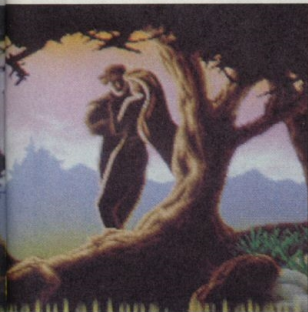
les seuls obstacles sur votre route : des fosses, des pics qui surgissent du sol, la glace, le feu et des ponts qui s'écroulent sous vos pas vous causeront également pas mal de soucis. Le survol du paysage, beaucoup moins détaillé graphiquement (tout en restant très impressionnant), bénéficie d'une animation ultrarapide. A cette vitesse, difficile d'éviter les arbres, les arches en pierre et les montagnes tout en essayant de ramasser des bonus et d'éliminer au passage les créatures antédiluviennes qui se déplacent sur le sol en remuant la queue (attitude intolérable



veau de complexité trop élevé qui empêcherait les joueurs moyens d'accéder à la totalité des niveaux. N'ayez crainte, on vous tiendra au courant...

Disquette Ubi Soft pour Amiga.

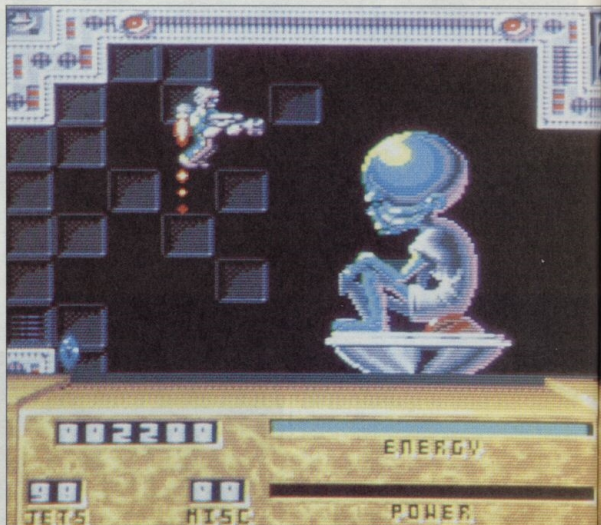
M.L.



DAN DARE 3 : THE ESCAPE

Ami public numéro 1 en danger !
Sortez le grand jeu, les extraterrestres attaquent.

Dan Dare sort enfin de sa bulle. Ce héros légendaire de la BD anglaise affronte aujourd'hui le monde de la micro. La première aventure de ce colonel de la Flotte Spatiale date de 1950 - ce fut le coup de foudre et des millions de jeunes Anglais fantasmeraient sur le personnage. Ce logiciel reprend le scénario des albums : vous êtes transporté dans le Futur et l'humanité vit sous la menace du Mekon, être diabolique qui veut asservir la Terre. Un commando de Treens, émanations du vrai Mekon (mais si, mais con !), kidnappe l'aventurier. Prisonnier du satellite ennemi, il se libère et cherche la porte de sortie. Disposant d'un jet pack, d'un canon à plasma et de bombes, vous devrez pour vous échapper de ce piège mortel retrouver le carburant réparti dans cinq en-



droits. La réalisation sur CPC frôle le superbe et l'exploration des différentes salles exigera de vous temps de réflexion et cogitations intenses - ce qui garantit à ce jeu une bonne durée de vie.

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

J.-P.L.



TOP
MICRO NEWS
PREVIEW

ESCAPE FROM COLDITZ

La grande évasion ne serait-elle donc rien d'autre qu'une grande illusion ?

Situé à l'intérieur du territoire du Grand Reich, le château de Colditz - le plus renommé des camps de prisonniers de guerre - constituait le dernier endroit au monde dans lequel les soldats alliés voulaient se retrouver. Toute évasion y semblait impossible...

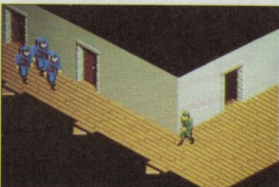
La version Digital Magic de ces aventures carcérales est une conversion d'un jeu de plateau de Gibson Games. Elle recrée secteur par secteur en 3D les corridors et les chambres de la forteresse. Il y a plus de 600 salles à l'intérieur et si vous survivez assez longtemps pour voir le tout, vous pourrez admirer (enfin !) le vaste monde du dehors.

Pour gagner, vous devez vous échapper, passer la frontière commune avec la France et rejoindre la Résistance. Le salut proviendra de votre degré d'inventivité... Quand vous explorerez les chambres et les recoins de la forteresse interdite, vous devrez ramasser de nombreux objets (des draps de lit, du fil de fer etc.) et agraffer des papiers - n'importe quel boy-scout connaît la musique et saura utiliser tout ce qui lui tombe sous la main, équipement militaire compris. Tout ce que vous

sauriez à faire, c'est de tout essayer.

La découverte des clefs ouvrant les portes de sécurité se révélera absolument vitale : malheureusement les forces allemandes - superentraînées (à Colditz il y en a un bon paquet) - déclencheront l'alarme à la seconde. Et si vous parvenez à les tuer en leur cognant dessus au corps à corps, vous entrerez dans la légende des évasions célèbres - à vous donc de trouver la bonne combine.

Disquette Digital Magic Software pour Amiga. Existe également sur Atari ST, C64, PC et compatibles. K.H.



Digital Magic Software

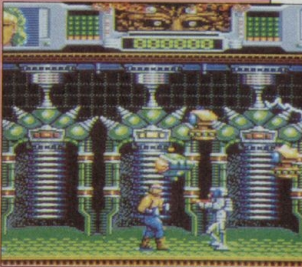
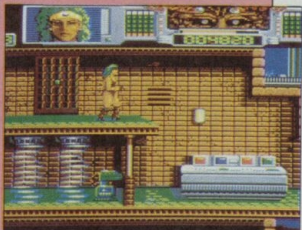


HAMMERFIST

L'année 2245 s'annonce désespérée pour l'humanité - ou plutôt pour ce qu'il en reste... Jamais l'espèce humaine n'a connu une telle misère : les libérés n'existent plus, l'esclavage est devenu le lot quotidien de millions de gens. Derrière cette dictature mondiale se cache le maître du Centro-Holographix : son esprit diabolique a réussi à réduire les personnalités les plus influentes de la planète à l'état de simples hologrammes, qu'il utilise pour commettre meurtres et attentats. Soudain, l'ordinateur central qui contrôle Hammerfist et Metalisis (deux des créations les plus perfectionnées du despote) se met à déconner. Les deux créatures se rebellent et se lancent aux trousses de leur géniteur - à vous de les guider...

Rien à redire en matière de graphismes et de bruitages, mais en revanche la jouabilité laisse à désirer. Dommage car l'ambiance et les trouvailles visuelles auraient pu facilement lui valoir un Top. A essayer néanmoins pour le fun...

Disquettes Vivid Image pour Amiga. Existe également sur Atari ST, Amstrad CPC et Commodore 64. J.-P.L.



TOP
MICRO NEWS

ITALY 1990

Le mois de juin est là, vive le ballon rond !

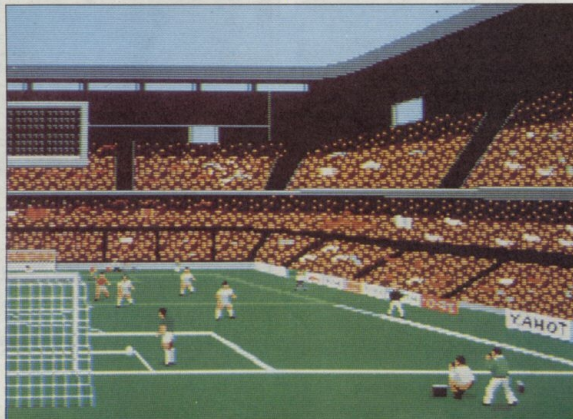
Kick Off était la référence des simulations de foot, notamment au niveau de la jouabilité, mais l'ouverture de la Coupe du Monde arrivant à grands pas, de nouveaux challengers se précipitent sur nos micros. *Italy 1990* a le mérite de vouloir recréer la chaleur et la tension, en un mot l'ambiance qui régnera lors de cette compétition. En effet tous les joueurs officiellement sélectionnés figurent dans le programme et définissent ainsi tous les paramètres du jeu, qui se révèle très rapide, même au bout de temps de pratique assez longs (la fatigue ne serait-elle donc pas un paramètre ?). *Italy 1990* innove également par des graphismes superbes et une animation de qualité à la brésilienne. Une vue de dessus en plongée vous permettra de voir en effet des footballeurs



grands et bien dessinés et non plus des débris de pixels crachoteux qui s'emmêlent les pinceaux de manière surréaliste... Petit inconvénient : le jeu à deux n'est malheureusement possible qu'à l'entraînement (matches amicaux) et non en mode tournoi mondial.

Tous les coups de football vous attendent au détour de la manette (têtes, dribbles, tacles, glissades, retournés...). Toutefois l'absence d'un scanner qui indiquerait la position de vos joueurs pour les passes fait sensiblement défaut. En effet exécuter des passes devient un casse-tête pour ceux qui cherchent à méditer quelques stratégies. Le tout (avec une documentation très détaillée comprenant un historique de la compétition et des gloires du passé) garde toutefois un aspect superengageant pour les passionnés de la balle au pied.

Ceux qui au seul énoncé du mot "soccer"



sont envahis par une impulsion irrésistible - celle de faire bouffer leurs crampons à tous les "footeux" de la planète-, n'apprécieront peut-être pas *Italy 1990*... Mais les sportifs dans l'âme et les véritables amateurs se lanceront à corps perdu dans les parties jusqu'à la finale car la difficulté toujours croissante relance sans répit l'intérêt de jeu. Indispensable pour votre mois de juin !

Disquette US Gold pour Atari ST. Egalement prévu sur Amiga, Amstrad CPC et C64. J.-M.O.



WIPE OUT

Si vous avez vu le film *Tron*, vous vous souvenez de la séquence montrant une course de motos lumineuses. Les types se poursuivaient à travers un immense labyrinthe en essayant de se couper la route pour s'éjecter mutuellement. Voilà en gros le principe de *Wipe Out*... Remplacez simplement les motos par des skateboards à réaction, et les mecs par de jolies aliens ! Une carte dans le coin de chacune des deux vues subjectives présente le terrain en vue de dessus...

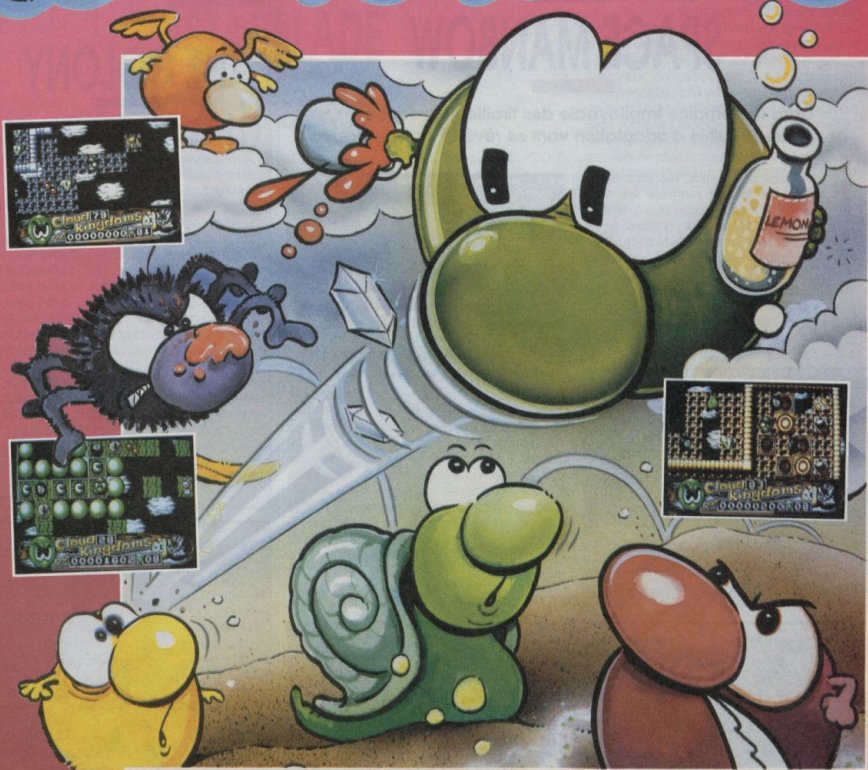
Le but est de se qualifier pour la finale du plus grand tournoi de tous les temps. Mais pour y arriver, vous devrez affronter tout un tas d'extraterrestres. Se pose alors un autre problème : les skateboards laissent derrière eux un mur impénétrable et si vous (ou votre adversaire) le heurtez, vous y laissez votre peau - sauf si vous réussissez à vous écarter juste à temps. Surtout que les concurrents vont adopter des stratégies différentes et qu'il y aura possibilité d'échanger où d'acheter des pièces détachées pour votre skate. Figurent également une option qui vous permet de parier sur les courses et des bonus à ramasser qui se révéleront très utiles - comme le pouvoir de dissoudre les murs. Malgré de bons graphismes et des effets sonores excellents, *Wipe Out* n'est ni assez rapide, ni assez varié pour être qualifié de "must incontournable". C'est amusant un moment - seul ou en mode deux joueurs - mais on finit par se lasser.

Disquette Gonzo Games pour Amiga et Atari ST. K.H.



DISTRIBUE DANS LES FNAC  ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

CLOUD KINGDOMS



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 potion.
- 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



MILLENNIUM

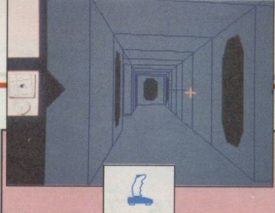
SPACE MANBOW

Dans le domaine impitoyable des tirailleurs galactiques, de solides facultés d'adaptation vont se révéler indispensables...

Les accros du joystick, les allumés du "déglingue tout et ramasse plus loin" vont être servis. Ce jeu est un morceau de choix pour tous les adeptes de la destruction totale, irrémédiable et apocalyptique. Avant de vous balancer quelques morceaux choisis de cet incandescent shoot'em up, un petit avertissement (les possesseurs de 16 bits feraient bien d'y jeter un œil - voire les deux) : imaginez que ce petit joyau tourne sur MSX2 et MSX2+ (des 8 bits) et que le



résultat soutient largement la comparaison avec un Amiga ou même une console Nec, quasiment incroyable ! Techniquement ça fait dans le grandiose et en plus les sept niveaux sont tous très différents et excitants à jouer. Après une séquence d'ouverture très réussie, vous pénétrez dans le vif de l'action : obligation de détruire sur une planète hostile (grâce à votre vaisseau hypersophistiqué) le repaire d'un odieux alien. Le premier niveau vous entraîne dans un face-à-face démentiel avec un tank géant. Faut pas mollir car ça fuse de partout, le tableau présente un superbe scrolling horizontal, un autre vertical et



THE COLONY

Quelle déception ! Les possesseurs de Macintosh qui ont eu le bonheur de pratiquer ce jeu sur leur micro n'en croiront pas leurs yeux. Ce qui était un must sur Apple s'étale lamentablement sur Amiga. Voici l'idée de départ : à la suite d'un message de la colonie Delta 5-5, vous êtes propulsés dans cette station pour y découvrir l'origine d'un virus inconnu qui a tout ravagé. L'affichage en 3D formes pleines, bien réalisé, constitue le seul point positif car malheureusement, cette mauvaise adaptation ne procure qu'ennui et lassitude. Il aurait été préférable, au lieu de ne pratiquer qu'une simple copie, de retravailler l'ensemble. Quant on a connaissance des vastes possibilités d'un Amiga, il est difficile de s'intéresser à cet espace en deux couleurs (noir et blanc) - bien terme par rapport à d'autres jeux d'aventures. Colony, sur Amiga, est encore à faire...

Disquettes Mindscape pour Amiga. Existe également sur Macintosh.

J.-P.L.



un multidirectionnel plein écran (eh oui, c'est possible !). Les monstres de fin de niveau vont vous étonner par leur variété : taupocrustacé, escargot géant, homard, boule, un alien (comme dans le film du même nom), une tête géante et enfin le vaisseau-mère. Selon un bon vieux principe, des bonus et des armes supplémentaires vous sont acquis dès que vous éclatez un ennemi. Cette cartouche soutient la comparaison avec Nemesis ou R-Type par la qualité de sa réalisation et la variété de ses niveaux... Un must de plus pour Konami !

Cartouche Konami S.C.C. pour MSX2 et MSX2+.

J.-P.L.

TOP
MICRO-NEWS

STARBLADE

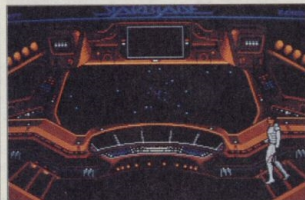
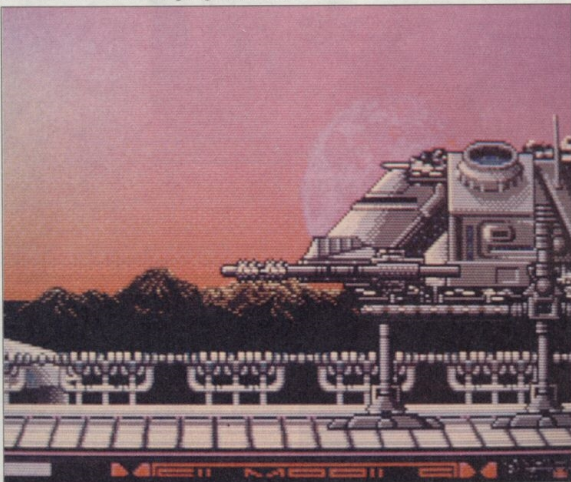
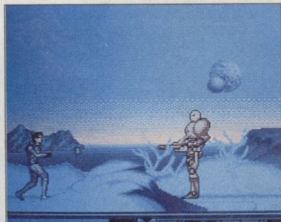
Un véritable *Blade Runner* des étoiles !
Avec disquettes à la clé de l'énigme...

En tant que leader de la rébellion, vous allez explorer la galaxie à bord de votre vaisseau, le *Starblade*, à la recherche de disquettes contenant les coordonnées de la planète sur laquelle se cache Génolyne, la Grande Prêtresse des forces du Chaos. Vous devrez ensuite la détruire, histoire de lui faire passer l'envie de régner sur l'espèce humaine. Pour commencer, explorez le *Starblade* et fouillez placards et recoins : vous y trouverez une épée laser et une combinaison qui vous permettra de respirer lorsque vous irez vous promener sur des planètes privées d'oxygène. Votre voyage sera fréquemment interrompu par des combats en 3D dans l'espace, où vous aurez à faire face aux vaisseaux aliens, à des mines flottantes ou à des chocs avec les météorites. Si vous tombez en rade dans l'espace,

vous pourrez toujours envoyer un S.O.S. pour qu'une dépanneuse vienne vous chercher - mais méfiez-vous, les garagistes aliens

étant aussi malhonnêtes que les nôtres, l'addition risque d'être salée !

Votre personnage se déplace dans les trois dimensions lorsqu'il est à bord de son vaisseau, mais ne peut avancer que sur le plan horizontal lorsqu'il a atterri sur une planète. À vous de dialoguer avec les indigènes locaux à coups de laser, ou plus finement en essayant de procéder à des échanges commerciaux, afin de mettre la main sur les disquettes éparpillées à travers la galaxie. Bien sûr, *Starblade* ressemble par moment à *Targhan, Colorado* ou au *Fétiche Maya*, mais une fois de plus la sauce prend plutôt bien et on se laisse facilement emporter par l'action. Les splendides graphismes - encore plus



détaillés que dans les précédentes productions Silmarils - ainsi que les bruitages vous plongent dans l'ambiance de *La guerre des étoiles* et de ses fameuses portes coulissantes à fermeture turbobifougnazée-triconvexe au bruit si caractéristique : pschhhhhhhiiiiitt !
Disquette Silmarils pour Atari ST. Egalement prévu pour Amiga, PC et compatibles.

M.L.

TOP
MICRO-NEWS

ULTIMA 6

Meeting d'enfer à Britannia. Les forces maléfiques sont de retour - rien que pour vous occire. Le pied !!!

Après avoir passé de longues nuits à résoudre l'énigme du précédent chapitre, vous voici de nouveau dans vos pénates, goûtant un repos bien mérité en charentaises devant un poste cathodique - zappant aussi vite sur vos émissions favorites que vous balancez avec ferveur des coups d'épée dans la bidoche de quelques créatures.

D'un seul coup, vous ressentez une étrange impression venant de l'extérieur... Le ciel s'assombrit, un orage s'annonce et des trombes d'eau commencent à déferler. Vous distinguez, tout près de chez vous, un cercle de pierres - vous sortez et allez dans sa direction : c'est une porte temporelle qui vous invite à vous transporter pour une petite balade dans le royaume de Britannia. A peine arrivé dans ce lieu enchanté, vous découvrez



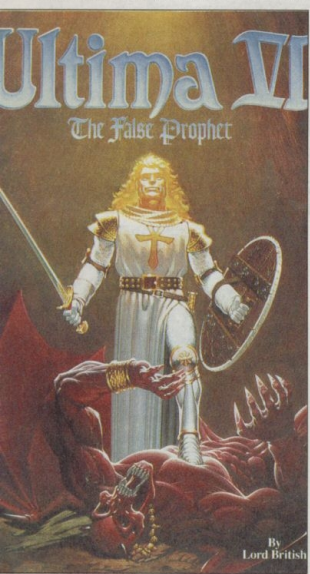
une roulotte, dont l'unique occupante, une gitane, vous propose de déterminer votre valeur par l'étalement des facultés émotionnelles au moyen d'un savant dosage de mélanges colorés. Assommé par un long sommeil réparateur qui débouchera au réveil sur un cauchemar titanique (au cours duquel d'ignobles harpies se trouvent conviées à savourer votre viande froide sur un autel sacrificateur), vous sentez que la mort approche... Le fil de votre vie passée se déroule en quelques secondes, quand soudainement une flèche transperce le bourreau chargé d'avalier sans condiments votre bulletin de naissance. Quatre formes de vie amicales apparaîtront dans ce chaos pour concourir à votre libération.

Ainsi débute le sixième scénario de *Ultima* - riche de rebondissements, paysages et créatures innombrables - dont vous devrez venir à bout sans faillir sous la forme de différents avatars.

Porteur de thèmes sans cesse renouvelés par la richesse de l'intrigue, *Ultima 6* innove encore avec le rajout de multiples options qui sauront ravir aussi bien l'humble novice que le vétéran. La dialectique n'a guère changé, mais une plus grande quantité de personnages secondaires, posant des devinettes ou lançant des vannes dont l'unique clef se trouve dans le Compendium, ont fait leur apparition.

Enfin, des graphismes détaillés aux multiples animations font de cette sixième mouture un must ludique dont il est pratiquement inutile de faire la réputation.

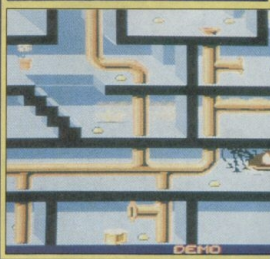
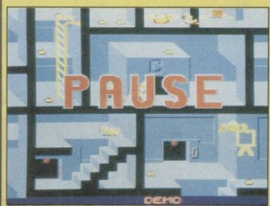
Disquettes Origin pour PC et compatibles. Egalement prévu sur Commodore 64/128, Amiga et Apple 2. P.G.



THE TOYOTTES

Après *Tintin* et *Les Toniques Bleues*, Infogrames continue à piocher dans le répertoire BD. Mais cette fois-ci, la pioche a touché le mauvais filon. Pourtant *Les Toyottes*, issus des albums de Carpentier, sont des personnages sympas. Ces charmantes créatures - des rats, by the way - vivent dans un monde souterrain régi par les lois qu'édicte un monarque plutôt tyrannique. Un jour le fils du despote (Barnabé de son petit nom), se paume en jouant au ballon dans les nombreux couloirs du royaume. Pris d'une colère sans nom, le père de l'infortuné disparu envoie un volontaire désigné d'office à la recherche de sa progéniture. Le valeureux soldat, Cyprien, tremble comme une feuille morte à l'idée d'affronter les monstres qui peuplent ces galeries. Vous dirigez le héros dans un dédale de salles remplies de tuyaux, d'ascenseurs, d'escaliers, d'échelles, de gruyères et d'objets insolites. L'idée de départ semblait sympa, mais la réalisation ne suit pas. On est vite complètement perdu, les décors frisent l'extrême médiocrité et la jouabilité est tombée aux oubliettes. Dommage, dommage - nos héros de papier méritaient beaucoup, beaucoup mieux...

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





PREVIEW

SHOCK WAVE

Le scénario de *Shock Wave* ne surprendra aucun amateur de shoot'em up : confortablement assis dans le cockpit de votre supervéhicule de combat, vous devez zigzaguer et fondre au cœur de terres inconnues en essayant de descendre ou d'éviter les hordes de créatures extraterrestres qui marchent mécaniquement sur vous !

Ce genre d'histoire convient très bien à n'importe quel jeu vidéo - qu'il soit question de *Scramble* ou de *R-Type 2* - mais ce qui rend celui-ci différent des autres, ce sont ses effets graphiques ! Tout les accros qui ont déjà joué à *Digital Magic's Drivin' Force* (un clone de *Kind of Power*) savent que sa routine 3D génère quelque chose de spécial... Et il semble que celle de *Shock Wave* ait été améliorée ! Les programmeurs prétendent qu'ils ont reproduit les sensations des meilleures machines d'arcade à système hydraulique sur micro, grâce à une nouvelle technique de rotation de l'image 3D.

Tout cela signifie simplement que *Shock Wave* consiste en un vulgaire croisement entre une classique simulation de vol et un shoot'em up du genre *Space Harrier*... Malgré cela il devrait, en raison de prouesses techniques qui ne manqueront pas de retenir

votre attention, faire la nique à une concurrence qui se montre toujours aussi impitoyable...

Disquette Digital Magic Software pour Atari ST. Existe également sur Amiga. K.H.

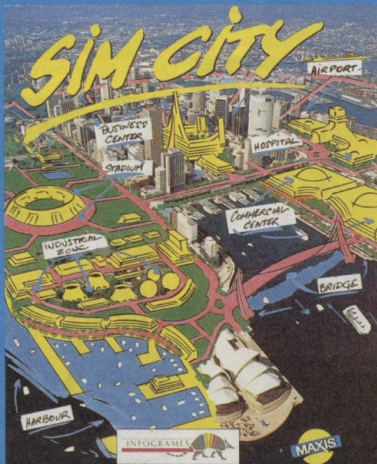


BEST ENTERTAINMENT PROGRAM OF THE YEAR 1989
Software Publisher Association

BEST SIMULATION PROGRAM OF THE YEAR 1989
Software Publisher Association

TILT D'OR DU JEU LE PLUS INNOVATEUR
Tilt Magazine

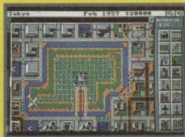
BEST COMPUTER STRATEGY GAME 1989
Video Games and Computer Entertainment



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

BEST EDUCATIONAL PROGRAM AWARD 1990
European Computer Leisure

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 maisons, des aéroports, organiser le trafic, raser des quartiers entiers, gérer votre budget, lever des impôts... à vous d'être grandiose et infallible. 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

INFOGRAAMES
LA MICRO SPECTACLE



TOP
MICRO NEWS
PREVIEW

NEBULUS 2

Où Pogo continue à arpenter ses tours infernales...

La sortie du premier *Nebulus*, il y a au moins deux ans, avait provoqué d'unanimes acclamations. Pogo, une mignonne petite créature au groin porcine tenait la vedette et avait pour mission de démolir seize tours construites sur la mer. La seule façon de réussir était de monter jusqu'au sommet de chaque tour afin de mettre en marche le système d'autodestruction. Ne-

bulus 2 reprend le même principe, mais avec de meilleurs graphismes et quelques aménagements qui rendent l'action encore plus difficile.

Pogo revient dans le pays de Nor, où il lui faudra détruire seize nouvelles tours. La technologie a fait de gros progrès et cette fois-ci, plus question d'un sous-marin pour se déplacer d'une tour à l'autre : il a à sa disposition un coquet petit hélicoptère. Chaque tour contient bien sûr des plates-formes et des tas de pièges. Lorsque Pogo en fait le tour, il reste au milieu de l'écran tandis que l'édifice tourne sur lui-même - on a du mal à en croire ses yeux ! Les ennemis pullulent : certains d'entre eux se cachent dans la tour, d'autres attaquent de côté, d'autres encore vous sautent dessus de l'étage supérieur. Heureusement que Pogo peut récupérer de nouvelles armes en plus de sa minable petite sarbacane.

La tour contient les habituelles plates-formes friables, les trous, les terrains glissants - on s'y déplace au moyen de sauts toujours aussi éprouvants pour les nerfs... S'y rajoutent quelques trucs poilants comme des



échelles, des lianes qui se balancent et des pôles de téléportation. Une seule chose à dire donc : si vous avez aimé le premier, vous raffolerez du second !

Disquette Hewson pour Atari ST et Amiga. ST et K.H.



DYNASTY WARS

Certains d'entre vous avaient eu un aperçu du jeu grâce aux photos des previews et du jeu d'arcade, mais ici nous allons parler de l'adaptation finale.

Après une présentation soignée de l'histoire du soft, vous allez effectuer votre choix parmi quatre personnages, dotés d'un look de héros de dessins animés japonais et d'une animation du même type. La maniabilité pêche par la lenteur - de même que le scrolling... Pas de bruitages venant ponctuer la musique d'une médiocrité infinie, même pour le ST. L'intérêt de jeu n'atteint pas non plus les sommets car les tactiques à appliquer sont sensiblement les mêmes tout au long des huit tableaux. Quant à la gestion des armes, elle ressemble à celle de *Strider* (qui avait d'ailleurs été adapté par la même équipe). Et les ennemis défilent, presque toujours les mêmes - des fantassins ou des archers commandés par un seul général qui vous attend en fin de niveau. Après quelques jours de pratique, on peut dire que vous en aurez marre...

Disquette US Gold pour Atari ST et Amiga. Egalement prévu sur Amstrad CPC et C64. J.-M.O.



MARSEILLE

DÉCOUVREZ L'ESPACE
MICRO-INFORMATIQUE
DU



MEGASTORE
AVEC

SEGA®

CONSOLES □ JEUX □ ACCESSOIRES



MEGASTORE

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

MEGASTORE

75, rue Saint-Ferréol
13006 MARSEILLE

O U V E R T T O U S L E S J O U R S J U S Q U ' A M I N U I T

TOP
MICRO NEWS

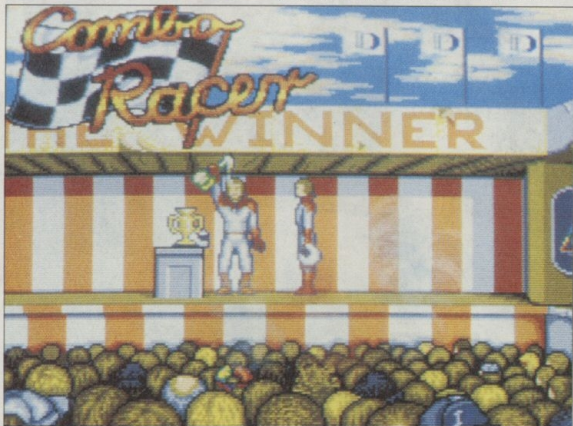
COMBO RACER

Piloter un side-car à 140
sur un circuit bourré d'embûches, ça va être coton !

Un coup de kick et je starte ! Ça va démenter sec ! Je négocie le premier virage tant bien que mal... Plutôt mal que bien d'ailleurs, cause que mon coéquipier a un gros derche et qu'il a de la peine à l'encastrier. Je crains le pire... Je lève le pied, ce qui donne l'occasion à tous ces conards de concurrents de me faire la nique. Et pour finir, ce qui doit arriver arrive : je me retrouve dans le décor à compter les étoiles pendant que le chrono continue à tourner et que mes chances de qualification s'envolent en fumée... Ouf !



Outre le soin à apporter au choix du coéquipier - qui pourra, le cas échéant, rectifier vos écarts de conduite - il est recommandé de s'entraîner longuement au pilotage sur tous les circuits (avec l'ordinateur pour partenaire). Cette approche du jeu comporte deux avantages : primo, d'être accompagné d'un sideman expérimenté - ce qui limite les plantages - et secundo de reconnaître (et donc de pouvoir prévoir) les accidents de terrain disséminés tout au long des pistes. Les mariolles et autres gigolos de service feront fi du conseil et passeront en frimant à l'étape suivante - la compétition... Grand bien leur fasse, mais ils le regretteront !



LIVINGSTONE 2

Pour traverser la jungle, notre célèbre explorateur dispose d'une perche, de grenades, d'un boomerang et d'un fouet. Chaque objet n'est efficace que dans certaines situations, et contre certains ennemis seulement. Hélas, la sélection des objets se fait au clavier, alors que vous dirigez le personnage à la fois au joystick et au clavier, ce qui rend la plupart des actions irréalisables pour tout être que la nature n'a pas doté d'une douzaine de tentacules au moins. Exemple : vous sautez en hauteur à l'aide de la perche sur une corniche et au moment où l'écran du dessus apparaît, un singe s'apprête à vous tomber sur le râble. Pas le temps de vous retourner pour dégoupiller les grenades - encore moins de les lancer : vous êtes déjà mort ! De plus les animaux que vous abattez ressuscitent miraculeusement dès que vous avez le malheur de sortir de l'écran où ils se trouvaient et, comble de tout, les singes se mettent à vous subtiliser des objets. Résultat : vous passez des heures à attendre en haut d'un arbre que ces têtes de Kong veuillent bien revenir avec votre perche. Enervant, isn't it ?

Voilà un logiciel bourré de bonnes idées, mais complètement gâché par une jouabilité pitoyable... N'est pas Rick Dangerous qui veut !

Disquette Opera Soft pour Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, C64, PC & compatibles. M.L.

Combo Racer constitue une simulation dans toute l'acceptation du terme. L'impression de vitesse, très réaliste, et la reproduction de la force centrifuge quasi parfaite vous feront virer au quart de tour. Les graphismes et le son se révèlent particulièrement soignés, ce qui apporte une dimension supplémentaire au jeu. De plus une option "Tracks Editor" permet de remodeler les pistes (au nombre de huit), tandis qu'une autre offre la possibilité de sauvegarder les scores sur disque. Pratique pour effectuer une saison complète en plusieurs fois ! Combo Racer se joue avec deux joysticks ou avec un seul - plus le clavier.

Deux disquettes Gremlin pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST. G.B.

INDECISION...

Préparer ses vacances, taquiner la baballe ou dialoguer avec sa machine... Décidément, nos lecteurs n'ont pas les deux pieds dans le même sabot !

LE MOINS CHER ?

Après le très réussi dossier sur la micro trop chère, je t'écris pour te poser quelques questions qui pourraient s'intégrer dans ce qu'on pourrait appeler "Applications Pratiques". Comme chacun sait, les vacances approchent et je pense que nous serons nombreux à quitter nos micros et aller visiter des pays frontaliers. Ceci dit, notre passion ne nous en suivra pas moins et nous continuerons à observer de près les logiciels et surtout les tarifs pratiqués dans les boutiques étrangères. Alors, si l'envie nous prend d'acheter des logiciels, fonctionneraient-ils sur nos machines ? Pour ma part, je viens d'acquérir une console Sega Mega Drive. Pourrais-tu me dire dans quels pays je pourrais me fournir en cartouches compatibles ? Et pendant que j'y suis, les disquettes étrangères tourneront-elles sur les CPC 6128, 250 STF et Amiga 500 ?
(Un lecteur acharné)

Oh que je n'aime pas les lettres anonymes ! D'autant plus quand leur contenu est anodin. Mais enfin... Commençons par les classiques CPC, STF et Amiga. Pour ceux-là, aucun problème. Une disquette achetée à Tombouctou est identique à celle achetée à Pantin. Ce qui ne veut pas dire que l'ordinateur soit forcément le même en tous points. Il peut différer par l'alimentation qui peut être de 110 volts au lieu du 220 utilisé en France. Donc, prudence en ce qui concerne les machines. La première partie de la question concernait la Sega Mega Drive. Bien que sa sortie officielle n'ait pas encore eu lieu en France, il y a fort à parier - c'est en tout cas ce qu'annonce le distributeur Virgin Loisirs - qu'elle comportera une différence par rapport au modèle d'origine : la forme du port cartouche, rendant impossible l'utilisation des jeux arrivant en import parallèle. Note bien à ce propos que Virgin est également distributeur du produit pour l'Angleterre, l'Allemagne et l'Espagne et que par conséquent, les modèles seront les mêmes dans ces quatre pays à partir de septembre - dès la sortie officielle. Pour l'heure, les jeux disponibles en Europe proviennent tous du Japon et sont

donc compatibles avec les Mega Drive d'import parallèle, ce qui devrait arranger les affaires de pas mal de monde.

BALLE AU PIED

Salut à toi Micro News ! Etant un peu perdu dans le vaste monde des logiciels, j'aimerais que tu me dises quel est le meilleur jeu de foot sur Atari ST ? Il en existe tellement (Italy 90, Manchester United, Microprose Soccer, Kick-Off 1 et 2 etc.). A propos de Kick Off, je voudrais savoir à quoi sert Extra Time ?
(Vivier Gaël, Le Bény-Bocage)

Cher Gaël, si cela peut te rassurer, tu n'es pas le seul à être paumé dans la jungle micrologique... Moi même, je m'y perds ! Mais là n'est pas la question. A voir la mine de mes camarades à l'énoncé de ta lettre, je peux affirmer sans crainte de me tromper que Kick Off remporte tous les suffrages. Pas tellement parce qu'il est beau graphiquement parlant, mais en raison de la qualité extrême de son jeu. Pour ma part, n'ayant pas grande attirance pour le foot, j'aurais plutôt parlé en faveur de Microprose Soccer, mais enfin... En ce qui concerne Kick Off Extra Time, il s'agit d'un scenery disk qui ne fait qu'apporter quelques fonctions ou difficultés supplémentaires comme d'autres terrains ou des conditions climatiques variables. A priori, il n'est pas réellement indispensable.

L'ASSEMBLEUR ASSEMBLE

Salut Rosie chérie. M'étant mis à l'Assemblée sur Amiga depuis peu, j'aimerais connaître les meilleurs bouquins pouvant m'aider dans cette voie... pas trop chers si possible. J'aimerais également savoir en quoi le fameux Soundtracker est si intéressant et où on peut se le procurer. On continue avec le MSX. A quel genre de jeu correspond Dragonslayer 4, est-ce un bon achat ? Est-il vrai que l'on peut transformer un MSX 2 en MSX 2+ ? Une dernière chose, pour ceux qui pensent qu'Amstrad c'est fini, y'a des pote à moi qui ont réussi à faire des démos en overscan et d'une définition de 600 par 400

en 1040 couleurs, balaise, hein ? Allez, at-chao !
(Longuet Olivier, Châteaufort)

Dur dur l'Assembleur ! Enfin moi ce que j'en dis... En tout cas, il existe un bouquin sympa qui te permettra de l'initier sans douleur. Il s'agit du Livre du Langage Machine de Micro Application. 300 pages pleines d'infos pratiques pour 199 F. Pour la suite, si tu désires en savoir un peu plus, tu disposes également chez le même éditeur de La Bible de l'Amiga. Un ouvrage indispensable à tout Amigados qui se respecte... Avec ses 639 pages et sa disquette d'exemples, ce livre est La référence en la matière. Un léger problème : son prix de 399 F. En ce qui concerne le Soundtracker, j'ai déjà eu l'occasion de répondre à une question du même ordre il y a quelques numéros de cela. Soundtracker, réalisé par et pour des pirates, n'a pas d'existence réelle. Il n'a jamais été distribué officiellement et il semble bien qu'il ne le sera jamais. Il est néanmoins possible de se le procurer dans tous les clubs assurant un service de domaine public. Pour ce qui est de Dragonslayer 4 sur MSX, il appartient à la catégorie action/aventure et est assez proche de Hydlike. A coup sûr, il constitue un bon investissement. Quant à ta dernière question concernant la transformation éventuelle d'un MSX 2 en MSX 2+, la réponse est non ! Ce qui a pu t'induire en erreur, c'est la possibilité de transformer un MSX 1 en MSX 2 - ces deux appareils différant assez peu par leur composants. Pour finir avec les démos Amstrad en overscan, je ne dirai qu'une chose : j'aimerais bien voir ça...

**LES
BONS
TUYAUX**



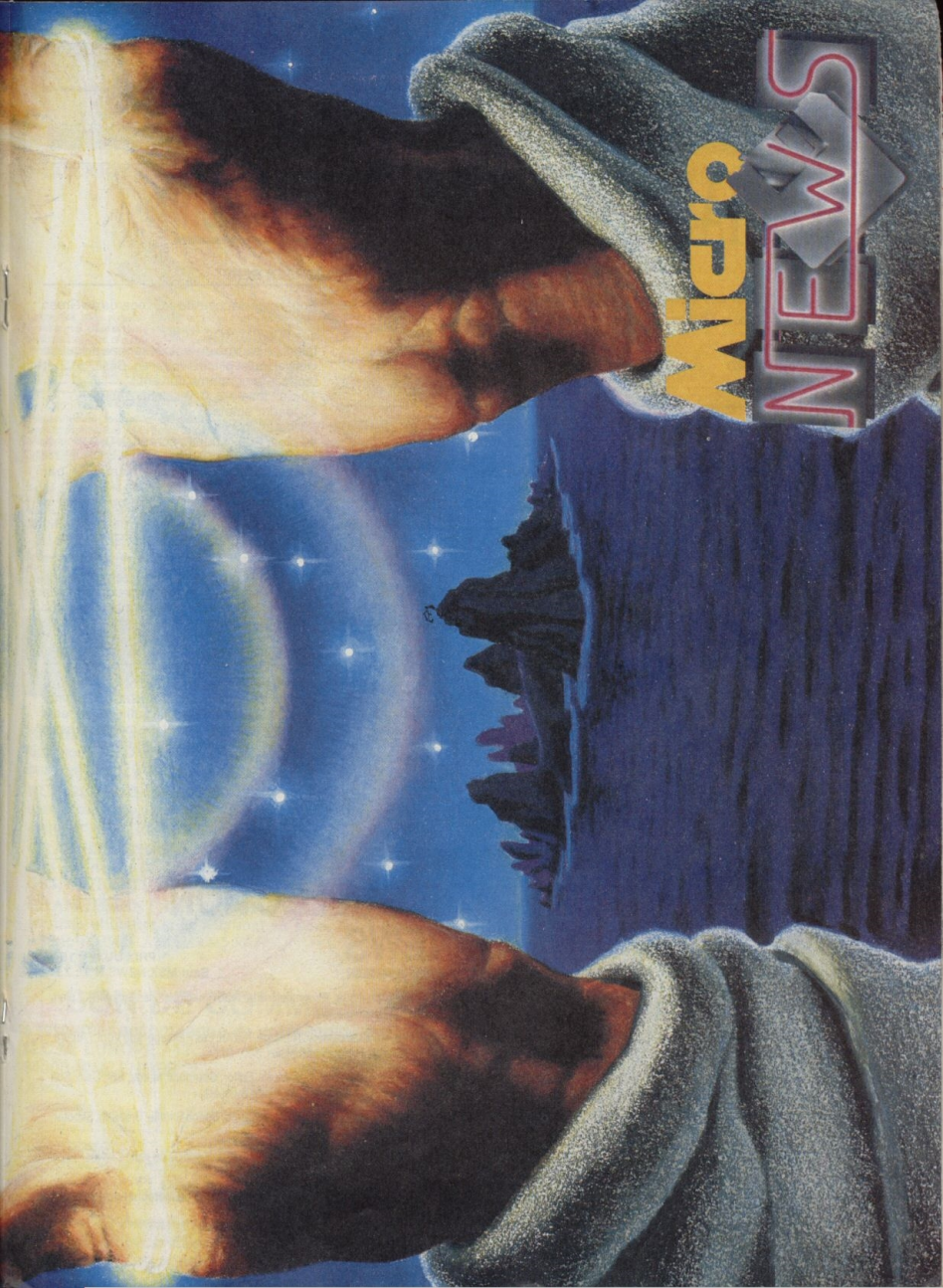
CYPRIN



**LE SERPENT
NE PERDEZ PAS
LA TÊTE**

THE TOUTES





Micro

NEWS

SPECIAL BIDOUILLES

MAJOR
THOMSON

En voici en voilà : des trucs et astuces
pour Thomsonistes méritants !

TRUCS POUR ARKANOID

(MO5 & MO6)

(par François Guillier)

Suppression du texte

Mettez &H12 à l'adresse &H7F8A

mettez &H12 à l'adresse &H7F8B

mettez &H12 à l'adresse &H7F8C

Vies infinies

Joueur 1

Mettez &H12 à l'adresse &H7B99

mettez &H12 à l'adresse &H7B9A

mettez &H12 à l'adresse &H7B9B

Joueur 2

Mettez &H12 à l'adresse &H7B8F

mettez &H12 à l'adresse &H7B90

mettez &H12 à l'adresse &H7B91

Textes en anglais

Mettez &H5D en &H7E8B

mettez &H28 en &H7E8C

mettez &H5D en &H7E97

mettez &H3B en &H7E98

mettez &H5D en &H7EA3

mettez &H4E en &H7EA4

mettez &H5B en &H7CB2

mettez &H80 en &H7CB3

VIES INFINIES POUR GAME OVER

(MO5 & MO6)

(par François Guillier)

Charger le logiciel, appuyer sur "INIT" (la

touche blanche) et taper :

NEW

POKE &H7F4D,&H12

EXEC &H5C00

DEPRO

Pour déprotéger un programme Basic sur

TO8(D), TO9, TO9+ (Basic 512 Microsoft),

après avoir allumé votre ordinateur et être

passé en Basic (mémoire vide), tapez :

poke &h61b7, 57

puis chargez le programme par un load "nom

prog.bas"

faites list, le programme apparaît.

VIES POUR ARKANOID

Pour avoir 255 vies dans *Arkanoïd* sur TO8(D),

TO9, TO9+, chargez le jeu puis faites un

reset, ensuite revenez en Basic 512 et tapez :

new (enter)

poke &hbd6d, 255 (enter)

poke &hbd6e, 255 (enter)

screen 7, 0, 0 : exec (enter)

GREEN BERET

Pour lancer la copie de sauvegarde de *Green*

Beret :

sur TO8 (D), TO9, TO9+

faites un backup du logiciel sur une disquette

vierge, puis placez-vous en Basic 512 et

tapez le programme suivant :

10 cls : locate 0, 0, 0 : clear, &hb9ff

20 loadm"entete" , , r

30 loadm"loader" , , r

40 clear 200, &hd7ff : screen 2, 0, 0

50 exec 0-9999

Sauvegardez ce programme par

save"auto.bat", a.

Pour lancer la copie tapez B ou D dans le

menu principal.

TOUTANKHAMON

A ces deux questions très dures : "nom de

l'amulette du pouvoir" et "nom de l'amulette de

vie", il faut répondre respectivement :

CHEN et ANKH.

ARKANOID

Pour transformer en deux fois les briques

casables en briques normales, ou éliminer

les briques incassables, il suffit de lancer le

jeu puis de faire un reset, se mettre en basic

et lancer le petit programme suivant :

10 cls

20 for i = &hc00l to &hdfff : a = peek (i)

30 if a = 0 then poke i, 10

40 if a = 1 then poke i, 2

50 next : screen, , 0 : exec &hb5f

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION DE MSX NEWS

PORT
GRATUIT

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

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

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

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

MSX NEWS N°4 : L'Oiseau de feu, Samouraï, King Kong 2, Super Rambo (plan complet), Zanac, Arkanoïds, 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 Gallios, QBert, TNT, Hydlike, Metal Gear, Relics, Beach Head, Pratique du MSX2, CD-1, le retour des consoles de jeux, Clavier Philips + Music Creator, MX Teix, Soft fonction, V9938 : adressage de la RAM, Logo, MSX dans les airs, Listing : Para, B.D., etc.

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

TOP
MICRO NEWS

GRAND ZORK

Une triplette de robots fait régner la loi et l'ordre dans un futur incertain.

Chose promise, chose du(r)e ! On vous en a parlé, on vous le montre : Gros Zorro est arrivé - sans se presser ! Voici, avec son titre exact, le deuxième jeu pour la Super Grafx. Le prochain sortira seulement en juillet, ce sera une carte 8 megabytes qui coûtera vraisemblablement le double d'un jeu normal.

Battle Ace nous avait déjà donné un aperçu de la "Nec plus ultra" en matière de consoles. Autant vous prévenir, *Grand Zork* vous réserve bien des surprises. Tout simplement "remarcade" !

Ce jeu de plate-forme vous entraînera

dans les bas-fonds du 24ème siècle postnucléaire, où seuls les robots font la loi. Vous vous retrouvez donc dans l'armure d'un Transformer (genre mégaménagère, comme dans



La folle histoire de l'espace) à la cinématique poussée. Vous allez prendre le contrôle de trois robots (sélectionnables à l'aide de la touche Run) ayant chacun des capacités et des aptitudes différentes. Sachez donc les utiliser à bon escient.

La beauté du décor et les scrollings en parallaxe font l'impériale démonstration des possibilités graphiques de la machine qui, rappelons-le, possède une résolution de 320 x 256 pixels contre 286 x 216 pour sa petite sœur, et 512 couleurs affichables simultanément sans effet de trames - ce qui n'était pas le cas de la PC Engine 1. La bande sonore, très agréable, les bruitages digitalisés, la jouabilité irréprochable et l'intérêt progressif vous inciteront à multiplier les tentatives en vue de vaincre les sept niveaux - tous plus diaboliques les uns que les autres... Voilà un jeu prenant qui, par la qualité de ses scrollings, mériterait bien de figurer dans les salles de jeux.

Carte Hudson Soft pour la console Nec Super Grafx. J.D.

TOP
MICRO NEWS

SPLATTERHOUSE

Hectolitres de sang sur petit écran :
affûtez vos lames les plus fines !

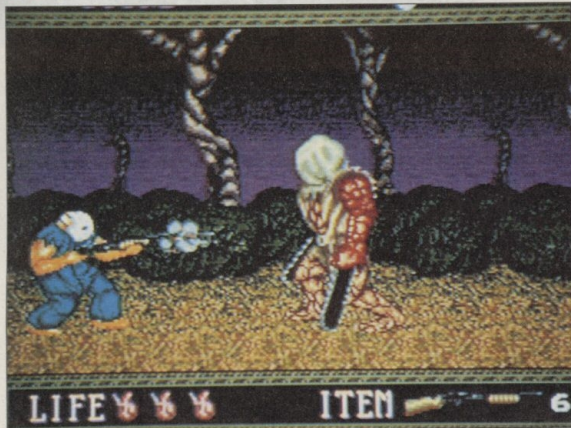
Tout le monde connaît Jason, le célèbre animateur sanguinaire des *Vendredi 13*. Namco vous propose pour la Nec une adaptation du jeu d'arcade. Mettons-nous immédiatement dans l'ambiance de *Splatterhouse*: absolument dégueulasse... Le sang dégouline de partout, ça gerbe, ça coule - bref c'est vraiment répugnant. A part ça, quoi de neuf docteur - appelez-moi Géraldine, celle qui rit devant l'hémoglobine ! Avec ce jeu, vos cordes vocales vont en prendre



un sacré coup. Vous voilà carrément dans le bain...

Tout se déroule selon un excellent scrolling horizontal digne des meilleurs jeux de bornes d'arcade. Les graphismes sont du genre "arrache-toi de là et laisse-moi mater", autant dire superbes ! Une musique à la *Vendredi 13* doublée de bruitages d'enfer ainsi qu'une formidable maniabilité font de *Splatterhouse* un incontestable must. Dernière recommandation : âmes sensibles s'abstenir !

Carte Namco pour la console Nec PC Engine. J.D.



BASKETBALL NIGHTMARE

Pat' au micro de Micronews FM en direct du stade municipal pour la retransmission intégrale du championnat de basket-ball entre l'équipe des Wolfs et celle des Morbacks...

Le stade est rempli à craquer, les supporters commencent à foutre le bordel - et voici que les équipes prennent place pour commencer le match... Au premier coup de sifflet, les joueurs s'agglutinent autour du ballon. Les premiers pointeurs de chaque équipe - reconnaissables à la flèche visible au-dessus de leur tête - s'élancent : le ballon tombe entre les mains velues d'un Wolf qui passe immédiatement à l'un de ses camarades...

Hélas, interception par un Morback, qui se met à dribbler avec une redoutable dextérité ! Il pénètre dans la raquette adverse et ouvre le score en effectuant un saut périlleux avant de smasher la balle dans le panier.

L'animation, fluide, fait penser à un dessin animé dont vous seriez le héros... Vous aurez cinq stages à accomplir et la possibilité de jouer seul contre la console (pas évident de la battre) ou contre un copain (là, tous les coups sont permis). *Basketball Nightmare* se montre divertissant, bien réalisé et ne comporte aucun ralentissement de l'action. Et comme il y a une petite pointe d'humour en plus !

Cartouche pour console Sega.

P.G.



TOP
MICRO NEWS

DONE SPORT

**Ça fait du bien de camarader en enfance !
Chassez vos petits camarades à la balle...**

Qui n'a jamais joué à la balle au prisonnier étant petit ? Sûrement pas vous, qui ne pensez qu'à vous amuser du matin au soir. Je vous rappelle tout de même les règles - que certains ont dû oublier. Le terrain de jeu est formé d'un rectangle séparé en deux parties. Chaque équipe se compose de huit joueurs se répartissant comme suit : cinq joueurs dans une partie du terrain (mettons à gauche) et trois joueurs en dehors du camp adverse (en d'autres termes, sur les touches de droite), le but étant de dégommer à l'aide d'un ballon tous les joueurs adverses en leur retirant "des points de vie". Je m'explique : il est attribué à chacun des dix joueurs qui se trouvent à l'intérieur du terrain un quota de "points de vie". Cette réserve

épuisée, le compétiteur disparaît de l'aire de jeu (cela n'est pas valable pour les six qui attendent sur les bords du terrain)... Et la première équipe qui vire l'autre a gagné. Bien qu'au début cela risque de paraître



confus - tant dans votre tête que sur le terrain -, on s'y fait très vite. Les mouvements, très nombreux et faciles d'exécution (prendre la balle, courir, sauter, faire une passe, tirer, se baisser), vous procureront un incontestable plaisir ludique. En outre plusieurs "tirs secrets" vous réserveront bien des surprises ! Enfin, une maniabilité exemplaire (Nec oblige) et un son qui n'est pas en reste achèvent de faire de ce logiciel quelque chose de très original et de bien réalisé - ça ne se voit pas tous les jours !
Carte Naxat Soft pour la console Nec PC Engine.
J.D.



Shoot Again
Le spécialiste du jeu vidéo : 115 rue de Buzare, 92000 Paris



**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

GOLDEN AXE

Hachis Parmentier ! Bidoche au mur !
Les forces de l'Axé nous promettent de viandantes orgies...

Dément ! On succombe une fois de plus aux charmes de la Mega Drive. La version 8 bits nous avait pourtant déjà plongés dans un océan de ravissement mais alors là... superbe ! Les bastonneurs fous et les esthètes de la castagne vont être servis. L'histoire a relativement peu d'importance, ce qui compte c'est ce qui se passe à l'écran. Et là, ça va fort, très fort ! Après une séquence sélection, vous avez le choix entre le mode débutant ou arcade, un ou deux joueurs et surtout la possibilité de sélection-



ner de leur sac à malices des fioles magiques quand vous les bousculerez. Saisissez-les et vous serez doté de pouvoirs incroyables qui transformeront dans un impressionnant déluge d'éclairs vos adversaires en tas de brandons noirs. Simple mais efficace, cette cartouche réveillera vos instincts les plus barbares et sera un excellent défillement pour les stressés de tout poil.

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



COCONUT

SPECIAL
CONSOLES
DE JEUX

EXCLUSIF : les consoles **LYNX (ATARI)**, **NEC 2 (SUPERGRAPHX)**, **GAME BOY (NINTENDO)**, **MEGADRIVE (SEGA)**, sont en démonstration en avant première dans les magasins **COCONUT**



COCONUT ETOILE

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

COCONUT REPUBLIQUE

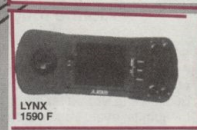
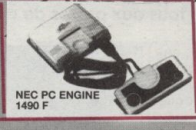
13, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER

C.° Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE

8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41



SEGA 16 BITS

ATARI 2600

NEC-PC ENGINE

CONG MEGADRIVE + CART	1890	SUPER MASTER GOLF	450
AIR DUVER	450	SUPER SHERIFF	450
ALEXA ROSE	450	SUPER NANO GUN	450
ALTIKAZ BEAST	390	SUPER BASKETBALL	390
ATARI BURNER	450	SUPER HUNTER	450
CARAGE	450	THUNDERBLADE	450
DORINA APT	450	THUNDERBOLT 2	450
FORNIGHT WORLD	450	VATILLER	390
GRAND PRIX CHASE	450	VENUS 2000	450
GRAND PRIX	450	WORLD CUP SOCCER	450
GRAND PRIX 2	450	WORLD 2000	450
GRAND PRIX 3	450		
GRAND PRIX 4	450		
GRAND PRIX 5	450		
GRAND PRIX 6	450		
GRAND PRIX 7	450		
GRAND PRIX 8	450		
GRAND PRIX 9	450		
GRAND PRIX 10	450		
GRAND PRIX 11	450		
GRAND PRIX 12	450		
GRAND PRIX 13	450		
GRAND PRIX 14	450		
GRAND PRIX 15	450		
GRAND PRIX 16	450		
GRAND PRIX 17	450		
GRAND PRIX 18	450		
GRAND PRIX 19	450		
GRAND PRIX 20	450		
GRAND PRIX 21	450		
GRAND PRIX 22	450		
GRAND PRIX 23	450		
GRAND PRIX 24	450		
GRAND PRIX 25	450		
GRAND PRIX 26	450		
GRAND PRIX 27	450		
GRAND PRIX 28	450		
GRAND PRIX 29	450		
GRAND PRIX 30	450		
GRAND PRIX 31	450		
GRAND PRIX 32	450		
GRAND PRIX 33	450		
GRAND PRIX 34	450		
GRAND PRIX 35	450		
GRAND PRIX 36	450		
GRAND PRIX 37	450		
GRAND PRIX 38	450		
GRAND PRIX 39	450		
GRAND PRIX 40	450		
GRAND PRIX 41	450		
GRAND PRIX 42	450		
GRAND PRIX 43	450		
GRAND PRIX 44	450		
GRAND PRIX 45	450		
GRAND PRIX 46	450		
GRAND PRIX 47	450		
GRAND PRIX 48	450		
GRAND PRIX 49	450		
GRAND PRIX 50	450		
GRAND PRIX 51	450		
GRAND PRIX 52	450		
GRAND PRIX 53	450		
GRAND PRIX 54	450		
GRAND PRIX 55	450		
GRAND PRIX 56	450		
GRAND PRIX 57	450		
GRAND PRIX 58	450		
GRAND PRIX 59	450		
GRAND PRIX 60	450		
GRAND PRIX 61	450		
GRAND PRIX 62	450		
GRAND PRIX 63	450		
GRAND PRIX 64	450		
GRAND PRIX 65	450		
GRAND PRIX 66	450		
GRAND PRIX 67	450		
GRAND PRIX 68	450		
GRAND PRIX 69	450		
GRAND PRIX 70	450		
GRAND PRIX 71	450		
GRAND PRIX 72	450		
GRAND PRIX 73	450		
GRAND PRIX 74	450		
GRAND PRIX 75	450		
GRAND PRIX 76	450		
GRAND PRIX 77	450		
GRAND PRIX 78	450		
GRAND PRIX 79	450		
GRAND PRIX 80	450		
GRAND PRIX 81	450		
GRAND PRIX 82	450		
GRAND PRIX 83	450		
GRAND PRIX 84	450		
GRAND PRIX 85	450		
GRAND PRIX 86	450		
GRAND PRIX 87	450		
GRAND PRIX 88	450		
GRAND PRIX 89	450		
GRAND PRIX 90	450		
GRAND PRIX 91	450		
GRAND PRIX 92	450		
GRAND PRIX 93	450		
GRAND PRIX 94	450		
GRAND PRIX 95	450		
GRAND PRIX 96	450		
GRAND PRIX 97	450		
GRAND PRIX 98	450		
GRAND PRIX 99	450		
GRAND PRIX 100	450		

MOVIEQUEST	450	FRASIER	150
CONWARD	450	101 YAKS	150
TOYOTA KING	450	101 YAKS 2	150
DRINK MASTER	450	101 YAKS 3	150
SPACE SHUTTLE	450	101 YAKS 4	150
SOFT TENNIS	450	101 YAKS 5	150
BATTLE ZONE	450	101 YAKS 6	150
FRANCE FRANCE	450	101 YAKS 7	150
RAMBLER	450	101 YAKS 8	150
FRANCE FRANCE 2	450	101 YAKS 9	150
RAMBLER 2	450	101 YAKS 10	150
RAMBLER 3	450	101 YAKS 11	150
RAMBLER 4	450	101 YAKS 12	150
RAMBLER 5	450	101 YAKS 13	150
RAMBLER 6	450	101 YAKS 14	150
RAMBLER 7	450	101 YAKS 15	150
RAMBLER 8	450	101 YAKS 16	150
RAMBLER 9	450	101 YAKS 17	150
RAMBLER 10	450	101 YAKS 18	150
RAMBLER 11	450	101 YAKS 19	150
RAMBLER 12	450	101 YAKS 20	150
RAMBLER 13	450	101 YAKS 21	150
RAMBLER 14	450	101 YAKS 22	150
RAMBLER 15	450	101 YAKS 23	150
RAMBLER 16	450	101 YAKS 24	150
RAMBLER 17	450	101 YAKS 25	150
RAMBLER 18	450	101 YAKS 26	150
RAMBLER 19	450	101 YAKS 27	150
RAMBLER 20	450	101 YAKS 28	150
RAMBLER 21	450	101 YAKS 29	150
RAMBLER 22	450	101 YAKS 30	150
RAMBLER 23	450	101 YAKS 31	150
RAMBLER 24	450	101 YAKS 32	150
RAMBLER 25	450	101 YAKS 33	150
RAMBLER 26	450	101 YAKS 34	150
RAMBLER 27	450	101 YAKS 35	150
RAMBLER 28	450	101 YAKS 36	150
RAMBLER 29	450	101 YAKS 37	150
RAMBLER 30	450	101 YAKS 38	150
RAMBLER 31	450	101 YAKS 39	150
RAMBLER 32	450	101 YAKS 40	150
RAMBLER 33	450	101 YAKS 41	150
RAMBLER 34	450	101 YAKS 42	150
RAMBLER 35	450	101 YAKS 43	150
RAMBLER 36	450	101 YAKS 44	150
RAMBLER 37	450	101 YAKS 45	150
RAMBLER 38	450	101 YAKS 46	150
RAMBLER 39	450	101 YAKS 47	150
RAMBLER 40	450	101 YAKS 48	150
RAMBLER 41	450	101 YAKS 49	150
RAMBLER 42	450	101 YAKS 50	150
RAMBLER 43	450	101 YAKS 51	150
RAMBLER 44	450	101 YAKS 52	150
RAMBLER 45	450	101 YAKS 53	150
RAMBLER 46	450	101 YAKS 54	150
RAMBLER 47	450	101 YAKS 55	150
RAMBLER 48	450	101 YAKS 56	150
RAMBLER 49	450	101 YAKS 57	150
RAMBLER 50	450	101 YAKS 58	150
RAMBLER 51	450	101 YAKS 59	150
RAMBLER 52	450	101 YAKS 60	150
RAMBLER 53	450	101 YAKS 61	150
RAMBLER 54	450	101 YAKS 62	150
RAMBLER 55	450	101 YAKS 63	150
RAMBLER 56	450	101 YAKS 64	150
RAMBLER 57	450	101 YAKS 65	150
RAMBLER 58	450	101 YAKS 66	150
RAMBLER 59	450	101 YAKS 67	150
RAMBLER 60	450	101 YAKS 68	150
RAMBLER 61	450	101 YAKS 69	150
RAMBLER 62	450	101 YAKS 70	150
RAMBLER 63	450	101 YAKS 71	150
RAMBLER 64	450	101 YAKS 72	150
RAMBLER 65	450	101 YAKS 73	150
RAMBLER 66	450	101 YAKS 74	150
RAMBLER 67	450	101 YAKS 75	150
RAMBLER 68	450	101 YAKS 76	150
RAMBLER 69	450	101 YAKS 77	150
RAMBLER 70	450	101 YAKS 78	150
RAMBLER 71	450	101 YAKS 79	150
RAMBLER 72	450	101 YAKS 80	150
RAMBLER 73	450	101 YAKS 81	150
RAMBLER 74	450	101 YAKS 82	150
RAMBLER 75	450	101 YAKS 83	150
RAMBLER 76	450	101 YAKS 84	150
RAMBLER 77	450	101 YAKS 85	150
RAMBLER 78	450	101 YAKS 86	150
RAMBLER 79	450	101 YAKS 87	150
RAMBLER 80	450	101 YAKS 88	150
RAMBLER 81	450	101 YAKS 89	150
RAMBLER 82	450	101 YAKS 90	150
RAMBLER 83	450	101 YAKS 91	150
RAMBLER 84	450	101 YAKS 92	150
RAMBLER 85	450	101 YAKS 93	150
RAMBLER 86	450	101 YAKS 94	150
RAMBLER 87	450	101 YAKS 95	150
RAMBLER 88	450	101 YAKS 96	150
RAMBLER 89	450	101 YAKS 97	150
RAMBLER 90	450	101 YAKS 98	150
RAMBLER 91	450	101 YAKS 99	150
RAMBLER 92	450	101 YAKS 100	150

PC ENGINE CORE	1490	CHASSE CH	390
CONSOLE MEGADRIVE	450	CHASSE CH 2	390
CONSOLE MEGADRIVE 2	450	CHASSE CH 3	390
CONSOLE MEGADRIVE 3	450	CHASSE CH 4	390
CONSOLE MEGADRIVE 4	450	CHASSE CH 5	390
CONSOLE MEGADRIVE 5	450	CHASSE CH 6	390
CONSOLE MEGADRIVE 6	450	CHASSE CH 7	390
CONSOLE MEGADRIVE 7	450	CHASSE CH 8	390
CONSOLE MEGADRIVE 8	450	CHASSE CH 9	390
CONSOLE MEGADRIVE 9	450	CHASSE CH 10	390
CONSOLE MEGADRIVE 10	450	CHASSE CH 11	390
CONSOLE MEGADRIVE 11	450	CHASSE CH 12	390
CONSOLE MEGADRIVE 12	450	CHASSE CH 13	390
CONSOLE MEGADRIVE 13	450	CHASSE CH 14	390
CONSOLE MEGADRIVE 14	450	CHASSE CH 15	390
CONSOLE MEGADRIVE 15	450	CHASSE CH 16	390
CONSOLE MEGADRIVE 16	450	CHASSE CH 17	390
CONSOLE MEGADRIVE 17	450	CHASSE CH 18	390
CONSOLE MEGADRIVE 18	450	CHASSE CH 19	390
CONSOLE MEGADRIVE 19	450	CHASSE CH 20	390
CONSOLE MEGADRIVE 20	450	CHASSE CH 21	390
CONSOLE MEGADRIVE 21	450	CHASSE CH 22	390
CONSOLE MEGADRIVE 22	450	CHASSE CH 23	390
CONSOLE MEGADRIVE 23	450	CHASSE CH 24	390
CONSOLE MEGADRIVE 24	450	CHASSE CH 25	390
CONSOLE MEGADRIVE 25	450	CHASSE CH 26	390
CONSOLE MEGADRIVE 26	450	CHASSE CH 27	390
CONSOLE MEGADRIVE 27	450	CHASSE CH 28	390
CONSOLE MEGADRIVE 28	450	CHASSE CH 29	390
CONSOLE MEGADRIVE 29	450	CHASSE CH 30	390
CONSOLE MEGADRIVE 30	450	CHASSE CH 31	390
CONSOLE MEGADRIVE 31	450	CHASSE CH 32	390
CONSOLE MEGADRIVE 32	450	CHASSE CH 33	

TOP
MICRO NEWS

TATSUJIN

Astronaf ennemi droit devant.
Alarme rouge et tous aux postes de combat !

Dans les confins galactiques, à des années-lumière de toute station de métro et bien loin des turpitudes de la vie quotidienne, vous allez affronter ce que nul être humain avant vous n'a pu imaginer. Aux commandes d'un engin spatial digne de *La guerre des étoiles*, sortez le grand jeu et vendez chèrement votre peau - ce qui ne sera pas facile vu le nombre et la roublardise de vos adversaires. Heureusement votre chemin est pavé de bonnes intentions, en



l'occurrence des bonus adoptant la forme d'armes redoutables (éclairs, tir continu etc.). Inutile de vous dire de tout ramasser sans traîner, sinon vous ne ferez pas long feu. Cette cartouche, sans apporter de véritables nouveautés, se révèle d'une efficacité redoutable. La progression se fait à merveille : on boussille des vaisseaux de plus en plus forts et on ne voit pas le temps passer. Nom d'un espace-temps distordu, j'y retourne immédiatement...

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

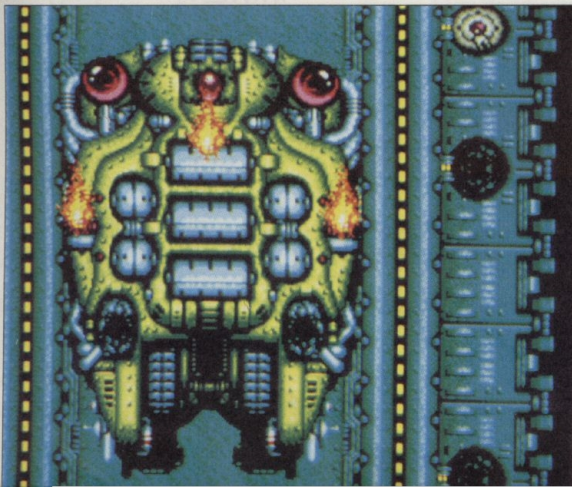


DROP ROCK

Énervant ! Ce soft va tout simplement vous donner l'impression que vous chiez des lames de rasoir par les yeux... Croisement dégénéré issu des amours coupables d'un casse-briques et d'un *Space Invaders*, cet hybride insolent fait preuve d'une jouabilité exemplaire.

À l'aide d'une raquette ronde, vous devez envoyer une balle sur des grappes de fruits qui descendent du plafond accrochées à des lianes. Des bonus permettent de les faire remonter lorsque celles-ci sont descendues trop bas et gênent vos déplacements. Après des heures de jeu, vous ne comprendrez toujours pas comment attraper ces maudits bonus (la notice, rédigée en japonais, n'est d'aucun secours pour le Français moyen) et vous finirez par lâcher la grappe. De plus diriger la raquette de façon précise avec un joystick Nec (autant dire au clavier !) devrait être considéré comme une torture par Amnesty International. Je sais, je suis dur... mais le prix (399 F) vous ne trouvez pas qu'il l'est aussi un peu ?

Cartouche Deco pour la console Nec.
M.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.

UNE TAXE SUR LES DISQUETTES VIERGES ?

Christophe Millet, étudiant à l'École Supérieure de Commerce et passionné d'informatique (il possède un Amiga 500), nous a envoyé une lettre qui soulève des questions que vous êtes sans doute beaucoup à vous poser...

Le piratage est un sujet qui fait couler beaucoup d'encre en ce moment. Je voudrais apporter ma contribution à ce débat. Je vous soumets d'emblée ma proposition : une Sacem informatique. En taxant les disquettes vierges, on touche ainsi tous les pirates. Les fonds sont ensuite répartis entre les concepteurs (pour compenser les pertes d'unités vendues) et les éditeurs qui, disposant de nouveaux revenus, pourraient ainsi baisser les prix des logiciels de façon enfin attirante.

Cette répartition devrait plutôt se faire suivant le volume des ventes et non pas suivant le chiffre d'affaires. Ainsi, vendre un jeu 300 F ne rapporterait pas plus qu'un autre jeu vendu 200 F, ceci pour ôter un frein à la baisse des prix.

Je pense que vous savez que pour un logiciel vendu, il y a près d'une dizaine de disquettes vierges vendues. Une taxe par exemple de 50% sur une boîte de disquettes vierges d'un prix moyen de 120 F permettrait donc de reverser environ 50/55 F aux sociétés (si on tient compte des frais de fonctionnement de cet organisme - d'environ 10 à 15% des fonds recueillis) et ainsi d'espérer

demande-prix relativement faible (un pirate ne peut se passer de disquettes vierges, pas plus qu'une auto d'essence !), je pense qu'économiquement c'est réalisable.

Je voudrais maintenant vous poser quelques questions dont je ne possède pas la réponse. Pourquoi les copies de cassettes audio sont-elles tolérées et pas celles des logiciels ? Pourquoi n'y a-t-il pas d'organisme du style de l'APP pour les cassettes ? En quoi une copie de logiciel est-elle radicalement différente d'une copie de chanson, surtout lorsque ces chansons sont largement diffusées sur les ondes radio ?

Autre point, le piratage ne justifie en les prix excessifs des logiciels. Les éditeurs (en général) prétendent que, sans le piratage, les prix "pourraient" baisser de 30%. Prenons donc un jeu moyen pour 16 bits de 250 F : sans piratage, le jeu vaudrait encore 175 F ! C'est-à-dire toujours très cher pour le consommateur moyen qui est généralement étudiant ou lycéen - donc sans revenus personnels importants.

Les éditeurs devraient donc se concentrer sur le piratage

fait savoir qu'afin de protéger les intérêts des plus forts - les adhérents générateurs d'argent (il n'est pas question ici du petit auteur compositeur amateur qui dépose une œuvre par an) - cette société gère l'ensemble des œuvres diffusées sur le territoire, et que pour se faire elle prélève de l'argent auprès de tous les autres maillons de la chaîne : disquothèques, orchestres de bal, radios etc. Un tel pouvoir tend trop vers le monopole, ce qui ne saurait en aucun cas nous satisfaire.

Le vrai problème tient en fait aux supports et à la libre disponibilité de ces derniers dans le commerce. A cet égard, les législateurs ont su faire la distinction entre l'audio et le visuel qui ne semblent pas réglementés par les mêmes lois. Alors qu'il est possible et légal d'enregistrer le contenu total d'un disque sur un nombre quelconque de cassettes magnétiques - à la condition toutefois de ne tirer aucun bénéfice de l'opération -, il est par contre rigoureusement interdit de procéder de même en matière de vidéo, c'est à dire d'une cassette à une autre. Où se situe donc la différence, si ce n'est dans la similitude des supports ? L'exception qui confirme la règle a bien failli être le DAT (Digital Audio Tape) qui, bien qu'étant fondamentalement différent du disque compact, offre les mêmes caractéristiques (enregistrement numérique).

es impôts sur le revenu...
nbre important de disquettes
fins légales : enregistrement
programmes créés par une
copies de sécurité. Tertio, et
à financier qui entre en jeu,
due aux frais de gestion ou
des auteurs ne touchent pres-
ans ces conditions, il apparaît
que les pénalisés ne seraient pas

ceux qu'on pense...
Quant à la création d'un équivalent de la
Sacem (société des auteurs compositeurs), il

sion sévère - plus de 1000 interventions en
huit ans dont 50% ces deux dernières an-
nées. Cependant, notre ambition n'est pas
de persévérer dans cette voie, mais plutôt de
faire en sorte que l'Etat, et principalement le
Ministère de l'Éducation, s'intéresse à notre
cas et en vienne à instaurer de véritables
cours "d'éducation civique" visant à sensibi-
liser les jeunes au danger actuellement
encouru par la culture véhiculée par logiciel."

n est pas de spéculer sur l'inegalite, comme
c'est le cas de l'Etat qui, tout en ne reconnais-
sant pas la profession de prostituée, n'en

Protégez les auteurs de logiciels. Ne piratez pas !



Sans édition de logiciel, il n'y a pas de micro-informatique. Le non-respect de la législation empêche l'activité logiciel micro de se développer. La création et le lancement des logiciels nécessitent de fantastiques efforts d'invention, de recherche, de fabrication, de marketing et de support technique.

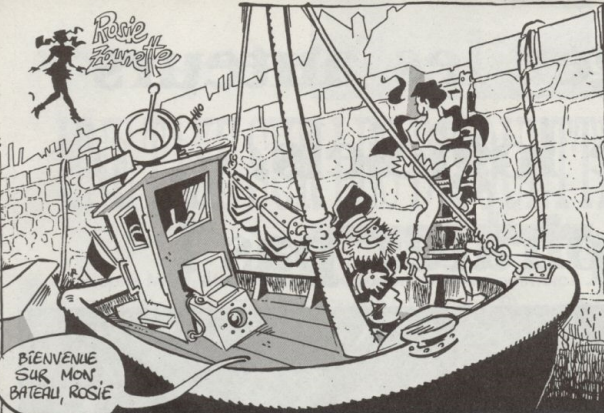
Les revenus de l'industrie du logiciel dépendent entièrement de votre bonne foi. Respectez la loi, ne copiez pas les logiciels !



Agence pour la Protection des Programmes

119, rue de Flandre 75019 PARIS

Tél. : 42 03 03 03 - Fax : 40 38 96 43



BIENVENUE SUR MON BATEAU, ROSIE



ALORS LE VOILA CE FAMEUX "TERREUR DES SEPT MERS" ENTIEREMENT ASSISTE PAR ORDINATEUR, PONT VOUS NOUS PARLEZ SI SOUVENT !?

EH OUI



C'EST UNE RÉUSSITE EXTRAORDINAIRE. REGARDEZ... JE PROGRAMME NOTRE DESTINATION, LES HEURES DE DÉPART ET D'ARRIVÉE

TIT. TIT. TIT.



L'ENTRÉE DES DONNÉES MÉTÉO... COMPENSÉES DANS LE TEMPS ET L'ESPACE.

VITESSE DU VENT.

AGE DU CAPITAINE

TIT. TIT. TIT.



MISE EN ROUTE DU DIESEL POUR LA SORTIE DU PORT, DÉPLOIEMENT DE LA VOILE ET DU PHOQUE EN MER...

TIT. TIT. TIT.



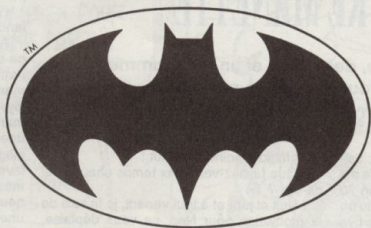
ET EN AVANT VERS L'AVENTURE

C'EST ÇA CAPITAINE



MAINTENANT TAPÉZ "MARÉE HAUTE ENTER" ET TOUT TRA BIEN.

3615 BATMAN™

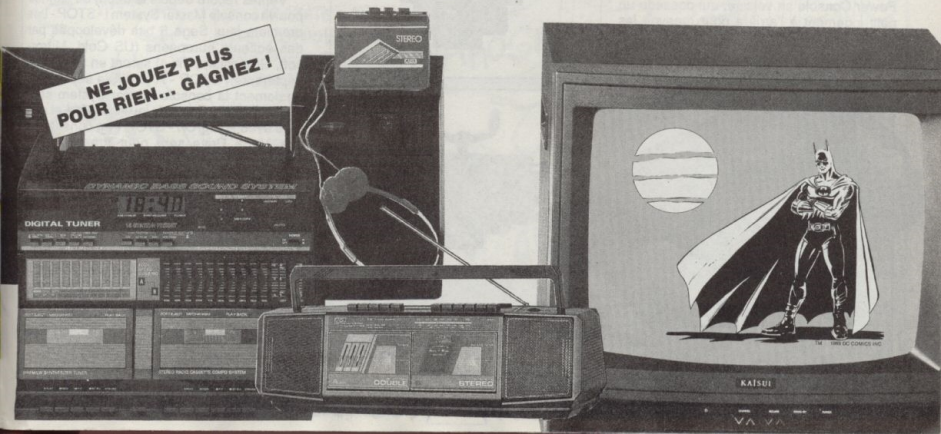


BATMAN EST DE RETOUR

Des jeux et des cadeaux pour tous les fans de BATMAN et les SUPER HEROES du clavier. Chaque mois, 3615 BATMAN te permet de tester tes BATREFLEXES ou de faire un tour au TRIPOT où les meilleurs repartent les bras chargés de cadeaux. Viens dans GOTHMAN CITY et retrouve JOKER pour une partie semée de télévision, platine laser, mini-chaîne, walkman et des surprises aux couleurs du héros qui fait frissonner les USA.

DÉBRANCHEZ VOTRE MICRO !

**NE JOUEZ PLUS
POUR RIEN... GAGNEZ !**



SAMOURAI-MICRO

METTEZ UNE CONSOLE DANS VOTRE MANETTE !

Une recette de cuisine, des fables et un télégramme :
on trouve de tout dans cette rubrique
- même des nouveautés sur MSX !

Nous vous en avions parlé en exclusivité en février dernier : le **Power Console** est le plus gros joystick du monde - environ 70 cm de large sur 30 cm de haut. Dès qu'on aperçoit le mastodonte, une question arrive aussitôt sur les lèvres :

- Où est le câble de connexion qui permet le branchement sur une console ?

- Glups, y'en a pas ! Oh... mais je comprends, cette manette s'appelait **Power Console** est en fait une console, non ?

- Vous brûlez, mon cher, mais ce n'est pas encore ça...

- Je donne ma langue au Nec !

NEC POWER

Eh bien voici la recette : vous prenez une manette **Power Console** bien mûre ainsi qu'une console **Super Grafx** premier choix. Vous incorporez la **Super Grafx** à la **Power Console** en tournant la saucière jusqu'à onctuosité sur feu très doux, puis vous salez et vous poivrez...

Vous ne me croyez pas ? Pourtant ce n'est pas une fable : la **Super Grafx** ayant chanté tout l'été se trouva fort dépourvue quand la bise fut venue. Elle alla crier famine chez la **Power Console** sa voisine, qui possède un petit logement à l'arrière pour recevoir les amis. La **Power Console** n'est pas bêcheuse,

c'est là son moindre défaut :

- Que faisiez-vous aux temps chauds, lui dit-elle ?

- Nuit et jour et à tout venant, je faisais de la promotion pour **Nec**, ne vous déplaît, grâce à **Sodipeng** et à sa charmante directrice, **Isabelle**.

- Vous faisiez de la promo pour **Nec** ? J'en suis fort aise : eh bien ! rejoignez-moi maintenant.

Voici la traduction en langage micro : la **Power Console** possède effectivement un petit logement à l'arrière, dans lequel on insère la **Super Grafx** (pourtant deux fois plus grosse qu'une **Nec** classique). Ce qui me rappelle une autre fable : *La grenouille qui voulait devenir aussi grosse que le bœuf...*

- Eh, oh ! C'est un magasin de micro ici, pas une salle de classe !

C'est vrai, donc on fait la **Super Grafx** est presque entièrement escamotée par la ma-

nette mangeuse de console, ce qui me rappelle une autre fable...

- Allo, les urgences ? Envoyez une ambulance immédiatement, c'est très grave...

A part ça, la **Power Console** possède tout ce qu'on est en droit d'attendre d'une manette digne de ce nom : volant type avion, manette des gaz, quatre boutons de tir, un joystick incorporé et un adaptateur pour quatre manettes supplémentaires, une calculatrice, une montre avec alarme, une prise pour un siège hydraulique - seuls le grille-pain et le lave-vaisselle ne sont pas encore prévus mais ça ne saurait tarder... Prix au Japon : un peu plus de 1 000 F. Si vous désirez acquérir une **Power Console**, votre revendeur peut la commander chez **Sodipeng** (99.08.89.41) qui envisage - sur commande seulement - des importations en petites quantités, ou plus si la demande se fait sentir.

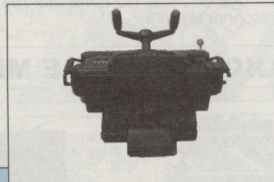
KONAMI SUR MSX

A peine *Space Manbow* est-il topé dans ce numéro que Konami annonce quatre nouveautés sur MSX : **Metal Gear 2**, sortie fin mai en cartouche 4 mégas ; **Quartz** pour MSX2, une sorte de *Tetris* avec un petit vaisseau spatial qui vous permet de découper les blocs ; **SD Snatcher**, un jeu d'arcade genre *Metal Gear* mais en plus drôle avec des petits bonshommes à grosse tête.

Enfin, *Vampire Killer 2* est en préparation et devrait surpasser la version Nintendo (*Simon's Quest*), pourtant très réussie - le titre définitif sera probablement **Dracula**.

SEGRAMME

Ventes record depuis le début de l'année pour la console **Master System** ! - **STOP** - Les premiers jeux Sega 8 bits développés par des éditeurs européens (US Gold, Mirrorsoft, Grandslam, Titus) seront en vente dès septembre - **STOP** - A partir de septembre également la console **Master System** sera livrée pour 690 F avec le jeu *Alex Kidd*, et non plus avec *Hang-On* - **STOP** - La console 16 bits **Mega Drive** sera peut-être en vente officielle dès cet été, en tout cas au plus tard en septembre, juré-promis ! - **STOP** - Les cartouches 16 bits seront vendues moins cher en importation officielle qu'elles ne le sont actuellement ; dixit Sega : "Ils n'y vont pas avec le dos de la cuillère" - **STOP** - La console portable **Sega** avec écran couleur sera présentée en juin au CES de Chicago ; elle sera lancée cette année au Japon et l'année prochaine en Europe (rappelons que cette console devrait être compatible avec les cartes Sega 8 bits) - **STOP** - Ça va chauffer ! (dixit **Samourai Micro**) - **STOP**.



RENÉ FLAPAHOGA EST TOUT PLAT



TOP SECRET

JEUX OFFERTS PAR



On a fini par bosser dans les chaumières ! Y'a pas que les PCistes à computer personnel...

Ça nous rassure, d'autant que vous êtes parfaitement honnêtes :

"Je certifie être l'auteur du Top Secret ci-joint et jure ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger." Les anciens numéros vont valser pour le plus grand plaisir des petits calibres, tandis qu'une véritable foire au jeux enchantera la poigne maîtresse des solutionneurs-nés !
Tout cela en parfaite lisibilité...

AMIGA

NINJA SPIRIT

(envoyé par Thierry Charpoit)

STAGE 1

Votre ninja apparaît sur l'écran comme un ange qui tombe du ciel (hello J.-P. Mocky). Allez donc vers la droite et gardez l'épée. Evitez ou tuez (peu importe) les ninjas marrons, mais en revanche ne ratez pas le jaune. C'est lui qui vous fournira votre premier surpouvoir - votre épée sera alors entourée à sa pointe d'un demi-cercle bleu dévastateur. Poursuivez votre chemin en évitant tous les ninjas (c'est bien mieux que de tous les abattez). Ne ratez surtout pas le deuxième ninja jaune perché tout en haut du dernier arbre. A cet instant même, votre ninja se dédoublera... Restez au sol et courez sans cesse mais dès que des ninjas verts se manifestent, protégez-vous de votre épée magique (bouton + en haut). Vous voici maintenant devant le troisième ninja jaune (prenez la quatrième arme pour tuer le ninja jaune et le chinois à la baguette). Puis reprenez votre épée et continuez. La fin du premier stage approche à grands pas : avancez jusqu'à la deuxième pierre et frappez avec l'épée sur la pierre. Ensuite apparaîtra une statue géante, mais facile à descendre. Sautez avec votre ninja et laissez-vous retomber - normalement vos ninjas optionnels devraient se trouver à la hauteur du cou de la statue, dix coups d'épée suffiront à tuer le monstre. Musique à la *Dragon's Lair* etc.

STAGE 2 : la forêt

Courez sans jamais vous arrêter (sauf pour tuer les ninjas jaunes et rouges qui se trouvent au sol). Arrivé au deuxième pont, prenez les shurikens pour détruire les deux boules de feu qui tombent du ciel et gardez-les. Le monstre final est un homme volant. Balancez-lui un mégacoup de shuriken et n'attendez pas le dernier moment pour vous sauver lorsqu'il vous fonce dessus car même à quelques centimètres de distance, il parviendra à vous tuer (un bug peut-être). Profitez du superbe scrolling vertical pour vous enfuir. Un conseil : ne restez jamais sur place, bougez sans cesse.

STAGE 3

Sublime musique (je précise). Gardez vos shurikens pour tout ce stage. Avancez à petits coups mesurés car un gros mec apparaîtra souvent sur votre chemin, muni d'une épée. Avec le recul que vous aurez par rapport à lui, vous n'aurez pas trop de mal à le tuer. Le monstre final se manifeste juste après le marécage. Là, prenez votre épée magique et donnez des coups jusqu'à ce qu'il meure - 5 coups suffiront. Je sais bien que le monstre (un grand ninja armé d'une épée) vous tombera carrément sur le dos, mais ne craignez rien, l'épée vous protégera efficacement (à condition que vous ayez vos deux options).

STAGE 4

Stage assez facile. Avancez par petits coups et tirez vos shurikens (surtout contre

les ninjas rouges). Restez toujours au sol (je dis ça parce que dans ce stage, ça sent la glu - vous verrez bientôt pourquoi...). Pas de monstre final.

STAGE 5

Il n'y a pas plus facile. Collez-vous au plafond et courez sans même vous arrêter une demi-seconde. Vous passerez ainsi le stage sans problème, ça marche à tous les coups. Ne vous arrêtez pas, même pour les ninjas jaunes (ils ne vous sont de plus d'aucune utilité). Là aussi, pas de monstre final !

STAGE 6

Aïe, aïe ! Le plafond descend... Ne vous inquiétez pas et prenez l'épée, courez le plus vite possible en vous arrêtant quand même pour détruire les ninjas rouges, sinon ils vous tueront de bon appétit. Lorsque vous aurez passé le mur (de justesse), emparez-vous des bombes. Eh oui, c'est déjà presque la fin du stage... Posez des bombes au sol et allez vous coller au plafond. Deux gros blocs de pierre (le monstre final, quoi !) arriveront en roulant. Bombardez-les à fond : ils tourneront et vous n'aurez plus qu'à les éviter. Ils exploseront d'ailleurs assez rapidement.

STAGE 7

Là, on se retrouve dehors. Le scrolling vertical est d'une fluidité remarquable. Ce stage va se révéler hyperdur car des explosions se produisent un peu partout - et le plus souvent sur vous... Il faut donc remonter vers le ciel avec beaucoup de prudence et s'em-

parer des shurikens. Donc vous allez bien écouter ces conseils : dans ce stage se trouvent très peu de ninjas (une dizaine en tout) et voilà ce qu'il faut faire... Dès l'apparition de l'écran, éliminez les trois ninjas rouges et mettez-vous ensuite complètement à gauche. Sautez sur le rocher, puis sautez à nouveau (sur place bien sûr) et complètement à fond... Vous assisterez au moins à cinq ou six explosions. Allez ensuite sur le rocher qui se trouve au même niveau à droite - pour cela aidez-vous des branches (sur ce rocher s'est produite la première explosion). Encore une fois sautez sur place et vous assisterez à un autre explosion un peu plus haut - le truc consiste à se placer où a eu lieu la dernière explosion (il n'y a jamais deux explosions au même endroit). Allez à cet endroit et mettez-vous à sauter - toujours sur place - pour faire surgir toutes les explosions. Attention quand toutes : à deux ou trois reprises, des explosions éclatèrent au-dessus de vous. Alors quand vous sauterez sur place, sautez par petits bonds. Lorsque vous aurez atteint le sommet (grâce à mon truc), placez-vous sur la gauche. Le monstre final sortira du sol au milieu de l'écran. Bombardez-le de bombes et attention car il va tourner. Quand il va s'enfoncer dans le sol sautez-lui par-dessus et quand il sera en l'air, passez-lui dessous !

STAGE 8

Un superbe tableau avec une multitude d'ennemis et une musique hyperexcitée. Prenez l'épée et employez-la le plus possible. Les monstres sont d'ignobles gros hommes. Comme pour le ninja du 3ème niveau, gardez l'épée et tirez sans arrêt.

STAGE 9

Sublime décor ! Là aussi les explosions se multiplient. Le truc : sautez sans arrêt pour essayer de rester au milieu de l'écran et ainsi éviter les conflagrations - le stage est assez court. Vous tomberez ensuite dans une crevasse où gît ignoblement le monstre FINAL. Je ne vous dis pas comment il se présente (surprise) mais je peux vous dire qu'il faut prendre les bombes et détruire celle qu'il a entre les mains (pardon, la boule de cristal entre ses mains). Fin de l'action et du jeu : votre ninja se transformera en...

TRUC POUR LES VIES INFINIES

Pour obtenir des vies infinies (et même mieux, l'invulnérabilité totale...), appuyez pendant le jeu sur Pause (sur F9 et non pas sur P comme indiqué dans la notice - une petite erreur de leur part !), puis sur le Shift de gauche de l'écran. Le jeu se remettra en route et vous bénéficierez donc en même temps de l'invulnérabilité totale.

DRAGON'S LAIR : ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE

(envoyé par Nicolas Fournier)

Dans les premières salles, vous pouvez vous contenter de suivre la flèche, mais je vous donne quand même quelques indications pour la scène du cheval mécanique : il faut aller dans la direction de la tête du cheval, de l'autre côté et deux fois dans la même direction que la première fois. Pour la scène du "Walkway", il faut attendre un moment avant d'aller en avant, c'est pour cela que la flèche n'indique rien. Dans la scène des lézards, après être allé tout droit, il faut prendre la même direction que la chose sur laquelle l'épée se colle au début du tableau.

Dans le labyrinthe

C'est assez facile : il suffit d'aller (en poussant le joystick contre le haut) au bout de tous les couloirs qui ne possèdent qu'une seule artère partant vers la droite ou la gauche. Pour les autres, allez dans n'importe quelle direction. Une fois arrivé dans la salle du squelette, reculez, puis allez en avant et sautez de l'autre côté de la passerelle deux fois de suite (gauche-droite ou droite-gauche).

Dans la crypte

Même système que dans le labyrinthe, mais maintenant il faut traverser les couloirs possédant deux artères. Une fois vers Daphné, allez du même côté que le bas du sceptre du sorcier, puis deux fois dans l'autre direction. Quand tout est détruit autour de vous, dirigez-vous contre le haut, sautez dans la direction où le sol a subi le plus de dégâts (gauche ou droite), allez en avant, en arrière, une fois encore en avant, ensuite pressez deux fois sur fire - il ne vous reste plus qu'à regarder la scène finale.

AMSTRAD CPC

ALPHA KHOR

(envoyé par Lionel Pintrel)

2006

Regarder. Examiner étagère. Prendre carte magnétique, livre, peigne. Examiner table. Prendre lampe, oscilloscope. Utiliser oscilloscope. Utiliser carte magnétique.

1463

Est. Nord. Vendre livre, peigne, lampe. Rien. Sud. Regarder. Prendre caractère. Ouest. Regarder. Prendre nourriture, cruche. Manger. Boire. Sud. Regarder. Prendre cruche. Boire. Sud. Regarder. Prendre bourse. Ouest. Ouest. Regarder. Prendre cruche. Boire. Nord. Regarder. Prendre bourse. Ouest. Regarder. Prendre nourriture, cruche. Manger. Boire. Nord. Donner caractère. Regarder. Prendre, laissez passer. Sud. Est. Sud. Est. Est. Est. Oui. Est. Regarder.

Prendre cruche, pince. Boire. Ouest. Ouest. Ouest. Manger. Oui. Manger. Oui. Manger. Oui. Sud. Donner pince. Regarder. Prendre petite clé. Nord. Est. Sud. Sud. Boire. Boire. Boire. Boire. Manger. Rien. Nord. Nord. Est. Oui. Est. Est. Donner laissez-passer. Est. Regarder. Prendre nourriture. Manger. Nord. Regarder. Prendre corde. Sud. Sud. Regarder. Prendre grosse clé. Utiliser grosse clé. Est. Utiliser petite clé. Regarder. Prendre nourriture. Manger. Prendre cruche. Boire. Ouest. Ouest. Utiliser corde. Ouest. Nord. Ouest. Ouest. Sud. Sud. Manger. Manger. Manger. Manger. Boire. Boire. Rien. Nord. Nord. Nord. Nord. Utiliser oscilloscope. Utiliser carte magnétique. Fin.

PC

BRUCE LEE LIVES (suite)

(envoyé par Antonio Hodgers)

Quatrième mission

Rien de spécial dans cette mission où il faut avancer vers la droite et battre tous ses adversaires.

Cinquième mission

Nous voici enfin à la dernière mission qui est bien sûr la plus dure de toutes. Vous vous retrouvez au début dans les souterrains d'un immeuble de cinq étages. Vous n'avez pas le choix, alors avancez vers la gauche. Vous avez deux combats à faire. Battez-vous ou évitez le combat, mais il vous faut indispen-

LES BONS TUYAUX



LA PINCE À ÉPILER
PRÉPAREZ VOS
MOUCHOIRS

THE TOYOTES

sablement arriver à une échelle à laquelle vous grimpez. Ici c'est la même chose qu'en bas (vous pouvez refuser les affrontements), mais c'est vers la droite qu'il faut marcher, de manière à atteindre un ascenseur qu'il faudra prendre en vous plaçant devant et en appuyant sur "E". Si l'ordinateur vous indique qu'il a une clé sur lui, c'est bon, sinon partez sur la gauche et abattez le garde blanc. Si vous n'avez toujours pas la clé, détruisez le garde suivant (ouf !). Bref, une fois la précieuse clé entre vos mains prenez l'ascenseur du centre qui est gardé par le méris (il n'est pas nécessaire de le détruire). Montez au cinquième étage. Partez sur la gauche et attention aux lances. Il faut se baisser ou sauter pour les éviter. Une fois ce tableau passé - bravo, vous êtes arrivé plus loin que moi !

HERO'S QUEST 1

(envoyé par Cédric Dubois)

1. LE VILLAGE DE SPIELBURG : VIL

Le sheriff

Demandez-lui des nouvelles des brigands.

L'auberge

Parlez au marchand qui vient la nuit et donnez-lui votre repas (order meal, give meal). Demandez-lui aussi des nouvelles des brigands et de leur chef (leader).

La Guilde

Regardez le livre, les QUEST sur le mur et demandez au gardien comment devenir un héros (ask about hero).

La marchande

Achetez-lui 50 pommes après un "ask about apples".

Le marchand

Interrogez-le au sujet de la nourriture, des armes,, des armures, des gourdes (flask).

Le mendiant

Donnez-lui une pièce. La nuit, faites attention aux deux voleurs qui se cachent derrière les tonneaux. Si vous êtes un voleur, faites le signe des voleurs : ils vous diront le mot de passe pour entrer dans la Guide des Voleurs.

La taverne

Si vous êtes un voleur, allez voir le goon assis sur une chaise et faites le signe des voleurs (make thief's sign) et donnez-lui le mot de passe (voir au mendiant).

La magicienne

Faites "ask about magic". Vous pouvez acheter ici des sorts ou des potions (plus cher que chez le healer).

La Guilde des Voleurs

Acheter une licence au caissier - ici vous pourrez revendre ce que vous avez volé... Vous pouvez aussi vous mesurer au chef après un "ask about dagger" et un "play game" (ne misez pas trop haut).

Chez la grand-mère

Pour entrer, attendez la nuit et faites "pick lock with lock pick" si vous êtes un voleur. Méfiez-vous de son chat-garou et ne montez pas l'escalier.

Fouillez son sac, prenez le collier, son porte-monnaie et ouvrez le meuble (open drawer). N'oubliez pas de faire SNEAK avant de marcher silencieusement pour ne pas la réveiller. Revendez les objets à la Guilde.

Chez le sheriff

Comme chez la grand-mère, faites un SNEAK, prenez la boîte à musique sur la table, prenez le vase, poussez le tableau, ouvrez le coffre (pick lock with lock pick) et ouvrez le meuble (open drawer).

Voilà tout pour le village.

2. LE GUERISSEUR (HEALER) : GUE

Pour entrer, tapez "knock door" devant la porte. Demandez au healer des infos sur : les potions, l'anneau (ring), le ptérosaure (son animal de compagnie). Vous pouvez lui vendre des champignons, des fleurs d'Eran's Peace et vos gourdes vides (give flask). Pour la potion, donnez-lui des ingrédients, il saura quoi faire. Pour récupérer son anneau : il faut sortir, regarder sur l'arbre devant sa maison et remarquer un nid... Vous pouvez le prendre (get nest) en montant sur l'arbre (climb tree), soit en ayant de la chance, soit en jetant le sort FETCH.

3. BRUNO, LE VOLEUR : BRU

Bruno est devant la pancarte. De temps en temps, il vous vend des conseils, mais le plus souvent il ment ou tente de vous escroquer. Bruno est un traître, de temps en temps il va voir un brigand et discute près de la cible. Vous pouvez lui faire le signe des voleurs, il vous dira comment avoir le mot de passe pour entrer dans la Guilde des Voleurs.

4. LE RENARD PRIS AU PIEGE : FOX

Délivrez-le (open trap) et il vous donnera des conseils. De temps en temps des yeux apparaissent - à quoi servent-ils ?

5. LE CENTAURE PAYSAN : CEN

Allez près de lui et tapez "ask about brigands" et "ask about leader".

6. LE GEANT DES GLACES : GEA

Un géant des glaces (il est tout bleu de froid) vous propose une gemme contre des fruits. Faire "ask about bargain", "give apple" (si vous avez acheté les 50 pommes), il vous donnera la gemme et partira. Gardez-la pour ouvrir la porte de Baba Yaga.

7. LE CHATEAU DU BARON : CHA

Pour lever la herse faire "say open door" 2 fois, le garde ira l'ouvrir.

Vous pouvez discuter avec ce garde à l'entrée (voici quelques sujets : baron, son, daughter, Yorick, reward, brigands... À l'intérieur du château, un maître d'armes vous entraînera contre une pièce d'or (si vous êtes un guerrier) : "ask about lesson". Vous pouvez aussi nettoyer les écuries contre 5 pièces d'argent : entrer dedans et tapez "say yes". Rappel : vous ne pourrez entrer dans le château que si vous avez libéré le fils du baron (voir l'ours) ou sa fille. Lorsque vous aurez délivré Barnard, demandez des infos sur la fille du baron (ask about daughter). Avec vos pièces, achetez une cotte de mailles au marchand du village.

8. LA CIBLE : CIB

Vous pouvez ici vous entraîner au lancer de couteau (throw dagger et get dagger). De temps en temps, Bruno vient discuter avec un brigand : pour les écouter il faut venir d'une pièce à côté. Vous serez caché par les buissons et Bruno va vous indiquer qu'il existe un passage secret pour parvenir jusqu'aux brigands. Le mot de passe est "HIDDEN GOSEKE". Attaquez le brigand une fois Bruno parti car il possède une clef.

9. LE LAC AUX REFLETS : LAC

Passer donc la nuit par ici et attendez. Le sous-marin ne sert à rien.

10. CHEZ L'ERMITE : HER

Pour accéder à la porte "climb rock" ou "cast detect" si vous possédez le sort (voir meep), puis "climb ladder". Demander le sort TRIGGER à l'ermite (ask about trigger). Il est possible de dormir chez lui (play cribbage et go to sleep). Si vous avez une gourde, prenez de l'eau "get flying water" (voir dryade).

11. SPORE SPITTING SPIREA : SSS

Vous devez récupérer la graine que les plantes se passent. Si vous avez le sort FETCH, utilisez-le (cast FETCH), sinon

3615
MICRONEWS
TOUS LES JEUX
TESTES DANS LES
CINQ DERNIERS NUMEROS

escaladez (climb rock) et attrapez-la (catch seed). Gardez la graine (voir dryade).

12. LA DRYADE : DRYA

C'est la gardienne de la forêt - approchez-vous de l'arbre. Acceptez sa quête : "say yes" (deux fois). Si vous avez la graine (voir SSS), donnez-la (give seed). En échange, elle vous fournira la recette pour créer une potion : "green fur", "flying water", "flower from Eran's peace", "fairy dust", "magic acorn" (elle vous donne l'acorn). Vous pouvez dormir ici.

13. LES FEES : FEE

Vous pouvez prendre des champignons (pas la nuit) pour les vendre au healer (get mushroom). La nuit, des fées viennent danser, faire "say yes" et "dance" : elles vous demanderont ce que vous voulez. Réclamez "fairy dust", elles vous en fourniront - attention, ayez sur vous une gourde vide.

14. LES MEEPS : MEE

Faire "ask about meeps" une fois pour que sorte le meep vert. Demandez-lui un scroll et de la fourrure verte (scroll et green fur).

15. LES MECHANTS PAS BEAUX GOBELINS : GOB

Voici une bonne occasion de vous entraîner à devenir un tueur de gobelins. D'après Bruno, ils ont caché un trésor (search cave près du tas de pierres). Attention : si vous tuez un goblin, quand vous reviendrez à cet endroit, vous devrez en tuer 2, puis 3, puis 4 et ainsi de suite...

(A suivre)

ST

BEACH VOLLEY

(envoyé par Vincent Galice)

Gagner contre l'ordinateur n'est pas une

droite, puis quand la balle arrive, sautez et tirez tout droit si votre adversaire contre ou bien tirez à gauche s'il ne contre pas. Résultat garanti ! Car en contrant votre adversaire met la balle dehors...

AMIGA

GHOULS & GHOSTS

(envoyé par Stéphane Doom)

NIVEAU 1

Dans ce niveau, la meilleure arme est le disque (pour l'obtenir, il suffit de tirer sur les coffres - enfin, certains seulement) La première partie se révèle facile : courez sans arrêt. Passez le pont, continuez de courir en faisant attention aux chauves-souris. Il faut les éviter en se baissant ou en sautant pardessus (on ne peut les tuer que quand leurs ailes sont déployées). Juste avant la falaise, récupérez l'armure spéciale du coffre (vous aurez ainsi une arme très efficace). Il faut atteindre le haut de la falaise sans s'arrêter et se laisser tomber. Quand vous serez devant le monstre, approchez-vous encore un peu, tirez dessus le plus grand nombre de fois possible puis retournez vers la falaise en évitant les boules de feu et en continuant de lui tirer dans la gueule. Il explose : attendez qu'il disparaisse et avancez.

NIVEAU 2

Courez, tuez les tortues et évitez les crânes sauteurs, vous allez arriver devant un bâtiment. Ne vous occupez pas des échafaudages, laissez-vous tomber et sautez pardessus le ver de terre tout en faisant gaffe aux insectes volants. Recommencez l'opération et vous arriverez devant un cercle de feu. Sautez deux fois pour l'éviter, courez, mettez-vous sous le diable et tuez-le en vous méfiant des projectiles qu'il envoie. Courez, évitez tous les monstres et vous parviendrez au Cerbère. Il suffit de tirer dessus et de se baisser quand il saute : il finira par exploser.

aussi descendent puis sautez très rapidement sur le gros monstre. Pour le tuer, il suffit au-dessus de ses bons, sautez et tirez vers le bas plusieurs fois. Il explose quand vous avez fait cela avec tous ses bons.

NIVEAU 5

Avancez en faisant gaffe aux diabolotins, aux insectes et aux porcs. Une arme spéciale (avec un coffre) sera très efficace ici. Vous arrivez à une échelle, grimpez en faisant attention aux chaînes qui sortent des murs, continuez à monter en essayant de conserver l'armure à tout prix. Éliminez le monstre qui crache du feu en vous baissant, vous survivez alors dans une pièce où deux têtes crachent du feu. Il vous faut alors aller à droite, vous placer sous la tête et tirer vers le haut. Attendre que l'autre tête tire vers le bas, puis sautez et tirez-lui dessus plusieurs fois. Un passage secret se libère. Avancez, tuez tous les monstres et vous tomberez carrément sur une mouche géante. C'est une hache que vous emploierez ici le plus efficacement. Voici comment tuer le monstre (hard) : approchez-vous, tirez-lui dessus et évitez ses œufs. La mouche se transformera en essaim - ne bougez pas et baissez-vous. Lorsqu'elle réapparaîtra, elle foutra en l'air votre armure, profitez des quelques secondes d'invincibilité pour lui tirer dessus à toute vitesse. Elle finira par exploser.

NIVEAU 6

Passez sous la jambe de Satan, évitez ses projectiles et tirez-lui dans la gueule. Vous avez gagné !

LES BONS TUYAUX



CYPRIN

PRENEZ-NOUS VOTRE ORDINATEUR

LES DROITS RAPIDEMENT

EXPIRE

EXTENSION
L2 INKCC

1995

FREE BOOT
A.500-A.2000

* BOITE GRATUITE

P.A.

VENTES

Erratum : M. Tura vend linéo et non pas le contraire.

Vds console Nintendo + 2 manettes + robot + pistolet + 14 jeux (Graduis, Zelda 1 et 2, Section Z, Kid Icarus etc.). Prix : 4 000 F. Stéphane Lévy. Tél. : (1) 43.66.12.24 après 18 h.

Vds console Sega + 2 manettes + 3 jeux (Altered Beast, Kenseiden, After Burner). Valeur : 1 900 F. Vendu : 1 000 F. Gwénéael Formosa.5 Tél. : (16) 98.06.89.90.

Vds MSX 2 8250 + revues + Home Office 2 + MSX Dos + Péritel + cartouches + jeux sur disks (Metal Gear, F1 Spirit, Laydock, Aleste, Firebird, Quinpi etc.). Prix : 3 200 F. François Rigomer. Tél. : (16) 86.20.11.22 après 18 h.

Vds MSX 2 Philips NMS 8255 (2 drives 720 Ko) : 2 000 F. Donne en prime un

VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

moniteur mono Philips + imprimante VW020 (80 colonnes) Philips + Lod Dao + importante bibliothèque. Jacques Chiantello. Tél. : (16) 82.46.05.17 après 18 h.

Vds console Nintendo (89) + 2 jeux : Kid Icarus + Ghosts'n Goblins. Prix : 1 000 F. 1 seul jeu : 200 F. Le tout en parfait état. Vds jeux Sega : Shinobi, After Burner. Prix : 150 F chaque jeu. Samuel Gaulay, L'Abbaye, 35770 Vern-sur-Seiche.

Vds pour T08-T09, nombreux jeux et utilitaires (Colorpaint, Turbo Cup, Alienator, Passagers du Vent 1 et 2, Paragraphe etc.). Prix : à partir de 30 F. Jérémie Janssen. Tél. : (16) 66.77.38.08.

Magasin écologique propose :
- Peintures sans colorants.
- Machines à calculer sans additifs.

Vds Amstrad CPC couleur + très nombreux jeux (Beach Volley, etc.) + discologie + Hercule + revues + joystick + manuel. Le tout état neuf. Valeur : + de 6 500 F. Vendu : 3 500 F à débattre. Julien Cordian. Tél. : (1) 45.81.49.90.

Vds console PC Engine + joystick + 6 jeux (Shinobi, Motor Bike Racing, Wonderboy 2, Bull Fight, Kung-Fu etc.). Prix : 2 800 F. Sylvain Gratecap. Tél. : (1) 39.78.56.43.

Vds console Sega + pistolet + Control Stick + 17 jeux (dont Phantasy Zone, Power Strike, Phantasy Star etc.). Valeur : 5 700 F. Vendu : 2 850 F. Nicolas Paulhiac. Tél. : (16) 53.22.41.46.

Vds Thomson MO6 + 20 jeux + 2 joysticks + crayon optique + livre de jeux. Valeur : 6 500 F. Vendu : 4 000 F. Vds console De Luxe Nintendo (robot ROB + pistolet + 2 jeux + 2 manettes). Prix : 1 500 F. Frédéric Florquin. Tél. : (16) 20.07.31.08 après 18 h.

Vds Amiga 1000 + carte Spirit 1M5 + clock + moniteur 1081 + Sidecar 512 Ko, disque dur 20 M, 10 M Amiga, 10 M PC OS : 3.3. Circuit externe A1010 + Perfect Sound + Docs + softs PC, Amiga (Word 1.3). Etat neuf. Le tout : 12 000 F. Pascal Aramburu. Tél. : (1) 42.04.19.45.

Je vendrai très cher ma peau. Ecrire au Dernier des Mohicans.

Vds imprimante Star LC 10 couleur. Prix : 1 300 F. Vds console NEC (boîtier d'origine, sous garantie) avec un jeu : 1 290 F. Jean-Christophe. Tél. : (1) 43.39.08.16 après 18 h.

Vds MSX Sony HB 501F avec lecteur K7 incorporé + 9 cartouches (The Maze of Galious, Football, Nemesis, Penguin Adventure etc.) + 3 K7 dont jeux + livres. Le tout : 850 F. Atari 2600 + 4 jeux + 2 manettes : 350 F. Arnaud Roger. Tél. : (16) 27.81.68.71 après 17 h 30.

Vds console NEC + 2 jeux (Chanxhan, Gunhed) : 1 600 F. Vds également téléviseur Radiola, 36 cm, Péritel, écran plat, coins carrés, télécommande, très bon état. Prix : 2 800 F. Stéphane Guillemain. Tél. : (1) 46.58.66.24.

Vds mini-studio d'enregistrement 4 pistes Yamaha MT1X + préampli égaliseur paramétrique Boss RPO 10 + enceinte amplifiée de contrôle pour mini-studio Yamaha KS 10. Philippe Joly, 16, allée des Violettes, 78250 Meulan-Paradis.

Vds console Sega + 2 control sticks + 30 jeux + autofire. Prix de l'ensemble : 8 900 F. Vendu : 3 900 F. Adriano André. Tél. : (1) 46.45.94.17.

Vds Atari 1040 STF monochrome + jeux + joystick + traitement de texte + langage C : 3 000 F. Pierre-Marie Seris. Tél. : (1) 48.56.04.91 après 20 h.

Vds Atari 520 STF garantie 10 mois + 3 manettes + 150 jeux (nouveautés : Table Tennis Simulator, P47, After the War, Rainbow Islands et plein d'autres) + accessoires, plans etc. Le tout en très bon état avec emballages : 3 250 F. Christophe Alberti. Tél. : (1) 69.03.49.93.

Suite à accident, vends autocar à deux places.

Vds Atari 520 STE + moniteur couleur SC 1425 + souris + manettes + 20 logiciels originaux. Le tout : 4 500 F. Olivier Fabrigue, Résidence Rosel, 18, rue Villons-les-Buissons, 14000 Caen.

Vds MO6 + lecteur ODD + 10 disquettes vierges 2"8 + imprimante PR90600 (80 colonnes, modes listing et courrier, copie écran) + cartouche assembleur + 1 K7 logiciel anglais. Prix : 2 700 F. Vds collection Téo (Nos 1 à 20). Prix : 200 F. Monique Dure. Tél. : (1) 47.02.06.64.

Vds 5 jeux Nintendo, très bon état, avec boîtes et notices (Super Mario 1 et 2, Goonies 2, Graduis, Zelda 1). Valeur : 1 690 F. Vendu : 1 000 F ou 200 F pièce. Nicolas Giovannangeli. Tél. : (1) 60.77.37.25.

Vds Atari 520 STF nouvelles ROM, DF + utilitaires (GFA 2.0 etc.) + nombreux jeux

Yupii ! Les petites annonces sont gratuites dans Micro News ! Pour voir paraître votre annonce dans le prochain Micro News, il vous suffit d'utiliser le bon à découper original du dernier numéro paru. De notre côté, nous nous engageons à publier toutes les annonces parvenues au minimum 15 jours avant la parution du numéro.

(Dragon Ninja, Robocop, etc.). Etat neuf, peu servi. Prix : 3 000 F à débattre. Christophe Farué. Tél. : (16) 61.50.67.36.

Vds console Nintendo + 9 jeux (Mario 1 et 2, Zelda, Punch-Out, Mega Man, Track and Field...). Le tout en très bon état. Valeur : 4 400 F. Vendo : 2 400 F. Yann Genton. Tél. : (16) 61.51.53.03.

Vds PC XT Tulp + carte Kortex + logiciels Comptabilité, Gestion de Stocks, Distribution de la Presse. Jean Allot. Tél. : (1) 45.97.31.30.

Vds console Nintendo + 2 jeux (Super Mario Bros 1 et 2). Le tout : 900 F. Fabien Demeulenaere. Tél. : (1) 69.01.09.87.

Urgent ! Vds Amstrad CPC 6128 couleur + joystick Pro 500 + environ 500 jeux + disks vierges + housse de protection + clavier et écran + revues. Le tout en excellent état. Prix : 2 500 F. Grégory Remier. Tél. : (16) 82.50.63.45.

Vds console NEC + 1 manette + garantie (véhicule 90) : 1 200 F + 3 jeux (PC Kid, Motorbike, Sonson II) : 350 F chaque jeu. Paris uniquement. Hicham Kheir-Beik, 44, rue de Longchamp, 75016 Paris.

Vds jeux originaux sur ST (Chaos Strike Back, Dungeon Master, Dungeon Editor : 200 F le jeu, Fighter Bomber : 120 F, Voyageurs du Temps : 100 F, Quartet : 200 F. Le tout avec boîtes et manuels. Vds Ultima V sur PC : 150 F. Jean-Marc Ouvré. Tél. : (1) 42.04.76.53 le soir.

Vends capotes et vieilles poteries en guise.

Vds console Sega + manettes + câble Périel : 500 F. Vds nombreux jeux (Psychofox, Wonderboy 2 et 3, Gollivius, R-Type, Alex

Kidd etc.). Prix : 100 à 150 F chaque jeu. Vds également 2 jeux inédits (King's Quest, Montezuma's Revenge) : 200 F chaque jeu. Hicham Kheir-Beik. Tél. : (1) 45.53.71.46.

Vds Atari 1040 ST + moniteur couleur SC1425 + souris + 1 original + 41 disks en bon état (décembre 89). Prix : 5 500 F. Stéphane Vipié. Tél. : (1) 64.68.03.05 entre 19 h et 20 h.

Vds Atari 520 STF SF + lecteur externe DF + joystick + nombreux jeux + écran couleur haute résolution + manuel PRG+. Prix intéressant. Olivier Dutray. Tél. : (1) 69.01.37.69 après 18 h.

Vds Amiga 1000 + Genlock Incrustateur vidéo GST 30X + nombreux originaux (dont F29) + revues. Laurent. Tél. : (1) 48.35.14.06.

Vds cause double emploi Tandy compatible PC 1000 HX couleur neuf + doc 2 + emballage d'origine. Valeur : 7 000 F. Vendo : 6 000 F. Paulette Wagner. Tél. : (1) 64.30.22.61 le soir après 18 h.

Vds Amstrad CPC 618 couleur + 110 jeux + utilitaires (Multiface 2 RTC) + revues + 2 joysticks + adaptateur TV couleur + réveil. Valeur : 9 500 F. Vendo : 5 000 F. Jean-Philippe Tissier. Tél. : (16) 55.95.23.48.

Vds imprimante MSX Philips VW010 garantie 6 mois. Prix : 500 F. Je possède traduction notice d'emploi FM PAC. Philippe Dehaene. Tél. : (16) 27.97.92.26.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + 150 jeux (P47, Shinobi, Chase H.Q., Ghostbusters etc.) + utilitaires (dBase 2, Diskology) + 4 joysticks + 1 extenseur de câble + bouquins : 4 000 F. Contacter Paul Picout, 38, rue Charles-Lorilleux, 92000 Nanterre. Tél. : (1) 49.00.18.44.

ECHANGES

Salut à tous ! J'échange jeux sur Sega 16 bits. Je possède 7 titres (Golden Axe, After Burner, Queen of... etc.). Sur Paris si possible. Jos Ferreira. Tél. : (1) 43.37.69.55.

Paysan aimant le bon vin échange dix mille mètres carrés contre un retractor.

Achète, échange et vends plus de 300 logiciels originaux pour MSX 1 et 2. Documentation complète et gratuite sur simple demande. Réponse assurée sous 48 h. Mega Club MSX, 108, rue Marceau, 59280 Armentières.

Echange trouverre contre trou rouge pour cause de daltonisme.

Echange ou vends nouveautés sur Atari et Amiga (Harricana, Ghost'n Goblins, Tie-Break etc.). Achète moniteur haute résolution monochrome pour ST à bas prix. Laurent Boumeddane, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.

RECHERCHES

Achète Atari 520 ST/STE/STF très bon état avec moniteur couleur (sous garantie si possible). Prix à débattre. Amadou Dem. Tél. : (1) 42.04.18.15.

PDG en faille recherche chef-comptable, mais pas n'importe lequel : le sien !

Recherche lecteur disks MSX double face 3"1/2 : environ 800 F. Joël Bonte. Tél. : (16) 50.69.32.03.

Mari impuissant recherche presbyte, on ne sait jamais...

Achète sur Paris, moniteur couleur à prise Périel. Raphaël Berna. Tél. : (1) 43.72.64.64 sur répondeur.

J.H. maigrelet, demi-portion, cherche place de vendeur gras-double.

DIVERS

MSX2+, attention disks digits N°1, concours, tests, Top Secret, annonces. En vente très prochainement. Patrick Legon, 96, avenue Philippe-de-Lassalle, 69004 Lyon.

J'ai besoin d'un atlas. Ecrire à Dupond - Océan Pacifique.

Infogrammes recherche des programmeurs sur PC, microprocesseur 88000, ayant connaissance du langage C et d'autres langages de programmation structurés. Gros pari à prendre sur consoles, machine d'arcade et CD. Tél. : (16) 78.03.18.46. Contact : Marie-Christine Barou.

Legend Software recherche programmeurs sur ST, Amiga, PC, CPC et C64 ; graphistes sur ST et Amiga. Auteurs, contactez-nous. Adressez vos Mréalisations à Legend Software : Immeuble Germanium, 80, avenue des Buttes-de-Coesmes, 35700 Rennes. Tél. : (16) 99.38.36.38.

43 42 22 50
DEPOT - VENTE.

EDEN COMPUTER

43 42 22 50
OCCASION

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

AMENEZ-NOUS VOTRE ORDINATEUR, NOUS LE VENDRONS RAPIDEMENT

890 F

EXTENSION ST
520 à 1024 ko*

890 F

LECTEUR D.F.
ATARI 520 STF*

* POSE GRATUITE

2490 F

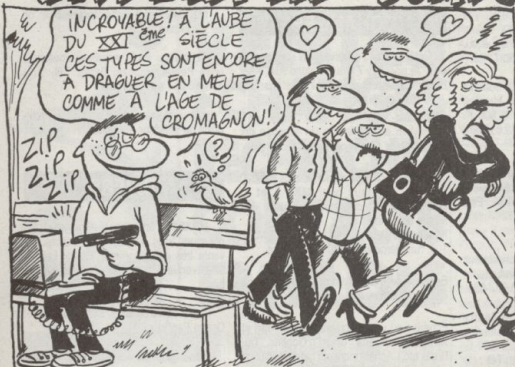
EXTENSION
1.2 mega

119 F

FREE BOOT
A500-A2000

* POSE GRATUITE

VALENTIN BOMIGRO



INCROYABLE! À L'AUBE DU XXI^{ÈME} SIÈCLE CES TYRES SONT ENCORE À DRAGUER EN MEUTE! COMME À L'ÂGE DE CROMAGNON!

ZIP
ZIP
ZIP



JOLIE LE BEAUCOUP DE ROUSSETTE... SOUPRESSE DANS LES PARE-CHOC

JE FERAIS BIEN UN PEU DE MÉCANIQUE...

ZIP
ZIP
ZIP



DS MSIEUR TU M'PRÊTES TON REVOLVER?

MAIS BIEN SÛR MON PETIT INSTALLE-TOI GENTIMENT DEVANT L'ÉCRAN ET AMUSE-TOI TANT QUE TU PEUX...

ZIP
ZIP
ZIP



VOUS AVEZ VOIR... DANS DEUX MINUTES LA MÈRE SE POINTE! JE LA BRANCHE SUR LE PROBLÈME DE LA VIOLENCE À LA TÉLÉ ET DU SADO-MASOCHISME DANS LES DESSINS ANIMÉS JAPÓ... NAIS!



PUTAIN! GAME OVER!

HÉ!

ZIP
ZIP
ZIP

DONNE!

NON! À MOI!



DOUCEMENT LES MÔMES! CE N'EST PAS UN BALLON!

SI!

ON FAIT UN FOOT LES MECS?

À MOI LA PASSE!

DRIBLE
DRIBLE
DRIBLE

PENALTY!



VOUS AVEZ AIMÉ LA FORÊT LES ENFANTS?

OH, OUI M'DAME SURTOUT LES ARBRES.

POUET
POUET

SI VOUS VOULEZ ON PEUT VOUS MONTRER NOS GLANDES

AÏE AÏE AÏE

ON S'AMUSE BIEN AVEC VOUS M'SIEUR... VOUS ÊTES LÀ LA SEMAINE PROCHAÎNE?



LES CONCERTS QUI ONT DU SENS

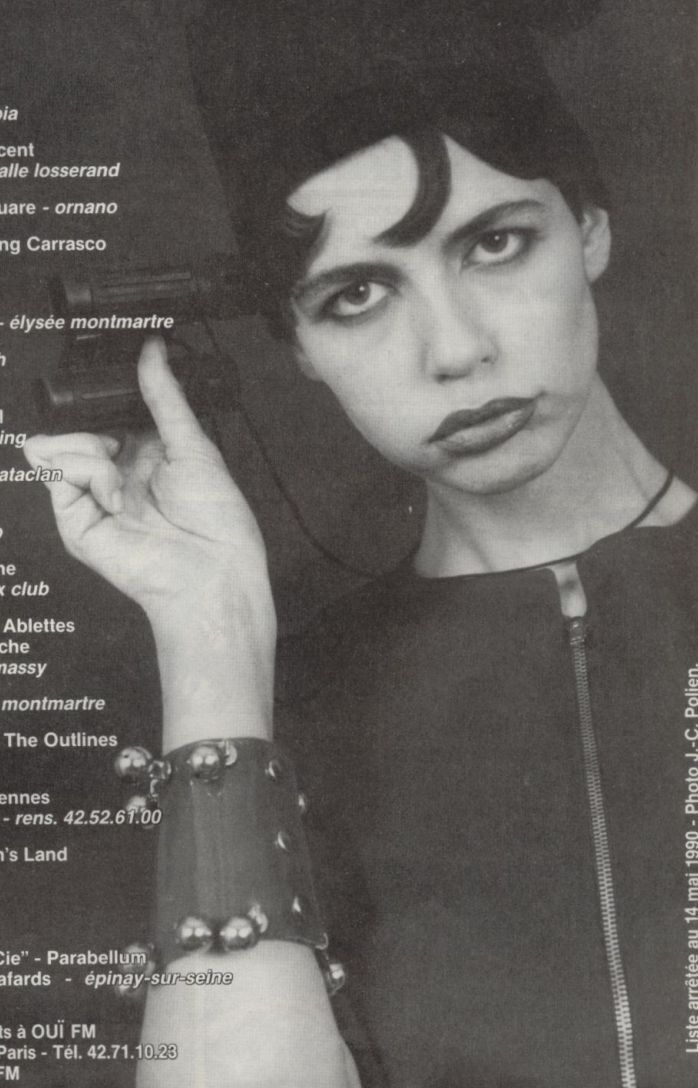
JUIN

- 01 - Gary Moore - *olympia*
- 02 - Mat - Les David Vincent
- No Man's Land - *salle losserand*
- 04 - Doa - Parkinson Square - *ornano*
- 05 - Died Pretty - Joe King Carrasco
- *bataclan*
- 06 - Inspiral Carpets
- Ultra Vivid Scene - *élysée montmartre*
- 06 - The Mission - *zénith*
- 06 - In The Nursery
- Collection d'Arnell
Andrea - *new morning*
- 08 - Certain General - *bataclan*
- 08 - Duck And Cover
- Dazibao - *rex club*
- 15 - Le Cri De La Mouche
- Asylum Party - *rex club*
- 17 - Love Bizarre - Les Ablettes
- Le Cri De La Mouche
- *concert gratuit - massy*
- 18 - 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*

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



Liste arrêtée au 14 mai 1990 - Photo J.-C. Poilien.



... ET QUAND RIEN MEME MA MERE SERAIT UNE CATIN, TRISTE TEIGNARD, OSE PRETENDRE QU'ELLE M'AUURAIT PORTE MOINS LONGTEMPS QU'UNE AUTRE FEMME ??...

HEIN?! MAIS JE NE POURRAIS PAS SAVOIR, NE ME FAITES PAS MAUVAISE QUERELLE, JE N'Y PEUX RIEN MOI SI...



ATTENTION PETIT KANTEUR DE MES FESSES, TU T'ENFONCES! MAINTENANT MOI JE DIS QUE CET ANIMAL EST LE TIEN ET QU'IL M'A VOLE MA BOURSE! QU'AS-TU A REPONDRE ??...

...HE!... QUE SI CETTE SOTTE MANGOUSTINE ETAIT VRAIMENT MIENNE, IL Y A BEAU TEMPS QUE JE L'AURAI MANGEE, TANT IL EST VRAI QUE MES KANTES NE ME NOURRISSENT GUERE !!...



TA T'IMBALE KANTEUR!

... REPOSE CET HOMME DANIOH! IL EST NOTRE HOTE, QU'IL S'INSTALLE ET SE RESTAURE A SA CONVENANCE !!...

?! ... GOBELOTER AVEC CE... ET...

... AVEC CET EXCELLENT ARISTE, MAIS OUI POURQUOI PAS ??...



HAAAA! GRAND MERCI NOBLE ET GENEREUX SEIGNEUR! VOUS ME RENDEZ JUSTICE EN M'HONORANT DE VOTRE REPAS !!...



HOHOH!... ET DU POISSON! QUELLE BONITE DE LE PARTAGER ENTRE REFUGIES EN CETTE EPOQUE CALAMITEUSE ...

FOIN D'ELOGES L'HOMME! NOUS NE FAISONS PAS PARTIS DES FUGITIFS MEME SI, A LA VERITE, CE SONT LES DERAISSONS DU ROI DEMIARGONE QUI PAREILLEMENT NOUS AEMENT ICI ...



MHMMH... MIAH... DEMIARGONE ??... BRRA... MOI QUAND J'ENTENDS CE NOM LA, JE COURS DANS LE SENS OPPOSE!



... POURTANT J'AI PARFAITEMENT RECONNU TA BELANTE, ET MEME SI CELA REMONTE A FORT LOIN, JE SOUS BIEN CERTAIN DE L'AVOIR DEJA ENTENDEU EN SON PALAIS !!...

... HE!... ME!... VOUS DEVEZ ETRE DISCIPLE DE THOR POUR AVOIR PAREILLE MEMOIRE ??... DISONS, HEM... QU'UNE MALHEUREUSE AFFAIRE MIT UN TERME A NOTRE "COLLABORATION" ...



PRECISEMENT! TU N'ES PAS SANS IGNORER QUEL EVENEMENT TERRIBLE DEMIARGONE ECHAFUDE EN CE MOMENT... MES COMPAGNONS ET MOI MEME * CHERCHONS LE MOYEN DE GAGNER DISCRETEMENT SON ENTOURAGE POUR LE FAIRE RENONCER A SON PROJET!... TU ES MAILIN ET, AIMERIS SUREMENT NOUS AIDER !!...



J'AI ME VRAIMENT BEAUCOUP TA BALLADE DE GWENDL, L'AMI !!...

M LIRE "HYRDHAR LE MAGNIFIQUE" ...



... MHMMH... LA MELODIE DE CETTE QUERUEUSE EST DORCE A MES OREILLES... HELLS!... MES RUSES SONT BIEN MODESTE EN REGARD D'UNE AVENTURE AUSA PERILLEUSE... ET AUSA DANGEREUSE !!...



DING DING DING!



HYRDHAR, BON SANG! TU NE VAS PAS DILAPIDER NOTRE DERNIERE FORTUNE POUR CE MALGRON! IL A UNE LANGUE POUR CHAQUE OREILLE ET NOUS TRAHIRA A LA PREMIERE OCCASION! ON TROUVERA UNE AUTRE SOLT...!

BELING!
ALERTE!
ALERTE!
LES LES...
?!
A suivre...

**Micro
NEWS**

TOUS LES GRANDS
JEUX TESTÉS !



HORS-SERIE SEGA®

INDISPENSABLE !
L'ENCYCLOPEDIE
DES JEUX SEGA

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

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

Règlement : je joins
 chèque bancaire

CCP

mandat-lettre

L'ABONNEMENT MUSCLÉ A MICRO NEWS

DEUX FORMULES AU CHOIX

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

Abonnement de 6 mois : 11 numéros pour 149 F.

CADEAU

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

Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 285 F.

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

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

Nom : Prénom :

Adresse :

Ville : Code postal :

Type de machine possédée : Age :

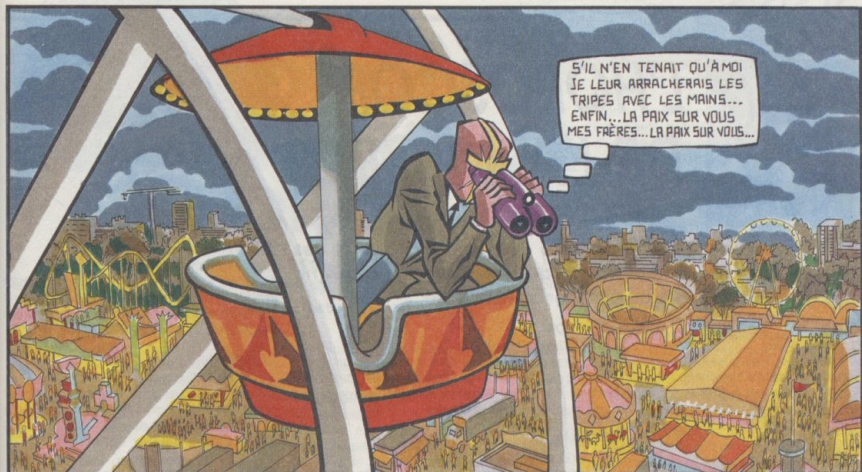
**ETRANGER
ET DOM-TOM**
1 an = + 95 F
6 mois = + 50 F

BARGON ATTACK

RASHEED
MARC BROTHERS



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

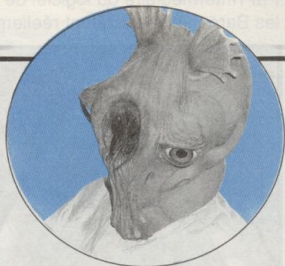


A suivre...

ASTRO MICRO

L'HOROSCOPE DE LA MICRO

PAR ZAGUS



Le mois de juin va être la période des espoirs déçus et des grandes surprises. Un petit carré de Mars-Uranus - Zagus ne vous dit que ça : jouez un outsider au Mondiale...

BELIER

(21 mars-20 avril)
Gaffe ! Malgré un Mars puissant et protecteur, vous allez vous mettre à faire n'importe quoi... Gardez-vous à gauche, gardez-vous à droite et prenez quelques leçons de comportement dans **Intrigue à la Renaissance**.

TAUREAU

(20 avril-21 mai)
C'est l'embellie : les **Troubadours** aiment l'amour au royaume de Lankhor ! Ah, l'échappée belle - comme le jour où vous êtes tombé amoureux d'une cousine... Vos rivaux finiront sur le sable grâce à **Venus**.

GEMEAUX

(21 mai-22 juin)
Laissez agir votre charme mercurien. Innovez, innovez ! Il en restera toujours quelque chose et même vos amis Poissons cesseront de nager en eau trouble : **Don't Go Alone** et ne restez pas en **Bad Company**.

CANCER

(22 juin-23 juillet)
Soyez à l'écoute des harmonies fondamentales de la vie. Compensez les oppositions en raisonnant par-delà le Bien et le Mal. **After the War**, c'est le **Return of the Jedi** !

LION

(23 juillet-23 août)
Droit devant ! Foncez dans le tas car le monde vous appartient. Mais ça ne sera pas sans mal (attention aux petits carrés)... **Reach for the Stars**, vous deviendrez sans peine le **Castle Master**.

VERGE

(23 août-23 septembre)
C'est le moment de faire sagement votre pelote - dans tous les sens du terme - loin du bruit et de la fureur des tracas de l'existence ! D'autant que les horizons lointains attendent quasiment sur le pas de votre porte... Comme vous n'êtes pas un **Megaman**, n'oubliez pas que les **Sleeping Gods Lie**.

BALANCE

(23 septembre-23 octobre)
Rentrez dans votre coquille et laissez passer le typhon. Indispensable de réclamer l'aide de **Robocop**, vous vivez un **Personal Nightmare**.

SCORPION

(23 octobre-23 novembre)
Réglez vos comptes et faites tinter les casseroles qui traînent à la queue de vos ennemis. Avec **Low Blow** ou **A-10 Tank Killer** ? A vous de choisir.

SAGITTAIRE

(23 novembre-22 décembre)
Jupiter en Cancer vous donne l'âme d'un gardon frétilant : le monde n'est pas si pourri que ça, après tout. Allez, contre mauvaise fortune bon cœur et emboîtez le pas aux **Lords of the Rising Sun** !

CAPRICORNE

(22 décembre-20 janvier)
Dis-moi **Vénus**, quel plaisir trouves-tu à faire ainsi cascader la vertu ? Amis Capricorne, mettez donc la pédale douce et arrêtez de roucouler bêtement... Du plomb dans la cervelle avec **Vigilante**.

VERSEAU

(20 janvier-19 février)
Bien sûr qu'il y a des méchants sur terre ! Mais votre magnanimité anticipe sur tout... Doté du jugement de Salomon, votre œil est un **Zoom** qui fait **Klax**.

POISSONS

(19 février-21 mars)
N'exhibez pas votre faim de loup, ça va vous retomber sur le dos. Jouez les indifférents et manœuvrez sans avoir l'air d'y toucher, comme un véritable **Advanced Tactical Fighter**.

CHARADE

Mon premier permet parfois de se pendre au plafond par les pieds.
Mon deuxième est une interjection exprimant la surprise.
Mon troisième est une galère quand il s'agit de *La Méduse*.
Mon tout est un jeu Simalaris sorti récemment sur Atari ST...

CRUCITOP

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

HORIZONTELEMENT

- Où il s'agit d'un monstre destructeur qui tient bon la rampe.
- Unité d'air.
- Dans le *Persian Gulf*, c'est l'...
- Puait.
- Article défini. Soldat américain.
- On y casque généralement bleu. Préfixe attaché à la terre.
- Histoire de cow-boys.

VERTICALEMENT

- Avec le *Warrior* ou les *Islands* - c'est selon.
- Conjonction de coordination. Adverbe.
- Soufflés.
- Arbuste.
- Donna de l'air. Divinité grecque.
- Fluve d'Afrique vraiment très noir.
- Le premier jeu "New Age".

LE BOXON DU PROFESSEUR CHORON

Si vous n'avez pas la conscience tranquille
où si quelqu'un vous embête, soulagez-vous dans la confession :
écrivez au professeur Choron !

Une seule adresse et vos soucis disparaîtront : **Micro News (Professeur Choron)**, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92400 Nanterre.

COURRIER DU CŒUR

Je gratte ma grand-mère

Professeur Choron, j'ai eu 16 ans le lundi 26 mars. Est-ce que Micro News fait des cadeaux pour les anniversaires ? C'est pas possible ? Si c'est possible ! Micro News pourrait-il (aïe, aïe, instant crucial) m'abonner un an ? (Un tout petit an ?) Je m'explique : j'ai une moto qui me coûte 40 F d'essence par mois et j'ai 60 F de "revenus" par mois ; je ne vais jamais au cinéma pour acheter Micro News et je gratte 10/20 F par mois à ma grand-mère. Alors je sais que je ne suis pas le seul, mais suite à ma demande polie, mon originalité et ma franchise, pourriez-vous m'abonner gratos pour que je puisse voir de bons films au cinéma, tout en dévorant Micro News ?

PS : Je tiens à rappeler que j'achète votre magazine chaque bimensuelle et que mon copain Frantz lit tous les numéros sans en acheter un seul !

(Stéphane Declercq, Dunkerque)

Oui ! Micro News fait des cadeaux à ses lecteurs pour leur anniversaire. Il suffit de faire une demande de cadeau à la rédaction. Mais pour éliminer les tricheurs et les pas sincères, il faut joindre à la demande un bulletin de naissance et une photo Polaroid de l'accouchement au moment précis où la tête apparaît dans l'encadrement de la fenêtre du vagin et dont les volets sont les grandes lèvres. Cette photo devra être garantie sans trucage ni montage par un minimum de dix témoins attestant sur l'honneur qu'ils ont assisté à la scène sans avoir tourné le dos pour vomir. Moyennant quoi, Micro News aura le grand plaisir d'offrir un billet d'entrée

gratuite chez tous les marchands de journaux et valable à vie.

Libraire en rut

Professeur Choron, j'ai 15 ans, je suis abonné, et je compte bien lire Micro News pendant encore 30 ans. Voici mon problème : lorsque je pénètre dans une librairie pour feuilleter les revues cul-turelles, le libraire me regarde avec des yeux gros comme ça et je finis par être rouge comme un Hollandais qui a passé une semaine à la plage. Que pourrais-je faire pour ne plus me faire remarquer ? (Grégory, St-C...)

Tant que le libraire regarde avec des yeux gros comme ça le jeune éphèbe Grégory en train de feuilleter les revues porno, il n'y a aucun danger. Par contre, dès que le libraire le regarde avec une braguette grosse comme

ça, Grégory doit se tenir sur ses gardes ; c'est-à-dire feuilleter d'une seule main les fameuses revues et tenir l'autre main prête à calmer les ardeurs du libraire en rut - soit par une petite branlette, soit par la confection d'un nœud vite fait, bien fait au bout de sa bite.

L'ACTUALITE BRULANTE

Sécheresse : projets de mesures gouvernementales pour faire face au manque d'approvisionnement en eau.

1) Une campagne télévisée incitera les Français à pisser au lit et à recueillir le liquide dans une cuvette placée sous le matelas. En effet, l'épaisseur de la literie agissant comme un filtre, l'urine l'ayant traversée sera bonne à boire.

2) Dans les églises, les prêtres devront remplacer l'eau des bénitiers par de la confiture bénie. Pour se signer du signe de la croix, les fidèles y tremperont leurs doigts qu'ils nettoieront ensuite d'un simple coup de langue.

3) Les patrons de bar devront faire pression sur leurs clients afin que ceux-ci n'ajoutent dans leur Ricard que trois volumes d'eau au lieu de cinq.

4) Les éleveurs seront autorisés à emmener leur bétail au cinéma. Pendant que les animaux regarderont le film, ils ne penseront pas à autre chose, notamment à boire et à manger.

5) Tous projets, toutes entreprises finissant en eau de boudin seront précieusement recueillis pour arroser les fleurs.

PROVERBES EDUCATIFS

- Si tout le monde le dit que t'es un con, il est temps de bouffer du foin.

- La troisième couille de l'étaalon gène plus qu'elle n'aide.

- On encule plus de mouches avec de la vaseline qu'avec du vinaigre.

UN JEU DE CON

Prenez deux belles grenouilles bien vivantes. Fixez-les entre elles par des élastiques noués à leurs pattes de derrière. Après quoi, posez les grenouilles par terre dos à dos et claquez des mains très fort. Aussitôt, les grenouilles sautent chacune de leur côté mais les élastiques les ramènent violemment l'une contre l'autre - c'est très rigolo ! Le jeu s'arrête quand on a besoin des élastiques pour faire autre chose.

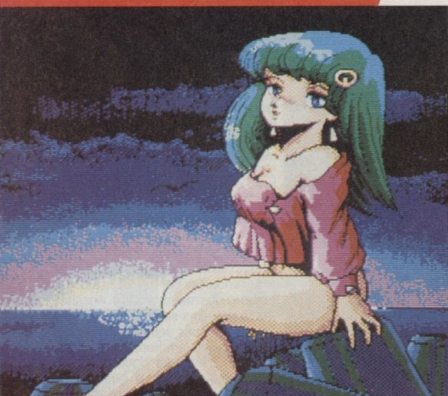


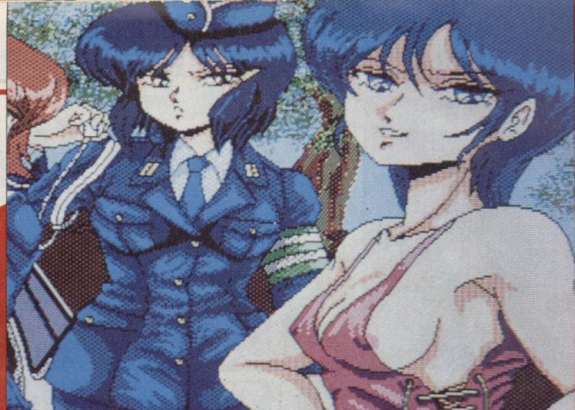
SEX
MACHINES

MADE IN JAPAN

Les plus beaux jeux sexy japonais sont sur MSX2.

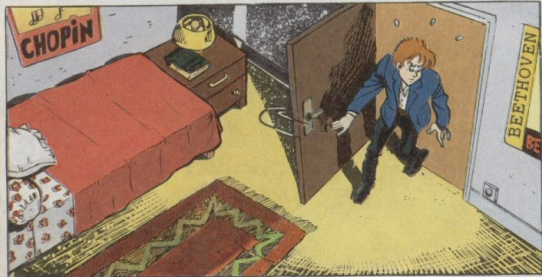
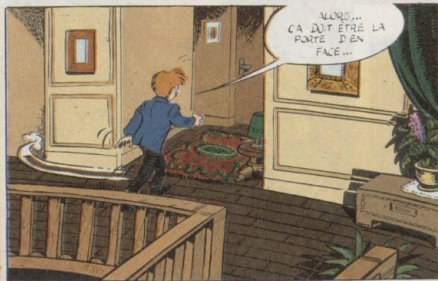
En voici un premier échantillonnage.





STEPHANIE LA PETITE DUCHESSE

PAR JAAP & JOOP



A suivre...

LA COLLEC' D'ERIC SATYRE

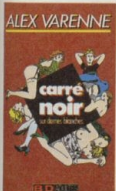
**BANDES DÉSINÉES*
PRIX UNIQUE : 29 F**



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



3 Magnus
LES 110 PILULES



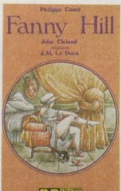
5 Alex Varenne
CARRE NOIR



2 Régine Deforges/
G. Leclaire
CONTES PERVERS



4 Rotundo
EX LIBRIS EROTICIS



6 Cleland, Cavell,
Lo Duca
FANNY HILL

*FORMAT POCHE

TEE-SHIRTS MICRO NEWS

(Dessins de Carali, 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 épicée - show devant !)

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

ATARI ST

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

FESS n°1 (Samantha Fox + show X)

FESS n°2 (Ciccolina)

FESS n°3 (Asiatic 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)

AMSTRAD CPC (Prix 35 F)

FESS n°11 (Amour)

COMMODORE 64

FESS n°12 (Girls, girls, girls)

FESS n°13 (Sex Castle)

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 À PART

Dans la salle des fêtes d'un petit village où il est venu donner une conférence, un charlatan annonce :

- Je peux, par la seule force de ma volonté et grâce au don exceptionnel dont la nature m'a doté, guérir la plupart des maux dont vous souffrez. Posez la main droite exactement à l'endroit de votre corps où se manifeste la douleur en répétant avec moi : "Guéris donc, guéris donc".

Une spectatrice s'aperçoit alors que son mari a laissé sa main pendre entre ses cuis-ses. Elle commente :

- Il a dit qu'il guérissait les malades, pas qu'il ressuscitait les morts !

Deux pasteurs anglicans échangent des confidences :

- Moi, je n'ai jamais eu de relations avec ma femme avant le mariage. Et vous ?

- Je ne sais pas. Voulez-vous me rappeler son nom de jeune fille ?

Est-ce qu'on vous a déjà offert du travail ? demande une dame au grand cœur à un mendiant qui implore la charité.

- Une fois, répond-il. Mais à part cela, les gens ont toujours été très gentils pour moi.

SOLUTION DE LA CHARADE

Mon tout est le jeu *Colorado*, testé dans le numéro 34.

SOLUTION DU CRUCITOP DU PRÉCEDENT NUMÉRO

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

Une séduisante automobiliste est arrêtée par un gendarme qui examine ses papiers d'un air renfrogné.

- C'est vrai, admet-elle, je n'ai pas de vignette. Mais puisque vous avez l'air de vous intéresser aux documents hors-série, peut-être voudrez-vous voir cette jolie photo de moi dans le lit du ministre de l'Intérieur...

(Valérie Cloëtte)

Deux messieurs d'un certain âge sont en train de parler de choses et d'autres. Le premier avoue :

- Le moment le plus pénible de ma vie, c'est le jour où ma mère m'a surpris en train de me livrer à... un plaisir solitaire.

L'autre hausse les épaules.

- Vous savez, affirme-t-il, ça ne tire pas à conséquence. Tous les jeunes font ça.

- Oui, mais moi c'était la semaine dernière.

Deux jeunes mariés sont allés chez le photographe pour illustrer cette journée mémorable.

Le photographe s'écrie, avec un petit sourire :

- Attention, le petit oiseau va sortir !

Et la jeune mariée :

- Gaston, voyons ! Boutonne ta braguette.

Une dame dit à une amie :

- Il me faut un mari, un amant et un petit vieux assez riche.

L'amie réfléchit et demande :

- Pourquoi trois hommes ?

Et la dame s'explique :

- Le mari pour le chic, l'amant pour le choc, et le petit vieux pour le chèque.

(Robert Dumontet)

Contrepétieries :

- Il ne faut pas mettre la tête de son lit dans les vitres.

- L'épiciurier se plaît à rechercher les sources du bonheur.

- La vieille chouette suçait les vers du nid.

- La servante du curé se demande ce qu'il fait entre ses deux messes.

- Peureuse Line.

On fait l'amour ? propose un jeune marié à sa femme, dont l'éducation religieuse la fait s'effaroucher pour un rien.

- Oh ! s'indigne-t-elle, on ne doit pas dire des choses pareilles.

- Et que veux-tu que je te dise ?

- Je ne sais pas. Par exemple : "Est-ce que je peux utiliser ta machine à laver ?"

- Bon, ben bonsoir, répond le mari en se tournant vers le mur.

Une heure plus tard, sa femme qui ne parvient pas à trouver le sommeil, le réveille pour lui demander :

- Tu veux utiliser ma machine à laver ?

- Non, répond le mari avec humeur. J'ai fait ma lessive à la main.

MICROCOQUILLES

Pub de GHOSTS 'N' GOBLINS

(Envoyé par Frank Bizart)

"Le jeu à sous universellement connu existe maintenant sous sa version ordinateur domestique à 16 bits... Graphiques Amiga tirés directement du ROM à sous."

Des sous ! Des sous ! Ils ne pensent qu'à ça. En fait, le prix élevé des bécaunes comprend le salaire du dresseur chargé de dompter les ordinateurs sauvages pour en faire des ordinateurs domestiques.

L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD

(Envoyé et commenté par Bertrand Dosne)

"Kingpak : créature ridicule qui fume des queues de Tromps (légèrement aphrodisiaques) et se nourrit de pillules."

Voilà une race extraterrestre prudente ! Ils fument des queues mais prennent la pillule. Un exemple à suivre...

CRAZY CARS 2

(Envoyé et commenté par Bertrand Dosne)

"Le service intervention du FBI décide de mettre un terme à ses activités illégales et scandaleuses."

Le FBI, dans un éclair de lucidité, s'est rendu compte qu'il était pourri de l'Intérieur. Courageusement, il a décidé de se supprimer.

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).

VIENS CHEZ MOI J'AI UNE MEGADEMO !

Vous avez essayé le pincement de fesses dans le métro, les files de cinéma une guitare à la main, vous avez même acheté toute la collec' des disquettes FESS.

Résultat : les cinq doigts de la main de votre dernière "conquête" sont encore imprimés sur votre joue. Pas de panique, voici l'arme ultime du dragueur professionnel : la mégadémo à domicile !

Souvenez-vous de l'été 88... Carali et Berté avaient fait pour le numéro 12 une BD - *Le Drapeur de Tahiti Beach* - qui permettait de draguer sur la plage. Certains d'entre vous l'avaient essayée mais ça ne c'était pas toujours bien terminé... Eric Satyre est une star pour beaucoup d'entre vous et il ne me viendrait pas à l'esprit de le dénigrer ; toutefois je ne vous conseille pas de draguer avec les disquettes de la collection FESS - ça risque de choquer la minette qui vous remerciera probablement d'une bonne paire de baffes en vous traitant d'obsédé ou même, ce serait de mise, de satyre !

Par contre, avec les mégadémos c'est une autre histoire... J'irai même jusqu'à dire que ces petites disquettes peuvent se transformer en redoutables outils de drague - avec un pourcentage de réussite garantie particulièrement élevé ! En

effet, après les traditionnels travaux d'approche du genre "Vous marinez chez vos harengs ?", vous ne pourrez qu'éveiller l'émoi et la curiosité si vous jurez avoir chez vous quelque chose d'unique et d'incomparable : "Viens chez moi, j'ai des mégadémos, c'est quelque chose que tu n'as jamais vu !" Et en plus vous ne mentirez pas, tant ces démos sont belles et originales, avec leurs musiques envoûtantes, aptes à plonger les belles les plus chastes dans des rêveries sensuelles et langoureuses...

Une fois les premières "formalités" accomplies avec l'élue de votre cœur, rien ne vous empêchera alors de sortir - aussi ! - vos disquettes FESS, afin de parfaire l'éducation de la petite en lui montrant les avantages incontestables de certaines figures de gymnastique qui mériteraient de figurer dignement aux prochains Jeux Olympiques...

LES MEGADEMOS MICRO NEWS POUR AMIGA

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F

- Mégadémo n°1 (*Red Sector 2*)
- Mégadémo n°2 (*Scoopex*)
- Mégadémo n°3 (*Rebels Coma*)
- Mégadémo n°4 (*Rebels Mégablatt*)
- Mégadémo n°5 (*Kefrens 2*)
- Mégadémo n°6 (*Avenger*)
- Mégadémo n°7 (*Alcatraz*)
- Mégadémo n°8 (*Kefrens 1*)
- Mégadémo n°9 (*Red Sector 1*)
- Mégadémo n°10 (*Mental Hangover*)

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	

Unser Coix

LE GRAND FRISSON !

Peur insidieuse avec le Fantôme de l'Opéra, terreur sans nom avec le Cyclone... Sueurs froides garanties !

PHANTOM OF THE OPERA (Data East)

Le Fantôme de l'Opéra est de retour ! Plein cadre sur nos écrans avec un film dont le rôle principal est tenu par Robert Englund, (l'interprète de *Freddy 1, 2, 3, 4...* et c'est pas fini !), mais aussi dans les salles d'arcade et les bistrots louches avec le dernier flipper de chez Data East.

L'inquiétant individu se présente sur le fronton, le visage dissimulé derrière un masque de métal. Dans une ambiance sonore angoissante, votre balle parcourt les recoins et les couloirs de l'Opéra de Paris à la poursuite de cet énigmatique personnage. L'endroit brille par l'étrangeté et recèle de nombreux pièges et passages secrets. La boule peut par moment disparaître derrière un miroir magique et faire avancer ainsi le multiplicateur de bonus. Quant à l'orgue, il dissimule un passage secret qui, une fois ouvert, vous permettra d'accéder à d'autres bonus encore plus fructueux ! Lorsque vous atteindrez un certain nombre de points, le Fantôme perdra son masque et vous découvrirez enfin avec horreur son vrai visage... A mon avis, le gars devait habiter dans la banlieue de Tchernobyl, ou alors on l'a bercé trop près du mur quand il était petit... Et si vous n'arrivez pas à faire un score, vous par-

rez toujours dire que c'est pour épargner aux dames de l'assistance une vision plus effroyable encore que celle de l'abdomen de Demis Roussos !

CYCLONE (Williams)

Attention danger ! Ça va décoiffer sec ! Avec ce flipper, Williams vous plonge au cœur d'une véritable fête foraine. Jamais, de mémoire de boule de flipper, on n'avait été secoué de la sorte ! La balle passe d'un manège à l'autre en moins de temps qu'il n'en faut à un piano lâché du deuxième étage pour atteindre le sol.

Un tour sur la Grande Roue pour observer de plus haut l'ensemble des attractions et c'est parti mes kikis !

Après avoir défoncé

la porte, la boule pénètre dans le train fantôme où elle est retenue quelques secondes, puis se dirige vers le stand de tir pour y descendre quelques cibles avant d'aller se faire secouer les tripes en effectuant un looping complet à bord d'un des wagons du manège "Ride the Comet". Mais tout cela n'est rien comparé à la plus terrible de toutes les attractions : le fameux Cyclone, un Grand Huit au parcours cahotique qui vous permettra, si vous avez le courage de l'emprunter trois fois, de déclencher un jackpot qui vous fera peut-être gagner une partie gratuite. Sur le fronton, les bonus ordinaires, les extraballs et autres bonnes choses s'affichent sur une immense roue de loterie tenue par un clown tandis que les bonus multiplicateurs s'alignent sur le mât gradué de l'étrange appareil qui permet de mesurer sa force en cognant sur une bascule avec un marteau. Difficile de résister à une telle invitation !

Pinball Willy.



VICKY & LES GALAXIENS



FORD ET LE Q

Thalamus, qui n'a pas froid aux yeux, vient de collaborer avec l'équipe Ford (ouais, ouais, les voitures...) pour l'édition d'une simulation de rallye la plus réaliste possible : **Q8**.

Au volant du tout nouveau 4 x 4 Turbo Ford Sierra RS Cosworth, vous traverserez monts et vallées sur ou hors piste, le tout à la cadence infernale de 50 images/seconde... C'est pas une Visa, mais ça risque quand même de décoiffer ! Trois circuits - correspondant à trois niveaux de difficulté - sont proposés : la balade forestière, le rallye avec concurrents et enfin la conduite nocturne. Pour parfaire le côté réaliste, ces andouilles de spectateurs seront également de la fête et ne se priveront pas de venir se foutre juste devant votre bagnole, histoire de vérifier vos réflexes ou d'aller dire un bonjour définitif au Père Éternel... Même si l'envie vous démange de faire un carton, maîtrisez-vous tout de même - sinon c'est la disqualification assurée ! **Q8** sera disponible fin juin sur ST, Amiga, Amstrad CPC, C64, PC et compatibles... On en bave déjà !



JACK NICKLAUS CONSTRUCTION KIT

Comme le dit fièrement la notice anglaise : "Jack's back !". Ah bon ! Voilà une nouvelle qu'elle est bonne, vraiment, mais on n'avait pas l'impression que le champion de golf avait déserté les greens. Bien au contraire, le grand Jack sévit partout et a découvert une nouvelle jeunesse avec le filon des adaptations de son sport favori sur micro. Ça n'arrête pas ! Après *Jack Nicklaus' Greatest 18 Holes of Major Championship Golf* (il saute de trou en trou et il aime ça !), voici le *Jack Nicklaus' Unlimited Golf and Course Design* - rien que ça...

Le jeu reprend le système des précédentes réalisations mais permet

maintenant de créer ses propres parcours. Un arbre par-ci, un bunker par-là, un zeste de pluie plus un lac

pour corser le tout et vous voilà avec un terrain à votre mesure. Génial ! Ce golf en kit est prévu pour Amiga, PC et compatibles - on attend donc avec impatience la nouvelle création de Mister Nicklaus : que va-t-il bien pouvoir encore inventer ?



UN MARIAGE DE SAISON

La fin du printemps venant, les oiseaux s'ébrouent sur les antennes de télévision et perturbent le passage des ondes hertziennes dans d'innombrables et paisibles foyers. C'est le déclin pour des millions de gens, ces images brouillées déclenchent chez eux l'irrésistible envie de s'accoupler. La saison des amours vient de commencer...

De nombreuses hypothèses ont été lancées dans le passé pour essayer d'expliquer cet acte insensé mais les spécialistes du PAF se perdent actuellement en conjectures et ne sont pas arrivés à une conclusion définitive. Tout cela inquiète passablement les responsables concernés, d'autant qu'on assiste à certains débordements - du style éteindre son téléviseur en plein milieu de *Sacrée Soirée*. Intolérable ! De plus cet étrange phénomène n'est pas circonscrit au seul milieu téléphérique : il perturbe également la vie des éditeurs de jeux micros. Nous sommes en mesure de vous révéler les noms de deux victimes de ce fléau amoureux : **Loricel** et **Rainbow Arts**. Un contrat d'exclusivité vient de lier les deux sociétés, désormais *Dyter-07*, *Milestones* (une compil) et tous les autres produits de Rainbow Arts seront distribués par la firme au chat bondissant. Que leur union soit fructueuse et qu'ils nous pondent beaucoup de logiciels de qualité... Ainsi soit-il !

Rédacteur en chef :
Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef adjoint :
Georges Brize
Secrétaire de rédaction :
Jean-Henri Derveaux
Rédaction :
Jean-Pierre Labro,
Marc Lacombe
Directeur de conscience :
Professeur Choron
Chef de publicité :
Bruno Keller
Secrétaire :
Jocelyne Lefebvre
Directeur artistique :
Jean-Yves Zagnoni
Abonnements :
Franck Mallochon
Ont collaboré à ce numéro :
Jérôme Darnaudet,
Cécile Font,
Christian Gornas,
Laurent,
Ludovic Monnerat,
Jean-Marc Ouvré,
Michael Touze, Zagus

Correspondants permanents

à l'étranger :
Kelly Baswick, Kati Hamza,
Gordon Houghton,
Tony Takoushi (GB),
Fred Schaarlig (RFA),
Mina Cosnefroy (USA),
Fuminori Takahashi (Japon)

Illustrations :

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

Photogravure :

Atelier André Michel,
Photocop

Impression :

Ritolal

Dépôt légal :

2^{ème} trimestre 1990

ISSN 0984-9529

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

Télécopie/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 CONNAITRE 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