N°53 DECEMBRE 1991 - ISSN 0984-9629
Belgique : 183FB - Suisse : 7,80FS - Canada : $6,50

Micro News

TOUS A SUPERGAMES
32 PAGES DE GUIDE SALON



Jean-Michel Jarre et la musique micro

B.A.T. 2

Intrigues et conjuration !

DU JOUET A LA MICRO

MICROS OU CONSOLES...

TOP SELECTION MICRO NEWS



QUACK SHOT

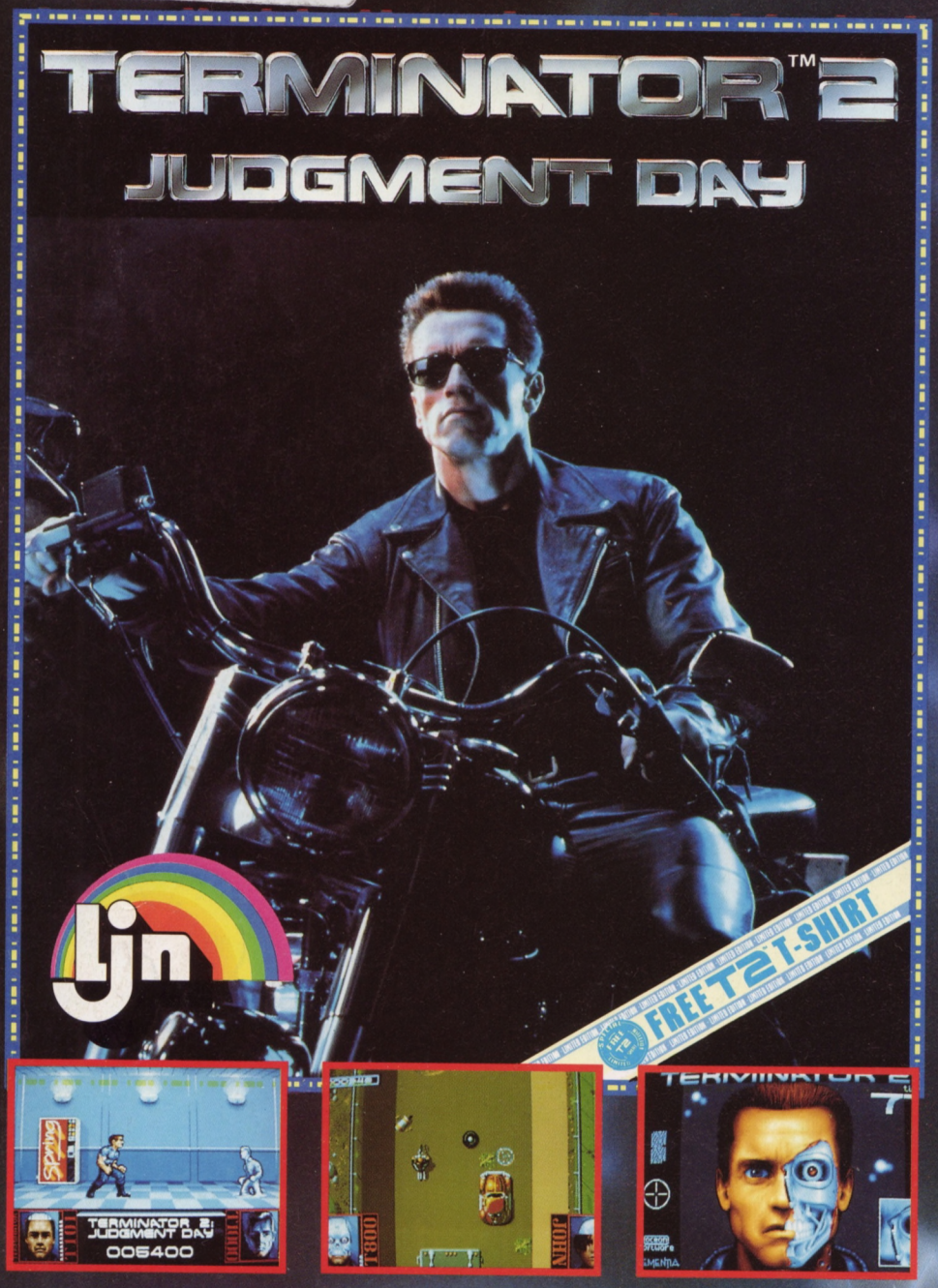


POPOULOUS 2

T2843 - 53 - 30,00 F

MICRO NEWS
N°53
DECEMBRE 91

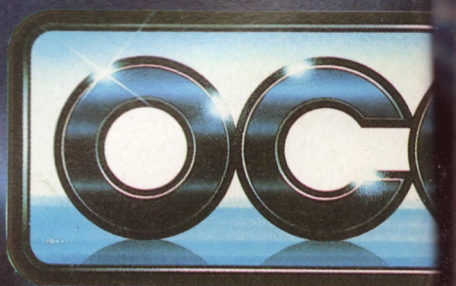
AVEZ TOUJOURS REVE



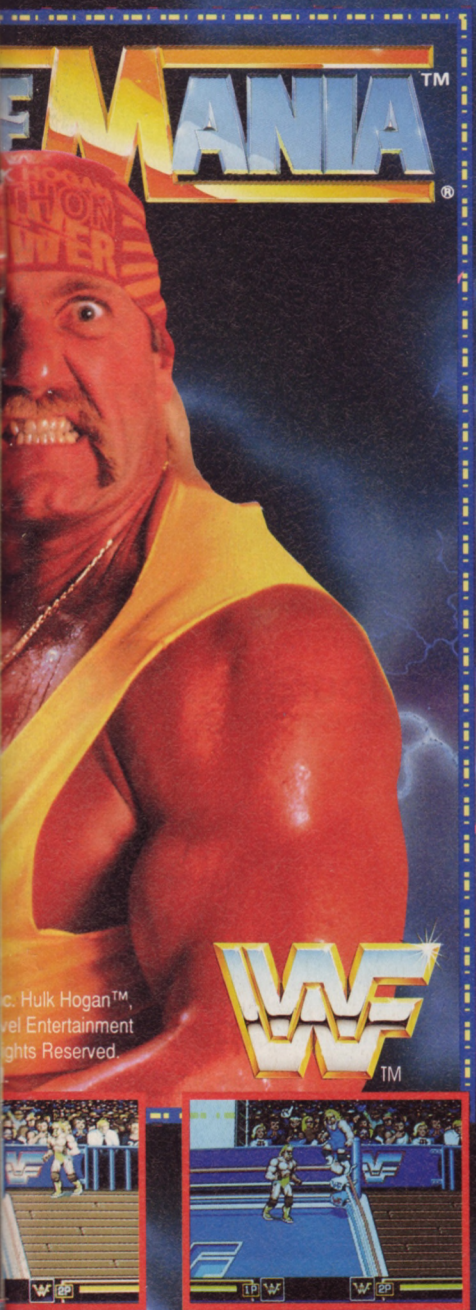


OCEAN VOUS OFFRE C

AMSTRAD
ATARI ST · CBM AMIGA
AMSTRAD/IBM PC & COMPATIBLES



DE DEVENIR UNE SUPERSTAR?





TTE CHANCE UNIQUE!!!

OCEAN SOFTWARE LTD.,
25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS.
TEL: 47663326 FAX: 42279573

ACCLAIM™ AND MASTERS OF THE GAME™ ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT INC.
THE SIMPSONS™ TM & © 1990 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

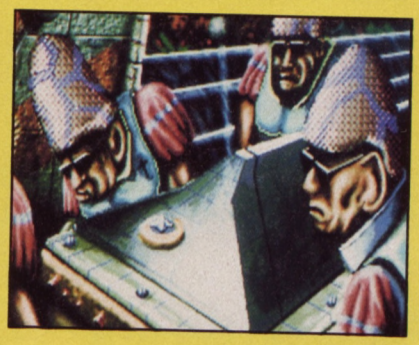
ABONNEMENT
(UN JEU + UN PIN'S)
page 6

PC & Compatibles..... 38

Kiosque 8

News.....12

Interview B.A.T. 2 14



Très important de faire connaître ceux par qui les pixels arrivent...

Compils.....22

Disney Software.....28

Midi Sonne.....34



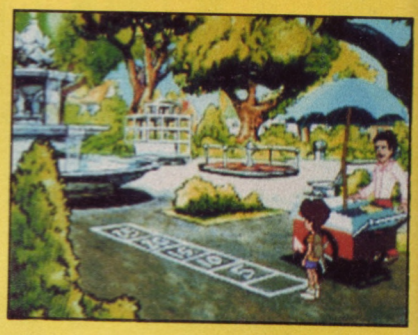
Thomson.....57

Du Jouet à la Micro 59

Micros.....74

Cette fin d'année est enchanteresse, ô combien d'excellents produits !...





Guide Supergames Show 99



Samouraï.....146



DOSSIER 42 MACHINES

Tout sur toutes les machines ! Des plus anciennes aux plus récentes, mais toujours d'actualité... Les caractéristiques techniques, les prix, les logiciels de l'année — jeux ou semi-professionnels —, enfin un dossier qui vous guidera dans vos achats de Noël.

Banc d'Essai. 150



Game Travelling 155

Un Game Travelling comme vous n'en avez jamais vu. Onze pages bourrées de trucs et d'astuces — un deal que même les Japonais pourraient nous envier.



Consoles 166

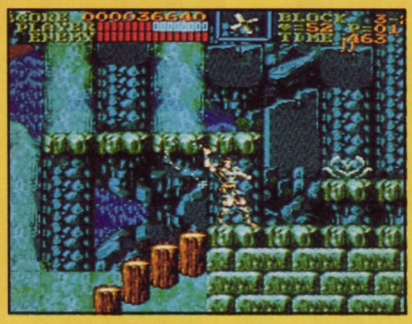
La révolution des consoles est en marche... La preuve : *Quack Shot, Zelda 3, Salamander...*

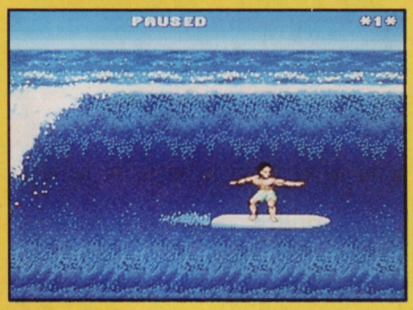




Top Secret 210

Crucitop 215





Petites Annonces 216

Les Badauds de la BD 222

Rosie Zounette 224

Mini-Sondage 226

REPONDEZ AU MINI-SONDAGE ET GAGNEZ UN PIN'S SUPERGAMES SHOW 91

Rédacteur en chef : Georges Brize. **Secrétaire de rédaction :** Juvénal Sartoris d'Herreveaux. **Chefs de rubrique :** Sylvain Allain (consoles), Jean-Claude Paulin (micros). **Direction artistique, conception de la maquette :** Jean-Marc Gasnot. **Réalisation du Guide Salon :** Josette Rafini. **Ont collaboré à ce numéro :** Cyril Choque, Laurent Hiriart, Bernard Joubert, Bernard Jolivalt, Marc Lacombe, Franck Maillochon, Patrick G. Pochet, Michel Saint-Briant, Lacsana Sinprasith, Philémon Trex, Z.Big. **Chef de publicité :** Laurent Wiernik. **Assistante de publicité :** Marie-Véronique Brunet. **Publicité :** SAP, 70, rue Compans, 75019 Paris ; tél. : 42.00.33.05. **Promotion :** Mauricette Ehlinger. **Marketing :** Jean-Louis Parbot. **Abonnements :** Odette Lesauvage. **P.A., renseignements et réassort:** Franck Maillochon. **Illustrations :** Coucho, Bernard Joubert. **Flashage :** Janjac. **Photogravure :** Atelier André Michel, Photocop. **Impression :** B.V. Roto. **Dépôt légal :** 4ème trimestre 1991. **Numéro d'éditeur :** 14. **Commission paritaire :** 70 043. **Distribution :** S.A.E.M. Transport Presse. **Directeur commercial :** Jean-Pierre Reiter. **Directeur des ventes :** Joël Petauton. **Inspecteur des ventes :** Société PROMEVENTE, M. Michel Iatca, 24-26, bd Poissonnière, 75009 Paris ; tél. : 42.23.25.60 ; Fax : 42.46.98.11. **Edité par "Publications Georges Ventillard", SA au capital de 350 880 F**, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris ; tél. : **42.00.33.05**. Télécopie/ Fax : 42.41.89.40. **P.-D.G., Directeur de la publication :** Jean-Pierre Ventillard.

© **MICRO NEWS, Paris 1991**.

ABONNEZ-VOUS A MICRO NEWS !

ET RECEVEZ EN CADEAU : 1 JEU SUR VOTRE MACHINE + UN MAGNIFIQUE PIN'S MICRO NEWS



EN PLUS DE VOS CADEAUX DE BIENVENUE, ECONOMISEZ 2 OU 3 NUMEROS EN VOUS ABONNANT POUR :

6 MOIS (6 numéros) : 100 F au lieu de 150 F
1 AN (11 numéros) : 199 F au lieu de 275 F

B U L L E T I N D ' A B O N N E M E N T

à retourner accompagné de votre règlement à : *MICRO NEWS, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.*

☐ Je m'abonne pour 6 mois (6 n°) et je joins un chèque de 100 F.

☐ Je m'abonne pour 1 an (11 n°) et je joins un chèque de 199 F.

Nom : ..... Prénom .....

Adresse : .....

.....

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

Machine (obligatoire) : ..... Age : .....

POUR L'ETRANGER ET LES DOM-TOM, LE MONTANT DE L'ABONNEMENT DEVRA ETRE MAJORE DE 95 F.
6 mois : 195 F
1 an : 294 F
Le règlement sera effectué par mandat uniquement.

AMIGA, J'AI UN AMI DANS L'INFORMATIQUE



Amiga, c'est vraiment quelqu'un de très ouvert. Avec lui, le dialogue s'instaure très vite ; une souris, une disquette et c'est parti. Amiga a forcément des points communs avec vous. La musique, les jeux, le dessin, la vidéo, le plaisir d'apprendre... Il vous ouvre les portes d'un monde dont nul ne connaît précisément les limites. Plusieurs millions d'initiés ont déjà choisi Amiga pour ami. L'Amiga 500 est le spécialiste des loisirs et de l'éducatif. Il a aussi un grand frère, Amiga 2000, qui en plus de tous les talents du petit, excelle dans la bureautique, les usages professionnels et peut, par adjonction de cartes passerelles, devenir entièrement compatible PC. Alors, qu'attendez-vous pour les rencontrer ?

Pour tout renseignement, tapez 36 14 Code Commodore.

NOUVEAU AMIGA 500 PLUS

PLUS *puissant, rapide...* **AMIGA**

Commodore

KIOSQUE

SIMULE À TORT

Quand vous testez un simulateur de vol, c'est bien de nous dire quelques mots du véritable avion, mais parfois vos informations sont largement pompées dans le manuel qui accompagne le soft. N'est-ce pas céder à la facilité ?

Bertrand Lalumière, Paris

Autant que possible, on essaie de publier des informations inédites. Cela dit, les manuels des simulateurs sont généralement fort bien faits. Celui qui accompagne *The Secret Weapons of the Luftwaffe*, de Lucasfilm Games, est une véritable encyclopédie et on y trouve des documents rarissimes, comme par exemple une des rares photos de l'aile volante Gotha 229 en état de fonctionner. Et en plus il est entièrement rédigé en français. Bien sûr, les infos reprises dans un test doublonnent parfois celles de l'éditeur. Faudrait-il garder un silence radio pour ménager la surprise à l'acheteur ? On pénaliserait ceux qui, pour des raisons qui ne regardent qu'eux, n'achèteront pas le soft. Pourquoi les priver de données intéressantes sur tel ou tel avion ?





JUSTE MILIEU

Me trompé-je ? Votre revue fait la part belle aux Thomson et aux PC. On a d'un côté une brochette d'anciens combattants de la micro qui n'arrivent pas à s'arracher à une bécane antédiluvienne et de l'autre des mecs friqués qui jouent sur des machines à un bâton et demi ou deux. Le juste milieu, ST et Amiga est de plus en plus à la traîne. Me trompé-je ?

Hervé Czervoczy, Lille

Ah ! le Thomson... On n'est plus très nombreux à défendre cette bécane qui connu un bien triste sort. Et pourtant, elle a encore ses groupies. Ces accros des TO de tout poil sont des bidouilleurs comme on n'en fait plus, les derniers peut-être. Rien à voir avec les consommateurs de micros qui virent leur machine dès qu'une plus grosse, une plus belle, une plus puissante montre le bout de son clavier. Quant aux jeux sur PC, si on en parle autant c'est qu'on en reçoit de plus en plus. Forcément, c'est là-dessus que les Américains développent en priorité, c'est leur machine de prédilection. Et en plus, les prix baissent !

ANGLO-PHOBIE

J'entrave que dalle à l'angliche et j'ai pas l'intention de m'y mettre. Et qu'est-ce que trouve avec les softs que j'achète ? Rien que des notices en estranger, des que je pige pas. Encore heureux quand il y a un petit papelard, trois lignes torchées vite fait et tapées à la machine pour expliquer les 200 pages du manuel. De qui se moque-t-on ?

Jean-Martin Dupond, Paris



De la loi, mon bon monsieur. Très précisément de la loi n° 75-1349 du 31 décembre 1975 qui réglemente l'usage de la langue française. Comme c'est écrit en idiome juridique, on vous passe les détails, mais elle précise néanmoins que pour le mode d'emploi, les conditions de la garantie, la présentation , la pub - et j'en passe -, l'usage de la langue française est obligatoire. Autrement, ce n'est pas un crime mais c'est tout de même un délit. Et puis, allez voir du côté des consoles, là, c'est le nippon méridional qu'il faut assimiler.
Dans pas longtemps, c'est langues O (comme zoo ?) qu'il faudra faire pour comprendre un jeu.
La France foutrait-elle le camp... Rassurez-vous, ça va changer, et sacrément vite !

LES BELLES NYMPHETTES

Des nymphettes ! Des nymphettes ! Rentrons tout de suite dans le vif du sujet : si je vous écris, ce n'est pas pour vous faire parvenir mes félicitations mais plutôt pour vous faire quelques reproches. En effet, il y a à peine plus d'un an, j'avais l'agréable surprise de trouver dans les pages de Micro News (rubrique Sex Machines*) un échantillon de photos de nymphettes nippones tirées de jeux sur MSX2. (...) J'eus une autre surprise, mauvaise cette fois, dans le n°37 : une partie du superbe corps d'une de ces geishas enchanteresses cachées par l'atroce Censuros. Pourquoi*



gâcher la vue d'une telle beauté ? Les lecteurs de Micro News ne sont pas des nourrissons et personne ne vous demande la vulgarité du porno mais seulement la beauté artistique de l'érotisme à la japonaise. Eric Satyre est-il resté en vacances depuis l'année dernière ? Je vous demande d'une part de réintégrer des nymphettes dans votre journal et et d'autre part de republier la nymphette cachée par Censuros (sans lui cette fois). D'autant plus que je suis pas le seul à le vouloir : un grand nombre de mes amis achetaient exclusivement Micro News - comme moi - pour les nymphettes et ont cessé d'acheter les numéros suivants dès qu'il n'y eut plus de nymphettes. (...) A mort Censuros !

X, Villefontaine

A mort Censuros ? Faudrait peut-être commencer par ne pas censurer son propre nom (ce qui n'est pas le cas de Jeff Blockmann, de Golfe-Juan, qui déplore lui aussi la disparition de *Sex Machines*) et avoir le courage de ses fantasmes . Cette mise au point faite, que sont les nymphettes d'antan devenues ? Partant du principe que nos lecteurs, en effet, ne sont plus des nourrissons et que de surcroît ils assument leurs poussées pubertaires, nous avons préféré occuper nos pages par de la micro, de la console et des jeux. Tant pis pour les lolitas pixellisées... Ceux de nos lecteurs



que les émois de la féminité en bouton troublent encore devront, hélas, se rabattre sur les évanescentes photos de David Hamilton ou les pages glacées de la presse pour messieurs seuls. Et tant pis pour les méventes de Micro News. Il est vrai que depuis que les niponnes friponnes se font rares, notre magazine se feuillette moins dans les toilettes mais se lit davantage à la lueur blafarde des écrans...

AU CŒUR DE LA CHINE

Je vous écris pour que vous me donniez un renseignement sur un jeu : Heart of China. *Vous l'aviez déjà testé dans le numéro de septembre (n°50), je voudrais savoir si ce jeu, après avoir été installé sur disque dur, doit subir une procédure de désintallation ou alors si l'effacer n'entraînerait pas une perte définitive...*

Jérémy Hudelot, Pontault-Combault

En principe, si on a le jeu en bonne et due forme, une fois effacé, il suffit de le réinstaller grâce au fichier INSTALL. Autrement — cet autrement excluant bien sûr le piratage —, il vaut mieux le sauvegarder avec un logiciel idoine (celui du DOS nommé BACKUP.COM ou tout autre utilitaire de sauvegarde comme PCTOOLS, BACKUP PR, etc.). En cours de jeu, les différentes sauvegardes sont conservées dans des fichiers nommés SCORES. 001, 002, 003... En les recopiant sur disquette puis en les remettant dans le répertoire de *Heart of China*, on pourra reprendre le jeu à tout endroit visité.

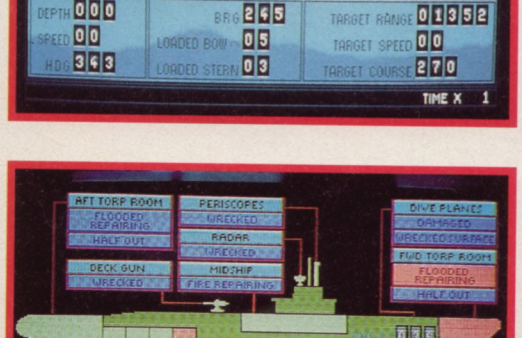
SILENCE ET PR

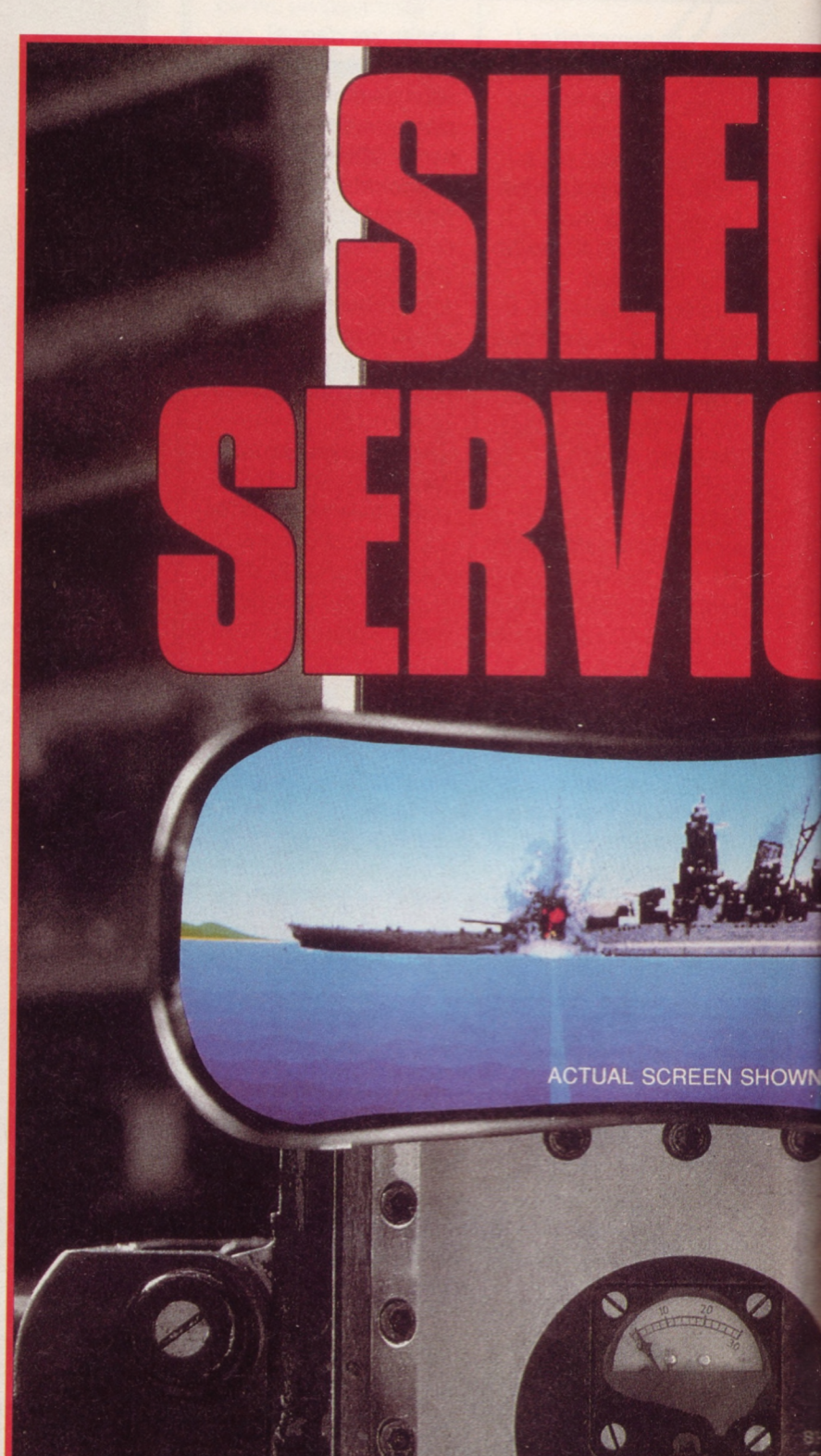






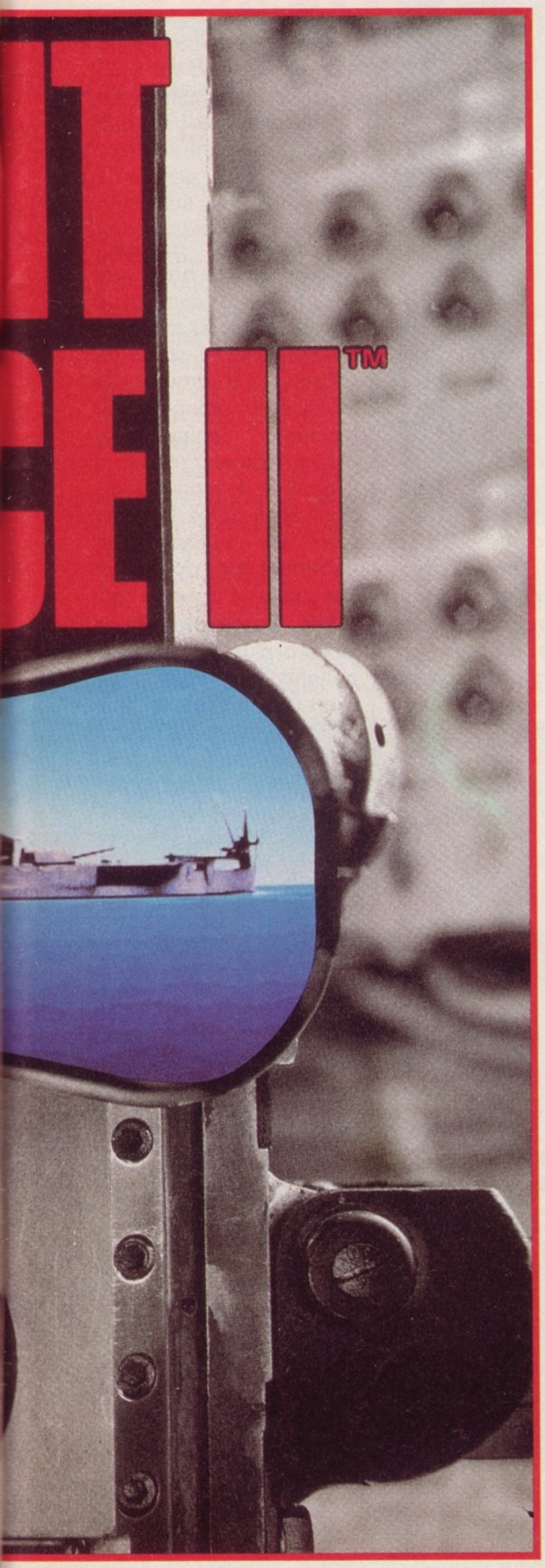






Silent Service II sera disponible chez tous les bons revendeurs inform

OFONDEURS ABYSSALES



Pendant la Seconde Guerre mondiale, le "Silent Service" américain devait mener une carrière riche en actions, dangers et gloire. Tout seuls, en plein territoire ennemi, les capitaines du sous-marin traquèrent et attaquèrent la flotte japonaise du Pacifique, la marine la plus performante au monde. En l'espace de quatre ans, les hommes courageux du Silent Service paralysèrent de façon héroïque l'économie maritime du Japon et détruisirent ses navires.

La guerre du Pacifique fut gagnée depuis le fond de la mer.

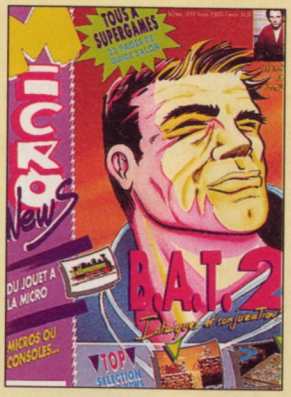
Silent Service fut salué unanimement par le public comme la dernière simulation du genre lors de sa sortie en 1985. Le nouveau Silent Service II prend la relève de son célèbre prédécesseur en tirant le meilleur parti de la technologie informatique pour vous offrir un réalisme et une ambiance encore plus grandioses. Avec des graphiques numérisés améliorés, ce qui se fait de mieux en matière de sons et de nouvelles options saisissantes (dont la 'Carrière de guerre' pour mener toute la campagne du Pacifique Sud), Silent Service II est une simulation historiquement précise sur le plan des décisions, craintes et triomphes des sous-mariniers de la Seconde Guerre mondiale.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

atiques pour vos Commodore Amiga, Atari ST et IBM PC compatibles.

EDITO

BIENVENUE !



Couverture : Coucho

Dès l'instant de notre arrivée dans le groupe Ventillard (janvier 91), nous vous avions promis une refonte de votre magazine... Facile à dire, mais pas toujours facile à réaliser... La preuve, il nous aura fallu presque une année entière pour y parvenir. D'aucuns ont su garder patience et nous les en remercions, quant aux autres, nous espérons avoir le plaisir de les retrouver parmi nos lecteurs dans un avenir proche. **Micro News** revient en force, ce qui ne veut pas dire qu'il soit parfait, loin de là. Nous comptons sur vos suggestions pour l'améliorer dès le prochain numéro (*Mini-Sondage, page 226*). Notons que janvier 92 sera pour nous l'occasion de renoncer à nos habitudes. En effet, le numéro 54 ne comportera aucun dossier, afin de traiter comme il se doit l'ensemble de l'actualité des micros et des consoles.

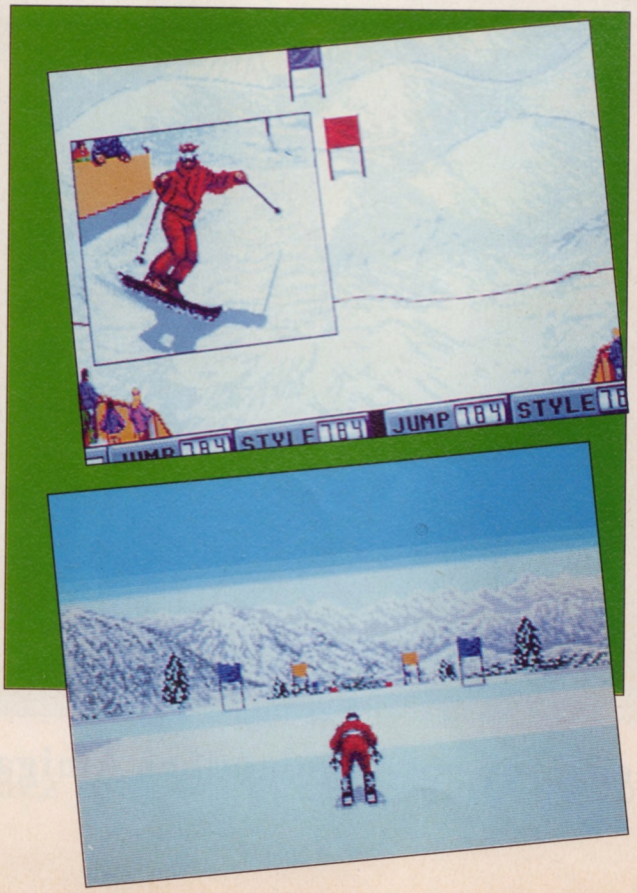
Toute l'équipe se joint à moi pour vous souhaiter la bienvenue à bord de ce **Micro News** nouvelle formule !

Georges Brize

MICROIDS SE MET AU FRAIS !

Les sports de glisse sont à la mode. Des Jeux Olympiques à l'adaptation d'un film, Microïds fait fondre la glace...

L'une des simulations sportives qui a le plus marqué Microïds est sans conteste *Superski*. Rien de plus normal, puisque ce fut un véritable raz de marée sur tous les formats et principalement sur CPC.
Il tardait donc à l'éditeur d'offrir une suite à son logiciel vedette. C'est aujourd'hui chose faite avec **Superski 2**. Le jeu, comme il se doit en cette période de préparation, comporte la quasi-totalité des épreuves sportives liées aux sports d'hiver : descente, slalom géant, slalom spécial, ski acrobatique, saut, hot dog et bobsleigh.
Au vu de l'évolution de la programmation, ces toutes dernières années, **Superski 2**, bien que proche de son aîné — après tout, les sports de glisse restent les sports de glisse — s'en trouve très éloigné du point de vue technique. L'animation y est parfaitement rendue et le nombre de mouvements dont sont dotés les "acteurs" est suffisamment important pour donner au jeu une juste dose de réalisme. **Superski 2** ne tardera plus, soyez donc patients !
Dans un registre tout différent, bien que le support de l'action soit aussi frais, Microïds sortira pour les fêtes l'adaptation du célèbre film *Rollerball* sous le titre de **Killerball**, pour d'obscures raisons de



licence. En dehors du titre, le jeu reste fidèle au film, tout au moins en ce qui concerne l'aspect action. En effet, l'ensemble du jeu tourne — c'est le cas de le dire — autour de la piste circulaire.

Pour les plus jeunes, qui n'ont peut être pas eu la chance de voir the picture, une petite explication s'impose. Les faits se déroulent dans un futur relativement proche où les privations de toute sorte sont monnaie courante. Pour échapper aux problèmes du quotidien, les habitants de notre bonne vieille Terre sont devenus très friands de sports violents. L'un des favoris est le rollerball, sorte de hand-ball circulaire dont le ballon est une bille de métal.

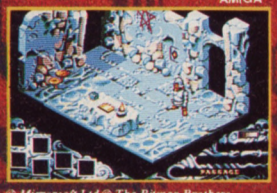
Bien que règlementé, ce jeu laisse une assez grande liberté aux participants dans les coups qu'ils peuvent assener à l'adversaire...



Il en résulte des séquences de pugilat mémorables, se révélant parfois fatales... De ce point de vue, **Killerball** ne laisse rien au hasard... Presque tous les coups sont permis ! Le but étant, bien sûr, de mettre le maximum de points dans la vue de l'équipe adverse. Stimulant à souhait, difficile aussi, ce jeu devrait faire un malheur. Nous en reparlerons plus en détail dès notre prochain numéro. **G.B.**

QUÊTE ET GLOIRE, LA CROISÉE DES DESTINS

CADAVER
• AVENTURE
AMIGA



Des centaines d'emplacements différents, des énigmes, de mystèrieuses potions magiques. Une aventure inoubliable !

© Mirrorsoft Ltd.© The Bitmap Brothers.

BAT (remplacé par IRON LORD sur ST)
• JEU DE ROLES
PC



Plus de 1000 endroits différents ! Une atmosphère, des graphismes et des effets sonores d'un autre monde !

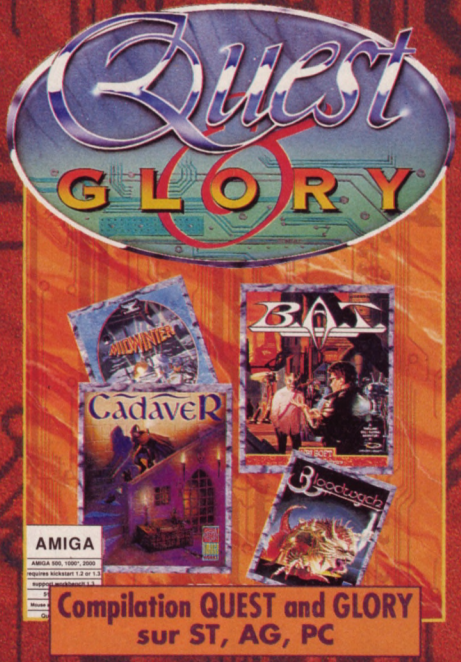
© UBI SOFT © Computer's Dream

IRON LORD (sur ST seulement)
• AVENTURE
ST



Prouvez votre noblesse dans de nombreuses épreuves: tir à l'arc, combat d'épée en 3D, bras de fer...

© UBI SOFT.



Compilation QUEST and GLORY sur ST, AG, PC

MIDWINTER
• SIMULATION et STRATEGIE



Des survivants défendent le dernier endroit habitable sur Terre. Graphismes en 3D fractale, des séquences d'action époustouflantes !

AMIGA © Microprose Software.

BLOODWYCH
• ADVENTURE
ST



Excellente interaction du joueur avec l'environnement. Vous pouvez discuter, échanger, négocier, dialoguer et même mentir effrontément !

© Mirrorsoft.

UBI SOFT
ENTERTAINMENT SOFTWARE
8-10, Rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-bois
Tél: 48.57.65.52

3615 UBI

"Photos d'écran sur différents formats. Les autres formats peuvent varier."
Atari ST is a trademark of Atari Corporation.
Amiga is a trademark of Commodore Amiga, Inc.
IBM is a trademark of international Business Machines.

LES STARS DE B.A.T. 2

Deux années d'un travail d'orfèvre dans des conditions spartiates où l'imposture n'est pas de mise.
Et le privilège de pouvoir débouler dans n'importe quelle pizzeria sans déclencher l'hystérie...

Ces personnages exceptionnels, qui ne s'affi cheront pas sur vos écrans, sont l'essence même de *B.A.T. 2*. Et un pied de nez amica aux estimables équipes anglo-saxonnes !



Franck Jeannin, 21 ans — chef de projet

Tout en veillant à l'homogénéité technique du produit, Franck a su prendre au bon moment les décisions qui s'imposaient face à l'évolution (ultrarapide) du marché.
Par exemple, l'adoption, en cours de développement, du mode VGA 256 couleurs pour la version PC. En prenant garde, pour ménager ses durites, à ne pas cumuler la fonction de chef de projet — qui par définition encadre, centralise, délègue, planifie le travail et répartit les tâches (ouf !) — avec celle de programmeur du programme principal (un détail), il s'est efforcé d'anticiper sur la part d'inconnu d'un tel projet.



Philippe Derambure, 27 ans — programmeur

En charge de l'adaptation Amiga du source principal et des différents modules de la version ST, sa recherche "épique" d'un bon outil de travail — les Assembleurs "classiques" ne valant pas tripette — lui a occasionné pas mal de déboires. Finalement, il opte pour le SNASM, un excellent produit anglais... sur PC — utilisé, entre autres, par les Bitmap Brothers. Les données relatives aux sources compilés sur PC, sont transférées ensuite sur Amiga via un cordon. Pestant contre l'absence d'infos nécessaires au plein usage de cet Assembleur — et qui l'oblige à de constants bidouillages — Philippe ne tarit cependant pas d'éloges sur ses performances. Les siennes (techniques) ne sont pas mal non plus.

Citons les intermittents, qui, loin s'en faut, n'ont pas démérité :



Au milieu des gamins, Carole Brozek — attachée de presse d'Ubi Soft — spécialiste du fou rire et du café serré.

◊ André Villard, 41 ans — programmeur :

Prof d'électronique, agrégé de physique appliquée, a pris en charge la 3-D version ST.

◊ Olivier Cordoleani, 24 ans — graphiste

Oeuvre à mi-temps chez Ubi en tant que responsable du service Infographie.
A signé les graphismes en 256 couleurs de la version PC.

◊ Dominique Bourre, 30 ans — programmeur :

Prof d'informatique, agrégé de mécanique, spécialiste de la 3-D version PC.



Hervé Lange, 24 ans — scénariste, programmeur

Etre éminemment haïssable, car responsable des tourments qui nous guettent. Témoin à sa façon de l'utilité du service militaire qu'il réalise dans le génie (aucun rapport de cause à effet), c'est sur la machine à écrire du capitaine — dans le bureau duquel il se faufile chaque soir — qu'il concocte le scénario. De retour dans ses foyers, la trame est fin prête avec force croquis et un sentiment de ce que pourrait être la musique. Conscient des contraintes techniques de par son expérience de programmeur (qu'il met au service de l'œuvre), Hervé accepte d'enthousiasme les suggestions de l'équipe et les critiques pertinentes de tout un chacun.
Il juge aujourd'hui le résultat au-delà de ses espérances et ambitionne d'écrire un bouquin sur le thème.



Olivier Robi, 24 ans — musicien, programmeur

Ce musicien confirmé est non seulement l'auteur des thèmes musicaux et des ambiances sonores subjugantes de *B.A.T. 1* et *B.A.T. 2*, mais aussi des routines en Assembleur adaptées à ses besoins — expérience acquise à l'époque de ses débuts, où il fallait pallier l'absence de logiciels adéquats. Riche d'un enseignement acquis au Conservatoire, avec un goût marqué pour le funk, le jazz et le classique (chouette, y aura pas de hard dans *B.A.T. 2* !), il reste un inconditionnel de l'art avec lequel Vangelis a illustré le film *Blade Runner*. Equipé d'un 1040 ST, de divers synthés, claviers, disquettes de sons et de logiciels professionnels (notamment CUBASE), Olivier garde un souvenir ému des contraintes de l'adaptation micro... où ses routines ont fait merveille !

Olivier Croset, 25 ans — programmeur

L'insigne privilège de la programmation sur ST lui incombe. Celle des combats, des jeux vidéo, des Via-Express etc. Fréquentant, jadis, la même école qu'Hervé, il se laisse tout naturellement débaucher. Dommage, car l'entretien subi auparavant dans une banque lui laissait entrevoir un avenir... mirobolant. Depuis, c'est l'enthousiasme et la passion avec leur cortège de difficultés. Plus de petits travaux inaboutis ou plus ou moins avortés. Au début, l'apprentissage de la rigueur et de la remise en question permanente que nécessite la réalisation d'un jeu digne de ce nom ne laisse pas de le surprendre. Mais au bout du compte, la satisfaction du bien accompli l'emporte largement.... vers ROMA 2.

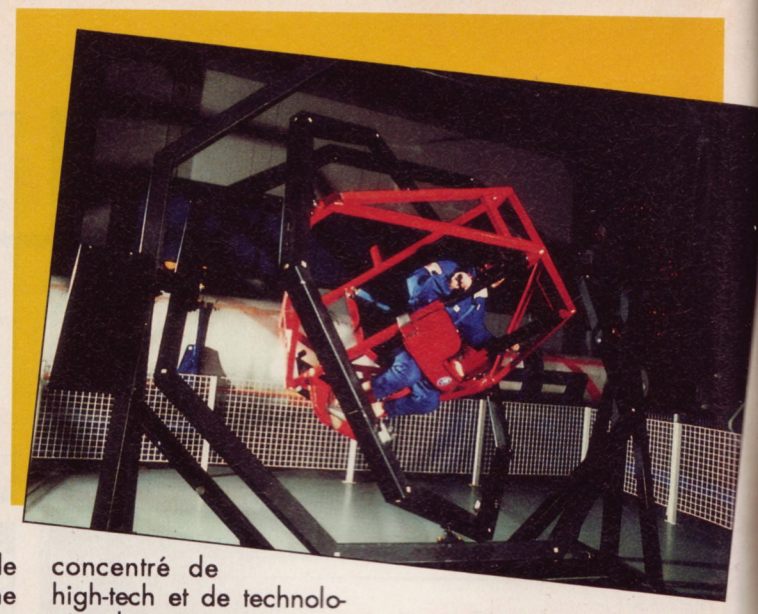


Mohand Zennadi, 22 ans — graphiste

On lui doit la quasi-totalité des graphismes en 16 couleurs sur ST et Amiga. Influencé dans sa prime jeunesse par les Comics US (aaah, les *X-Men* de la Marvel...), il évolue avec la BD française de Bilal, Liberatore, Mœbius... Après deux années aux d'Arts Plastiques et beaucoup de travail personnel, Mohand fait une rencontre déterminante : *Cyber Paint* sur ST, aaaaalléluia ! Séduit par le climat BD qui sous-tend le scénario, il intégre l'équipe après quelques essais où il transcende les esquisses d'Hervé. La limitation aux 16 couleurs, bien que contraignante, se révèle riche d'enseignement, — en particulier pour les lumières, le choix des couleurs, les reflets etc. Splendeur des décors, truculence des personnages, autant de preuves d'un talent confirmé...



L'ESPACE EN UNE SEMAINE



Pour des milliers de jeunes de 10 à 18 ans, Cannes-Mandelieu est l'antichambre de l'Espace. C'est là-bas, juste à côté de l'aéroport et tout près de la mer, que l'astronaute Patrick Baudry a installé le *Space Camp*, le premier centre européen d'initiation et d'entraînement à la vie dans l'Espace.

Qu'on se le dise, le **Space Camp** ne constitue en rien une attraction de fête foraine. Les Spatiens n'y viennent pas pour connaître le grand frisson mais pour apprendre ce qui, dans un proche avenir, sera le quotidien de bon nombre de chercheurs, de techniciens et de pilotes : le travail dans l'espace, la construction et l'exploitation des stations orbitales et, dans un avenir plus lointain, la colonisation du système solaire...

Lundi

Les Spatiens sont répartis par petits groupes de 9. Ils font connaissance avec les installations - 5 000 m² de concentré de high-tech et de technologies de pointe.

Mardi

Dans la *salle Univers*, ils font connaissance avec les étoiles. Galaxies, nébuleuses et quasars n'auront bientôt plus de secrets pour eux. Après les rudiments d'astronomie, ils se doivent de connaître l'histoire de la conquête spatiale et ses grandes dates : Spoutnik, Youri Gagarine, le premier pas sur la Lune, les sondes interplanétaires.... Ils apprennent les lois de la balistique spatiale et de la trajectographie, et sont mis au courant des programmes spatiaux actuels.

Mercredi

Après la théorie, le concret, fondé sur une préparation physique intensive. Ils testent leurs capacités intellectuelles dans des conditions extrêmes. Pas facile de concentrer son attention, d'écrire ou de calculer pendant qu'on est assis sur un fauteuil qui chahute violemment sur trois axes. Retour à la théorie avec les bases de la propulsion et de l'aérodynamique...

Jeudi

Le quatrième jour est celui, tant redouté, de l'hyper-



Décollage réussi ! La navette Hermès est suivie à partir de la salle de contrôle... On se croirait à Houston, aux plus riches heures des débuts de la conquête de l'Espace.



Elle est vraiment plus agréable à regarder qu'à tester : voilà la terrible centrifugeuse... Il faut un estomac solide !

gravitation en centrifugeuse. Sur une machine impressionnante, le Spatien se prépare aux éprouvantes phases du lancement puis du retour dans l'atmosphère. Il encaisse 2 ou 3 G et subit deux ou trois fois sa propre pesanteur.
La microgravité et l'apesanteur font découvrir des sensations bien plus planantes. Et la microgravité est simulée en piscine... Nos gaillards apprennent à monter des structures, à circuler dans des sas. L'effet d'apesanteur est obtenu par un bras articulé qui maintient un siège. La sensation ne se révèle pas tout à fait conforme à la réalité puisque le lit vasculaire se déplace de la tête aux pieds, suivant la position que l'on occupe. En revanche, les effets mécaniques se trouvent bien rendus. Le Spatien risque fort de tourner autour de la clé anglaise lorsqu'il serre un écrou ou d'être repoussé en arrière quand il appuie sur un bouton !



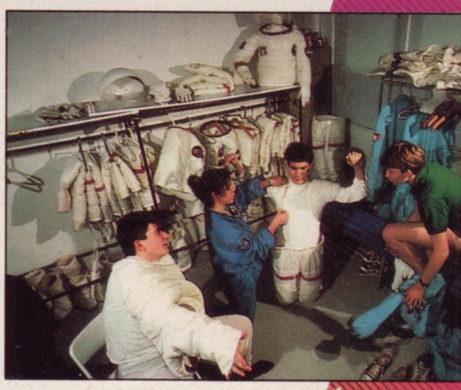
Vendredi

Familiarisé avec la vie dans l'espace, le néophyte peut désormais préparer une mission. Il s'entraîne au pilotage sur un simulateur de vol et s'exerce aux communications spatiales. De même, il s'initie aux procédures de sorties extravéhiculaires. Le lendemain sera un grand jour !

Samedi

Par simulateur de vol interposé, l'avion spatial Hermès quitte le sol. Chacun des neuf Spatiens doit remplir une tâche bien précise. De plus, la mission est suivie et analysée depuis le centre de contrôle au sol. Les cosmonautes en herbe quittent la navette et effectuent diverses activités à l'extérieur.

Volley en apesanteur... Comme dans la science-fiction de papa.



Tous en scaphandre !



Le fauteuil rotatif, qui va causer bien des affres.... Tournez manège !

Dimanche

Le dernier jour, ils reçoivent leur brevet...

Pour tous ceux qui sont passés par lui, le **Space Camp** constitue bien plus qu'un beau rêve réalisé. En France, troisième puissance spatiale du monde après les Etats-Unis et l'Union... Soviétique, 15 000 personnes vivent déjà de l'industrie et de la recherche ayant trait à l'espace. Certes, deux seulement ont arpenté le chemin qui conduit aux étoiles : Patrick Baudry et Jean-Loup Chrétien... Mais beaucoup d'autres suivront. Et grâce au **Space Camp**, la relève est d'ores et déjà assurée !

Bernard Jolivalt

ICI POURRIS



MONSTRUEUX !

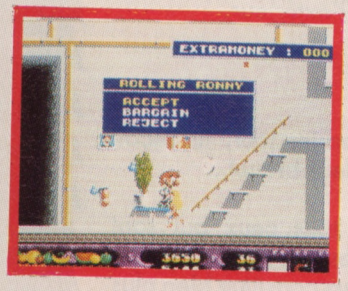
"Croustillants, dégueus, bi

Aaah, C'es

ROLLING RONNY REVOLTANT !

"Le clown cachait des pulsions inavouables."

Sur cette photo, notre reporter a en effet surpris le célèbre clown en compagnie



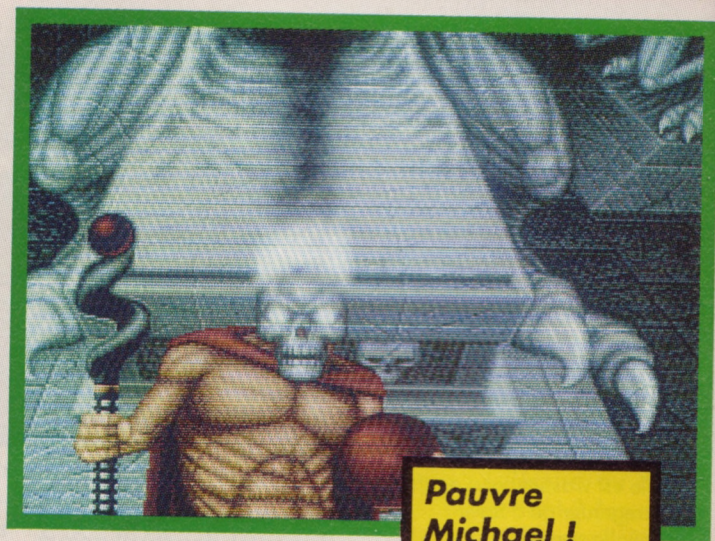
d'une pulpeuse créature blonde, et dans une position pour le moins équivoque... La fenêtre de dialogue met en évidence l'avarice légendaire de Ronny, qui, jusqu'au bout, tente de marchander le prix de la petite gâterie que lui propose sa partenaire. Pour des raisons évidentes, nous ne dévoileront rien de l'identité de cette charmante personne, si ce n'est qu'elle excerce la profession de secrétaire bilingue... Selon certaines sources, derrière le nez rouge et le pseudonyme désormais illustre de "Rolling Ronny", se cacherait en fait l'ancien acteur Ronald Reagan (notez la similitude des initiales !). L'ex-président des Etats Unis, tiraillé par la peur du chômage, aurait en effet été réduit à une reconversion dans de petits rôles de figuration pour jeux vidéo pornographiques et aurait depuis sombré dans le vice et la luxure. Une bien triste fin pour un ancien occupant de la Maison Blanche !

LE DRAME ATROCE DE MICHAEL JACKSON !

"Un tournage qui tourne mal."

Afin de se remettre de l'échec (mérité) de *Moonwalker*, le chanteur travaille depuis quelques mois avec acharnement sur l'adaptation micro de son prochain film, **Shitwalker**, qui retracera les aventures d'un danseur des rues alcoolique poursuivi par la malchance.

C'est vendredi dernier, lors du tournage (en vue de digitalisations ultérieures) d'une scène nécessitant des effets pyrotechniques, que l'irréparable s'est produit... Tandis que Michael descendait le grand escalier, un tire-bouchon géant dans une main et un ballon de rouge sous le bras, une fusée, allumée quelques secondes trop tôt par un machiniste affligé de strabisme, déclencha l'incendie de la moumoute du chanteur qui, pris de panique, se mit à hurler inconsidérément, ce qui eut pour effet de faire péter tous ses liftings d'un coup (voir photo). Aussitôt transporté par ses gardes du corps dans un caisson d'isolation rempli de beurre de



Pauvre Michael !



Le professeur OUMLAFAYPA AMOUA

Spécialiste des travaux informatiques occultes de père en fils. Connu pour ses talents dans le monde entier. Travail sérieux, rapide et efficace.

- **Tableaux ensorcelés.**
- **Disquettes envoûtées.**
- **Virus vaudou.**
- **Transformation Qwerty/Azerty.**
- **Incompatibilité démoniaque.**
- **Retour de tête de lecture.**

Reçoit tous les jours de 8h à 22h au 3, impasse du Vieux-Filou, 75018 Paris.
Plus de renseignements sur 36-15 code ARNAKE !

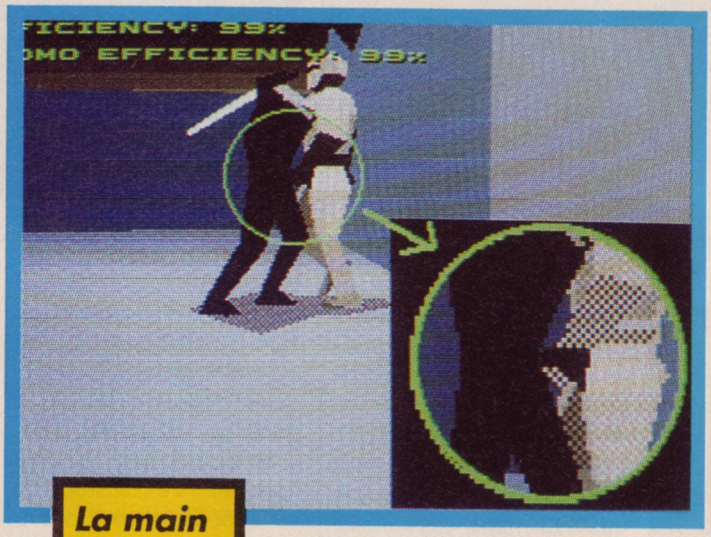
t du propre !!!

cacahuètes, la star a été admise à l'hôpital pour animaux en détresse de Philadelphie en l'excellente compagnie de son boa, de son autruche, de ses deux chimpanzés, de ses soixante-quatre morpions et...de Diana Ross !
Gageons que l'inoubliable interprète de "trie-leur" sera bientôt remis sur pied et gambadera bientôt à la poursuite de Madonna...

ROBOCOP SCANDALEUX !

"Est-il pédophile ?... "

Le héros métallique hier encore adulé par tant d'adolescents vient malheureusement grossir aujourd'hui la triste liste des célébrités compromises dans des affaires de mœurs... 50 % flic, 50 % machine, pour 100 % d'ambigüité, le justicier dissimule en fait derrière son image de macho viril et protecteur de nettes tendances pas nettes.
L'image insoutenable que voici le montre dans un hangar, se livrant sur un jeune ninja innocent qui n'en demandait pas tant à de curieux attouchements. L'homme de fer a-t-il la barre ?



La main dans le sac !

EXCLUSIF !

Ocean, spécialiste des conversions de films-événements, élargit son champ d'action avec une série de softs basés sur la notoriété de vedettes du cinéma ou de la chanson.
Nous avons ainsi pu tester en exclusivité une préversion du titre qui commencera la série : **Sacha Distel's Car Challenge**. Il s'agit d'une très belle course de voitures de luxe (conduites par des play-boys vieillissants), sur de petites routes de campagne bordées d'arbres.
Les graphismes, les sons (de superbes digitalisations du célèbre "scoubidoubidou ouah !") et les animations sont d'excellente qualité, mais la maniabilité du véhicule laisse encore un peu à désirer...
Le second logiciel de la série, **Chantal Nobel's Revenge**, sera, à notre connaissance, la première et unique simulation de procès du monde de la micro.
Le contenu des autres titres (**Cousteau Submarine, Cicciolina Feel the Beat**, et **Little Gregory King of Evasion**) n'a pas encore été définitivement fixé.

Photos *absolument authentiques*, tirées de *Rolling Ronny* (Virgin Games), *Barbarian 2* (Psygnosis), *Robocop 3* (Ocean), et *Lotus 2* (Gremlin).

Marc Lacombe.

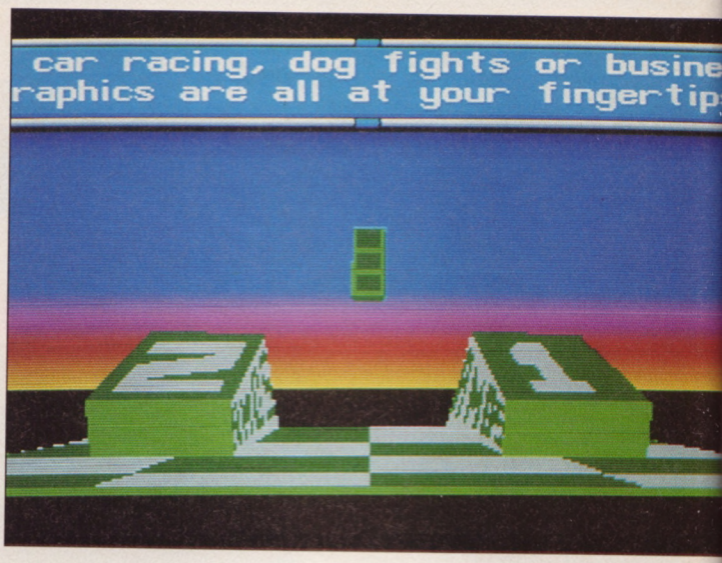


Sacha Distel's Car Challenge

ANOTHER WORLD
Un monde où le danger surgira à chaque instant

News

AMOS PREND DU RELIEF



Le compilateur Amos à peine évoqué (Micro News n° 50), une nouvelle extension pointe déjà le bout de son nez... Et cet additif au langage de programmation simplifié le plus utilisé en France n'est pas des moindres, puisqu'il s'agit du très attendu *Amos 3D* !

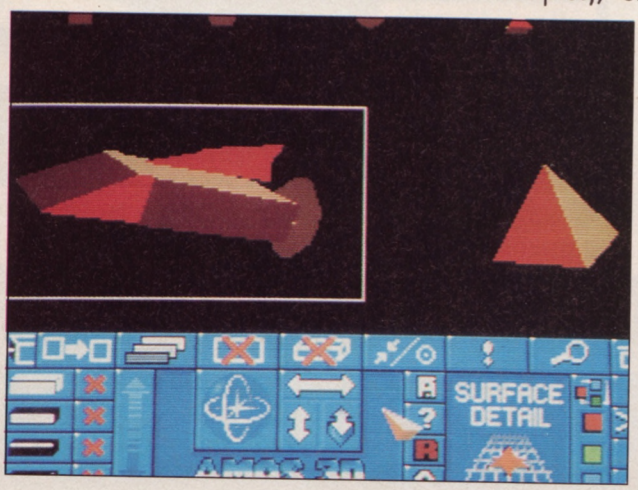
Après la sortie de l'excellent *3D Construction Kit*, on se demandait si **Amos 3D** n'allait pas paraître un peu trop compliqué en comparaison...
Il n'en est rien, et tenez-vous bien, non seulement *Amos 3D* se révèle sur bien des points plus facile d'emploi que *3D Construction Kit*, mais il a en plus l'énorme avantage d'intégrer vos créations en 3-D à vos programmes *Amos* ! Certes, cela nécessite déjà une bonne connaissance de l'*Amos Basic*, tandis que *3D Construction Kit* ne réclamait aucune notion de programmation. Notre langage ne se limite pas au monde fermé de la 3-D et autorise un mélange avec des images classiques, ce qui ouvre des perspectives plus qu'intéressantes.

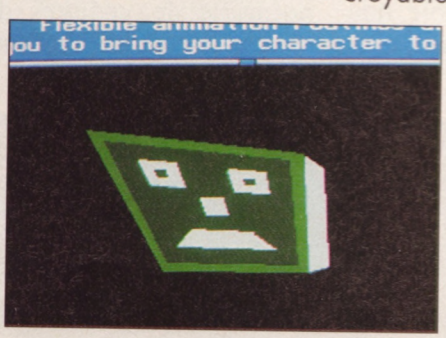
Programme installé définitivement

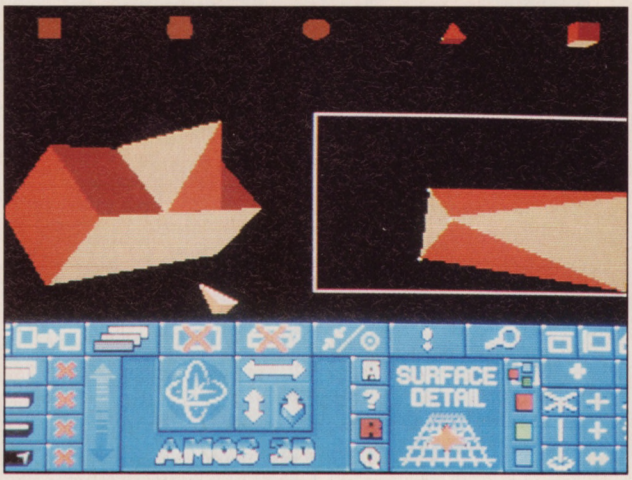
La boîte contient un manuel comme d'habitude très bien conçu (il vous permet aussi bien de retrouver facilement une information précise que de faire en un clin d'œil le tour des possibilités du programme — grâce à de nombreux exemples), et deux disquettes.
La première vous permet de réactualiser votre version d'*Amos* en y ajoutant la trentaine de nouvelles commandes destinées à gérer les objets en 3-D... Déplacements, animations, tests de collision, tout est théoriquement prévu, même si, comme souvent avec cet utilitaire, il faut en réalité passer par de nombreux essais infructueux avant d'arriver au résultat voulu.
Comme pour le compilateur, la réactualisation s'effectue par l'intermédiaire d'un système d'installation pas très pratique qui posera des problèmes à ceux qui possèdent déjà la version 1.3 d'*Amos* avec compilateur (en fait, tout ça tient bel et bien sur la disquette, à condition de virer les fichiers d'exemples contenus sur la disquette d'installation). Heureusement, cette manipulation foireuse n'est qu'un mauvais moment à passer puisque le programme se retrouve ensuite installé une bonne fois pour toutes !
La seconde disquette contient, elle, un programme de création d'objets en 3-D, très semblable à celui de *3D Construction Kit*.

Du jamais vu

On ne dispose au départ que de cinq formes de base (un cube, une pyramide, et diverses surfaces planes) mais on peut en créer cinq nouvelles, composées de collages et de déformations des premières, qui deviendront alors à leur tour des formes de base utilisables à tout moment.
Les outils qui servent à manipuler les objets (allonger, rétrécir, incliner, coller inverser, etc.) apparaissent précis et incroyablement efficaces, même sur les objets les plus complexes....
Ils permettent de créer toutes les formes imaginables, de la coque de bateau à l'étoile en passant par la pointe d'une





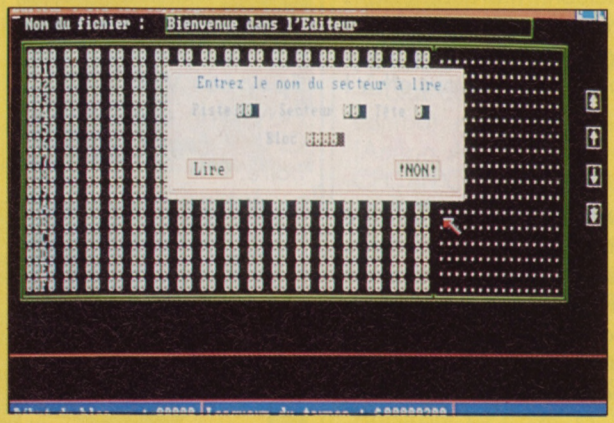


flèche (pour les seins de Samantha Fox, vous repasserez... Les formes circulaires, trop gourmandes en mémoire, ne figurent pas au menu !).
Les déformations d'objets s'exécutent bien plus facilement et rapidement que celles de *3D Construction Kit* : — la plupart du temps il suffit de garder le bouton appuyé, puis de déplacer la souris pour voir la figure se déformer instantanément sous vos yeux... du jamais vu !
On appréciera aussi le spectaculaire système de rotation, qui d'un simple mouvement de souris, autorise la visualisation d'un objet sous tous ses angles. Autre idée originale, pour coller les objets entre eux, il suffit de sélectionner les faces qui devront être en contact puis d'ajuster ensuite à son goût le bloc ainsi obtenu. Pour finir, signalons qu'on peut attribuer des couleurs différentes à chacune des faces d'un objet (on peut même créer des parois transparentes !) ou bien même y plaquer un dessin qui obéira lui aussi aux lois de la perspective...
Décidément, comme on dit dans les mauvais téléfilms, ce sacré *Amos* n'a pas fini de nous étonner ! Les auteurs semblent en tout cas bien décidés à maintenir constamment leur logiciel à la pointe de l' évolution technique, à coups de disquettes de données... A quand un *Amos Odorama* ?

Marc Lacombe.

DISCOSCOPIE 3.0

Cet utilitaire destiné à l'Amiga vous permet de fouiller vos disquettes jusque dans leurs moindres recoins et se compose de trois parties : un éditeur de secteurs (pratique pour entrer un cheat mode genre "vies infinies"), un exploreur (localisation et manipulation des fichiers contenus sur la disquette) et un copieur (pas la peine de vous faire un dessin).
Quoi de neuf par rapport aux versions précédentes ? Tout d'abord, les écrans ont été remodelés de façon que l'utilisateur puisse avoir la plupart des options directement sous les yeux. Les auteurs ont également amélioré l'ergonomie du soft avec des raccourcis clavier bien pratiques — qui vous évitent désormais d'avoir à vous promener dans une succession de menus.
Il ne restait plus ensuite qu'à ajouter les quelques options qui manquaient dans la version précédente, comme la gestion simultanée de plusieurs lecteurs de disquettes ou d'un disque dur ; la lecture de disquettes aux formats PC ou ST ; la gestion des Bootblocks (lecture, analyse, installation), ou encore la visualisation fichiers en ASCII.
Vendu aux alentours de 400 F, **Discoscopie 3.0** apparaît comme un excellent outil, très pratique, notamment pour tout ce qui concerne la manipulation de vos fichiers. Certains trouveront sans doute le prix un peu élevé pour des options qu'on trouve sur la plupart des compilations de copieurs pirates en libre circulation... Mais la documentation, claire et bien conçue, permet d'exploiter à fond les capacités du logiciel et de comprendre facilement comment s'effectue le stockage des données sur une disquette.
Une bonne occasion pour les débutants de s'initier aux joies de la bidouille... **M.L.**



ANOTHER WORLD
Un monde où vous retrouverez le vrai sens d'une liberté reconquise de haute lutte

News

DES COMPILS PLEIN LA HOTTE

Voilà qui complète à merveille notre dossier machines. Parce qu'un micro, c'est chouette avec les softs qui vont avec.

Et pour trois fois rien — selon les formats, grosso modo entre 160 et 350 F — quelques compils suffisent à couvrir l'actualité marquante dans pratiquement tous les domaines. Offrez, offrez-vous, ou faites-vous offrir !

DOMARK

Grandstand — Quatre simulations sportives (Amiga, Atari ST, Amstrad CPC) : *Continental Circus, Gazza's Super Soccer, Pro Tennis Tour, World Class Leaderboard.*



LANKHOR

Epopées Vol. 1 — De l'aventure, une fois, sur CPC : *Mortville Manor, Alive, Sdaw.*

Epopées Vol. 2 — de l'aventure, deux fois, sur CPC : *Fugitif, La secte noire.*



LOGICIELS ET MEDIAS

101 Jeux Macintosh — Le saviez-vous ? Le Mac est à l'occasion une excellente machine de jeu. Impossible de citer tout le contenu de ce coffret. 101 softs ! Du jeu d'aventure au jeu d'arcade, en passant par les échecs, le golf etc. — rendez-vous compte ! Compatibles système 7 (et 6 pour la plupart).

LORICIEL

39-45 — Simulation guerrière bien sûr, la boîte contient une maquette Airfix du char M4 Sherman (Amiga, Atari ST, PC et Amstrad CPC) : *Sherman M4, ADS.*

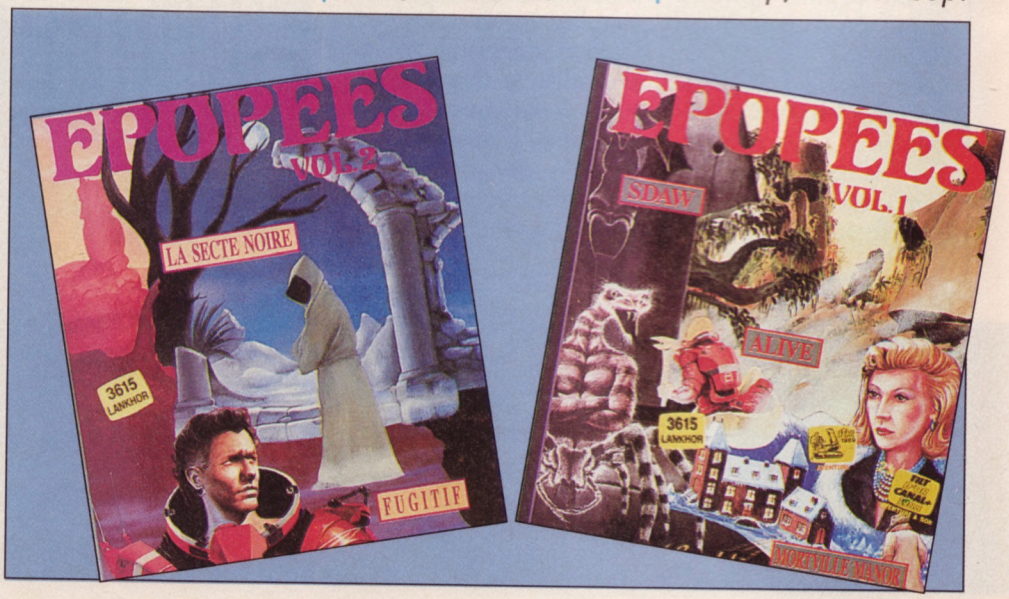


La Compil PC — Spécial V.G.A. : *Pinball Magic, Sherman M4, Starvega.*

Le Temps des Héros — Trois occasions d'être un héros (Amiga, Atari ST, PC et Amstrad CPC) : *Moonblaster, North & South, Prince Of Persia.*

Les Stars ! — Spécial logiciels à succès (Amiga, Atari ST et Amstrad CPC) : *Builderland, Bumpy, Skweek, Superskweek.*

Sport's Best — Rien que du sport (Amiga, Atari ST, PC et Amstrad CPC) : *Panza Kick Boxing, Tennis Cup, Turbo Cup.*









Success Story — Plein d'autres succès (Amiga, Atari ST, PC et Amstrad CPC) : *Bumpy, Crazy Shot, Skweek, Space Racer, Turbo Cup.*

Top 3 - Trois grands classiques (Amiga, Atari ST, PC et Amstrad CPC) : *Moonblaster, Pinball Magic, Tennis Cup.*

Top Action — Trois références (Amiga, Atari ST, PC et Amstrad CPC) : *Lode Runner, Moonblaster, Skweek.*

OXFORD SOFTWORKS

5 Intelligent Strategy Games — Cinq jeux cérébraux, parmi les plus pratiqués (Amiga, Atari ST, PC) : *Backgammon, Bridge, Draughts, Chess, GO.*

SILMARILS

Sword & Magic — Barbares et magiciens (Amiga, Atari ST, PC et Amstrad CPC) : *Barbarian 2, Crystals of Arborea, Targhan.* Sur la version CPC, *Twin World* remplace *Crystals of Arborea.*





UBI SOFT

10 Great Games — Patchwork génial (Amiga, Atari ST, PC) : *Carrier Command, Chicago 90, Ferrari Formula 1, Great Courts, Night Hunter, Pick'n Pile, Rick Dangerous, Satan, Super Ski, Xenon 2.*

Air Combat Aces — Que des simulateurs de vol (Amiga, Atari ST , Amstrad CPC et PC) : *Falcon, Gunship, Fighter Bomber.* La version Amstrad CPC, outre *Gunship* et *Fighter Bomber* comporte *Spitfire 40, Gee Bee Air Rally* et *Flight Simulator.*

Air Sea Supremacy — Que des simulateurs de combat naval et aérien (Amiga, Atari ST, Amstrad CPC et PC) : *Silent Service, F-15 Strike Eagle, Gunship, Carrier Command.* Sur Amiga, *Wings* remplace *F-15 Strike Eagle.*

Karate Aces — Spécial baston (Amiga, Atari ST, Amstrad CPC et PC) : *Double Dragon 1, Double Dragon 2, Last Ninja 2,*

ANOTHER WORLD
Un monde où chaque aube qui se lèvera sera pour vous une nouvelle victoire





Oriental Games, Saboteur 2.

Le 2ème Sens — Une bonne action de plusieurs éditeurs envers ceux qui ne l'entendent pas de cette oreille (Amiga, Atari ST, PC et Amstrad CPC). *Bubble Ghost, Freedom, Pick'n Pile, Pinball Magic, Super Ski.*

Quest & Glory — Arcade/aventure (Amiga, Atari ST, PC) : *Cadaver, Midwinter, B.A.T., Bloodwych. Iron Lord* remplace *B.A.T.* sur la version ST.

The Top League — Tutti Frutti d'enfer (Amiga, Atari ST, PC) : *Speed Ball 2, Midwinter, Rick Dangerous 2, Falcon, TV Sports Football.*

US GOLD

Capcom Collection — Huit hits de Capcom qui dépotent (Amiga, Atari ST, Amstrad CPC) : *Dynasty Wars, Forgotten Worlds, Ghouls'n'Ghosts, Last Duel, Led Storm, Strider, Strider 2, U.N. Squadron.*



MAX — Pour **M**aximum **A**ction **X**tra (Amiga, Atari ST, Amstrad CPC) : *Night Shift, St Dragon, Swiv, Turrican 2.*



Super Sega — Cinq Sega qui ont marqué leur temps (Amiga, Atari ST, Amstrad CPC) : *Crack Down, Eswat, Golden Axe, Shinobi, Super Monaco G.P.* J.-C.P.

ANOTHER WORLD



Le nouveau Delphine Software






Disponible sur Atari ST/STE, Amiga, PC compatibles

Delphine Software

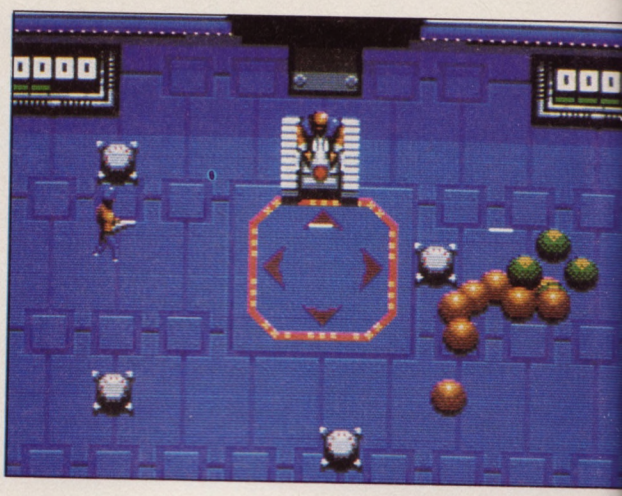
150, Bd Haussmann 75008 Paris

✆ (1) 49 53 00 03

PXDB

News

LA TELE QUI CRAINT !



Mieux que *La roue de a fortune* (y'a pas d'mal !), plus passionnant que *Tournez... manège !* (c'est pas trop dur), voici le jeu télévisé du futur : **Smash T.V.** ! Un jeu d'Ocean qui rappelle *Le prix du danger* ou *Running Man* mais en plus saignant encore !

Les concurrents se baladent dans une série d'arènes constituées de plusieurs salles, et, pour que le spectacle soit plus aguicheur, on lâche bien sûr des hordes de monstres dans la bagarre. Pour la plus grande joie des spectateurs avides de sensations fortes, les candidats ramassent sur le sol une grande variété d'armes (bazookas, grenades, shurikens...), histoire de pimenter un peu l'action. Mais, comme dans tout jeu télévisé qui se respecte, les concurrents peuvent aussi récolter des magnétoscopes, des grille-pain, des chaines hi-fi, des remonte-chaussettes... et des picaillons !

Chacun des cinquante niveaux du jeu comprend plusieurs endroits, disposés de façon linéaire au début, mais dont l'agencement se complexifie au fil des niveaux, ce qui vous oblige presque à faire un plan.

Agrémenté de digitalisations vocales, cet excellent jeu de carnage vous offre en plus, la possibilité de jouer à deux simultanément, ce qui ne gâte rien.

Pour le moment, tout ça reste de la science-fiction, mais au vu de l'évolution de la téloche dans le genre glauque ces derniers temps (*Perdu de vue, La nuit des héros* et compagnie) il faut s'attendre au pire !

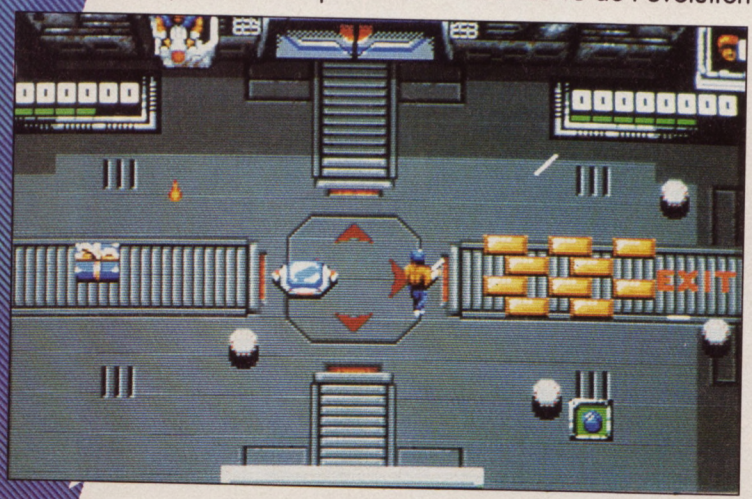
Ocean, décidément très en forme, annonce aussi quelques softs pas tristes qui devraient faire les beaux jours de l'année 1992, à commencer par l'adaptation de **Hook**, le prochain film de Spielberg. Il s'agira d'un jeu d'aventure façon *Monkey Island* et se déroulant dans le monde merveilleux de Peter Pan. Autre adaptation prévue, celle d'**Adams Family**, une série télé américaine des années soixante, elle-même tirée d'une BD de Charles Adams, qui narre le quotidien d'une famille de mystérieux dégénérés (pour vous situer le genre, la distraction favorite des gamins consiste à décapiter leurs poupées !).

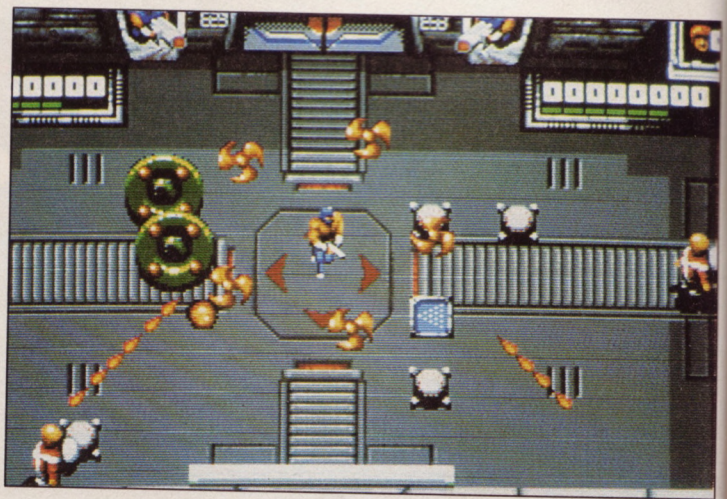
Cette charmante famille habite dans une maison tout aussi étrange, avec un serviteur géant qui s'exprime en poussant des grognements, des plantes carnivores, une pieuvre qui remplace le traditionnel poisson rouge, et une créature bizarre répondant au nom de "la Chose"...

De quoi faire un excellent jeu de plate-forme !

Autre bonne nouvelle, celle du retour de notre héros préféré : l'incorrigible Bart, dans **Simpsons 2 : Bart vs the World** — rien que ça ! Un programme pour le moins alléchant...

M.L.

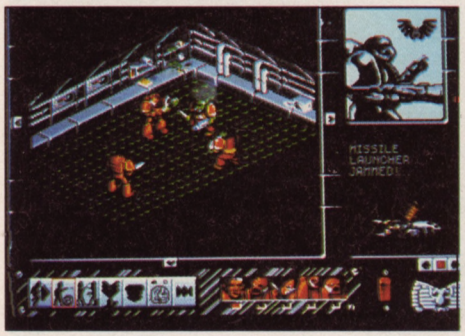




PERSONNE NE VOUS ENTENDRA CRIER !

On vous en parlait déjà depuis un moment, mais voici que l'adaptation de **Space Crusade**, le jeu de plateau, s'apprête à débouler sur nos machines favorites... Fortement inspiré de films comme *Alien*, le scénario met en scène de terribles affrontements qui se déroulent à travers les couloirs labyrinthiques d'immenses vaisseaux spatiaux.

Une poignée de Space Marines, guerriers d'élite entraînés à tous les types de combats, y affronte des hordes de Genestealers —créatures extraterrestres destructrices, capables de dévorer le code génétique de leurs victimes (tant qu'ils ne nous bouffent pas le code de la porte d'entrée de l'immeuble, ça va !).

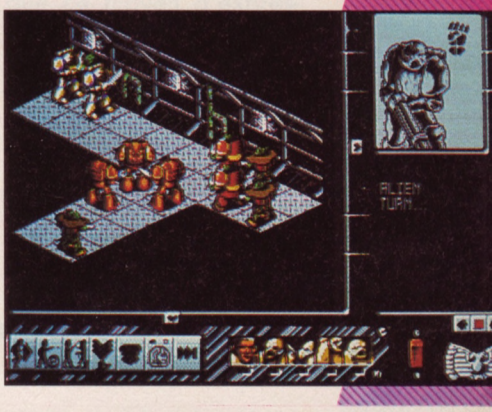




Le système de jeu apparaît quelque peu différent de celui de *Heroquest* (que Gremlin avait également adapté à partir d'un jeu de plateau de MB et Games Workshop), et il sera possible d'affronter un adversaire humain.

Si le soft se révèle aussi diaboliquement génial que le jeu de plateau, ça va saigner sérieux dans les chaumières !

M.L.





FUNWARE

NE LISEZ PAS CETTE PAGE SANS VOTRE MOUCHOIR ... VOUS ALLEZ PLEURER DE BONHEUR.

MEGADRIVE

688 ATTACK SUBMARINE	520F	MIGHT AND MAGIC	500F	SAINT SWORD	430F
AFTER BURNER 2	380F	MOONWALKER	330F	THUNDER FORCE 3	445F
ALIEN STORM	390F	NHL HOCKEY	410F	PHANTASY STAR 3	590F
COLUMNS	285F	REVENGE OF SHINOBI	330F	CENTURION	450F
FANTASIA	380F	ROAD RASH	440F	SPIDERMAN	410F
FAERY TALE	410F	SHADOW DANCER	385F	EL VIENTO	430F
GHOULS'N'GOSTS	395F	SONIC THE HEDGEHOG	370F	DEVIL CRASH	430F
J.B. DOUGLAS BOXING	405F	STREETS OF RAGE	390F	SHINNING DARKNESS	410F
JEWEL MASTER	360F	STRIDER	405F	JOE MONTANA FOOT	490F
LAKER VS CELTICS	390F	SUPER MONACO GP	345F	OUT RUN	415F
MICKEY MOUSE CASTLE	330F	TOE JAM AND EARL	420F	BATMAN	380F

PC ET COMPATIBLES

NOUVEAUTES

POLICE QUEST 3	400F	STRIKE 2	260F
MERCHANT COLONY	285F	KILLING CLOUD	250F
KING QUEST 5 VF	390F	ESS MEGA	275F
SPEED BALL 2	250F	WILLY BEAMISH	370F
MEGAFORTRESS	325F	SHADOW SORCERER	260F
GREAT COURTS 2	270F	SPEAK ACCESS BACK	170F
RIDERS OF ROHAN	310F	JETFIGHTER 2 VF	340F

COMPILATIONS

AIR COMBAT ACES	310F	INTEL. STRAT. GAME	305F
AIR SEA SUPREMACY	290F	FUN RADIO COMPIL	290F
		SWORD AND MAGIC	235F
		LES BATTANTS 2	280F
		AVENTURES EXTRA.	310F
WING COMMANDER 2	345F	HEART OF CHINA	360F
GUNSHIP 2000	340F	LINKS	370F
LEASER SUIT LARRY 5	350F	SECRET WEAPONS	350F
ROBIN HOOD	270F	SPIRIT OF EXCALIBUR	320F
TERMINATOR 2	270F	3D CONSTRUCTION KIT	400F
F-117 A	350F	UMS 2 VF	320F
THE IMMORTAL	260F	EYE OF THE BEHOLDER	280F

GAMEBOY

BATMAN	225F	GREMLINS 2	240F
BLADES OF STEEL	250F	HAL WRESTLING	190F
CASTELVANIA 2	245F	MEGAMAN	225F
CATRAP	160F	MICKEY MOUSE 1	195F
CHASE HQ	195F	MICKEY DANGEROUS	260F
CHOP LIFTER 2	175F	NEMESIS 2	240F
CONTRA / OP. C	240F	PACMAN	225F
DICK TRACY	250F	ROBOCOP	225F
DRAGON'S LAIR	250F	SKATE OR DIE	225F
DOUBLE DRAGON	225F	SUPER MARIOLAND	190F
DUCK TALES	250F	TORTUES NINJA	215F
F1 RACE	245F	TEENAGE MUTANTS	

Vous voulez d'autres titres ? N'hésitez pas, téléphonez-nous. ☎ (16.1) 45.22.29.23

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 448.08 - 75366 PARIS CEDEX

QTES	Num°	TITRES	PRIX
FRAIS DE PORT Expédition colissimo			+ 25 F
		TOTAL A REGLER	

NOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

TEL (facultatif) _____

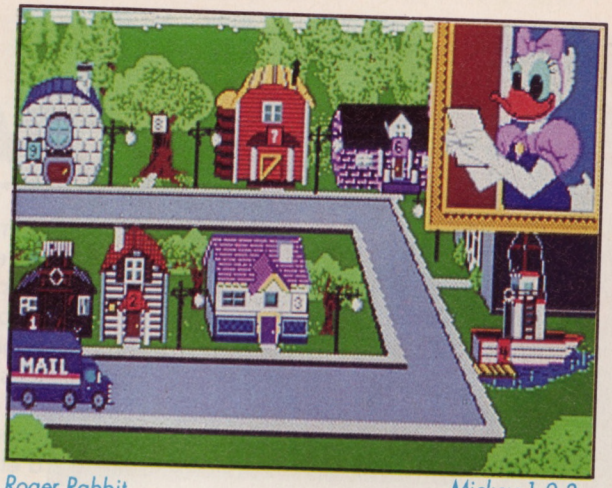
REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
Je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 35 F)

MATERIEL DE JEUX : ☐ MEGADRIVE ☐ GAMEBOY ☐ PC et COMPATIBLES
☐ SGA ☐ VGA ☐ 3,5 ☐ 5,25

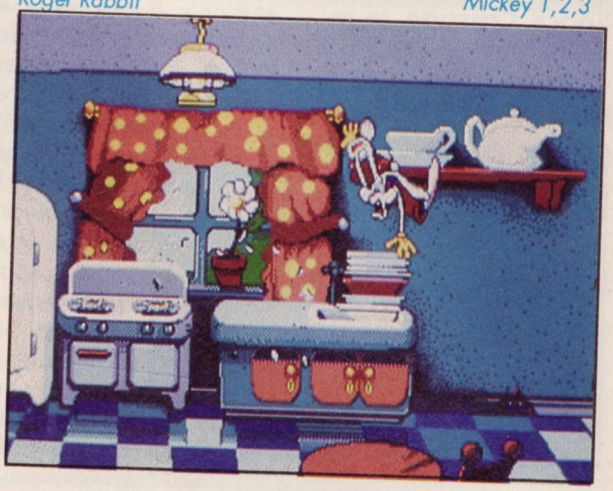
News

BIENVENUE A DISNEY SOFTWARE !

Après le cinéma, les magazines et les parcs d'attractions, Walt Disney apporte le rêve à domicile par le biais d'une gamme de softs exceptionnels. Et c'est à Infogrames que revient l'honneur de la représentation européenne.



Roger Rabbit



Mickey 1,2,3

Quel que soit notre âge, les personnages de Walt Disney ont marqué à tout jamais nos rêves d'enfant. Et la magie continue ! Cette compagnie, qui depuis une soixantaine d'années émerveille les petits et les grands, s'est depuis toujours intéressée aux secteurs nouveaux de représentation de l'image. La micro-informatique domestique offrant désormais des critères de qualité suffisants, le département *Walt Disney Computer Software* s'est efforcé de concevoir des produits — à vocation ludique et pédagogique — innovateurs dans le domaine de l'interactivité, tout en restant fidèle à ce qu'est "l'esprit" Disney. Au vu des logiciels, on peut d'ores et déjà affirmer qu'il s'agit d'une véritable petite révolution qui justifiera, à l'évidence, un "acte d'achat" de la part des familles.

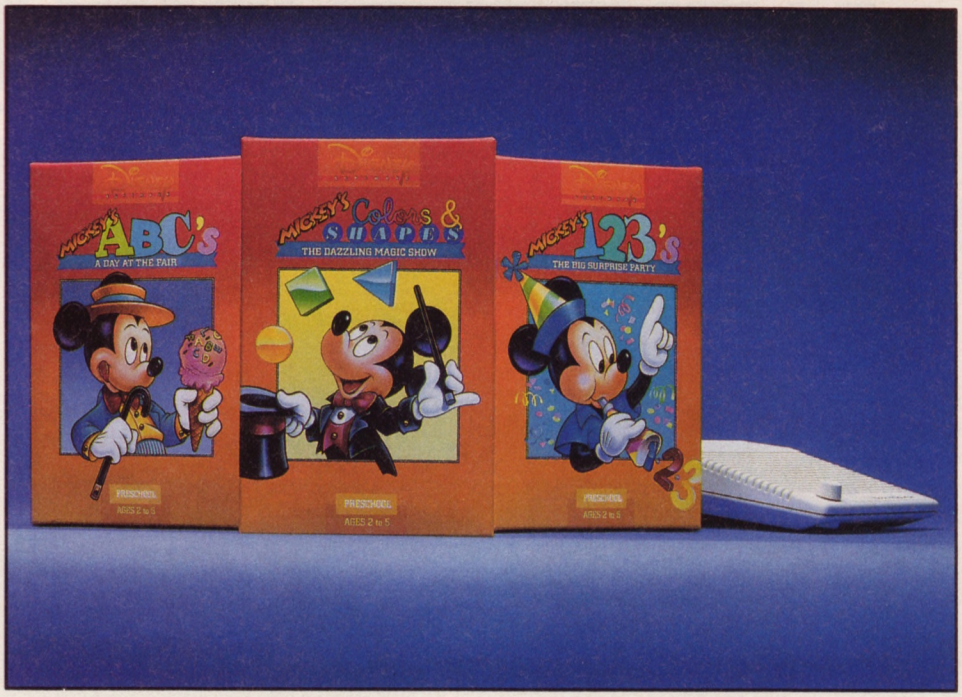
Baguette magique

A la suite d'une longue et prudente sélection — pour les raisons que l'on imagine (ne pas trahir l'image Disney) — , le choix d'un partenaire européen s'est porté sur la société lyonnaise Infogrames. Pour Bruno Bonnell, le P.-D.G., les choses sont bien claires (en verbiage marketing) : "Si les outils traditionnels d'Infogrames sont au service de *Disney Software*, il s'agit de structures indépendantes qui conservent chacune leur identité profonde." En d'autres termes et pour être tout à fait compréhensible, le consommateur achètera bel et bien du **pur Disney** et non pas Mickey mis en scène par Infogrames !

Cela étant, voici un bref tour d'horizon des logiciels sur lesquels nous reviendrons plus en détail lors de leur sortie (version francisée s'entend). Attendu que les supports principaux sont le PC et l'Amiga, et plus tard les formats évolués CD-ROM, CDTV...

◊ La série éducative des *Mickey's* pour les 2 à 5 ans : **Mickey's ABC's**, **Mickey's Colors & Shapes** et **Mickey's 123's**. Les lecteurs francophiles auront compris qu'il s'agit respectivement d'enseigner l'alphabet, de reconnaître formes et couleurs, et d'apprendre à compter en mettant en scène ce brave Mickey.
◊ Les *Mickey's* d'éveil, à partir de 5 ans : **Mickey's Jigsaw Puzzles**, **Mickey's Memory Challenge**, thèmes classiques mais sublimement illustrés et animés.
◊ Les jeux inspirés des films Walt Disney : **Hare Raising Havoc**, qui met en scène les inénarrables Roger Rabbit, Baby Herman et Jessica la plantureuse. De l'aventure/action délirante, des animations dignes du film et des énigmes tirées... par les oreilles ; **The Rocketeer**, où l'on in-





carne le fameux homme-fusée en lutte contre les nazis ; **Stunt Island enfin**, des missions aériennes enthousiasmantes en 3-D faces pleines.

◊ L'outil créatif par excellence : **The Animation Studio**, puissant et convivial, ouvrant les portes du monde fabuleux de l'animation. Il comporte librairies et exemples où prennent vie — avec son et musique — les personnages de Disney.

A ce propos, la restitution sur PC des ambiances sonores caractéristiques chères à nos cœurs, passe par le **Sound Source,** un accessoire à brancher dans le port parallèle — doté d'un connecteur qui n'interdit pas l'emploi de l'imprimante. Proposé pour environ 300 F, il se présente comme un baffle extraplat plutôt esthétique, équipé d'un bouton de volume. La plupart des softs Disney, version PC (sauf *Hare Raising Havoc* et *The Animation Studio* qui s'accommodent de *Sound Blaster*) ne reconnaissent que ce moyen d'expression vocale et musicale, lequel ignore purement et simplement tout autre logiciel.

Pour les impatients, Roger Rabbit (*Hare Raising Havoc* version française) est prévu pour Noël. Le reste ne saurait tarder...

Jean-Claude Paulin

Une CompilAction signée UBI SOFT

The TOP LEAGUE

ST AG PC



AG

SPEEDBALL 2

(n'existe pas sur PC).

• *Simulation sportive futuriste.*

Dans un gymnase aux allures d'arène, des minables se transforment en tueurs. Leur équipe, Brutal Deluxe, peut devenir la plus meurtrière !



PC

FALCON

• *Simulation de vol.*

"Un classique du genre, une référence!". Aviation Design 91. Aux commandes de votre F-16, défendez votre base des attaques des tanks et des MIGs ennemis.

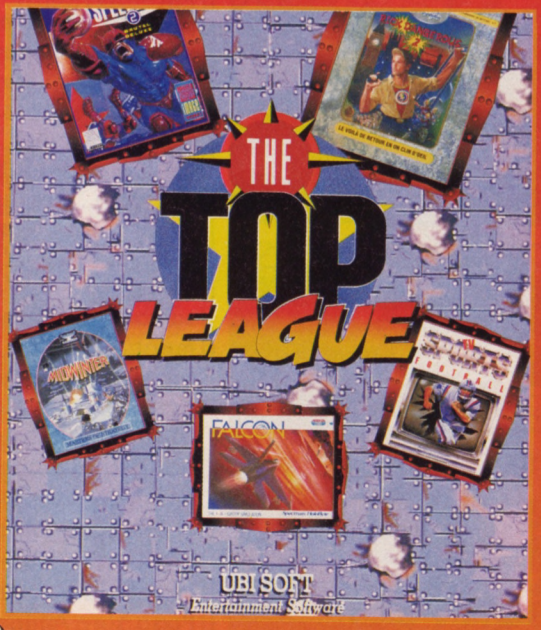


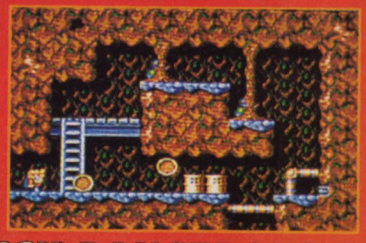
AG

MIDWINTER

• *Aventure et stratégie.*

Un monde pris par les glaces, des survivants regroupés sur la dernière enclave habitable sur Terre: l'île de Midwinter...





ST

RICK DANGEROUS 2

• *Jeu de plateaux*

Animations particulièrement soignées. Pièges nombreux et originaux, humour, bruitages digitalisés.



TV SPORTS FOOTBALL

PC

• *Simulation sportive.*

Un jeu d'arcade/action réaliste, mêlant attaque et défense.

"PHOTOS D'ÉCRAN SUR DIFFÉRENTS FORMATS. LES AUTRES FORMATS PEUVENT VARIER."

SPEEDBALL 2 © THE BITMAP BROTHERS © MIRRORSOFT. RICK DANGEROUS 2 © CORE DESIGN © MICROSTYLE. FALCON © MIRRORSOFT. MIDWINTER © MICROPROSE. TV SPORT FOOTBALL © ADDICTIVE GAMES. ATARI ST IS A TRADEMARK OF ATARI CORPORATION. AMIGA IS A TRADEMARK OF COMMODORE-AMIGA. IBM IS A TRADEMARK OF INTERNATIONAL BUSINESS MACHINES.

UBI SOFT

ENTERTAINMENT SOFTWARE

9/10 rue de Valmy, 93100 Montreuil / Bois. Tel: 48 57 65 52

3615 UBI

News

POGO EST DE RETOUR !





Non, il ne s'agit pas d'une quelconque danse punk, mais du sympathique héros de *Nebulus*, le génial jeu de plate-forme dans lequel notre bipède au look passablement batracien escaladait une succession de tours truffées de pièges et d'embûches.

Nebulus 2 (de Hewson), repris par 21st Century Ent., ravira sans aucun doute les fans du premier épisode puisque cette séquelle reprend exactement le même système de jeu (et la superbe vue des tours pivotant sur elles-mêmes), en y apportant quelques améliorations. Bien sûr, de nouveaux monstres font leur apparition (lézards volants, flaques de lave, ballons, champignons sauteurs etc.), mais la nouveauté à mettre en avant, c'est la la possibilité d'utiliser des objets pour franchir certains obstacles.



Sur son chemin, Pogo ramasse en effet des paquets-cadeaux avec lesquels il peut acheter des gadgets. Chacun d'entre eux a une fonction bien précise : les chaussures de tennis servent à accomplir pour une période — hélas trop courte — des sauts de géant, les clés ouvrent des portes bien définies, les propulseurs permettent de voler horizontalement etc. Il se révèle donc vital de se procurer les bons objets et au bon moment.

Un des gadgets brille par son utilité... Représenté par une icône en forme d'œil, il dote Pogo d'un mini-hélicoptère qui l'amène à survoler presque entièrement la tour, afin de reconnaître l'emplacement des obstacles à venir. Malheureusement, ce gadget puissant redépose ensuite notre héros à son point de départ...

Bref, on attend avec impatience le retour de Pogo sur Amiga ! Allez hop, tous ensemble...Pogo à gogo !

M.L.



UNE TE

L'équipe de programmeurs de Revolution Software porte bien son nom : après un an et demi de travail, ces véritables petits génies viennent d'achever pour Mirrorsoft la mise au point d'un système de jeu qui pourrait bien révolutionner le monde de l'aventure...

Ce système, baptisé *virtual theatre*, permet de simuler la vie d'un monde et de ses habitants, indépendamment des actions entreprises par le joueur. En effet, le monde de **Lure of the Temptress**, premier jeu à utiliser ce nouveau système, vit même quand vous n'êtes pas là ! Le programme reprend les éléments classiques du jeu de rôle (vous y incarnez un jeune garçon fait prisonnier par les immondes Skrols, dans une contrée où les monstres et la magie font partie de la vie quotidienne...) mais les personnages contrôlés par l'ordinateur se déplacent et agissent même lorsqu'ils ne sont pas présents à l'écran.

Ils dialoguent donc entre eux et s'échangent des informations... Il faudra donc réfléchir aux conséquences de chacune de vos actions puisque celles-ci influeront sur votre réputation, qui se répandra

NTATION VIRTUELLE



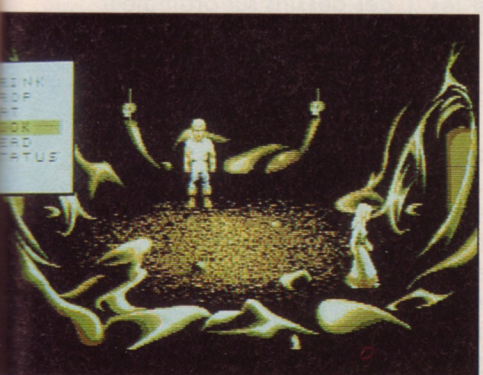
velles et fascinantes perspectives dans le domaine du jeu d'aventure... Les graphismes, bien réalisés, font le tour de la question (si vous entrez dans une pièce, vous distinguerez en vous retournant celle d'où vous surgissez) et la musique renforce l'ambiance angoissante du jeu.

Si on ajoute à tout cela une gestion des commandes à la souris bien conçue, et la participation à l'élaboration du programme de Dave Gibbons (le dessinateur de la génialissime BD *The Watchmen* — si vous ne connaissez pas, foncez chez votre libraire pour vous la procurer !), on peut déjà parier que ce soft battra tous les records de vente sur Amiga, ST, PC et compatibles... De quoi commencer l'année 1992 en beauté ! **M.L.**

à travers le pays grâce au téléphone arabe. Vous pourrez ainsi gagner les faveurs d'un personnage en aidant un de ses amis, ou bien récolter de précieuses informations en vous postant tout simplement près d'un endroit très fréquenté, comme la place du village — afin d'écouter les conversations. Des rumeurs circulent aussi en ville, et il se révèle parfois intéressant d'en faire naître vous-même en communiquant une information à un quidam qui la colportera volontiers...

Si l'opinion qu'on a de vous est suffisamment bonne, certains personnages accepteront de vous suivre et vous leur donnerez des ordres — des plus simples (ramasse le couteau !) aux plus complexes (va jusqu'au garde, ramasse la bouteille, va à l'autre cellule et donne la bouteille au prisonnier !).

Ratpouch, votre compagnon de voyage, appartient à cette catégorie et si vous lui indiquez une destination, il se débrouillera tout seul comme un grand, sans que vous ayez à intervenir... à condition toutefois qu'il soit de bonne humeur et accepte la mission que vous lui avez confiée !



Le monde de **Lure of the Temptress** est complètement imprévisible et n'obéit qu'à sa propre logique, ce qui ouvre de nou-



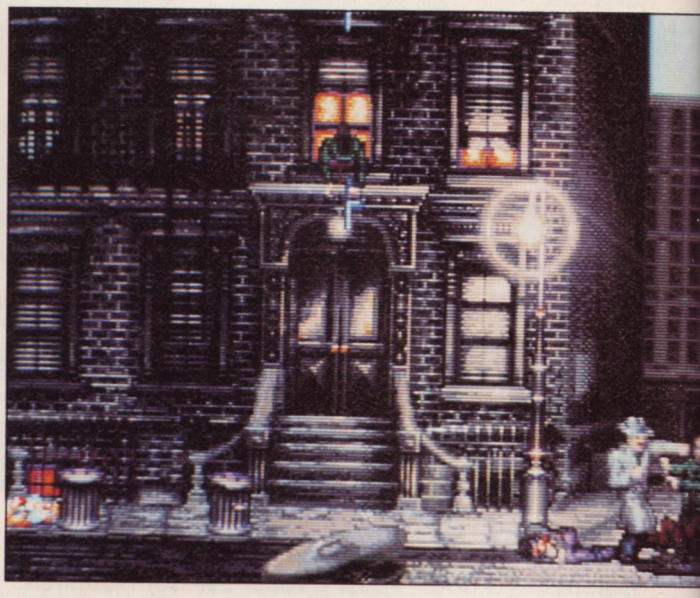
News

LE PARRAIN REVIENT !



Eh oui, fans de Marlon Brando et d'Al Pacino, réjouissez-vous ! US Gold prépare pour décembre l'adaptation micro du film *Le Parrain* !
Ayant acheté les droits des trois films de la série, l'éditeur doré met en effet la dernière main à un logiciel inspiré du chef-d'œuvre de Coppola (lui-même tiré d'un bouquin de Mario Puzo) sur Amiga, ST et PC. Adapter la saga de la famille Corleone en jeu vidéo peut sembler étonnant... et pas très

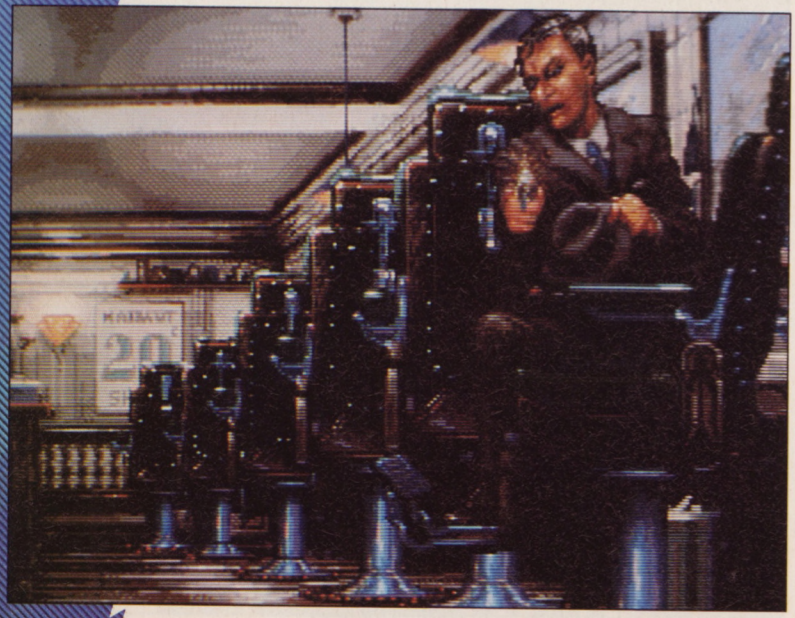




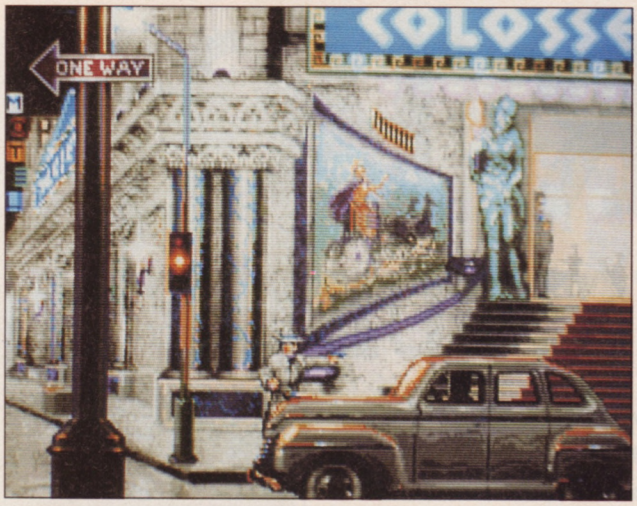


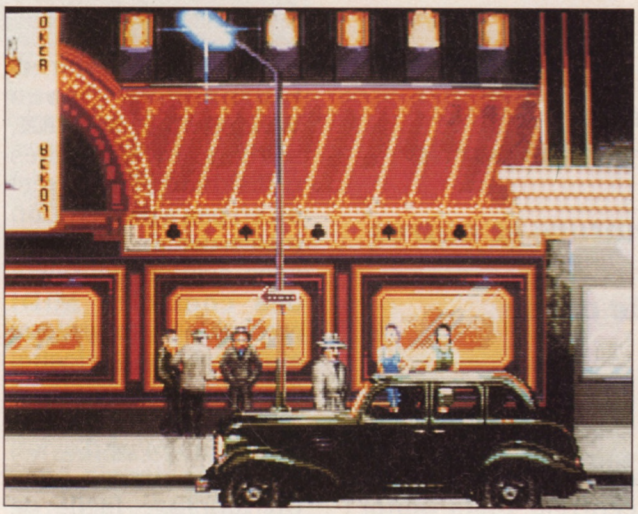
moral, puisqu'il s'agit d'une simulation d'odieux trafics en tout genre.
Le soft vous propose de protéger les "intérêts" de la famille, contre les gangs rivaux, et de tenter de trouver de nouveaux "secteurs" fructueux. Une façon élégante de désigner tout ce qui touche au racket, au vol à main armée, à la prostitution, au jeu etc. De plus, on doute qu'une poignée de pixels puissent égaler l'interprétation magistrale de Marlon Brando ou d'Al Pacino.. Mais les films contenaient suffisamment d'action pour fournir de quoi alimenter un jeu d'arcade.





US Gold nous promet donc des séquences trépidantes comme l'explosion d'une bombe dans un casino de Las Vegas, une course-poursuite sur un yatch (à travers le pont et les cabines) qui continue ensuite sur le port alors que les personnages sautent de bateau en bateau en se mitraillant allégrement (difficile de garder son équilibre dans ces conditions !). Les gra-phistes ont tenu à conserver l'ambiance du film et ont donc repris le même type de décors et d'éclairages (la palette des couleurs reste la même tout au long du jeu). Les graphismes, volontairement rétro, délaissent le côté habituellement froid et informatisé des dessins sur ordinateur pour restituer l'atmosphère angoissante de la série.
On le voit, **The Godfather** semble vouloir tout miser sur la reviviscence d'une époque et de ses mœurs, et multiplie les visites d'endroits louches, comme la boutique d'un barbier, un bar de New York, la villa de trafiquants de drogue, ou bien encore





un casino avec ses tables de black jack, de roulette et de craps. Les programmeurs ont également veillé au réalisme des situations : par exemple, lors des fusillades, les gangsters sortent les flingues de leurs poches, puis les rechargent quand les barillets sont vides.

Le soft retracera en tout trente ans de l'histoire de la Mafia, de l'arrivée de la famille Corleone à New York en 1940 à son installation à Miami en 1970, en passant par sa participation en sous-main à la révolution cubaine de 1960. Les programmeurs nous promettent que le logiciel sera rempli de sons digitalisés et de séquences animées mais pour le moment on ignore encore s'il s'agira d'un jeu d'action, de stratégie, d'aventure ou les trois à la fois... US Gold reste discret sur le sujet. Un émissaire de Micro News est déjà parti rencontrer ses représentants pour les "raisonner" et obtenir des informations plus précises. Nous allons leur faire une offre qu'ils ne pourront pas refuser...

Marco Lacombetti



Le jeu d'arcade à son top
avec de l'action, des combats futuristes,
du stress de folie ! !





Photos d'écran Atari

THUNDER BURNER

Thunder Burner, le robot intergalactique, c'est l'arme absolue... conçu pour se transformer en avion super-puissant.

POUR EN SAVOIR PLUS, DECOUVREZ SANS PLUS ATTENDRE
CE NOUVEAU JEU D'ARCADE AUX COMBATS EXPLOSIFS ! ! !

DISPONIBLE CHEZ TOUS LES REVENDEURS LE 30 OCTOBRE.

LORICIEL

De 199 FF à 269 FF selon machines.
Disponible sur CPC/CPC+ - AMIGA - ATARI.

CATALOGUE LORICIEL SUR SIMPLE DEMANDE CONTRE 2 TIMBRES A 2,50 FF.
Loriciel 81, rue de la Procession 92500 Rueil.

MIDI Sonne

SUR PC, LA MUSIQUE EST BONNE

Vivre les techniques de pointe pendant trois jours à la Grande Halle de la Villette, a été l'obsession de Paris Cité, salon organisé par la Mairie de Paris.
Au milieu des hologrammes grandeur nature et autres espaces audio et vidéo, la musique occupait une place honorable. Une seule chose à retenir : le monde du PC bouge !



Le MidiSys 286 de Musilog : le Mozart de l'informatique.

Depuis l'excellent accueil réservé à *Windows 3.0*, l'environnement graphique de Microsoft, les développeurs se sont mis à la réalisation de programmes de séquence sur système PC, ce qui rend la machine beaucoup plus conviviale, surtout avec l'utilisation de la souris. Musilog propose deux grandes nouveautés dans la partie "hard" informatique. Tout d'abord la configuration classique d'un **286**, 1 Mo de RAM, lecteur 3.5 de 1.44 Mo, un écran monochrome haute résolution, une interface MIDI MPU 401 IN et OUT compatible avec tous les instruments MIDI disponibles sur le marché, avec le *DOS 5.0* et *Windows 3.0* installés — pour 5 990 F.
La nouveauté se situe dans la taille de l'unité centrale, jugez plutôt : 30 x 14 x 10 cm ! Il faudra rajouter un peu moins de 2 000 F pour vous équiper d'un disque dur de 40 Mo qui s'installe dans l'UC.
Toujours dans le hard, l'autre innovation est la commercialisation d'un **386 SX**, 2 Mo de RAM, un lecteur 3.5 de 1.44 Mo, disque dur de 40 Mo, l'interface MIDI MPU 401, le tout présenté dans un rack 19 pouces 2 unités !
Les musiciens de studio vont pouvoir maintenant faire la différence... Ajoutez à cela un écran couleur VGA, le *DOS 5.0* et *Windows 3.0* installés. Et l'ensemble pour moins de 15 000 F (avec la souris bien sûr).
En ce qui concerne les logiciels, trois grandes nouveautés que vous ne pouvez pas ignorer, tournant sous *Windows 3.0*: le **TRAX**, séquenceur 64 pistes utilisable en temps réel ou en pas à pas, édition totale des événements avec gestion complète des contrôles MIDI comme le panoramique et le volume (vélocité) grâce à la "troisième main" (la souris), et une imprenable vue d'avion sur les patterns pour un montage facile de vos futures œuvres - le tout pour 850 F.
Le **MASTER TRACKS PRO**, qui possède les mêmes caractéristiques que le *TRAX*, mais avec en plus une énorme partie réservée aux partitions, individuelle ou totale, édition directe — et tous les drivers d'imprimantes sont présents, même celui de la Laser... Son prix ? 2 800 F ...Un régal pour les yeux ,et de plus extrêmement rapide...
Enfin, pour 4 200 F, le séquencer **ENCORE** dédié partitions, avec une qualité graphique "impressionnante". A signaler que ces trois séquenceurs existent également pour Atari ST au même prix.
Les deux frères ennemis allemands de



Une configuration apparemment identique à la version 286, le 386 SX en plus. La différence est vraiment subtile....

chez C.Lab et Steinberg n'ont qu'à bien se tenir...

Pour en finir avec les softs, **Score System** — composé de *Score 3*, *Score Input* et *Escort* — est annoncé à 10 000 F. Ce pack est dévolu à tous ceux qui veulent aller plus loin dans la présentation des partitions. La qualité se révèle la même que celle qu'on voit défiler actuellement en PAO dans différentes publications mensuelles. A suivre...

Une dernière chose : qui peut bien proposer un expander à moins de 4 000 F, contenant des échantillons de grande qualité, une polyphonie de 32 voix, une multitimbralité de 16 instruments avec assignation dynamique et un réglage séparé par instrument du chorus et de la réverbération — le tout pour plus de 350 sons ? Réponse : Roland, avec le **SC 55 Sound Canvas**. Heureusement que le Père Noël ne va plus tarder !

Patrick G. Pochet

JEAN-MICHEL JARRE ET LA MUSIQUE MICRO

INTERVIEW

Jeudi 10 octobre 1991, Cité des Sciences et de l'Industrie, premier étage : FR3, pour son édition quotidienne de l'émission *Une Pêche d'Enfer*, reçoit Jean-Michel Jarre...

Après avoir montré patte blanche à une bonne demi-douzaine d'agents de la sécurité, je suis présenté à l'auteur des gigantesques concerts en plein air. Les tennis blanches et le T-shirt du prince des lumières et de la synthèse sonore mettent à l'aise. Totalement détendu, je pose ma première question...

Micro News : Quelles sont vos relations avec la micro-informatique ?

Jean-Michel Jarre : *Je travaille avec des ordinateurs depuis assez longtemps maintenant. On parle souvent des ordinateurs Apple ou Atari, mais il faut savoir qu'en fait, les premiers synthétiseurs étaient très proches du système informatique. Par exemple, le premier Fairlight que j'ai eu en 1979 était un ordinateur, mais spécifiquement dédié à la musique. De ce fait, on peut dire que j'ai des relations quasi quotidiennes avec ce domaine, bien que j'hésite à m'en servir en dehors de mon travail ; comprenez par là que je ne suis pas un malade des petits agendas électroniques ou autres gadgets... Ceci explique cela... D'ailleurs, j'aime bien écrire à la main et je trouve dangereux de croire que l'informatique apporte une solution à tous les problèmes. En revanche, chacun peut y puiser ce dont il a besoin.*



Jean-Michel Jarre dans son élément. Avons-nous affaire à des instruments de musique ou à des ordinateurs ?

MN : Sans affirmer que la MAO est une finalité en soi, a-t-elle changé vos

MIDI Sonne

méthodes de travail ?

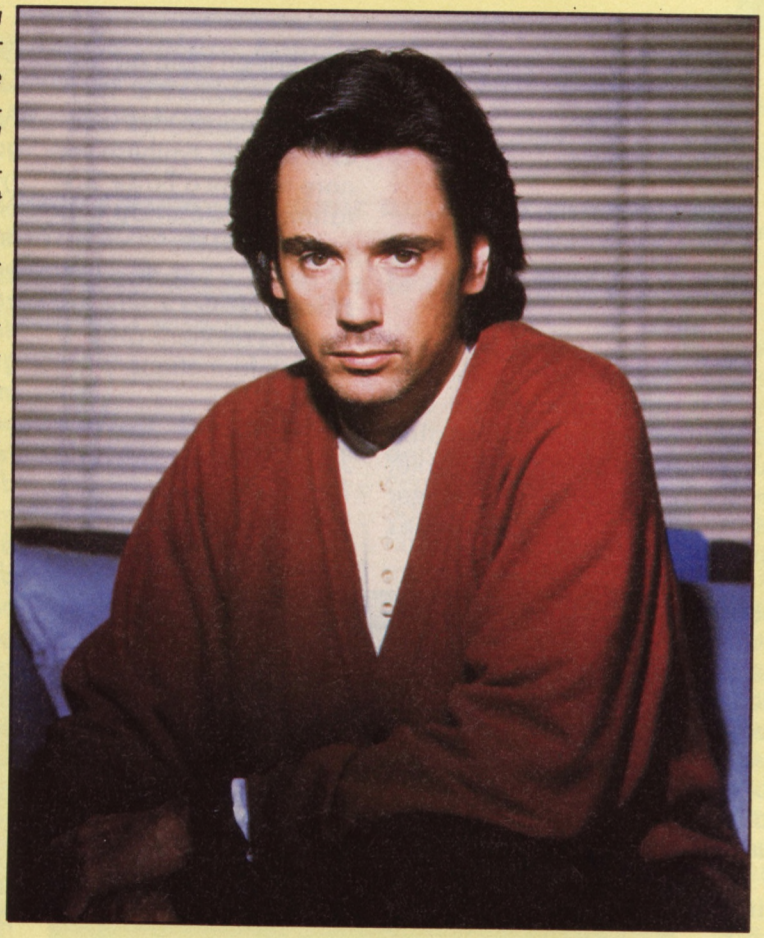
J.-M. J. : *Pas trop, parce que j'ai toujours plus ou moins travaillé de cette façon-là. Avant même que la MAO n'arrive, j'étais préparé à tout cela. A 17 ou 18 ans, je participais à un groupe de recherche musicale, et le principe de fonctionnement d'un séquenceur n'avait déjà plus de secrets pour moi. L'arrivée en force de la "**M**usique **A**ssistée par **O**rdinateur" n'a donc pas constitué un changement radical dans ma façon de procéder. En revanche, je conçois très bien que certains musiciens peu familiarisés avec l'informatique aient eu beaucoup de mal à digérer ce mode de travail tellement différent.*

MN : Je pensais surtout à l'écran, à la souris ou à tout autre périphérique...

J.-M. J. : *Pour moi, la grande nouveauté, le grand pas en avant, c'est le fait de pouvoir traiter sa partition en temps réel, de pouvoir changer la mélodie directement sur la partition et de la rejouer modifiée, comme on le ferait instantanément avec un orchestre... C'est un des mérites principaux du système* Notator, *par exemple.*

MN : Pensez-vous que l'informatique constitue un plus pour les musiciens ou au contraire les confine dans une sorte de ghetto, à l'intérieur duquel une certaine valeur musicale n'existerait plus ?

J.-M. J. : *D'abord, travailler sur un ordinateur n'est pas une tâche facile. On a tendance à penser que la machine répondra à tous les besoins et c'est faux. Il faut savoir définir ces derniers pour travailler correctement. Le B.A.-Ba de l'informatique (musicale entre autres), c'est de savoir pourquoi l'on s'en sert. Si on s'en sert d'une manière floue on va se décourager très vite, d'autant plus si l'on en attend trop... Je pense qu'il y a beaucoup de musiciens un peu paumés par le fait que l'ordinateur offre la possibilité de travailler sur le rêve. Paradoxalement, quand on travaille sur le rêve, on peut difficilement prendre une direction précise, alors que par essence, l'informatique s'affirme toute précision. Comment trouver le juste milieu entre garder sa fraîcheur et ne pas se laisser entraîner dans un milliard de possibilités diverses - qui risquent de vous faire perdre votre originalité ?*



Une chose est sûre : les logiciels doivent être de plus en plus spécifiques et de plus en plus simples d'utilisation. Pas facile d'aborder la musique avec une souris et un clavier numérique... Il faut trouver d'autres interfaces... Et il y a toute une réflexion à avoir pour les années à venir.

MN : Avez-vous le sentiment que la MAO est en train de générer une nouvelle race de musiciens, et ce, malgré la complexité de la norme MIDI ?

J.-M. J. : *C'est ce que le monde de l'informatique souhaiterait, mais je pense que ce n'est pas son but. Il est dangereux de penser ce genre de choses parce qu'on s'apercevra très vite qu'une telle génération de musiciens ratés naviguerait entre l'informatique et la partition sans maîtriser réellement un seul domaine...*
L'ordinateur peut aider les musiciens qui ont des choses à dire à les exprimer d'une manière plus complète et plus confortable, plus rapide. C'est un outil qui sert à faciliter la vie du musicien, avant tout. Je ne pense pas que cela change fondamentalement l'inspiration, qui malheureusement n'est pas du domaine de l'informatique car si c'était le cas, ça se saurait.

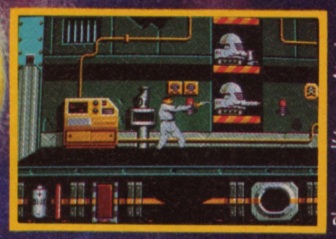
Le producteur de l'émission vient chercher Jean-Michel Jarre pour la séance de maquillage, avant qu'il n'affronte les caméras. Le lendemain, le compositeur prendra l'avion pour New York... Aurait-il eu envie de changer d'*Oxygène* ? En attendant, il est bon de méditer sur ce qui a été dit : l'informatique musicale existe pour faciliter la vie des musiciens pas pour la compliquer...

(Propos recueillis par P. G. Pochet)

L'AIGLE D'OR
LE RETOUR

Le grand jeu mythique de retour sur vos écrans !





Photos d'écran Atari.

DISPONIBLES SUR CPC/CPC+
AMIGA - ATARI - IBM PC
et Comp.

LE JEU DE L'ANNEE!

DISPONIBLE CHEZ TOUS LES REVENDEURS

De 249 FF à 289 FF selon ordinateurs

LORICIEL

81, rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison
Tél : 47 52 11 33 - Tél Commercial : 47 52 18 18

Pour recevoir en avant-première le Pin's AIGLE D'OR et son Poster, retournez le bon de commande ci-dessous, accompagné de votre chèque à l'ordre de LORICIEL à : LORICIEL - Dépt. V.P.C. 81, rue de la Procession, 92500 Rueil

❑ OUI je commande 1 ou .....Pin's Aigle d'Or au prix unitaire de 30,00 FF TTC (Port compris).

❑ OUI je commande 1 ou .....Poster Aigle d'Or au prix unitaire de 30,00 FF TTC (Port compris).

Nom :

Prénom :

Adresse :

CP : Ville :

❑ Catalogue LORICIEL sur simple demande contre 2 timbres à 2,50 FF.

LORICIEL - 81, RUE DE LA PROCESSION, 92500 RUEIL
M.N 12/91

PC COMPATIBLES

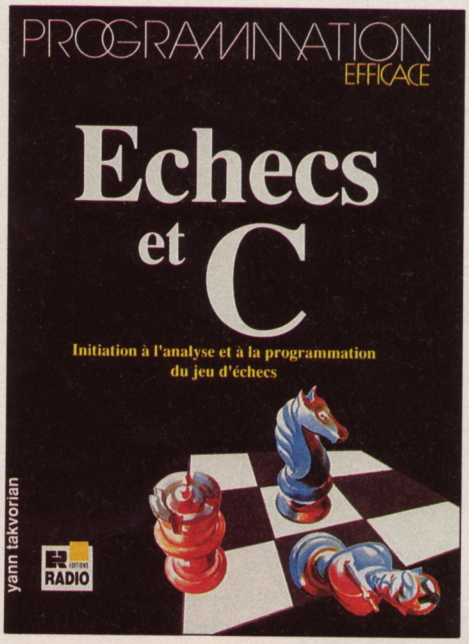
TRIOMPHEZ D OBSTACLES !

Dans le monde en extension du PC, des tours et des détours qui permettent de garder le cap...

Eh oui, on ne peut jamais éliminer par la pensée la structure catégoriale de la chose, les concepts ontologiques sont intégrés aux choses elles-mêmes...

ECHECS AND C

Il y a quelques mois, nous vous avons présenté un dossier sur les programmes d'échecs et les machines à eux dédiées ; leurs points faibles et leurs points forts, le niveau qu'ils atteignent et les objectifs de leurs programmeurs... Cela dit, il n'était pas question d'aborder les principes de leur fonctionnement interne.



Le livre présenté ici devrait combler cette carence puisqu'il permet d'éclairer tous les problèmes qui se posent au concepteur d'un programme qui joue - correctement - aux échecs.

A titre d'exemple, on trouvera l'examen du traitement des suites de coups jouables qui s'offrent au programme. C'est-à-dire le "si je joue ça, tu me réponds ça et alors je fais ça..." qui se pose à tout joueur humain. Mais l'homme ne peut songer à envisager analytiquement tous les cas alors que l'ordinateur n'hésite pas à risquer la saturation devant l'explosion combinatoire qui s'offre à lui. Il faut alors doser le processus : soit en étudiant tous les coups sur une profondeur extrêmement faible, soit en éliminant à priori ceux qui semblent mauvais, quitte à ignorer des variantes destinées au succès.

Le livre est clair, avec de nombreux schémas, et constitue une bonne introduction à la conception d'un programme d'échecs et, par extension, donne une idée de la programmation des jeux de stratégie en général.

Les exemples sont donnés en langage C et regroupés sur une disquette jointe à l'ouvrage.

Tout cela sera profitable à quiconque maîtrise un langage structuré comme C ou PASCAL, sait convenablement jouer aux échecs et désire investir un certain temps... Ce domaine le mérite !

Yann Takvorian
Echecs et C
Editions RADIO, environ 150 F

CHUUUT...

La Commande Electronique a présenté **Confidentiel**, un programme résident qui permet de coder en temps réel les données présentes sur disquette ou disque dur, et même celles qui transitent par RS232. *Confidentiel* peut verrouiller par des clefs différentes l'accès aux diverses partitions et disquettes, ainsi que le clavier. Enfin, l'échange des données entre différents utilisateurs est rendu possible par l'utilisation de clés communes.

A noter que le système d'encryptage a été agréé par France Télécom.

Confidentiel
La Commande Electronique
1 600 F

RE-CHUUUT !

Toujours dans le trip confidentiel, **Sécufiltre** vous met à l'abri des regards indiscrets et malveillants ! C'est un film plastique amovible qui se place sur votre moniteur et n'autorise la vision que sous un angle restreint. Du coup, les petits malins qui tentent de zieuter par le haut, le bas, la droite ou la gauche n'y voient que du feu.

Si vous avez des données ou des programmes con-

fidentiels qui pourraient séduire un espion rapproché, n'hésitez pas !

Sécufiltre
3M
990 F

TURBO C++ et TURBO VISION

Borland France a décidé de commercialiser ensemble **Turbo C++** et **Turbo Vision** pour le développement sous *DOS*. Si on ne présente plus *Turbo C++* qui compile à la fois le C ANSI et le C++ (C orienté objet), il est bon de rappeler quelques détails au sujet de *Turbo Vision*. C'est une bibliothèque - orientée objet - qui permet à un développeur de créer rapidement des menus déroulants, des boîtes d'alerte et de dialogue etc.
Bref, tout ce qui permet de rendre ergonomiques et agréables à voir les programmes qui tournent sous *DOS*. En fait, cela correspond en mode texte à un environnement comme *Windows* ou *Gem* en mode graphique.
Outre la programmation pure et dure, on peut aussi voir cet ensemble comme une initiation aux intégrateurs graphiques et à la programmation orientée objet...



Marie-Eve Schauber, le nouveau P.-D.G. de charme de Borland.

Editeur: Borland
Prix de mise à jour de ***Turbo Vision*** *pour un possesseur de* Turbo C++ *ou* Borland C++: 695 F.
Code source de ***Turbo Vision*** *: 495 F.*
Turbo C++ *et* ***Turbo Vision*** *: 1 595 F.*



SOUND BLASTER PRO

Cette nouvelle version de la célèbre carte sonore **Sound Blaster** présente des nouveautés non négligeables, parmi lesquelles un synthétiseur 22 voies FM, une entrée stéréo pour chaîne hi-fi et CD audio, une prise microphone et une interface MIDI (in et out) qui se branche sur le port joystick de la carte. De plus, une interface est prévue pour gérer un lecteur de CD-ROM.
Le côté logiciel a été augmenté puisque la carte est désormais livrée avec un séquenceur MIDI 64 pistes, qui permet de combiner images et musique et enfin **CD-Player**, qui s'occupe de gérer un CD-ROM éventuel.

Distributeur:
Guillemot International.

PC COMPATIBLES

Prix conseillés :
◊ ***Sound Blaster Pro*** *: 2 490 F.*
◊ *Avec lecteur de CD-ROM : 4732 F*

ATTENTION, DANGER !

L'idée de ce mois-ci est de vous fournir quelques petits trucs qui peuvent éviter de grosses catastrophes. En effet, quand on travaille sous *DOS*, la moindre faute de frappe peut avoir des effets redoutables, par exemple: DEL *.BAT au lieu de DEL *.BAK... Il n'est évidemment pas possible d'éviter tous les problèmes (la bêtise humaine étant une des rares choses qui permet d'appréhender l'infini...), mais quelques mesures simples permettent d'éviter ou de limiter pas mal de dégâts potentiels.
La première recette est affaire de bon sens... Faites des BACKUP réguliers et protégez systématiquement en écriture les disquettes sur lesquelles vous n'avez pas à écrire. Cela épargne à la fois les destructions intempestives de fichiers et la propagation des virus car, quoi qu'il se passe dans l'ordinateur c'est le floppy, par un dispositif électronique, qui aura le dernier mot.
L'autre méthode, également passive, revient tout bonnement à avoir un disque dur bien organisé avec un répertoire BAT pour les fichiers .BAT, DOS pour les commandes DOS etc. Et de bien séparer les programmes installés des données qu'ils traitent. Ainsi, l'effacement par mégarde



d'un répertoire ou d'un groupe de programmes (exemple : DEL *.EXE) n'aura qu'un retentissement limité. De plus vous aurez un disque facile à maintenir...

LA COMMANDE ATTRIB

Toujours pour éviter une destruction de fichiers, il peut être bon d'empêcher l'accès en écriture aux plus importants. En effet, chaque fichier possède, associé à son nom, un certain nombre d'attributs. Ceux-ci indiquent par exemple si le fichier est un fichier système (S), s'il est archivé (A), caché (H) ou, et c'est ce qui nous intéresse, s'il est protégé en écriture (R). R représente READ-ONLY ou LECTURE SEULE.
Pour connaître l'état d'un fichier, on utilise la commande :

```
ATTRIB <nom_de_fichier>
```

qui va donner la liste de ses attributs. A l'aide de cette commande, on peut aussi les modifier, ainsi la frappe de :

```
ATTRIB + r <nom_de_fichier>
```

va mettre le fichier en mode READ_ONLY. Il sera ainsi impossible de l'effacer tant qu'on ne l'aura pas déprotégé au moyen de :

```
ATTRIB -r <nom_de_fichier>
```

et une tentative d'effacement renverra le message "accès refusé. La commande ATTRIB, avec l'option "/S" va effectuer une recherche dans tout le sous-arbre du répertoire où vous êtes. Ainsi, si vous êtes placé à la racine et que vous tapiez :

```
ATTRIB +r *.exe /s
```

vous allez protéger en écriture tous les fichiers .exe du disque courant.

GARE AU FORMATAGE SAUVAGE...

Toujours imitée mais jamais égalée est "FORMAT C:", suivie de près par un appui agacé devant les demandes de confirmation.

```
FORMAT X:
```

Mais les seuls X valides sont { a b A B }.

EN CONCLUSION

Une petite recette simple qui évite bien des malheurs. Souvent, on doit effacer des fichiers temporaires, par exemple avec "DEL *.OBJ" ou "DEL *.BAK" et, un jour ou l'autre le doigt glisse "DEL *.*" ou "DEL *.BAT" Il faut alors réparer péniblement ! Un saint principe consiste à créer un petit fichier BATCH pour chaque cas et de s'habituer à l'utiliser.
Par exemple :

DBAK.BAT

```
del *.bak
```

Comme ça, si on tape par erreur DBAT, on se retrouve avec "commande ou fichier inexistant". C'est tout de même mieux ! En résumé, s'il n'existe pas de méthode permettant de brider à 100 % la "créativité" humaine, quelques petites astuces simples réduisent considérablement les risques !
N'hésitez donc pas à créer savamment les vôtres - d'astuces !

Jean-Yves Trétout

Résultat : plus de partition C sur le disque dur. Comme on ne formate pas très souvent un disque dur, on peut brider la commande FORMAT. Suggestions...

1) On renomme FORMAT.COM - dans la directory DOS - en FORISQUE.COM

```
REN FORMAT.COM FORISQUE.COM
```

2) On crée un petit batch, nommé FORMAT.BAT, qui va remplacer l'ancien et empêcher l'accès ailleurs que sur A: ou B:

FORMAT.BAT

```
echo off

if "%1"=="a:" goto ok
if "%1"=="b:" goto ok
if "%1"=="A:" goto ok
if "%1"=="B:" goto ok

echo Pour formater le disque dur, utilisez le programme
echo FORISQUE.COM
goto fin

:ok
FORISQUE %1 %2 %3 %4 %5 %6

:fin
echo on
```

Vérifiez que FORMAT.BAT est accessible par un chemin contenu dans le PATH. Il n'y a plus à taper, comme d'habitude :

FDS-FREE DISTRIBUTION SOFTWARE Sarl
Boîte Postale 134
59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

THE MASTER VIRUS KILLER V2.2 (Amiga)
Version Française Commerciale : Exclusivité FDS

Détecte et chasse **153 virus** dont le très dangereux SHV // Des commandes et outils puissants pour isoler les virus, prévenir les incidents et restaurer les disquettes infectées // Visualisation du Boot, de la séquence de démarrage et du disk-validator // Installation facile et protection efficace du disque dur // Compatible également avec le Système 2.0 de l'Amiga 3000 // Prise en main immédiate grâce à son excellent interface utilisateur intuitif : **150 F** + Port (Normal = 15 F ou Colissimo = 25 F). Version de démonstration = 21 F + Port.

SERVICE DOMAINE PUBLIC AMIGA
Sélection des meilleurs titres et collections

JEUX :
FDS541 BIONIX 2
FDS545 THE BALL
FDS546 Blox's et Balls & Pipes
FDS631 THE MAZE
FDS553 Alien Vs Olympus
FDS590 EAT MINE
FDS596 MARATHON MINE 3
FDS620 JUMP & ROLL
FDS634 SEVEN TILES
FDS664 AMIGOIDS
FDS642 STAR TREK (2 discs)
SH825 EMERAUDE EMPIRE
21 F pour ce dernier disc.
MEGADEMOS :
FDS770 Silents - Ice Demo
FDS776 Silents - Global Trash
FDS786 TomSoft- Virtual World
FDS790 Decaying Paradise
FDS786 & FDS790 : nécessaire

Demandez vite le catalogue complet en joignant 3 timbres à 2,50 F et découvrez plus de 2000 discs et des milliers de logiciels.

Domaine Public : 15 F la disquette

Consommable :
Discs Konica 3"1/2 MF2DD : 79 F les 10.
500 étiquettes imprimante 36x69 : 59 F.

Port : Normal 15 F ou Colissimo 25 F.
Recommandation (facultatif) 12 F.

Rédigez vos commandes sur papier libre règlement par chèque ou mandat joint.

LA BOUTIQUE MICRO NEWS

LE PIN'S MICRO NEWS

NOUVEAU

35 F

MICRO NEWS a réalisé pour vous ce splendide pin's de collection au tirage limité.



LE VERITABLE BLOUSON AMERICAIN EN DIRECT DES USA

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

~~370 F~~

290 F



PRIX SPECIAL RENTREE*



*Pour les lecteurs de Micro News.

BON DE COMMANDE

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

☐Mme ☐Melle ☐M. .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
Code postal .....
Ville .....

Signature :

Les envois vous seront expédiés sous quinzaine.

BOUTIQUE MICRO NEWS

RÉF	DÉSIGNATION	QUANTITÉ	PRIX UNITAIRE	PRIX TOTAL
RL	Rouge taille L	.....	290 F	.....
RXL	Rouge taille XL	.....	290 F	.....
BL	Bleu taille L	.....	290 F	.....
BXL	Bleu taille XL	.....	290 F	.....
CL	Bleu ciel taille L	.....	290 F	.....
CXL	Bleu ciel taille XL	.....	290 F	.....
PMN	Pin's Micro news	.....	35F	.....
	Montant total :			.....

MICROS OU CONSOLES : LE BON CHOIX...

Proche est l'instant bénit où nous mettrons le petit Jésus dans la crèche. Mais en ces jours propices à toutes les folies, comment se récompenser d'une année de sagesse ? Une machine ludique est "un excellent choix" comme on dit dans la restauration. Alors, autant choisir en parfaite connaissance de cause...

Dieu merci, la micro n'en est plus à ses balbutiements et face à l'éventail proposé, le dilemme n'est plus ce qu'il était. Le joueur impénitent n'ayant que faire de la polyvalence superfétatoire d'un micro, optera franchement pour une console. En revanche, l'aspect "outil de travail performant" d'un ordinateur peut se révéler déterminant — pourquoi pas un PC haut-de-gamme sur lequel, soit dit en passant, les jeux deviennent de plus en plus sublimes ?

Mais quels que soient vos moyens et votre motivation d'achat, une chose est vraiment sûre : les prix ont baissé — et de façon spectaculaire pour certaines marques (Amstrad notamment).

Nous offrons aux profanes un petit tour d'horizon des termes qu'emploient le plus couramment les revendeurs pour noyer le poisson... Ils ne sont guère plus difficiles à comprendre que les pensées profondes d'un chanteur de variétés.

Base de données
Groupe d'informations classées, ordonnées — par un logiciel approprié appelé lui aussi "base de données" — puis stockées sur un support magnétique (disque dur ou disquette).

Bit
Abréviation de l'anglais "binary digit" (chiffre binaire), qualifiant la plus petite information, symbolisée par 0 ou 1, que puisse traiter l'ordinateur. Un tempérament binaire n'a jamais le cul entre deux chaises.

Capacité
Espace mémoire disponible exprimé en octets, méga-octets ou en caractères. Capacité n'est pas toujours synonyme de qualité ; une grosse tête peut être remplie d'eau chaude...

Carte-mère
Circuit imprimé sur lequel figure toute l'électronique constituant l'unité centrale. Ne pas confondre avec la "carte maîtresse", bien que la carte-mère en soit une.

Clavier
Ensemble des touches — alphabétiques, numériques, de fonctions — permettant de dialoguer avec l'ordinateur. "Taper sur le clavier" ne doit pas être pris à la lettre.

Configuration
Ensemble d'éléments mémoire, disque dur, écran, imprimante... - répondant à des besoins spécifiques. Exemple, la **PAO** (**P**ublication **A**ssitée par **O**rdinateur) nécessite une configuration des plus confortables. En revanche, tel logiciel s'accommode d'une faible configuration.

Coprocesseur mathématique
Circuit spécialisé dans le calcul ultrarapide et de grande précision en virgule flottante, sans que l'étanchéité soit sujette à caution.

Disque dur (hard disk)
Boîtier renfermant plusieurs disques rigides et inamovibles équipés du dispositif de lecture et d'écriture. Ce symbole de fiabilité - mais proie facile pour les virus- offre une énorme capacité de stockage (plusieurs dizaines de méga-octets) et un temps d'accès record (quelques millisecondes). Gaffe aux disquettes contaminées !

Disquette (floppy disk)
Petit disque magnétique (3", 3"1/2, 5"1/4) en plastique souple, scellé dans un étui de protection. Il n'est pas indispensable d'avoir la main verte pour planter ses disquettes.

Moniteur
Ecran de visualisation par lequel s'exprime l'ordinateur (caractères, formes, couleurs et... sons). La qualité d'un moniteur est fonction de sa définition (résolution), ou finesse plus ou moins grande de l'affichage.

Extension
Prothèse technique destinée à accroître la capacité d'une machine. Exemple : une extension mémoire.

Fichier
Données de même type rangées de façon à être traitées efficacement (fichier clients). Plus près de nous, le ou les fichiers relatif(s) à un programme.

Gestion de fichiers
Logiciel permettant l'entrée et l'exploitation intelligente des données d'un fichier. Exemple : fichier des abonnés à Micro News.

Hardware
Terme anglo-saxon désignant, en opposition à *software*, l'ensemble de l'électronique au service de l'informatique.

Interface
Simple câble ou boîtier électronique permettant l'échange d'information entre deux éléments (unité centrale, périphériques).

Lecteur (drive, floppy)
Ustensile plus ou moins bruyant, plus ou moins lent, destiné à lire ou à inscrire des données sur disquettes. Il peut être interne ou externe.

Logiciels ou software
Nourriture spirituelle du système informatique. En fait, tous les programmes qui justifient l'achat d'un ordinateur en le rendant utile à quelque chose.

Mémoire
Attendez que je me souvienne... ensemble des puces capables de conserver ou de restituer à la demande les données binaires.

Microprocesseur
Organe vital gérant, au rythme de son quartz, le transfert des informations soumises par le programme.

Parallèle
Les informations voyagent bras dessus, bras dessous.

Série
Les informations transitent à la queue leu leu.

Périphériques
Dispositif externe (lecteur de disquettes, imprimante) sous la férule de l'unité centrale.

RAM
Random **A**ccess **M**emory. Mémoire vive à l'accès totalement libre pour l'écriture et la lecture.

ROM
Read **O**nly **M**emory. Mémoire morte qui ne peut être que lue. Nul tagger dans le quartier.

Résolution
Nombre de pixels (points lumineux) qu'héberge en lignes/colonnes l'image-écran. Entendu à la rédaction : "Du 640 x 400 pour une m... pareille !"

Tableur
Feuille de calcul d'un emploi aisé, permettant, selon la puissance des programmes, un travail de gestion sophistiqué. Du simple tri alphabétique à la gestion d'entreprise.

Utilitaires
Ensemble des logiciels au service de quelque chose de prétendument nécessaire : traitement de texte, tableur etc.

MIDI
Musical **I**nstrument **D**igital **I**nterface. Liaison série véhiculant, via un logiciel musical, des informations — dites MIDI — entre l'ordinateur et un (ou plusieurs) instrument électronique : synthé, expandeur, boîte à ryhtme etc.
Révolutionnaire, bien que la musique (la vraie) soit rarement au rendez-vous. Des noms, des noms !

Azerty
Qualifie le clavier français de par la fière disposition de ses six premières lettres. Celui-ci dispose, en outre, d'accents bien de chez nous.

Qwerty
Dénomme, de la même manière, le clavier anglo-saxon tristement dépourvu d'accents. Putaing cong !

Péritel
Prise vaguement rectangulaire munie de 21 broches, à l'intention des pauvres qui utilisent leur téléviseur comme moniteur.

Cartouche
Boîtier en plastique principalement dédié aux consoles et décoré aux couleurs du programme qu'il contient sous forme de circuit spécialisé. Avantage : l'accès au logiciel est immédiat dès la mise sous tension.

Carte ou soft-card
Logiciel implanté sur une carte plate, mince et de petite taille. Moins encombrante qu'une cartouche, elle se paume plus facilement.

CD-ROM
"Vulgaire" disque compact destiné aux données informatiques. Véritable support de l'avenir avec une capacité hallucinante (650 Mo de données en lecture sur 12 centimètres de diamètre).

Bug
Erreur de programmation au ressort comique irrésistible. La chasse est ouverte en permanence.

Octet
8 bits côte à côte dont la combinaison génère des valeurs de 0 à 255. La machine en fait ce qu'elle veut.

Ko
Ou kilo-octet, soit 1024 octets. Une affaire !

Méga-octet (Mo)
Un million d'octets. Et moi, et moi, et moi...

Pixel
Point lumineux figurant la plus petite composante de l'écran. Soit l'expression : "J'ai garé ma bagnole au pixel près."

Compatibles
Dénomination donnée aux ordinateurs exotiques, parfaitement compatibles avec les logiciels destinés principalement aux IBM PC. Un compatible est par définition beaucoup moins cher, quoique...

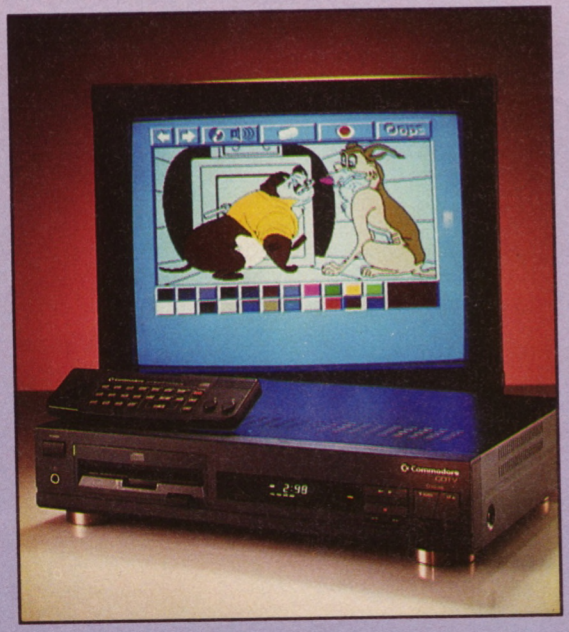
DOS
Disk Operating System ou système d'exploitation. Programme gérant la lecture et l'écriture sur disquette ou disque dur. La maîtrise des commandes du DOS est un des délices masochistes de cette fin de siècle.

MICRO-ORDINATEURS

CDTV COMMODORE

Microprocesseur : Motorola 68000 16/32 bits à 7,16 MHz.
Mémoire : 1 Mo de RAM.
Lecteur : CD ROM compatible CD audio et CD+G. Lecteur 3"1/2 en option.
Résolution : 640 x 512, 16 couleurs dans une palette de 4096.
Prise Péritel : oui.
Prise Midi : oui.
Son : Stéréo.
Souris : en option. Livrée avec une télécommande à infrarouge.
Clavier : en option.
Vendu avec moniteur : non.
Prix moyen d'un titre : 250 F.
Prix moyen : 6 990 F.

La sélection de Micro News :
Jeux : *Sim City - Battle Chess - E.S.S.*
Educatifs : *Un petit pain pour Barney - Coderoute.*
Logiciel Midi : *Music Maker* (livré avec la machine).



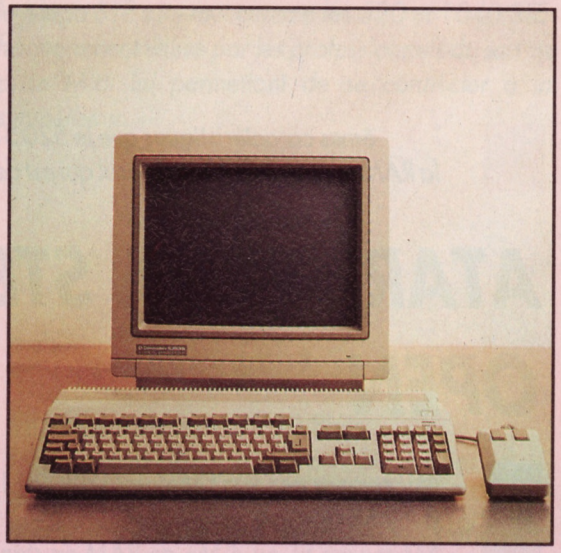
Machine vedette de l'année 91 par son concept original et sa vocation grand public, le CDTV de Commodore n'en reste pas moins un Amiga 500 gonflé, doté d'un CD-ROM. Les avantages d'une telle combinaison sont néanmoins nombreux : outre la compatibilité CD audio, le lecteur CD-ROM ouvre des portes vers des univers ludiques jusqu'alors inexploitables. Reste à savoir si la motivation et les moyens des éditeurs de jeux seront suffisants pour qu'ils consentent à développer des produits à l'échelle de la machine. Si tel est le cas, le CDTV s'octroiera d'office une place de choix sur le marché. En attendant, son prix passablement élevé pour un "outil grand public" constitue un handicap difficilement surmontable.

AMIGA 500

Microprocesseur : Motorola 68000 16/32 bits à 7,16 MHz.
Mémoire : 512 Ko de RAM extensible à 1 Mo.
Lecteur : 3"1/2 double face 880 Ko.
Résolution : 640 x 512, 16 couleurs dans une palette 4096.
Prise Péritel : non.
Prise Midi : non.
Son : stéréo.
Souris : oui.
Clavier : integré azerty.
Vendu avec moniteur : non.
Prix moyen d'un jeu : 245 F.
Prix moyen avec moniteur couleur : 4990 F.

La sélection de Micro News :
Jeux : *Lemmings - Another World - Explora 3.*
Traitement de texte : *Excellence.*
Utilitaire de dessin : *Deluxe Paint 3.*
Logiciels MIDI (nécessitent une interface MIDI) : *Bars and Bytes - Pro 24 Amiga.*

Dans ce même dossier, en décembre 1990, nous évoquions la possibilité pour l'Amiga 500 d'enregistrer une progression notable au cours de l'année 91 et ce, grâce à la baisse de prix qu'il avait subie



peu auparavant. L'année écoulée a confirmé nos déclarations puisque l'Amiga 500 est aujourd'hui sur un pied d'égalité - ou peu s'en faut - avec son principal concurrent, l'Atari 520 STE. Avec une logithèque de plus en plus importante, tant au niveau qualitatif que quantitatif, cette progression ne peut que s'accentuer, d'autant que le nouvel Amiga 500+ comporte, lui, le Mo de RAM qui faisait tant défaut au précédent et pour un prix à peine supérieur.

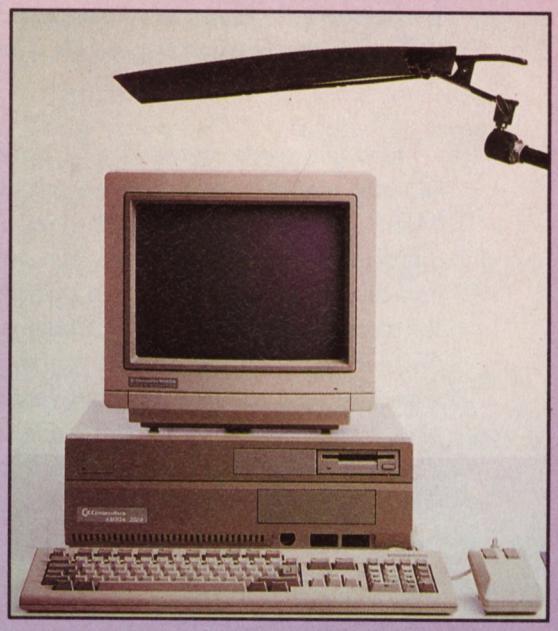
AMIGA 500 +

Mêmes caractéristiques que l'Amiga 500, hormis la RAM qui est de 1 Mo (extensible à 2 Mo), le *Kickstart 2.0* et le *Workbench 2.4* - d'où des fonctionnalités proches du 3000 sans les possibilités liées aux extensions) et le prix : 3 390 F (uni-té centrale seule) et 5 390 F (avec moniteur couleur).



AMIGA 2000

Microprocesseur : Motorola 68000 16/32 bits à 7.16 MHz.
Mémoire : 1 Mo de RAM extensible à 8 Mo.
Lecteur : intégré 3"1/2 double face 880 Ko.
Extension : 5 slots au format Amiga et 4 slots au format XT/AT.
Résolution : 640 x 512, 16 couleurs dans une palette 4096.
Prise Péritel : non (par câble).
Prise Midi : non.
Son : stéréo.
Souris : oui.
Clavier : séparé azerty.
Vendu avec moniteur : non.
Prix moyen d'un jeu : 245 F.
Prix moyen sans moniteur: 5 990 F.
Prix moyen avec moniteur : 7 990 F.



La sélection de Micro News :
Jeux : voir Amiga 500.
Traitement de texte : *Excellence.*
Logiciels de création et d'animation 3-D : *Sculpt Animate 4D - Turbo Silver.*
Logiciels MIDI (nécessitent une interface MIDI) : voir Amiga 500.

Presque identique à l'Amiga 500 du point de vue des fonctionnalités, l'Amiga 2000 garde encore l'avantage auprès d'une certaine catégorie d'utilisateurs, du fait de son architecture "ouverte" de type compatible PC qui lui permet de s'adapter aux besoins de chacun.

ATARI 520 STE

Microprocesseur : Motorola 68000 16/32 bits à 8 MHz.
Mémoire : 512 Ko de RAM extensible à 4 Mo.
Lecteur : intégré 3"1/2 à 720 Ko.
Résolution maximale : 640 x 200, 4 couleurs par ligne dans une palette de 4096.
Prise Péritel : oui.
Prise Midi : oui.
Son : stéréo.
Souris : oui.
Clavier : intégré azerty.
Vendu avec moniteur : non.
Prix moyen d'un jeu : 245 F.
Prix avec moniteur couleur : 4 780 F.

La sélection de micro News :
Jeux : *Vroom - Croisière pour un Cadavre.*
Traitement de texte : *Le Rédacteur 3.*
Utilitaire de dessin : *Degas Elite - DeLuxePaint.*

Selon une étude menée par Dataquest "Vente Informatique" au cours du premier trimestre 1990, l'Atari STE (520 et 1040 réunis) est le modèle d'ordinateur le plus vendu en Europe. Rien de particulièrement étonnant à cela puisque, outre le son stéréo qui le met enfin au niveau de l'Amiga 500, il comporte ce dont ce dernier manque le plus : la prise Midi. De ce fait, il est de plus en plus fréquent de le rencontrer dans les studios d'enregistrement connecté à une kyrielle de synthés. D'autres outils en font successivement une machine à écrire, une tablette graphique etc. Le tout pour un prix très attractif. De plus, sa ludothèque impressionnante en fait également une fantastique "console de jeu", ce qui ne sera pas pour déplaire aux plus jeunes.



ATARI 1040 STE

Mêmes caractéristiques que le 520 STE, hormis la RAM qui est de 1 Mo et le prix qui est de 5 490 F.

ATARI MEGA STE OPEN

Microprocesseur : Motorola 68000 16/32 bits à 16 MHz.
Mémoire : 1 ou 4 Mo de RAM en standard.
Lecteur : intégré 3"1/2 à 720 Ko - disque dur SCSI 48 Mo.
Résolution maximale : 640 x 400 en monochrome ou 640 x 200 en 4 couleurs sur une palette de 4 096 couleurs.
Prise Péritel : oui.
Prise Midi : oui.
Son : stéréo.
Souris : oui.
Clavier : séparé azerty.
Vendu avec moniteur : non.
Prix moyen d'un jeu : 245 F
Prix unité centrale seule : 6 490 F.
Prix avec moniteur monochrome : 7 490 F.
Prix avec moniteur couleur : 8 690 F.



La sélection de Micro News :
Jeu : voir Atari 520 STE.
Traitement de texte : *First Word Plus.*
Utilitaire de dessin : *ZZ Rough.*

De vocation semi-professionnelle en ce qui concerne le traitement de texte et les bases de données,

le Mega STE est - tout comme les 520 et 1040 STE - fréquemment utilisé par les professionnels du son, sa prise Midi lui permettant de se connecter à un synthétiseur.

AMSTRAD CPC 464 +

Microprocesseur : Z80 8bits
Microprocesseur sonore : PSG 3 voies en stéréo.
Mémoire : 64 Ko de RAM mais à la différencede ses concurrentes n'a pas de mémoire vidéo.
Nombre de couleurs : 32 affichables simultanément à l'écran sur une palette de 4096.
Nombre de sprites : 16 affichables simultanément.
Configuration : port cartouche et lecteur cassette.
Résolution : non communiquée.
Prix moyen d'un jeu : 250 F.
Prix : version monochrome, 1 490 F avec un joypad et le jeu *Burnin' Rubber* ; version couleur 1 990 F avec un joypad et le jeu *Burnin' Rubber*.

La sélection de Micro News :
Jeux : *Panza Kick Boxing* (cart.) - *Pinball Magic* (cart.) - *Grand Prix 500 2* (disk) - *Guardians* (disk).

Malgré un excellent rapport qualité/prix, la gamme CPC+ ne parvient pas à s'imposer. La principale raison étant le faible nombre de jeux de qualité.

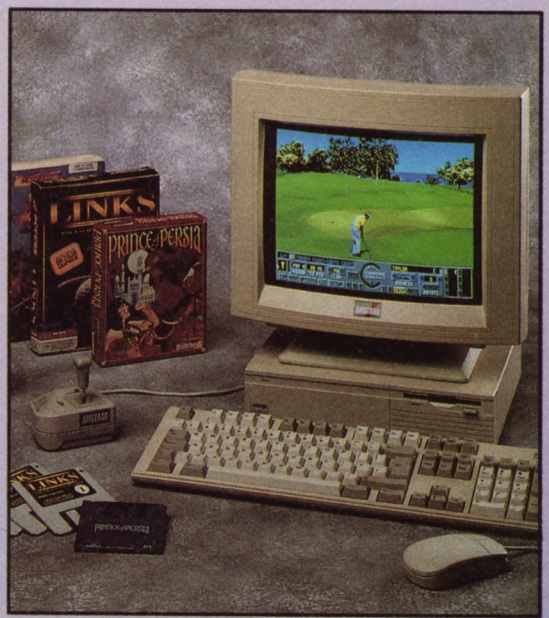


AMSTRAD CPC 6128 +

Mêmes caractéristiques que le 464+, hormis la RAM qui est de 128 Ko, le lecteur de disquette et les prix (1 990 F en monochrome et 2 490 F pour la couleur).

AMSTRAD PC GAMES PACK

Microprocesseur : 80286 à 16 MHZ.
Mémoire : 512 Ko de RAM extensible à 640 Ko.
Lecteur : intégré 3"1/2.
Extension : 3 slots.
Carte vidéo : VGA. Interface Counterpoint.
Système : MS DOS 3.3.
Prise Péritel : non.
Prise Midi : non.
Son : carte compatible AdLib intégrée + 2 H.P.
Souris : oui.
Clavier : séparé azerty.
Vendu avec moniteur : oui (14" couleur).
Prix moyen d'un jeu : 250 à 300 F.
Prix moyen avec moniteur couleur : (+ 3 jeux) 6 990 F.



La sélection de Micro News :
Jeux : *A-10 Tank Killer - A.T.P. - Might & Magic 3 - Heart of China - B.A.T. 2.*
Traitement de texte : *Word.*
Utilitaire de dessin : *DeLuxe Paint.*

Au fou ! - aurait crié le quidam il y a peu à l'idée d'un 286 à moins de 10 000 F. Aujourd'hui, Amstrad rend la chose possible et c'est tant mieux. D'autant que la machine, outre les avantages inhérents aux PC est tout à fait bien dotée pour le jeu. Au niveau tant sonore que graphique, on peut difficilement trouver mieux....

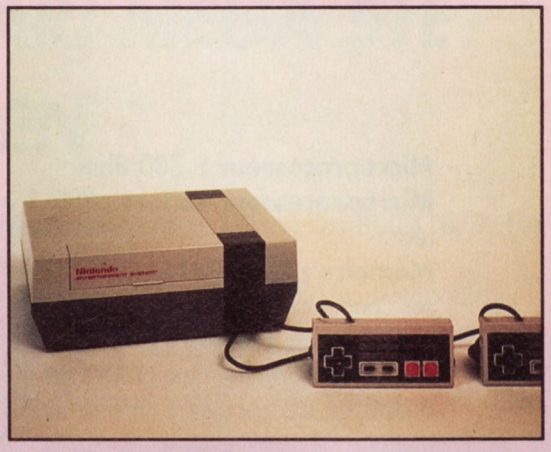
CONSOLES 8 BITS

NINTENDO NES

Microprocesseur : 65C02 8 bits cadencé 1,9 MHz.
Microprocesseur sonore : trois voies.
Mémoire : 2 Ko de RAM, 32 Ko de mémoire vidéo.
Nombre de couleurs : 4 couleurs / caractères à l'écran sur une palette de 52.
Nombre de sprites : 64 sprites affichables simultanément.
Résolution : 256 x 240 pixels.
Prix moyen d'un jeu : 350 F.
Prix : 490F ou 690 F le coffret *Turtles*.

La sélection de Micro News :
Jeux : *Super Mario Bros 3 - Duck Tales - Mega Man 2 - The Simpsons - Boulder Dash* et *Quantum Fighter.*

Malgrè sa jeunesse perdue, notre bonne vieille console tire profit de son expérience, face à ses concurrentes. Même si ses capacités font piètre figure en regard d'une console 16 bits. Il n'en reste pas moins que son rapport /qualité / prix reste plutôt attrayant. De plus ses principaux points forts sont : l'interêt de jeu, et la monstrueuse ludothèque (environ 500 jeux, et plus de 70 éditeurs). Alors, que tous les hommages qu'on lui doit lui soient rendus.



SEGA MASTER SYSTEM 2

Microprocesseur : deux Z80 cadencés 3,59 MHz.
Microprocesseur sonore : PSG trois voies sur 4 octaves.
Mémoire : 64 Ko de RAM, 128 Ko de mémoire vidéo.
Nombre de couleurs : 16 affichables simultanément dans une palette de 64.
Nombre de sprites : 64 affichables simultanément.
Résolution : 256 x 192 pixels.
Prix moyen d'un jeu : 220 F.
Prix : 490 F avec un jeu intégré (*Alex Kidd*).



La sélection de Micro News :
Jeu : *Sonic The Hedgehog - Golden Axe Warrior - Aliens Storm - Strider* et *Mickey Mouse.*

On la croyait définitivement finie et pourtant la Master System reprend son souffle. Recarrossée et beaucoup moins chère, elle dispose aujourd'hui et pour le plus grand plaisir de tous d'une nouvelle ludothèque que l'on pourrait considérer comme la seconde génération. Tous ces jeux offrent à leur possesseur les joies de l'infiniment beau... Sonic en est la preuve et pour une 8 bits, la coquine s'en sort plutôt bien - à tel point qu'elle vient chatouiller gentiment son homologue, la Nintendo 8 bits ou Nes sur un marché qui était le sien. Bref, si vous avez une Master System, n'hésitez pas à la garder : elle est encore là pour un petit moment.

AMSTRAD GX 4000

Microprocesseur : Z80 8bits
Microprocesseur sonore : PSG 3 voies en stéréo.
Mémoire : 64 Ko de RAM mais à la différence de ses concurrentes, pas de mémoire vidéo.
Nombre de couleurs : 32 affichables simultanément à l'écran sur une palette de 4096.
Nombre de sprites : 16 affichables simultanément.
Résolution : non communiquée.
Prix moyen d'un jeu : 269 F.
Prix : 390F avec le jeu *Burnin' Rubber.*

La sélection de Micro News :
Jeux : *Panza Kick Boxing - Tennis Cup 2 - Pinball Magic.*

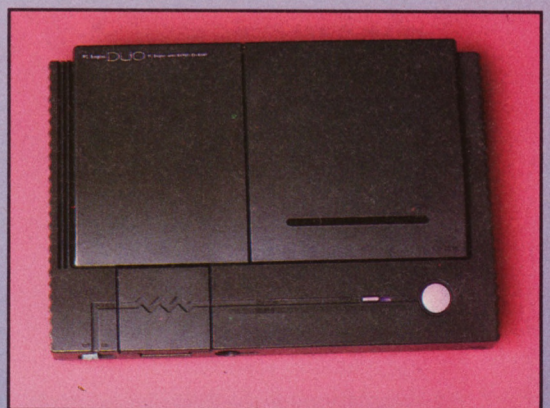


Malgré un prix raisonnable et des capacités supérieures à celles de la Nes (Nintendo 8 bits), la console GX 4000 reste une machine peu exploitée tant sur le plan commercial que technique. Très peu de jeux ont été distribués en l'espace d'un an et le manque certain de nouveautés ne motive pas l'achat. Dommage que les éditeurs aient décidé de la mettre de côté, elle dispose pourtant d'arguments de poids face aux petites nippones.

CONSOLES 16 BITS

NEC PC ENGINE DUO

Microprocesseur : 65C02 8 bits intégré par Hudson et cadencé à 12,2 MHz.
Microprocesseur sonore : 11 voies dont 6 FM stéréo.
Coprocesseurs : vidéo, sonore, graphique : Hu C6270, Hu C6260, Hu C6280 sont des coprocesseurs 16 bits.
Mémoire : 8 ko RAM, 64 ko de mémoire vidéo et un total de 2 méga-octets ou bytes (et non pas bits), voire 2,4 de mémoire tampon contre 32 Ko pour l'ancien lecteur CD-ROM.
Nombre de couleurs : 128 affichables simult-



anément sur une palette de 512.
Résolution : 256 x 192.
Nombre de sprites : 64 affichables simultanément à l'écran.
Le système d'exploitation : le nouveau système d'exploitation du lecteur CD-ROM a été entièrement élaboré par Nec à la demande et selon les besoins de Hudson Soft. Il comprend la version 3.0, équivalente à la carte Super System Card - disponible pour le même usage sur le premier CD.
Poids : 1,4 kg
Longueur : 29 cm
Largeur : 21 cm
Prix moyen d'un jeu : 250 F.
Prix : non communiqué.

La sélection de Micro News :
Jeux : *Prince of Persia* (CD) - *Spriggan* (CD) - *Pomping World* (CD) - *Populous Promise Land* (CD) - *Splash Lake* (CD).

Un mois après le premier banc d'essai de la PC Engine Duo, cette nouvelle machine fait désormais partie du high-tech, tout comme la Nintendo 16 bits. Elle offre ainsi pour un prix modéré, le must en matière de transportables (remarquez ce n'est pas difficile, puisque c'est la seule du marché). Dotée d'un design à faire rougir de jalousie les plus belles, la Duo en étonnera plus d'un...
Compacte et très bien étudiée, tant sur le plan technologique que pratique, elle se révèle être ce qu'il y a de mieux actuellement chez le constructeur japonais. Compatible avec toute la gamme, c'est sans nul doute la réponse à tous vos désirs.

NEC CORE GRAFX et CORE GRAFX 2

Microprocesseur : 65C02 8 bits intégré par Hudson et cadencé à 12,2 MHz.
Microprocesseur sonore : 6 voies dont une FM et 11 voies dont 6 FM stéréo.
Coprocesseurs : vidéo, sonore, graphique : Hu C6270, Hu C6260, Hu C6280 sont des coprocesseurs 16 bits.
Mémoire : RAM 8 Ko, 64 Ko de mémoire vidéo.



Nombre de couleurs : 128 affichables simultanément à l'écran dans une palette de 256 et 128 affichables sur une palette de 512 pour la Core Grafx 2.
Nombre de sprites : 64 affichables simultanément à l'écran.
Résolution : 256 x 192.
Prix moyen d'un jeu : 250 F.
Prix : 1 290 F (coffret *Puissance 5* : 1 Core Grafx + 1 quintupleur + 2 joypads + 1 jeu)

La sélection de Micro News :
Jeux : *Neutopia 2 - PC Kid 2 - Jacky Chan - Final Match Tennis - Hit The Ice* et *Hanata Kadaka in the Paradise Show.*

Avec un suivi de générations aussi bien orchestré, il est vraiment difficile de faire mieux....
Chaque année, une nouvelle console et toujours la même compatibilité irréprochable. Que cela soit pour les jeux ou les périphériques (dont la plupart des modèles sont disponibles en France), la nouvelle Core Grafx 2 n'a pas fini de nous étonner. Sans nul doute, il s'agit de la machine la plus évolutive du marché. Adoptée par l'ouvert, poncée jusqu'à l'invisible, elle est une victoire qui ne prendra jamais fin. Elle rompt avec la tristesse qui devenait un objet aguerri, avec la frayeur convenue. Char

NEC SUPER GRAFX

Microprocesseur : 65C816 16 bits intégré par Hudson et cadencé à 12,2 MHz.
Microprocesseur sonore : 6 voies dont une FM.
Coprocesseurs : vidéo, sonore, graphique : Hu C6260 version A, Hu C6280 version A, deux Hu C6270 gérés par le Hu C6202.

Mémoire : 64 Ko de RAM, 128 Ko de mémoire vidéo.
Nombre de couleurs : 256 affichables simultanément à l'écran dans une palette de 512.
Nombre de sprites : 128 affichables simultanément à l'écran.
Résolutions : premier mode 256 x 192 pixels, deuxième mode (Super Grafx) 320 x 256 pixels.
Prix moyen d'un jeu : 300 francs.
Prix : 1 990 F. + 1 jeu (prix Sodipeng).

La sélection de Micro News :
Jeux : *Ghouls'n Ghosts - Grand Zork - Aldynes* et *1941 Counter Attack.*

Les coprocesseurs intégrés dans l'architecture de la Super Grafx font d'elle une véritable console 16 bits. Conçue dans le même esprit que ses deux petites sœurs, elle leur est nettement supérieure du point de vue technologique. Ses capacités sont pratiquement doublées et lui permettent ainsi, hormis la NEO-GEO et la Super Famicom, d'être actuellement la console la plus puissante du marché. De plus sa compatibilité à 100% avec la PC Engine et la Core Grafx lui permet de bénéficier du point fort de la gamme : la logithèque d'environ 300 jeux disponibles pour la plupart dans tous les grands magasins.



SEGA MEGA DRIVE

Microprocesseurs : 68000 Motorola 16 bits cadencé 7,80 MHz et un Z80 cadencé 3,59 MHz.
Microprocesseur sonore : Yamaha 10 voies FM sur 8 octaves.
Mémoire : 74 Ko de RAM, 64 Ko de mémoire vidéo.
Nombre de couleurs : 32 affichables simultanément sur une palette de 4 096.
Nombre de sprites : 64 affichables simultanément.
Résolution : 320 x 224 pixels.
Prix moyen d'un jeu : 350 F.
Prix : 1890 F avec le ludiciel *Altered Beast* (prix Virgin).

La sélection de Micro News :
Jeux : *Sonic the Hedgehog - Street of Rage - Phantasy Star.*



En un peu plus d'un an, la 16 bits Sega est parvenue à faire son trou...
L'irruption récente de Sonic the Hedgehog - *autant un symbole qu'un jeu (et quel jeu - vous pouvez en témoigner !) - lui confère tous les atouts d'une grande console.*
En conclusion, à moins d'un extraordinaire bouleversement, les ventes de cette dernière ne pourront que croître, tout au moins jusqu'à l'arrivée officielle de la Super Famicom.
De beaux jours en perspective, donc.

NINTENDO SUPER FAMICOM

Microprocesseur : un 65C816 16 bits (compatible avec le 65C02) cadencé à 12 MHz.
Microprocesseur sonore : fonctionne sous PCM en 8 MIPS et permet de digitaliser des sons



FM sur une fréquence de 32 KHz. Obtenant ainsi des digits vocales égales à la réalité. Et 256 sons prédéfinis sur 8 octaves sont disponibles (ce qui facilite la tâche programmeurs). On devrait avoir au total 13 voies, dont 6 FM au minimum.

Coprocesseur : PPU, regroupe un ensemble de trois coprocesseurs : un pour la gestion des sprites, un pour les effets spéciaux (zooms, distorsions etc.) et un pour la gestion des modes graphiques et de la palette des couleurs.

Mémoire : 128 Ko de RAM réservée au 65C816, 256 Ko de RAM pour le PPU - dont la moitié pour la mémoire vidéo.

Nombre de couleurs : 256 pour le mode basse résolution et 2048 pour le mode haute résolution, affichables simultanément à l'écran sur une palette de 32768.

Nombre de sprites : 128 affichables simultanément (que ce soit de 8 x 8 ou de 64 x 64).

Résolution : 256 x 224 (239 par défaut) pour le 1er mode et 512 x 448 (478 par défaut).

Prix moyen d'un jeu : 500 F.

Prix : actuellement constaté, environ 2 490 F (complète : console avec câble Péritel, alimention et 2 joypads), ou 2 990 F avec un jeu.

La sélection de Micro News :

Jeux : *Super Ghouls'n' Ghosts - Goemon Fight - Final Fight - Actraiser - Castlevania 4 - Joe & Mac - Lagon* et *Super Tennis.*

Difficile de faire des pronostics quant à la date d'arrivée de cette console tant attendue.... Difficile également de prévoir la nature de l'accueil qui lui sera réservé après une si longue attente, d'autant que sa principale concurrente, la Mega Drive, remporte un vif succès. Très facile en revanche d'affirmer haut et fort qu'il s'agit là d'une excellente 16 bits et ce, même si la compatibilité avec la Nes demeure douteuse. Autre problème de taille : son prix encore très élevé dans une catégorie comme la sienne. Espérons que Nintendo, dans cet élan de bonté qui lui est coutumier, saura se mettre au diapason de toutes les bourses ! Seul l'éléphant est irréfutable, et ses oreilles consolent de bien des feuilles de chou-palmiste.

SNK NEO-GEO

Microprocesseur : 68000 Motorola 16/32 bits cadencé 12 MHz.

Microprocesseur sonore : Yamaha (la perle des perles) divisé en quatre fonctions sonores : 4 voies FM, un PSG 3 voies , le canal "NOISE" 1 voie et enfin le sublime **PCM** (**P**ulse **C**ode **M**odulation) sur 7 canaux - d'ailleurs utilisés sur les synthétiseurs pour créer ou transformer des signaux sonores.

Coprocesseur : Z80 8 bits cadencé à 3,59 MHz,



uniquement dédié à la gestion du processeur sonore.

Mémoire : 64 Ko de RAM, 64 Ko de mémoire vidéo.

Nombre de couleurs : 4 096 affichables simultanément sur palette de 65 535.

Nombre de sprites : 380 affichables simultanément.

Résolution : 320 x 244 pixels.

Prix moyen d'un jeu : 1 190 F.

Prix : 3 490 F avec un joystick (prix Guillemot International).

La sélection Micro News :

Jeux : *League Bowling - Burning Fight - King of Monsters.*

Enfin une baisse de prix sensible pour cette console qui demeure le best en matière de 16 bits. Malheureusement, malgré son incontestable supériorité, elle souffre d'un manque flagrant de jeux à la hauteur. Ces derniers étant de plus d'un prix encore très excessif, ils n'engagent pas à la dépense.
Encore un effort et le commun des mortels (c'est-à-dire vous et moi) pourra enfin y accéder sans se saigner à blanc.

CONSOLES PORTABLES

NEC TURBO GT

Microprocesseur : 65C02 8 bits intégré par Hudson et cadencé à 7,16 MHz.
Microprocesseur sonore : 6 voies dont une FM.
Coprocesseurs : Hu C6260 version A, Hu 6280 version A, Hu C6270.
Mémoire : 8 Ko de RAM, 64 Ko de mémoire vidéo.
Nombre de couleurs : 256 affichables simultanément à l'écran dans une palette de 512.
Nombre de sprites : 64 affichables simultanément.
Résolution : 320 x 224.
Prix moyen d'un jeu : 250 F.
Prix : environ 2 500 F.

La sélection de Micro News :
Voir la rubrique Core Grafx.

Pratique, puissante et surtout compacte, la GT de Nec apparaît comme la seule portable 16 bits du marché.
Avec cette bécane, inutile de vous dire que vous disposez de tous les atouts pour faire rougir de honte les copains et les copines. Que c'est bon de faire la nique à tout le monde !
Outre une compatibilité de 100 % avec l'ensemble de la gamme - si l'on excepte la Super Grafx bien sûr - elle jouit d'une logithèque extrêmement étendue.
Mais reste tout de même un problème : celui du prix encore assez élevé qui la positionne très au-delà de ses concurrentes...



SEGA GAME GEAR

Microprocesseur : Z80 8 bits cadencé à 3,57 MHz.
Microprocesseur sonore : un PSG 3 voies.
Mémoire : 8 Ko de RAM, 16 Ko de mémoire vidéo.
Nombre de couleurs : 32 affichables simultanément à l'écran sur une palette de 4 096.
Nombre de sprites : 32 affichables simultanément.
Résolution : 162 x 146 pixels.
Prix moyen d'un jeu : 250 F.
Prix : aux alentours de 1 200 F.

La sélection Micro News :
Jeux : *The G.G. Shinobi - Dragon Crystal - Mickey Mouse.*



Environ six mois après sa commercialisation, nous pouvons affirmer que la petite Sega se porte bien et même très bien... Elle dispose d'arguments de poids, comme sa logithèque sans cesse croissante (environ 2 à 3 nouveautés par mois, et ça ira croissant), pour un prix très intéressant. De plus, il existe aujourd'hui un adaptateur qui lui permet de recevoir tous les jeux Master System. A elle seule donc, cette interface renforce une réputation qui n'est plus à faire. Et c'est là le principe qui était nécessaire, comme nous l'avons dit, tel un repère fixé à l'avance par lequel on ramènera tout ce qui reste à prouver comme à une vérité très éclatante.

NINTENDO GAME BOY

Microprocesseur : Z80 CMos 8 bits cadencé 7 MHz.
Mémoire : 16 Ko de RAM.
Nombre de couleurs : gamme de gris en LCD.
Nombre de sprites : pas de sprites mais des caractères.
Résolution : 144 x 160 pixels.
Prix moyen d'un jeu : 160 F.
Prix : 590 F avec le jeu *Tetris*.

La sélection de Micro News :
Jeux : *Castlevania 2 - Rockman World - Hudson Hawk.*

Même si elle semble un peu dépassée par la Lynx 2, la Game Boy de Nintendo n'en remporte pas moins un vif succés auprès des plus jeunes. Les deux principales raisons de cet état de choses sont bien évidemment le prix et la qualité sans cesse croissante des jeux. Ne serait-ce que pour Tetris *(d'ailleurs livré avec la machine) ou* Hudson Hawk, *le maigre investissement vaut amplement le coup. De plus, une multitude d'accessoires se trouvent disponibles - loupe éclairante entre autres - qui en font une compagne de tous les instants. Mais n'oubliez pas que s'il n'y avait pas souvent l'étanchéité de l'ennui, le cœur s'arrêterait de battre. Le charre de René, encore !*



ATARI LYNX 2

Microprocesseur : 65C02 8 bits, 16 MHz.
Mémoire : 32 Ko de RAM et 128 Ko de RAM vidéo.
Nombre de couleurs : 16 affichables simultanément dans une palette de 4 096.
Son : technologie 32 bits sur 4 canaux séparés (prise casque).
Résolution : 160 x 102 pixels.
Ecran : LCD rétroéclairé réversible.
Prix moyen d'un jeu : 300 F.
Prix : 1 490 F



La sélection de Micro News :
Jeux : *Checkered Flag - Turbo Sub.*

Petite mais costaude, la Lynx 2 se positionne remarquablement bien sur un marché qui ne semblait pourtant pas facile au premier abord. Néanmoins Atari, avec le talent qui le caractérise a su jouer la bonne carte, à savoir celle des jeux d'excellente qualité.
Pour preuve, les ludiciels que vous découvrirez dans ce numéro.
Pour conforter encore ce succès, Atari a lancé dès le mois d'octobre l'opération Pin's, *une promotion de grande envergure dont les ventes ne pourront que bénéficier.*

Avis aux MÉGAMANIAques de micro : c'est une exclusivité Confo !

COMPILATION DE 5 JEUX

- RICK DANGEROUS II
- GUNSHIP
- DOUBLE DRAGON II
- LAST NINJA II
- MASTER GRAND PRIX

Pour AMSTRAD

179F

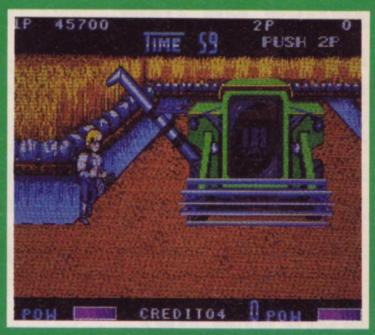
La cassette



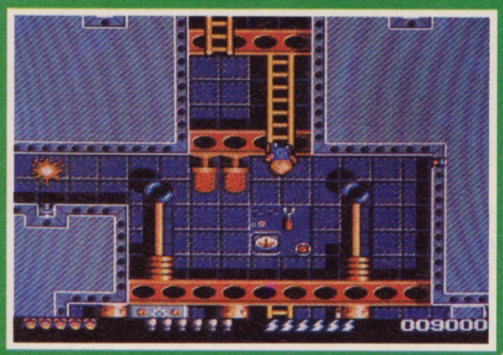
Pour AMSTRAD CPC

229F

La disquette



DOUBLE DRAGON II
La revanche



RICK DANGEROUS II
Le voilà de retour
en un clin d'œil

Pour AMIGA, ATARI ST, PC 5"25 et 3"5

269F

La disquette



GUNSHIP
Simulation de pilotage
d'un super-hélicoptère

GUILLEMOT INTERNATIONAL

Renseignez-vous auprès de votre vendeur pour la compatibilité avec votre ordinateur.

Prix valables jusqu'au 31 Décembre 1991

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

Liste des magasins : 3615 CONFO

PERRÉ CONTACT 2526

Major Thomson

EXAMEN DE ROUTINES

L'enthousiasme et la compétence de nos collaborateurs, ainsi que la fructueuse complicité du club A.S.C.I., nous permettent de joindre aujourd'hui l'utile à l'agréable. Et ce n'est qu'un début !

L'organisation des disquettes 3"1/2 au format Thomson est décrite dans de nombreux ouvrages... mais, alors que la structure du catalogue y est examinée sous toutes ses coutures, il n'est fait mention à aucun moment des possibilités (pourtant alléchantes) qu'offre le Boot-Block. **Laurent Hiriart** nous propose d'accéder à ce fameux secteur, traditionnellement réservé aux meilleurs (cf. quelques jeux, certains logiciels de l'ASCI, la mégadémo HCL...).

LE BON BOOT

Le Boot-Block se situe face 0, piste 0, secteur 1 de chaque disquette. Lorsque l'on choisit un Basic au menu principal du TO8 (options 1, B, 2 ou C), le système charge le Boot-Block en mémoire centrale et l'analyse afin de déterminer si le Boot doit être interprété comme tel, ou s'il est en fait utilisé comme un secteur normal. Ainsi, pour signaler un Boot exécutable, il faut...

- Dans le cas où le Basic 512 a été sélectionné (options 1 ou B), le Boot doit contenir la chaîne "BASIC 2" sur les positions 120 à 125. Le Boot-Block devait en effet servir avant tout à charger le DOS du Basic 1.0...
- Les 127 premiers octets du Boot doivent être complémentés à 2 (opération NEG).
- Après avoir opéré un NEG sur les 127 premiers octets du Boot (restituant ainsi le code d'origine), le système vérifie que :

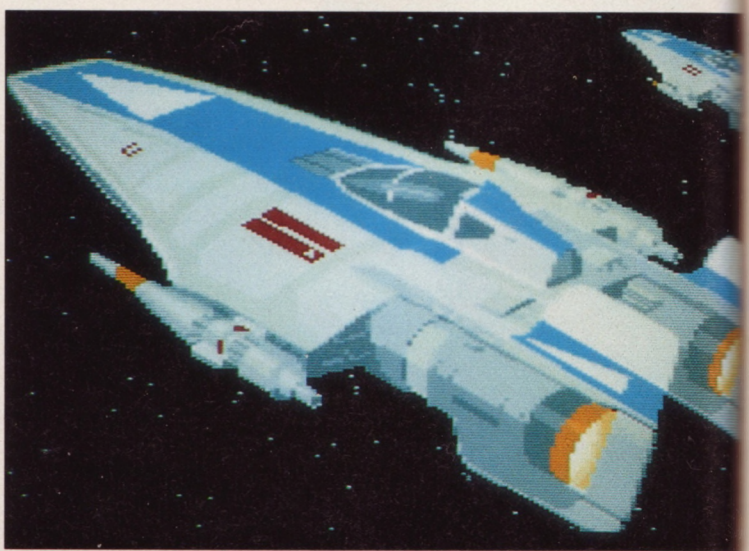
(Valeur du 128e octet) = (somme des 127 premiers + $55) AND 255

Si c'est le cas, le Boot est exécuté (JMP > $6200); sinon, le processus d'initialisation du Basic se poursuit normalement (avec, éventuellement, lancement de l'AUTO.BAT).

Le Boot-Block permet donc de "prendre la main" au plus tôt, ce qui est très pratique - voire indispensable - pour réaliser certaines tâches (en particulier, lorsque la disquette n'a pas le format Thomson conventionnel...).

Les programmes qui suivent sont deux petits utilitaires pour implanter et/ou décoder facilement n'importe quel Boot-Block.









PUT BOOT.BAS

```
0 ' Implantation d'un fichier exécutable ($6200 -> $62FF) sur un BOOT-Block '
10 CLEAR,&HA1FF:CLS:SCREEN 7,0,0
20 LINEINPUT"Fichier à transformer en BOOT: ";A$ : PRINT
30 INPUT"Le fichier est traité de $A200 à $A2FF. Valeur du décalage au chargement (ou ENTREE pour 0, la valeur par défaut) : ";M$ : IF M$="" THEN M$="0"
40 LOCATE,,0 : M=VAL("&H"+M$) : LOADM A$,M : M=&HA200 : PRINT " - Traitement en cours -" : FOR I=0 TO 126 : POKE M+I,(256-PEEK(M+I)) AND 255 : S=S+PEEK(M+I) : NEXT I : POKE M+I,(&H55-S) AND 255
50 PRINT : PRINT"Insérez la disquette dont le BOOT-Block doit être constituée par ";A$;" ..." : PRINT : A$=INPUT$(1)
60 A$=DSKI$(0,20,2) : IF MID$(A$,2,1)<>CHR$(255) THEN PRINT "BOOT-Block déjà réservé ; écriture impossible." : END ELSE MID$(A$,2,1)=CHR$(254) : DSKO$ 0,20,2,A$
70 PRINT : DSKO$ 0,0,1,"" : POKE &H604F,INT(M/256) : POKE &H6050,M-256*INT(M/256) : EXEC &HE82A
```

GET BOOT.BAS

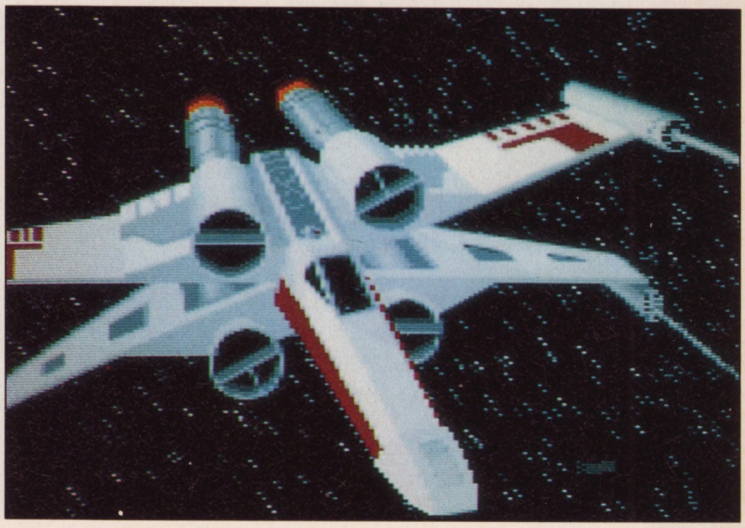
```
0 ' Extraction d'un BOOT-Block et sauvegarde sous forme de fichier binaire
10 CLEAR,&HA1FF : CLS : SCREEN7,0,0
20 PRINT"Insérez la disquette dont le BOOT-Block doit être transformé en fichier BIN ... "
30 PRINT : INPUT"Adresse d'implantation (ou ENTREE pour la valeur par défaut, $A200): ";M$ : IF M$="" THEN M$="A200"
40 LOCATE,,0 : M=VAL("&H"+M$)
50 M$=DSKI$(0,0,1) : POKE &H604F,INT(M/256) : POKE&H6050,M-256*INT(M/256) : EXEC&HE82A : PRINT " - Traitement en cours -
60 FOR I=0 TO 126 : POKE M+I,(256-PEEK(M+I)) MOD 256 : NEXT I
70 PRINT : LINEINPUT"Nom du fichier créé: "; M$ : PRINT CHR$(20) : SAVEM M$,M,M+255,M
```

MA PREFERENCE

Enfin, voici un exemple d'utilisation du Boot, que l'on peut paramétrer à notre convenance. PREFBOOT règle en effet la gestion d'écran (couleurs, mode d'affichage...), définit une nouvelle palette de couleurs et désactive le chargement de l'AUTO.BAT, tout cela avant de rendre la main comme si de rien n'était ! Après lancement de PREFBOOT.BAS, implantez, grâce à PUT-BOOT, le fichier PREFBOOT.BIN ainsi créé.

PREF BOOT.BAS

```
0 ' Programme Auto-BOOT réglant une série de "Préférences" / (c) HCL 1991)
10 CLEAR,&HA1FF
20 INIPAL$="OUI" 'Le BOOT doit-il initialiser la palette de couleurs ?
30 IGABAT$="NON" 'Le BOOT doit-il ignorer un éventuel AUTO.BAT ?
40 FOR I=&HA200 TO &HA27F : READ A$ : A=VAL("&H"+A$) : POKE I,A : S=S+A : NEXT I
50 IF S<>13924 THEN PRINT"Bad DATAS !" : END ELSE POKE&HA280,STRING$(128,CHR$(0))
60 IF INIPAL$="OUI" THEN FOR I=0 TO 15 : READ M : POKE &HA280+I*2,INT(M/256) : POKE&HA281+I*2,MAND255 : NEXT I
70 A$="" : GOSUB 300 : IF LEN(A$)>94 THEN PRINT" Chaîne trop longue !" : END ELSE POKE &HA2A0,A$
80 POKE&HA2FF,-128*(IGABAT$="OUI")-64*(INIPAL$="OUI")
90 SAVEM"PREFBOOT", &HA200,&HA2FF,0 : END
100 ' Listing du programme "PrefBOOT" en langage machine :
110 DATA 8E,62,00,E6,80,E7,89,0F,FF,8C,63,00,26,F5,7E,72,11,7F,00,00
120 DATA BD,2B,42,10,CE,9F,FF,7F,00,01,BD,01,93,03,31,10,FF,6C,43,7F
130 DATA 00,00,BD,2D,00,86,02,8E,01,00,BD,3A,13,86,80,B7,67,68,BD,34
140 DATA 2F,86,04,B7,6C,42,8E,63,00,BF,60,27,B6,60,19,8A,20,B7,60,19
150 DATA 86,FF,B7,60,3A,BD,04,3B,8E,72,A0,E6,80,BD,E8,03,26,F9,B6,72
160 DATA FF,2A,03,7F,60,7F,48,27,08,86,FF,8E,72,80,BD,EC,00,7E,2B,AD
```



```
170 DATA BE,BF,AD,B7,BD
,CE,00,00
200 ' Valeurs auxquelles la pa-
lette de couleurs doit être initiali-
sée :
210 DATA 0,4095,240,255,38
40,3855,4080,4095,1911,826,93
1,938,2611,2618,3815,123
300 ' Chaîne de caractères (avec
codes d'échappement) à afficher
au BOOT :
301 A$=A$+CHR$(27)+
CHR$(96) ' tour noir
302 A$=A$+CHR$(27)+
CHR$(91) ' 80 colonnes
303 A$=A$+"Bienvenue sur la
disquette HCL-COOLTRICKS#3"
304 A$=A$+CHR$(13)+
CHR$(10) ' ENTREE
305 A$=A$+CHR$(10) ' flèche
vers le bas
306 A$=A$+CHR$(27)+CH
R$(79) ' taille X 2
307 A$=A$+"MICRO-NEWS :
MEILLEUR ZINE DE LA GALAXIE
!"
308 A$=A$+CHR$(27)+CH
R$(76) ' taille / 2
399 RETURN ' fin de chaîne
```

ON EMULE GRATIS

Connectées à des TO8/8D/9+, les imprimantes de type PC n'en font qu'à leur tête (d'impression) lors d'un SCREENPRINT sous Basic 512. Peu importe, puisque ce petit utilitaire résident - œuvre de **Michel Saint-Briant** - permet de tirer profit de logiciels sous Basic 512 utilisant l'ordre SCREENPRINT et cela en 40 ou 80 colonnes sur toute imprimante de type IBM Proprinter (le plus répandu dans l'univers PC). Le lancement de SCRPRN.BAS génère et sauve sans problème la routine SCRPRN.BIN, effective par LOADM"SCRPRN",,R.



SCRPRN.BAS

```
0 ' SCREENPRINT résident
10 FOR I=&H7800 TO &H7911
: READ A$ : A=VAL("&H"+A$) :
POKE I,A : S=S+A : NEXT I
20 IF S<>31117 THEN
PRINT "ERREUR DATA
!" : END ELSE SAVEM"
SCRPRN",&H7800
,&H7911,&H7903
30 DATA 34,11,81,FF
,26,0A,BE,61,C7,AE,01,8
C,A4,AB,27,02
31 DATA 35,91,BE,61
,C7,3002,BF,61,C7,86,9
1,34,6E,8E,40
32 DATA 78,C6,14,BD
,E8,03,CC,1B,40,17,00,
AB,1A,50,86,28
33 DATA A7,71,CC,33,18,17
,00,97,7D,60,5F,27,0D,CC,4C,80
34 DATA 17,00,8C,C6,02,17
,00,97,20,0B,CC,4B,40,17,00,7F
35 DATA C6,01,17,00,8A,
B6,E7,C3,8A,01,B7,E7,C3,A6,88,88
36 DATA E6,88,B0,ED,72,A
6,88,D8,E6,84,ED,74,A6,88,28,E6
37 DATA 88,50,ED,76,A6,88
,78,E6,89,00,A0,ED,78,86,08,69
38 DATA 72,59,69,73,59,69,7
4,59,69,75,59,69,76,59,69,77
39 DATA 59,69,78,59,69,79,5
9,8D,46,4A,26,E3,B6,E7,C3,85
40 DATA 01,27,0C,7D,60,5F
,27,07,84,FE,B7,E7,C3,20,AE,30
41 DATA 01,6A,71,26,A0,30,8
9,01,18,8C,5F,B8,24,08,CC,0A
42 DATA 0D,8D,14,16,FF,66,C
C,1B,40,8D,0C,35,6E,35,91,34
43 DATA 06,C6,1B,8D,0A,35,
06,34,04,1F,89,8D,02,35,04,34
44 DATA 02,B6,E7,C3,84,40,2
6,F9,1F,98,84,FE,C4,A1,ED,7E
45 DATA FC,E7,C8,84,01,C4,
FC,E3,7E,FD,E7,C8,CA,02,F7,E7
46 DATA C9,35,82,34,12,8E,7
8,00,BF,67,C1,86,7E,B7,67,C0
47 DATA 35,92
```



SOME MORE FUN

Et pour finir dans la magnificence, nous vous offrons ces quelques images, issues de la mégadémo du groupe HCL, intégrée à la disquette TEO-DRIVE n°4 distribuée, comme chacun sait, par le très dynamique club A.S.C.I. Lequel propose, contre enveloppe timbrée à vos nom et adresse, son dernier catalogue de logiciels et de matériels pour TO8/8D/9+ et nanoréseau. On y découvre, entre autres nouveautés, le tout récent (et fameux) digitaliseur vidéo DV16. Rappel de l'adresse : ***A.S.C.I., 365, chemin des Montants, 54690 Eulmont.***

Major Thomson

DU JOUET A LA MICRO

O divine surprise ! Noël approche et avec lui son cortège de cadeaux. Et pour vous, les p'tits loups, ce sera quoi ? Un jeu vidéo bien sûr, comme l'année dernière, l'année d'avant etc. Preuve s'il en est de l'originalité parentale... L'un des moyens d'échapper à cette routine consiste à glisser subrepticement ce dossier sous les yeux paternels. Peut-être y gagnerez-vous au change... Quoiqu'un jeu, ça ne soit pas si mal !

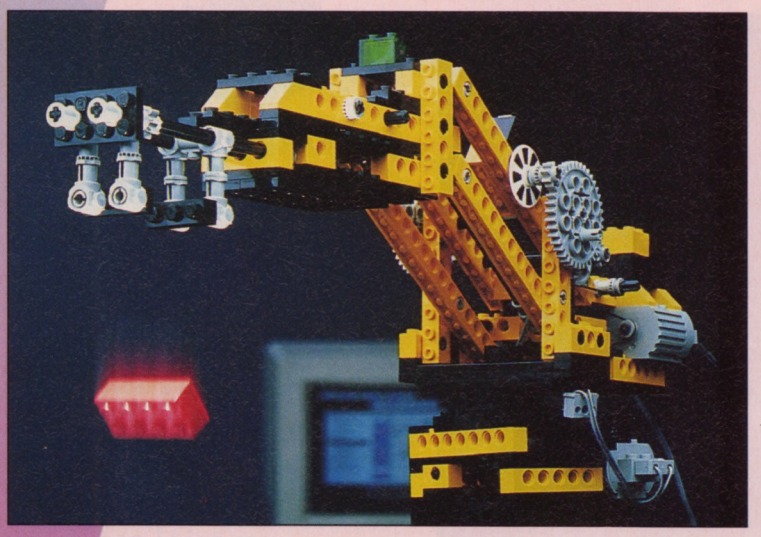
Imprimantes, instruments MIDI, cartes sonores, lecteurs de CD-ROM. Pour nos ordinateurs préférés, ce ne sont pas les périphériques qui manquent. Mais ils sont aussi capables de piloter autre chose, des robots notamment, et des circuits de train.

LEGO DACTA : DE LA BRIQUE AU SIGNAL

Qui ne connaît pas les petites briques multicolores du Lego ? Qui n'a jamais monté d'invraisemblables vaisseaux spatiaux, des autos avec un volant qui actionne les roues et des villes entières avec des tas de maisons pleines de chambres secrètes ?

Ce qu'on sait moins, c'est que Lego tâte aussi de la robotique et des automatismes. Mais les boîtes de **Lego Technic Control**, celles qui permettent de passer à la vitesse supérieure en créant des mécanismes bourrés de logique, vous ne les trouverez pas dans les magasins de jouets car elles sont uniquement distribuées par la filiale éducative de Lego : **Dacta.**

Le cœur du système, c'est **Lego Lines**, un logiciel destinés aux Thomson de la gamme TO et MO ainsi qu'aux PC et compatibles. Il fait appel à des rudiments de programmation qui rappellent pas mal le langage *Logo* et les fonctions simples du *Basic*. Sauf qu'au lieu de travailler sur des notions abstraites de programmation, on les utilise pour tester les données fournies par des cellules photosensibles et des palpeurs. Grâce à elles, le robot ou l'engin sait repérer les murs ou le rebord d'une table, suivre une ligne tracée au sol ou bien compter les objets qui interrompent un rayon lumineux.





Les instructions comprises par le logiciel s'élèvent à une douzaine, avec une prédilection pour les boucles et leurs incréments. A priori, le langage peut sembler pauvre... Mais comme toute action, aussi complexe soit-elle, est décomposable en une série de petites actions primaires, on conçoit qu'il suffit de savoir manier la logique pour venir à bout de n'importe quel problème.

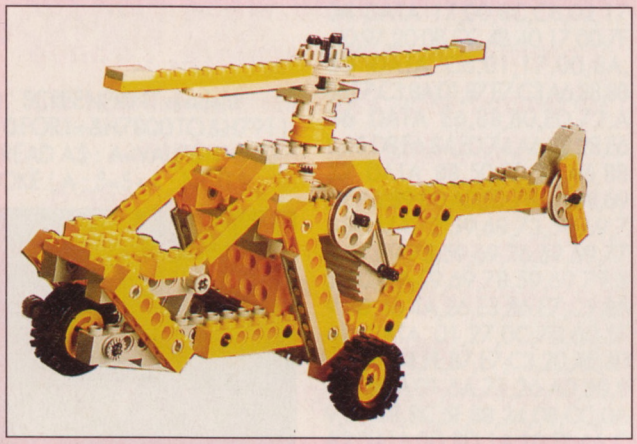
Le but du **Lego Technic Computing** et de Lego Lines, ce n'est pas de faire des constructions délirantes, mais bel et bien d'acquérir une méthodologie. L'aspect ludique du Lego n'est qu'un plus — cependant très agréable...

Le système *Lego Technic Computing* se compose d'un tableau de commande qui sert aussi d'interface avec le micro. Lorsque tout se trouve au point, on pourra programmer le fonctionnement d'un montage soit avec *Lego Lines*, ou en d'autres langages (*Logo*, *Basic* etc...) à l'aide d'un logiciel spécifique.

Tous les éléments Lego (briques, engrenages et moteurs) sont utilisables.

On peut imaginer les montages les plus fous, des robots articulés qui trouvent le sucre et savent laisser choir délicatement le morceau dans la tasse de café sans la renverser. On peut aussi fabriquer un bras qui palpe un objet (une maquette pas trop compliquée tout de même), repère ses mensurations et en fait une création en 3-D utilisable dans un soft comme *3D Construction Kit* de Domark.

La seule limitation avec *Lego Technic Computing* réside malheureusement dans le prix : plusieurs milliers de francs pour le système complet avec son interface-tableau de commande, et une bonne pincée de piécettes de dix francs pour la moindre brique palpeuse ou une cellule photo... Il est vrai que la vocation de *Lego Dacta* n'est pas la vente aux particuliers, mais aux collèges. On s'y adonne à des montages simples, mais il ne faut pas s'y fier : rien que la programmation d'un ascenseur à mémoire sur quatre étages avec une porte automatique temporisée et une sécurité, c'est déjà un beau casse-tête qui vaut bien les jeux de réflexion les meilleurs.

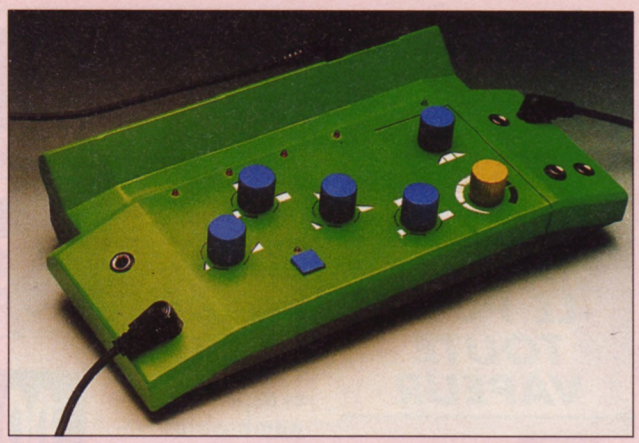


MELISSON, LA BOITE À SONS

Le **Mélisson**, c'est une drôle de petite boîte avec quelques jacks sur les côtés, trois à sept gros boutons colorés et une alimentation 12 volts. Les sons entrent toujours par la droite et sortent par la gauche. On peut relier les boîtes entre elles, en faire une véritable chaîne dont chaque maillon, autrement dit chaque boîte, aura une fonction spécialisée. En effet, suivant la couleur de son carrossage, un *Mélisson* sait générer des fréquences (de 10 à 20 KHz), modifier la forme dynamique d'un son, faire du mixage, du filtrage etc.

Et la couleur des gros boutons renvoie à une fonction : vert pour le volume, rose pour la hauteur, jaune pour le timbre, bleu pour la forme dynamique et ocre pour la tension ; même un enfant qui ne sait pas encore lire peut l'utiliser. Mais les musiciens confirmés y trouveront aussi leur compte.

Vous l'avez deviné, le *Mélisson* est une sorte de synthé. Mais un synthé qui n'a rien à voir avec les claviers au look de piano électronique. C'est le moins qu'on puisse dire de cette boîte qui ressemble à un jouet pour nourrissons. Fait pour jouer à plusieurs, son truc à lui, ce sont les groupes — il a horreur de la solitude. Faut dire que se retrouver tout seul à faire couiner une boîte en plastique coloré, ce n'est pas planant ; à trois, c'est déjà mieux, beaucoup mieux. C'est même fou ce qu'on peut en tirer... Un réseau de *Mélisson* forme en effet un orchestre étonnant, un synthé éclaté et éclatant où chacun apporte sa contribution à l'œuvre qui se crée. Pas le cas si plusieurs pékins s'agglutinent devant un clavier, il n'y en aura toujours qu'un seul qui joue... Un grand orchestre d'un tel type peut compter une vingtaine de *Mélisson* générateurs, cinq *Mélisson* mélangeurs et autant de *Mélisson* enveloppes ou filtres et d'amplis. Comme tout synthé digne de ce nom, un tel réseau se trouve relié à l'ordinateur grâce à un boîtier *Mélisson* MIDI qui délivre 16 tensions. Mais on peut aussi agir directement sur les boîtiers grâce à des capteurs de pression ou des capteurs lumineux. Il suffit qu'un danseur ou une danseuse se trémousse dans des faisceaux



Le Mélisson, un ensemble pour tous les âges et tous les budgets.

lumineux repris par des cellules pour que ses gestes modifient le son. Les plus bricoleurs pourront même traficoter des instruments à la Jean-Michel Jarre, à base de rayons lumineux — tout est possible !

Il ne faut pas se fier à son apparence : malgré ses allures de jouet, le *Mélisson* se présente comme un instrument très élaboré, développé par le *Groupe de Musique Electroacoustique d'Albi-Tarn.*

LES USINES MINIATURES DE FISCHERTECHNIK

Rien qu'à voir les maquettes construites avec des éléments Fischertechnik, on devine que c'est du sérieux. Ils permettent de réaliser une variété infinie de modèles de simulation et il ne s'agit plus, comme pour *Lego Technic Computing*, d'étudier seulement la logique mais de modéliser avec une maquette tous les problèmes liés à un environnement industriel. Exemple : un ingénieur compte installer un magasin de stockage qui recevra des réservoirs... Les récipients, sur une palette, sont donc stockés dans les casiers du magasin, puis prélevés un à un et dosés différemment. Enfin, un système de mesure pèse les réservoirs (il assure également la gestion du magasin).

Il y a là un problème mécanique à résoudre (le déplacement des réservoirs) et un algorithme à expérimenter (les différents dosages). Dans ce cas de figure, un matériel de modélisation se révélera précieux car l'expérimentation sur un modèle réduit permettra de mettre en évidence une possible erreur de conception. Si des étagères sont hors d'atteinte pour l'élévateur qui les garnit, l'ingénieur le verra aussitôt.

Le système **Fischertechnik** permet aussi et surtout de contrôler, en amont, la fiabilité d'un programme de robotique. Imaginons un ensemble de machines-outils commandées par un ordinateur. Le moindre bogue dans le programme peut se traduire par des dysfonctionnements aux effets ravageurs, des robots chargés de peindre qui s'aspergent mutuellement ou des pièces qui arrivent de façon anarchique là où elle devraient être montées. Plutôt que de créer une énorme pagaille dans l'usine, le programmeur aura été bien inspiré de tester longuement ses processus sur un modèle réduit. Ensuite, il livrera un produit parfaitement opérationnel.

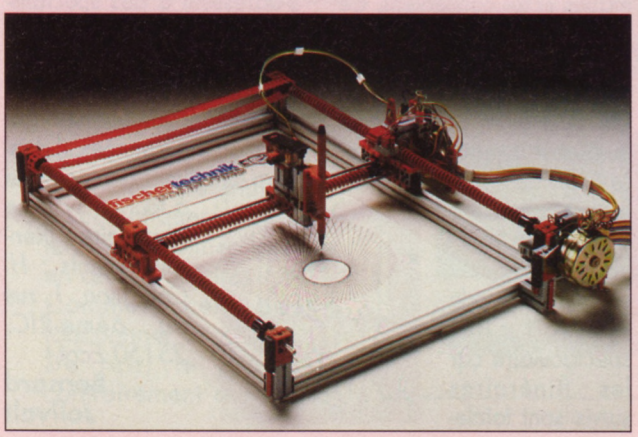
Portiques de chantier naval, usinage d'engrenages, reproduction d'un tour numérique, aucun domaine technique n'échappe à la modélisation par Fischertechnik.

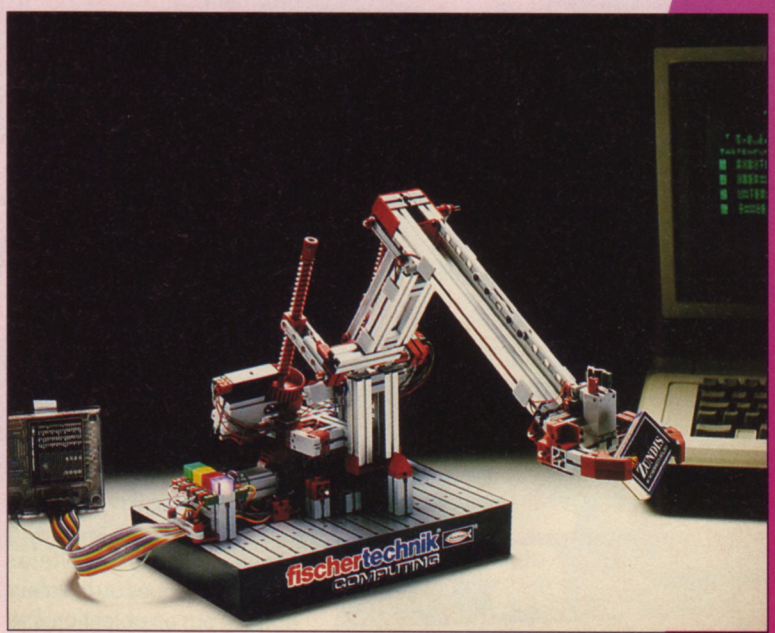
Inutile toutefois de vous faire des illusions : une maquette n'a que peu de chance de se trouver dans la hotte du Père Noël. On la découvre plus facilement dans des salles de cours des lycées techniques et des écoles d'ingénieurs, ou encore dans les centres de formation professionnelle. Mais dans la mesure où le jeu ne constitue qu'un simulacre de la réalité, ils apparaissent tout de même comme de formidables jouets.

En revanche, les éléments **Fischertechnik AFX** et **Fischertechnik Computing** — toujours de la même maison — sont, toutes proportions gardées, plus abordables.

Fishertechnik AFX, c'est de la productique : on peut construire en miniature tout un atelier avec ses machines-outils : des convoyeurs, des transbordeurs et des manipulateurs trois-axes, des machines d'usinage et des magasins de stockage. Une véritable interface industrielle extensible gère neuf emplacements. Des logiciels permettent de tester et de commander chaque capteur, chaque moteur, ainsi que les ordres de fabrication, l'affectation des ressources et leur utilisa-

Fischertechnik Computing. *A gauche, la table traçante. A droite, le bras manipulateur 3-axes....*



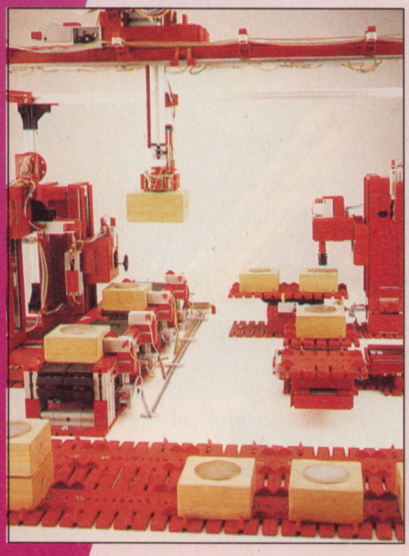


tion en fonction de priorités prédéfinies. Les impondérables sont aussi pris en compte : pannes, commande urgente, fausse manœuvre etc. La petite usine fonctionne comme une vraie...

Le système *Fischer Computing* apparaît extensible à l'infini. Là, on quitte l'usine pour des montages particuliers, la construction d'un appareil bien précis... Comme la table traçante, un véritable plotter au format A4 dont le stylo entraîné par deux moteurs pas-à-pas reproduit les dessins calculés par l'ordinateur... Mieux, elle est dotée d'un système optique qui lui permet de reconnaître le passage d'un aplat noir à un aplat blanc. Elle reconnaît les écritures ou les dessins au trait — un véritable petit scanner qui envoie ses données à l'ordinateur !

Fischertechnik Computing constitue une autre facette des activités Fischertechnik. En utilisant les éléments des nombreuses boîtes de la collection, on peut reproduire une usine entière avec ses chaînes de production et d'acheminement, ses systèmes de contrôle et de sécurité, ses machines-outils etc., en passant par le nec plus ultra, le bras manipulateur 3-axes avec une pince de saisie programmable. Des contacts de fin de course et des capteurs de positionnement à infrarouge lui permettent de localiser et d'attraper les objets les plus délicats. En fait, ce bras-robot est une miniaturisation très fidèle, dans ses fonctionnalités, des machines existantes.

Apparence trompeuse, ce détail appartient à un ensemble de petite taille — mais ultrasophistiqué — de machines-outils Fischertechnik.



Des boîtes plus modestes permettent de s'adonner à une foultitude d'expériences plus intéressantes les unes que les autres, comme cet orienteur qui, par approximations successives, suit une source lumineuse mobile. Avec quelques boîtes de construction, on peut fort bien imaginer un robot photophile attiré par le soleil ou les ampoules électriques. Ce même robot, enrichi avec les éléments de la boîte d'initiation, peut jouer aux *Tours de Hanoï*, un jeu qui avait fait les délices des premiers bidouilleurs sur les bécanes d'antan. Il s'agissait de déplacer six ou huit disques d'une pile vers une autre sans que jamais un disque de grand diamètre ne recouvre un disque encore plus petit...

L'intérêt de l'opération, c'est d'obtenir du bras-robot qu'il sache mesurer un disque et le comparer avec les autres, le prendre, localiser l'endroit où il doit les empiler et le déposer en bonne place.

Ce logiciel est prévu pour la plupart des ordinateurs, les CPC, Atari ST et Mega, les PC et les inévitables Thomson. L'interface qui commande les robots possède 8 entrées numériques afin d'identifier la position des boutons-poussoirs, 2 entrées analogiques pour mesurer l'intensité de la lumière reçue par les cellules photoélectriques ou la valeur donnée par un potentiomètre ou n'importe quelle autre source, et 8 sorties (indépendantes ou couplées en 4 paires logiques) pour agir sur des lampes, moteurs pas-à-pas etc.

SYSTEME JAO : LE PC A TOUTE VAPEUR



Couplé à un réseau de train miniature, le PC peut être un chef de gare vigilant auquel rien n'échappe. **JAO** est un logiciel capable de tracer un réseau à l'écran, de placer les aiguillages et de sauvegarder les tracés. Il gère les horaires de départ et et d'arrivée et tient compte du cœfficient de charge d'un convoi. C'est une sorte de dessin assisté par ordinateur permettant de concevoir au mieux un circuit, aussi complexe soit-il. Possible aussi de simuler des itinéraires compliqués à l'écran avant d'y lancer des convois et de contrôler le câblage d'un réseau.

Pris en charge par le PC, le réseau divisé en cantons devient un ensemble hautement structuré. Au plus haut niveau de logique, la maquette devient entièrement automatisée : toutes les machines et les convois suivent des itinéraires définitivement établis et les conservent. Ce petit monde en miniature obéit scrupuleusement à des lois immuables et répétitives. On peut aussi programmer le réseau en mode aléatoire. Les convois optimisent alors leurs parcours suivant les voies libres qu'ils rencontrent. Ce mode apparaît très spectaculaire car les itinéraires suivis sont totalement imprévisibles et dépendent d'innombrables interactions. Le réseau tout entier échappe à son concepteur et vit sa vie en toute indépendance.

DOSSIER JOUETS

Aiguillages et signaux régulent sans cesse la situation nouvelle créée par chaque déplacement. Inutile de préciser que la programmation d'un tel circuit doit être exempte de bugs — sous peine de produire quelques catastrophes.

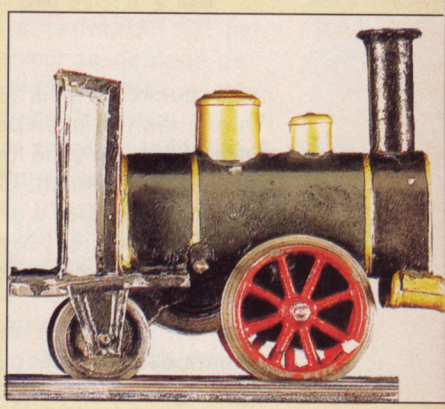
Le mode manuel, lui, rend la main à l'homme. Il redevient seul maître de la destinée de tous les convois qu'il commande à partir du clavier ou du tableau de commande.

Et le pilotage du réseau s'obtient via une carte. Jusqu'à 16 locomotives à courant continu et les convois sont surveillés ; *JAO* règle leur vitesse, gère 128 aiguillages et 128 signaux, affiche les chemins prévus et les occupations. Il peut même superviser plusieurs réseaux simultanément. Le logiciel, ses cartes et ses interfaces s'adressent à des spécialistes de la maquette, ceux qui ont déjà construit de vastes ensembles. C'est là que, moyennant une bonne organisation des données, il donnera une dimension nouvelle à tout un système ferroviaire. (Renseignements : *H. Courgeon, 1, rue du 6ème-RIC, 25150 Ecot.)*

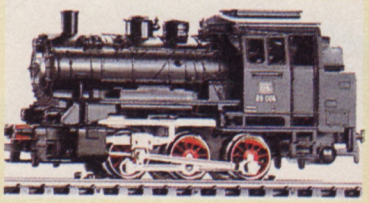
DOSSIER JOUETS

Bernard Jolivalt

MARKLIN A L'ERE DES TRAINS ELECTRONIQUES



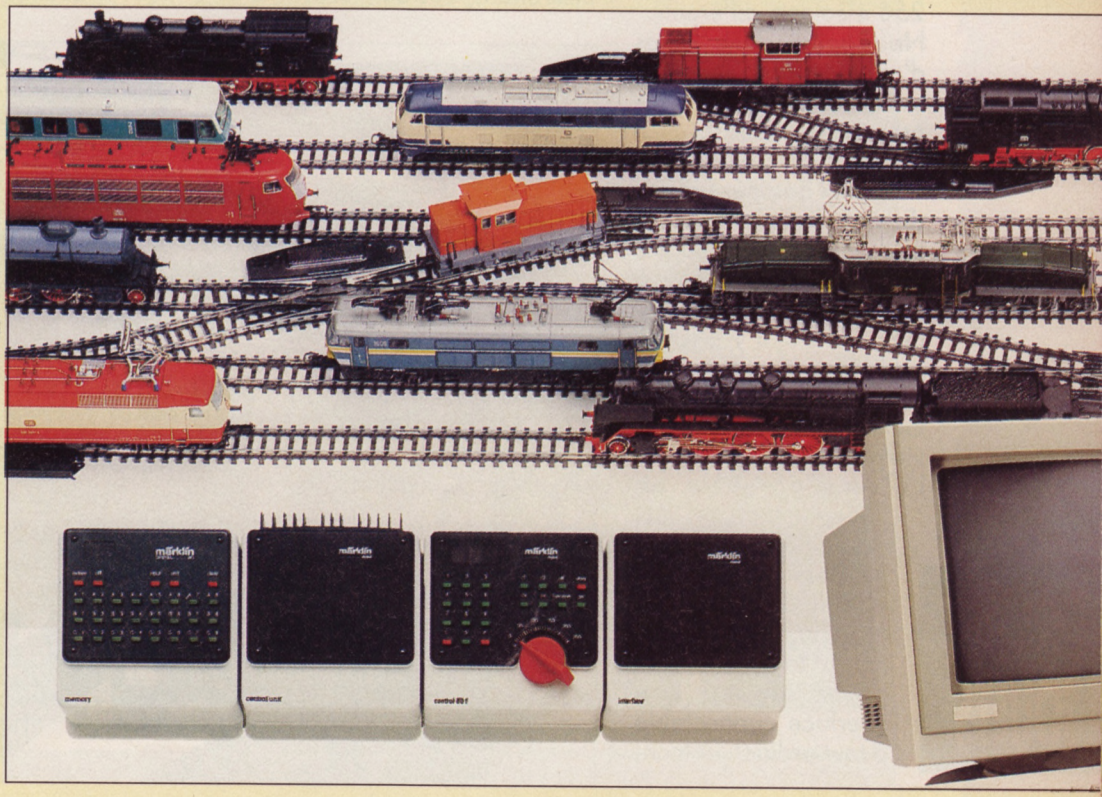
Il fut un temps, pas si éloigné d'ailleurs, où manœuvrer indépendamment plusieurs locomotives sur un seul et même circuit était virtuellement impossible.
Aujourd'hui, Märklin, grâce au système **Digital**, offre aux passionnés de trains électriques la possibilité extraordinaire de commander jusqu'à... 80 machines simultanément, ainsi que 256 éclairages ou aiguillages, le tout sur un unique réseau. Chacune des 80 locomotives répond à trois commandes principales : marche avant, marche arrière (toutes deux à vitesse variable) plus une fonction



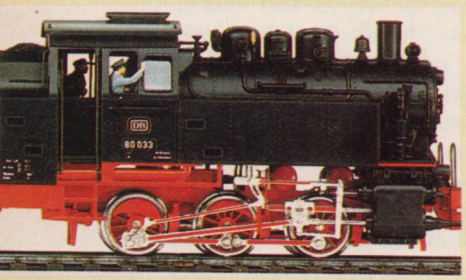
dépendant du modèle de locomotive (fumigène, phares etc.). Aussi incroyable que cela puisse paraître, cette prouesse technologique, plutôt que de compliquer les choses, tend à simplifier la mise en œuvre du circuit.
Comment cela peut-il fonctionner ?
De fait, le procédé, contrairement aux apparences, ne se révèle pas d'une grande complexité. Le **Control 80** (boîtier destiné à la commande des 80 machines) comporte entre autres, un clavier numérique de 0 à 9, deux boutons de fonctions (On et Off) et un variateur gradué du même type que celui qui équipait nos bons vieux transfos. A chaque locomotive, l'utilisateur attribue un numéro de code (de 1 à 80) en manipulant les switches dont elle dispose en interne. Ce code servira d'identification lors de la réception des informations.
Reprenant le principe de la transmission de données informatiques, le système *Digital* envoie, via l'alimentation, des paquets d'informations de 8 bits en modulant le courant continu (voir exemple de codage). Lorsqu'un numéro est entré sur le clavier du *Control 80*, suivi de la commande marche avant moyen régime, par exemple, la séquence de codes correspondante est expédiée sur la voie jusqu'à son destinataire, qui réagit en conséquence. Dans le même temps, chacun des autres engins con-

DOSSIER JOUETS

Configuration interfacée évoluée

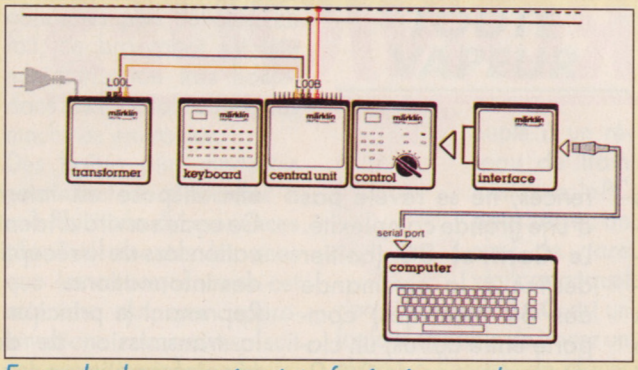


nectés au circuit vérifie que l'information ne lui est pas destinée, ce qui évite tout risque d'interférence. On peut ensuite passer à une autre machine sans annuler les commandes précédentes.
Il en est de même des commandes destinées aux aiguillages ou aux éclairages, en dehors du fait que ces derniers n'étant pas autonomes (sauf exception), ils nécessitent l'emploi d'un boîtier décodeur-répartiteur 4 sorties, réagissant illico



aux ordres du keyboard. Seize keyboards peuvent être connectés au réseau, permettant ainsi d'agir sur 256 éléments différents.
Nous voici donc dotés d'un splendide poste de contrôle aux capacités presque illimitées. Et c'est bien là le problème... Présider aux destinées d'une dizaine de locos sans risque de casse, passe encore, mais au-delà, à moins d'une maîtrise exceptionnelle, il y a fort à parier que votre réseau se transformera très rapidement en cimetière ferroviaire...
L'alternative, c'est bien sûr l'informatique, cet outil merveilleux dont nous ne cessons de vous vanter les mérites. Märklin, qui décidément a tout prévu, propose donc une interface connectable à tout ordinateur muni





Exemple de connexion interfacée à un ordinateur...

Configuration de base du système Digital sans assistance de l'ordinateur : Control 80 (boîtier de commande pour 80 machines), Keyboard (boîtier 16 voies pour les éclairages, aiguillages etc.), Transformer (alimentation).

DOSSIER JOUETS

d'une sortie série RS 232 (Amiga, Atari ST, PC, C64, C128 etc.) ainsi qu'un logiciel destiné à remplacer ou à seconder le *Control 80* et le (ou les) keyboard(s). Par le biais de l'ordinateur, on peut diriger tout ou partie des opérations, ces dernières ayant été programmées au préalable.
Dans le cas d'une programmation totale, le "chef de gare" aura le plaisir d'assister en spectateur au merveilleux spectacle minutieusement orchestré.
Outre les classiques aiguillages, feux de signalisation et autres éclairages de tous genres, la gamme Märklin comprend une foule d'appareils étonnants, tels que les voies de dételage — pour séparer un ou plusieurs

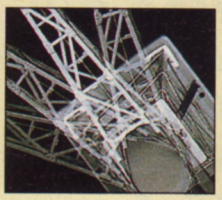


DOSSIER JOUETS



DOSSIER JOUETS

La grue Digital. Ses mouvements sont commandés à partir du PC.



wagons du train ; les rails détecteurs — qui informent l'ordinateur ou l'utilisateur de la présence d'un train ou d'un wagon en un lieu donné ; une grue amovible munie d'un électro-aimant ; un pont tournant ; une voiture-dancing — light show et danseurs ; ou encore une voiture restaurant — le serveur se déplace de table en table... Tout *Digital*, bien sûr.

Un numéro entier de Micro News ne suffirait pas à l'étude détaillée du sujet. Il nous faut donc conclure en disant que même si nous sommes bien loin de nos trains de jadis, le charme de ces magnifiques répliques continue à opérer avec la même intensité.

Pour de plus amples informations sur le système *Digital*, n'hésitez pas à contacter de notre part **M. Duchi, le jeudi de 15 h 30 à 17 h 30 au (1) 48.63.25.05**.

Georges Brize



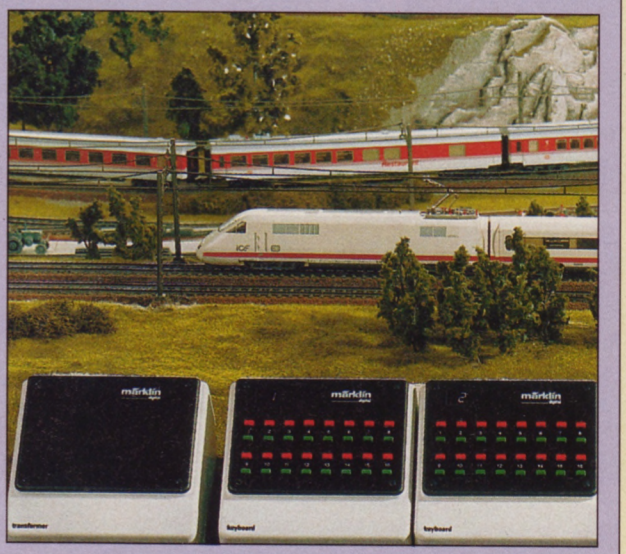
Nutritive et indispensable : la voiture-restaurant !

EXEMPLE DE CODAGE

Que les ordres viennent du **Control 80** ou de l'ordinateur, ils seront transmis sous la même forme, à savoir les 8 bits de données suivis des 8 bits de l'adresse. Dans cet exemple, on ordonne à la machine n° 80 (adresse) d'avancer à vitesse réduite (données). L'octet de données se divise en 2 parties : les 4 bits de droite concernent les crans de vitesse (de 0 à 15) — 15 étant le code correspondant à l'inversion du sens de la marche ; les 4 bits de gauche sont attribués aux commandes de fonctions auxiliaires. A l'heure actuelle, le système *Digital* n'opère que sur une fonction — en plus du sens de la marche et de la vitesse — cela n'occupe donc qu'un seul des 4 bits disponibles, à la manière d'un interrupteur (0 = Off, 1 = On).

Au train où vont les choses, nous n'aurons pas à attendre longtemps que les 3 autres bits soient dévolus chacun à de nouvelles fonctions... Le progrès, toujours !

0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0
DONNEES								ADRESSE							



LE PARADIS DES NEU

Où en sont les réalités virtuelles ? Que peut-on espérer de ces existences parallèles qui conduiront sans doute un jour aux états supérieurs de l'être ?



Au début des années 80, le vocable cyberspace a été popularisé par l'auteur de science-fiction William Gibson. Le mot avait été utilisé pour décrire comment deux ou plusieurs personnes pouvaient se retrouver dans un monde virtuel généré par un ordinateur.
En 1987, le docteur Jon Waldern fonda la société W Industries afin de créer des machines virtuelles. Après quatre années de recherches et de développement, W Industries a mis en place trois machines au cœur de Londres : **Total Destruction** et **Harrier Jump** sont installées au Trocadéro de Picadilly et l'autre, répondant au nom de **Nightmare** (cauchemar) se trouve au *Rock Garden Restaurant* de Covent Garden.
Ce qui situe ces engins en dehors de tout ce qui s'est



Quand le jeu devient réalité, il prend des allures de cauchemar (Nightmare).

ROMANCIENS

fait jusqu'à présent, c'est leur concept sans faille et la manière dont il est implémenté. La grande force de la réalité virtuelle, c'est que l'on peut s'immerger totalement dans un autre monde, s'y déplacer librement, prendre des objets immatériels, bref agir sur tout ce qui se présente - comme dans la vie courante. La seule contrainte : il faut se coiffer d'un casque appelé *Visette* qui recouvre complètement la tête et, suivant le type de jeu, se servir d'une manette, de pédales ou d'un volant...

Des trois jeux que j'ai essayés, **Nightmare** se révèle de loin le plus fantastique. Le joueur se retrouve projeté dans un monde cauchemardesque. Il se bat contre un autre joueur ou bien contre l'ordinateur... Coiffé de la *Visette*, il aperçoit une plate-forme en 3-D, suspendue dans l'espace, et des niveaux auxquels il peut accéder par un ascenseur. Il y a là, aussi, des objets épars derrière lesquels il peut se cacher. L'expérience apparaît pour le moins sinistre, sur un fond de musique fantomatique et des effets stéréo envoyés dans les oreilles durant tout le jeu. J'ai testé **Nightmare** en compagnie d'un ami ; au début de la partie, j'ai baissé la tête et surprise : je voyais mes pieds. De même, en faisant pivoter mon auguste chef, je pouvais découvrir ce qui, dans ce monde virtuel, était derrière moi ! Pour avancer, il faut tendre la main droit devant. Elle apparaît alors dans le champ de vision de la *Visette*. Il suffit alors d'appuyer sur un bouton pour avancer - une détente sous l'index permet de tirer avec le pistolet que l'on tient. L'effet était sidérant. Je pouvais me déplacer et j'aperçus mon copain qui s'avançait dangereusement vers moi. Je m'inclinai afin d'éviter son tir puis me relevai brusquement avant de lui courir après en tirant. Touché, il explosa en douzaines d'éclats puis se reforma un peu en hauteur, un vécu étrange que l'on peut comparer à l'expérience de sortie extracorporelle de certains mystiques...

Nous nous promenions librement dans l'aire de jeu, grimpant des escaliers et bondissant sur les plates-formes, quand un ptérodactyle nous captura. Glissant dans les airs, il perdit de l'altitude et nous déposa délicatement sur une autre plate-forme...

Des milliers de jeux vidéo que j'ai testés au cours des dernières années, pas un seul - quelle que soit la machine utilisée - n'arrive à la cheville de la réalité virtuelle. Là, dans **Nightmare**, j'étais bel et bien présent dans le jeu, en train de me battre dans l'espace contre mon copain de toujours.

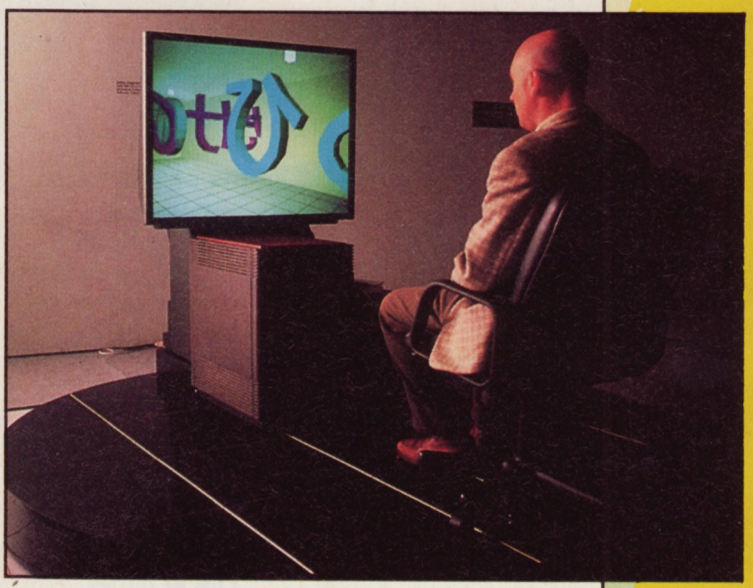
Les graphismes sont en 3-D pleine avec des couleurs vives. La résolution ap-paraît certes encore loin des couleurs de la réalité vécue, mais se

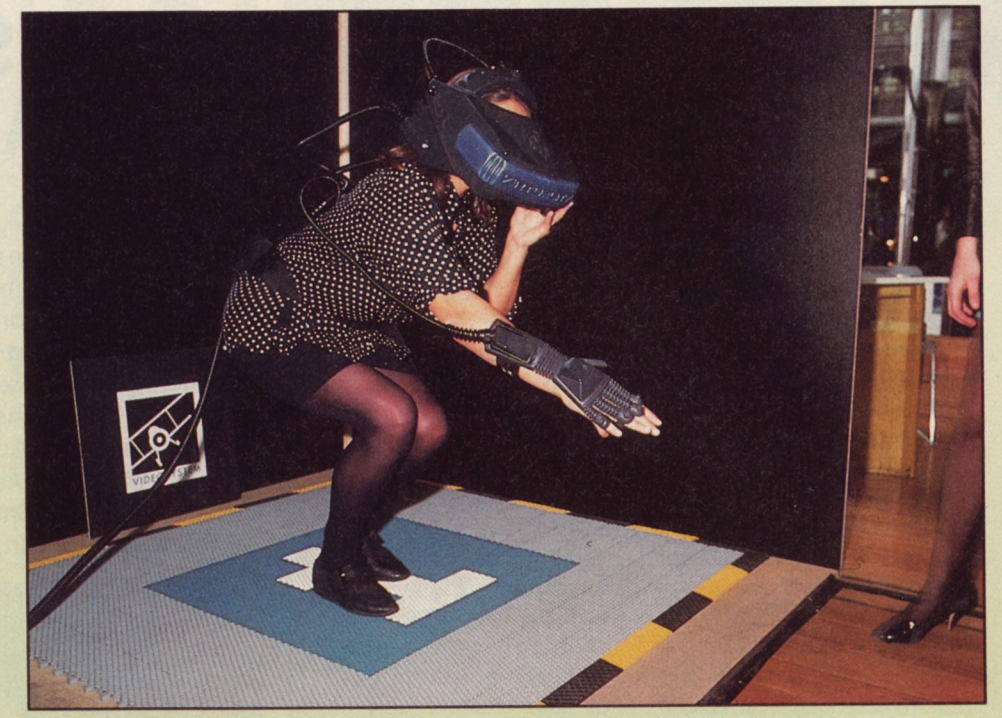
UN MUSEE DANS UN FAUTEUIL !

A la Cité des Sciences et de l'Industrie, l'exposition **Machines à Communiquer** propose une petite virée dans les univers virtuels. Au fil des manifestations qui se poursuivront jusqu'au mois de juin, on devrait tâter de la RV sous diverses formes. C'est l'australien Jeffrey Shaw qui a ouvert les festivités avec un fauteuil qui emporte le spectateur pour une bien étrange visite... Vu de l'extérieur, cela ne paraît guère époustouflant : le siège est installé sur un plateau circulaire rotatif. En face, un grand écran... Si le passager se penche un peu sur la droite ou la gauche, le plateau tourne, l'image sur l'écran entame un panoramique. Si l'on bascule le siège en avant ou en arrière, un travelling avant ou arrière se produit aussitôt.

Mais lorsqu'on se trouve assis dans le fauteuil - tout change ! Parce que l'oreille interne réagit au déséquilibre en créant une légère sensation de vertige quasiment euphorisante, l'adhésion à la réalité virtuelle se révèle très forte. Et c'est parti, à travers les murs et de salle en salle, pour la visite d'un musée improbable et inexistant, né des calculs d'un puissant *Silicon Graphics VGX* et de l'imagination de Jeffrey Shaw. Etrange et dépaysant...

B.J.





Doté d'un gant tactile, l'utilisateur du Virtuality donne consistance à des objets qui n'existent pas....

sentir, malgré cette imperfection, plongé dans les arcanes d'un autre monde et avoir un contrôle total de son environnement se révèle déjà une grande chose. Et tout ça pour 30 F les trois minutes. Vraiment, l'aven-ture vaut le coup d'être tentée !
En revanche, ce n'est pas demain la veille que la machine sera installée dans un coin du salon. A moins de débourser 320 000 F, ce qui n'est pas à la portée de n'importe qui.

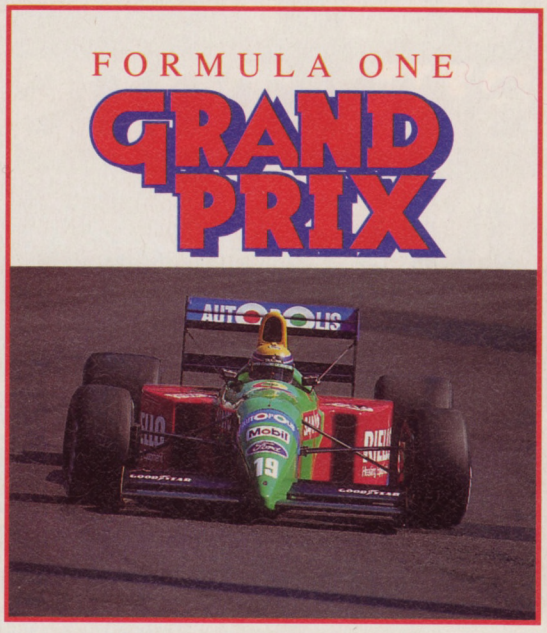
Les deux autres jeux du Trocadéro sont radicalement différents...
Total Destruction est une course de stock-cars menée contre sept autres véhicules, **Harrier Jump** plutôt une simulation de vol très "arcade".
Dans **Total Destruction**, le joueur trône sur un siège en plastique moulé et les sensations se révèlent extrêmement prenantes. Ceux qui préfèrent l'action violente feront mieux d'essayer le chasseur de combat de **Harrier Jump**. Le casque ajusté, on se retrouve dans le cockpit d'un avion à décollage vertical de type Harrier.
Cinq missions sont prévues, dont des duels contre des Mig, afin de protéger une base aérienne, des attaques frontales vraiment ravageuses et la destruction de positions ennemies au sol.
Et ça se joue avec deux manettes : l'une contrôle le vol et la mise en route de la postcombustion, l'autre largue les missiles, déclenche le canon et permet de tanguer et de rouler. Le casque est en outre équipé d'une visée holographique et dès le décollage, le grand cirque commence. Parfois, il faudra se ravitailler en vol...

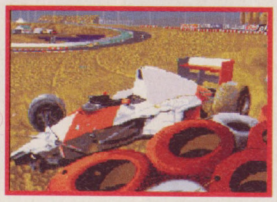
LES EQUIPEMENTS DE LA REALITE VIRTUELLE

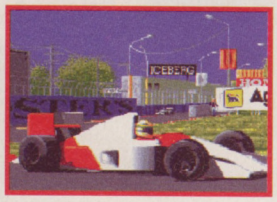
L'élément principal de la Réalité Virtuelle, ce sont la *Visette* et les contrôleurs (manettes, gant, etc.).
La *Visette* est le casque que l'on glisse sur la tête. Il a un look très futuriste et es deux câbles qui en sortent alimentent deux petits écrans stéréoscopiques en images. Enfin, un petit levier permet d'ajuster exactement la position du casque à la morphologie du joueur.
Les manettes employées dans **Harrier** ressemblent à n'importe quel joystick, de même que le volant, la pédale d'accélérateur et les freins de **Total Destruction**.
Quant à **Nightmare**, les contrôleurs s'y présentent de façon quelque peu différente. Comme dans les autres jeux, on met un casque, mais il faut en plus boucler un large ceinturon qui contient des senseurs. Ceux-ci détectent si l'on tourne à droite ou à gauche ou même si l'on s'accroupit. Tout ce matériel est évidemment encombrant, mais il ne gêne en rien les mouvements.
La partie immergée de l'iceberg virtuel ? Cinq systèmes informatiques reliés entre eux. L'ordinateur principal est un Amiga 3000 équipé d'un Motorola 68030, d'un processeur Expality 2000 ainsi que de deux systèmes graphiques Expality. Il faut rajouter une machine multiprocesseur qui gère l'interfaçage de l'ensemble et le son. La RAM intégrée est de 32 méga-octets.
Graphismes, sons ainsi que certains codes sont regroupés sur un CD-ROM de 5 pouces, lu par un lecteur Hitachi. Et le CD-ROM est relayé par un disque dur afin d'optimiser les accès aux données.
Enfin, les écrans sont rafraîchis à raison de 17 à 25 images par seconde. Une limite que le processeur graphique ne peut outrepasser. Il s'agit d'un TMS 34020/34082 qui tourne à 40 mégaflops grâce à son microprocesseur d'architecture RISC-cadencé à 33 MHz. Signalons qu'un nouveau système graphique devrait incessamment remplacer le TMS actuel.
Il fournira de meilleures images à la *Visette* qui, actuellement, n'offre en définitive qu'une résolution de 375 x 256 avec une palette de 32 768 couleurs, pas toutes utilisables simultanément. Le nouveau chip devrait afficher 740 points sur 480 avec des couleurs codées sur 24 bits, soit 16 millions de teintes !
La virtualité se fonde décidément sur des bases solides...

Tony Takoushi

Formula One Grand Prix







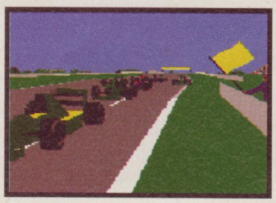


Le plus grand défi dans l'histoire de la course automobile

Vous êtes-vous jamais demandé quel effet cela ferait d'être un des 26 pilotes qui font ronfler leur moteur sur la ligne départ et attendent le feu vert pour démarrer en trombe au milieu de la fumée, des ronflements de moteurs et des crissements de pneus et ouvrir ainsi la nouvelle saison de Grand Prix ? Eh bien, c'est le moment d'attacher votre ceinture ! MicroProse et Geoff Crammond, l'auteur de 'Revs' et 'Stunt Car Racer', ont uni leurs efforts pour produire la seule simulation intégrale de Formula One Grand Prix.

MicroProse Grand Prix foisonne de fonctions : 16 circuits 3-D vallonnés, des rues de Phoenix et d'Adelaide aux splendides calanques de Monaco et le choix de 26 voitures commandées indépendamment. Etudiez le circuit lors de l'entraînement, réglez votre voiture pour réaliser des performances record, puis démarrez en trombe en semant vos adversaires. Coriace, stimulante, excitante, telle est la simulation de Grand Prix la plus réaliste qu'on ait jamais vue.

- Commandes de l'habitacle authentiques avec radio et rétroviseurs réglables.
- Pneus et freins réalistes ; à vous de juger quand il convient de s'arrêter au garage.
- Vue de la course depuis des caméras de télévision placées sur chaque piste et répétition de vos plus grands triomphes et de vos pires déboires.
- Conditions météo imprévisibles ; la course peut commencer par temps sec, mais un nuage soudain peut éclater et vous obliger à changer vos pneus et votre style de conduite.
- Quatre niveaux de difficulté (du débutant au champion en puissance) font de la course une véritable gageure pour tous les pilotes.
- Depuis la ligne de départ jusqu'au championnat du monde, tout est dans MicroProse Formula One Grand Prix !



Formula One Grand Prix arrivera prochainement pleins gaz dans tous les bons magasins de logiciels pour les Commodore Amiga, Atari ST et IBM PC et compatibles.

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA.

Ecrans Amiga. Les écrans réels peuvent varier.

AU FIL DU LASER

1992 : CD SUR TOUS LES FRONTS

L'année 92 sera celle du CDI, du CD-ROM, du CDTV. Ceux que cette prédiction fait ricaner sont excusables : ça fait tellement de mois et d'années que tous les journaux spécialisés annoncent leur avènement que finalement, plus personne n'y croit trop. Et pourtant, pas plus tard que cet été, Commodore a sorti le CDTV... Le big-bang de l'univers CD a eu lieu.

Le *CD* constitue l'avenir du jeu. Car pour ce qui est de la disquette, les éditeurs ont déjà trop donné en duplications coûteuses et en piratage. Tout ça pour des softs où, si l'on y regarde de près, les seuls octets appelés à changer sont ceux des high scores. Se payer le luxe de la réinscriptibilité pour qu'un pékin de Haute-Mongolie méridionale soigne son narcissisme boutonneux et exacerbé - non merci !
Autre problème : les acquéreurs d'un jeu à installer sur un disque dur y réfléchissent souvent à deux fois avant de consacrer le quart de leur disque dur aux dix mégas d'un **King Quest 5**. Quant aux cartouches et autres ROM, leur prix prohibitif n'a de comparable que la marge bénéficiaire des Japonais.
D'où l'irrésistible ascension entamée par le disque optique numérique (c'est comme ça que s'appelle en français un *CD*). Pourquoi aujourd'hui et pas auparavant ? D'abord parce que le prix des PC a baissé alors que leur puissance et leurs capacités graphiques et sonores ont augmenté. Pareil pour les Macintosh, devenus plus abordables, et



Le CD est l'avenir du jeu. Tomahawk, alias Coktel Vision, le sait et le prouve.





Le CDTV de Commodore. Machine hybride entre le micro-ordinateur et le lecteur de disques compacts : cet outil original a bien du mal à s'imposer du fait de son prix élevé.

l'Amiga - qui peuvent être interfacés avec des lecteurs de *CD*.
Multimedia, c'est le mot à la mode et que l'on met à toutes les sauces. Parce qu'étymologiquement il signifie à peu près "plusieurs moyens de communication", certains ont cru qu'il suffisait de relier plusieurs machines (ordinateur, télé, magnétoscope, fax, etc.) par des bouts de câble et de les faire communiquer entre elles pour qu'aussitôt ce soit du multimedia....

DES CD SUBITEMENT

Il n'existe pas encore de définition unanimement reconnue pour le multimedia. Disons pour être simple qu'il s'agit des techniques qui permettent de traiter simultanément des chiffres, du texte, des images et des sons...
Mouliner tout cela se révèle moins simple qu'il y paraît. Chiffres et lettres sont des entités relativement maniables, quelques octets bien sages qui ne demandent qu'à être tourneboulés par le microprocesseur. Il n'en va pas de même avec le son et les images, gros consommateurs d'espace mémoire et lourds à gérer car leur structure apparaît très complexe. Et si en plus il faut mixer le tout, obtenir que toutes les données soient restituées dans des conditions décentes, on mesurera la performance technique et programmatoire exigée.

L'A B C DU CD

La plus grande confusion règne dans le petit monde irisé du *CD*... Qui fait quoi et dans quel but ? Quelle différence y a-t-il entre un **CD-ROM** et un **CDI** ? Faire le ménage s'impose !
Le disque compact est essentiellement un film métallique très fin, posé sur un substrat en polycarbonate. La piste, longue de plusieurs kilomètres, contient une succession de cuvettes larges de 0,4 micromètres seulement (le micromètre = 1 micron, unité abandonnée depuis 1967). De 550 à 650 méga-octets peuvent ainsi être stockés. Le rayon laser qui suit la piste se présente généralement comme un tube d'arséniate de gallium qui délivre une puissance de 1 000 watts au millimètre carré. A titre de comparaison, la lumière d'une belle journée ensoleillée, c'est 1 400 watts - mais au mètre carré ! Contrairement au bon vieux microsillon en

vinyle, la rotation du disque compact semble variable. De 535 tours/minute vers le centre, elle décroît jusqu'à 200 tours/minute seulement à la périphérie. Cette technique dite **CLV** (**C**onstant **L**inear **V**elocity) permet à la tête de lecture de parcourir la piste à vitesse constante, quelle que soit sa position sur le disque. L'information se trouve alors gravée avec une densité régulière. Dans le cas inverse (vitesse angulaire constante) il faudrait clairsemer les cuvettes vers le bord pour compenser une prise de vitesse relative de la tête de lecture, proportionnelle au rayon.

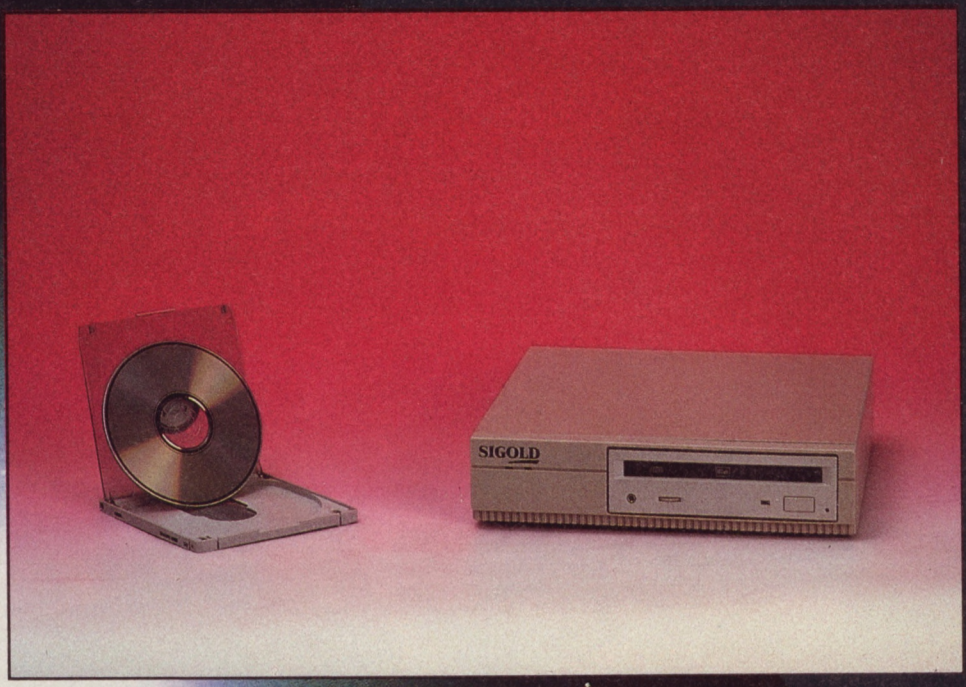
Ce n'est pas le fait de lire à la surface du disque compact ou au fond d'une cuvette qui détermine l'état binaire 0 ou 1. D'abord, techniquement, c'est impossible. Si le rayon est focalisé sur le disque, la dispersion de sa tache, lorsqu'il frappe le fond, n'entraîne qu'une variation de luminosité de l'ordre de 2 dix millièmes. Aucun détecteur ne saurait réagir à si peu...

En fait, lorsque le rayon lumineux frappe le flanc légèrement incliné de la cuvette, il dévie et se disperse. C'est cette déviation qui entraîne une atténuation sensible (près de 60 %) de la quantité de lumière. Un photodétecteur la traduit aussitôt par un changement d'état, de 0 à 1 ou inversement.

Ce n'est donc pas le fait de lire en surface ou sur le fond de la cuvette qui détermine l'état 0 ou 1 mais bien la transition. La durée d'un état est mesurée par l'horloge du lecteur, qui permet de lire d'éventuelles suites de bits semblables (11111 ou 00000 par exemple). Sans entrer dans les détails, il faut savoir que cette suite ne saurait dépasser 11 bits sans saturer l'horloge... Des délimiteurs et des codes de correction d'erreurs se trouvent donc placés de part et d'autre des 330 000 secteurs du disque. Nous n'entrerons pas dans le détail des systèmes de correction des erreurs, très nombreux et souvent redondants. Notons toutefois que c'est l'acuité du contrôle des erreurs qui détermine la destination du compact disc.

Dans l'absolu en effet, le même support devrait servir à n'importe quel usage - si l'on exclut les problèmes de codage de l'information. A sa sortie en 1982, le compact disc audio avait été dûment standardisé par ceux qui l'avaient mis au point, Philips et Sony. Le protocole de correction d'erreurs retenu garantissait un taux d'erreur de 10^{-9}, soit une erreur de lecture par milliard de bits. Ou pour être plus imagé, un bit erroné toutes les 11 minutes. Car lors de l'écoute d'un disque, il n'y a pas de quoi fouetter un chat. Quelle oreille réagirait à un couac de moins d'un dix millième de seconde ? Il n'en va pas de même en informatique où le moindre faux bit peut se traduire par un magnifique plantage...

Les ingénieurs de Philips et de Sony se sont remis à l'ouvrage afin de resserrer davantage le taux d'erreur. En faisant appel à des protocoles encore plus complexes, ils sont parvenus à des taux de 10^{-12}. La réalité devait les conforter dans leurs calculs : le taux d'erreur réel se révéla plus près de 10^{-15} (pour les non matheux, ce chiffre peut s'écrire par la fraction 1 sur 1, suivie de 15 zéros). En pratique, cela siginifie un bit erroné tous les deux millions de disques compacts !



Le CD-ROM Sigold. Un type de matériel de plus en plus répandu auprès des entreprises gourmandes en bases de données à accès rapide.

Le compact disc fut dès lors reconnu comme apte à recevoir des données informatiques.

CD-ROM

Au même titre que la disquette, le disque dur, la cartouche ou les cartes mémoire, le *CD-ROM* est une mémoire de masse. Comme tous les *CD*, il n'est d'ailleurs pas réinscriptible, d'où d'ailleurs son nom : *Read Only Memory*. Si des modifications ou des mises à jour doivent être apportées, le pressage d'une nouvelle édition se révèle nécessaire.

La capacité du *CD-ROM* est d'environ 550 Mo car la place restante se trouve occupée par les nombreux bits de correction d'erreurs (288 par secteur). A vrai dire, les éditeurs s'abstiennent aussi d'utili-

ser certaines plages extrêmes du disque, jugées comme à risque. Le défaut du *CD-ROM* réside surtout dans sa lenteur. Les données sont transférées en mémoire vive à la vitesse de 153 Ko par seconde, une misère en comparaison des 650 Ko des disques durs, mais mieux cependant qu'une lecture de disquette (30 Ko). De plus, il lui faut une bonne seconde pour se positionner d'un bout à l'autre du disque. Pour l'utilisateur, cela se traduit par des temps morts horripilants lors d'un usage intensif...
Le *CD-ROM* enfin est un périphérique. Il faut que le lecteur soit relié à un ordinateur ou à une console, bref, à un système qui traitera les données qu'il contient (encyclopédie, jeux, son aussi car un disque audio est également lisible sur un *CD-ROM* informatique).

CDI

Le **C**ompact **D**isc **I**nteractif, lui, se présente comme un système autonome contenant son propre système d'exploitation (bien souvent une variante de l'*OS-9* de Microware) et son propre microprocesseur, l'illustre 68000 de Motorola qui équipe l'Amiga, le ST et les Macintosh...
Ça n'est pas simplement un support de stockage : l'information peut être structurée de manière à privilégier l'image ou le son. Des procédures de compression d'images permettent d'obtenir une animation, certes encore rudimentaire comparée à la fluidité d'un magnétoscope - mais les progrès en ce domaine iront en grandissant.
Par une passerelle nommée **XA** (pour e**Xt**ended **A**rchitecture) développée par Microsoft, le *CD-ROM* tend à se rapprocher du *CDI*. A terme, *CD-ROM, XA* et *CDI* devraient cohabiter. Les premières applications sur *CDI* verront le jour en 1992.

CDTV

Le **C**ommodore **D**ynamic **T**otal **V**ision ? Tout simplement un hybride d'Amiga 500 et de lecteur de *CD-ROM*...
Il suffit d'ailleurs de lui adjoindre un clavier et un lecteur de disquette et l'Amiga se trouve reconstitué. Le processus de transformation se révèle complètement réversible : le possesseur de l'ordinateur peut accéder au monde du **CDTV** en achetant un kit comprenant le lecteur de *CD-ROM* idoine et quelques circuits !
Le *CDTV* lit différents formats - dont les *CD* audio, les *CD-ROM* et bien sûr les nouveaux disques *CDTV*. Il n'est cependant pas compatible *CDI*.
A noter que le *CDTV* constitue vraiment le seul système *CD* qui permette à un particulier ou à une petite structure d'édition de développer des applications sur compact disc moyennant un investissement somme toute raisonnable : un Amiga 3000 et des éléments de disques durs.

Bernard Jolivalt

PREVIEW

ONCE UPON A TIME

EXTRA !

Titre anglo-saxon pour une luxueuse collection made in France de Coktel Vision, spécialement destinée à la jeune clientèle des 5 à 10 ans. Sus au micro des papas !





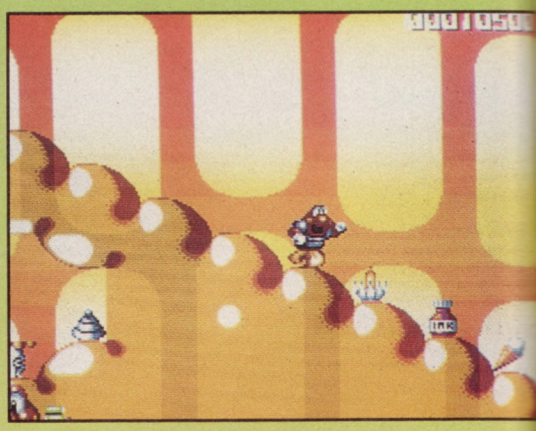


Il était une fois un éditeur que l'indigence manifeste — et l'insuccès notoire — des logiciels éducatifs attristait... Conscient des exigences de qualité de la jeunesse, il conçut dans un élan généreux la fameuse série des *Adi* dont l'éloge n'est plus à faire (plus près de nous, le merveilleux *Adibou*, évoqué dans ce magazine). La bonne fée Ludicielle un peu jalouse, lui tint à peu près ce langage : "Apprendre c'est bien, mais s'amuser, c'est encore mieux — surtout de façon intelligente. Foin de dessins animés nippons et autres tortues Janine, je tiens à ta disposition quelques contes et légendes de derrière les fagots. A toi de jouer !" Ainsi naquirent de véritables petits chefs-d'œuvre interactifs, **Abra Cadabra**, **Baba Yaga** et **Le Petit Cha-**

ROBOCOD

L'écaille des héros !

SUPER !

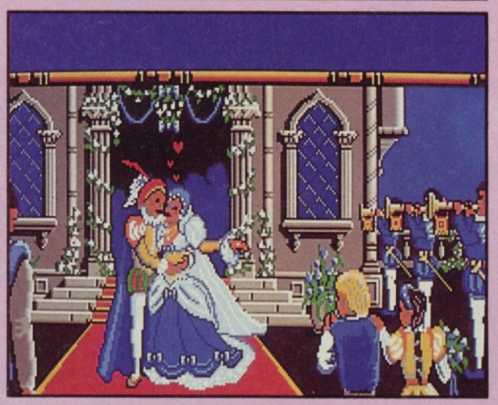


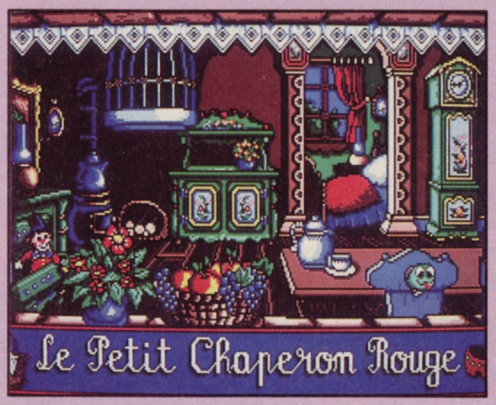
Snif ! Snif ! Tiens, ça sent le poisson ! C'est un peu normal, puisque le héros de *James Pond Secret Agent* est de retour sur l'Amiga (merci Millennium!) pour une nouvelle aventure : **Robocod** !
Nos jeux vidéo regorgent en effet de guerriers ninjas, de soldats d'élite, de pilotes de vaisseaux spatiaux, de courageux chevaliers, et même de maçons portugais, mais James, lui, est le seul et unique poisson à exercer officiellement la profession de héros.
Après avoir sauvé l'océan de la pollution, notre ami va maintenant tenter de libérer des pingouins, retenus prisonniers dans les usines du Père Noël par l'infâme docteur Maybe, qui jouait déjà les méchants dans le premier épisode. Cette fois, James, alias Robocod, est muni d'un corps de robot extensible (d'ou le nom !) et a appris à respirer en dehors de l'eau. Le bougre peut donc marcher, courir, sauter et même s'agripper au plafond pour s'y déplacer — simplement à l'aide de ses petites nageoires

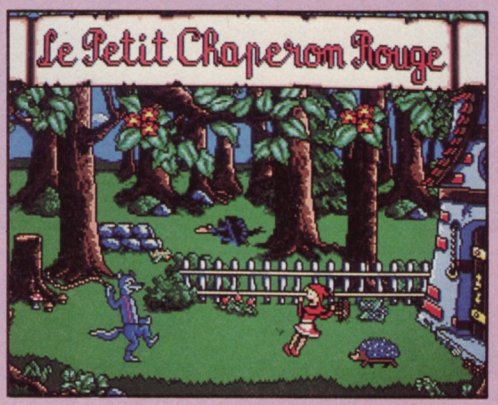










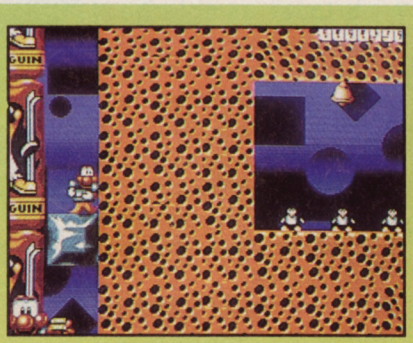


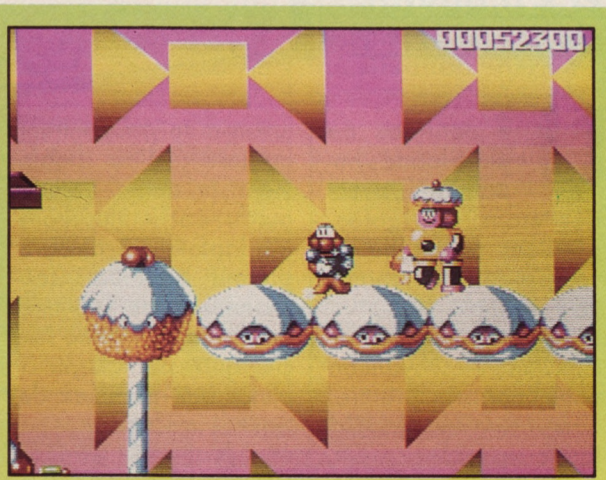
peron Rouge, à faire baver d'envie les adultes que nous nous efforçons de ne pas devenir. Aventure, action, humour, féerie, alliés à des graphismes-animations hors de pair illustrés de digits vocales (en 5 langues européennes), flattent les facultés de l'enfant qui a loisir de s'identifier au héros de son choix : garçon, fille, bon ou méchant. Signalons au passage le soin tout particulier apporté aux jaquettes qui, avec leurs merveilleuses découpes en relief, s'ouvrent à la façon des livres d'enfants.

Ces produits sont disponibles sur PC (EGA, CGA, VGA), Atari, Amiga et bientôt CDTV, CD-ROM.

J.-C. P.

PREVIEW





musclées ! Notre tête de hareng devra traverser des niveaux aux décors délirants (gâteaux, friandises, jouets, équipements sportifs...) et trouver les sorties, signalées par un poteau "Exit".

Le jeu est rempli de trouvailles (niveau qui rebondit, image du héros qui se dédouble, accélérations à la *Sonic*, ailes volantes, voitures...) et n'hésite pas à nous offrir une bonne tranche de rigolade avec des personnages au look délirant et des allusions à d'autres softs célèbres comme *Rainbow Islands* ou *Lemmings* !

Passionnant, plein d'humour, très maniable, agrémenté de superbes graphismes, d'animations rigolotes et d'une musique vraiment géniale, *Robocod* dépasse de loin tout ce qu'on a pu voir en matière de jeux de plate-forme sur Amiga.

Allez, on ose le dire... C'est carrément l'équivalent sur **Amiga** du fameux *Sonic*, qui fait la fierté de la Mega Drive de Sega !

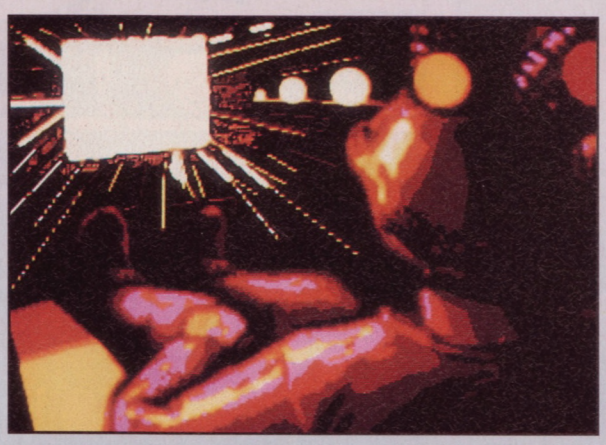
M.L.

PREVIEW

PSYBORG

EXCELLENT

Avec Psyborg, Loriciel nous plonge dans la solitude glacée et tourbillonnante des vortex de l'espace. Etourdissant !



Au 21ème siècle, le paranormal acquiert enfin ses lettres de noblesse et par la même occasion, le statut de science...
Un institut de recherche sur les phénomènes psys de Chicago, dirigé par le professeur Swartz, apporte en effet la preuve de l'existence de dons psychiques chez quelques rares individus —étiquetés psyborgs. Duncan Norton apparaît à ce titre comme un véritable phénomène — capable de projeter son aura au fin fond de la galaxie.
Pour l'heure, cet extraordinaire pouvoir se révèle le seul moyen capable de contrer l'hégémonie des perfides Androptères — extraterrestres particulièrement hideux —, qui ont envoyé leurs psyborgs à eux piéger les 32 planètes de la Fédération. D'entrée de jeu, une mire permet de sélectionner un planète dans un ciel qui rappelle à l'évidence celui de *Captain Blood* (de chez Ere, le programmeur y a officié). Après présentation de l'astre et diverses informations et options concernant la partie qui s'annonce, on franchit gaillardement une entrée polygonale, où suivre les parois empruntables en 3-D, implique de faire pivoter prestement le vortex autour de son axe virtuel.
Et c'est là qu'on perd pied, à moins d'y aller mollo au début — faisant fi du temps imparti — pour bien appréhender

LIQUID KID

RIGOLO

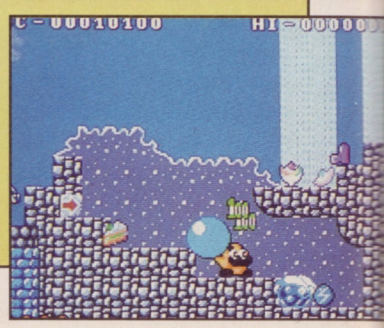
Et s'il buvait de la bière ?

Un petit jeu de plate-forme sympathique avec des monstres rigolos, gardiens de fin de niveau, et des décors naïfs, ça vous dirait ?
Dans ce cas, scrutez attentivement les rayons de votre magasin préféré, l'arrivée de **Liquid Kid** (qui, comme son nom l'indique, nous vient de chez Ocean) est imminente.
Ce jeu aux graphismes un peu simplets mais à l'excellente jouabilité — **sur Amiga et ST** — propose déjà la résolution d'un passionnant mystère : d'où diable vient son nom ? Ocean aurait-il acheté les droits d'adaptation du célèbre pisseur bruxellois (ou Mannekepisse, comme on disait au 19ème siècle), qui ressemblerait ici plutôt aux pommes de terre sur lesquelles on ajoute un nez, des lunettes et des moustaches. Notre gaillard saute dans tous les coins de l'écran, grimpe et cavale, mais n'affiche pas la moindre capacité à se liquéfier, comme le premier T-1000 venu...
En fait, ce curieux sobriquet semblerait plutôt dû à son aptitude au franchissement de décors le plus souvent aquatiques comme des rivières, des cascades, des fontaines ou des océans — éventuellement avec l'aide d'une bouée.
Pour le moment, l'énigme demeure entière... Solution le mois prochain ! **M.L.**









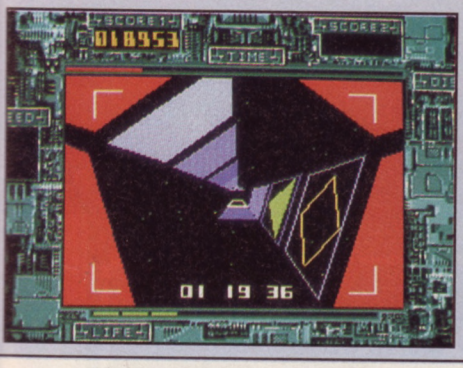


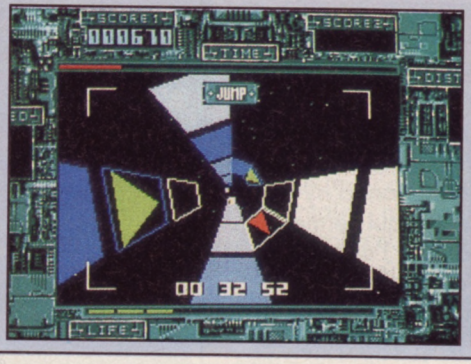


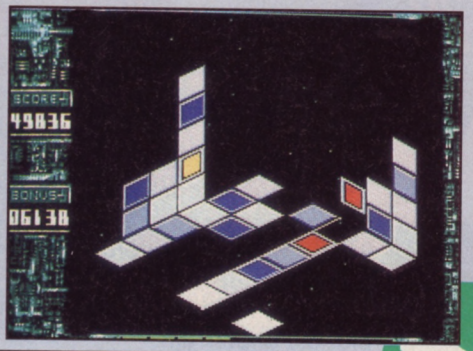
les commandes et s'accoutumer à la sensation de vertige. Les dalles qui constituent le sol adoptent un aspect différent selon la nature des options rencontrées : temps ou vies supplémentaires (avec, en prime, le portrait hilare d'un des 256 psyborgs ennemis), accélération, ralentissement, plaques collantes, téléportation, magasins dans lesquels nous attend une espèce de "plotting" gratifiant etc.
Tous les 4 niveaux, on subit une course-challenge à s'en faire péter les fusibles. Le nombre de côtés des vortex est variable (de 3 à 20) ; l'option replay nous fait revivre nos angoisses et la démo (quelques 800 Ko) est époustouflante. A vous de tenter courageusement d'atteindre le bout du tunnel au mois de février.

Sur Amiga, Atari ST, PC et compatibles, CPC disk et cassette.

J.-C. P.





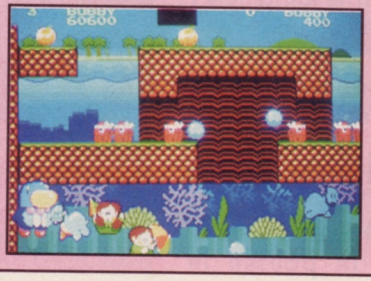


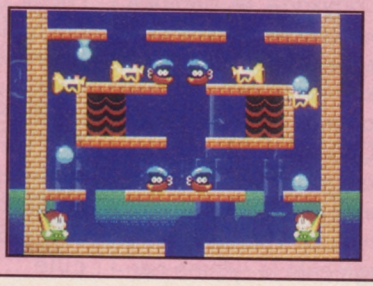
PARASOL STARS

EXCITANT

Le coup du parapluie !

Après *Bubble Bobble* et *Rainbow Islands*, voici le troisième épisode de cette série chatoyante et mielleuse à souhait.
Si vous connaissez déjà la version Nec de cet excellent jeu de plate-forme (**Parasol Stars**), inutile de vous parler des qualités de la version Amiga, puisque c'est du kif ! Cette fois, les deux excités de service se nomment Bub et Bob et manient allègrement de superbes parasols multicolores...
Une nouvelle piste dans l'affaire de la profanation du cimetière de Carpentras ? Non, car nos deux fieffés gaillards — outre le fait qu'ils vivent dans un monde où la violence n'existe pas — n'emploient leurs ravissantes ombrelles que pour se défendre contre les monstres, nombreux, qui tentent de les empêcher de ramasser les fruits délicieux qui jonchent chaque tableau. Heureusement, les mal fichus, une fois neutralisés, se transforment en chéris de Pomone (en autres fruits, bande de caves !).
Les graphismes apparaissent toujours aussi mignons et les personnages passent leur temps à se jeter des pianos à la figure, à combattre des hamburgers à pattes, des huîtres ou des pingouins...
Comme on peut le voir, la thématisation historique qui consiste pour l'essentiel à développer la situation herméneutique qui s'ouvre dès lors que le Dasein existant historialement décide de découvrir pour le répéter le Dasein en son être-été — cela en vertu la monadologie heideggerienne —, est incontestablement à la base de la conception de ce soft. M.L.





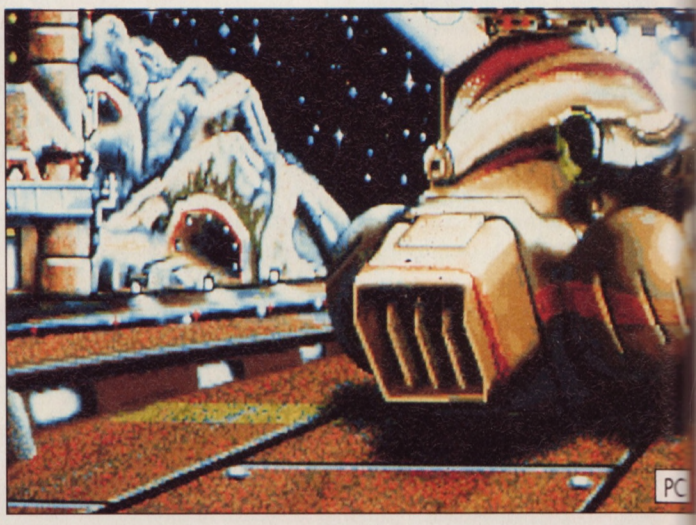
PREVIEW

MM MICROS

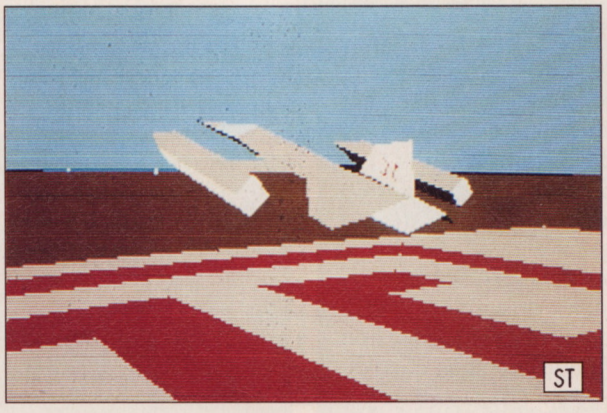
B.A.T. 2

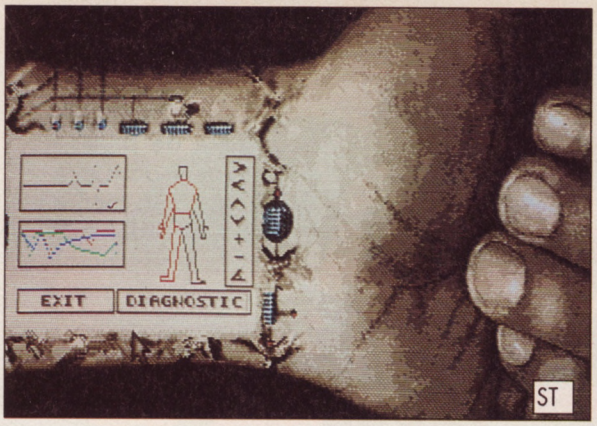
19/20

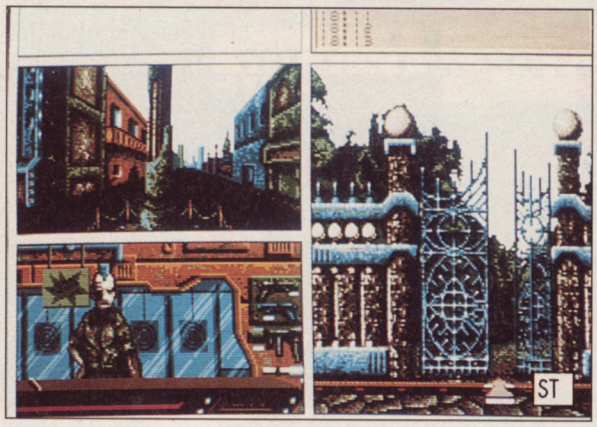
Je n'imaginais pas l'aventure périlleuse qui m'attendait en linkant les 4 biochips du programme BAT2 à mon mentagreffon digital. Flash! Je me souviens...

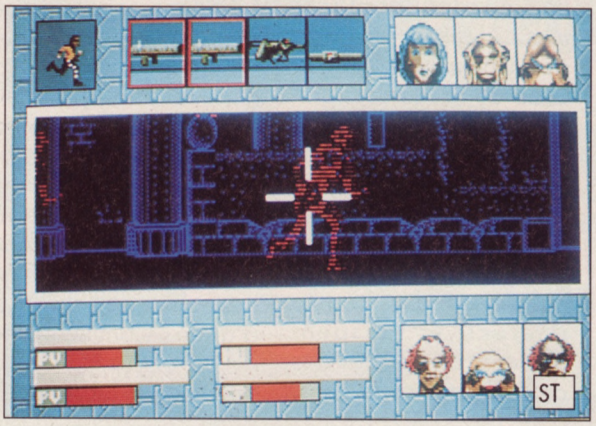


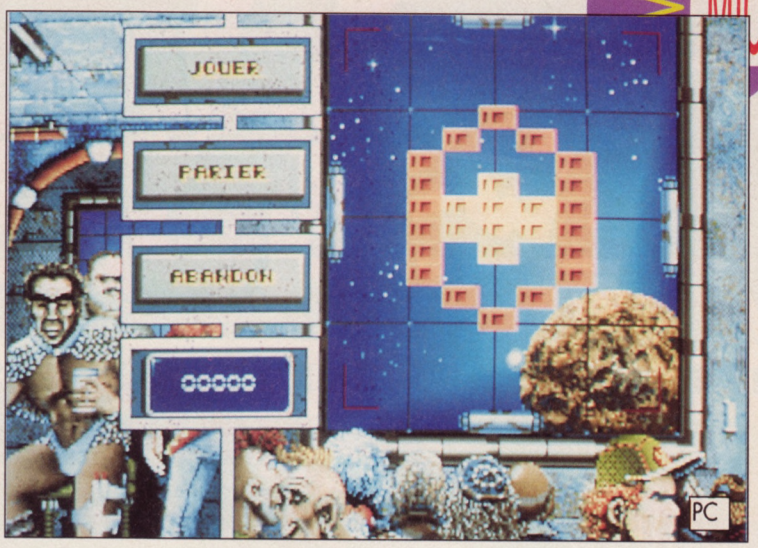
Je suis Jehan Menasis, il faut que je contacte d'urgence l'agent du B.A.T. Sylvia Hardford qui se débat dans une périlleuse mission sur la planète Shedishan.
Sinon, la Koshan Company va mettre la main sur la totalité des sites d'extraction d'Echiatone en éliminant la dernière entreprise indépendante : l'Azonian Beteker. Il est vital que cet approvisionnement sensible ne tombe pas aux mains de gens douteux. Je dois récupérer toutes les actions indépendantes qui restent, de manière à obtenir le contrôle des exploitations.
La nuit tombe alors que je marche dans les rues de ROMA 2, tournant la tête à droite et à gauche. Le paysage se déplace pour afficher la vue correspondante. Discrètement, je lance trois programmes sur le Bioputer B.O.B. intégré à mon bras gauche. L'un va en permanence afficher mes fonctions vitales, l'autre augmente le rythme cardiaque pour booster mes réflexes, le dernier active un implant d'hy-per-perception qui permet de voir la nuit. J'userai plus tard de la Morpho 17 (parmi les 4 implants bioniques restants) car j'ai repéré un suspect dont je prendrai temporairement les traits afin d'obtenir des informations.
J'essaye de localiser l'hôtel du rendez-vous avec Sylvia en discutant avec les habitants. Ils se montrent souvent très coopératifs. Une fois le programme de traduction chargé dans mon B.O.B., le patois des indigènes n'a plus de secret pour moi.
Tiens, ça me rappelle qu'il faut que je me programme une routine de récupération des chocs et blessures ce soir à l'hôtel, on ne sait jamais ! Enfin, le terminal "Via Express". Je monte à bord d'un hovertaxi pour me diriger vers le secteur T-1 de la mégapole. Ayant choisi le pilotage manuel, me voici aux commandes du véhicule... Je pousse le manche à fond pour prendre de la vitesse et commence à slalomer entre les autres taxis tout en surveillant du coin de l'œil mon rétroviseur vidéo. Les policiers sont très pointilleux sur ces autoroutes suspendues. Un contrôle serait mal-venu...
La progression s'affiche en temps réel sur une carte du réseau Via Express. Ah, l'indicateur de bifurcation me prévient que nous sommes au dernier embranchement ! Un virage à gauche, voilà le secteur T-1... Au bout de deux heures d'exploration dans un secteur animé et bruyant, se présente la boutique d'un marchand de farces et attrapes. Aucun problème pour y acheter un imitateur de voix électronique qui se révèlera très, très utile.
A présent, cap sur l'astroport ! Un petit voyage en Via Express et hop ! Il faut encore explorer la planète, puis rejoindre la grande station spatiale près de l'astéroïde minier. On m'a dit que sur ce dernier se trouvent des machines de forage pilotables, très utiles pour mes re-











cherches. Une fois dans le cockpit du vaisseau, je règle les réacteurs au minimum puis passe sur la vue extérieure pour admirer le décollage. Il s'agit là d'un vrai simulateur de vol en 3-D surface pleines à l'animation très fluide. La main sur le manche de commande bouge avec les mouvements de l'avion. Un petit coup d'œil sur la vue satellite m'indique la position du vaisseau sur la carte alors que je viens d'enclencher l'hyperpropulsion. Un bref survol de la cité — et retour à l'astroport.
Un peu de délassement, cela compte dans la vie d'un agent du B.A.T. J'oublie mes soucis en me consacrant aux 3 types de jeux proposés par une salle d'arcade : le Quattro est un casse-briques avec 4 raquettes, et des bonus et options en tout genre. Le Chidam est un jeu de dames chinois qui se joue sur un plateau en forme d'étoile ; quant au Tubular, il me rappelle l'enseignement de 1ère année au B.A.T. collège. Il faut y remplir des réservoirs de liquide au moyen d'un réseau de tuyauteries et en réglant des robinets.
Le drame ! Alors que tout allait bien dans mon enquête, quelqu'un a assassiné la jolie Sylvia et de plus on m'accuse ! Encore une sombre machination du Koshan... On me jette en prison, me voilà promu d'office gladiateur et jeté dans l'arène, où j'affronte un adversaire armé d'un fléau. Trois coups d'épée différents peuvent être utilisés contre cet ennemi. La main gauche est équipée d'un bouclier déplaçable et on peut se mouvoir droite et à gauche, un effet de scrolling en parallaxe fournissant alors l'impression de profondeur.
Je combats cet ennemi avec la plus grande énergie — seule la bravoure me sauvera ! Dommage que cette séquence soit graphiquement assez quelconque.
Enfin, difficile de tout réussir dans un tel monstre logiciel.
Bien que mes aventures soient loin d'être terminées et que toutes les possibilités cachées de *B.A.T. 2* ne m'aient pas été révélées, il est temps de rendre l'antenne...

Les multiples jeux intégrés (au moins 9 en plus de l'aventure), les possibilités d'interactions évoluées avec les personnages de l'aventure, le système de jeu très puissant, l'atmosphère due au système d'affichage doté de multiples animations, et à la sonorisation (avec MV16 sur ST) placent ce logiciel parmi les jeux d'aventure les meilleurs (graphiquement aussi) sur micro-ordinateur. Nous émettrons juste quelques réserves sur des aspects absents de notre exemplaire de test (sonorisation sans carte MV16, ou partie création et entraînement du personnage par exemple). Quand ces lignes paraîtront, la version définitive devrait être disponible (sauf catastrophe majeure, tremblement de terre etc.) et n'en doutons pas, elle sera colossale...

Quatre disquettes Ubi Soft Computer Dream pour Atari STF/STE. Egalement développé sur Amiga et PC.

Philémon Trex

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

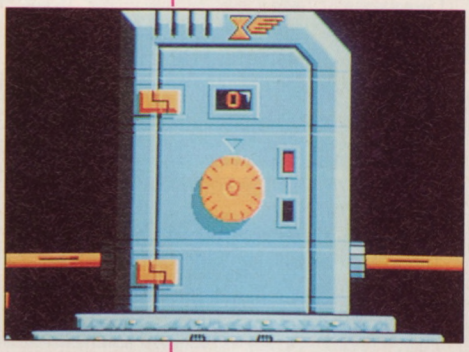
INTERET 5
GRAPHISMES ...5
SON 5
ANIMATION ..4

MICROS

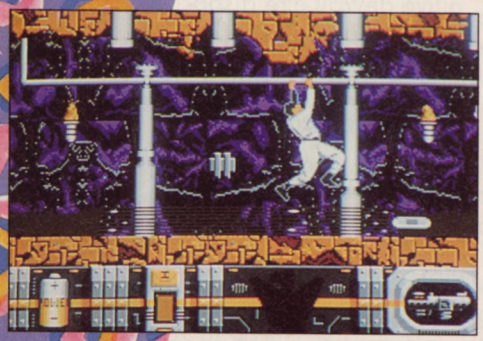
L'AIGLE D'OR : LE RETOUR

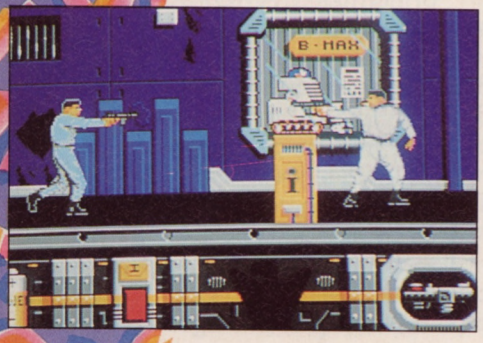
16/20

Sous les apparences trompeuses d'un classique jeu d'aventure/action, ce thriller psychologique fondé sur le dilemme du libre arbitre ébranlera vos certitudes...



Musique martiale... Cette nuit-là, le château d'Adlerberg, sanctuaire de l'Aigle d'Or, reçut la visite peu courtoise des forces de Nnhabur. Le Grand Prêtre y commit le sacrilège de s'approprier manu militari la précieuse relique, afin d'en exploiter les pouvoirs dans son vaste repaire : Oxeda, une base gigantesque.





Depuis ce jour, à moins d'être celui par qui se réalisera la prophétie — "... Alors l'Aigle s'éveillera et dictera l'avenir..." — , le mystère de l'idole reste entier. Furax de ne pas être "l'Elu", Nnhabur décide de parer à toute éventualité en brisant l'objet en cinq morceaux qu'il enferme dans autant de coffres. Au parfum des événements, les mutants des souterrains, comploteurs notoires, jettent leur dévolu sur Friedrich von Horgen, un ex-gardien du trésor conditionné jusqu'à la moelle. Déshypnotisé, il entre en scène...

Evidence est accès immédiat ! Le personnage, auquel on s'identifie de par la qualité et la richesse filmographique de l'animation, se comporte face aux éléments du décor d'une façon naturelle qui dispense de commandes tarabiscotées. A dispo, un plan des secteurs de la base avec autocollants significatifs, à placer au fur et à mesure des découvertes. Une centaine de pièces à explorer où sont disséminées — sans compter les fameux coffres — des bornes interactives dispensatrices d'informations de toute nature et aussi d'un sport cérébral fort prisé dans la région, le reversi (d'un top niveau). Une véritable obsession : les news et la messagerie (dont il faut par ailleurs se méfier) y font allusion constamment — ce n'est pas nécessaire, mais pas totalement gratuit...

Les rapports que l'on entretient par le biais de ces fameuses bornes, avec des personnages passés maîtres dans l'art de l'intox et de la manipulation, posent problème... Impossible de passer outre (les renseignements sont souvent vitaux) mais comment faire la part des choses ? Même la prophétie finale est à aiguillage ! Le même genre de perversité se retrouve dans des situations où les pièges et les énigmes sont **aussi** de nature psychologique. Mais le joueur en galère se trouve toujours sollicité à point nommé... Quoique. Vais-je tirer sur tout ce qui bouge au risque de me faire repérer ? Et si mourir était (parfois) nécessaire ? La réplique du coffre vide que je viens d'ouvrir (j'ai l'oreille fine...) est-elle garnie ? Dois-je profiter de l'opportunité d'un changement de personnalité ? La fille du Grand Prêtre est-elle de confiance ? Se révèle-t-il nécessaire de changer d'arme ? Comment obtenir les codes du Grand Prêtre pour lui foutre la pâtée ?

A l'instar du héros, allez-y d'un pas tranquille, cet oiseau-là est de bon augure...

Trois disquettes Loriciel (dont une dédiée à la démo) pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga, PC et Amstrad CPC.

J.-C.P.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 4
GRAPHISMES ...4
SON 4
ANIMATION ..4

Cisco Heat

TOUTES LES VOITURES POLICE D'AMERIQUE Y PARTICIPENT



Comme tous les ans, voilà que l'accés au centre-ville de San-Francisco est interdit pour la course annuelle des voitures de police.

Prenez le volant de votre super puissante voiture dans les rues de la célèbre ville de San Francisco. La ville a été recréée avec précision sur une carte qui respecte les tours et les détours, les montées, les descentes.

Avec 5 niveaux de difficulté, seuls les meilleurs conducteurs pourront réussir - alors appuyez à fond sur le champignon et foncez vers la gloire !

iMAGE WORKS

ST
AG
PC
CPC D
CPC C





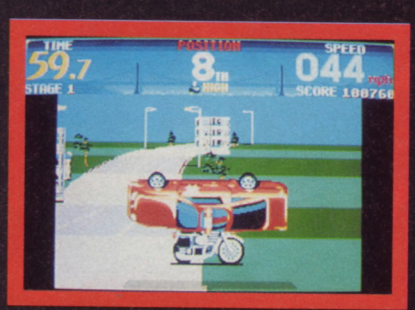


Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494

disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

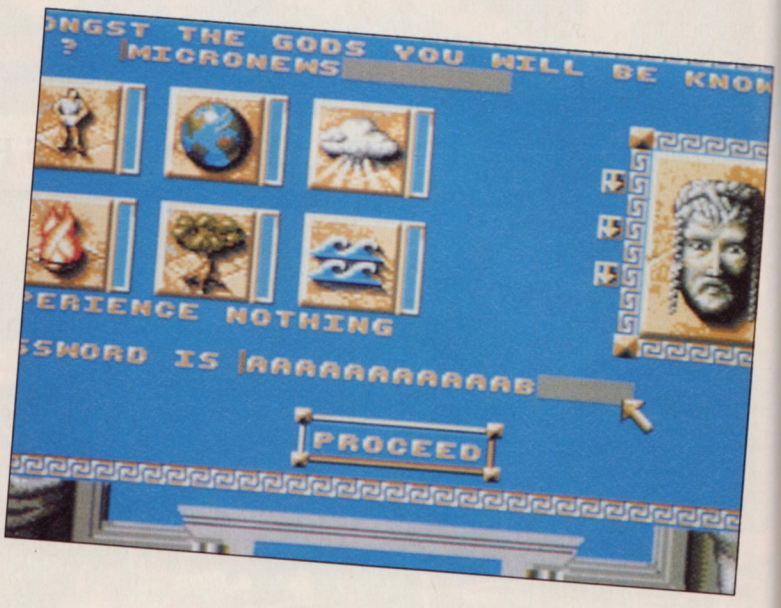
36 15 UBI

distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois
tel (1) 48.57.65.52

MICROS

POPULOUS

Les dieux de Bullfrog se sont penchés sur la corbeille de Populous 2... Exaucés au-delà de nos espérances, nous nous apprêtons à les rejoindre dans leur réalité virtuelle... En votre compagnie !



Désormais, le joueur n'incarne plus un dieu anonyme, qu'on ne reconnaîtrait même pas dans le métro, mais peut choisir son nom, son visage, des penchants pour le côté obscur de la Force ou pour le Bien, ou encore les éléments et autres avec lesquels il va jongler (Terre, Air, Feu, Eau... humains, nature). Vos adversaires, contrôlés par l'ordinateur, arborent joyeusement leur blaze : Zeus et ses autres copains de l'Olympe, si mythologiquement grecs !

Planer au firmament a ses exigences... Vos créatures veulent vivre, manger, se défendre, jouir et se reproduire - enfin atteindre au nirvana, tout cela avec une mentalité d'assistés. Faut assurer car plus votre petit monde baigne dans l'huile de palme odoriférante, plus vous détenez de pouvoirs, dévastateurs en proportion. Inconvénients et avantages se font d'ailleurs la nique. A quoi ça sert en effet de jouer les démiurges, si on ne peut pas se livrer de temps en temps à quelques régulations prophylactiques...



Avec *Populous 2*, on est servi ! Toutes les catastrophes dites "naturelles" - tremblements de terre (des fissures déchirent le sol), volcans (avec fleuve de lave en prime !), sables mouvants, tornades, éclairs, tempêtes, incendies, pluies de feu, raz de marée, tourbillons aquatiques, champignons vénéneux - figurent à votre arsenal. Les épidémies se mettent alors à courir les rues et des vautours à danser la Carmagnole autour de l'endroit contaminé. Les adversaires tombent comme des mouches mais attention, vos affidés peuvent attraper une saloperie en fricotant de vraiment trop près avec l'ennemi.

Au rayon des antiquailles

2

17/20



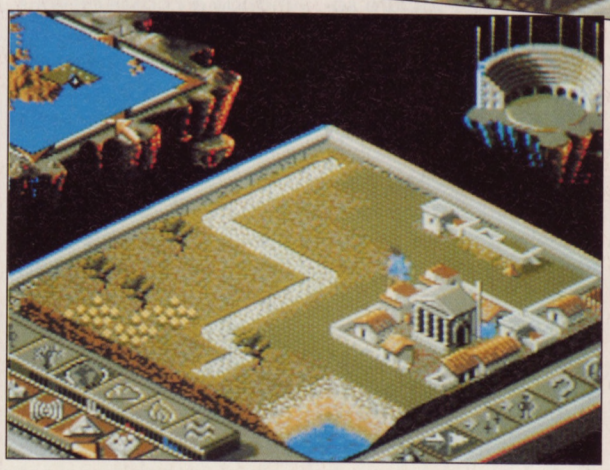
rigolotes, la panoplie des dieux grecs (Mars tue sur son passage tout ce qui bouge ; Aphrodite envoûte mortellement ses adorateurs...) et de petits bassins magiques qui transforment radicalement l'esprit de tous ceux qui s'y trempent - retournements de veste garantis ! En France on appelle ça la fièvre électorale...

Une fois que vous avez eu votre coup de bambou, le moment vient de revenir à des sentiments meilleurs... A vous de remodeler le relief, de construire des routes, des ponts sur les estuaires et des palissades qui métamorphosent un village en forteresse, voire de faire dans la floralie ! Quant à l'écran principal, il a été quelque peu remodelé mais conserve presque la même apparence, avec une vue en 3-D isométrique et dans le coin supérieur, un stade antique dont les gradins se remplissent peu à peu aux couleurs des deux adversaires, selon l'équilibre des forces du moment.

Et les sprites des bâtiments et des personnages apparaissent beaucoup plus détaillés : on fait désormais la différence entre les femmes, les hommes, les vieillards, les enfants etc. Un mode spécial permet aussi de visionner une plus large portion du terrain - agrandie de surcroît, et débarrassée des icônes de jeu. Enfin, la difficulté a été mieux dosée (*Populous* pâtissait de brusques montées de niveau) et dans les levels haut-de-gamme, les adversaires font preuve d'une intelligence remarquable.

Même si *Populous 2* emploie quelques idées qu'on retrouve en grattant un peu dans d'autres productions comme *Sim City*, ou *Celtic Legend*, on reste passionné par la profondeur, la richesse et l'originalité du jeu...

Bref, c'est toujours aussi bon de se sentir dans la peau d'un dieu !







Une disquette Electronic Arts pour Amiga.
Egalement prévu sur ST, PC et compatibles.

M.L.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 5
GRAPHISMES ...4
SON 4
ANIMATION ..4

MICROS

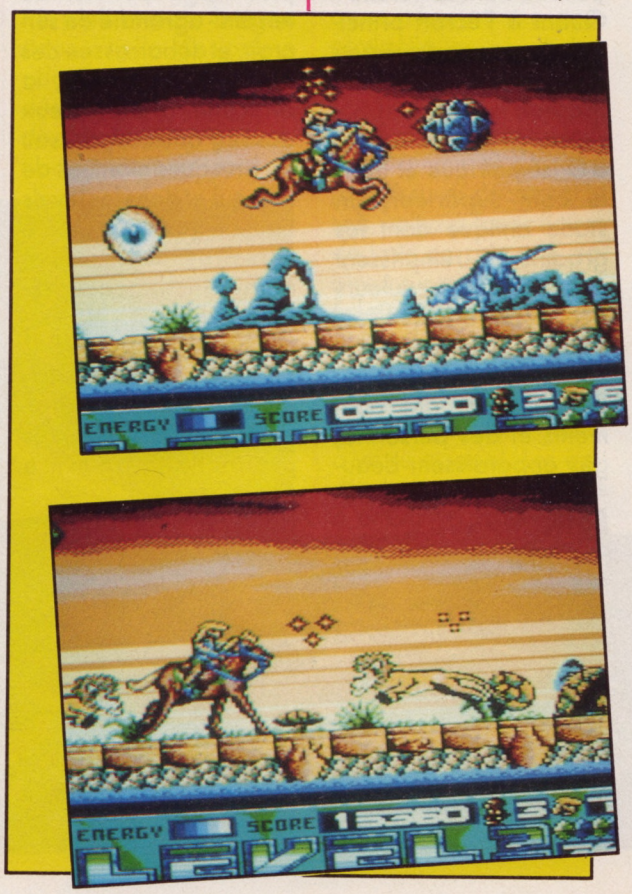
XYPHOES FANTASY

Au pays de Norem, il ya bien des dilemmes, mais quand on aime, le même thème, c'est idem : tandem sans anathème...

Il ne faut pas grand-chose pour réveiller le barbare qui en chacun de nous sommeille : une grève de la RATP, une facture salée, une divergence d'opinion.... Autant de preuves que l'éducation, la surprotection sociale et le confort acquis au fil des siècles n'ont pu venir à bout de l'agressivité qui caractérise notre bizarre espèce...
Tant mieux, vous allez en avoir besoin ! En désespoir de cause, les cruels Skulls (prononcez plusieurs fois à toute vitesse) à la recherche d'une blondasse à sacrifier à leur crétin de roi, en appellent au pouvoir de Kan le grand sorcier. Abracadabra ! et votre copine, en vadrouille dans le parc du vieux manoir d'Ecosse où vous passiez des vacances idylliques, se retrouve prisonnière d'un ailleurs inhospitalier : le pays de Norem. Un vieux bouquin découvert dans le grenier, à côté d'une armure, vous enseigne l'art de franchir la "Porte", de préférence un soir de pleine lune... Et c'est chose faite, dès le chargement du logiciel aux données hypercompactées. Cinq niveaux graphiquement somptueux avec sprites



énormes, affichage en overscan pour les scènes de duel et les pages d'écrans, musiques peaufinées sur Amiga et Atari ST... Hélas, au détriment d'une originalité perdue dans quelque univers parallèle. Mais au vu de la conjoncture sur Amstrad CPC, ne minaudons pas !
Instruit de chaque épreuve grâce aux pro-





ASY

17/20

pos d'un vieux magicien déchu (glaner un nombre déterminé d'objets, affronter tel ou tel barbare en combat singulier), le héros est fraîchement accueilli par une faune dont le gigantisme n'a d'égal que la férocité — yeux géants, calmars géants, guêpes géantes, escargots géants, grenouilles géantes, chauves-souris géantes etc. D'un pas alerte ou au galop sur un fier destrier, on arpente la plupart du temps un scrolling horizontal plaisant, mais où le franchissement des obstacles doit être anticipé. Quelques sauts de ballerine et par ici les pièces d'or, les joyaux, les fioles d'énergie et autres bonus motivants très chèrement gagnés — à noter la bulle protectrice, et le dédoublement qui épargne bien des enfants dans le dos. Courage, le peuple est avec vous !

Une disquette Silmarils pour Amstrad CPC, CPC +. J.-C.P.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 3
GRAPHISMES ...5
SON 4
ANIMATION ..5

PITFIGHTER

11/20

Bien évidemment, vous allez vous demander pourquoi ce jeu est aussi mal noté... Tout simplement parce qu'il est injouable. J'ai beau avoir changé de joystick plusieurs fois, le résultat reste navrant, les commandes trop imprécises. Pour un jeu de baston, très gênant — puisque qu'il s'agit de castagne.

L'essentiel du jeu consiste à combattre pour de l'argent, dans une rue, devant des badauds et cela sans aucun règlement, bien entendu. Trois brutes vous sont proposées : un spécialiste du kick-boxing, un autre du catch pro, et le dernier de karaté. Ils auraient pu s'appeler Augustin, Blaise et Casimir, ils ont préféré Ty, Buzz et Kato. Chacun ses goûts... Vos adversaires, eux, c'est pire, visez un peu : The Executioner (le bourreau), Angel (une gonzesse très peu recommandable), Mad Miles (un ancien du Vietnam au chômage), CC Rider (le Hell's du coin) etc. L'ultime combat se livre face à The Ultimate Warrior... Après quelques combats vos muscles ne suffisent plus, il faut alors ramasser tout ce que vous pouvez (matraques, rochers, caisses et même des motos) pour les balancer sur votre adversaire. Pas sur la nana quand même ? Si, justement, c'est l'occasion ou jamais de vous défouler sur une femme à défaut de taper la vôtre, n'ayez aucun remords : elle l'a bien mérité. Un proverbe arabe dit : "Bats ta femme, si toi tu ne sais pas pourquoi, elle, elle le sait " Mais c'est pour rire ! Je plaisante ! Revenons au truc pour vous indiquer que vous pouvez déconner à deux — c'est tout aussi catastrophique au niveau de la jouabilité qu'en mode solo, mais on rigole un peu plus, surtout quand vous jouez au lancer de nains avec votre pote : une fois par terre, sautez-lui dessus à bras raccourcis, il appréciera !







Deux disquettes Domark pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga, PC et CPC.
Franck M.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 2
GRAPHISMES ...3
SON 3
ANIMATION ..3

MICROS

MICROS

MIG-29M SUPER FULCRUM

9/20



médiocre, une notice obscure et une jouabilité à la limite de la nullité, *Mig-29* ne plaira qu'aux irréductibles amateurs de simulateurs de vol.

Deux disquettes Domark pour Amiga.
Également prévu sur Atari ST.

M.L.



Autant commencer tout de suite par les quelques qualités de ce simulateur de vol (ça va aller vite !) : la possibilité de jouer à deux (en reliant deux Amiga par un câble), et une option mode de pilotage "réaliste" qui rend les manœuvres beaucoup plus difficiles et tient compte des réactions du pilote : en cas d'accélération brutale, la vision de ce dernier se brouille, et notre gaillard peut tomber carrément dans les pommes (l'écran devient alors tout noir). Voilà, c'est tout !

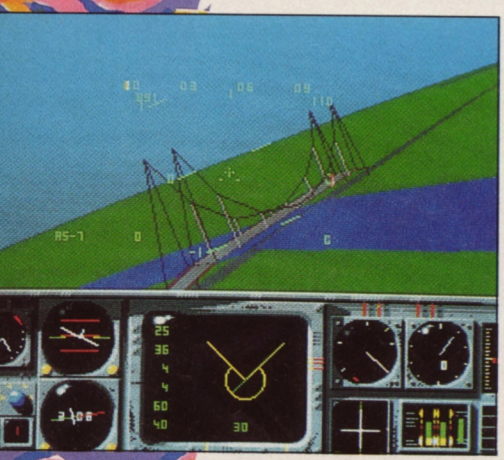
Pour le reste, *Mig-29* n'apporte rien de nouveau et aligne même un nombre impressionnant de défauts : une animation moyenne, des graphismes qui ne se distinguent guère de ceux de ses concurrents, des missions mal définies et pour finir une notice effroyablement mal traduite, qui indique les touches pour un clavier anglais (il vous faudra donc piloter avec le guide de l'utilisateur Amiga sur les genoux pour trouver les équivalences sur votre clavier français !).

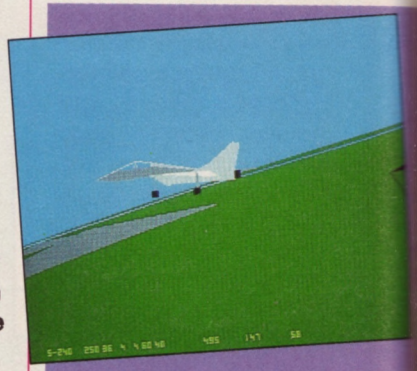
Une multitude de petites merdes viennent également gâcher le plaisir de la simulation : le lâcher de leurres n'est signalé par aucun effet visuel ou sonore, aucune carte ne se trouve disponible pendant le vol, le radar fait dans l'imprécis et la visualisation des cibles avant chaque mission vous donne l'impression d'être Gilbert Montagné assistant à un spectacle du mime Marceau...

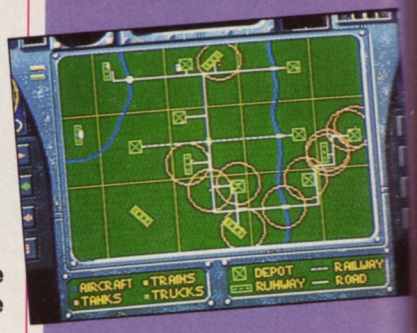
En vol, vous ne disposez que de trois types différents d'armement (canon, missiles air-sol et missiles air-air) et une fois qu'une cible est accrochée, pas possible de changer — même si une autre, plus importante, se trouve à deux mètres à peine de la première!

Pour couronner le tout, les avions ennemis triomphent sans peine et vous collent au train, restant pratiquement indétectables au radar... Malgré toutes les acrobaties que vous pourrez entreprendre, vous n'arriverez au mieux qu'à les croiser de face et serez abattu illico.

Grandement desservi par une réalisation







APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 2
GRAPHISMES ... 3
SON 1
ANIMATION .. 3

PARAGLIDING

Liberté, balades ou compétitions, vivez l'extrême à plus de 2500 m d'altitude !

De 199 FF à 269 FF selon ordinateurs.



Photos : Denis GANKINE

Disponible sur AMIGA, ATARI, CPC/CPC+, IBM PC et Comp.







Sortie nationale le 12 décembre chez tous les revendeurs.

LORICIEL

LORICIEL 81, rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison
Tél. : 47 52 11 33 - Tél. Commercial : 47 52 18 18

COUPON REPONSE POUR RECEVOIR LE CATALOGUE

Oui, je désire recevoir le catalogue* LORICIEL

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____

Ville : _____

* Catalogue gratuit contre 2 timbres à 2,50 FF.

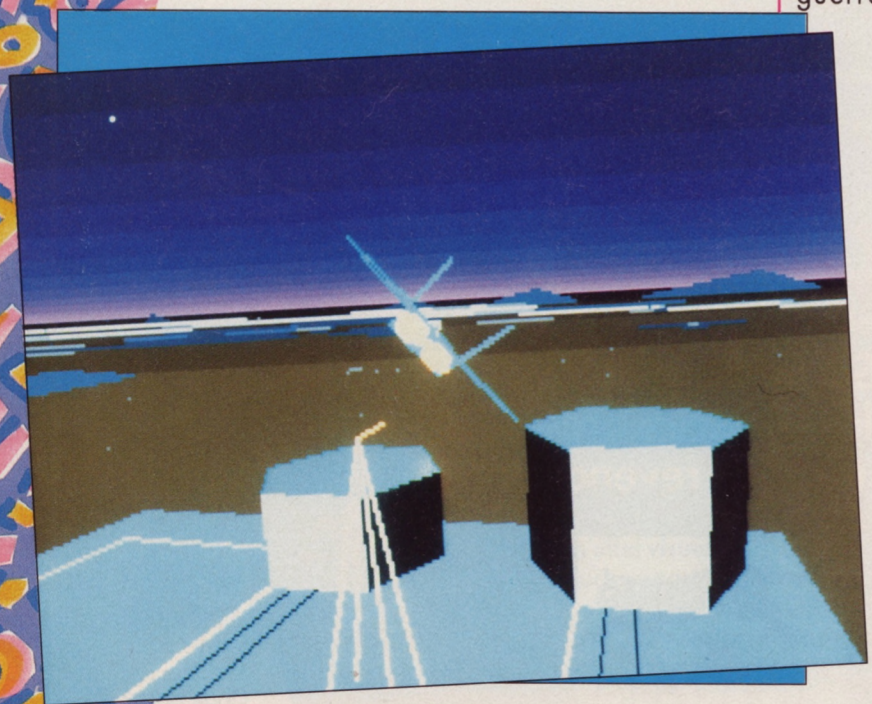
M.N. 12/91



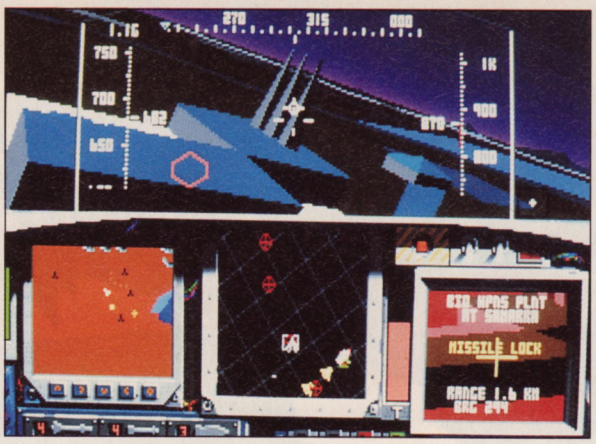
19/20

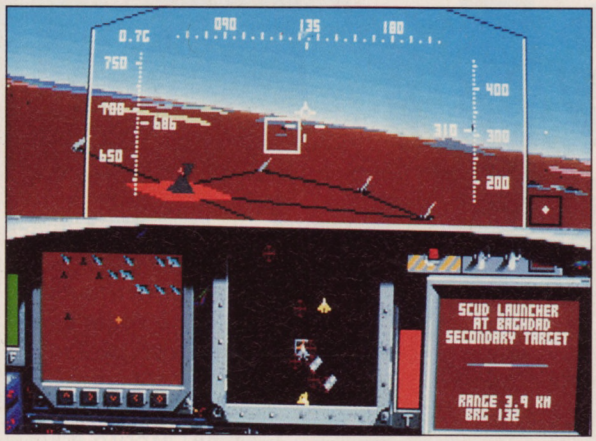
OPERATION DESERT STORM

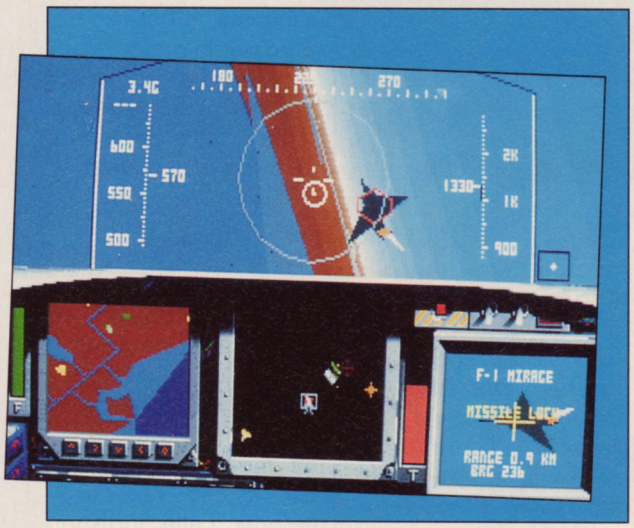
Pas un grain de sable dans les moteurs du zinc...
Le désert n'y croit plus quand sa damnation sue mémorise le vent de l'Histoire...

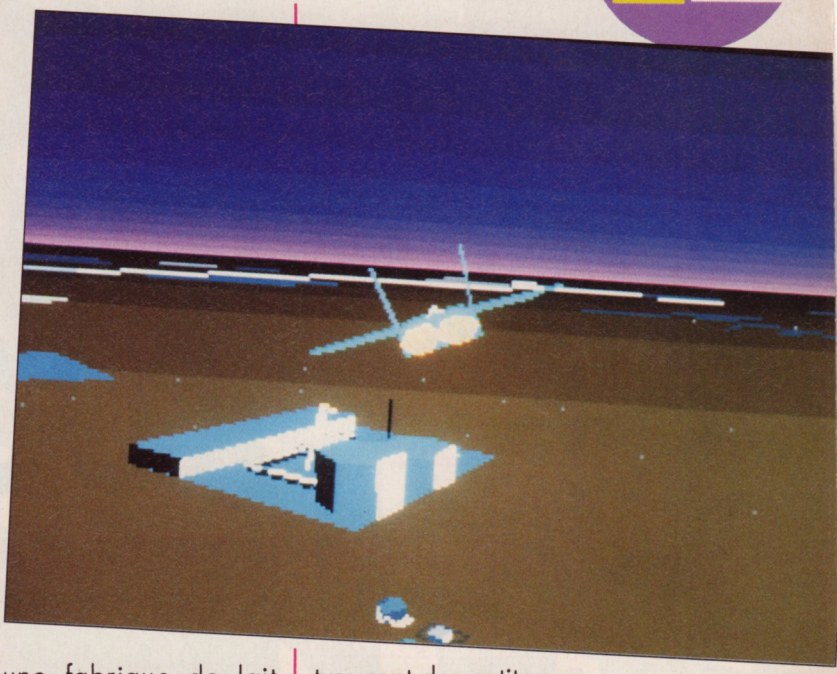


On avait déjà fait la louange — en long et en large — de *F-15 Strike Eagle 2*, et on n'y serait pas revenu si Microprose n'avait pas sorti une disquette que très prémonitoirement, Micro News annonçait dès son numéro consacré à la guerre du Golfe : *Operation Desert Storm Scenario Disk*. Dans sa version d'origine, *F-15* offrait bien quelques incursions du côté de Bagdad, mais sans la présence charismatique du Führerillon local. C'était aussi triste qu'un mausolée sans Lénine, un Panama sans Noriega ou un politicien sans amnistie...
L'avantage du scenario disk, c'est qu'en général l'utilisateur a eu le temps de se faire la main sur le soft initial. On goûte donc plus rapidement à ses joies que lorsqu'il faut se coltiner préalablement une notice compliquée. Rappelons quand même à ceux qui l'ignoreraient encore que *F-15* a une particularité très yankee : il faut absolument appuyer les touches Ctrl/Alt et F1 pour basculer en clavier US, autrement les armes à moyenne portée ne se trouveront jamais accessibles. Cela fait, il suffira de choisir l'option "Other areas" pour afficher les nouveaux menus, au nombre de trois : *North Cape, Central Europe* et *Desert Storm*. F-15 n'est pas le seul à fréquenter assidûment ces lieux. Les deux premiers figurent en effet au programme de *F-19* et de *F-117A*. Mais politiquement, *F-19* en est resté aux sordides bisbilles dans le golfe Arabo-Persique, lorsque les ayatollahs gardaient









en villégiature quelques diplomates américains, tandis que *F-117A* réussissait à rattraper le train de l'histoire en marche. Du coup, et malgré ses immenses qualités, *F-15 2* prenait un méchant coup de vieux. Sa jouabilité n'a pas été modifiée ; les programmeurs ont cependant profité de la mise à jour historique pour glisser un driver Roland MT-32 parmi les options sonores. Le 17 janvier 1991, premier jour de la guerre, est marqué par deux interventions : "Saddam's Eyes" qui voit la destruction des radars irakiens et "Command and Control" où l'on bombarde le palais présidentiel et le ministère de la Défense à Bagdad, deux cibles ô combien stratégiques. "Baby Milk Factory" fait allusion à la polémique qui secoua le monde lorsque les Irakiens affirmèrent que l'usine d'armes chimiques bombardée le 22 janvier était en réalité une fabrique de lait maternisé. Le bouquet final éclate en une attaque contre les chars de la Garde Républicaine, le 20 février.

Des trois nouveaux théâtres d'opération, *Desert Storm* est le seul à offrir des vols de nuit, sous un ciel mauve délicatement dégradé emprunté à *F-117A*. Dans la semi-obscurité, la vision se trouve certes réduite, mais elle offre l'avantage de pouvoir approcher l'ennemi de très près et bénéficier de l'effet de surprise. A noter, pour les nyctaphobes, que la simple combinaison Alt/N fait le jour et la nuit sur le sable chaud !

On retrouve d'ailleurs dans ce scenario disk l'un des points forts de *F-15 2* : la finition des installations au sol. Les usines, les centrales nucléaires, les derricks et les lanceurs de missiles Scud sont tellement bien dessinés que l'on se surprend parfois à faire du tourisme, à survoler en rase-mottes le splendide palais présidentiel qui brûle longuement en cas de coup au but. Les huit missions de cette aventure sont des petites pages historiques dûment datées, mais parfois enclines à prendre quelques libertés avec l'Histoire, la vraie. Car depuis que l'aviation israélienne avait détruit le réacteur nucléaire franco-irakien Osirak, plus aucune cheminée de refroidissement n'avait gâché les cieux sumériens.

Mais *F-15 2* étant un simulateur de combat plutôt qu'un cours sur l'histoire contemporaine, nous ne chipoterons pas plus avant...

Desert Storm se présente donc comme une disquette qui donnera un coup de jeune à un soft encore très vaillant.

Une disquette Microprose 3 1/2 pour PC et compatibles.

B.J.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 5
GRAPHISMES ...5
SON 4
ANIMATION ..5

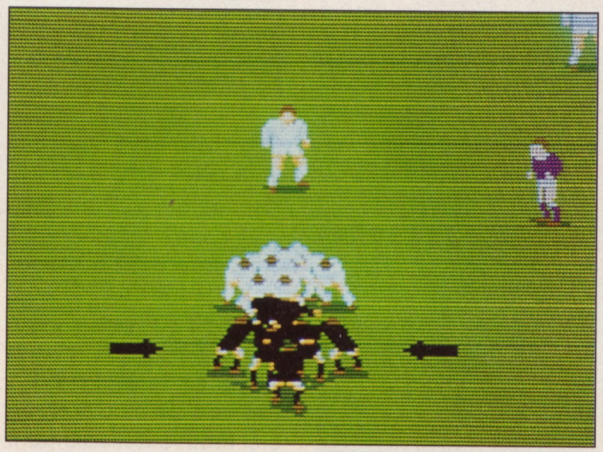
MICROS

WORLD CLASS RUGBY

17/20



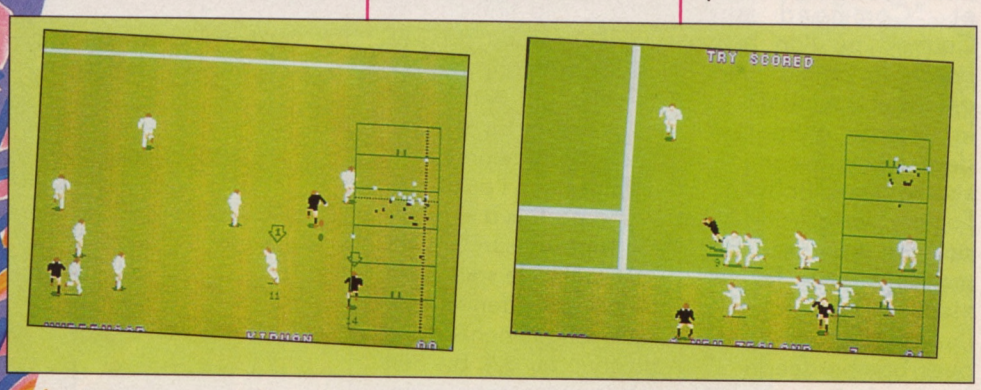
Le rugby français est en deuil depuis son quart de finale calamiteux —par chance, le Tournoi des 5 Nations, c'est au mois de février. Courage !



Ce logiciel aurait mérité la note la meilleure — il se révèle malheureusement trop imprécis... En effet, vos lignes d'avants et d'arrières sont régulièrement traversées par les trois-quarts adverses. Si encore ils esquivaient, ou crochetaient — mais non : ils vous passent littéralement au travers. Frustrant, non ? Bon, je veux bien admettre qu'un joueur australien ou néo-zélandais puisse le faire, mais un minuscule Japonais... j'ai du mal à y croire — et pourtant !

A part ce gros défaut, *World Class Rugby* se révèle tout de même extraordinaire question graphismes, et le nombre incroyable d'options satisfera les plus renfrognés : choix de l'épreuve (Coupe du Monde ou Calcutta Cup), du lieu (à domicile ou à l'extérieur), des équipements, du team type (avec remplaçants, replay + replay ralenti), vision 3-D, vue générale, radar, nombreuses combinaisons en mêlée, touches et pénalités... Vous hésitez encore ?

Bon, et si je vous dis encore que c'est très jouable, que les plaquages pêchent un max, que lesdites pénalités et les drops apparaissent infiniment réalistes (indicateur de puissance et de visée), que les mêlées mettent aux prises deux blocs (chacun pesant près de 800 kg) de huit joueurs ? Pour les déplacer il vous faudra un poignet solide et résistant dans sa manipulation du joystick. Comme l'esprit d'équipe s'impose, n'hésitez pas à passer le ballon, voire à revenir en arrière et à obliquer vers l'autre côté si nécessaire, car le jeu à la main se requiert ici d'office — pas de chandelles à l'anglaise en ces lieux sacrés, ce serait trahir l'esprit même du rugby ! Vous pouvez jouer évidemment à deux, alors, dites à votre pote d'aller — pendant que vous finissez de lire ce magnifique numéro de Micro News — acheter cette indispensable simulation de rugby...



Une disquette Audiogenic pour Atari ST. Egalement prévu sur Amiga. Franck M.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 5
GRAPHISMES ...4
SON 4
ANIMATION ..4

SUPER SPACE INVADERS™

En 1979, un étrange phénomène bouleversa le Monde - les Envahisseurs atterrirent - ce qui allait changer la vie à tout jamais.

AUJOURD'HUI ILS REVIENNENT ... POUR SE VENGER!

Plus grands, plus méchants, plus intelligents, plus audacieux et meilleurs, Super Space Invaders présente le jeu qui en a lancé des milliers d'autres, vous propulsant ainsi dans le 21ème siècle avec une foule de personnages incroyables:

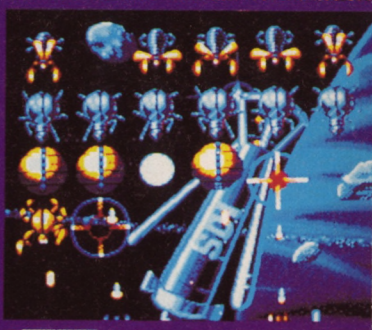
- Niveau après niveau des envahisseurs de plus en plus bizarres et hostiles
- Des écrans de jeu incroyables qui se déroulent dans tous les directions
- Des méga-monstres énormes à la fin de chaque niveau
- Des niveaux secrets, cachés, que seuls les meilleurs trouveront.

C'est une suite sans comparaison possible!!













© 1991 Taito.
Programme par The Kremlin
Artwork and Packaging © 1991 Domark Group Ltd.
Published by Domark Software Ltd.
Ferry House,
51-57 Lacy Road,
London SW15 1PR

TAITO

DOMARK

SUPER SPACE INVADERS

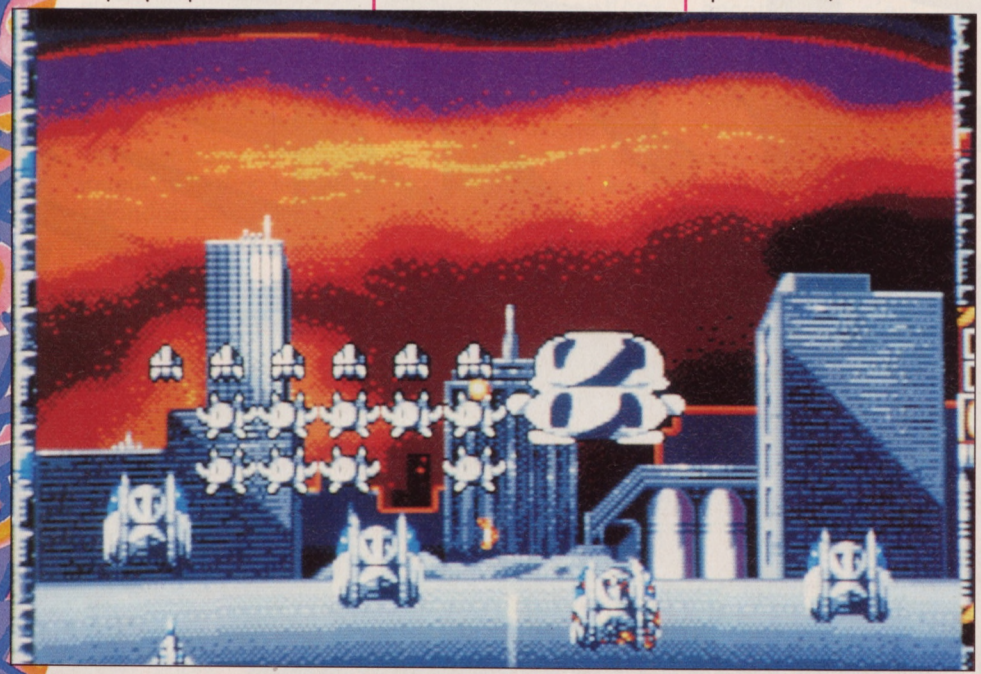
17/20

Ça tombe du ciel, ça aurait plu à Charles Fort et ça nous interpelle quelque part, entre Orion et Véga-Sud.

Pour cette nouvelle version d'un des plus fameux Grands Anciens des jeux vidéo (*Space Invaders* apparut en 1979), les programmeurs de Domark ont mis le paquet : séquence d'introduction, animations rigolotes, humour, jouabilité, musique pimpante... même le tableau des high scores se paie un look inédit ! Mais heureusement, les bougres ne se sont pas contentés de passer une bonne couche de peinture sur l'original, ajoutant au passage un tas de détails. Les vieux renards retrouveront cependant avec plaisir leurs bons vieux réflexes (dégommer les alignements verticaux d'aliens sur les côtés de façon à ralentir leur progression), même si de nouveaux modes de déplacement viennent s'ajouter aux ambulations traditionnelles de nos amis extra-terrestres.

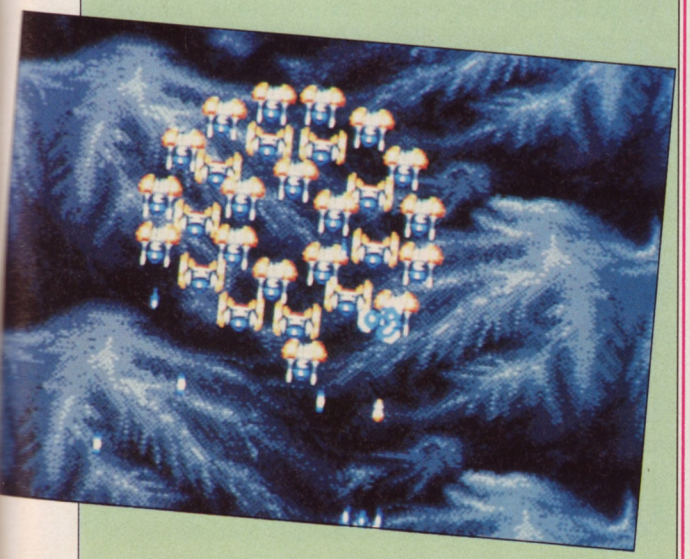
Le look des aliens, ainsi que leur façon de se regrouper a changé (un curieux mélange d'ailleurs, qui tient de jeux comme *Galaxian* ou *Phoenix*), mais le principe reste le même : les vagues d'assaut se succèdent, allant d'un bout à l'autre de l'écran et descendant chaque fois d'un cran vers votre batterie de DCA, tandis qu'une soucoupe volante protégée par des rangées d'E.T. passe de temps en temps en haut de l'écran...

La nouveauté, c'est qu'en abattant cette soucoupe, vous obtenez des armes supplémentaires (boules de feu baladeuses, grosse explosion, paralysie de l'ennemi, ligne de feu horizontale ou verticale etc.) qui vous donnent tout loisir de venir à bout des hordes d'aliens gluants et des gigantesques monstres métalliques qui gardent la fin de chaque niveau. Autre innovation, les décors de fond ne se











en images fixes, mais arborent de superbes scrollings (sur plusieurs niveaux), qui ont parfois le tort de rendre l'action un peu confuse.... Côté défauts, on note encore de nets ralentissements lorsque les aliens prolifèrent à l'écran.

Tous les trois niveaux, le joueur (ou les — on peut se la donner à deux) accède à une séquence de bonus hilarante, inspirée d'une rumeur qui circulait aux Etats-Unis dans les années trente et selon laquelle la disparition mystérieuse du bétail à travers tout le pays était due à des attaques d'ovnis... Vous avez donc pour mission de surveiller un troupeau de vaches broutant dans un champ, tandis que des soucoupes volantes aux allures délicieusement kitsch tentent d'enlever les paisibles bovidés. Les malheureuses normandes aspirées par le rayon tracteur des ovnis s'agitent en poussant des meuglements déchirants : vous pouvez les libérer en descendant la soucoupe avant qu'elle ne disparaisse dans le ciel... Mais attention à ne pas transformer un de ces ruminants en steak tartare à cause d'un coup de laser malheureux !

Malgré toutes ces nouveautés attirantes, *Super Space Invaders* devient un peu répétitif et lassant au bout d'un certain temps, comme la première version... Mais après tout, on pourrait dire la même chose de *Tetris* !

De toute façon, les fanatiques seront ravis, d'autant qu'on peut casser du monstre d'outre-espace à deux simultanément ! On se fait un petit casse-pipes ?

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

M.L.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

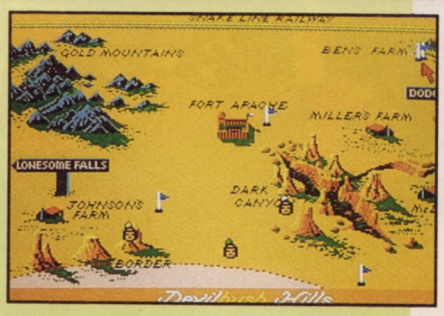
INTERET 4
GRAPHISMES ...4
SON 4
ANIMATION ..5

MICROS

FORT APACHE

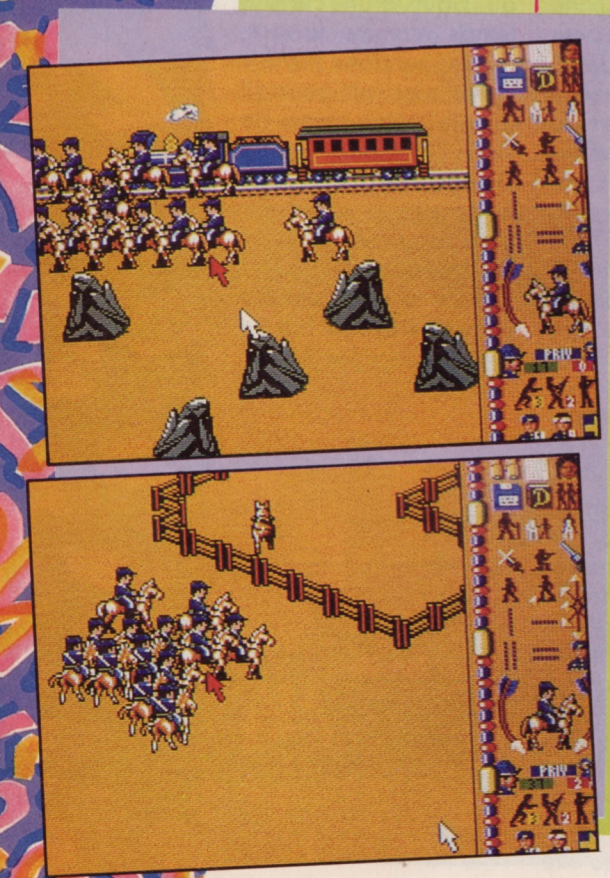
13/20





Les poubelles ayant disparu (couac !) de notre nouvelle méthode de notation, les wargames ratés de chez Impressions — jusqu'ici abonnés à la décharge — nous posent un problème épineux. Un zéro pur et simple ou des notes négatives ? Heureusement pour eux et pour nous, les programmeurs de ladite boîte ont résolu la difficulté en nous envoyant cette fois un soft qui tient la route et se place même au-dessus de la moyenne ! En effet les graphismes, les sons et surtout l'ergonomie du logiciel ont été nettement améliorés...

Un texte intégralement traduit — pas seulement dans la notice mais aussi dans le jeu (même si quelques phrases peuvent encore sembler curieuses : "Avez-vous jamais voulu nouer un petit foulard jaune autour de votre cou, porter des pantalons avec une longue rayure le long des jambes... — On n'est pas des pédés !) — vous met tout de suite le pied à l'étrier. Jeune capitaine égaré en plein Ouest sauvage, vous êtes chargé de faire régner le calme et la paix. Votre mission la plus délicate consistera à faire respecter les traités de paix établis avec les Indiens, en interdisant l'entrée des réserves. Malheur aux contrevenants, bien pâles en regard des guerriers comanches !



Les parties se divisent en journées, à la fin desquelles vous devez envoyer un rapport à vos supérieurs hiérarchiques et demander éventuellement des renforts, des chevaux frais ou bien une promotion. Le programme génère aléatoirement les missions au cours de la journée, ce qui rend chaque nouvelle partie terriblement excitante.

Si la première journée vous laisse le temps d'explorer le terrain et d'organiser des rondes, la suite sera loin d'être une partie de plaisir : il faudra réagir vite. Profitez donc de ce moment de répit pour mettre en place des patrouilles (vous pouvez répartir vos hommes dans huit groupes différents) et définir leur secteur sur la carte. Chaque soldat se commande individuellement, ou alors on peut donner des ordres à des groupes entiers (monter ou descendre de cheval, s'agenouiller, tirer, charger au sabre, patrouiller, se déplacer dans une certaine direction...). Placez également vos trois éclaireurs indiens aux endroits clés de la carte de façon à être rapidement alerté en cas de complication. Vous commandez en despote, ce qui donne parfois des résultats surprenants et provoque parfois quelques bousculades. Réfléchissez donc avant de lancer le moindre petit ordre... Quant au système d'icônes, légèrement remanié, il permet de contrôler le jeu et les déplacements sur la carte ne sautillent plus à l'écran.

Après une sacrée dégringolade (*Rorke's Drift, Cohort, Charge of the Light Brigade...*) Impressions remonte donc soudainement la pente. Même si le sommet n'est encore pas encore tout à fait atteint, les gaillards sont sur la bonne voie... On leur souhaite sincèrement une brillante ascension !

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	4
GRAPHISMES	3
SON	2
ANIMATION	4

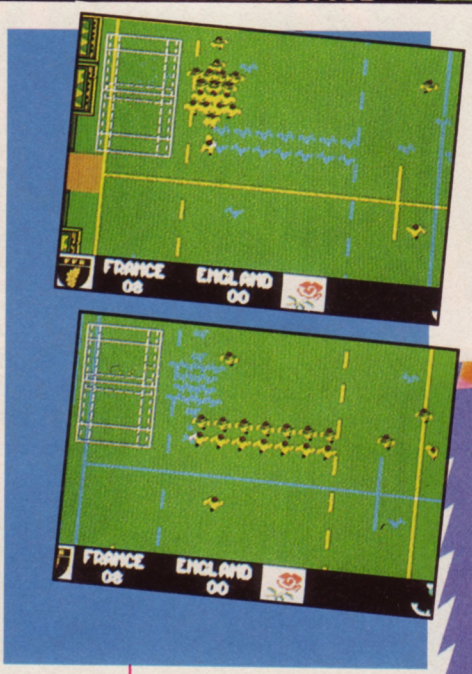
Une disquette Impressions pour Amiga. Egalement prévu pour Atari ST.

M.L.

RUGBY THE WORLD CUP

16/20





Introduction pour la France ! La première ligne pousse ! Galthié récupère le ballon, passe à Cambé puis à Sella, Mesnel s'enfonce, il croise avec Blanco lancé , qui cadre le dernier défenseur et transmet à Lafond. Essai ! France : 14, Angleterre : 6.

Amoureux du ballon ovale et de l'équipe de France de rugby à 15, c'est l'occasion ou jamais de prendre votre revanche sur ces maudits Britanniques ! Et rassurez-vous, il n'y aura pas d'arbitre néo-zélandais sur la pelouse pour signaler des fautes là où il n'y en a pas la moindre !
Ce soft est tombé à point... J'ai terrassé l'Angleterre en quart de finale 14 points à 6, l'Ecosse en demi-finale 12 points à 6, malheureusement, c'était trop beau pour durer et le scénario de 1987 s'est à nouveau vérifié, ces damnés Blacks m'ont balayé en finale... Mais enfin, quelle partie de plaisir mes amis ! Après avoir choisi votre équipe parmi les 16 présentes (possibilité de jouer à 16) dans cette Coupe du Monde — de préférence les favorites — et la durée de chaque match, vous pénétrez sur la pelouse pour affronter, à tour de rôle, les trois équipes de votre groupe (en cas de fatigue et entre chaque match, vous pouvez visionner les autres rencontres). Les actions de jeu s'exécutent comme dans *Kick Off*, sauf qu'ici il s'agit de rugby — beaucoup plus épuisant ! Les règles du jeu sont grosso modo respectées, bien que les hors-jeu et les touches directes ne soient pas signalés. N'en demandons pas trop tout de même : les mêlées, touches et up and under constituent un véritable régal visuel. Il est toutefois conseillé de posséder un bon joystick car ces mêlées et ces touches réclament beaucoup d'énergie (à prévoir : des ampoules aux mains). Chaque équipe arbore ses caractéristiques réelles, les Blacks ont un pack puissant et percutant, les Anglais un jeu fait principalement de chandelles (beurk, c'est pas moi qui les leur tiendrait !) ; les Français, eux, sont les rois du jeu déployé à la main, comme les Australiens etc. Et les bruitages de chaque percussion ou plaquage se révèlent des modèles du genre — on se demande vraiment si le joueur va se relever... N'hésitez donc pas à faire des passes et à botter en touche façon le bel Andrew.
Allez les petits, à vos crampons ! Simple remarque à nos amis de Domark : le coq est l'emblème de la France, pas celui de la Roumanie !

Une disquette Domark pour Amiga. Existe également pour Atari STE.

Franck M.

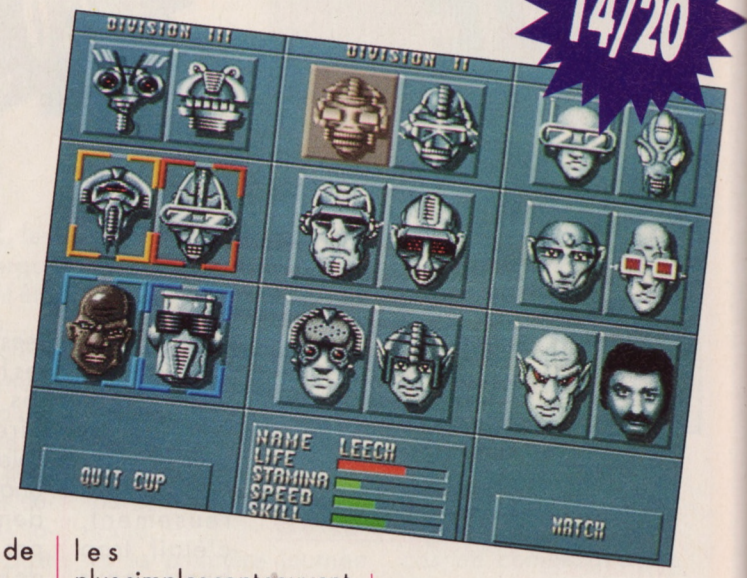
APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	4
GRAPHISMES	4
SON	5
ANIMATION	3

ADRENALYNN

14/20

Balle et baston, en grattant sur ma Gibson, au bord du terrain de Raide-Dingue.



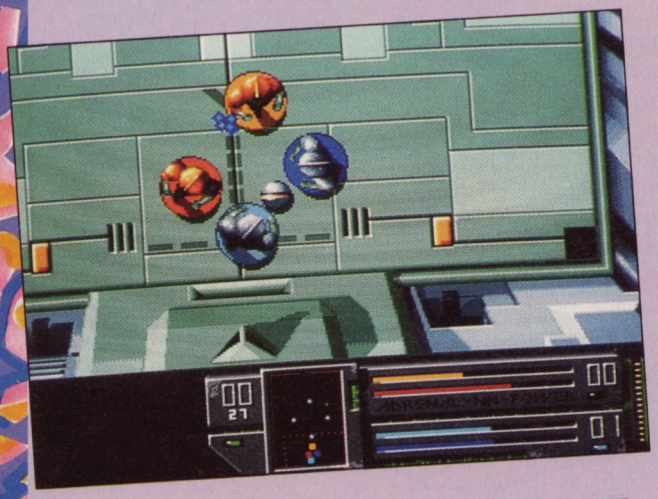
Un peu en retard d'une mode, Exponentia nous ressort la panoplie habituelle des jeux de sports futuristes : terrain métallique parsemé d'obstacles, équipes constituées de robots, applaudissements de la foule et coups de klaxon pour marquer la mi-temps (les programmeurs ont l'air d'apprécier *Speedball*), mode tournoi avec neuf niveaux de jeu, personnages aux looks genre cyberpunk, pastilles de bonus etc.

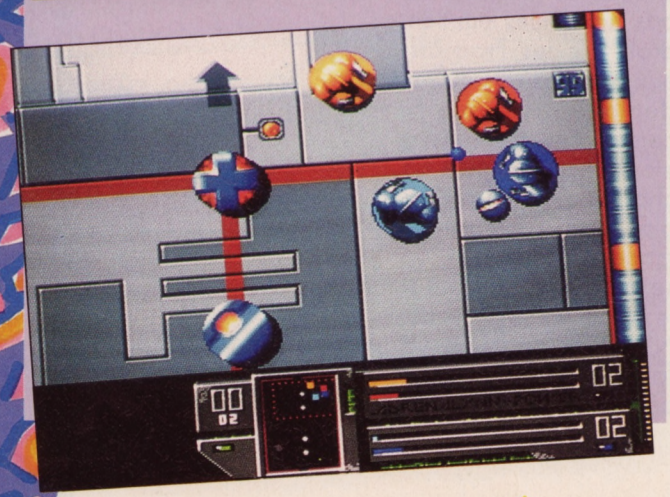
Après tout, pourquoi pas ! Entre amis, ce genre de divertissement se révèle tout à fait réjouissant et les recettes les plus simples sont souvent les plus efficaces... Le but du jeu consiste donc à envoyer la baballe dans les buts adverses, tout en canardant l'adversaire au passage (à coups de laser), et en récoltant des pastilles aux effets divers (obstruction de ses propres buts, diminution de la gravité, invincibilité, ralentissement ou paralysie des joueurs adverses etc.), éparpillées sur le terrain.

Les matchs opposent deux équipes de deux joueurs avec, ô joie, la possibilité pour les nantis de jouer à quatre simultanément grâce à un dédoubleur de joystick — à brancher dans le port parallèle — géré par le logiciel. Seul contre l'ordinateur, on a tôt fait de réaliser que ce sacré tas de puces incarne un adversaire redoutable et supérieurement intelligent.

A deux dans la même équipe, on peut élaborer des mini-stratégies, même si le système des passes cafouille un peu, mais c'est en fait en jouant l'un contre l'autre que les participants s'amuseront le plus.

Adrenalynn n'apporte donc rien de nouveau au monde des simulations de sport futuristes où, il est vrai, la concurrence apparaît plutôt rude (*Speedball*, *Projectyle*, *Skateball* etc.). Mais pour les amateurs d'action, une bonne petite baston entre robots est toujours bonne à prendre — d'autant que les jeux à quatre participants sont rares —, même si celle-ci a comme un petit goût de réchauffé...





Une disquette Exponentia pour Amiga (distribuée par Loriciel).

M.L.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 3
GRAPHISMES ...4
SON 3
ANIMATION ..4

Aventure , Action, Humour dans une

Atmosphère Fantastique Médiévale!

Vivez l'aventure cocasse de trois lutins malicieux partis chercher un remède pour guérir leur roi devenu fou à lier...



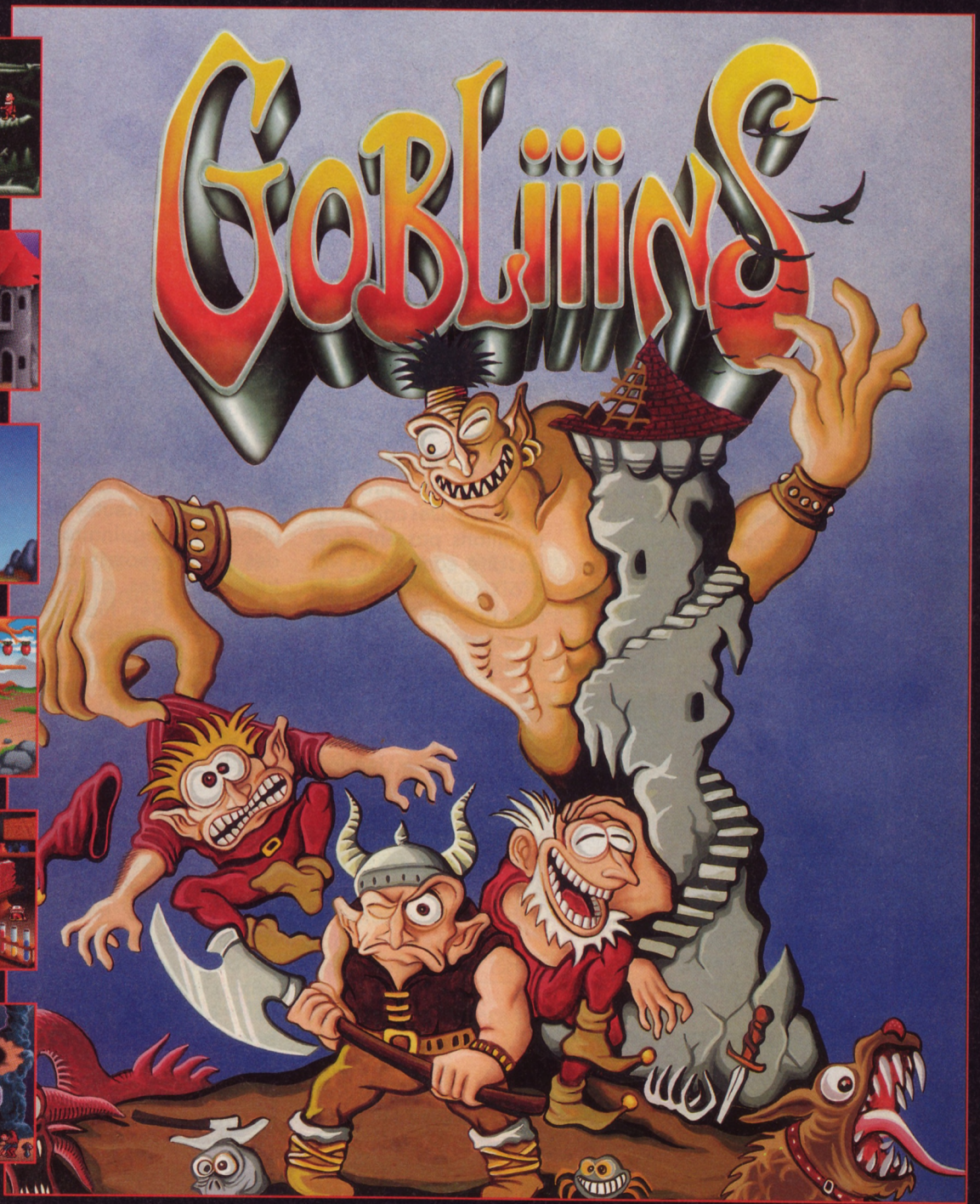












Oups le technicien, Ignatius le magicien et Asgard le guerrier sont en permanence à l'écran. Sélectionnez-en un et utilisez-le suivant ses compétences. Gare aux surprises !...

Disponible sur : Amiga, Atari ST, PC 5.25", 3.5", PC disque dur 256 couleurs

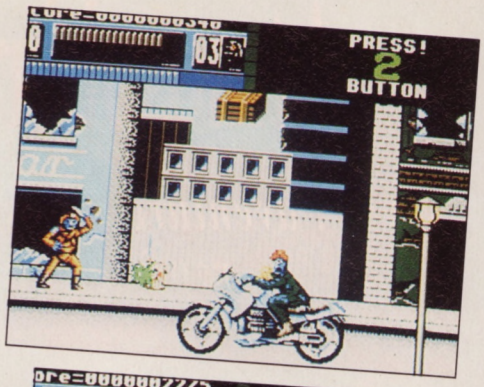
N'hésitez pas à consulter notre serveur minitel : **36 15 COKTEL**. Catalogue sur simple demande à: **C.V.S**
Parc tertiaire de Meudon
5, rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon-la-Forêt cedex

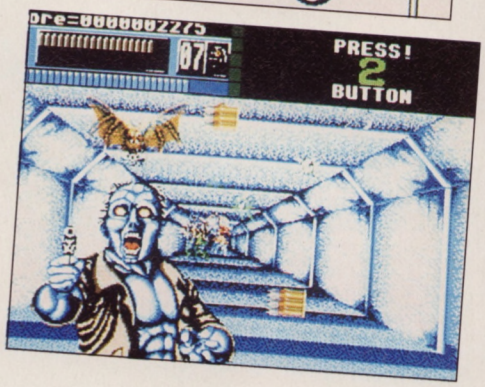
TOMAHAWK

The multimedia generation

MICROS

BEAST BUSTERS



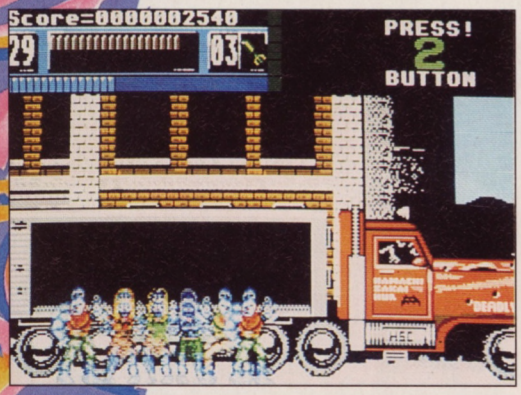


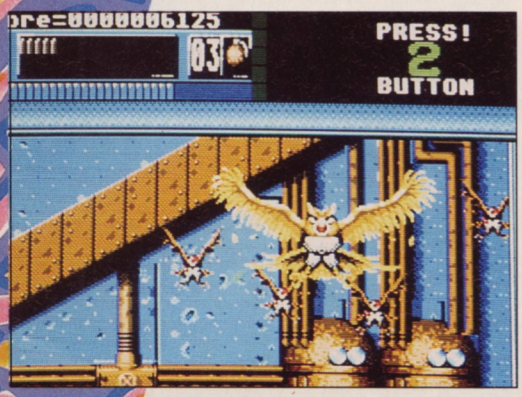
Bestiaire de cauchemar dans une ville en postcombustion.

14/20

Beast Busters : un soft sans scénario... Ce qui, soit dit en passant, se révèle une bonne chose — dans la mesure où les scénars d'un shoot'em up ne constituent souvent qu'un vague prétexte à engager l'action.

Ça commence dans les rues cataclysmiques d'une ville calamiteuse ! Au bout de trois pas dans cette zone peu reluisante, des hordes de malfaisants déferlent, à moto, à pied (vraiment la foule des grands jours), tous animés de mauvaises intentions. Et que je te tire dans le tas ! Et que ça flingue et que ça explose ! Des caisses de munitions passent dans les airs comme un vol d'oiseaux-vaches (ça c'est une blague alsacienne). Et en cliquant dessus, on recharge son flingue. Pour casser ça casse : des maisons entières s'effondrent sous votre tir nourri.





Le massacre continue continue dans un métro crade comme un jour de grève du nettoyage, taggé à mort et salement mal fréquenté. Ensuite les festivités se déroulent dans un couloir métallique, puis à partir d'une sorte de monte-charge, ce qui nous vaut un magnifique scrolling ascendant, et finalement sur une voie ferrée où il passe plus de Hell's Angels que de beaux tégévés...

Le bestiaire de *Beast Busters* fait défiler devant nos yeux des meutes de clébards sanguinaires, des chauves-souris qui trimballent des tontons flingueurs, des hiboux-cailloux-choux-voyous. Et lorsqu'il se sent menacé, le grand méchant mou se transforme en dobermann. Les initiales de *Beast Busters* (l'avez-vous au moins remarqué ?), c'est B.B. ; pour sûr que miss Bébés-Phoques n'aimerait pas ce soft où les chiens affolés tentent d'échapper à un déluge de balles, grenades et bâtons de dynamite.

Les bruitages sont bruyants à souhait, avec des explosions à soulever les morts. Voilà une sorte d'*Operation Wolf* à la puissance dix — mâtiné de *Mayday Squad* — et au look résolument consoliste. Quand on vous disait que le ST n'est pas une machine bridée...

Trois disquettes Activision pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga. **B.J.**



APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 4
GRAPHISMES ...3
SON 4
ANIMATION ..3



SUPERGAMES, ENFIN LA !

Enfin nous y voilà ! Cette date du 6 décembre, nous l'attendions avec impatience : tous ceux qui font le jeu vidéo et micro sont réunis à **Supergames Show 91** avec en prime des tas d'animations, des espaces thématiques et une foule de nouveautés présentées en avant-première. Pour vous faciliter la visite de cette concentration de jeu et de high-tech, nous vous avons concocté ce supplément à **Micro News**,
A l'heure où nous mettons sous presse cependant, certains exposants n'avaient pas encore peaufinés leurs animations, d'autres tenaient à garder le secret le plus absolu sur ce qu'ils allaient présenter. Mais l'essentiel, c'est qu'au jour dit et à l'heure dite, tous soient prêts à faire de cette manifestation exceptionnelle le moment marquant de la micro ludique. Pari tenu : vous ne serez pas déçu !

DIRECTORY

QUI FAIT QUOI ?

La distribution en France.

LISTE DES EXPOSANTS

Ils sont venus, ils sont tous là !

VOUS Y VERREZ...

Liste alphabetique des logiciels.

VOUS Y VERREZ...

Liste thématique des logiciels.

DES MANIFESTATIONS A FOISON !

Tout ce qui fera bouger le show !

LE PLAN

Le plus détaillé possible...

LES EXPOSANTS

Des infos sur ceux que vous rencontrerez.

ATARI ET LE DEFI LYNX !

Une surprise pour les visiteurs...

Editeurs et distributeurs de jeux sur micro

QUI FAIT QUOI ?

Labels distribués :	DELPHINE SOFTWARE	ECUDIS	ESAT SOFTWARE	EXPOSE SOFTWARE	GUILLEMOT	INNELEC	LORICIEL	MICRO C	MICROPROSE	NATHAN LOGICIELS	NOVTECH	TITUS	THE DISC COMPANY	UBI SOFT
16 Blitz						*								
21st Century					*									
Access														*
Accolade		*			*	*								
Active Sales					*									
Activision		*			*	*							*	*
Anco					*	*								*
Atari						*								
Atreid Concept												*		
Audiogenic		*			*		*							
Bignet														*
Blue Byte														*
Bordas							*							
Broderbund						*	*							
CCS						*								
CDS						*								
Cinemaware					*									
Cobra Soft							*							
Code Masters						*								
Coktel Vision					*	*								
Core Design		*			*									*
CP Software					*									*
Delphine Software	*	*				*	*							
Demonware							*							
Digital Integration					*	*								*
Disney Software						*								
Domark/Tengen		*			*	*	*							
Dynamix					*									*
Eclipse Design				*										
Electronic Arts		*			*	*								
Electronic Zoo					*	*								
Elite					*	*								
Empire					*	*								
Epyx						*								
Europress														*
Exponentia							*							
Expose Software				*			*							
Firebird						*			*					
Futura						*	*							
Génération 5		*	*											
Genias					*									
Grandslam					*									
Gremlin	*	*			*	*	*							
Hawk					*									
Hewson					*	*								
Hot Cakes											*			
Hudson Soft					*									
Idea					*									
Infocom						*								
Infogrames		*			*	*								*
Infomedia						*								
Image Works					*									*
Impressions					*									*
Innerprise					*									
Krisalis					*									
Lankhor		*			*	*								
Linel					*									*

QUI FAIT QUOI ?

Labels distribués :	DELPHINE SOFTWARE	ECUDIS	ESAT SOFTWARE	EXPOSE SOFTWARE	GUILLEMOT	INNELEC	LORICIEL	MICRO C	MICROPROSE	NATHAN LOGICIELS	NOVTECH	TITUS	THE DISC COMPANY	UBI SOFT
Little Generation						*								
Logotron						*								
Loriciel						*	*							
Lucasfilm Games					*	*								*
Magic Bytes					*									*
Mandarin Software					*									
Melbourne House						*								
Merit Software					*									
Micro C								*						
Microïds					*	*								
Microleague					*		*							
Microplay									*					
Microprose		*			*	*	*		*					*
Microstyle						*			*					*
Millenium					*	*								
Mindscape					*	*								
Mirror Image							*							
Mirrorsoft		*			*	*								*
Misoftsa Dinamic														*
Money Software										*				
Nathan Logiciels		*				*				*				
Novagen						*								
Ocean		*			*		*							
Origin					*									
Palace Software					*	*						*		
Penton							*							*
Périodisk											*			
PSS					*									
Psygnosis	*	*			*	*	*							
Rainbird					*	*			*					*
Rainbow Arts		*			*	*	*							
Ready Soft					*									*
Retz										*				
Sales Curve		*												
Screen 7						*								
Sierra On-Line					*	*								*
Silmarils					*	*	*							
Simulmondo					*									*
Software Business					*									*
Spectrum Holobyte					*									
SSI					*									
Storm					*	*								
Sublogic					*	*								
System 3					*	*								
Thalamus					*									*
Thalion					*	*								*
Three Sixty					*									
Titus		*				*						*		
Tomahawk					*	*								
Tyne Soft						*								
Ubi Soft					*									*
US Gold	*	*			*	*	*							
Velocity					*									*
Virgin Mastertronic		*			*		*							*
Vulture Publishing					*									
Zeppelin					*									*

AMSTRAD FRANCE
32, avenue de l'Océanie,
bât A
Z.A. de Courtaboeuf
91940 Les Ulis.
Tél. : 69.07.87.87.
Fax. : 69.07.03.74.

ANCO
Millside Industrial Estate
Lawson Road
Dartford, Kent
Angleterre.
Tél. : 0322.292.518.
Fax. : 0322.293.422.

APPLE
12, avenue de l'Océanie
Z.A. de Courtaboeuf
91950 Les Ulis.
Tél. : 69.28.74.32.
Fax. : 69.86.34.00.

ATARI
79, avenue Louis-Roche
92230 Gennevilliers
Tél : 40.85.31.00
Fax : 40.86.29.97

AUDIOGENIC
Winchester House
Canning Road
Wealdstone Harrow
Mddx HA3 7SJ
Angleterre.
Tél. : 0818.611.166.
Fax. : 0818.611.773.

COKTEL VISION
Parc tertiaire de Meudon
Immeuble Le Galilée
5-7, rue Jeanne Braconnier
92360 Meudon-la-Forêt
Tél : 46.30.99.57
Fax : 46.30.13.89

COMMODORE FRANCE
150-152 avenue de Verdun
92137 Issy-les-Moulineaux.
Tél. : 46.44.55.55.
Fax. : 46.44.59.30.

DOMARK
Ferry House
51-57 Lacy Road, Putney
London SW15 1PR
Angleterre.
Tél. : 0817.802.222.
Fax. : 0817801.540.

EDITIONS DU DOLMEN
2, rue de l'Eglise
89760 Vareilles.
Tél. : 86.88.21.75. M. Gremillet.

EDUCOM
PAG Garonor
bât 14H
BP 584
93621 L'Hay sous-Bois.
Tél. : 48.65.66.08.
Fax. : 45.91.04.22.

ELECTRONIC ARTS
Langley Business Centre
11-49 Station Road
Langley Slough
Berkshire SL3 8YN
Angleterre.
Tél. : 0753.549.442.
Fax. : 0753.546.672.

EURO CD
13, cité Voltaire
75018 Paris.

FR3

GREMLIN GRAPHICS
Alpha House
10 Carver Street
Sheffield S1 4FS
Tél : (0742) 753423
Fax : (0742) 768581

IMPRESSIONS
Riverbank House
Putney Bridge Approach
London SW6 3JD
Tél : 071 371 9191
Fax : 071 384 2820

INFOGRAMES
84, rue du 1er Mars 1943
69628 Villeurbanne Cedex
Tél : 78.03.18.46
Fax :

INNELEC
Centre d'activité de l'Ourcq
45, rue Delizy
93692 Pantin cedex.
Tél. : 48.91.00.44.
Fax. : 48.91.29.12.

JEUX NATHAN
Orsud-3-5, avene Galliéni
94250 Gentilly.
Tél. : 47.40.63.54.
Fax. : 47.60.63.65.

LUCAFILM GAMES
3270 Kerner Blud
San Rafael
CA 94901 USA.
Tél. : 415.721.33.00.
Fax. : 415.662.24.43.

MICROPROSE
22, rue Norvins
75018 Paris.
Tél. : 40.34.47.57.

MICRO C
16, rue des Fossés
35000 Rennes.
Tél. : 99.63.71.11.
Fax. : 99.38.88.05.

MICRO KID'S
Productions Richard Joffo
30, rue Eugène Carrière
75018 Paris.
Tél. : 42.55.29.10.
Fax. : 42.55.08.48.

MICRO NEWS
2 à 12, rue de Bellevue
75019 Paris
Tél : 42.00.33.05
Fax : 42.41.89.40

MINDSCAPE
1, rue du Port Navallo
44640 St-Jean de Boiseau.
Tél. : 40.65.71.68.

MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE
Rectorat de Versailles
Esplanade du Grand Siècle
78000 Versailles.
Tél. : 30.83.46.84.
Fax. : 30.83.45.66.

MIREILLE

MIRRORSOFT
Irwin House
118, Southwark Street
London SE1
Angleterre.
Tél. : 0719.281.454
Fax. : 0715.833.494.

NATHAN LOGICIELS
Orsud-3-5 avenue Galliéni
94250 Gentilly.
Tél. : 47.60.63.54.
Fax. : 47.60.63.65.

NINTENDO
3, rue de l'Industrie
Z.I. Epluches
95310 St-Ouen-l'Aumône.
Tél. : 34.30.30.30.
Fax. : 3437.66.24.

OCEAN SOFTWARE
25, boulevard Berthier
75017 Paris
Tél : 47.66.33.26
Fax : 42.27.95.73

ONISEP
voir Ministère de l'Education Nationale

PHILIPS
64, rue Carnot
BP 306
92156 Suresnes cedex.
Tél. : 47.89.59.60.
Fax. : 47.28.56.55.

PPS
150, bd Haussmann
75008 Paris.
Tél. : 45.62.01.02.
Fax. : 42.89.19.22.

PSYGNOSIS
South Harrington Building
Sefton Street
Liverpool L3 4BQ
Angleterre.
Tél. : 0517.095.755.
Fax. : 0517.096.466.

RAINBOW ARTS
Daimlestrasse 10
4044 Kaarst 2
Allemagne
Tél : 02101 66020
Fax : 02101 660262

SECURITE ROUTIERE
Ministère de l'Equipement
6, Arche de la Défense
1, le Parvis de la Défense
92800 Puteaux.
Tél. : 40.81.21.22.
Fax. : 40.81.80.98.

SEGA FRANCE
8-10, rue Barbette
75003 Paris.
Tél. : 42.78.98.99.
Fax. : 42.78.95.50.

SEQUENCE NEWS
7, cours Gambetta
69003 Lyon.
Tél. : 78.60.33.60.
Fax. : 78.60.30.17.

SODIPENG
BP 2
56200 La Gacilly
Tél. : 99.08.89.41.
Fax. : 99.08.82.67.

SPACE CAMP
4, allée des Cormorans
BP 76
06322 Cannes-La Bocca cedex.
Tél. : 93.47.68.02.

SUPER LOUSTIC

TILT MICROLOISIRS
9 à 13, rue du Colonel Avia
75015 Paris.
Tél. : 46.62.22.02.
Fax. : 46.62.25.31.

TRANSECOM
Avenue de Mouillons
95140 Garges-les-Gonesse.
Tél. : 39.86.96.30.
Fax. : 39.86.43.57.

UBI SOFT
8-10, rue Valmy
93100 Montreuil sous-Bois.
Tél. : 48.57.65.52.
Fax. : 48.57.07.41.

TF1

VOUS Y VERREZ...

LISTE ALPHABETIQUE DES LOGICIELS PRESENTES SUR LE SUPERGAMES SHOW 91

A.G.E. - Stand Coktel Vision
ADI - Stand Coktel Vision
Adibou - Stand Coktel Vision
Another World - Stand PPS
B.A.T. 2 - Stand Ubi Soft
Baby Jo - Stand Loriciel
Bargon Attack - Stand Coktel Vision
Battle Isle - Stand Ubi Soft
Black Crypte - Stand Ubi Soft
California Games - Stand Innelec-Sega
Celtic Legend - Stand Ubi Soft
Checkred Flag - Stand Atari
Cisco Heat - Stand Ubi Soft
Compilation 39-45 - Stand Loriciel
Compile Football Crazy - Stand Ubi Soft
Compile Intégrale La Cinq - Stand PPS
Conan the Cimmerian - Stand Ubi Soft
Croisière pour un Cadavre - Stand PPS
Découverte - Stand Ubi Soft
DeLuxe Paint 4 - Stand Ubi Soft
Demon's Gate - Stand PPS
Denver - Stand Loriciel
Donald Duck - Stand Innelec-Sega
Double Dragon 3 - Stand Ubi Soft
Drakkhen 2 - Stand Infogrames
E.S.S. - Stand Coktel Vision
Escape from Singe's Castle - Stand Ubi Soft
Eternam - Stand Infogrames
F15-Strike Eagle 2 - Stand Microprose
Fascination - Stand Coktel Vision
First Samouraï - Stand Ubi Soft
Gobliiins - Stand Coktel Vision
Grand Master Agafanov - Stand Ubi Soft
Grand Prix - Stand Microprose
Great Courts 2 (PC) - Stand Ubi Soft
Guy Spy - Stand Ubi Soft
Hare Raising Havoc - Stand Infogrames
Harlequin - Stand PPS
Heimdall - Stand Ubi Soft
Indy 4 - Stand Ubi Soft
Ishido - Stand Atari
Jeux d'Echecs Kasparov - Stand Transecom
L'Aigle d'Or 2 - Stand Loriciel
La Compile Fun Radio - Stand Ubi Soft
Legend - Stand Ubi Soft
Le Grand Robert - Stand Euro CD
Le Pack Educatif - Stand Ubi Soft
Le Petit Prince - Stand Ubi Soft
Lotus Turbo Challenge 2 - Stand PPS
Lure of the Temptress - Stand Ubi Soft
Mac Globe - Stand Nathan
Merchant Colony - Stand Ubi Soft
Mickey's 123"s - Stand Infogrames
Mickey's ABC's - Stand Infogrames
Mickey's Colors & Shapes - Stand Infogrames
Mickey's Jigsaw Puzzles - Stand Infogrames
Mickey's Memory Challenge - Stand Infogrames
Monkey Island - Stand Ubi Soft
Monkey Island 2 - Stand Ubi Soft
Music Master (PC) - Stand Ubi Soft
Nightmare - Stand Ubi Soft
Ninja Turtles 2 - Stand Ubi Soft
Once Upon a Time - Stand Coktel Vision
Paperboy 2 - Stand Ubi Soft
Paragliding - Stand Loriciel
PC Globe - Stand Nathan
Pegasus - Stand PPS
Pit Fighter - Stand Ubi Soft
Populous 2 - Stand Ubi Soft
Prince of Persia (Nec) - Stand Sodipeng
Quack Shot - Stand Innelec-Sega
Raiden Trad (Nec) - Stand Sodipeng
Reach for the Ski - Stand Ubi Soft
Rugby the World Cup - Stand Ubi Soft
Scrapyard Dog - Stand Atari
Secret Weapons of the Luftwaffe - Stand Ubi Soft
Shuttle - Stand Ubi Soft
Sonic The Hedgehog (MS) - Stand Innelec-Sega
Space Ace 2 - Stand Ubi Soft
Space Crusade - Stand PPS
Star Rush - Stand Ubi Soft
Star Trek 5 - Stand Ubi Soft
Stunt Island - Stand Infogrames
Super Mario Bros 3 - Stand Nintendo
Suspicious Cargo - Stand PPS
Tennis Cup 2 - Stand Loriciel
The Animation Studio - Stand Infogrames
The Miracle - Stand Ubi Soft
The Pearl - Stand Ubi Soft
The Rocketeer - Stand Infogrames
The Secret of Adrian Mole - Stand Ubi Soft
The Simpsons - Stand Nintendo
Thunderhawk - Stand Ubi Soft
Time Cruise 2 (Nec) - Stand Sodipeng
Tip Off - Stand Ubi Soft
Turbo Sub - Stand Atari
TV Sport Baseball - Stand Ubi Soft
TV Sport Boxing - Stand Ubi Soft
Ultima 6 - Stand Ubi Soft
Unreal (PC) - Stand Ubi Soft
Video kid - Stand PPS
Viking Child - Stand Atari
Wing Commander 2 - Stand Ubi Soft
World Class Rugby - Stand PPS
YS 3 - Stand Innelec-

■

VOUS Y VERREZ...

LISTE THEMATIQUE DES LOGICIELS PRESENTES AU SUPERGAMES SHOW 91

ARCADE

Baby Jo
Bargon Attack
Black Crypte
California Games
Checkred Flag
Cisco Heat
Compile Intégrale La Cinq
Conan the Cimmerian
Demon's Gate
Donald Duck
Double Dragon 3
Escape from Singe's Castle
First Samouraï
Guy Spy
Hare Raising Havoc
La Compile Fun Radio
Nightmare
Ninja Turtles 2
Paperboy 2
Paragliding
Pegasus
Pit Fighter
Prince of Persia (Nec)
Quack Shot
Raiden Trad (Nec)
Scrapyard Dog
Sonic The Hedgehog (MS)
Space Ace 2
Star Rush
Stunt Island
Super Mario Bros 3
The Rocketeer
The Simpsons
Time Cruise 2 (Nec)
Turbo Sub
Unreal (PC)
Video kid
Viking Child
YS 3

AVENTURE

A.G.E.
Another World
B.A.T. 2
Bargon Attack
Battle Isle
Black Crypte
Celtic Legend
Conan the Cimmerian
Croisière pour un Cadavre
Drakkhen 2
Escape from Singe's Castle
Eternam
Fascination
Gobliiins
Harlequin
Heimdall
Indy 4
L'Aigle d'Or 2
Legend
Lure of the Temptress
Merchant Colony
Monkey Island
Monkey Island 2
Once Upon a Time
Populous 2
Prince of Persia (Nec)
Space Ace 2
Space Crusade
Star Trek 5
Suspicious Cargo
Secret of Adrian Mole
Unreal (PC)
The Simpsons
Ultima 6

EDUCATIF

ADI
Adibou
Découverte
Denver
Le Grand Robert
Le Pack Educatif
Le Petit Prince
Mac Globe
Mickey's 123"s
Mickey's ABC's
Mickey's Colors & Shapes
Mickey's Jigsaw Puzzles
Mickey's Memory Challenge
Once Upon a Time
PC Globe
The Pearl

REFLEXION

Grand Master Agafanov
Ishido
Jeux d'Echecs Kasparov

SIMULATION

Compilation 39-45
E.S.S.
F15-Strike Eagle 2
Grand Prix
Lotus Turbo Challenge 2
Reach for the Ski
Secret Weapons of the Luftwaffe
Shuttle
Thunderhawk
Wing Commander 2

SPORT

Compile Football Crazy
Great courts 2 (PC)
Rugby the World Cup
Tennis Cup 2
Tip Off
TV Sport Baseball
TV Sport Boxing
World Class Rugby

UTILITAIRE

Deluxe Paint 4
Le Grand Robert
Music Master (PC)
The Animation Studio
The Miracle

DES ANIMATIONS A FOISON

Sur le stand **Ubi-Soft**, le champion du monde Vladimir Agafanov se mesure aux dames avec tous ceux qui voudront bien relever le défi. Attention : avec ses déplacements apparemment plus simples qu'aux échecs, le jeu de dames peut sembler plus facile. En fait, il n'en est rien.

Spécialisé dans l'éducatif ludique, **Coktel Vision** a testé ADI, son soft vedette, dans diverses écoles du 20ème arrondissement. Après s'être familiarisé pendant quelques semaines avec le gentil petit extra-terrestre, les élèves ont remis leur copie, ADI est devenu un copain. Ils feront désormais équipe de classe en classe. Pour faire connaissance avec lui, pas de problème, il suffit d'aller sur le stand Coktel Vision.

Tomahawk est le label «jeu» de Coktel Vision. Dans un espace qui leur est réservé, ils présenteront ESS, le simulateur de vol de la navette Hermès qui est aussi une fantastique simulation d'entreprise spatiale. Car, si la conquête des étoiles a commencé dans l'euphorie et avec des budgets colossaux, depuis que l'homme a posé le pied sur la Lune, les explorateurs de l'espace ont été sommé de revenir sur Terre et d'être rentables. D'où l'industrie nouvelle qui s'occupe d'allouer des orbites, de les gérer, de mettre des satellites dans les soutes afin de faire rentrer de l'argent dans les caisses.

L'espace, c'est aussi le **Space Camp** qui offre un premier contact avec la recherche spatiale et ses immenses perspectives d'avenir. Simulation de pilotage, tests, images virtuelles seront au rendez-vous.

SURPRISES SURPRISES

Nintendo sera là avec... Ah... On ne peut pas en causer. C'est hyper super top secret. Eh bien, nous n'en parlerons pas. On ne peut même pas dire que c'est beau comme ??? Non ??? Même pas que ??? Bon, il faudra aller voir sur place et vous ne serez pas déçus ! En tout cas, pour Nintendo, ça marche comme sur des roulettes !

Pour **Adémir**, un club de fanas d'informatique, ça roule vraiment. Même qu'ils sont carrément venu avec un autocar de 12 mètres (qui dit mieux ?) Dedans, simulations à l'appui, ils expliqueront aux têtes-en-l'air tout ce qu'il ne faut pas faire. Les explorateurs de la cuisine maudite, les cascadeurs du chemin des écoliers et les apprentis sorciers qui réinventent en chambre la poudre noire découvriront les risques qu'il courrent -et font encourir aux autres- et les plus futés apprendront comment prévenir un accident, protéger son existence et donner l'alerte en cas d'accident. Le quotidien ?

AVENIR A VENIR

Tous les visiteurs qui envisagent leur avenir dans une floraison d'octets seront bien inspirés de passer par le stand de l'**Education Nationale** où les attend l'**Onisep**, un organisme incollable sur tous les métiers, y compris bien sûr ceux de l'électronique et de l'informatique. Sur ce même stand, des équipes de l'Education Nationale font le point sur le développement des logiciels éducatifs et présentent les réalisations des établissements scolaires.

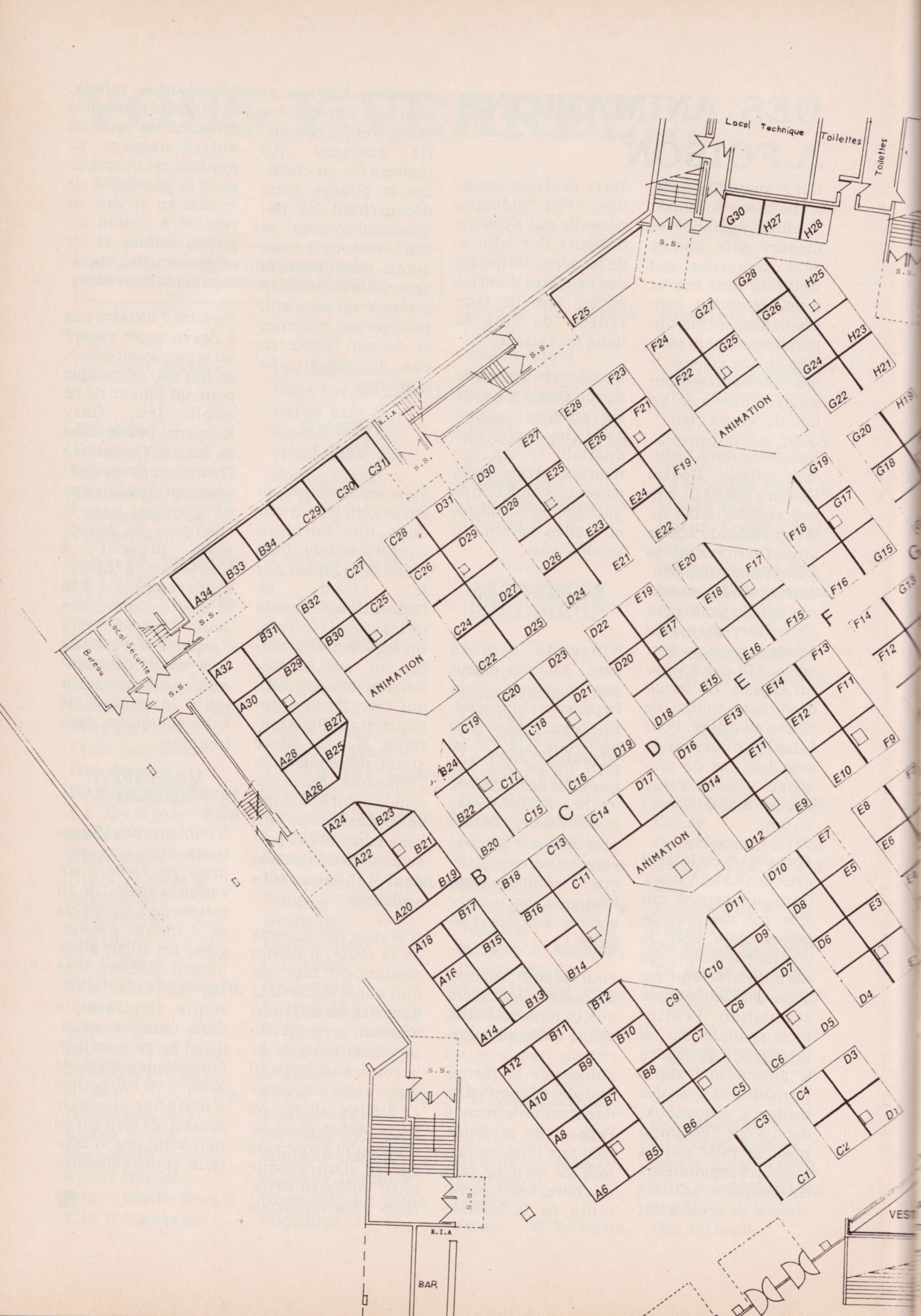
A propos des dangers de la route, il faudra absolument faire un tour sur le stand de la **Sécurité Routière** où **Educom** présente, en première, un code de la route sur CDTV (il existe aussi sur Amiga + disque dur). Le joueur-futur-as-de-la-route subit à travers la visière d'un casque moto quelques situations plus ou moins stressantes : feux, priorités, et bien sûr la présence de tous les autres usagers. Le système est interactif, avec la possibilité de revenir en arrière, de répéter à l'infini les points faibles et de composer des questionnaires sur mesure.

Viendra ? Viendra pas ? Après avoir essayé un retentissant échec, ce qui est un comple pour un joueur de ce noble jeu, Gary Kasparov boude dans sa datcha. Du coup, à l'heure où nous mettons sous presse, nous ne savons pas le champion du monde sera présent à Supergames Show. **Transecom**, qui a la licence exclusive des Jeux d'Echecs Gary Kasparov n'a pas fait faux-bond. Des rencontres auront lieu sur toute la gamme de leurs échiquiers électroniques.

VAISSEAU SPECIAL

N'oublions pas **Micro-News** avec une surprise de taille : un vaisseau spatial de 18 mètres de long et plus de 4 mètres d'envergure, un engin absolument sidérant créé par Jean Lelu, du baroque électronique dans toute sa splendeur, un rêve de B.D. fantastique mâtinée de X-Wing où l'on pourra s'installer dans le cockpit. Et bien sûr en non-stop, des animations et des cadeaux.

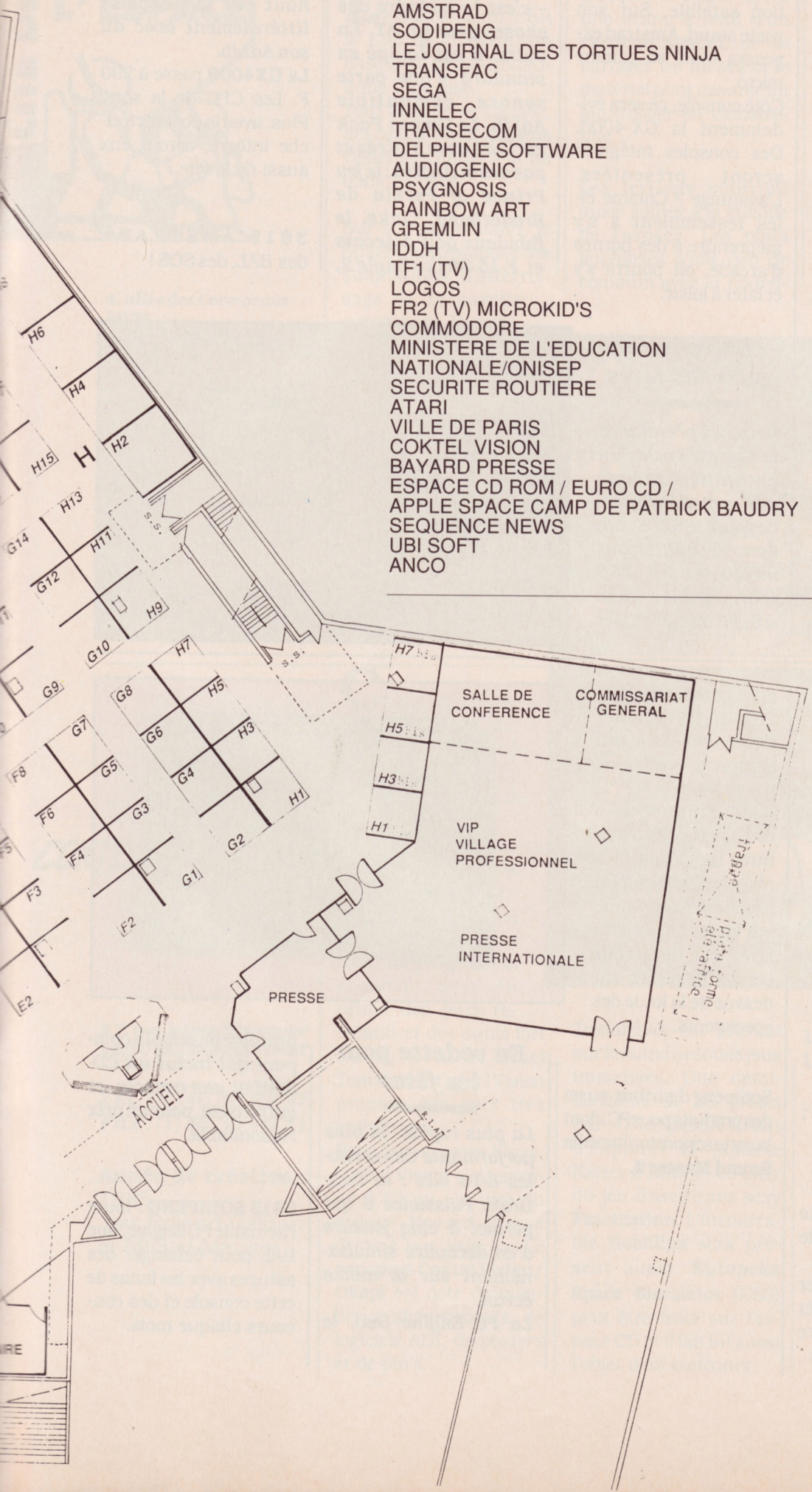
■


Local Technique
Toilettes
Toilettes
G30
H27
H28
S.S.
S.S.
F25
S.S.
R.I.A
S.S.
G28
H25
G26
H23
G24
H21
G22
F24
G27
G25
F22
ANIMATION
E28
F23
F21
E26
F19
E24
E22
D30
E27
E25
D28
E23
D26
E21
D24
C28
D31
D29
C26
D27
C24
D25
C22
C31
C30
C29
B34
B33
A34
S.S.
Local Securite
Bureau
S.S.
B32
C27
C25
B30
ANIMATION
A32
B31
B29
A30
B27
A28
B25
A26
A24
B23
A22
B21
A20
B19
C19
B24
C17
B22
C15
B20
C20
D23
C18
D21
C16
D19
D22
E19
E17
D20
E15
D18
E20
F17
E18
F15
E16
G19
G17
F18
G15
F16
G20
H19
G18
F14
G13
F12
E14
F13
F11
E12
F9
E10
D16
E13
E11
D14
E9
D12
C14
D17
ANIMATION
B18
C13
C11
B16
B14
A18
B17
B15
A16
B13
A14
A12
B11
B9
A10
B7
A8
B5
A6
B12
C9
B10
C7
B8
C5
B6
C10
D11
D9
C8
D7
C6
D5
D10
E7
E5
D8
E3
D6
D4
E8
E6
C4
D3
D1
C2
C3
C1
S.S.
S.S.
R.I.A
BAR
VEST
A
B
C
D
E
F
G

SOCIETES REPRESENTEES A SUPERGAMES

PHILIPS
AMSTRAD
SODIPENG
LE JOURNAL DES TORTUES NINJA
TRANSFAC
SEGA
INNELEC
TRANSECOM
DELPHINE SOFTWARE
AUDIOGENIC
PSYGNOSIS
RAINBOW ART
GREMLIN
IDDH
TF1 (TV)
LOGOS
FR2 (TV) MICROKID'S
COMMODORE
MINISTERE DE L'EDUCATION
NATIONALE/ONISEP
SECURITE ROUTIERE
ATARI
VILLE DE PARIS
COKTEL VISION
BAYARD PRESSE
ESPACE CD ROM / EURO CD /
APPLE SPACE CAMP DE PATRICK BAUDRY
SEQUENCE NEWS
UBI SOFT
ANCO

MIREILLE
NATHAN
NEC
MICROPROSE
MINDSCAPE
EDITIONS DU DOLMEN
MICRO NEWS
TILT
MICROSYSTEM
LA REVUE DU JOUET
MIRRORSOFT
MICRO C
MAGIC BYTES
ELECTRONIC ARTS
LUCASFILM
LANKHOR
DOMARK
LORICIEL
READY SOFT
VIRGIN GAMES
STORN
CORE DESIGN
SIERRA
DE LUXE PAINT
HEIMDALL
COMPUSTORE GAMES
FUN RADIO
NRJ
VIDEO SYSTEM
VENTE INFORMATIQUE



32, avenue de l'Océanie
BP 247 - ZA
Courtabœuf
91944 LES ULIS Cedex

Tél. : *(1) 69.07.87.87*
Fax : *(1) 69.07.03.74*

Année de création : 1982, par Marion Vannier.

Amstrad, ce n'est pas que la micro-informatique familiale et professionnelle, c'est aussi la vidéo (avec des chaînes hifi, des magnétoscopes...) et les antennes de réception satellite. Sur son vaste stand, Amstrad exposera toute sa gamme micro.
Côté console, ce sera évidemment la *GX-4000*. Des consoles intégrées seront présentées. L'avantage ? Comme elles ressemblent à s'y méprendre à des bornes d'arcade, on pourra s'y éclater à loisir.

En vedette pour les fêtes

Amstrad présentera le Games Pack : un authentique AT basé sur un microprocesseur 80286 cadencé à 16 MHz (pour mémoire, les 286 tournent d'habitude à 8, 10 ou 12 MHz) et un disque dur de 40 Mo – c'est la moindre des choses pour un AT. En outre, il est équipé en standard d'une carte sonore compatible AdLib. Le Games Pack est livré avec 3 titres et pas des moindres : le jeu Prince of Persia de Broderbund, Links, le fabuleux golf d'Access et F-15 Strike Eagle 2, du combat aérien de haut vol qui explose littéralement avec du son AdLib.
La GX4000 passe à 290 F. Les CPC de la série Plus, avec le port cartouche intégré, seront eux aussi de la fête.

3615 AMSTRAD : des BAL, des SOS !



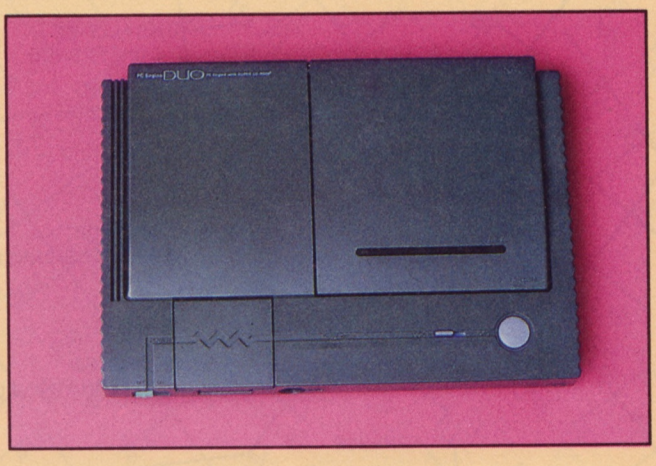
BP 2
56200 LA GACILLY

Tél. : *(16) 99.08.89.41*
Fax : *(16) 99.08.89.41*

Année de création : 1989, par Laurent Derennes.

La spécialité de Sodipeng, c'est la console Nec.
Le personnel tout entier est accro de la console et sait partager et faire partager sa passion.
Des Nec, il y en aura à foison sur le stand Sodipeng, une bonne trentaine en tout.
Afin que nul ne perdre une miette des aventures (et mésaventures) pixellisées sur PC Engine et Core Grafx, etc, les jeux seront relayés par de grands écrans TV placés au-dessus de la foule des spectateurs.

Sodipeng distribue aussi des produits pour PC, dont la carte sonore multimédia **Sound Master 2**.



En vedette pour les fêtes

La plus rapide, la plus performante des consoles 8-16 bits : la Core Grafx Puissance 5 qui permet à cinq joueurs d'en découdre simultanément sur le même écran.
La PC Engine Duo, le premier ensemble compact qui inclut un CD-ROM et une console, et qui plus est, pour un prix raisonnable.

3615 SODIPENG : toute l'actualité PC Engine, une BAL pour échanger des astuces avec les fanas de cette console et des concours chaque mois.


CITE DE
L'ESPACE

4, allée des Cormorans
BP 76
06322 CANNES LA BOCCA
Cedex

Tél. : *(16) 93.47.68.02*
Fax : *(16) 93.47.37.66*

Année de création :
1989,
par Patrick Baudry.

Le Space Camp, c'est la Cité de l'Espace, un haut-lieu de l'astronautique française.
Tout au long de l'année, des centaines de spatiens viennent s'initier à la vie dans l'espace.

Sur son vaste stand, le Space Camp propose des simulations d'atterrissage de la navette européenne **Hermès**. Une épreuve pas facile car, comme son aînée Atlantis, elle effectue son approche en vol plané et il n'est pas question de repartir en cas d'erreur.

Des manœuvres avec le Cessna de **Flight Simulator** sont aussi prévues ainsi que des tests de cohésion de groupe : il s'agit, après une avarie à bord d'un vaisseau spatial, de se partager les tâches et le matériel pour assurer un alunissage en catastrophe.

Les terriens pourront aussi goûter à la cuisine de l'espace. Les plats liophilisés n'ont rien de commun avec la nourriture terrestre des fast-foods, mais c'est une expérience culinaire originale à ne pas manquer.

••••••••••••••••••

36 15 SPACE CAMP : Space News, Quizz, Courrier des lecteurs, ventes par correspondance.



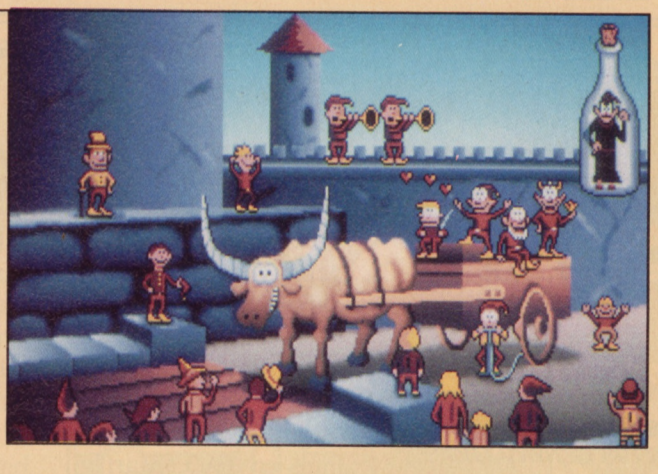


5 7, rue Jeanne Braconnier
92360 MEUDON LA FORET

Tél. : *(1) 46.30.99.57*
Fax : *(1) 46.30.66.21*

Année de création :
1985,
par Roland Oskian
et Michel Mauger

Coktel Vision est une maison d'édition bicéphale. Sous son nom habituel, elle diffuse des logiciels éducatifs.
L'extraterrestre sympathique de la série **ADI** a assuré le succès de la collection qui couvre quasiment tout le programme scolaire, avec en prime des jeux récréatifs et des outils fort utiles. Sous le label Tomahawk, Coktel Vision propose des jeux très ambitieux.
Pour Supergames Show, Coktel Vision s'est associé à Okapi, un titre du groupe Bayard Presse destiné aux lycéens. Le **concours Coktel Vision/ Okapi** est doté de nombreux abonnements, de logiciels ADI, de posters et de pin's.



Tomahawk est présent sur le stand avec des jeux immenses. Une demi-douzaine de PC prêtés par IBM permettront d'explorer la planète Kaiser d'**AGE** et de tâter du jeu d'aventures sexy **Fascination**. L'inénarrable **Gobliiins** sera présent aussi. **European Space Simulator** (ESS) peut être testé sur l'espace CD et il fait lui aussi l'objet d'un concours.

En vedette pour les fêtes

Tous les jeux Tomahawk :
AGE, Fascination, Gobliiins et ESS. Mais aussi Adibou, le petit cousin d'Adi qui s'intéresse aux petites classes et la collection Once Upon a Time, qui fait revivre les contes de notre enfance.

8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL

Tél. : *48.57.65.52*
Fax : *48.57.07.41*

Année de création : 1986 par Yves Guillemot.

Ubi Soft est ce que l'on peut appeler une grosse maison d'édition, tant du point de vue de sa taille que de la qualité de ses produits. En 1991, c'est le jeu d'aventure futuriste *B.A.T.* sur toutes les machines qui a battu des records, suivi de près par la simulation de tennis *Great Courts 2.*

A ses activités d'éditeur, Ubi Soft ajoute un secteur «importation» très fourni qu'il partage avec la société Guillemot International.

Ils distribuent la plupart des meilleurs labels : Electronic Arts, Core Design, Anco, Lucasfilm Games, Sierra On-Line, Mirrorsoft, Magic Bytes, Domark et bien d'autres encore dont vous trouverez la liste dans le tableau récapitulatif de la distribution française au début de ce guide.

Il est à noter que la grande majorité des éditeurs représentés par Ubi Soft seront présents sur son stand pour y présenter leurs toutes dernières nouveautés.

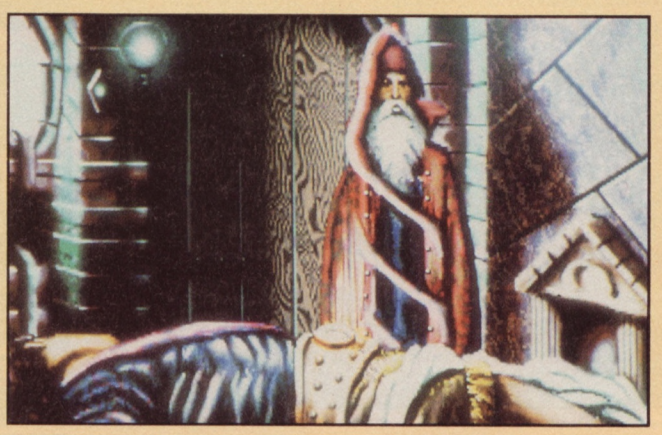
Ubi Soft distribue également depuis peu les cartouches Mega Drive de Renovation.

En vedette pour les fêtes

La fin de l'année sera placée sous le signe de B.A.T. 2, la suite spectaculaire de B.A.T., des Celtics Legends, de Battle Pole etc...

Très attendu, **Star Wars** sur Gameboy sera prêt début 1992.

A noter qu'Ubi Soft applique la garantie Euromaintenance créée par Guillemot.



79, avenue Louis Roche
92298 GENEVILLIERS CEDEX

Tél. : *(1) 40.85.31.00*
Fax : *(1) 40.86.29.97*

Année de création : 1985, par Jack Tramiel.

On ne présente plus l'Atari STE. En quelques années, cet ordinateur s'est taillé une place de choix dans le domaine ludique et professionnel et tous les jeux de quelque importance ont été créés ou adaptés sur ST.

Son interface MIDI en a fait la machine de prédilection des musiciens : Jean-Michel Jarre, Serge Pérathoner....

Il équipe des rédactions de journaux (Libération) et le Mega STE2 sait tout faire en PAO. Atari fabrique aussi des compatibles PC XT et AT.

Il est le créateur du Portfolio, un ordinateur miniature à part entière. On lui doit la **Lynx**, console portable avec écran LCD en couleur.

Atari édite aussi des logiciels de jeux. Le best-seller de cette année est *Pole Position*, une course de Formule 1 vendue à 40.000 exemplaires.



En vedette pour les fêtes

L'opération Défi Lynx. Des milliers de pin's à gagner et à s'échanger. Le ST Bag : des jeux, mais aussi des logiciels pour dessiner, composer, programmer et apprendre l'anglais.

Et pour les musicos, une offre Music Pack Midi Atari.

36 15 ATARI : tout sur toutes les machines de la marque. Des actus, des news, la vie des clubs Atari, du téléchargement.

Atari Magazine : mensuel dédié à la marque.

84, rue du 1er mars 1943
69100 VILLEURBANNE

Tél. : *78.03.18.46*
Fax : *78.03.18.40*

Année de création :
1983
par Bruno Bonnell
et Christophe Sapet.

Infogrames est un nom qui compte dans le paysage français de la micro-informatique de loisir. En effet, la prestigieuse firme lyonnaise représente des dizaines de grands softs dont, pour n'en citer que quelques-uns, *Sim City*, la simulation urbaine qui a fait bien des émules ou *Drakkhen*, un jeu de rôle gigantesque.

Côté promotion, le produit de l'année est sans conteste la *Compilation NRJ* qui a donnée lieu à de multiples publicités radiophoniques.

Depuis plus d'un an, Infogrames s'est lancé dans une véritable chasse aux nouveaux marchés : FM Town, CDTV, CD ROM et consoles diverses.

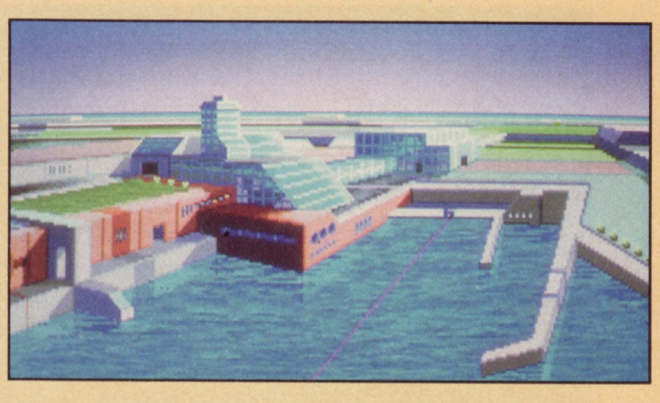
En vedette pour les fêtes

La fin de la l'année sera cartoonesque avec l'arrivée récente de la gamme Disney dans le pool Infogrames.

Eternam, le fabuleux jeu d'aventure dont nous causâmes précédemment devrait également faire beaucoup de bruit

En 1992 sortira **Call of Ctulhu** (le swahili se porte de mieux en mieux) et **Drakkhen II.**

2 000 fana de jeux sont regroupés dans le **Club Tatou**.
Pour les isolés, rendez-vous sur le 3615 Infogrames.

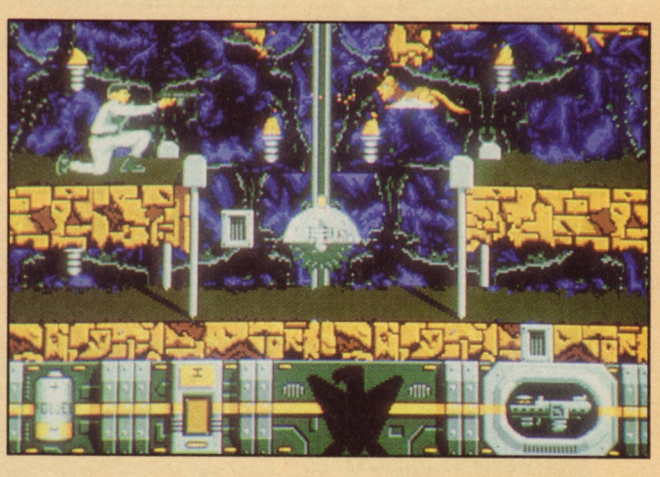


81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON

Tél. : *(1) 47.52.11.33*
Fax : *(1) 47.08.61.34*

Année de création :
1983, par Laurant Weill.

Depuis sa création, Loriciel fait partie du paysage micro-informatique ludique. Au moins une fois l'an, l'éditeur propose un soft auquel il ajoute une plus-value : la Porsche au 1/24e pour *Turbo Cup*, le pistolet optique de *West Phaser* etc. Parmi les activités méconnues de la célèbre maison au chat bondissant, signalons les onduleurs (très pro !) et les joysticks Bondwell (Quick Shot). Loriciel distribue une vingtaine de labels : Broderbund, Psygnosis, US Gold, Ocean, Audiogenic, Gremlin et bien d'autres. Le tableau récapitulatif de la distribution en donne la liste exhaustive. Pour 1991, la palme de la meilleure vente revient à *Panza Kick* Boxing, un simulateur de boxe Thaï réalisé d'après les attitudes numérisées du champion.
Loriciel développe également une gamme très éclectique de jeux de réflexion avec *Bumpy*, *Quadrel* ou *Booly*.



En vedette pour les fêtes

C'est, outre Baby Jo avec ses pin's, ses posters et des démos gratuites, le superbe Aigle d'Or 2, la compilation 39-45 : Advanced Destroyer Simulation de Futura et Sherman M4 avec en prime la maquette du monstre chenillé.

Les projets sont nombreux pour l'année qui se profile : **D-Day**, **Psyborg**, **L'Entité** et **Bizzy Bros**. De grosses et bonnes surprises en perspective.

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

29, rue du Mont-Cenis
75018 PARIS

Tél. : *(1) 42.57.60.02*
Fax : *(1) 42.57.20.60*

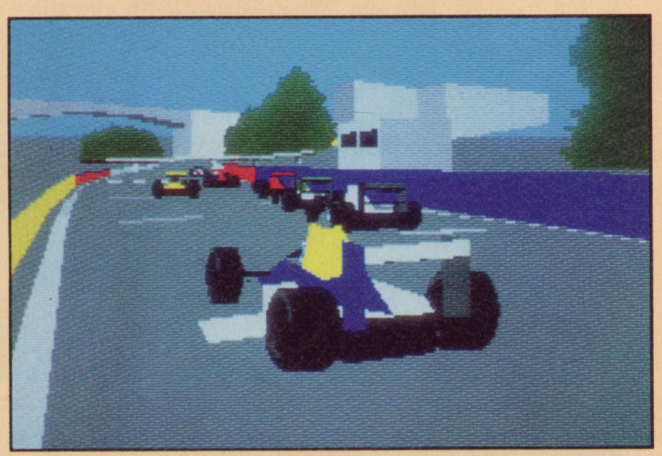
Année de création : 1982 par Bill Stealey et Sid Meyer.

Depuis *Hellcat Ace*, son premier jeu, Microprose est devenu synonyme de simulation. Rien de plus normal puisque son créateur est lui même pilote de chasse, instructeur de vol et chef pilote d'une escadre d'acrobatie aérienne. A leur actif : *F-15 Strike Eagle II*, *F-19 Stealth Fighter*, *F-117 A*, *Night Hawk*, *Knights of the Sky* et *Gunship 2000*. Microprose ne s'intéresse pas qu'à ce qui vole. *Red Storm Rising* et *Silent Service I et II* sont des simulations de sous-marins, *M1 Tank Platoon* un char Abrams M1 hyper-sophistiqué. *Railroad Tycoon*, que l'on peut apparenter à de la simulation d'entreprise, propose de tisser un réseau de voies ferrées à travers des continents entiers afin de les développer industriellement et d'en tirer d'immenses profits.
Gunship 2000, à peine sorti, s'est déjà vendu à 25.000 exemplaires.

En vedette pour les fêtes

La simulation sportive, un créneau que Microprose avait peu exploité, revient en force pour la fin de l'année avec Grand Prix (simulation de formule 1) et Golf sur ST et Amiga.

Pour 1992, Microprose nous prépare un jeu de rôle, **Darkland** et met la dernière main à **Civilization**, un jeu dans l'esprit de *Sim City*. *F15* sera adapté sur Nintendo et des projets sur CD-ROM sont en cours.



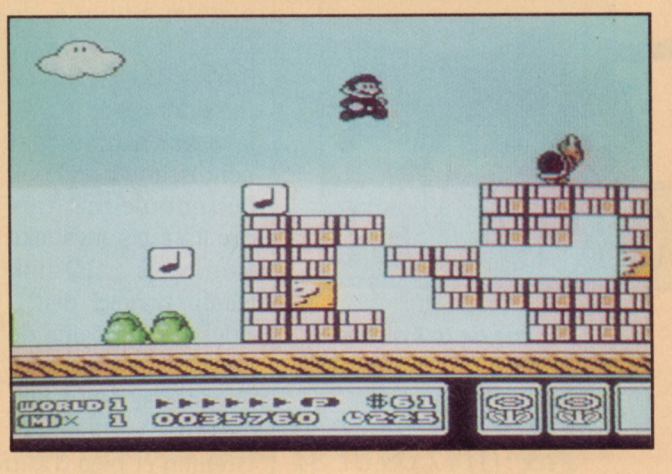
Nintendo®

3, rue de l'Industrie
ZI d'Epluches
95310 SAINT OUEN L'AUMONE

Tél. : *(1) 34.30.30.30*
Fax : *(1) 30.37.66.24*

Année de création : (Nintendo France) 1981 par Bernard Prat.

Nintendo fait partie de Bandaï, un des géants japonais du jeu, et pas seulement vidéo. La filiale française est chargée de l'importation des consoles **NES** et **Gameboy** et leurs cartouches. Inutile et fastidieux de faire la liste exhaustive de tous leurs softs. Quelques noms tout de même des succès de l'année écoulée : *Mega Man 2*, *Duck Tales* et *Turbo Racing*.



En vedette pour les fêtes

L'arrivée de Super Mario 3, qui va entraîner le héros fétiche de la firme dans de nouvelles aventures encore plus rocambolesques, l'adaptation de The Simpsons - hyper sympa - et Rollergames.

1992 sera l'année de la commercialisation officielle de la Super Famicom dont le prix serait de l'ordre de 1 490 F avec le jeu Super Mario 4.

Lorsqu'un soft est vendu, Nintendo n'abandonne pas l'acheteur dans les labyrinthes de *Zelda*. Il existe un club Nintendo (BP 14, 95311 Cergy-Pontoise Cedex) qui édite son propre magazine et surtout un service SOS Nintendo d'aide par téléphone au (1) 34.64.77.55. ainsi qu'un service télématique, le 3615 Nintendo bien sûr.

Le SAV (service après-vente) est l'un des plus efficaces de la profession.

NATHAN
LOGICIELS

3-5, avenue Galliéni
94257 GENTILLY CEDEX

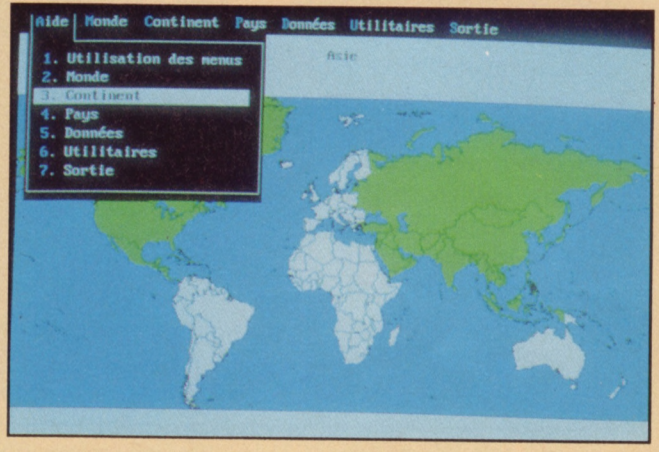
Tél. : *(1) 47.40.66.77*
Fax : *(1) 47.40.65.77*

Année de création : 1985.

Nathan Logiciels est la facette soft du célèbre éditeur d'ouvrages scolaires. *Micro-école*, *Ecoles* et *Collèges* étaient des séries qui, classe par classe, suivaient scrupuleusement les programmes tout en les présentant de façon attrayante.
Aujourd'hui, c'est la collection *Exonathan* qui prend le relais. Mise en page soignée, énoncés clairement présentés et usage de la souris... Nul ne s'étonnera qu'elle se soit vendue à 10 000 exemplaires.
Nathan Logiciels ne se cantonne pas dans les programmes scolaires. Des logiciels comme **Mac Globe** et **PC Globe**, destinés aux étudiants et aux journalistes, fournissent des données à jour sur l'économie du monde et les statistiques démographiques de tous les pays. Nathan Logiciels a aussi un rôle d'importateur (éducatifs, utilitaires, productivité) et distribue les labels Retz, Disney Software et bien évidemment les jeux Nathan.

L'éditeur possède deux show-rooms dans le quartier Latin à Paris, l'un au 18, rue Monsieur-le-Prince, l'autre tout neuf, où l'on peut consulter à loisir toute la production des Editions Nathan, au 32, boulevard Saint-Germain.

1992 sera consacré au développement d'une collection de mathématique pour les classes de seconde.



SEGA
C'EST PLUS FORT QUE TOI.

8-10, rue Barbette
75003 PARIS

Tél. : *42.78.98.99*
Fax : *42.78.95.50*

Année de création : 1988.

Sega France est l'importateur officiel des consoles Sega et des cartouches aux normes européennes.

Depuis sa sortie en France, la Sega Mega Drive, le fer de lance de la société, ne cesse de grignoter des parts de marché...
Il faut dire qu'à l'heure actuelle, elle est seule dans sa catégorie à jouir de l'officialité.
L'année 1991 aura été l'année *Sonic The Hedgehog*, un jeu fantastique, doublé d'un symbole promotionnel très fort qui donne enfin ses lettres de noblesse à la 16 bits vedette, comme Mario pour Nintendo.

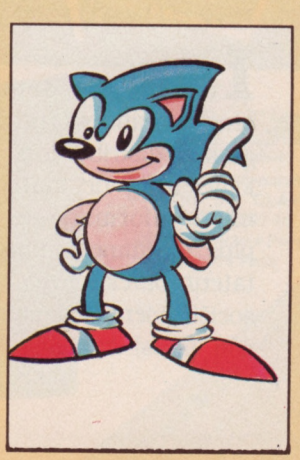
Nombre d'éditeurs, et pas des moindres, participent au succès grandissant de Sega de par l'Europe, tels qu'Electronic Arts avec Populous et autres merveilles du même genre.



En vedette pour les fêtes

La fin d'année de Sega est riche en évènements ludiques : Quack Shot, California Games et YS 3 sur Mega Drive ; Sonic The Hedgehog et Donald Duck sur Master System.

En 1992, Sega mettra l'accent sur la Mega-CD.



EURO-CD DIFFUSION

13, cité Voltaire
75011 PARIS

Tél. : *(1) 40.09.80.30*
Fax : *(1) 43.67.00.38*

Aux Etats-Unis, le CD-ROM fait un véritable tabac. Plus frileuse, la France découvre peu à peu ses immenses possibilités. Euro CD anime un village CD-ROM complètement consacré au ludo-éducatif. Une soixantaine de produits sont présentés, du jeu d'arcade à l'encyclopédie.

D'une part en effet, Euro CD publie de l'arcade pure et dure. De l'action brute certes, mais avec du son laser ce qui donne une toute autre dimension ! D'autre part, on trouve sur le stand une démonstration du **Grand Robert** dont les 9 volumes ont été réunis sur un seul disque accessible sous traitement de texte ou base de donnée. La manière de naviguer dans cette encyclopédie a un côté ludique évident grâce à l'hypertexte qui permet d'aller d'une idée à l'autre, aux algorithmes de phonétique affichant un mot même très mal orthographié ou aux «jokers» qui permettent à un cruciverbiste de découvrir moults mots nouveaux ou inattendus. Une partie des disques proposés par Euro-CD est stockée dans des juke-boxes. Ce sont des bornes qui contiennent soit des Macintosh, soit des PC avec le lecteur et les écrans. D'habitude, on les trouve dans les bibliothèques, enfermées sous un capot qui ne laisse rien voir du hard, ce qui ne sera pas le cas au Supergames Show.



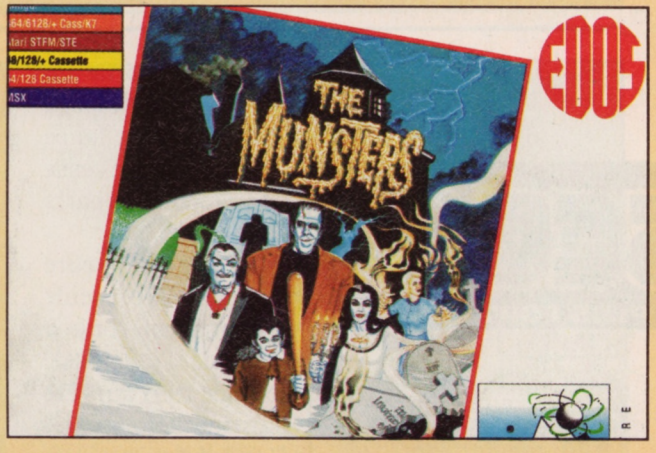
INNELEC

Centre d'activité de l'Ourcq
45, rue Delizy
93692 PANTIN Cedex

Tél. : *(1) 48.91.00.44*
Fax : *(1) 48.91.29.12*

Innelec est depuis plusieurs années l'un des grands distributeurs de logiciels et de matériel micro-informatique, et plus récemment, importateur officiel Sega. La société vient d'ajouter à son (gros) catalogue la toute nouvelle carte sonore **Thunder Board** de Media Vision. Son avantage : elle est parfaitement compatible **AdLib** et **SoundBlaster** pour un prix intermédiaire, et avec des possibilités techniques très étendues (son stéréo, enregistrement numérique). Innelec a des liens étroits avec DAC France, filiale d'un éditeur spécialisé dans le logiciel professionnel bon marché (traitement de texte DAC Easy Word, tableur Lucid-3D, etc.).

En vedette pour les fêtes



Les fêtes seront marquées par un événement dans la distribution des jeux : EDOS (Electronic Distribution Of Software), un système original qui permet de dupliquer sur le lieu de la vente, à la demande et sur n'importe quel format, un logiciel qui figure parmi les 200 logiciels gravés sur le CD-ROM. Une foule de softs signés des grands éditeurs (Coktel Vision, Loriciel, Microïds, Titus et beaucoup d'autres) seront proposés à des prix défiant toute concurrence et sans aucun risque de rupture de stock.

France Animation TF1

Présentent



CLYDE

Le dessin animé des fous de la micro !
Bientôt sur vos écrans !



Faites partie des 100 premiers à nous retourner le carton réponse pour gagner un PIN'S de CLYDE

LOGOS

pour tout contact commercial:
Geoffroy DE CLAVIERE
Tél:46 47 97 48
24 av.du Recteur Poincaré
75016 Paris

A retourner à **MICRO NEWS** PIN'S CLYDE
2 à 12, rue de Bellevue - 75019 PARIS
NOM : ..... Prénom : .....
Age : ..... Adresse : .....
.....
.....

64, rue Carnot
92156 SURESNES

Tél. : *(1) 47.28.51.00*
Fax : *(1) 47.28.59.60*

Philips est l'inventeur du Compact Disc. Pour la mi-1992, la firme hollandaise prépare un événement immense : le lancement en Europe du CDI, le Compact Disc Interactif.

Le jeu intercatif, c'est autre chose que le CD-ROM avec lequel on le confond trop souvent. Certes, les deux stockent 550 à 650 Mo de données sur le célèbre disque irisé de 12 cm. Mais là ou le CD-ROM n'est qu'un périphérique d'ordinateur, une énorme mémoire de masse dans laquelle la machine puise ses données, le CDI est un système complet qui offre des heures de sons en qualité laser, des animations et des programmes en 16 langues ! Supergames sera l'occasion unique de tater en avant-première de cet outil pour le moins révolutionnaire. Une trentaine de programmes seront présentés sur une dizaine de lecteurs, de quoi régaler bon nombre de visiteurs.

Philips fera aussi une démonstration du **CD-Photo**, développé avec Kodak. Au lieu d'être révélées puis tirées sur papier, les prises de vues sont gravées sur un Compact Disc et visionnées sur le téléviseur familial. Ensuite, le photographe peut agencer les diapos comme il le souhaite, faire un patchwork d'images, zoomer sur un portrait ou sur le bateau qui entre au port, faire des fondus enchaînés ou des glissements d'une image à l'autre. Outre le gain de temps que représente un tel outillage entre la prise de vue et la visualisation, il évite également une grande part des frais annexes : développement, projecteur de diapositives éventuellement etc. Une bien belle invention !



30, rue Eugène Carrière
75018 PARIS

Tél. : *(1) 42.55.29.10*
Fax : *(1) 42.55.08.48*

Micro Kid's, c'est le rendez-vous à ne pas manquer pour un million d'accros de la micro, tous les mercredi à 18 heures. A l'occasion du Supergames Show, le plateau télévisé est au salon avec des animations d'enfer et des concours.

A ne pas oublier : **le mot de passe** diffusé quelques jours avant Supergames Show. Il suffira de le répéter exactement à l'entrée du salon pour bénéficier aussitôt d'une réduction sur le prix d'entrée. Attention, il est long et compliqué.

Jean-Michel Blottière, l'animateur de l'émission, sera bien sûr présent, et avec lui la rédaction toute entière de nos confrères **Console+** et **Tilt**, dont il est, soit dit en passant, le rédacteur en chef. **Micro News** ne manquera de rendre visite à Micro Kid's.

Chaque visiteur pourra vivre la micro en direct par des reportages et des interviews prises sur le vif dans les travées du salon. Tous les jours, on procède à la sélection des futurs participants à l'émission.

Rendez-vous donc, non pas devant le petit écran, mais en grand et en vrai, sur le plateau Micro Kid's. Des éditeurs, des programmeurs, des testeurs de jeu et des journalistes et de manière générale tous les fondus de la micro et des consoles vous y attendent.

ANCO
Stand UBI SOFT

Millside Industrial Estate
Lawson Road
Dartford, Kent
Angleterre.

Tél. : *0322.292.518.*
Fax. : *0322.293.422.*

L'éditeur anglais, dont le célèbre **Kick Off** reste encore dans toutes les mémoires (d'ordinateur, bien sûr) sera présent sur le stand Ubi Soft avec un scenario disk destiné à son soft vedette. On pourra aussi s'essayer à quelques paniers avec **Tip Off**, une très belle simulation de basket.
Anco présente aussi une compilation résolument sportive bien que le premier soft concerne la simulation d'entreprise : **Player Manager**. Car vendre et acheter des joueurs dépend plus des dures lois du marché que de la précision du coup de pied. Le second jeu de la compil n'est rien moins que **Kick Off II** et c'est en toute logique **Final Whistle**, le coup de sifflet final, qui clôt la liste.

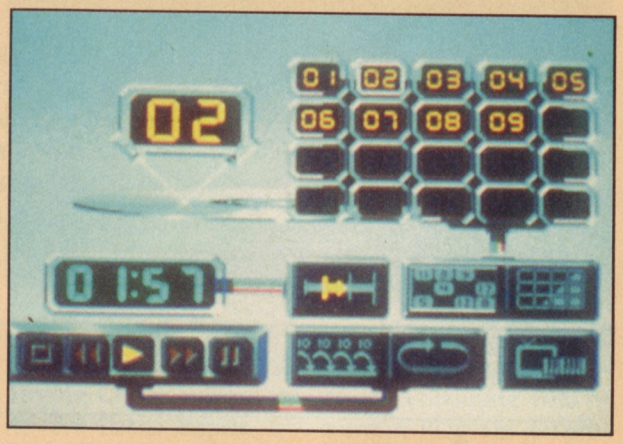


COMMODORE FRANCE

152, avenue de Verdun
92137 ISSY LES MOULINEAUX Cedex

Tél. : *(1) 46.44.55.55*
Fax : *(1) 46.44.59.30*

Pour les fanas de micro-informatique, Commodore est synonyme de **C64** et surtout d'**Amiga**, la machine ludique par excellence. Mais Commodore, c'est aussi une gamme PC professionnelle et, depuis l'été dernier, le système interactif **CDTV**. Ce sont d'ailleurs ces produits (Amiga, PC et CDTV) qui constituent le cheval de bataille de la firme pour la fin de l'année.



READY SOFT
Stand Ubi Soft

L'action à grand spectacle est la grande spécialité de Ready Soft. Leur fleuron : **Space Ace**, dessiné par Don Bluth, un transfuge de chez Walt Disney. **Space Ace II** vient d'arriver, encore plus fluide et plus riche dans les animations. N'oublions pas non plus le légendaire **Dragon's Lair** (qui refait une nouvelle carrière sur PC) et le plus réçent **Wrath of the Demon**,



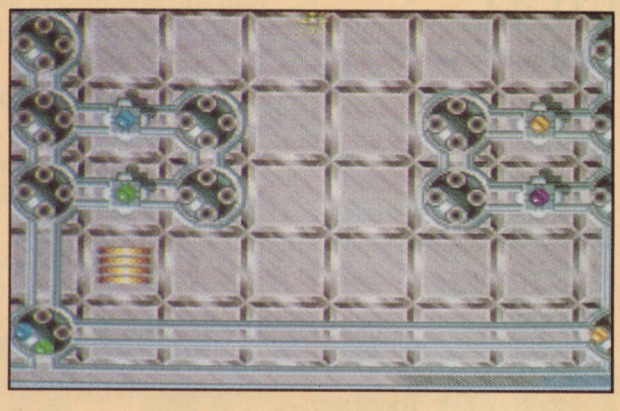
RAINBOW ARTS

Stand PPS

Daimlerstraße, 10
4044 KAARST 2
Allemagne

Tél : *02101 66020*
Fax : *02101 660262*

Apprentice, Gianni Sisters, Grand Monster Slam, Turrican I et II sont quelques un des titres qui jalonnent l'existence pixellisée de l'éditeur allemand. Rainbow Arts possède aussi dans son catalogue le jeu de réflexion **Logical** ainsi qu'une simulation de char : **Conqueror**.
A Supergames Show, il faudra absolument voir **Mad TV**, un soft qui met le joueur dans la peau d'un producteur TV hanté par l'audience et les improndérables d'un plateau de tournage.



PSYGNOSIS

Stand PPS

South Harrington
Building
Sefton Street
Liverpool L3 4BQ
Angleterre

Tél. : *0517.095.755.*
Fax. : *0517.096.466.*

Psygnosis fait partie de ces labels dont le seul nom est déjà un gage de qualité. Il y eu l'immense **Shadow of the Beast**, un tournant dans le jeu d'arcade qui en est à sa troisième mouture !
Son coup de maître de l'année, le soft qui marquera sans nul doute 1991, c'est **Lemmings**, un chef d'œuvre de stratégie et de réflexion qui a déjà une suite : **Oh no ! More Lemmings**.
Autres jeux d'arcade promis au succès : **Agony**, qui met en scène l'inquiétant hibou du logo Psygnosis, et **Barbarian II**, **Ork**, **Leander** et tant d'autres.



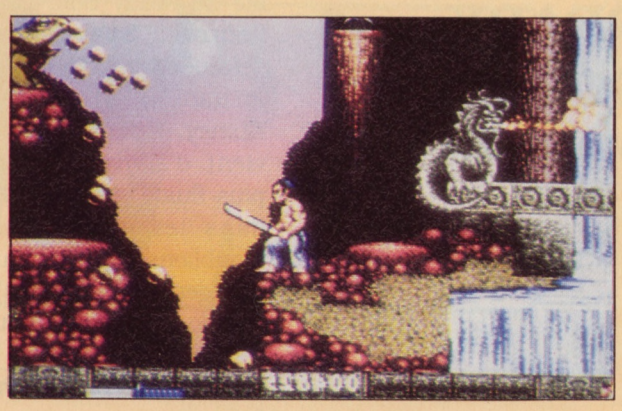
MIRRORSOFT

Stand UBI SOFT

Irwin House
118, Southwark Street
LONDON SE1
(Angleterre)

Tél. : *71.928.14.54*
Fax : *71.583.34.94*

Mirrorsoft s'est distingué dans le courant de l'année 90 avec l'adaptation du célèbre dessin animé **Teenage Mutant Hero Turtles**. En effet, ce dernier, toutes machines confondues, a littéralement pulvérisé les records de vente... Qu'en sera-t-il de la suite ? Nous le saurons très bientôt. Une chose est sûre, il semble bien mieux réussi que le premier !
Outre ses activités d'éditeurs, Mirrorsoft est également distributeur et à ce titre, représente Imageworks (Speedball 1 & 2), PSS, Spectrum Holobyte et FTL (Dungeon Master). Supergames sera l'occasion de découvrir les toutes dernières nouveautés de ces éditeurs anglais : **Cisco Heat, Alien 3, Lure of Temptress, First Samouraï** etc.



MICRO C
Stand UBI SOFT

16, rue des Fossés
35000 RENNES

Tél. : *99.63.71.11*
Fax : *99.38.88.05*

Il y a bien longtemps de cela, Micro C avait publié l'un des rares logiciels de dessin sur PCW, **PCW-Paint**. Depuis l'éditeur rennais s'est spécialisé dans le logiciel éducatif et familial. Ses machines de prédilection sont le PC et l'Amstrad CPC (35% des ventes chacun) suivi du ST (20%) et de l'Amiga (10%). Les produits phare de l'année ont pour titre **Math-6ème** et **Budget Famille**, qui confiment la vocation de Micro C.

Pour des fêtes studieuses, Micro C pousse en avant **Découverte** sur ST et Amiga, **Maths-CP** sur ST, PC et CPC et, sur CPC, **Français CE1**.



LUCASFILM GAMES
Stand UBI SOFT

3270 Kerner Bld
San Rafael CA 94901
(Etats-Unis)

Tél. : *415 721 3300*
Fax : *415 662 2443*

A signature prestigieuse, soft prestigieux. Lucasfilm est en effet la maison de production de Georges Lucas, auteur de la Guerre des Etoiles. C'est dire l'importance d'un jeu portant son label. Au rayon des succès, on peut sans se tromper prendre **The Secret of Monkey Island**, une histoire de pirates fantômes qui a eu droit à une suite et, bien sûr, la saga des **Indiana Jones**. En simulation, Lucasfilm a produit **The Battle of Britain** suivit de **Secret Weapons of the Luftwaffe**, des soft à très grand spectacle.

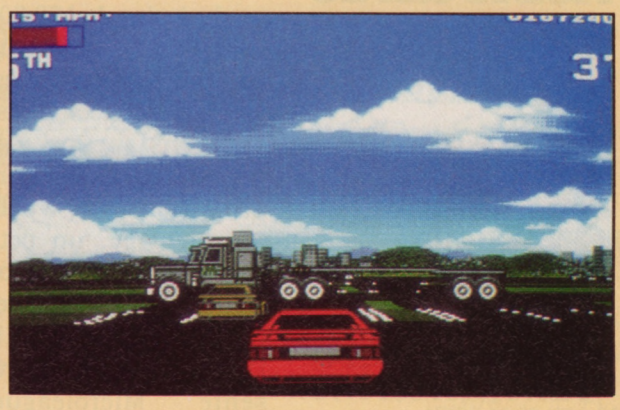


GREMLIN GRAPHICS
Stand PPS

Alpha House
10 Carver Street
Sheffield S1 4FS
Angleterre

Tél : *(0742) 753423*
Fax : *(0742) 768581*

Gremlin est une institution. Sans cet éditeur, la micro-informatique ludique ne serait pas ce qu'elle est. Faire la liste de leurs softs permet d'aborder le jeu sous ses aspects les plus ludiques. Gremlin a en effet touché à tous les genres ou presque. L'arcade avec **Impossamole**, **Switchblade**, le foot avec, entre autre, **Superstar Football** et les **Gary Linekers**.
Le jeu de réflexion est bien représenté avec **Mindbender** ou **E-Motion**. Et depuis plusieurs mois, Gremlin assure dans simulation auto-moto avec **Toyota Celica Rallye**, le dernier **Lotus Esprit**, le side-car **Combo Racer**, la moto de **Team Suzuki** et on en passe.
Gremlin vise aussi le haut de gamme avec le jeu de rôle **Hero Quest**, le parcours d'**Ultimate Golf** et surtout **Flag**, un jeu ambitieux qui fait la part belle à la stratégie. **Utopia**, un soft à tous points de vue géant, sera présenté à Supergames Show.



ELECTRONIC ARTS

Stand UBI SOFT

Langley Business Centre
11/49 Station road,
LANGLEY
BERKS SL3 8YN
Angleterre

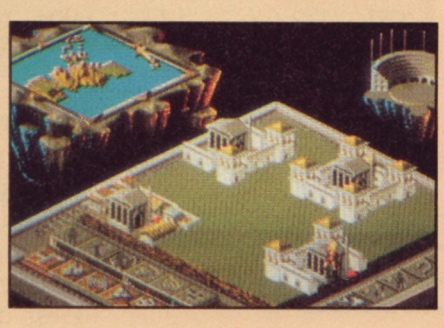
Tél. : *0753 549442*
Fax : *0753 546672*

Quel graphiste ne connaît pas **DeLuxe Paint** ? Ce logiciel de dessin est l'un des must d'Electronic Arts sur Amiga, St et PC. La version IV vient de sortir. Mais Electronic Arts, c'est avant tout le jeu, le très grand jeu sur Amiga, PC et la console Sega. Faire la liste exhaustive de leurs productions serait un véritable Top 50 de la micro. EA est présent dans quasiment tous les secteurs, et toujours avec des réussites retentissantes. Les deux **Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer** sont des simulateurs de haut vol et l'archaïque mais remarquablement bien fait **Sukhoï 25 Stormovik** ne démérite pas. Ajoutons à ces succès une brochette de softs absolument géants : l'immensissime **Populous** (adapté sur console Sega) et **Powermonger**.

Sur le plan intello, Electronic Arts fait aussi très fort avec les **Battle Chess** et leurs pièces d'échec vivantes ou bien **Block Out**, une variante de Tetris d'autant plus redoutable qu'elle est en 3D.

Dans le catalogue, on trouve des simulations sportives : **EA Hockey** et surtout **Mario Andretti's Racing Challenge.**

Pour l'année à venir, EA aligne les derniers octets de **Birds of Prey**, rien moins que 40 zincs et pas des moindres. **Populous II** est aussi dans les cartons ainsi qu'une tripotée de jeux sur Sega.



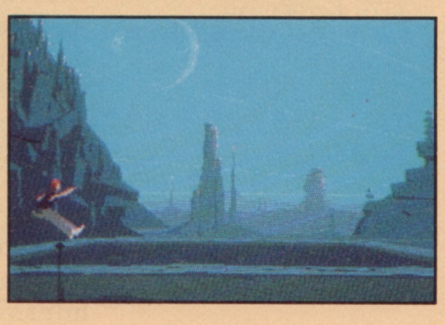
DELPHINE SOFTWARE

Stand PPS

150, boulevard
Haussmann
75008 PARIS

Tél. : *(1) 49.53.00.03*

Delphine vise délibérément grand comme le prouve son dernier jeu d'aventure, **Croisière pour un Cadavre**. Fleuron du jeu d'aventure français, Delphine Software est à l'origine d'un système original, dit Cinématique. Comme son nom l'indique, ce système tend à s'approcher au plus près du septième art du simple fait de la mise en scène. Le jeu vedette présenté à Supergames sera très certainement **Another World**, un cheval de bataille comme beaucoup aimeraient en avoir...



AUDIOGENIC

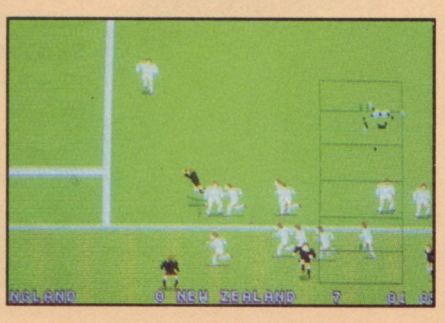
Stand PPS

Unit 27, Christchurch
Industrial Centre
Forward Drive,
WEALDSTONE
HARROW HA3 8NT
Angleterre

Tél. : *44 (0)81 424 2244*
Fax : *44 (0)81 861 1773*

Audiogenic est une maison d'édition qui sait gérer ses succès : sorti en 1988, **Emlyn Hugues** International Soccer s'est vendu à plus de 160.000 exemplaires. **Loopz**, un autre de leurs succès, est un jeu de réflexion à base de construction de tuyaux. Leur dernière prodution est **World Class Rugby**, un petit chef d'œuvre du ballon ovale à essayer impérativement sur le stand. Audiogenic représente Microleague, auteur d'un remarquable logiciel d'apprentissage au golf (**Personnal Pro**).

Une série de simulations sportives est en cours de développement, dont un **World Class Cricket**. Un nouveau label devrait être lancé d'ici peu : Sport Action qui concernera des jeux haut de gamme. **Super League Manager** est d'ores et déjà en chantier. Ce sera une simulation de gestion de club de foot qui pourra être liée à **Emlyn Hugues International Soccer**.



EXPOTRONIC

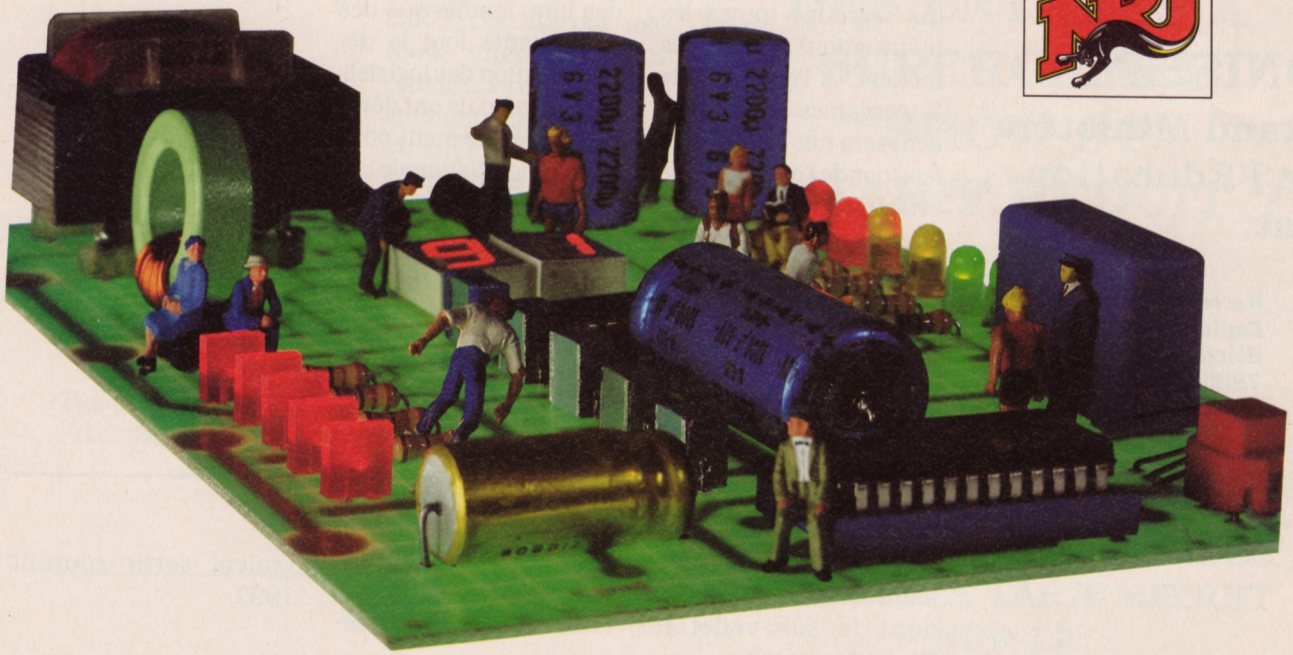
LES JOURNEES DE L'ELECTRONIQUE DE LOISIRS

2e EDITION
LES 6 - 7 - 8 DECEMBRE 1991

PARIS ESPACE CHAMPERRET

Métro Pte Champerret de 9h à 19 h

avec NRJ



LA MAGIE DE L'ELECTRONIQUE A LA PORTEE DE TOUS

COMPOSANTS, KITS ELECTRONIQUE, APPAREILS MESURES, OUTILLAGE, MODELISME.

OFFRE EXCEPTIONNELLE VALABLE POUR 50% DE REDUCTION

Sur la carte d'entrée à Expotronic : les journées de l'Electronique de Loisirs.

Nom : .....

Prénom : ..... âge : .....

Adresse : .....

Activite : .....

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

30F 15F

6-7-8 DÉCEMBRE 1991

de 9 heures à 19 heures

PARIS-ESPACE CHAMPERRET

Métro : Porte de Champerret

Accès périphérique :

sortie Porte de Champerret

Ce bulletin de réduction vous sera demandé à l'entrée.

MN Expo

DIALOGUE
Stand Ubi-Soft

Infomart CNIT
92000 NANTERRE

Vladimir Agafonov, champion du monde de jeu de dames, sera présent tous les jours à Supergames Show.
Quel rapport avec Dialogue ?
C'est que justement, l'éditeur russe Dialogue doit sa notoriété à **Grand Master Agafonov**, un jeu de dames particulièrement performant.
Voilà deux bonnes et impératives raisons de faire un détour sur leur stand.

AU SUPERGAMES SHOW 91, ATARI LANCE SON DEFI LYNX...

REPONDEZ-Y NOMBREUX !

DES CONSOLES ET DES COLLECTIONS DE PIN'S A GAGNER

ONISEP
Stand Ministère de l'Education Nat.

Rectorat de Versailles
Esplanade du Grand Siècle
78000 VERSAILLES

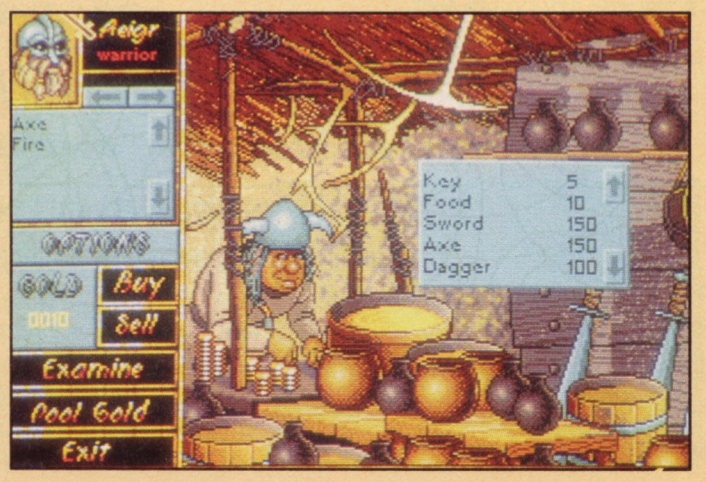
L'Onisep est l'organisme qui regroupe toutes les informations sur tous les métiers. A l'occasion de Supergames Show, l'accent sera mis sur les professions de l'informatique et de l'électronique.
Des classes exposent leurs réalisations (travaux pratiques de montages divers).
La Fédération des Industries Electriques et Electroniques (FIEE) projete des films tandis que des enseignants font la démonstration des logiciels éducatifs qu'ils ont développé spécialement pour l'Education Nationale.

CORE DESIGN

Tradewinds House, 69-71A ASHBOURNE
Road Derby DE3 3FS
Angleterre

Tél. : *44 332 297797*
Fax : *44 332 381511*

Core Design est une toute jeune maison d'édition dont le soft-vedette, **Thunderhawk AH-73M**, une simulation d'hélicoptère de combat, s'est vendu à plus de 30 000 exemplaires en quelques semaines.
Depuis, Core Design a sorti **Heimdahl**, un jeu d'aventure-action basé sur les mythologies nordiques avec des graphismes impressionnants.
Trois autres jeux devraient sortir courant 1992.



PARIS POUR LES JEUNES

Créée en 1984, l'association Paris pour les Jeunes met à la disposition des lycéens une vingtaine d'ateliers d'informatique. Plus de 250 ordinateurs sont mis à la disposition des élèves des écoles de la capitale.

Rien qu'en 1990, Paris pour les Jeunes a délivré un «Passeport pour l'Informatique» à 10.000 jeunes accueillis chaque semaine dans le cadre des ateliers scolaires ou lors des stages organisés pendant les vacances scolaires.

Qu'apprend-t-on pendant ces stages ? Les langages de programmation bien sûr (Logo, Basic...) mais aussi la création graphique, les jeux avec les mots, les sons, les formes, et même un zeste de robotique.

L'association permet de se familiariser avec l'outil informatique et de pousser plus loin l'exploration des mondes nouveaux auxquels donnent accès la maîtrise de l'or-

---

M.I.R.E.I.L.L.E.
Stand Ubi Soft

47, boulevard G.M. Riobé
45000 ORLEANS

Tél. : 38.53.88.72
Fax : 38.53.09.51

MIREILLLE est une méthode interactive pour l'étude informatique de la littérature et des langues étrangères. **Le Petit Prince** propose une analyse du célèbre texte de Saint-Exupéry. **The Pearl** présente une traduction suivie d'une explication sur les subtilités de la langue. Il existe d'autres logiciels pour l'apprentissage de l'espagnol, de l'allemand, etc...

FUN RADIO
Stand Ubi Soft

Fun Radio ? Eh oui, mais sous la forme d'une compilation qui regroupe Gremlin 2, les Tortues Ninja, Back to the Future 2 et Indy.

DES ENTREES A SUPERGAMES SHOW 91 A TARIF REDUIT ?

3615 MICRONEWS

JUSQU'AU 2 DECEMBRE 1991, VENEZ GAGNER DES ENTREES A TARIF REDUIT SUR LE

3615 MICRONEWS.

UNE QUESTION, UNE REPONSE ET VOUS RECEVEZ SOUS 48 HEURES UNE ENTREE A 20 F AU LIEU DE 30 F, VALABLE POUR UNE PERSONNE AU SUPERGAMES SHOW 91, DU 6 AU 9 DECEMBRE A L'ESPACE CHAMPERRET.

VIRGIN GAMES

Stand Ubi Soft

16, Portland Road
LONDON W11 4LA
(Angleterre)

Tél. : *071.727.8070*
Fax : *071 727 8965*

Virgin Games sera présent avec **Shuttle**, un simulateur très attendu qui met le joueur aux commande d'une navette spatiale. Le réalisme est poussé à l'extrême grâce à une collaboration étroite avec la NASA. Sûr que le cosmonaute Patrick Baudry s'empressera de l'essayer... Dans un tout autre domaine **Conan le Cimmérien**, un jeu d'aventure, sera aussi de la fête.

STORM

Stand Ubi Soft

Lombard Business Centre
50, Lombard Road
LONDON SW11 3SU
(Angleterre)

Tél. : *71 585 3308*
Fax : *71 924 3419*

Un seul nom suffit à situer Storm dans la mouvance du jeu d'action : **Double Dragon III**, qui reste l'un des meilleurs jeu de baston du moment. Storm est aussi l'éditeur de Rodland et de bien d'autres softs. Actuellement, l'éditeur prépare activement **Big Run**, une course automobile et un autre jeu d'action prometteur : **Blow Out**.

SUPERLOUSTIC

78-80, avenue du Général de Gaulle
93170 BAGNOLET

Tél. : *(1) 48.97.30.42*
Fax : *(1) 48.97.30.41*

24 heures sur 24, 7 jours sur 7, de sept heures du mat' à 22 heures, Superloustic diffuse des jeux, des feuilletons, et des magazines spécialement créés pour les jeunes de moins de 15 ans. Un million d'auditeurs répartis sur une soixantaine de villes ne manquent jamais ce rendez-vous.
Minitel : 3615 LOUSTIC

1er SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDEO ET ELECTRONIQUES

Micro NEWS

PRESENTE

DU 6 AU 9 DECEMBRE 91

ESPACE CHAMPERRET - PARIS

METRO:
PORTE DE CHAMPERRET

SUPERGAMES SHOW 91

AVEC

NRJ

OFFRE EXCEPTIONNELLE POUR UNE ENTREE

Présentez-vous avec ce bon à l'accueil du salon et vous bénéficierez d'un **tarif réduit**

ENTRÉE 20F AU LIEU DE 30F au SUPERGAMES SHOW

du 6 au 9 décembre 1991 Espace Champerret

«Métro Porte Champerret»

ouverture de 10 h. à 19 h.
et samedi de 10 h. à 20 h.

Nom:_____

Prénom:_____ Age:_____

Activité:_____

Adresse:_____

Ville:_____ Code Postal:_____

~~30F~~ 20 F

3615 MICRONEWS

DES INFOS - DES TESTS - DES SOLUCES - DES CONCOURS

24 HEURES SUR 24,
3615 MICRONEWS VOUS ACCUEILLE POUR VOUS GUIDER
DANS LES DEDALES DU JEU VIDEO.

PROCHAINEMENT, L'EQUIPE DE MICRO NEWS AU GRAND COMPLET REPONDRA QUOTIDIENNEMENT A VOS QUESTIONS.
NE RATEZ PAS LE RENDEZ-VOUS !

POUR ETRE BRANCHE, BRANCHEZ-VOUS SUR
3615 MICRO NEWS !

DURANT LE MOIS DE DECEMBRE,
3615 MICRONEWS ET SODIPENG VOUS OFFRENT UNE
CORE GRAFX !



JUSQU'AU 2 DECEMBRE 91, CONNECTEZ-VOUS SUR 3615 MICRONEWS ET GAGNEZ UNE ENTREE A TARIF REDUIT A
SUPERGAMES SHOW : 20 F AU LIEU DE 30 F

15 NOVEMBRE 91

UN EVENEMENT EXCEPTIONNEL

PLUS DE 100 MAGNETOSCOPES AU BANC D'ESSAI

TOUT SAVOIR SUR LES LIAISONS ENTRE MAGNETOSCOPES, CAMESCOPES, TELEVISEURS, RECEPTEURS SATELLITE, etc.

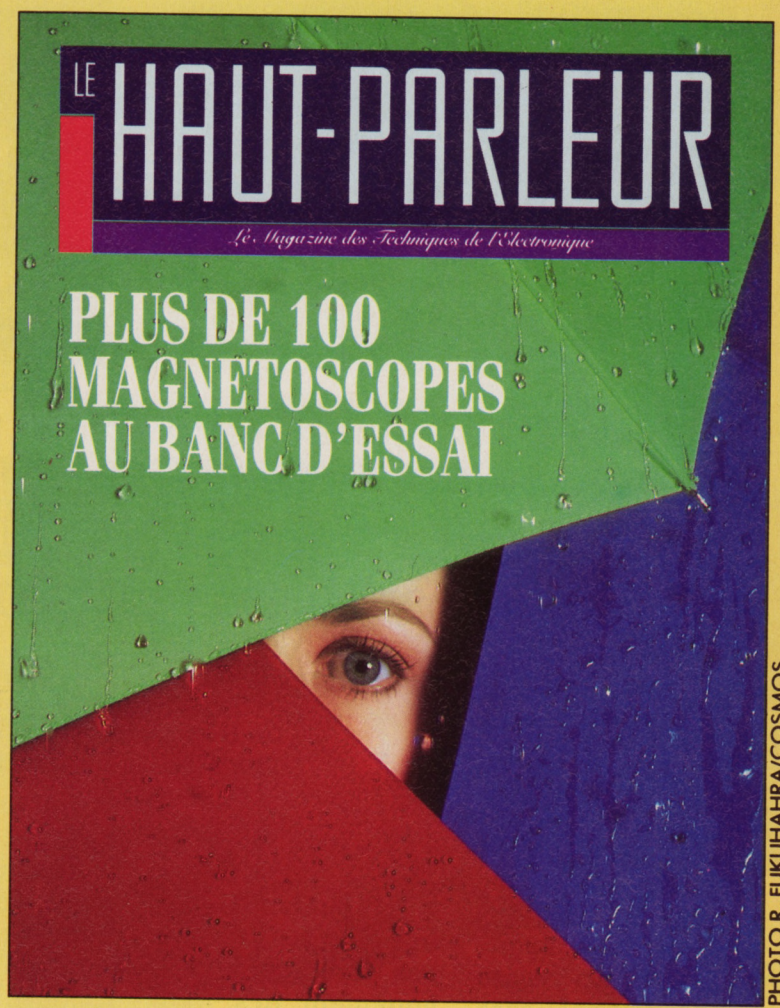


PHOTO R. FUKUHAHRA/COSMOS

TOUS LES PRODUITS ELECTRONIQUES SONT DANS LE NOUVEAU HAUT-PARLEUR

NOVEMBRE 91 : «NUMERO SPECIAL» MAGNETOSCOPES
AINSI QUE TOUTES LES RUBRIQUES HABITUELLES

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

SUPERGAMES SHOW 91

ET ATARI VOUS CONVIENT AU DEFI LYNX

VENEZ AFFRONTER D'AUTRES JOUEURS INVETERES SUR LE STAND ATARI, ET VOUS REPARTIREZ PEUT-ETRE AVEC UNE **LYNX ATARI, UNE COLLECTION COMPLETE DE PIN'S DEFI LYNX, DES CASQUETTES ATARI ETC.**





NOUS SERONS EGALEMENT DE LA FETE ET NOUS OFFRIRONS CHAQUE JOUR **UN ABONNEMENT D'UN AN A MICRO NEWS + 1 PIN'S SUPERGAMES SHOW 91 !**

EXPOTRONIC, LE ROYAUME DE L'ELECTRONIQUE

Du 6 au 8 décembre à l'Espace Champerret hall B

Créé en 1990 à l'initiative du magazine *Electronique Pratique*, le salon **Expotronic** propose à tous ses visiteurs la découverte du monde passionnant de l'électronique appliquée. En regard de l'énorme succés rencontré par la première édition, on peut affirmer sans se tromper que le français est un fana méconnu du fer à souder, et ce, de 12 à 77 ans.

Il faut dire que l'informatique n'est peut être pas étrangère à l'engouement des plus jeunes. En effet, nombre d'utilisateurs curieux de nature tentent par la pratique d'approfondir leurs connaissances en matière de hardware. De ce fait, ils se lancent volontiers, avec ou sans filet, dans diverses réalisations qui vont du simple câble de connexion à la confection d'interfaces évoluées. Mais n'est pas électronicien qui veutNul besoin donc d'être grand clerc pour en déduire que micro-informatique et électronique sont sœurs, ou pour le moins cousines.

Raison, on ne peut plus valable pour profiter de votre visite à **Supergames Show 91** pour aller tâter du fer à souder à **Expotronic**. Vous ne le regretterez pas ! ■

I.S.S.N. 0243 4911

Electronique pratique

DECEMBRE 1991

EXCEPTIONNEL

Expotronic : une invitation gratuite.
Panorama des multimètres.
Initiation : 25 montages.



Panorama des multimètres : 50 appareils présentés. Le guide d'achat
Initiation : 25 montages. L'électronique à la portée de tous
Expotronic : votre invitation gratuite à l'intérieur !

En vente le 25 novembre chez tous les marchands de journaux

BELGIQUE : 158 FB - LUXEMBOURG : 158 FL - SUISSE : 6.20 FS - ESPAGNE : 450 Ptas - CANADA : $ 4.25

du 6 au 9 Décembre 1991

à l'Espace Champerret

Métro: Porte de Champerret

de 10 h à 19 h - Nocturne le Samedi jusqu'à 20 h

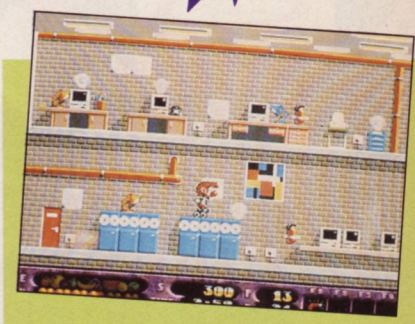
Entrée: 30 Francs

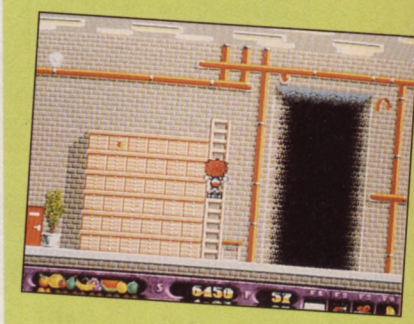


Pour tous renseignements vous pouvez contacter:
EUREXPECT - Bernard MONDOULET
181, Avenue Jean LOLIVE - 93500 PANTIN
Tél : 33 (1) 49 77 08 47

ROLLING RONNY

17/20







Comment rouler sa bosse sans ironie aucune sur les plates-bandes de Sa Majesté.

Pas de panique, le Ronny dont il est question dans le titre exerce l'honorable profession de clown et n'a rien à voir avec Ronald Reagan. Même si sa dégaine délirante et ses patins à roulettes lui donnent l'air d'un aimable illuminé, notre gaillard est en fait un agent secret, en mission pour Scotland Yard. D'audacieux cambrioleurs — qui avaient réussi à dérober les Joyaux de la Couronne — ont été forcés d'éparpiller leur butin à travers la ville pour échapper à la police et Ronny, chargé de retrouver les diams, va parcourir les neuf niveaux qui composent la cité en évitant des hordes d'objets quotidiens (livres, ciseaux, balles, rouleaux de scotch...) soudain pris de folie...

Et les décors, dévoilés par un superbe scrolling horizontal (le plafond bénéficie de plusieurs niveaux de scrolling, ce qui donne un bel effet de relief) doivent être utilisés pour atteindre des trucs à priori hors de portée...

En équilibre précaire sur sa paire de patins à roulettes, il doit récolter à chaque niveau suffisamment d'argent pour payer le ticket de bus qui lui permettra d'accéder à un autre endroit de la ville. Ronny peut ainsi ramasser les pièces que laissent tomber les ennemis une fois abattus (à coups de salami !), mais aussi se faire de l'oseille en effectuant quelques petites courses (poster une lettre, porter un paquet) pour le compte de personnages de rencontre (faudra marchander sec !).

Notre brave petit clown dispose en outre de quatre poches dans lesquelles il stocke des objets fort utiles (une potion qui permet de sauter plus haut, un aimant, un éternuement puissant et destructeur etc.).

Doté de graphismes remarquablement réussis, d'une animation qui donne vraiment l'impression que les objets tournent sur eux-mêmes, grâce à des effets de lumière spectaculaires et une musique entraînante, *Rolling Ronny* souffre cependant de niveaux qui se ressemblent un peu trop et d'une action répétitive... Toutefois, cet excellent soft à la réalisation impeccable vous fera passer de bons moments — les jeux de plate-forme d'une certaine tenue ne sont pas légion sur Amiga !



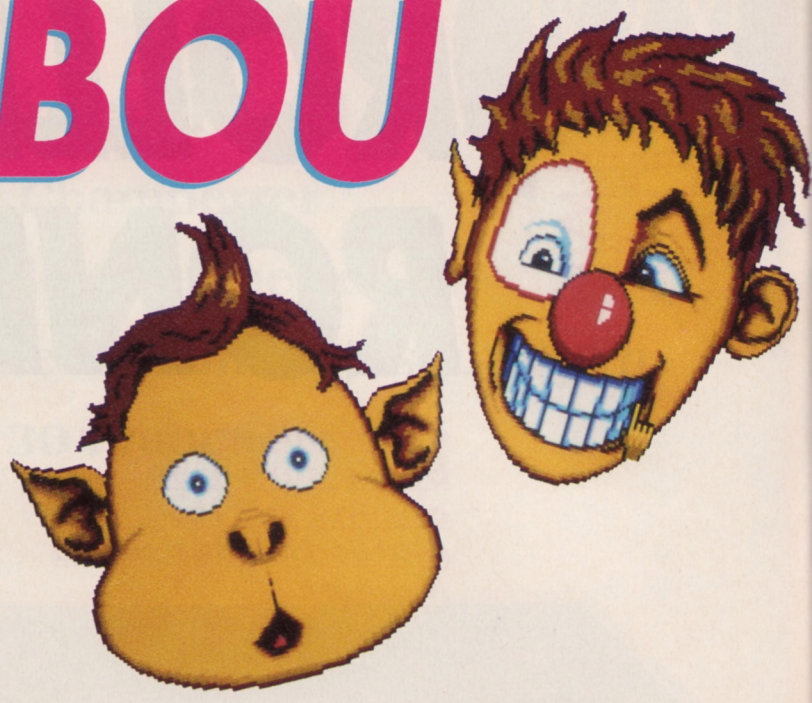
Une disquette Virgin Games pour Amiga. Egalement prévu pour Atari ST, PC et compatibles. M.L.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 4
GRAPHISMES ...4
SON 5
ANIMATION ..4

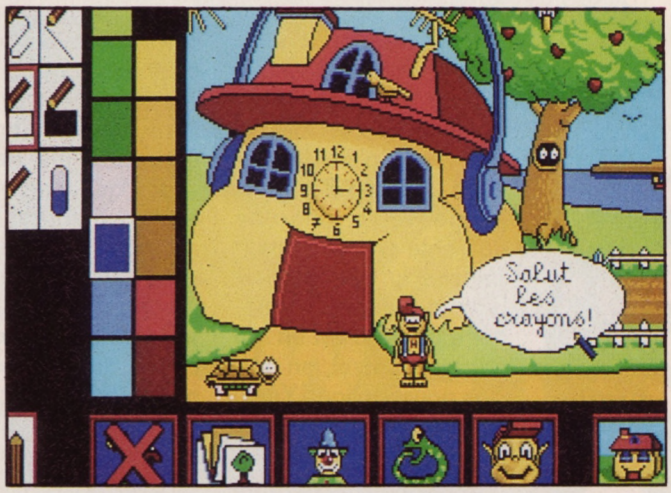
MICROS

ADIBOU



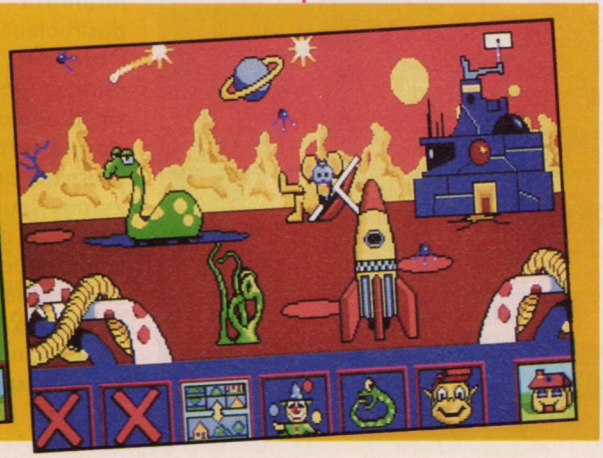
Adibou, c'est comme Audou Paradou, un cousinage efficace (Adi Paradis) et diablement éducatif en ce vert parc-aux-cerfs des rondeurs enfantines.

Adibou, c'est un cousin d'Adi, le petit extraterrestre... Il visite, tout guilleret, un charmant coin de campagne. De prime abord, comme on dit bêtement, ce n'est qu'un joli tableau avec une maison rigolote, des jouets et des fleurs...
Mais tout ça est animé, et pour peu qu'on clique sur un nuage, un orage éclate et de grosses gouttes tombent. En cliquant sur le soleil, en revanche, on devient le maître du jour et de la nuit... On peut aussi déranger l'oiseau qui niche dans l'arbre et planter des fleurs dans le jardin : un sympathique robot-jardinier viendra les faire pousser.
Mais *Adibou*, c'est aussi un tas de jeux et d'activités spécialement conçus pour les gamins et les gamines, qui pourront faire des courses d'autos sur un circuit qui se déforme à volonté et se délurer dans un vrai casse-briques, avec de grosses raquettes à volonté. Les briques sont piégées comme dans *Arkanoid* : certaines font tomber la balle en parachute, d'autres éclatent en détruisant toutes celles qui traînent autour — un festival de surprises ! Les activités d'éveil proposent aussi des puzzles très accrocheurs de trois niveaux différents.
Abibou vous fait évoluer au sein de deux paysages, l'un campagnard, l'autre extraterrestre, dans lesquels on dispose d'éléments qui s'animent. Ensuite le logiciel pose une suite de questions... Quelques exercices de lecture et de compréhension d'un texte remarquablement bien fait emporteront l'adhésion des plus réticents. D'autant que le soft contient un logiciel de dessin ! J'y ai mis Rose, ma gamine de six ans, qui évolue depuis longtemps









19/20

UNDER PRESSURE

14/20

MICROS



comme une pro sur *DeLuxe Paint 2*. Elle n'a pas été dépaysée par *Adibou*. Suivant le niveau choisi, elle pouvait modifier l'épaisseur du crayon, utiliser le seau de peinture ou couper et déplacer du texte, insérer des dessins tout prêts et sacrément choucards, et bien sûr sauvegarder son œuvre dans un dossier avant de retourner au casse-briques dont elle ne se lasse pas...
Une réussite, sans aucun conteste, à l'écoute du blé en herbe... Pas compliqué et bien fait, avec des tas de possibilités de jeu et d'apprentissage, faut y sacrifier les têtes blondes. N'oublions pas qu'une carte sonore est recommandée pour que le son reste au niveau des graphismes !

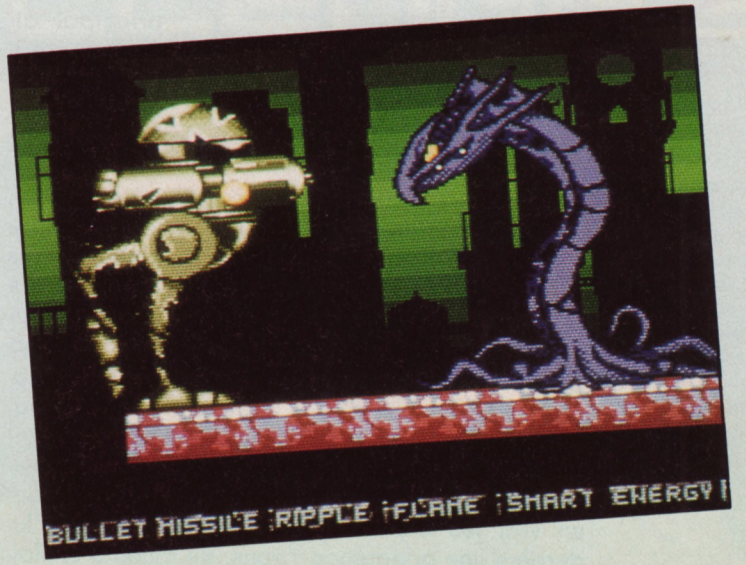
Une disquette Coktel Vision 3"/12 pour PC et compatibles.

B.J.

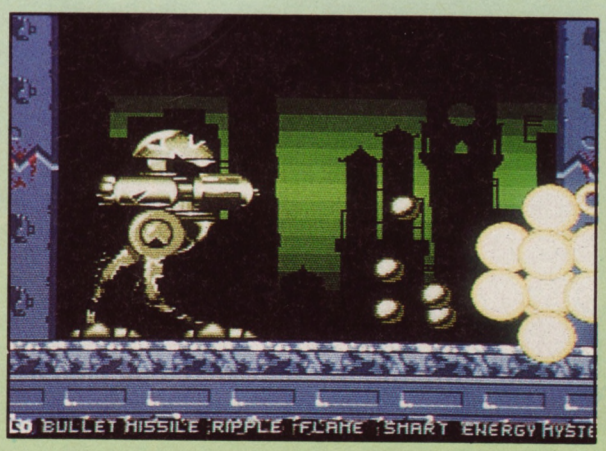
APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 5
GRAPHISMES ...5
SON 5
ANIMATION ..4

Le piston peut vous mener à votre perte... Les va-et-vient sont d'ailleurs toujours d'un ennui mortel.



On a kidnappé la copine d'Eldritch the Cat ! Qui a fait ça ? Une bande de bad boys... Eldritch, bouleversé, part illico à la recherche de sa chérie, chérie d'amour.
Pour se la donner, il dispose d'un robot puissamment armé, bondissant comme un kangourou et muni d'un bouclier à toute épreuve — vraiment trognon ce bout de ferraille, surtout lorsqu'il se déplace. Il ressemble alors à un flamant rose (à vrai dire y grince un peu mais je pense qu'avec un peu d'huile dans les rouages, tout s'arrangera très vite).
Et nous voilà partis sur la trace d'immondes tas de barbaque au long cou qui vous feront quelques misères. Pas la peine de chier dans votre froc, il ne faudra que quelques rafales (missiles, roquettes ou laser) pour les mettre à la raison. Encore, tout ça serait simple s'il n'y avait cette chienlit de pistons impromptus qui descendent et montent pour vous vous prendre en tenaille et vous écrabouiller menu, ou encore ce sol qui se dérobe sous vos pieds. Agaçant !
Voilà le principal défaut de ce jeu, le reste fait dans l'exemplaire : scrolling horizontal en parallaxe, bruitages d'enfer, très bonne musique etc. A votre avis, arrivera-t-il à sauver sa dulcinée ? Faut l'espérer pour lui...
Sinon, bah, la Terre continuera à tourner quand même et il mettra son cœur en bandoulière — on ne sait jamais, ça peut servir !



Une disquette Electronic Zoo pour Amiga.
Existe également sur Atari ST, PC et compatibles.

Franck M.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 3
GRAPHISMES ...3
SON 4
ANIMATION ..4

MICROS

HEIMDALL

17/20

Par le vieillard ein-eygdhr et le maître du thing, passe outre la fascination de l'ennemi, Viking !

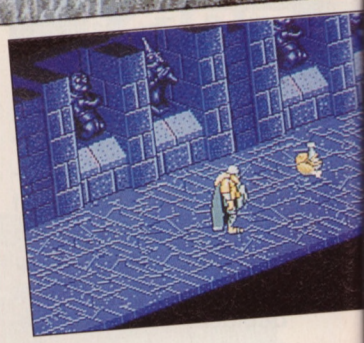
Voici enfin la version définitive de *Heimdall* ! Le soft tient largement ses promesses et nous offre un vrai jeu d'aventure derrière une apparence de jeu d'arcade. Les trois superbes épreuves initiatiques du début (lancer de haches, bagarre nautique, rodéo sur cochon... Pour plus de détails, voir n° 52) retracent la jeunesse du héros, Heimdall, et servent à déterminer les caractéristiques du personnage. Mais c'est en fait l'exploration des trois immenses mondes que compte le jeu (chacun contenant plus d'une douzaine d'îles) qui constitue le principal attrait du programme.

Le joueur, qui, en plus de son alter ego, dispose d'un équipage de cinq hommes doit, avant de débarquer sur une île, sélectionner deux de ses acolytes pour l'accompagner. Une fois à terre, il sera possible de prendre à tout moment le contrôle d'un des trois lurons, de façon à exploiter au mieux les capacités de chacun.

Par exemple, selon son niveau de connaissance en magie, un de ces clampins réussira à déchiffrer plus ou moins bien un parchemin et à utiliser le sort qu'il contient (téléportation, détection des trappes, sort de soins, malédiction...). Heureusement, grâce à un menu sur lequel figure tout l'équipage, on peut s'échanger des armes et des objets...







Lors des séquences d'exploration, les protagonistes se déplacent avec naturel dans de superbes décors en 3-D isométrique, agrémentés d'une musique digne de celle de *Conan le Barbare*, pendant que les combats se déroulent sur un autre écran. Vous pouvez alors mettre tour à tour chacun des combattants en première ligne, et choisir entre l'attaque (avec diverses armes), la défense, le lancement de sorts ou la fuite... Cette séquence semble répétitive au début du jeu (il suffit de cliquer alternativement sur l'arme choisie, puis sur "Attack") mais devient plus intéressante quand les héros commencent à disposer d'une belle variété d'armes et de sorts.

Les gusses que vous rencontrerez sur les îles ne sont pas tous hostiles : certains tenteront de vous vendre quelque chose, d'autres vous demanderont de leur rapporter... des herbes par exemple. Vous avez donc tout intérêt à prendre des notes et à établir un plan précis de chaque île visitée...

Longez les murs ou les bords de l'écran pour éviter de tomber dans les pièges, souvent situés au milieu des salles et ressortez toujours d'une pièce par le chemin que vous avez emprunté à l'aller, ça vous épargnera de tomber dans des trappes. Et n'hésitez pas à revenir fouiller un coffre que vous aviez déjà ouvert, les Vikings sont des gens costauds mais passablement distraits ! Parfait mélange entre arcade et action, festival de superbes animations, de décors somptueux, et d'énigmes passionnantes, *Heimdall* ne soufre que d'un défaut : on ne peut effectuer qu'une seule sauvegarde par disquette...

Quatre disquettes Core Design pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST. **M.L.**

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 4
GRAPHISMES ...4
SON 4
ANIMATION ..5

LE MEILLEUR S'EST ENCORE AMELIORE.

TURBO CHALLENGE-2-

" Lotus Esprit Turbo Challenge" a été acclamé comme le meilleur jeu de pilotage de l'année 1991. "Lotus Turbo Challenge 2", qui vient de sortir, est encore meilleur.

- *Un jeu synchronisé pour quatre joueurs au maximum, avec liaison par ordinateur.*
- *Des images plein écran pour un seul joueur.*
- *De nouveaux risques effrayants : pluie, éclairs, brume, neige, bouchons aux heures de pointe, tunnels, ponts et passages à niveau.*
- *Une occasion de prendre part à des course aux USA.*
- *Le choix entre la Turbo Esprit aérodynamique et la nouvelle et élégante Elan cabriolet.*
- *Huit étapes à vous couper le souffle et plus de soixante Contrôles.*

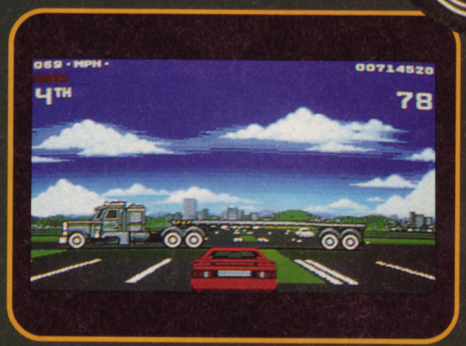
95% MEGASTAR joystick

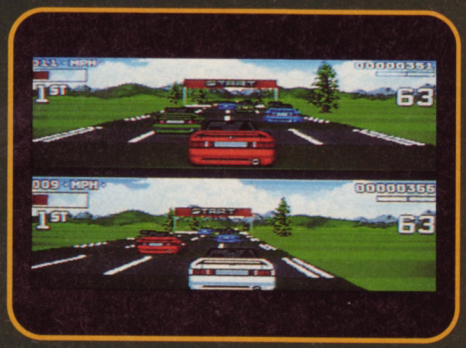
TILT HIT!

Disponible sur:
AMIGA/ATARI ST/STE

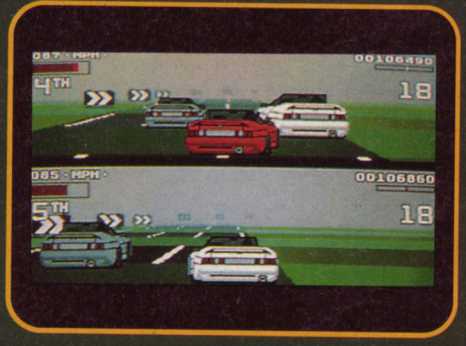
Produit approuvé et sous licence de Group Lotus plc.

Photos d'écrans de diff´rents formats..

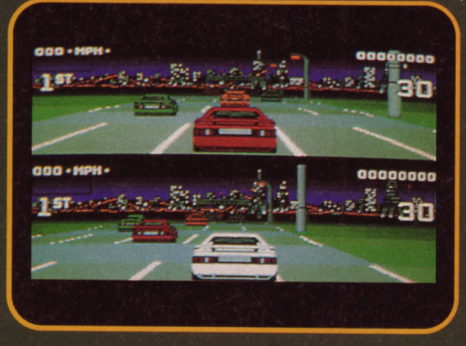








GREMLIN®



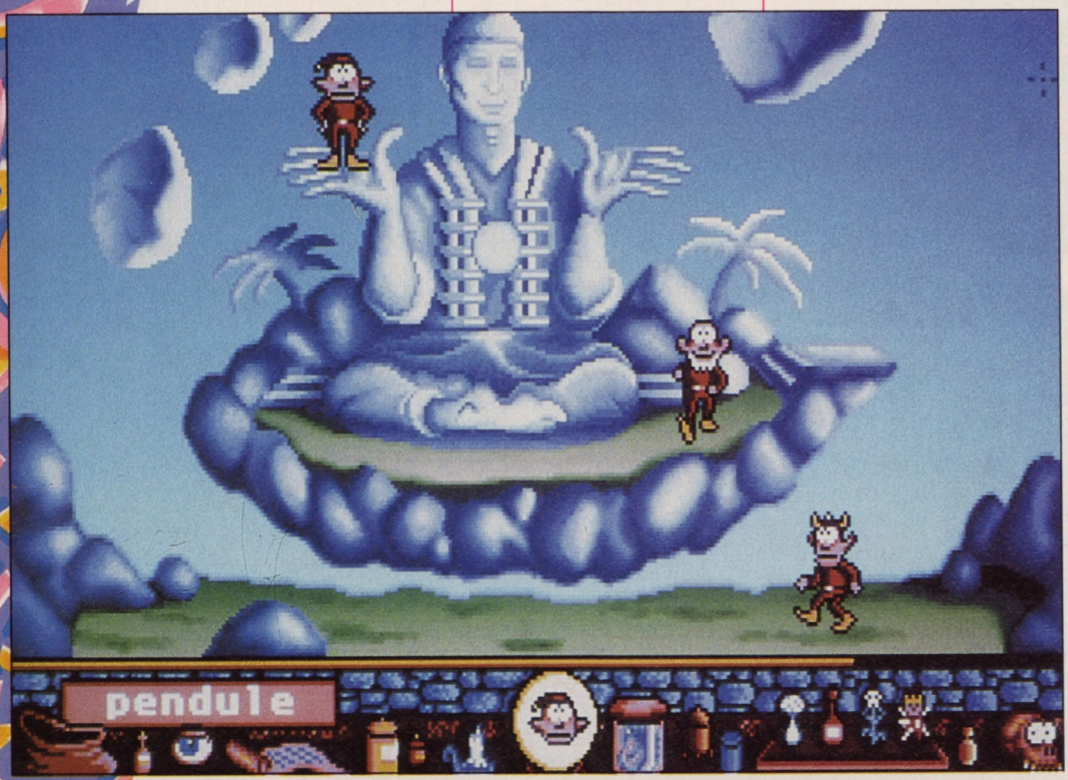
Gremlin-P.P.S.-150 Bd. Hausmann-75008
PARIS Tel: (1) 49 53 00 03

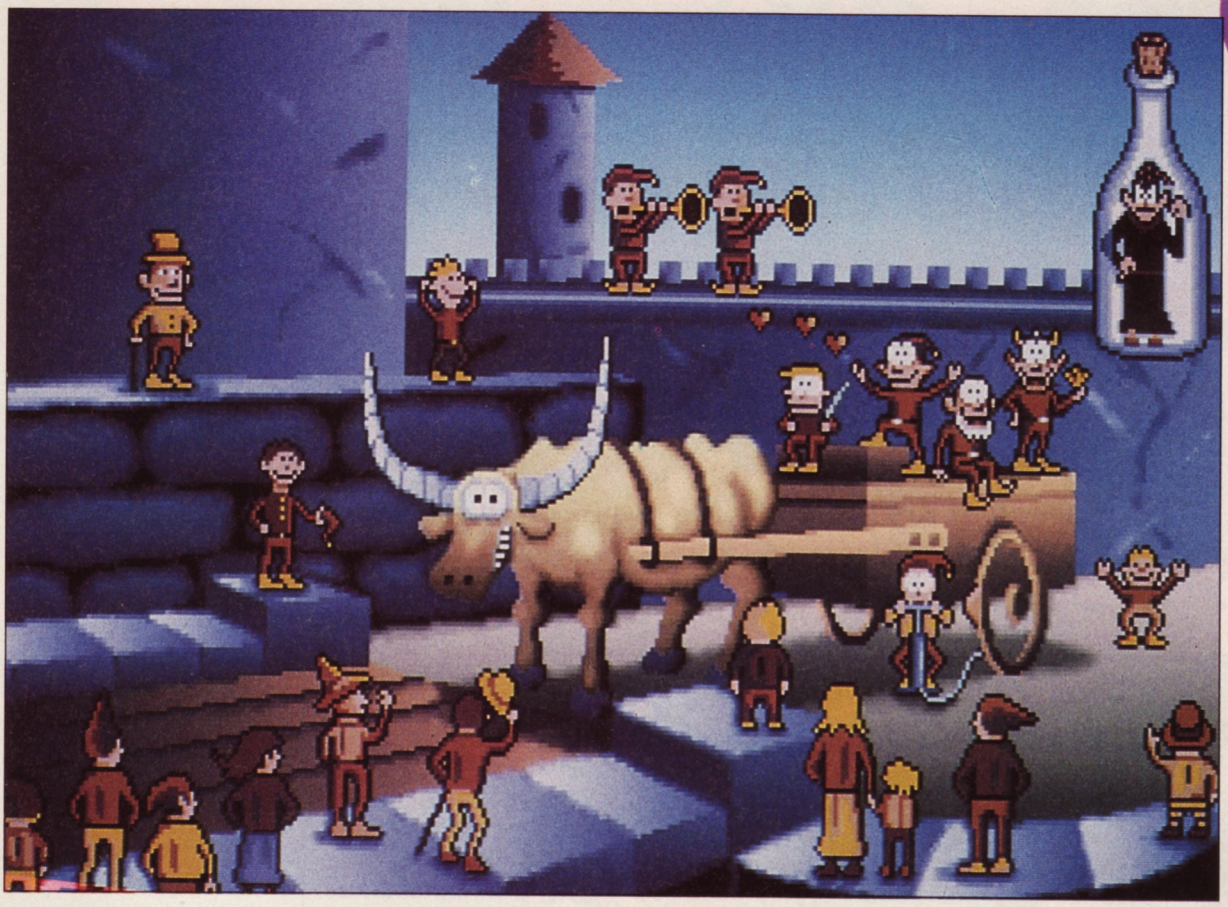
GOBLIIINS

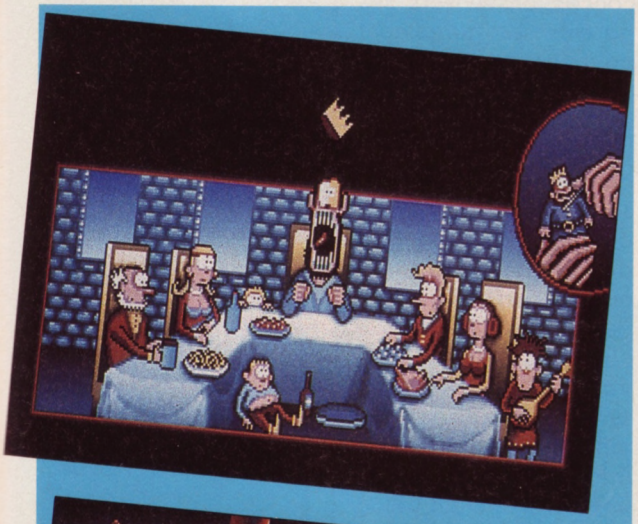
Comme les "i" de leur nom, les Gobliiins sont trois. Parce qu'Angoulafre leur roi a viré dingue, ils doivent traverser tout le pays et rapporter le remède (du Tranxène 200 ?) que fabrique l'irascible Niak.



L'animation qui ouvre le jeu est probablement la plus drôle qui ait jamais été faite. Le repas très animé au cours duquel le roi est pris de crises rappelle immanquablement les Simpsons ou Margerin.
On retrouve ensuite les trois Gobliiins — Oups, Ignatius et Asgard — dans un paysage très schtroumpfien. Chacun d'eux ne sait accomplir qu'une ou deux tâches. L'un, le débrouillard du groupe, sait prendre et utiliser un objet ; le magicien ne peut qu'envoyer des sorts aux effets souvent inattendus. Le guerrier enfin cogne à bras raccourcis, mais sa violence se retourne parfois contre lui. C'est le seul aussi à savoir grimper à la corde !
Le joueur se sert tour à tour des talents de chacun des petits bonshommes en cliquant. Il suit alors divers chemins qui contournent obstacles et précipices. Pas de danger de ce côté-là, nos trotteurs sont prudents et savent où ils mettent les pieds. D'ailleurs, l'animation des personnages va plus loin que de simples sprites baladeurs. Quand le débrouillard trouve un objet, on devine son contentement (si ça pèse lourd, il grimace) et le guerrier arbore un air féroce et les attitudes du boxeur qui va en coller une bonne... Et si



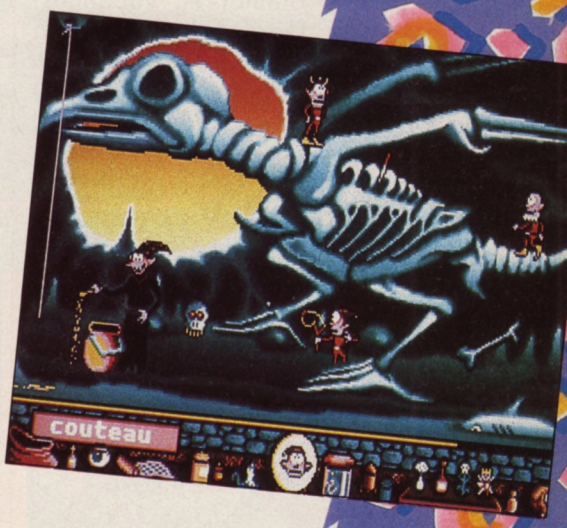






d'aventure une action leur ménage une mauvaise surprise (un ver teigneux dans un fruit, un zombi squelettique qui apparaît), leur frayeur se révèle communicative. Même sans carte sonore (mais le jeu en accepte plusieurs) leurs cris d'effroi jettent un froid ! *Gobliiins* se présente comme une succession de tableaux qui fourmillent d'animations et regorgent d'esprit d'invention. Ça grouille de partout, sans un seul temps mort... C'est aussi un jeu qui privilégie la réflexion car les énigmes qui ouvrent les portes de l'aventure sont pour le moins sibyllines. A tous les points de vue, un must...

Trois disquettes Tomahawk 3"1/2 pour PC (AT 16 MHz de préférence) et compatibles. B.J.



APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 5
GRAPHISMES ...5
SON 5
ANIMATION ..5

MICROS

THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH

19/20



Le rêve, une enfance américaine ? Certainement, mais au prix de pas mal de concessions...

Willy Beamish, garçon de neuf ans plutôt déluré, habite Frumpton, petit patelin typiquement américain et va être bientôt en vacances. Gordon Beamish, son papa, a la quarantaine fatiguée et Sheila, sa maman, la trentaine B.C.B.G.-yankee-clean. Il se coltine aussi deux sœurs, Tiffany, une blondasse sournoise de 18 ans qui navigue entre son boy-friend et ses leçons de conduite, et Brianna, plus jeune que lui, une teigne qui ne manque pas d'étaler ses rudiments de français.





Le tableau ne serait pas complet sans Duffy, le chien philosophe qui rumine des pensées snoopiennes... Mais le grand copain de Willy, c'est sa grenouille Horny. Une belle bête, championne de saut, surtout quand elle s'amourache d'une jolie rainette. Il a une autre passion, les jeux vidéo. Son rêve : remporter la finale Nintari. Il espère bien que papa lui avancera les sous pour toutes les dépenses. Hélas, le paternel se fait injustement virer de son boulot. Et c'est la mouise à la maison... Pas le moment de faire des dépenses, Willy devra se débrouiller pour réunir 2 500 dollars !

Le petit univers de Willy se révèle absolument fabuleux. Ceux qui auraient oublié leurs neuf ans découvriront sa vie bien remplie. Sa liberté, toutefois, est précaire... Certes, dans les rues de la bourgade, il va libre comme le vent mais au prix d'innombrables concessions envers ses parents. Le garnement paye son indépendance de services rendus. Et tout service mérite salaire... Le conformisme de notre héros se mesure à une sorte de thermomètre dont la graduation ultime débouche sur l'école militaire. Trop d'incartades et hop ! incorporation chez les enfants de troupe ! *The Adventures of Willy Beamish* révèle ainsi l'envers de la liberté à la sauce américaine : une carotte, et un bâton juste à côté. Néanmoins, en déterminant jusqu'où il peut tirer sur la corde (car la transgression est tout de même une vertu), Willy parviendra jusqu'à la finale.

La réalisation de *Willy Beamish* constitue une véritable réussite, inspirée du style très particulier des dessinateurs américains. L'humour se manifeste partout et on voit vraiment vivre les personnages avec un réalisme qui confine au dessin animé.

Le jeu se joue à la souris et les dialogues durent parfois longtemps avant qu'on en arrive aux choix. Et de temps en temps, des séquences d'arcade mettent un peu d'animation. Dans une scène mémorable, Willy, consoliste acharné, devra se battre à coups d'aspirateur contre une horrible baby-sitter métamorphosée en chauve-souris.

La version originale ne manque pas de charme, alors patientez didactiquement en attendant la traduction française.

Sept disquettes Dynamix 5"1/4 pour PC et compatibles.

B.J.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 5
GRAPHISMES ...5
SON 5
ANIMATION ..4

BABY JO

le super Héros !

ENFIN SUR VOS ECRANS



ATARI ST

Disponible sur AMSTRAD CPC/CPC+-AMIGA-ATARI ST-IBM PC et Compatibles

in

"GOING HOME"

Prix public conseillé : de 199 F à 289 F.

LORICIEL

UNE EXPLOSION D'ARCADE, D'HUMOUR ET D'ACTION !

UN SCENARIO DESOPILANT A LA MESURE DE CE NOUVEAU HEROS !

CHEZ TOUS LES REVENDEURS A PARTIR DU 30 OCTOBRE 91

Pour recevoir en avant-première le Pin's BABY JO et son Poster, retournez le bon de commande ci-dessous, accompagné de votre chèque à l'ordre de LORICIEL à : LORICIEL - Dépt. V.P.C. - 81, rue de la Procession, 92500 Rueil

❑ OUI je commande 1 ou ..... Pin's Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris).

❑ OUI je commande 1 ou .....Poster Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris).

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

CP : _____ Ville : _____

❑ Catalogue LORICIEL sur simple demande contre 2 timbres à 2,50 FF.

MICROS MM

KNIGHTS OF THE SKY

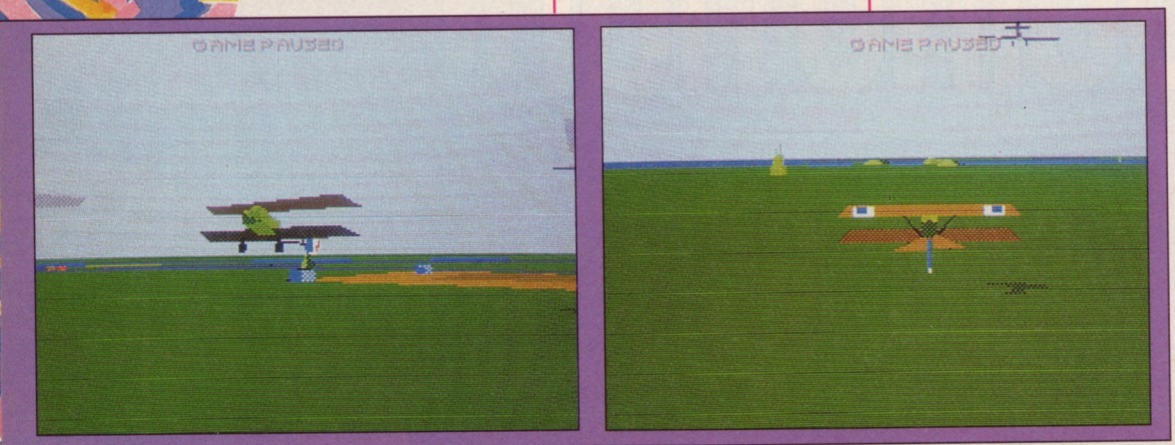
19/20



Le chevalier du ciel demeure inexplicable : il dort comme Saint-Ex, pique comme Rudel ou se plante aux essais comme Marseille. Alors, les Grands Anciens de 14-18...

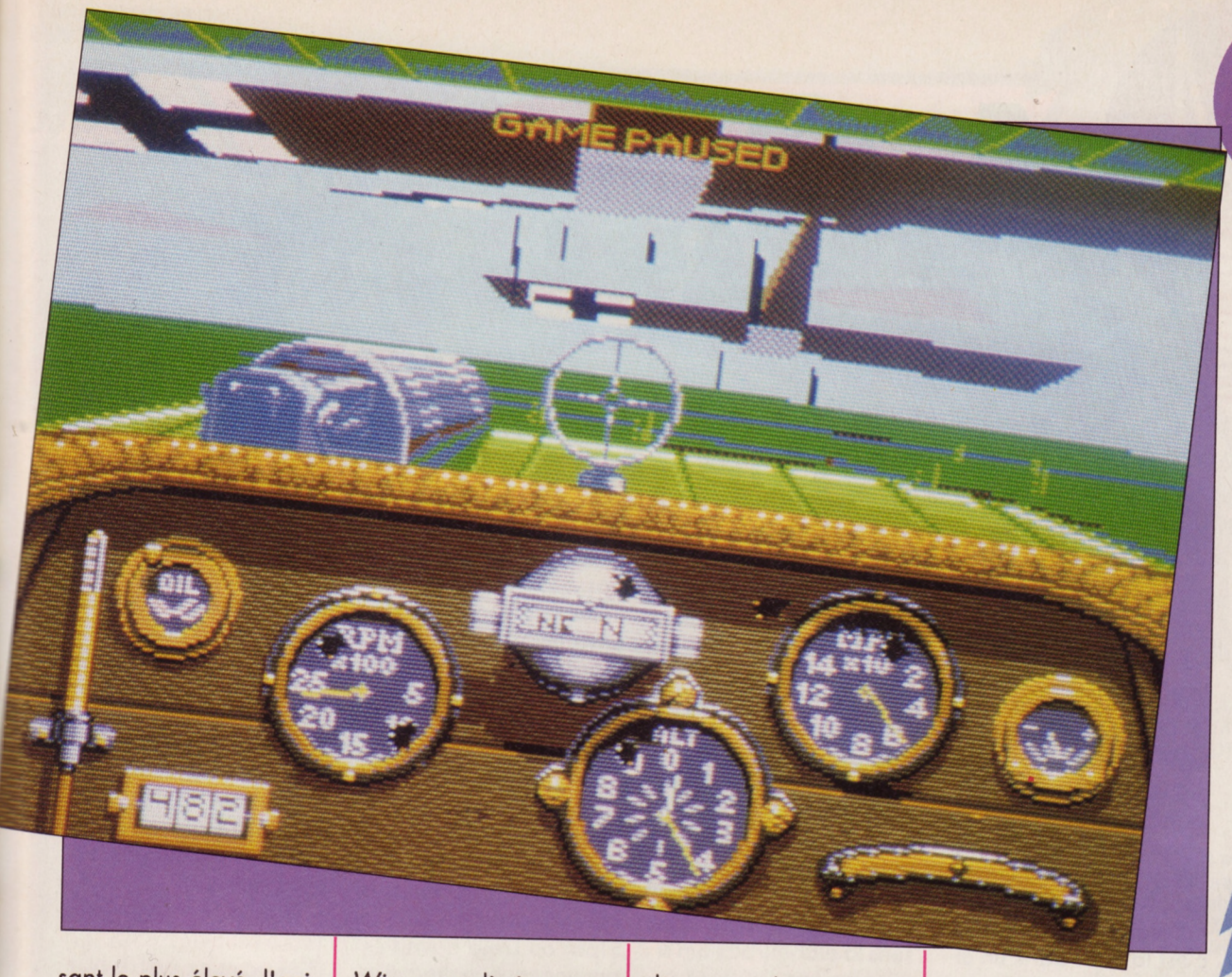
Heureux détenteur d'un Amiga, vous pouvez d'ores et déjà enfiler votre blouson d'aviateur, votre bonnet de cuir, vos lunettes de vol et votre écharpe, puisque vous allez dès maintenant grimper à bord d'un de ces bons vieux coucous de la Première Guerre mondiale—pionniers du combat aérien...

Car *Knights of The Sky* (dont seuls les amateurs de PC avaient jusqu'ici la primeur) vient d'atterrir sur votre machine . Ce génial simulateur de vol "rustique" vous permet de piloter une vingtaine d'appareils différents, garantis d'époque, et d'affronter vos ennemis, d'intrépides "casques à pointe" à fort accent germanique. Les missions à vous confiées se déroulent au-dessus d'un paysage incroyablement riche en détails (arbres, fleuves, routes, bâtiments divers, lignes ennemies, batteries de DCA...) et vont de l'attaque de convois à la destruction de ballons dirigeables, en passant par d'angoissants face-à-face avec des pilotes aussi terribles que Manfred von Richtoffen, le célèbre Baron rouge, Max Immelmann, l'as des as... ou carrément Kevin Trougnard, le fils de votre voisin du dessus (c'est possible !).



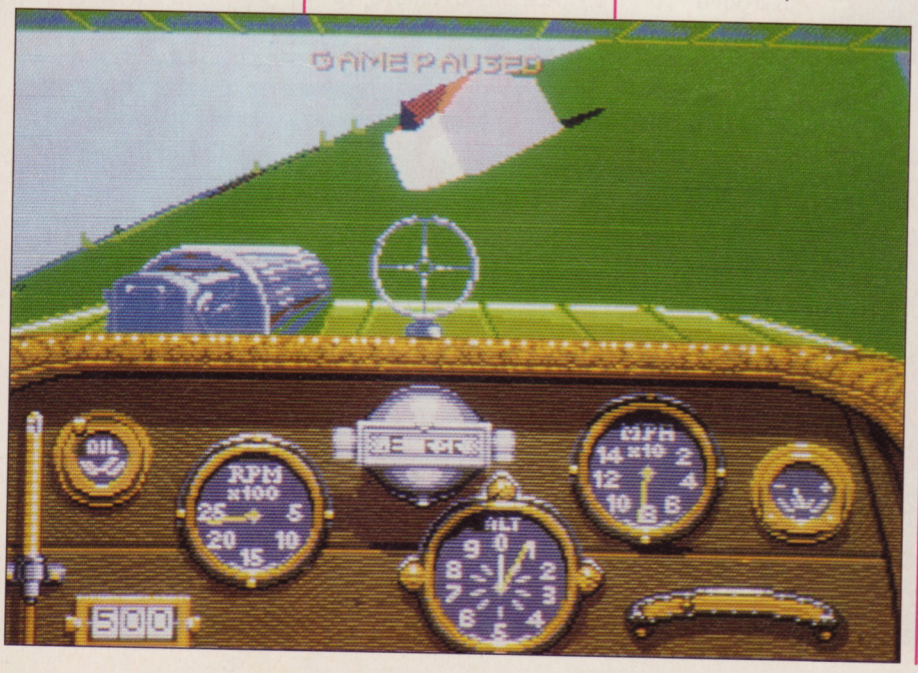
Les séquences de combat s'entrecoupent de superbes images, bercées de musiques très réussies qui recréent à merveille l'ambiance de l'époque... Les graphismes font dans la précision (on distingue l'ombre des appareils sur le sol, ce qui permet de repérer plus facilement un dirigeable ou un avion ennemi qui vous survole) et plusieurs niveaux de détails graphiques sont sélectionnables...

Mais même en choisis-



sant le plus élevé, l'animation reste toujours aussi fluide. *Knights of The Sky* se révèle donc aussi réussi que son concurrent direct sur Amiga — *Wings* — et propose en plus des missions comportant des objectifs au sol, ledit *Wings* se limitant au combat aérien pendant les séquences 3-D. La lutte pour la domination du ciel microludique risque donc d'être chaude... Mais, outre son incroyable réalisme et la passionnante originalité des missions, le jeu dispose dans cette bataille d'un atout décisif, la tripotée que vous allez infliger à Trougnard, grâce à au câble qui relie ad hoc deux ordinateurs...

Bon, d'accord, il n'est pas donné — 300 F — mais cette option vous assurera des heures d'une intensité formidable... Imaginez-vous à bord d'un biplan qui pétarade, collant au cul de votre meilleur copain et en train de le canarder toute honte bue à la mitrailleuse, tandis qu'il essaie désespérément d'amorcer un looping ! Vous savez maintenant ce qu'il faut demander au Père Noël...



Deux disquettes Microprose pour Amiga. Existe également pour PC et compatibles.

M.L.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 5
GRAPHISMES ...5
SON 5
ANIMATION ..4

MICROS MM

A.G.E.

18/20

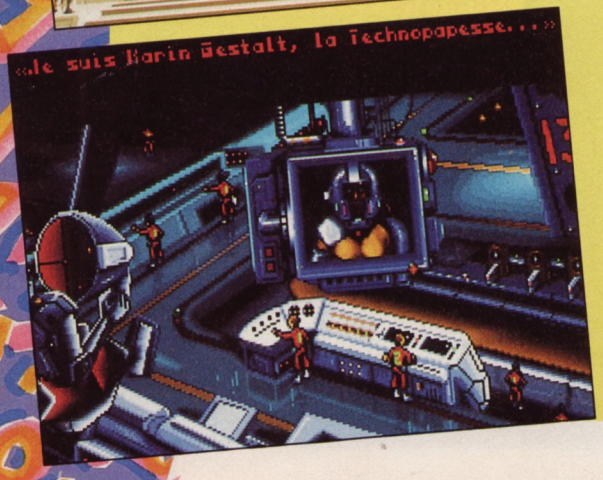
Que se trame-t-il sur la planète Kaiser ? Pour l'apprendre, il faudra la parcourir en tous sens et savoir manœuvrer au plus serré parmi sa faune très spéciale.

Dans *Advanced Galactic Empire*, il faut explorer la planète Kaiser — enfermé dans un "formec", une sorte d'armure antigravitationnelle assez fragile. Quelques mauvaises rencontres, et c'est la mort dans un sinistre fondu au noir...
Avec son tableau de bord plein d'options, le formec ressemble à un engin spatial. Comme dans *Stellar 7*, l'appareillage se promène au sol et se risque peu en altitude. La liberté de mouvement se limite à la piste sombre qui parcourt en tous sens la planète au nom si germanique !
Manier le formec, ce n'est pas de la tarte. Il ne peut pas, en effet, avancer en tirant : c'est l'un ou l'autre et parfois, on se retrouve démuni face à un monstre, faute d'avoir surveillé les compteurs les plus vitaux. Et là, ça ne pardonne pas... Ou alors, les bestioles profitent d'un déplacement pour ajuster le tir ; là, elles se déchaînent. Si l'on veut durer dans ce soft et rencontrer son honorable correspondant, il faudra savoir gérer les priorités. Après avoir abattu moult et moult aliens, quelques motocyclistes fous et avoir rejoint le tripot où Dale devait se trouver, que dalle : il a disparu. Sale histoire ! On se lance de nouveau sur les pistes à la recherche d'une grenade d'un type spécial et on essaie de tirer des renseignements à un véreux qui sait quelque chose.
Mélange de simulation en 3-D et d'aventure, le jeu se révèle très, très prenant, avec des graphismes à l'américaine, c'est-à-dire très fouillés et des tas d'animations partout. On s'attarderait volontiers au bar s'il ne fallait aller à l'usine...
Le seul (petit) reproche irait à l'écran, parfois un peu trop sombre, même avec tous les bitoniaux à fond. Pour le reste, c'est du beau boulot... et quelques nuits sans lune dans le caniveau en perspective.

Trois disquettes 3"1/2 Tomahawk pour PC et compatibles.

B.J.







APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	4
GRAPHISMES	5
SON	5
ANIMATION	4

distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 MONTREUIL/BOIS

3615 UBI

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

COWABUNGA !

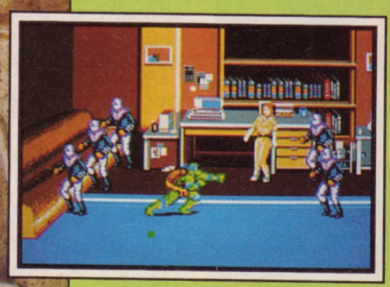
Salut ! c'est RAPHAEL
Fais la collec' des PIN'S TORTUES NINJA:
Quand tu verras ce sticker sur une boite du jeu micro TORTUES 2, mon PIN'S sera à l'intérieur !

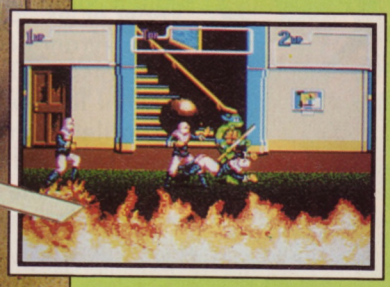
THE COIN-OP!



COWABUNGA !!!
NOS QUATRE HEROS SONT DE RETOUR !

Venez combattre le méchant Shredder et son équipe pour sauver April et Splinter. Contrôlez votre tortue préférée dans cette superbe conversion du jeu d'arcade KONAMI





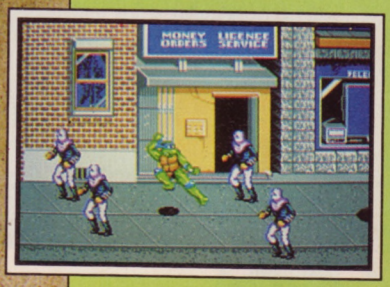


iMAGE WORKS™ KONAMI®

disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

Teenage Mutant Hero Turtles™ is a registered trademark of Mirage Studios, USA. Splinter™ , Shredder™ , April O'Neil™ , Bebop™ , Rocksteady™ are trademarks of Mirage Studios USA. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios. All rights reserved. Used with permission. Published by Mirrorsoft Ltd under license from Konami® and under sub licence from Mirage Studios, USA. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1991 Konami Inc. © 1991 Mirrorsoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd

ROBOCOP 3

Scénario cohérent, images en trois dimensions, séquences spectaculaires, musique angoissante : Robocop 3, c'est mieux qu'au cinéma !

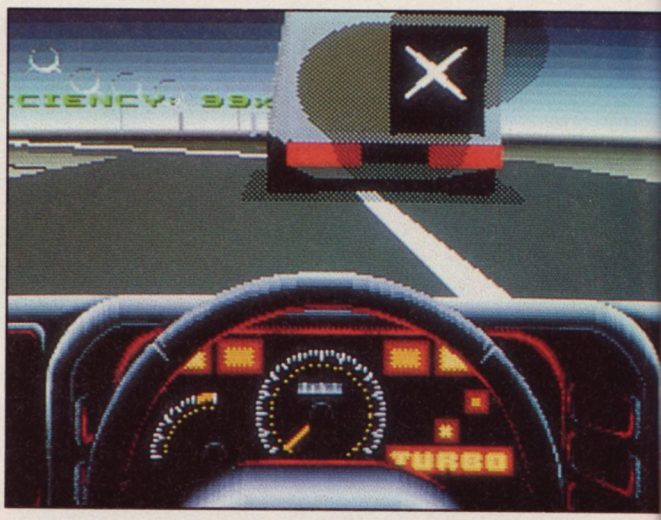
17/20

Au programme, quatre types de missions différents (poursuite en voiture, exploration de bâtiments, combat contre un guerrier ninja, et survol de la ville en jetpack), gérées au joystick ou à la souris selon les cas. En mode arcade, le joueur peut effectuer directement la séquence de son choix, mais le jeu ne prend toute son ampleur qu'avec le mode aventure, enchaînant les missions et suivant à peu près le scénario du film.

Première séquence : poursuite d'une camionnette dont les occupants viennent de dévaliser une armurerie.... Un radar permet de suivre leurs déplacements dans Delta City, de les rattraper et les stopper en leur rentrant dedans. Ils ne se laissent pas faire et ouvrent les portes pour mitrailler votre pare-brise ! La conduite de la bagnole flashe bien, et vous pourrez admirer vos exploits selon plusieurs points de vue.

Même si le spectaculaire mélange de graphismes classiques et de 3-D n'est utilisé que dans les séquences de présentation, la 3-D traditionnelle employée tout au long atteint une qualité super : l'emploi de dégradés sur le sol donne un bon effet de profondeur et les éléments du paysage sont très variés.

Autre mission spectaculaire : l'exploration de bâtiments à la recherche d'otages ou de criminels. Décors soignés encore (un commissariat avec son comptoir, ses panneaux d'affichage et ses cellules, notamment) et bénéficiant d'une ambiance propre. Vous pourrez ainsi fouiller un hôtel chambre par chambre, parcourir les couloirs en abattant les terroristes, tandis que les civils, terrorisés, se pétrifient. Et comme dans le film, l'intersection de deux lignes "accroche" la cible.



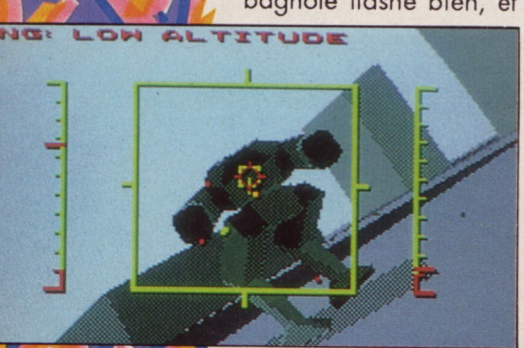
Pour ne pas se perdre dans les couloirs, on se repère grâce aux cadavres. D'habitude, on s'arrange pour les enlever, mais ici ils restent sur place, ce qui donne au jeu un côté incroyablement malsain. Les deux autres séquences, un mini-simulateur de vol (Robocop, muni de propulseurs dorsaux, y affronte surtout ED 209, le robot bipède du 1er épisode) et un combat à mains nues contre un robot ninja (toujours en 3-D) sont beaucoup moins jouables.

Robocop 3 vaut donc surtout le détour pour ses séquences de conduite et d'exploration d'immeubles.

Incarnez-le !

Trois disquettes Ocean pour Amiga 500 (avec extension 1 méga). Egalement prévu sur ST, PC et compatibles.

M.L.





APPRECIATIONS DE LA REDACTION	
INTERET	3
GRAPHISMES	5
SON	4
ANIMATION	5

AGONY

16/20

En matière de graphismes, Shadow of the Beast avait répoussé les limites de l'Amiga. Avec Agony, Psygnosis joue à Monsieur Plus...





Agony retrace un combat épique entre deux apprentis sorciers doués de pouvoirs magiques fascinants. C'est sous l'apparence d'une chouette que vous allez tenter de pénétrer sur le territoire de votre adversaire, défendu par des hordes de créatures magiquement noires.

Les élements de ce shoot'em up respectent scrupuleusement la loi du genre avec un scrolling horizontal dans lequel déferlent toutes sortes de monstres, une panoplie d'armes (huit sorts pas très originaux) disponibles à tout moment à condition de les avoir collectées, et d'inévitables monstres de fin de niveau.

Les six levels que propose le jeu (marécages, forêt, mer, feu, montagnes, highlands) sont tous plus superbes les uns que les autres.

Introduits par de splendides images de présentation en plein écran, chaque niveau bénéficie de plusieurs tableaux de scrollings aux dégradés d'une finesse jamais atteinte sur Amiga...Les programmeurs de Psygnosis ont réussi à afficher 128 couleurs simultanément à l'écran grâce à un truc de programmation qui permet de faire varier les couleurs à une vitesse telle que l'œil ne perçoit rien d'autre qu'un léger effet de scintillement.

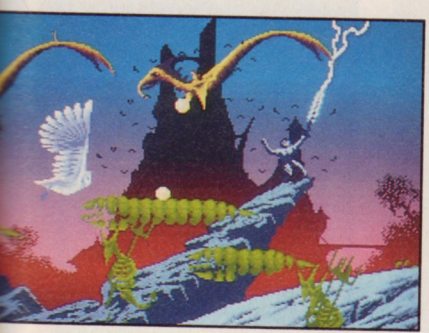
Les monstres et les décors sont remarquablement travaillés... Comme ce sauvage juché sur une fourmi géante, ou cette bouche géante au relief épouvantable qui crache de petits monstres globuleux !

Mais plus encore que les graphismes, ce sont les animations, foudroyantes de réalisme, qui hissent ce soft au niveau d'un chef-d'œuvre d'esthétique. Les mal finis, parfois représentés par d'énormes sprites, disposent de mouvements étonnamment fluides. Les bat-tements d'ailes du personnage principal rendraient malade de jalousie Walt Disney lui-même ! De même que sa façon de renaître après décès, tel un phénix lumineux...

Mais certains niveaux en scrolling sont eux aussi animés (on peut y apercevoir des arbres qui plient sous la violence du vent, ou des dragons dont la tête jaillit hors de l'eau...), donnant au tout une profondeur saisissante.

L'alliance de l'animation et des imperceptibles dégradés de couleur donne des résultats fantastiques (et reproduit à merveille le mouvement des vagues, la légèreté du feu — on se croirait dans *Backdraft* !), comme d'ailleurs les effets de distorsion de l'image. Pourtant *Agony*, malgré tout, reste un shoot'em up... Avec ses limites mais tant de saveur !





Disquettes Psygnosis pour Amiga.

M.L.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 3
GRAPHISMES ...5
SON 5
ANIMATION ..3

SAMOURAI

SUR LES SENTIERS OU L'HERBE REPOUSSE

Bientôt Noël, les affamés... Sur les traces du Nazaréen qui laisse derrière lui toute une poussière d'étoiles, vous crevez d'envie de savoir si la manne céleste qui va débouler sur les consoles vaut son pesant d'éternité.

Du calme et de la sérénité — pas de problème avec ce *Samouraï* d'anthologie et la nouvelle maquette de Micro News, l'œil du château de l'âme va trouver sa provende ! Un panorama désormais sacré qui devrait regrouper moult et moult pélerins en une cohorte fanatique et anxieuse de dévoiler la face du monde virtuel que les bécanes laissent transparaître...

NINTENDO

IL FAUT REGARDER DIEU EN FACE

"On ne peut pas cacher la cité construite au sommet de la montagne." (Le Nazaréen)



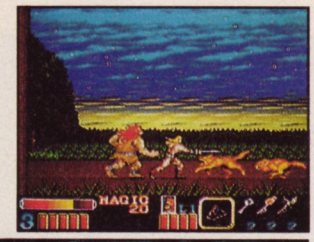


PGA Tour Golf

Ah, le délicieux fumet des news ! Une fois qu'on l'a subodoré, on ne peut plus s'en passer... C'est le cas de **PGA Tour Golf**, d'Electronic Arts, que l'on connaissait déjà sur micros et sur certaines consoles. Adapté une fois encore, cette superbe simulation devrait vous les remuer. Malgré le peu d'informations communiquées, on peut vous assurer que l'éditeur anglais a utilisé toutes les astuces et ficelles de programmation possibles et obtenu ainsi un réalisme à toute épreuve — en employant zooms et rotations... Vous suivrez au centimètre près les déplacements de la balle, comme si vous y étiez accroché et tout ça en temps réel ! Tout pourra être paramétré, y compris le standing professionnel de votre joueur. Mais malé-



PGA Tour Golf





Magic Sword

diction ! il faudra attendre mars 92...
On vous en avait parlé dans le précédent numéro... On vous confirme pour l'année prochaine la sortie du très attendu **Magic Sword (de** chez Capcom). Directement issu de l'arcade, ça flashe un maximum et on peut jouer à deux (pas le cas dans **Super Ghouls'n' Ghosts**). Alliant force bestiale et magie, des techniques destructrices ne manqueront pas de vous épauler judicieusement. On en bave déjà !
Autre arrivage new year, **Super Cup Soccer**, de chez Jaleco. Après la simulation de rallye ou de base-ball et le shoot'em up (la plus réussie) voici, prévue pour le mois de février, la simulation de football... Choisissez une équipe entre les 24 proposées et faites le plein de victoires.

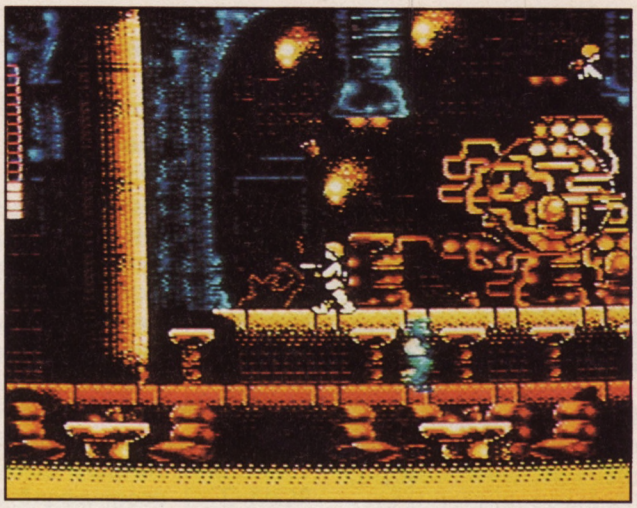
Super Cup Soccer,





NES PAS LE MEILLEUR ?

Toujours présente, la Nes — et avec quelle classe ! Comme les autres 8 bits, elle n'est pas du tout délaissée par les éditeurs. La preuve : le très attendu **Star Wars**, de chez JVC. Prévu pour le mois de décembre (faudrait pas qu'ils tardent trop) ce jeu d'action va vous permettre de jouer avec trois copains, en alternance bien sûr. Le but : sauver la princesse Leia, prisonnière de l'Empire sur la planète Tatooine. Moyennement difficile, et possédant un nombre limité de "continue", **Star Wars** va plaire tout schuss aux amateurs de jeux de plate-forme.

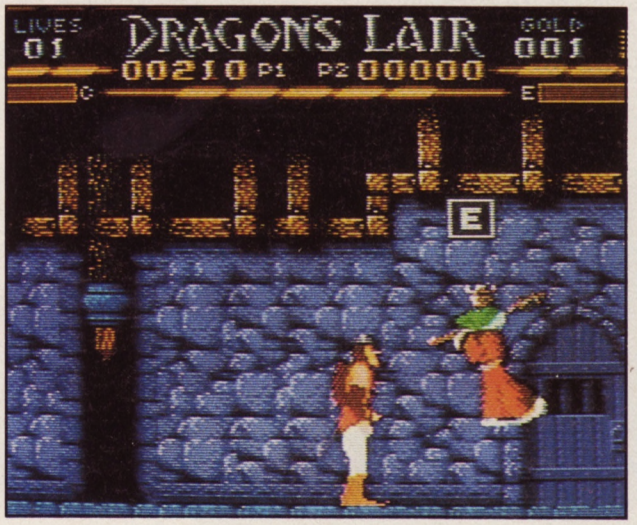


Star Wars

Vous souvenez-vous de **Dragon's Lair** sur Amiga ? Eh bien, il sera sur Nes courant décembre. Elite s'est en effet occupé de la conversion, pour un résultat garanti bonnard. Vous incarnez Dirk, le valeureux chevalier, et vous devez sauver la princesse Daphné des griffes maléfiques de l'infâme Mordroc. Pratiquement identique à la version Amiga, cette mouture présente une succession de séquences qui mettront au défi votre prouesse. Saurez-vous préserver la peau neigeuse de la gamine princière ?
Gaffe à la difficulté de jeu...



Dragon's Lair



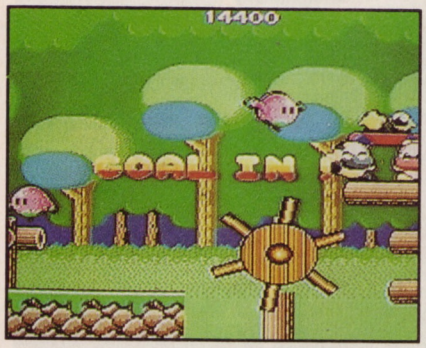
NEC DES FALAISES DE MARBRE

"Il faut que les phrases fassent leur entrée dans la conscience comme des lutteurs dans l'arène." (E. Jünger)

Du tout bon, du nanan, du nectar qui fait jouir les papilles ! Et de quoi faire frémir votre nana avec tous ces pixels caressants...
Naxat revient en force avec **World Cup Soccer**, prévu pour le mois de décembre sur CD. J'vous explique : des joueurs de douchball mis sur la touche (au chômage) décident de renforcer une



World Cup Soccer



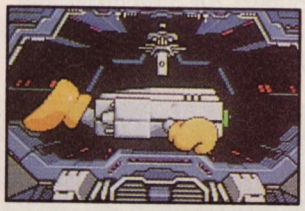
Water Man's Big Adventure

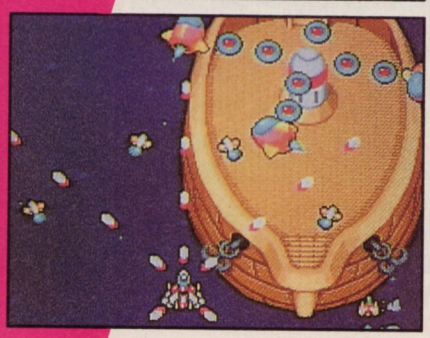
équipe de foot (rien de plus normal). Ça risque d'être sacrément cocasse. Les personnages aux tronches monstueusement déformées se baladent "décontrastés" sur des stades qui changent selon le pays à battre. On jugera sur pièces...

Water Man's Big Adventure de chez Taito se présente comme l'adaptation presque fidèle du jeu arcadien nommé **Misubaku Big Adventure**. Reprenant le même style de jeu que **Parasol Stars**, vous guiderez une sympathique mini-bombe liquide au cœur d'une flopée de mondes abon-

Star Parodia



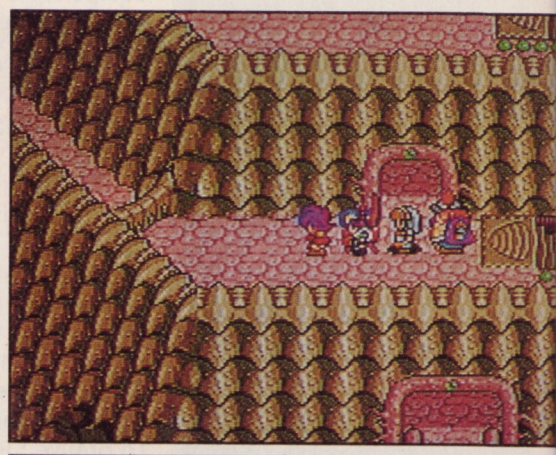


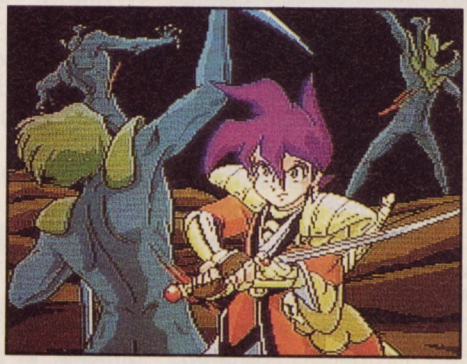


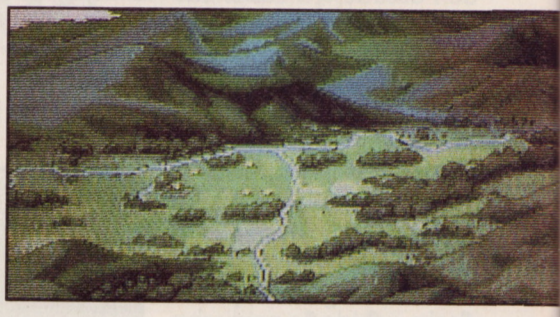
damment garnis de plates-formes. Mignon tout plein et à suivre ! Nous vous annonçons derechef, en passant, la venue imminente chez Hudson de **Star Parodia**, un des premiers jeux utilisant véritablement le Super CD-ROM 2 — accompagné cette fois-ci de nouvelles photos qui en disent long . Nous vous rappelons que dans ce shoot'em up parodique, vous combattrez les méchants avec le renfort de Bomber Man, de Mister PC Engine et même du vaisseau de **Star Soldier**, qui se trouve à la base même de cette pantalonnade.

Attention, voici encore un Hudson qui va faire très mal aux Necphiles CD-ROMiens. **Far East of Eden 2 XMaru** hantera vos nuits jusqu'à son arrivée en France début 1992. Super CD-ROM 2 oblige, des tonnes de démos aux graphismes démentiels vous en foutront plein la vue et vous succomberez sous le choc — qu'on se le dise ! Jeu de rôle et d'action, **Far East of Eden 2** constituera indéniablement LA référence... Alors je n'ai qu'une chose à vous dire : patience !

Enfin n'oubliez qu'est arrivé en novembre **Efera and Juliora, The Emblem of Darkness**, de chez Brain Grey. Encore sur CD, ce soft se rapproche des jeux de rôle, à cette différence près qu'il ne semble pas exister de tableaux intermédiaires pendant les combats. Là aussi les démos cartonnent et ça nous promet un bon réveillon...

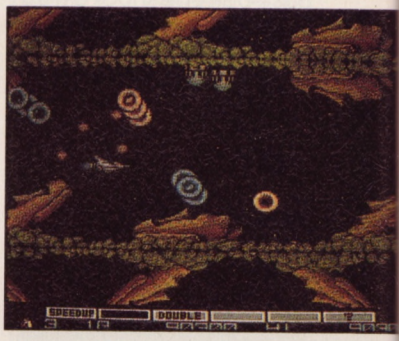






Après ce somptueux panorama, voici pour clore les news une nouvelle pas dégueu... Konami — à qui nous vouons une entière admiration — nous étonne une fois de plus. Quoi de plus normal pour un tel éditeur de développer sur Nec, machine sans cesse en évolution. On trouvera, à partir de ce mois de décembre, deux épisodes de la saga des **Nemesis** (ou **Gradius**) sur la Core Grafx. Ces deux dernières adaptations pétant le tonnerre de Dieu, nous vous conseillons de vous les farcir sans plus attendre. Du nanan encore, une gourmandise comme on n'en fait plus ! Allez jeter un coup d'œil dans les previews, vous m'en direz des nouvelles...

Far East of Eden 2 XMaru



Nemesis

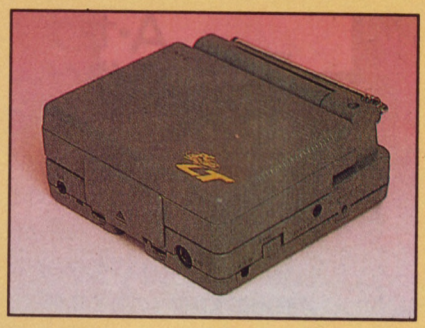


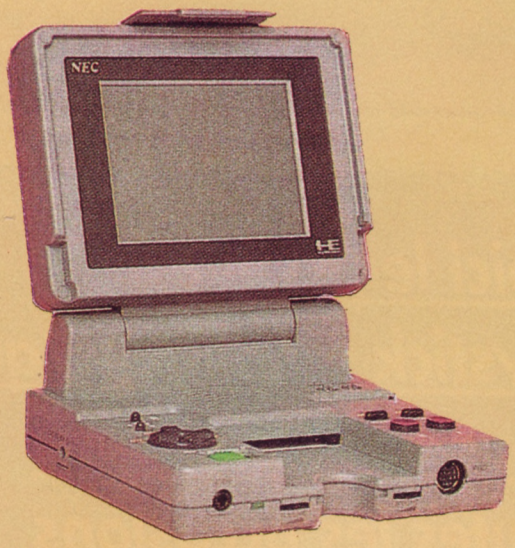
Efera and Juliora

QUAND ON A LE NEC FIN...

Encore une console Nec pour les amateurs de luxe et de frime... De frime, vraiment ? Pas si évident que ça, surtout que cette nouvelle machine dispose de tous les arguments qu'il faut pour séduire les plus réticents.

La **Nec PC Engine LT** n'est pourtant rien d'autre qu'une console portable couplée à un mini-téléviseur, avec cependant la particularité de pouvoir être connectée à une télévision de salon par l'intermédiaire d'un câble RCA audio/vidéo. Elle dispose aussi d'une prise casque — comme bon nombre de portables — et d'une entrée joypad.

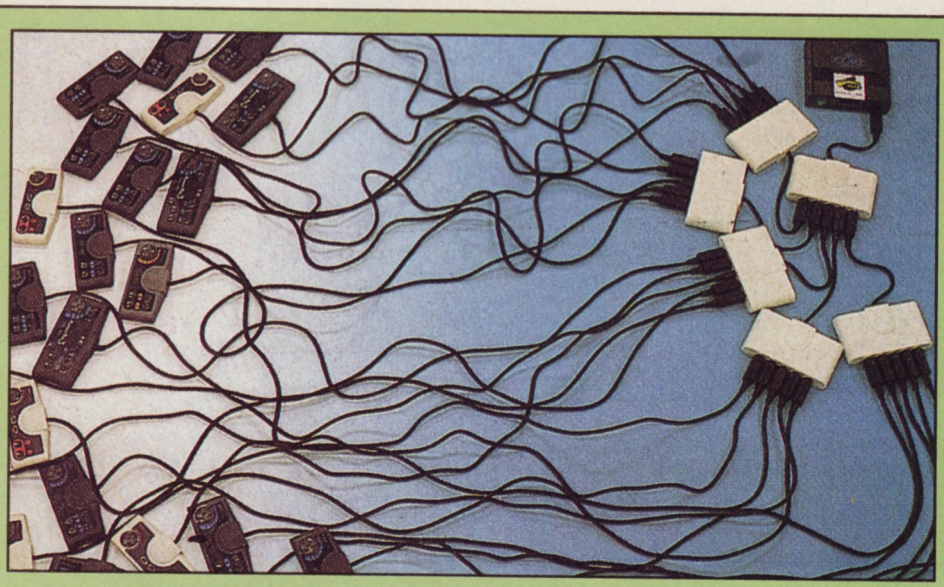




Les caractéristiques de la bête sont impressionnantes : toujours huit Ko de Ram, 64 Ko de mémoire vidéo, une palette de 512 couleurs affichables simultanément et une résolution presque identique : 320 x 224 pixels ; le nombre de sprites : 32 x 64 affichables en même temps... Enfin, l'écran mesure 8,1 cm de large sur 6 cm de haut pour une bécane dont les dimensions sont de 14 cm de long, 13,5 de large et 6,1 d'épaisseur. Le poids de 850 grammes apparaît un peu élevé pour une portable mais quand on sait à qui on a affaire... Résolution du moniteur : 300 points en horizontal et 140 en vertical.

Un petit bijou à qui nous ferons passer pourtant un sévère banc d'essai ! Disponible le 13 décembre au Japon...

A 25 SUR UNE NEC !



Aux dernières nouvelles, Hudson Soft (le concepteur de la machine), serait en train de nous concocter un jeu absolument délirant — qui permettrait à vingt-cinq joueurs de s'éclater en même temps... Même si l'information semble quelque peu fantaisiste, il paraît qu'une puce, dont nous ignorions l'existence, aurait été intégrée à la bécane pour autoriser cette participation révolutionnaire. Nous vous promettons de vérifier ce scoop avec soin. Et pourquoi pas, d'ailleurs ?



XE-1 SFC

Voici le premier joystick intelligent, qui vous assistera dans toutes les occasions avec une déconcertante fiabilité.

MANIABILITE :	.5
CONFORT :	.5
ERGONOMIE :	.5
PRIX :	.5

Le **XE-1 SFC** de chez Maycom Soft possède en son tréfonds un véritable ordinateur de poche (ce joystick n'est pas démesurément grand — pas plus que le *GB King* de chez Halken)...
En tant que joystick intelligent le *XE-1SFC* configurera automatiquement ou par votre intermédiaire la meilleure combinaison entre les boutons de tirs, selon le jeu analysé au préalable (il sait, dès l'allumage de votre SFC s'il s'agit d'un shoot'em up, d'un jeu de rôle, d'une simulation de sport...) et s'occupera d'en tirer les conclusions nécessaires.

IL NE LUI MANQUE QUE LA PAROLE !

Par exemple, dans le cas d'un vulgaire shoot'em up où le vaisseau doit se déplacer multidirectionnellement l'âme du joystick (le cerveau) se mettra sur Auto 8 (8 directions).
De la même façon, un jeu comme **F-Zero**, ne réclamant que 4 directions, le cerveau paramètrera l'Auto 4. Comme cela peut se révéler insuffisant, ledit cerveau s'efforcera de placer tous les boutons de tirs utilisables à portée de main. C'en est fini des jongleries manuelles ! Et ça ne constitue à vrai dire qu'un huitième des capacités de la machine... Comme elle possède plus de boutons qu'un joystick normal et que le 4 central peut effectuer une rotation, les gauchers pourront, en retournant le joystick, apprécier ses formidables capacités (il faut alors choisir le mode "gaucher").

COMMENT L'UTILISER

En appuyant sur le bouton Mode, vous ferez apparaître une sorte de menu qui correspond aux principales fonctions de la manette. Dans l'ordre, de haut en bas : PLAY, BANK, EASY, TRIG, CONF, MACRO, TIMER.

◊ PLAY vous permet tout simplement de jouer. En appuyant sur le bouton Fix vous pouvez entrer dans le mode choisi mais bien sûr pas dans le mode PLAY.

◊ Le mode BANK, lui, sert à entrer en mémoire une configuration que vous aurez vous-même conçue — ou plusieurs (3 au maximum) —, les BANK 4 à 9 et "a" à "c" permettant de tripoter la ROM de mémoire. En fait vous pourrez y copier vos banques de données initiales (c'est assez complexe et ne peut servir qu'aux connaisseurs).

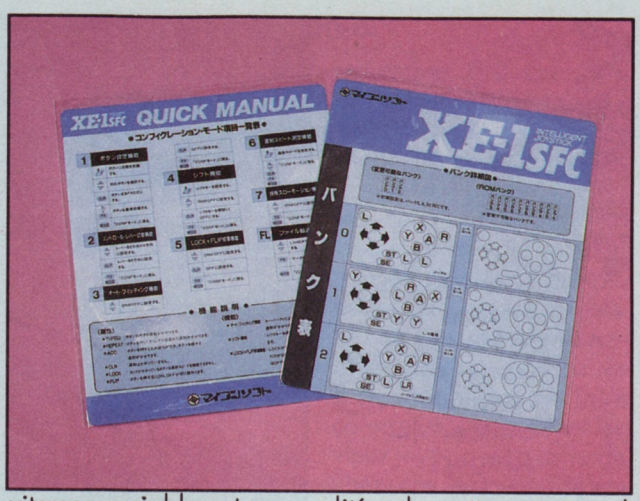
◊ Le mode EASY simplifiera la vie du joueur potentiel (en bref, ça consiste à laisser faire l'ordinateur). Dans ce mode, vous pourrez également vérifier la correspondance entre vos boutons et ceux d'un joypad normal.

◊ Quant à TRIG, il autorise le changement de configuration des boutons de tirs selon votre bon plaisir.

◊ CONF sert seulement à changer la configuration choisie par le cerveau (1 à 8). C'est aussi par son intermédiaire que vous pourrez choisir la configuration que vous avez élaborée et que vous aurez placée en mémoire dans un des BANK.

◊ MACRO se révèle le plus intéressant. Grâce à lui, vous pourrez changer la vitesse de tir automatique (de 6 à 30 tirs/seconde), et programmer la fonction REPEAT, qui vous amène à répéter le tir fourni par un bouton ou plusieurs, à des vitesses variables et sans avoir à appuyer dessus. La fonction ACC, elle, vous servira dans des jeux comme **R-Type**. Le bouton de tir sera automatique et si vous appuyez, vous pourrez concentrer l'énergie sur le full power shoot.

◊ Enfin, TIMER est là pour chronométrer le temps de jeu...



Il faudrait un incunable pour vous préciser de long en large toutes les possibilités de cette manette ! Sachez tout de même que ça s'affirme vraiment comme une pure merveille (malgré le prix un peu élevé — mais au vu des performances techniques...) et que c'est compatible X680000 et PC-9801 via la prise externe.

Disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 49.39. 05.72.

Z.BIG.



SEGA ENFANTS DE LEUR TEMPS

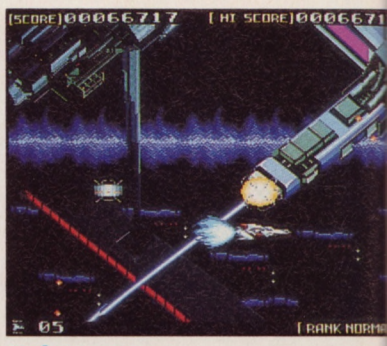
"L'enfant vit encore dans le conte, dans l'ancienne abondance." (E. Jünger)



Nous avons la joie de vous annoncer un quatuor de chez Renovation/Telenet, disribué par Ubi Soft pour la Mega Drive française (of course)...
Commençons donc par **Sol Deace,** un shoot'em up horizontal à la **Darius**, dont l'intérêt se fonde sur la multiplicité des armes, des graphismes et des animations dignes de la MD (enfin espérons que tout le jeu tire dans le même gabarit).
Exile, lui, rappelle vaguement (mais pas tout à fait) les différents **Y-S**. En fait ce jeu reprend également le style adopté par **XZR** sur standard MSX (do you remember ?). Graphismes sympas, musiques sympas — donc un jeu qui semble assez sympa dans l'ensemble. **Exile** confirmera-t-il toutes nos espérances ? Il ferait beau voir que non, Simone !
Changons de genre avec **Earnest Evans**, soft dont on vous parlait il y a quelques mois. Frère d'Anette, Earnest va devoir remettre de l'ordre dans le monde désenchanté comme l'avait fait sa sœur auparavant dans **Anette Evans**. Jeu de plate-forme démoniaque, **Earnest Evans** vous semblera peut-être moins bien réussi que l'épisode précédent. Mais ne portons pas de jugements prématurés.

LE FESTIVAL DOMARK

Domark, la firme anglaise, nous a concocté six softs à sortir les prochains mois, adaptations pour la plupart d'illustres réussites.
Commencons tout d'abord par le plus que célèbre **Klax**, déjà en vente depuis octobre sur MD et qui sera disponible en janvier sur Master System. Jeu de réflexion et de dextérité, ce jeu est unique en son genre — du moins sur console. Des cubes de différentes couleurs glissent vers vous plus ou moins rapidement selon le stage et vous devrez, à l'aide d'une sorte de poêle à frire, les rattraper et construire des alignements verticaux, horizontaux ou diagonaux de trois cubes de même couleur en les envoyant sur un plateau. Le but du jeu : réduire le nombre de cubes se trouvant sur le plateau et réaliser un minimum de points pour passer au stage ou round suivant. D'après ce qu'on en a vu, nous pouvons vous certifier que ces deux nouvelles versions semblent des plus réussies, tant du point de vue sonore que graphique (du moins sur la MD).
La Master System, dans un tout autre genre, renoue avec une tradition déjà ancienne (sur les consoles)



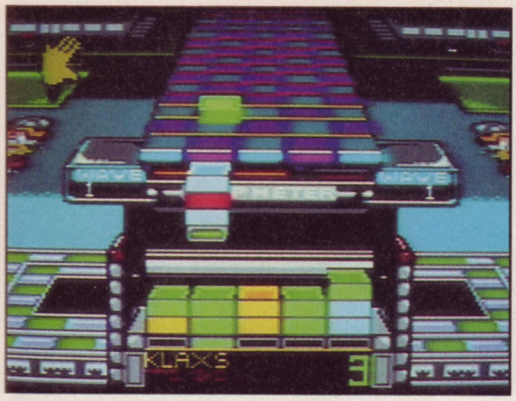
Sol Deace

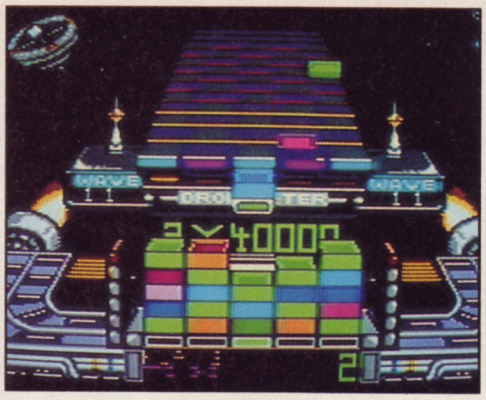
Exile



Earnest Evans





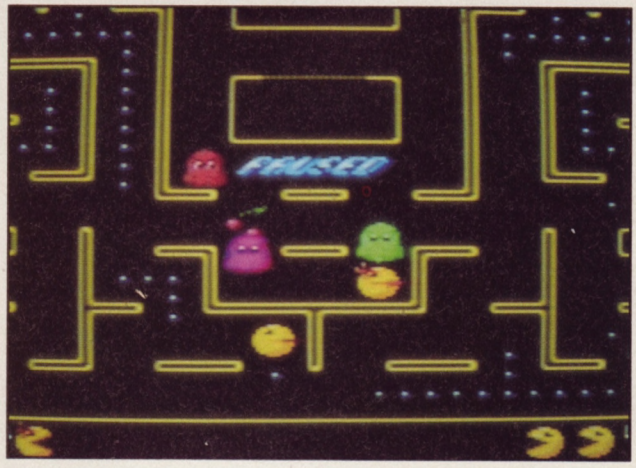


Klax

remember ? If no, c'est presque pardonnable... Voici donc une espèce de shoot'em up vertical où des ennemis volants (les Invaders) vous plongent dessus par vagues destructrices sur fond bariolé de couleurs spatiales. Cette fois-ci, vous pourrez combattre ces sales parasites à deux (moi j'adore faire ça en duo...). Remixer de vieux jeux paraît à la mode chez ces Anglais. M'enfin, comme c'est bien réalisé graphiquement, on ne va pas cracher sur la remise à neuf. Beauté et simplicité figurent au rendez-vous... Prévu pour le mois de janvier — alors wait and hope !

Pour terminer ce tour du propriétaire, un petit mot sur un jeu de stratégie, **Rampart**, prévu sur MS courant janvier également. Sur fond de période 'achetement troublée, cette simulation guerrière complètera avec succès la gamme Domark des mois à venir.

Le festival est clos : patientons jusqu'au prochain lever de rideau !



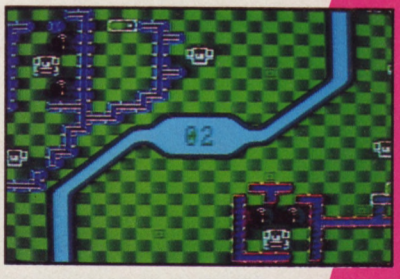
Miss Pacman

avec une sorte de remake de **Pacman**, intitulé **Miss Pacman**. Comment ne pas se rappeler ce charmant acideman mangeur de gloutons fantômes et avide de yellow bonbecs (bonjour les colorants). En plus, il semblerait qu'on puisse jouer à deux simultanément. Alors je pose une question : pourquoi n'avoir pas mis **Pacman Family** en guise de titre...

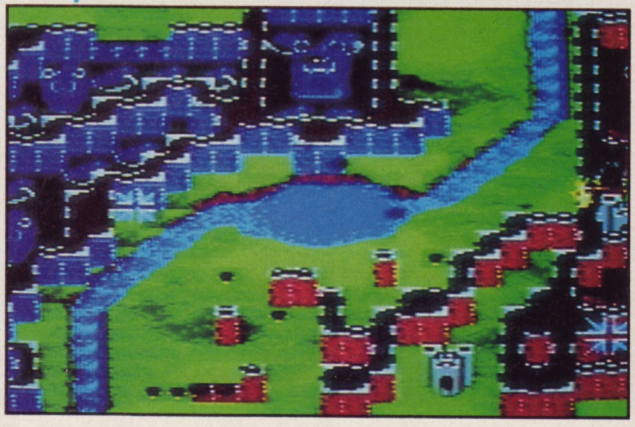
Qu'importe puisque la tradition arcadienne y est respectée pour la plus grande joie, je suppose, des masterphiles avertis... Eh les mecs faut pas flipper ! Domark sait aussi rester dans l'actuel avec le **Pacmania** de mes rêves. Adapté sur MD et prévu pour ce mois de décembre, voilà encore une réussite pure et dure. Bien sûr, comme d'habitude, le principe initial se trouve respecté et les changements n'interviennent qu'au niveau des effets sonores et graphiques. Les Megadrivemen auront donc bientôt leur **Pacmania** — et en plus non bâclé... Enfin, ce sera à vous d'en juger.

Dans **Prince of Persia**, vous reconnaissez sans difficulté LE jeu que tous les Segaphiles attendaient avec impatience. Le jour de gloire approche... Il semble d'ailleurs que toutes les versions de **Prince** rivalisent de beauté et sur Master System la mariée (comme la princesse à délivrer) sera aussi magnifique qu'il le faut. C'est du moins notre sentiment.

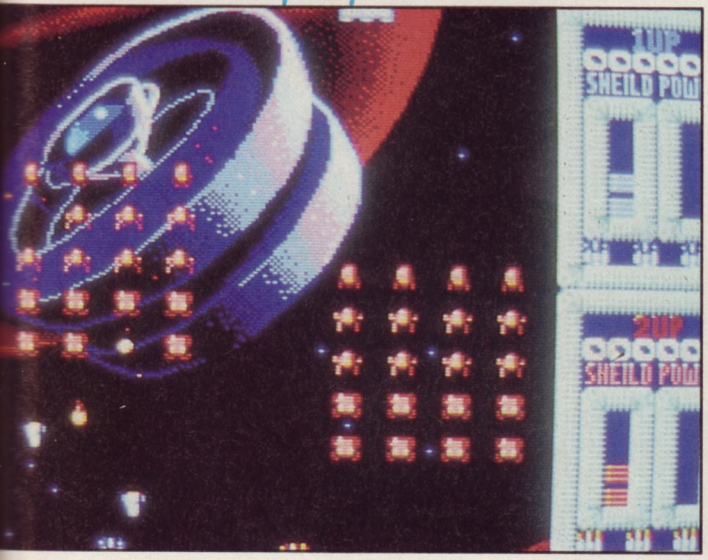
Toujour sur MS, **Super Space Invaders** — une nouvelle mouture de **Space Invaders**. Do you



Rampart



Super Space Invaders



LE NEW AGE DU SOFT

Drôle de boîte, Hudson. Son nom fait immanquablement penser à l'Amérique du Nord. Et pourtant, elle est née au Japon, dans la station de sports d'hiver de Sapporo très exactement. Son nom a été emprunté à une vénérable locomotive à vapeur, l'Hudson C62 — qui fut la plus puissante de ce type en service au Japon.

A ses débuts en 1973, Hudson était une agence d'illustration photographique. Elle vendait de belles images de cerisiers en fleur sur fond de Fuji-Yama, de ponts qu'empruntaient de leur pas menu des geishas protégées de la neige par leur délicate ombrelle. Du Japon très traditionnel... En 1978, Hudson vend du matériel radio. Puis en 1988 la société créa sa filiale Hudson Soft, spécialisée dans le jeu. Elle commença sur le marché avec **Road Runner** sur Family Computer, une console Nintendo qui s'était vendue à l'époque comme des petits pains au Japon et aux Etats-Unis. Ensuite, elle se mit à la NES, puis à la PC Engine avec **R-Type**, **Power League** etc. Un bon deal pour Hudson qui a vendu à ce jour 2,2 millions de softs !



L'AGE NOUILLE

Non content d'être une affaire qui marche bien, Hudson ajoute une touche très californienne à son look : la religion du New Age, un truc qui a bien pris aux Etats-Unis mais qui fait rigoler les Français. Le New Age, c'est le style baba cool revu et corrigé par les golden boys, le peace and love mais avec des sous en plus et bien sûr tout le monde il est beau, tout le monde il est gentil. Le New Age croit dur comme fer aux bienfaits de la haute technologie, peut-être parce qu'elle est plus clean et plus présentable que le charbon et le cambouis des usines de jadis. L'homme constitue le centre de l'univers, microprocesseurs et petits oiseaux s'ordonnent dans l'harmonie autour de lui. Du coup, Hudson Soft voit dans le moindre shoot'em up, dans les râles d'agonie des ninjas pixellisés (et des aliens baveux) un hymne à la grandeur humaine et à la civilisation.



M. Yutaka Nagayama, le patron, à droite .

Après avoir essaimé aux Etats-Unis à Hong-Kong et à Taiwan, Hudson s'installe maintenant en Europe. Ils ont choisi pour quartier général une mégapole industrielle, Hambourg. La filiale ne sera donc pas qu'une plaque tournante pour fourguer des softs japonais... Elle noue des contacts avec de petits éditeurs pour développer des jeux destinés au marché européen. Et le très germanique C64, le ST, l'Amiga et le PC auront droit à leur sollicitude — ce qui ne les empêchera d'ailleurs pas de travailler sur Game Boy, PC Engine et NES, leur domaine d'élection. Inutile de préciser que l'arcade/action sera largement favorisée. Ce n'est peut-être pas aussi sirupeux que le New Age, mais au moins ça déménage !

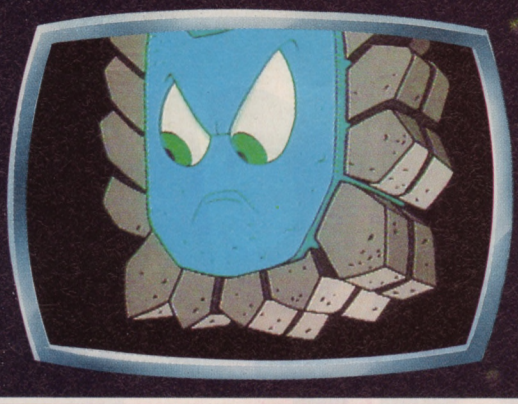
LA JAVA DES BOMBES ATOMIQUES

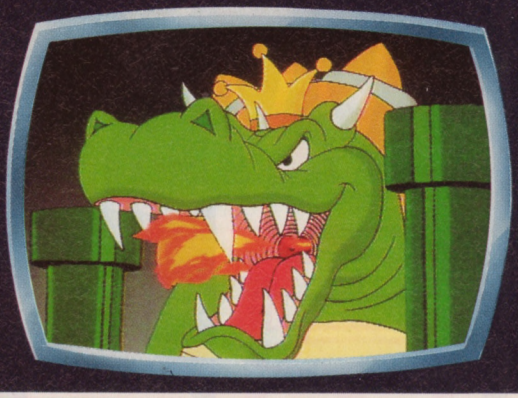
Justement, **Bomber Man** (pour PC Engine) peut être considéré un de ces softs explosifs made in Hudson. C'est un labyrinthe vu du dessus ; un petit bonhomme sème derrière lui des bombes qui ne tardent pas à sauter. Gare aux copains qui se trouvent à proximité : le gagnant est celui qui a éliminé tout le monde... Un truc très hard consiste à coincer un bonhomme entre deux bombes : poussée d'adrénaline assurée avant le feu d'artifice final.

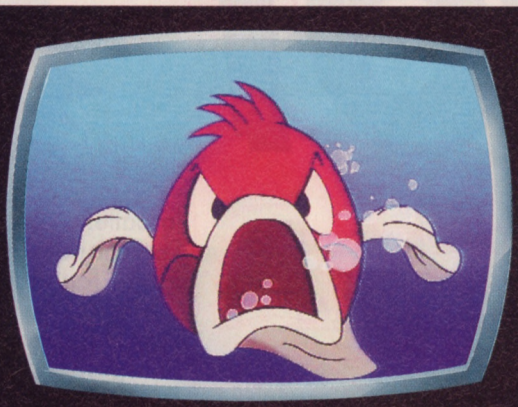
Les murs brisés par les explosions dévoilent parfois des bonus. Du coup, les explosions peuvent être plus puissantes, ou alors à têtes multiples. Les plus prisées étant les bombes télécommandées, qui péteront dans les grandes largeurs si vous appuyez sur Fire, juste au bon moment pour désintégrer un adversaire. Redoutable ! D'autres bonus enfin accélèrent les déplacements du personnage...

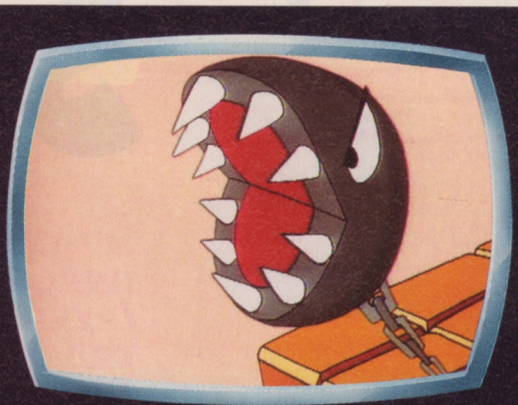
Bomber Man se joue de préférence à plusieurs — jusqu'à 5 joueurs si l'on possède l'adaptateur idoine et suffisamment de joypads pour tout le monde. Il existe néanmoins dans le soft une version "plaisir solitaire" à huit niveaux appelée **Bomber Boy**, avec un monstre final beau gros et gras à la fin de chacun des tableaux. Si ce n'est pas New Age, ça..

B.J.

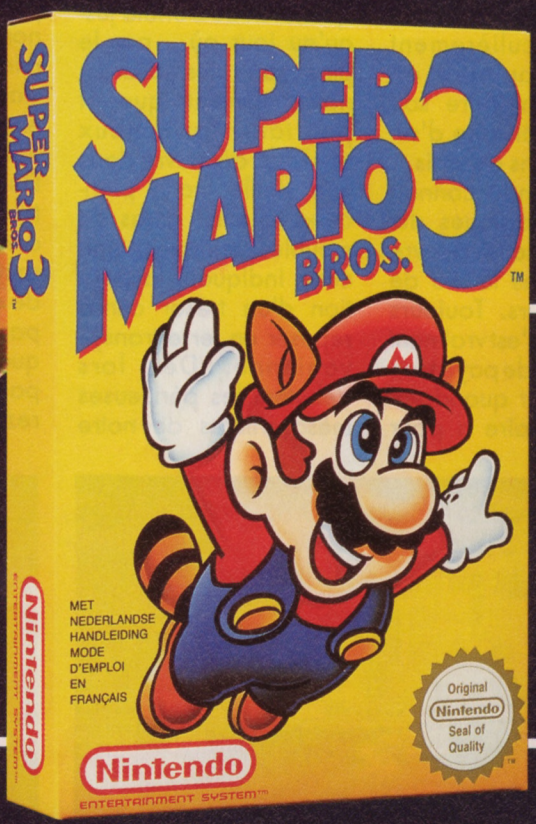












EXCLUSIVEMENT DISPONIBLE SUR CONSOLE

Nintendo

QUACK SHOT

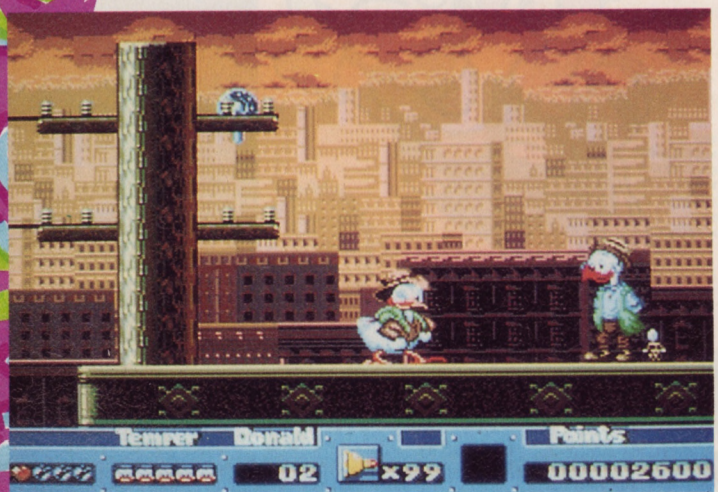
19/20

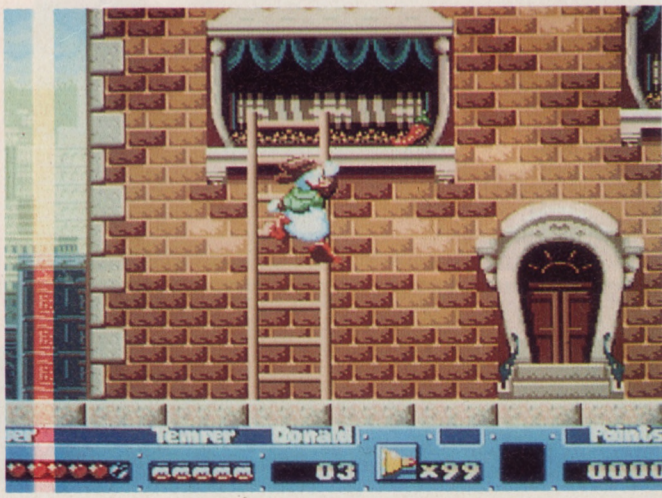
Un voyage en Transylvanie pour pouvoir régler son loyer, c'est la dernière du canard dément de chez Disney.

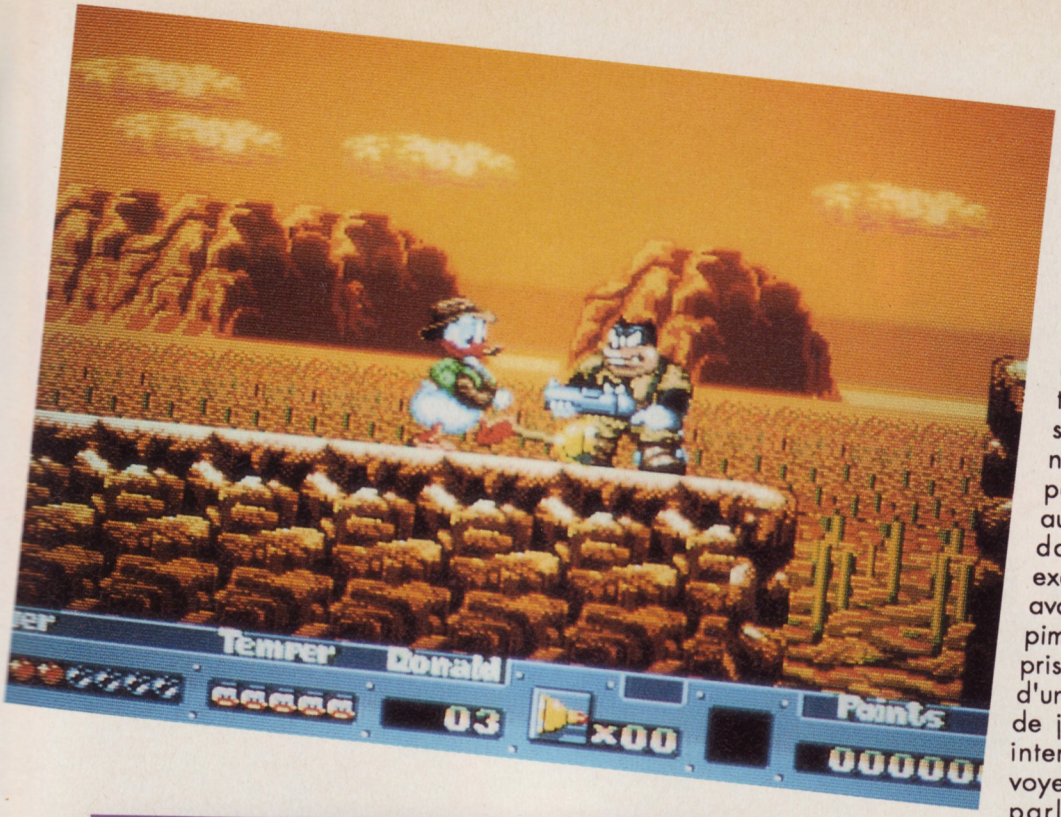
Tout le monde rêve un jour de devenir riche comme Crésus. Et plus particulièrement Donald, toujours en quête du moindre sou vaillant — histoire d'arrondir ses fins de mois... Tout le monde connaît aussi les tragiques déboires de notre pauvre Donald dans la vie de tous les jours. Toujours fauchard, c'est vraiment pas évident de payer son loyer surtout quand votre propriétaire a pour nom Picsou. Infortune et malchance ont toujours été les tranches du pain quotidien de Donald jusqu'au jour où... par le plus grand des hasards, notre sympathique et pourtant grincheux ansérídé découvre dans une vieille malle planquée sous un amas de meubles antiques, une carte indiquant la position d'un trésor censé reposer en terre transylvanienne. Dès lors débutent les périlleuses mésaventures de notre héros, explorateur à temps partiel...

Incarnant Donald, le joueur doit retrouver un nombre d'objets déterminés, réservés à des stages bien précis. Par exemple dans le premier niveau (ville de Duckburg), il faudra trouver absolument une carte et des ventouses rouges, qui permettront de quitter le stage pour passer au suivant. Tant que vous ne les aurez pas trouvées, vous resterez bêtement là, le fil à la patte.

Parvenu dans la seconde zone (correspondant toujours à ville de Duckburg), vous devrez faire preuve de virtuosité pour remporter le pompon. Sauter et jongler avec le palmipède aventureux se révèleront indispensables à la bonne tenue de ce niveau. Arrivé au bout de celui-ci, vous rencontrerez le célèbre Géo Trouvetou à qui il faudra fournir du "Bubble Gum Amon", si vous voulez poursuivre votre chemin. *Quack Shot* renferme un total de trois lieux, la ville de Duckburg (départ du jeu), le temple aztèque à Mexico et enfin les contrées perdues de Transylvanie. Ces endroits se subdivisent en

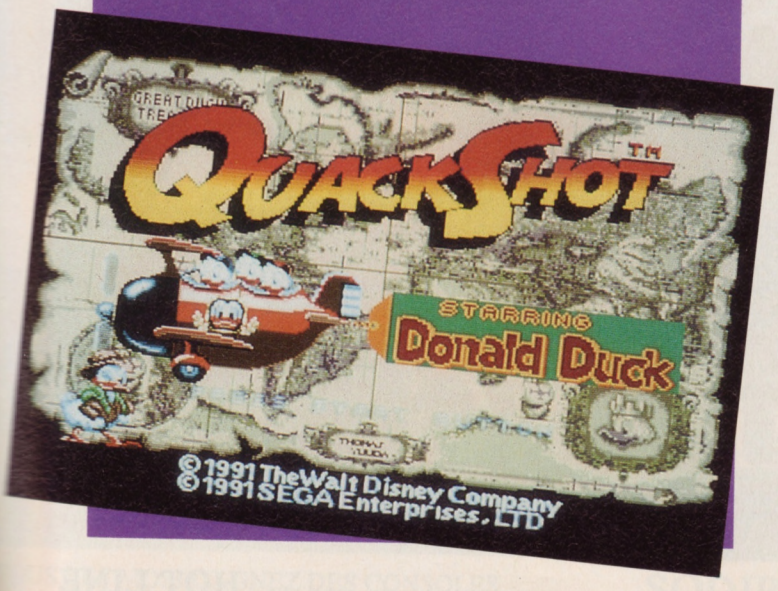






dont on vous avait déjà parlé lors du C.E.S. de Chicago, comblera d'aise les joypad-maniacs les plus accros. C'est bourré de gags et d'animations très rigolotes, et surtout, pour surprenant que cela puisse paraître, ça dépote aussi rapidement que dans *Sonic*... Par exemple, lorsqu'on fait avaler à Donald un gros *piment rouge, il se voit* pris de convulsions puis d'un speed à faire pâlir de jalousie le hérisson international (si vous voyez de qui je veux parler). Adorné de scrollings différentiels en multidirectionnel, ce soft a de quoi faire du tort à un *Mario* ou un *Sonic*. Les animations rappellent à merveille celles des meilleurs dessins animés de la firme. Tant et si bien qu'il devient plus intéressant d'acheter un tel jeu que d'aller au cinéma...
A ne pas canarder !

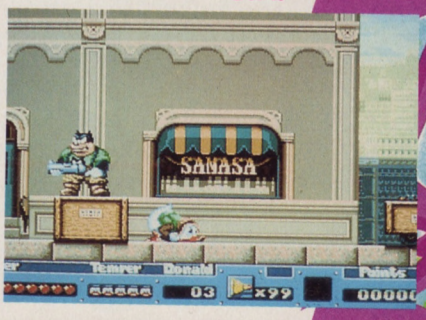




plusieurs niveaux dont il faudra triompher tant bien que mal. Sans compter tous les affreux jojos comme Pat Hibulaire qui vous barreront la route. Si par mégarde vous vous trouviez dans une situation désespérée, vous pourrez faire appel à vos neveux qui se feront une joie de voler à votre secours en avion (m'enfin !). Seulement voilà, avant de pouvoir espérer une aide quelconque, le joueur devra s'être procuré une radio, cachée quelque part....
Jusqu'ici les bons jeux comme *Sonic* ou *Mickey* se faisaient rares sur la Mega Drive. *Quack Shot*,

Cartouche Sega pour la console Sega Mega Drive européenne.

S.A.



APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 5
GRAPHISMES ...5
SON 5
ANIMATION ..4



sodipeng

SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:
Tél: (16)99.08.89.41 Fax:(16)99.08.82.67

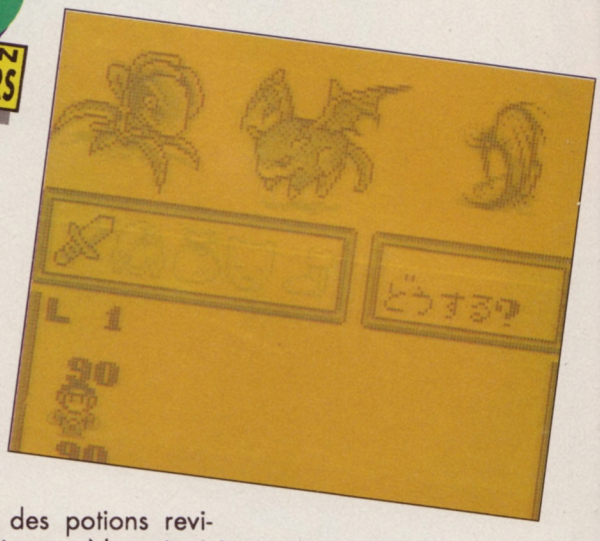
HOT LINE
(16)99.08.95.72


NCE 5
1290 Frs*
1 CORE + 1 JEU
+ 2 MANETTES +
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS
*Prix public généralement constaté
3615
DES DIZAINES
DE JEUX
PC ENGINE
A GAGNER
TOUS LES MOIS!!
Remplissez ce coupon et
retournez le à: (MN)
SODIPENG
BP 2 56200 LA GACILLY
Nom:
Adresse:
Ville:
Code postal:
OUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES,
ES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR
15 code SODIPENG
SODIPENG
Pour connaitre toute
l'actualité PC Engine

ZERD'S LEGEND

14/20

SELECTION EURO LOISIRS



Ainsi parlait Zerd au substrat... "Nipponeries, épopée, magie, quête."

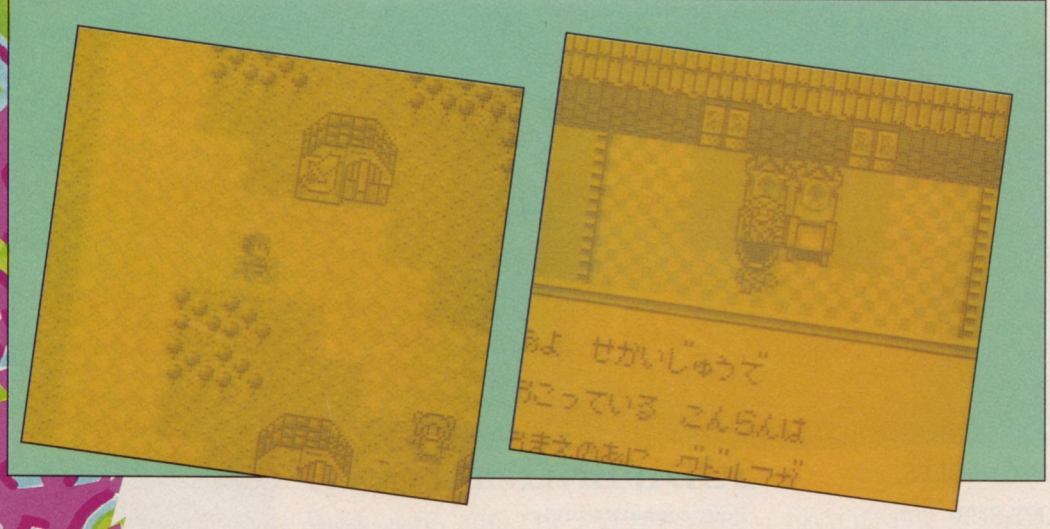
Les légendes à la sauce nippone s'accumulent et se ressemblent toutes. Toujours ces mêmes histoires et personnages tout droit sortis de ces contes d'héroic-fantasy dont nous raffolons...

Plongeons donc nos senseurs au cœur de l'imaginaire époque de... *Zerd*.

Il y a très longtemps, un dieu et une douce déesse créèrent un monde féérique à l'aide de trois pierres magiques — aujourd'hui enfouies au sein de temples dont personne ne connaît l'emplacement précis. Tous les 800 ans cependant, surgit des profondeurs de la terre le démon Gis... A son réveil, il ne manque pas de provoquer des catastrophes épouvantables et sème la terreur dans tout le pays. Pour contrer ce génie du Mal, la reine fait appel à ses plus fidèles chevaliers — Zerd et ses compagnons — afin de sauver le royaume d'un terrible holocauste.

Le jeu débute au village de Zerd, où celui-ci doit s'équiper avant de s'embarquer dans des contrées hostiles. Bon nombre de marchands lui proposeront entre autres des armes, des protections (armures), des formules magiques et des potions revitalisantes. Notre justicier clean, une fois prêt, aura à explorer des régions boisées, des plaines immenses et pourra même visiter des églises et les nombreux villages voisins. Chaque rencontre avec les villageois lui fournira des éléments aptes à l'aider dans son entreprise. Bien entendu, d'emmerdantes raclures lui barreront la route... Seul, il ne pourrait résister longtemps aux dangereux assauts de ses ennemis ; heureusement, des hommes de main lui apporteront aide et soutien.

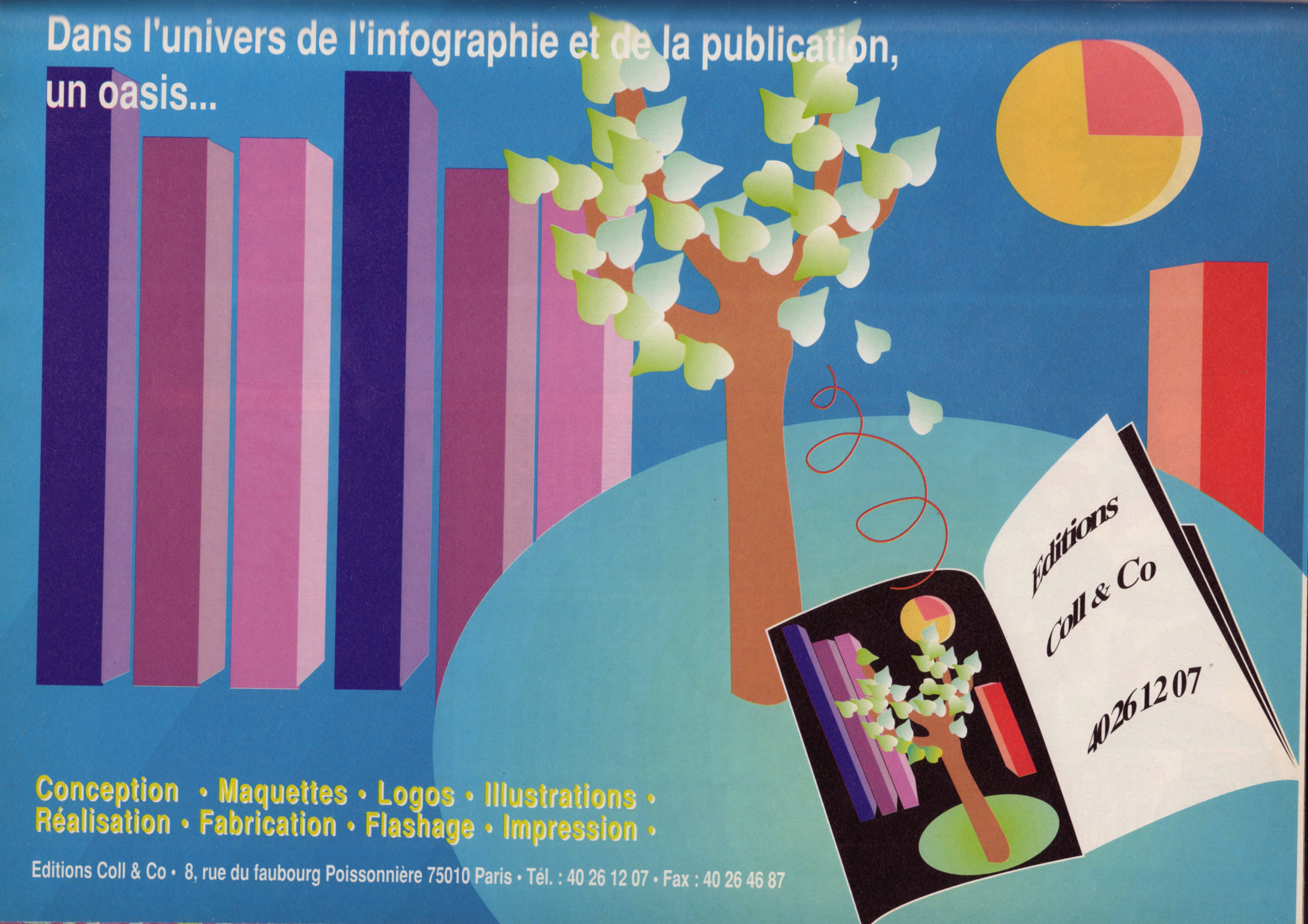
Doté de graphismes et surtout de bruitages dignes de ce qui se fait de meilleur sur Game Boy, le jeu se trouve soutenu par des animations de bonne qualité. *Zerd's Legend* se révèle incontestablement très accrocheur, même si la barrière de la langue nous empêche de l'apprécier pleinement. Armez-vous donc de patience : le chemin vers la victoire sera long et périlleux. Good luck !



Cartouche Vic Tokai (disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console portable Game Boy. L.S.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION	
INTERET	4
GRAPHISMES	3
SON	3
ANIMATION	4

Dans l'univers de l'infographie et de la publication, un oasis...



Conception • Maquettes • Logos • Illustrations •
Réalisation • Fabrication • Flashage • Impression •

Editions Coll & Co • 8, rue du faubourg Poissonnière 75010 Paris • Tél. : 40 26 12 07 • Fax : 40 26 46 87

2020 SUPER BASEBALL

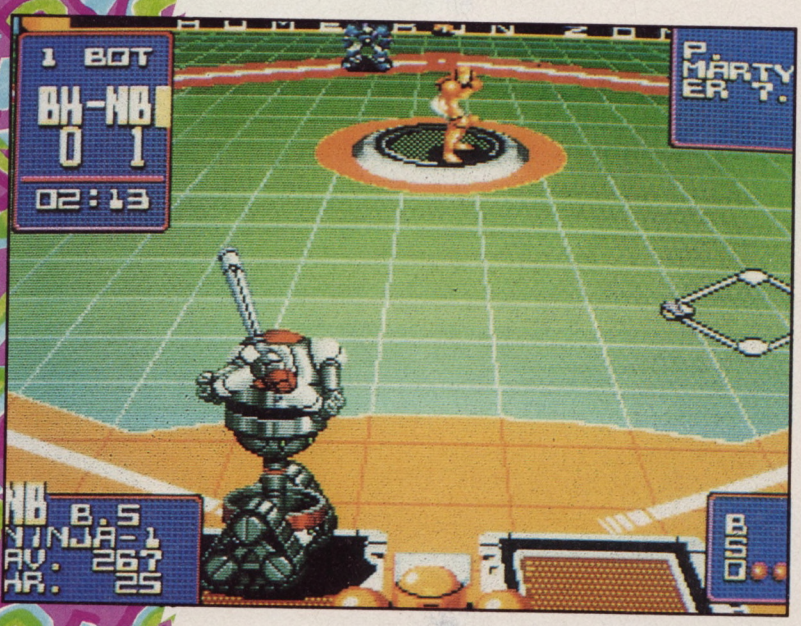
19/20

Une balle qui vole dans le ciel bleu, au-dessus d'un Coliseum futuriste. Et les battes sont autant de colonnes de lumière, les lanceurs des pitchers sauvages et glacés...

On s'en souvient, le premier baseball sur NEO-GEO fut une pure merveille, sous toutes les coutures — à tel point qu'on se demandait s'il était possible de faire mieux... Eh bien voici la réponse en 46 mégas, ne vous déplaise en dansant la javanaise.

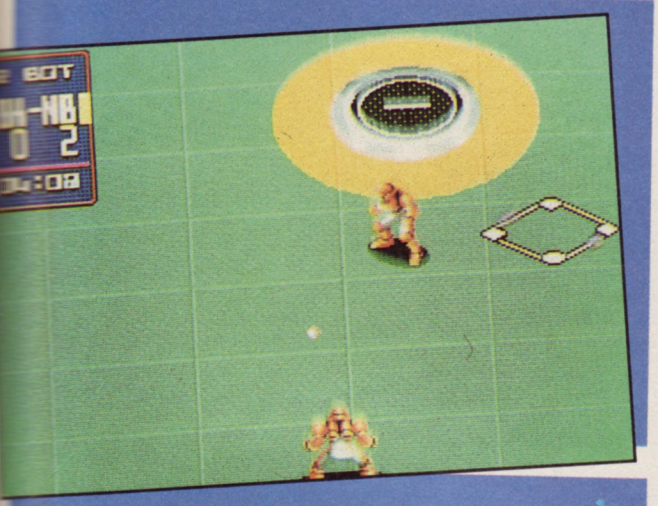
Le base-ball en 2020... V'là le sport violent par excellence... Les meilleures équipes du moment s'affrontent pour la Coupe. Faut pas être une mauviette mon gars... et pourtant les dames sont également de la fête et ne se comportent pas comme les plus nulles (ni les plus moches). Futur oblige, sévissent aussi des robots (compétents les gars). Et cette fois les dead balls (les balles que morflent les batteurs) démontent carrément la gueule de ceux qui se les tortorent (super, les excès de violence — allez encore un, pour le plaisir de l'os !).

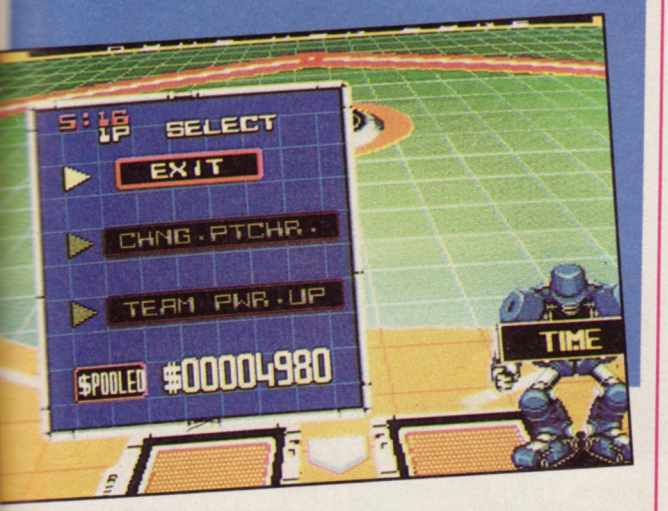
Y a pas à dire, la NEO-GEO c'est quand même autre chose... Les sprites s'imposent, énormes et beaux, les graphismes sont aux petits oignons et musicalement, on reconnaît tout de suite le savoir-faire et l'oreille exercée de monsieur SNK. Côté options, vous













avez le mode "Exciting League" et le "Fighting League", le premier étant beaucoup plus hard (à tous les points de vue) que l'autre. Jeu oblige, le pitcher peut user de toutes les feintes possibles et imaginables pour blouser le batteur — donner des effets, tirer des boulets de canons et bien sûr balourder des balles qui tuent, histoire de diminuer l'effectif adverse... De la même façon le batteur, s'il fonctionne, peut rassembler toutes ses forces au moment de la frappe pour tenter le homerun (le summum en matière de fun) ou tout du moins un jet chaud et puissant — si vous voyez ce que je veux dire. Vous pourrez aussi plonger pour catcher la baballe ou même jumper jolly... La balle au bond !

Z.BIG.

Après le si beau *Baseball Super Star* de SNK, lorsque nous vîmes arriver *Super Baseball 2020* dans les locaux de notre rédaction, on faisait dans la dubitation chronique. Des esprits chagrins disaient de surcroît que rien de bien novateur ne venait illuminer cette simulation. Eh bien ils se trompent, c'est du must en barre !
Carrément du délire... des animations complètement dingues, des zooms à ne plus savoir qu'en faire ; une bande sonore et des effets à faire péter les enceintes les plus mahousses de votre chaîne ! Sans compter les délires combinatoires que s'infligent certains membres des teams adverses et tout cela sans une seconde de répit. Suprêmement dalinien...Moi qui ne suis pourtant pas un fervent amateur de ce sport, je dois admettre qu'il dépasse tout ce qu'on a pu voir jusqu'à présent...
Faut qu'ça baigne, qu'ça saigne comme une teigne qui flanque des beignes sur le terrain. Et tout ça avec des combinaisons !

S.A.

Cartouche SNK (distribuée par Guillemot International — avec notice en français) pour la console NEO-GEO.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 4
GRAPHISMES ..5
SON 5
ANIMATION ..5

TOP CONSOLES

CHECKERED FLAG

19/20

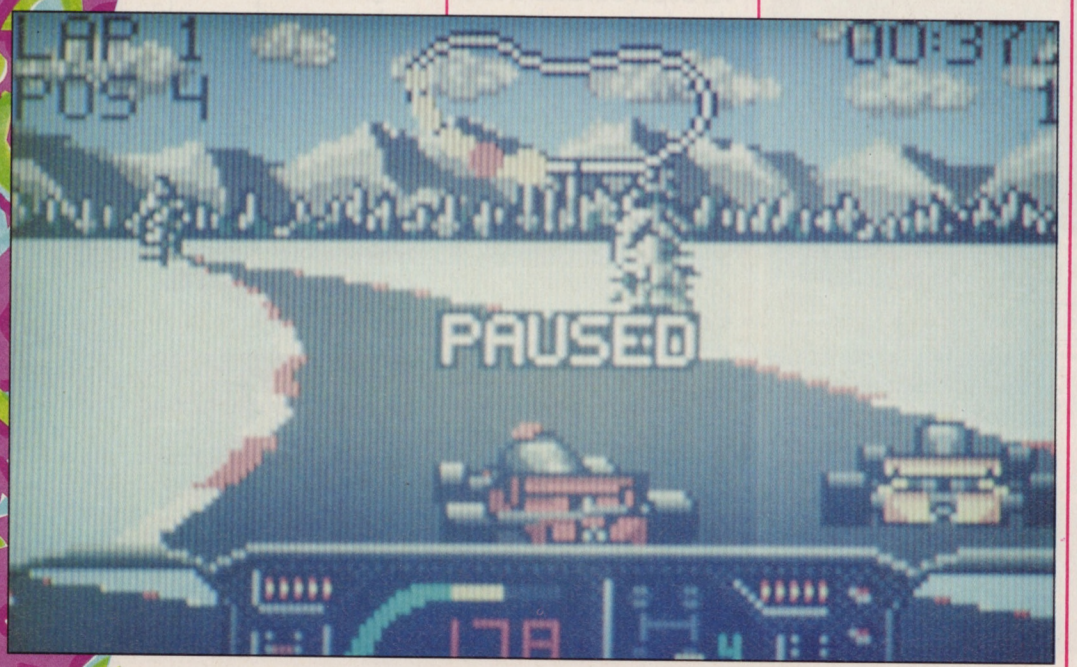
Faut qu'ça roule ! Par-devant et par-derrière, faut qu'ça déboule pour les mabouls... Pas de teuf-teuf, mais vroum !

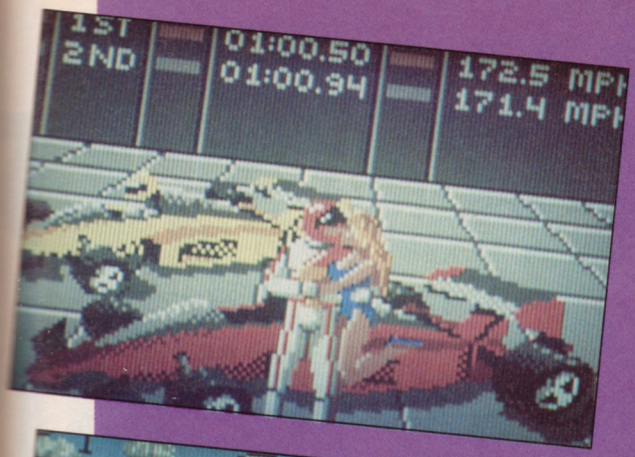


Epoustouflant ! Et ce n'est rien de le dire ou de l'écrire. Quelques explications auparavant ; il y a quelques jours, mon rédacteur en chef adoré me fait signe. "Hey petit, ça te dirait de tester une course de F1 sur la Lynx ?" A peine avait-il terminé sa phrase que je lui arrachai le jeu de sa pogne. Pendant quatre jours, ce fut l'enfer , je ne décollais pas du jeu, ne mangeais plus, ne dormais plus etc. Et depuis, je suis en manque because j'ai dû rendre le jeu à Atari. Quelle tristesse !

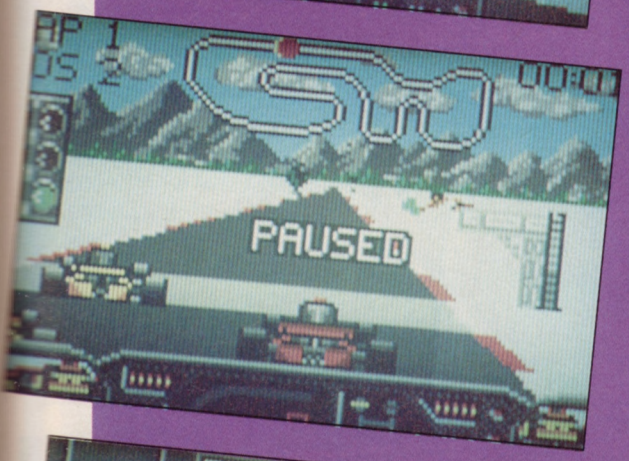
Au volant de votre F1 - dont vous avez choisi la couleur et la boîte de vitesses (auto, 4 ou 7 vitesses) -, vous vous élancez sur les circuits de Phoenix, d'Atlanta, de Pittsburgh et autres. Pour vous faire la main, un tour de qualification se révèle nécessaire, afin aussi de mémoriser peu à peu le circuit. Vous pouvez choisir le nombre de vos adversaires (de 1 à 9), de tours (de 1 à 50) et même le sexe de votre pilote ! Un speaker se tient sur la ligne de départ et annonce "Start your engine !", son digitalisé, oui messieurs-dames - digitalisé ! Rouge, vert, et c'est parti, il faut vous faufiler au plus vite en tête et surtout éviter tout accrochage avec vos adversaires, c'est la sortie de route ou le tête-à-queue assurés. Ensuite, cravachez pour revenir sur la tête de la course et croyez-moi, ça ne constitue pas une partie de plaisir. Le pilotage doit être parfait, surtout dans les virages, coolos en entrant, au maximum en sortant... Les lignes droites donnent lieu à une vraie partie de plaisir ainsi que les grandes courbes.

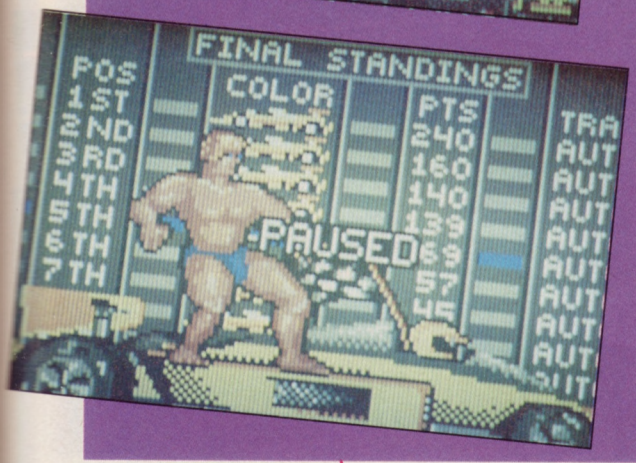
Alors ça vous donne envie de survirer, non ? Et ce n'est pas fini : à la fin de chaque course, il











y a un concours de langue fourrée avec une blonde plantureuse si vous arrivez premier, ou avec un beach boy si vous terminez second ou plus (y en a pour tous les goûts !). Vous savez ce qui vous reste à faire...

Carte Atari pour la console portable Lynx.

Franck M.





Voilà ce qui va arriver aux plus imprudents d'entre vous : un joli tête-à-queue à rendre jaloux Nigel Mansell en personne ! Du calme...

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 5
GRAPHISMES ...5
SON 4
ANIMATION ..5

CONSOLES

SELECTION EURO LOISIRS

WONDERBOY 5

A la faridondon, les fariboles du Wonderboy, les farfafouilles pour quelques fafiots...



Mais quand s'arrêtera donc la série des *Wonderboy* ? C'est pire que les *Rocky*, *Sissi* ou les *Vendredi 13* ! Cela dit, on s'ennuie nettement moins dans *Wonderboy 5* — avec des décors splendides, des phases de jeu qui vous entraînent dans le milieu sous-marin, des passages secrets hyperchiadés etc.

Fa-bu-leux !

Au début, il suffit de fracasser le crâne de vos adversaires (serpents, crabes, champignons vénéneux, momies, squelettes, pingouins...) au moyen de votre épée à double tranchant..

Quel massacre !

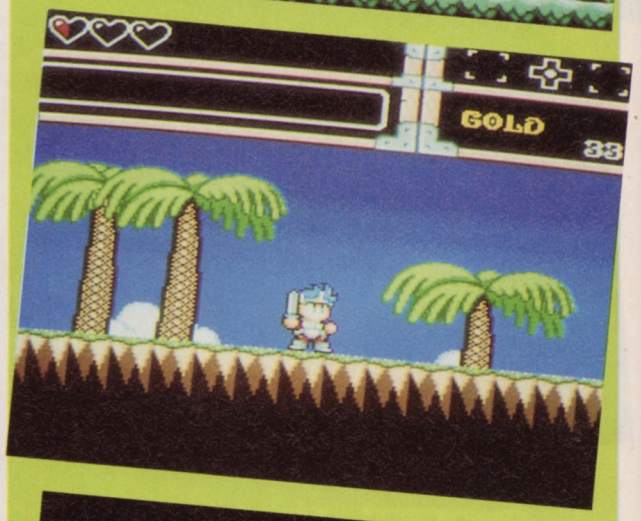
A chaque adversaire mis hors d'état de nuire, vous empochez une certaine somme en pièces d'or, qui vous permettra d'acheter des armes (trident, lance et autres inventions machiavéliques), et des équipements — bottes, armure — favorables à la résolution de chaque énigme.

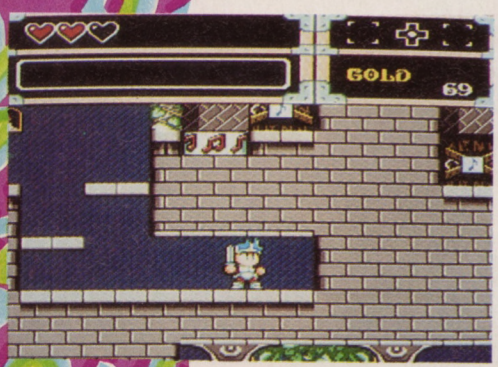
Vous trouverez bien sûr ces jolies petites babioles à l'armurerie du coin, et si jamais il vous prenait l'envie d'un petit somme, il existe pour vous contenter pleinement une petite auberge, *Le Repos du Guerrier*, qui vous sert un lapin chasseur de première bourre — hum, vous m'en direz des nouvelles !

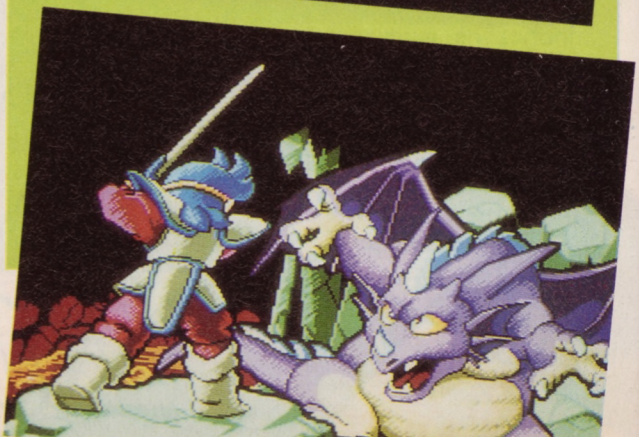
Toutes les baraques doivent être visitées une par une : si vous avez le malheur de rater une de ces bicoques et négligé un indice qui y traînait, c'est la galère, il faut revenir sur ses pas et affronter encore une fois la flopée de créatures contrariantes...

C'est pas du gâteau mais c'est tellement bon !









Cartouche Sega (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console Sega Mega Drive.

Franck M.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION	
INTERET	3
GRAPHISMES	4
SON	4
ANIMATION	4



MICRO SWEET

Tous ces prix sont TTC

AMIGA

AMIGA 500 PLUS
1 Mo Chip RAM - ROM 2.0 - Workbench 2.4
2.990 F
+ Adaptateur ROM + ROM 1.3
3.490 F NOUVEAU

AMIGA 500

+ Péritel + Pack	2.490 F
+ Péritel + Extension + Pack	2.690 F
+ Moniteur Couleur + Pack	4.290 F
+ Moniteur Couleur + Extension + Pack	4.490 F

PROMO AMIGA
Amiga 500 + Moniteur Couleur + Extension + Lecteur 3"1/2 + Joystick + Souris + 50 disk 3"1/2 + Pack Micro Sweet : 4.990 F

AMIGA 2000

+ Joystick + Pack	4.990 F
+ Moniteur Couleur + Joystick + Pack	6.690 F
A2000 + 2ème lecteur interne 3"1/2 + Joyst.	5.490 F
A2000+Monit. Coul.+2ème Lect. int.+ joyst.	6.990 F
Moniteur Couleur Stéréo 1083S	1.890 F
Moniteur Couleur Stéréo 1084S	2.150 F

AMIGA 3000 : **SUPER PROMO** : nous consulter

Pack Micro Sweet : Sac + Tee-Shirt + Casquette + 1 Pin's



Reprise de votre Amiga ou Atari à **50 %** de sa valeur actuelle pour tout achat d'un montant de **5.000 F**

IMPRIMANTES

PANASONIC	
9 Aiguilles :	1.590 F
24 Aiguilles :	2.590 F
COMMODORE	
MPS 1270	
Jet d'encre :	1.790 F
STAR	
STAR LC 200	
Couleur :	2.590 F
Star Jet d'encre :	2.590 F

AT 386SX 20 Mhz
Mini Tower 1 Mo Ram
Disque Dur 40 Mo
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
Carte VGA Couleur - Carte son Sound Blaster
Moniteur couleur VGA
Clavier 102 touches, Souris, Joystick,
MS DOS 5.0 - 1 jeux VGA au choix
Tapis souris, Log. dessin, Log. musique
10.990 F

AT 386 1 Mo RAM
Disque Dur 40 Mo - Mini Tower
Carte + Moniteur Couleur VGA
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
Controleur 2 FD / 2 HD - Clavier 102 touches

SX 16 Mhz	7.900 F	DX 33 Mhz	10.990 F
SX 20 Mhz	8.300 F	486 DX 25 Mhz	16.900 F
DX 25 Mhz	9.990 F	486 DX 33 Mhz	17.800 F

Avec montage 1 Mo supplémentaire : + 390 F
1 lecteur supplémentaire : + 450 F

CONSOMMABLES

Lecteur interne Amiga 2000	590 F
Disque Dur Amiga 2000 45 Mo	2.990 F
Lecteur interne Amiga 500	570 F
Disque Dur Amiga 500 52 Mo	3.290 F
Lecteur interne PC 3"1/2-5"1/4	500 F
Lecteur externe Amiga	550 F
Souris Amiga	170 F
Tapis Souris	35 F
Souris optique Amiga	370 F
Blitz Turbo Amiga	250 F
Interface Midi Amiga	450 F
Digitaliseur Son Stéréo	590 F
Sound Blaster (carte son PC)	1.190 F
CMS (composants Sound Blaster)	290 F
Sound Blaster Pro	1.990 F
Sound Blaster Pro + CD ROM (PC)	4.590 F
Adaptateur Rom Kickstart	200 F
Free Boot	150 F
Extension mémoire 512 Ko + Horloge	330 F
Extension mémoire 512 Ko	249 F
Deluxe Paint 4	790 F
Genlock	1.150 F
Joystick Amiga /Atari (à partir de)	70 F
Joystick PC	159 F
Capot de Protection Amiga 500	100 F
Boîte Posso (Rangement 150 disk 3"1/2)	149 F
Kit Téléchargement + Cable	150 F

Sauvegardez vos originaux !
Lecteur Amiga 3"1/2 + Antivirus + Blitz Turbo
710 F

MICRO-CONSOLES-JEUX



MICRO SWEET
vous souhaite d'excellentes fêtes !

Commodore CDTV + 5 CD
6.590 F

CONSOLES

NEO-GEO : 2.690 F
avec 1 jeux : 3.190 F
SEGA MEGADRIVE FR : 1.050 F
Nomb. jeux Mégadrive

DISQUETTES

3"1/2

par 10	3.20 F
par 100	3.00 F
par 300	2.80 F

5"1/4

par 10	2.60 F
par 100	2.50 F
par 300	2.30 F

NOUVEAU !
Téléchargez vos jeux sur 3615 MICRO SWEET
Log + Cable GRATUIT pour tout achat d'un AMIGA ou PC

MICRO SWEET
171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF
Métro : Louis Aragon (Terminus)
☎ (1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24

Ouvert : lundi au samedi
10 h. à 19 h.30

NOCTURNE jusqu'à 22 h. les :
14-20-21-22-23-24-28 Décembre

Crédit Gratuit 4 mois
Après acceptation du dossier

BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF

Nom : ..... Prénom : ..... Adresse : .....
..... Code Postal : ..... Ville : .....

Désignation	Quant.	Prix.Unit.	Montant
Frais de port : Accessoires : 50 Frs / Chronoposte 24 h. : 200 F Contre-Remboursement : Ajouter 35 F			
Offre valable jusqu'au 31/12/91		TOTAL TTC	

Tél.: .....

Règlement : ❒Chèque ❒Mandat
❒Contre rembours[t] ❒Carte Banc.

N° : .....
Date Expir. .....
Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET
Crédit personnalisé : nous consulter
Date : Signature

SHADOW WARRIORS

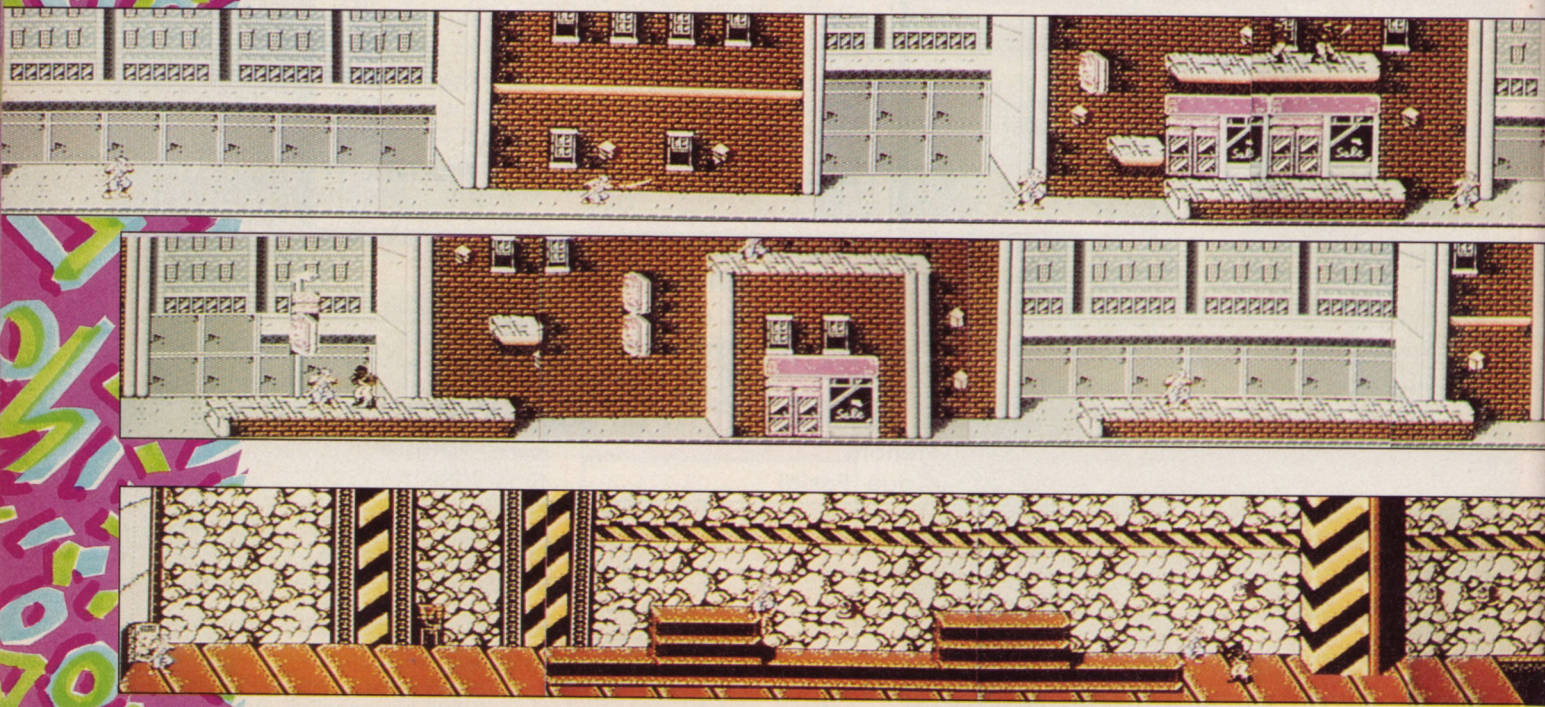
La statue du Commandeur réclame vengeance. Mais ce sont des statuettes qui prennent la pause...

15/20

Encore une bien sombre histoire que celle-ci... où un agent de la C.I.A. vient fourrer son nez. Sans compter les démoniaques menées de l'infâme Jaquio... Ça risque d'être vraiment difficile pour Ryu Hayabusa d'élucider ce mystère - surtout depuis qu'il a pris connaissance des dernières volontés de son père, mystérieusement clamsé peu de temps auparavant.

Et puis il y la belle Irene Lew, qui a accueilli Ryu lors de son arrivée aux Etats-Unis. Son omniprésence a mis la puce à l'oreille de notre héros. Qu'est-ce qui a déclenché le duel entre son père - chef du clan Hayabusa et maître incontesté du ninjitsu - et un quelconque ninja rouge (couleur arborée par les bandes armées à la solde de Jaquio). Seul indice pour notre fier et vaillant ninja : des statuettes, qui seraient à la base des pouvoirs de l'ignoble crapule. Ryu ne peut rester là à se gratter les poux et décide donc d'aller affronter la horde afin de comprendre le pourquoi du comment.

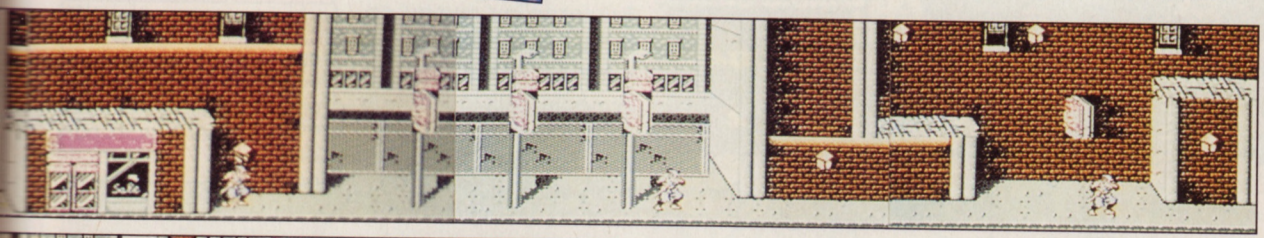
Outre un scénario béton et une foultitude d'indices et de renseignements que vous aurez l'occasion de récupérer au travers de petites animations façon cinéma, *Shadow Warriors* se présente comme une véritable aventure, bien qu'il s'agisse avant tout d'un jeu de plate-forme très proche, dans sa réalisation surtout, de

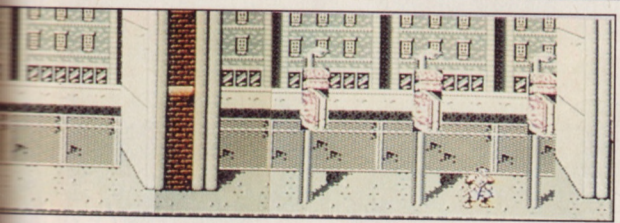


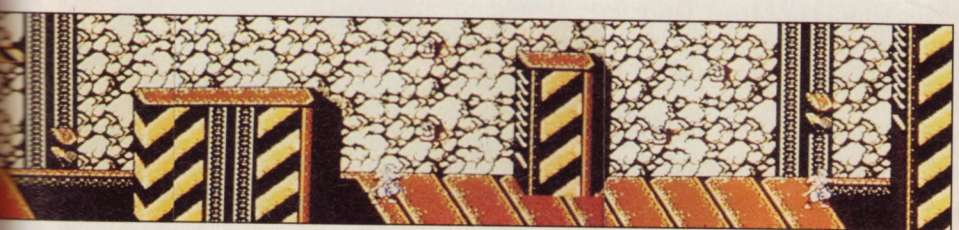


Double Dragon 2. Le jeu se compose de six stages, comprenant un total de vingt zones que vous devrez explorer afin de découvrir les statuettes évoquées plus haut et de prendre connaissance des brassées de messages livrés pendant les storyboards, qui vous plongeront entre les stages dans une ambiance quasi cinématographique, un peu comme sur le CD-ROM de la Nec. Comme dans la plupart des beat'em up, les options foisonnent, le plus souvent derrière de petites lanternes, ou des libellules notamment. Une fois détruites, elles laissent tomber lesdites options sur le sol... vous en faites ce que vous voulez... Il existe aussi des pastilles qui procurent à votre héros une force spirituelle plus au moins importante et l'autorisent à ratiboiser certains ennemis de façon expéditive. Des pouvoirs magiques vous attendent également au détour de l'incantation - leur emploi vous tirera des méandres de situations désespérées, surtout devant les boss de fin de niveau. Mais attention, l'art et la manière s'imposent en ces circonstances, qui exigeront une courte mais intense initiation. Amis de la nuit, voilà une très belle réalisation qui vous fera gaiement cavalcader sur le cheval blanc des insomnies.









Cartouche Tecmo pour la console Nintendo Nes.

S.A.

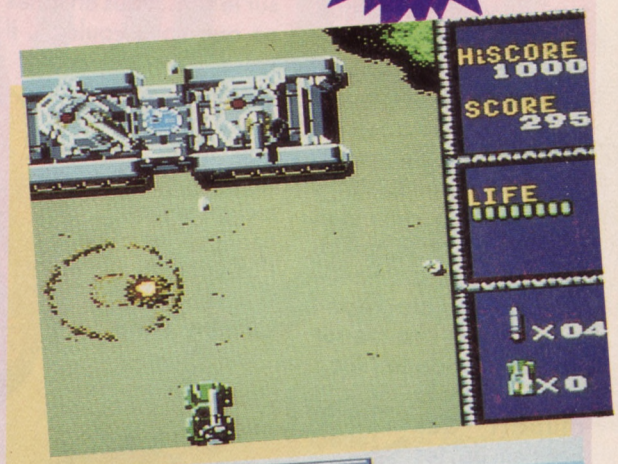
APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 3
GRAPHISMES ..4
SON 4
ANIMATION ..4

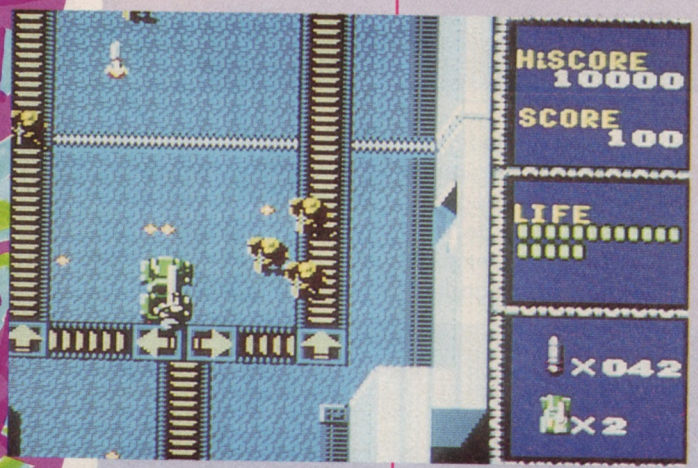
LINE OF FIRE

13/20

Drôle de mission que d'aller tripatouiller un chouïa le matos militaire d'une puissance ennemie, histoire de faire main basse dessus.
Surtout quand celle-ci développe en secret une arme terrifiante capable de dévaster un pays en moins de temps qu'il n'en faut à Jean-Pierre Foucault pour esquisser son sourire gluant de débile profond au début de *Sacrée Soirée*. Et v'là qu'en plus on découvre votre illicite présence...Ça déboule alors de partout pour vous coxer rapidos.







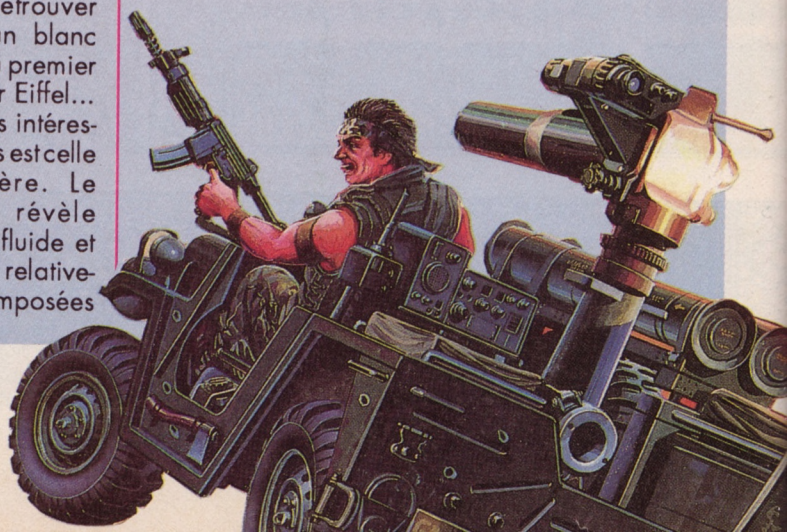
Seul moyen de s'en tirer, le preste franchissement des six zones de sécurité assurant la protection de l'endroit. Un parcours à la Schwarzy !
Line of Fire comporte donc six niveaux (répartis sur terre, mer et air) au cours lesquels vous devrez mettre à contribution cervelle et muscles virtuels pour éviter les pièges et les huluberlus agressifs qui encombrent votre chemin. Deux armes différentes se trouvent à votre disposition, selon la situation du moment. Dans le premier stage, vous trônerez au volant d'une superjeep — équipée d'une mitrailleuse et d'un fantastique lance-roquettes (très efficace contre les tourelles et autres engins qui vont surplomberont de toute leur hauteur).
Sur mer, vous piloterez un aéroglisseur... Difficile de maîtriser une telle machine, surtout quand en plus il faut gérer l'inertie — les adversaires se pointant en général sur de grosses vedettes ! D'indispensables précautions doivent être prises si à l'arrivée on ne veut pas se retrouver dans l'état d'un blanc d'œuf tombé du premier étage de la tour Eiffel...
La phase la plus intéressante à mon sens est celle de l'hélicoptère. Le scrolling s'y révèle beaucoup plus fluide et les animations relativement bien décomposées quand on sait qu'il s'agit d'une Master System. Reste que la machine apparaît toujours aussi faiblarde au niveau sonore, en dépit de l'effort constant entrepris pour remédier aux lacunes du processeur.
Amusant et bien fait, mais sans plus !

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 3
GRAPHISMES ..4
SON 3
ANIMATION ..3

Cartouche Sega pour la console Sega Master System.

S.A.



AMIGA ATARI

Les News

Alien Storm (Sega)	259F
Batt 2	349F
Battle Isle *	**309F**
Bill Elliots Nascar *	259F
Captain Planet	259F
Celtics Legend *	299F
Chevaliers Labyrinthe	319F
Cisco heat+Pin's STN	279F
Deuteros	**299F**
Double Dragon 3	**259F**
Facination	**279F**
Final Fight Capcom	**259F**
Football Crazy	**269F**
Grand Prix F1 *	**349F**
Gauntlet 3	**255F**
Heimdall *	**329F**
Knightmare	**299F**
Megalomania	**309F**
Moonstone *	**319F**
Populous 2	**259F**
Realms	**299F**
Robocop 3D	**259F**
R Type 2	**259F**
Robin Hood VF	259F
Rugby World Cup *	249F
Simpsons	**299F**
Tip Off	279F
Terminator 2	**249F**
Tortues Ninja 2 + Pin's	**269F**
Ultima 6	**309F**
Wing Commander 1 *	259F
W.W.F	**259F**
3 D Golf	**349F**

* = AMIGA seulement

Séquence news

Une passion d'avance

LYON 3e
7 COURS GAMBETTA
Métro Guillotière
Tel : 78.60.33.60

NANTES
21 Place VIARME
Tel : 40.35.42.42

* Nouveau *

NICE
4 Rue LEPANTE
Tel : 93.92.62.20

CHARTRES
10 Rue Noël BALAY
Tel : 37.21.17.17

Les Compils d'enfer

Les Costos / UBI soft

Flimbo's Quest , Twinworld , Rick Dangerous 2
Monsters , + Andy Capp et Popeye 2 (CPC only)

CPC disk	ST	AMIGA
249F	299F	299F

Air Combat Aces / UBI soft

Falcon (saf CPC) , Gunship , Bomber ,
+ Gee Bee Air Rallye et Flight Simulator (CPC only)

CPC disk	ST	AMIGA	PC
299F	329F	329F	349F

10 Megahits vol 3 / UBI soft

Stunt Car , Last Ninja 2 , Foot Man 2 , Highway 2 ,
3 Slooges , Ranx , Trivial 2 , Defender , APB , Tetris

ST	AMIGA	PC
349F	349F	349F

Capcom Collection / US GOLD

Strider , Un Squadron , Ghouls'n Ghosts , Led Storm
Duel , Forgotten World , Dynasty , Strider 2

CPC disk	ST	AMIGA
249F	299F	299F

Les Battants 2 / UBI soft

Rick Dangerous 2 , Double Dragon 2 , Licenc To Kill
Rick Dangerous , Satan , + Astro Marin Corps (CPC)

CPC disk	ST	AMIGA	PC
229F	299F	299F	299F

Air Sea Supremacy / UBI soft

Silent Service , Gunship , P 47 ,
Carrier Command , F 15 (sauf amiga) ,
+ Wings (amiga)

CPC disk	ST	AMIGA	PC
299F	299F	299F	329F

La Totale Compil

FUN Radio

-Tortue Ninja
-Gremlins 2
-Back To The Future 2
-Day Of Thunder

ST,PC,Amiga **299F**
CPC **199F**

Séquence news *Partenaire Officiel*

PC et Compatible

Battle Isle	349F	Lords of rings 2	349F
Bomber Man	269F	**Le Parrain**	**309F**
Boston Bomb Club	**269F**	**Longbow ega/vga**	**399F**
Cadaver	**299F**	**Monkey Island 2**	**399F**
Chessmaster 3000	309F	**Mig 29 SP Fulc**	**449F**
Cisco Heat + Pin's	279F	**Moonstone**	**309F**
Conan	299F	Music Master	399F
Elvira 2	**399F**	**Pitfighter Tengen**	**299F**
Eye of Beholder 2	399F	RobinHood VF	309F
E L F	299F	Shadow Sorc VF	309F
Falcon 3	**459F**	Starglider 2	399F
Fascination	299F	**Simpsons**	**299F**
Floor 13	349F	Star Trek	349F
F 117 A /EGA/VGA	**299F**	Strike Commander	309F
Great Courts 2	**329F**	Terminator 2	299F
Gunship 2000	**399F**	**Tortues Ninja 2**	**309F**
Goblins	**249F**	**Unreal**	**349F**
Gods	**309F**	Willie Beamish	399F
Indy 4	**299F**	**W.W.F**	**309F**

En Décembre tu as droit à un **pin's**

TORTUES NINJA

Donatello , Michaelangelo , Raphaël , Léonardo

pour tout achat à partir de 300F

Nintendo

N.E.S et GAME BOY

SEGA

Promo Méga drive
1290F + Sonic

NEC

Toute la Gamme
Toutes les News

SNK

Néo-Géo + 1Jeu 3490F

Plus de 1000 Cartouches
En Stock

CPC Les News

DISC

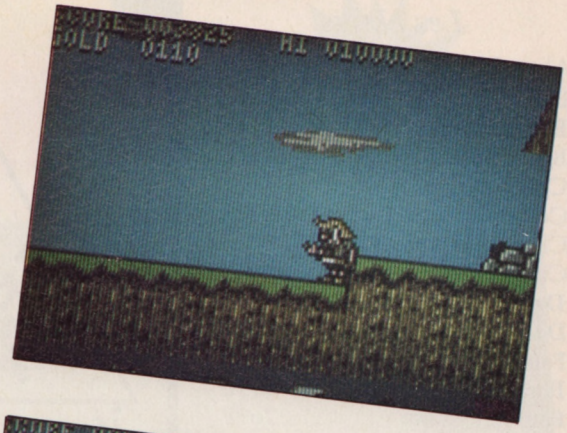
Alien Storm (Sega)	**169F**
Bonanzo Bros (Sega)	**169F**
Captain Planet	159F
Gauntlet 3 Tengen	169F
Final Fight (Capcom)	169F
Justiciers 3	199F
Karaté Aces	**229F**
Megatwins Capcom	**169F**
Terminator 2	**159F**
Top 25 (super)	**249F**
Tortues Ninja 2	199F
Simpsons	**159F**
Super Heroes	**199F**
W.W.F	159F

Pour commander
tu téléphones
au magasin le plus proche
livraison Colissimo 48H
PRIX ,CHOIX
DISPONIBILITE

Offres et promotions valables dans la limite des stocks disponibles.
Nos prix peuvent être modifiés sans préavis en fonction des fluctuations du marché et du cours des devises.
Toutes les marques Nintendo, NES, Game Boy, Sega, Mega Drive, Master System, Game Gear, Nec, Core Grafx, Super Grafx, Turbo GT, SNK, Néo-Géo, Atari, Amiga, Séquence News, etc...sont déposées par leur propriétaire respectif.

CONSOLES

VIKING CHILD

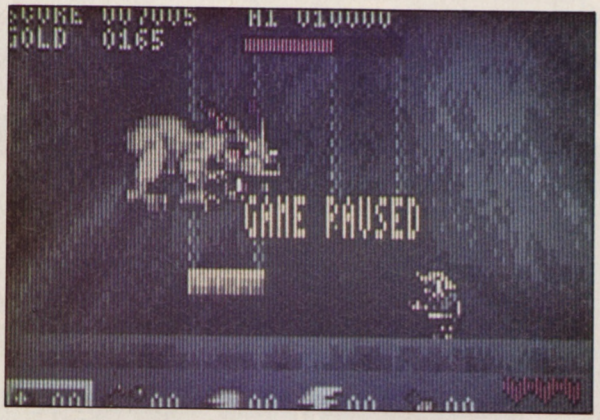


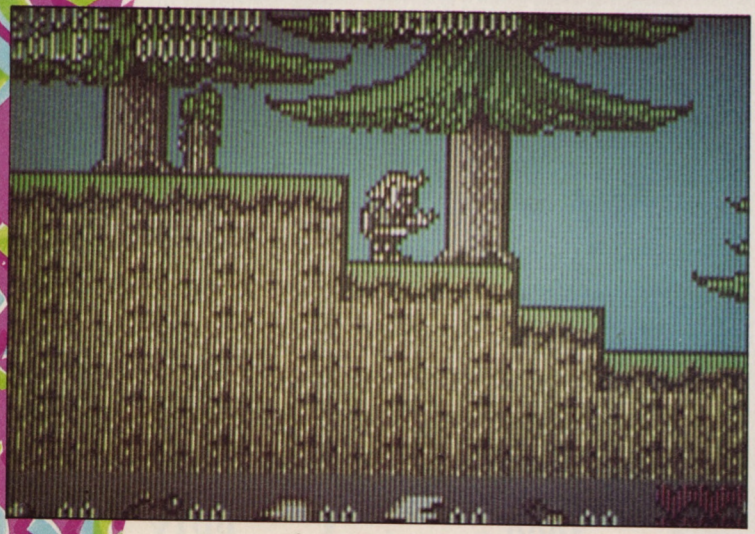


Pas de crépuscule pour les vrais dieux.

15/20

En l'an 700 et des broquilles après le Nazaréen apparurent sur les côtes les premiers Vikings...
Mélange de Suédois, de Norvégiens et de Danois, ils étaient grands, arboraient de longues chevelures blondes nattées ou pas et possédaient de beaux yeux bleus. Tout pour draguer les nanas du coin... Eh bien non ! Les blondes y en a marre, les brunes comptent pas pour des prunes !
La terreur s'installait dans tous les pays avoisinants, dès qu'ils prenaient la mer à bord de leurs drakkars. Il faut dire qu'ils étaient rudement bien bâtis, ces gaillards qui ont découvert l'Amérique avant Christophe Colomb. De plus, ils n'étaient pas manchots et une bonne petite baston, un pillage maison dans les villages anglais, belges ou hollandais ne leur faisaient pas peur.
Viking Child est l'un de ces sympathiques guerriers, et il est prêt à affronter tous les obstacles qui se dresseront sur sa route afin de retrouver sa bien-aimée, ou bien défendre son village attaqué par une autre peuplade. Il possède un mouvement de poignet digne de celui de ma mère quand elle me filait une mandale les jours où je séchais les cours...
Des armes lui seront proposées chez l'armurier du coin pour peu qu'il ait ramassé assez de pièces d'or. Alors là, j'aime mieux vous dire qu'en face ils n'en mènent pas large, et la fuite éperdue se révèle une solution pleine de bon sens pour tout ennemi qui tomberait sur lui. Ils insistent... Tant pis pour eux ! Le sang giclera comme au bon vieux temps ! Thor vaincra ! Certains animaux — disparus aujourd'hui — participent à ce grand cirque ; redoutables et quelque peu déplaisants, ils refoulent franchement du goulot...
Beau comme une Walkyrie courant après Siegmund et d'une jouabilité exemplaire, *Viking Child* occupera agréablement vos longues soirées d'hiver. Héligoland et le Walhalla à domicile !





Carte Imagitec pour la console portable Lynx. Franck M.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	4
GRAPHISMES	4
SON	3
ANIMATION	4

6, rue d'Aguesseau 92100 Boulogne Métro : Boulogne – Jean Jaurès Tél : (1) 48 25 39 83 Fax : (1) 46 05 75 09

HAZARDOUS AREA

Horaires Mardi au Samedi de 10h30 à 13h00 – 14h30 à 19h00

MEGADRIVE

Nouveautes

de 450 à 490 F

Beast Warrior
Devil Crash
Earl Weaver Baseball
F 22 Intercepteur
Fatal Rewind
Golden Axe II
Immortal
Robocop
Rolling Thunder II
Shadow of the Beast

Autres titres disponibles

ALIEN STORM	450 F
DICK TRACY	390 F
ELEMENTAL MASTER	390 F
EL VIENTO	450 F
GAIARES	390 F
GALAXY FORCE II	450 F
GYNOUG	390 F
JEWEL MASTER	450 F
JOE MONTANA FOOTBALL	390 F
MICKEY MOUSE	390 F
MERCS	390 F
NHL HOCKEY	450 F
RAIDEN	450 F
SONIC	450 F
STREET OF RAGE	450 F
STREET SMART	450 F

..... etc

SUPERFAMICOM

Nouveautes

de 540 à 690 F

Castlevania IV
F1 Exhaust Heat
Goemond Gambarre
Jerry Boy
Joe & Mac
Lagoon
Magic Sword
Match Tennis
Naxat Super Pinball
Nosferatu
Pro Soccer
Super Ghouls & Ghosts
Top Racer

Autres titres disponibles

ACTRAISER	490 F
AUGUSTA	590 F
BOMBUZAL	490 F
DARIUS TWIN	590 F
FINAL FIGHT	590 F
F ZERO	490 F
GRADIUS III	590 F
HOLE IN ONE	590 F
PILOT WINGS	490 F
R-TYPE II	590 F
SD GRID BATTLE	490 F
SUPER MARIO WORLD	590 F
ULTRAMAN	490 F

..... etc

NEO-GEO

Nouveautes

de 1290 à 1690 F

A.S.O II
Burning fight
Cybernetic Soccer
Crossed Swords
Fatal Fury
Football Frenzy
Ghost Pilot
King of the Monster
Raguy
Super Baseball 2020
Super Eight Man

Autres titres disponibles

BASEBALL STAR	1 290 F
BOWLING	1 490 F
CYBERLIP	1 290 F
JOY JOY KID	1 490 F
MAGICIAN LORD	1 490 F
NAM 75	1 490 F
NINJA COMBAT	1 490 F
RIDING HERO	1 490 F
SUPER SPY	1 490 F

MEGADRIVE
+ 2 JEUX
1 290 F

SUPERFAMICOM
+ 1 JEU
2 990 F

NEO-GEO
+ 1 JEU
3 490 F

CONSOLES PORTALES
LYNX, GAME GEAR
DISPONIBLES

CABLE PERITEL POUR MEGARIVE
159 F

ADAPTATEUR
Moniteur AMSTRAD MEGADRIVE
249 F

Mes échanges, HAZARDOUS AREA s'en occupe !



Changer de jeu Megadrive pour 100 F
PLUS DE 80 TITRES DISPONIBLES

Nom : .....
Adresse : .....
Code postal : .....
Ville : .....

Titre	Quantité	Prix
	Total	

Bon de Commande

Port : Jeux, 20 F - Console, 70 F
Chèque ou mandat à l'ordre d'Hazardous Area

Conception, Maquette, Réalisation, CAMISA Marc TEL : 42 96 53 41

TOP CONSOLES

WORLD JOCKEY

15/20



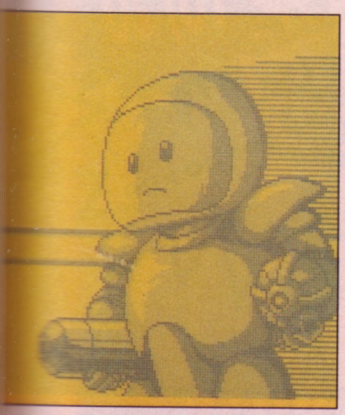
A dada, Tristan Tzara : tant va la queue au rat qu'à la fin elle cravache...

Cela faisait un bon moment que l'on n'avait pas eu l'occasion de tester un jeu digne de succéder à *Bomber Man*. *World Jockey* se révèle tout aussi prenant - en étant pourtant d'un autre style. Avec un principe de jeu extrêmement simple, plus simple que le fait de mettre une pièce de cinq balles dans une machine à café (on voit pas le rapport). Les participants - quatre joueurs peuvent concourir simultanément - devront sélectionner leur monture parmi six casaques différentes. Les deux dernières seront gérées par la console. Une fois le choix effectué et les paris (couverts), la course peut commencer...

Sur le parcours, un grand nombre d'options feront leur apparition, certaines - fortement utiles - permettront au jockey nonchalant de combler son retard, voire de se propulser en tête de la course. D'autres au contraire nuiront aux pauvres cavaliers, qui au hasard d'un écart se verront subitement et subtilement privés d'énergie. Dramatique quand on sait que grâce à elle on peut remonter tout le peloton. Même s'il est facile de maîtriser



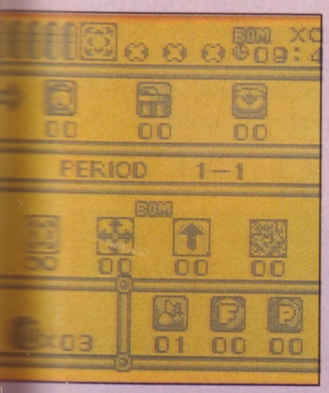




mouflés qui réclameront de votre comprenette un dur exercice de barres asymétriques.
Bomber King bénéficie dans l'ensemble d'un graphisme soigné et très sympa, accompagné d'une bande sonore entraînante et plutôt percutante.
De la dynamite en vente libre !

Cartouche Sunsoft (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console portable Nintendo Game Boy.

L.S.



APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 3
GRAPHISMES ..4
SON 3
ANIMATION ..3

PAPERBOY

Une pile de journaux sous le bras et la liste des abonnés dans la main, vous enfourchez votre bicyclette et c'est parti pour la grande distribution quotidienne...
Il faudra slalomer comme un p'tit diable entre les tondeuses à gazon, les bouches d'incendie, les poubelles, les motos et des dizaines d'autres obstacles. Dur, dur - le job de livreur de torchons imprimés pour un petit jeunot. Faut dire que les obstacles qui vous barrent la route ne sont pas piqués des hannetons. Pour venir à bout de votre tâche, accrochez-vous et faites preuve de virtuosité dans le pédalage.
Bien entendu, les premiers temps, la tournée se fera normalement — sans gros bobos, sauf pour Momo qui a rendu les armes après avoir tenté en vain de passer la première étape pendant quatre heures d'affilée. Mais plus le calendrier avance et plus les pièges et contrariétés divers s'accumulent sur votre passage. Vraiment chiant... Et pour corser le tout, histoire de vous faire quelques dollars de plus, vous finissez votre journée par un contre-la-montre sur une vraie piste de bicross — avec des bosses et tout et tout... Enfin, à l'arrivée de ce parcours d'entraînement, vous aurez le droit (si vous terminez dans les temps) aux applaudissements de la foule en délire !
Côté technique, mis à part un décor honnête et un son potable, l'action du jeu se révèle décevante dans l'ensemble. En effet, le maniement du personnage sur son vélo devient parfois un véritable calvaire (surtout lors des étapes rapides et dangereuses). Un manque certain de jouabilité se fait alors sentir... Enfin...

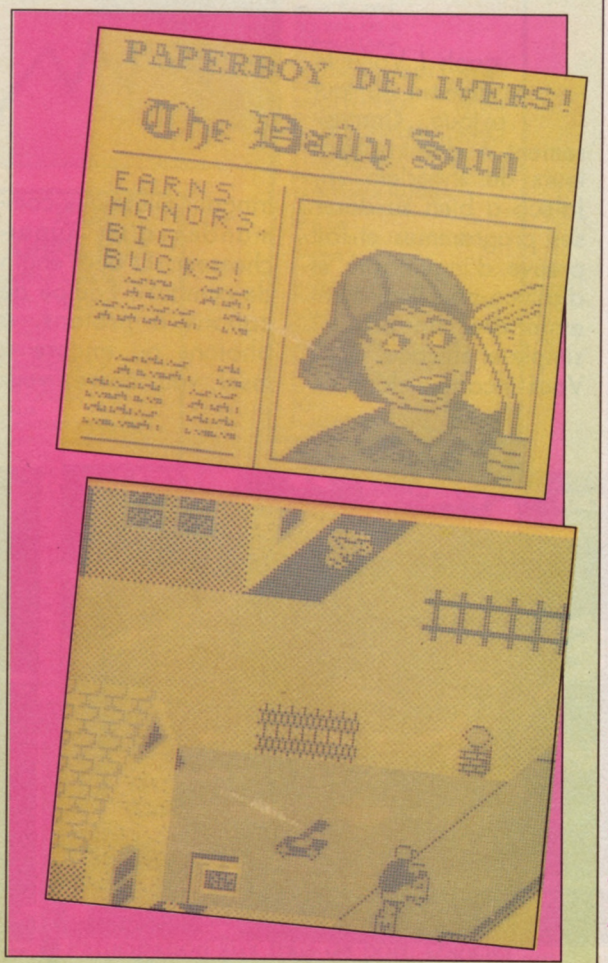
Cartouche Mindscape pour la console portable Nintendo Game Boy.

L.S.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 3
GRAPHISMES ..3
SON 2
ANIMATION ..3

11/20



SUPER E.D.F.

SELECTION EURO LOISIRS

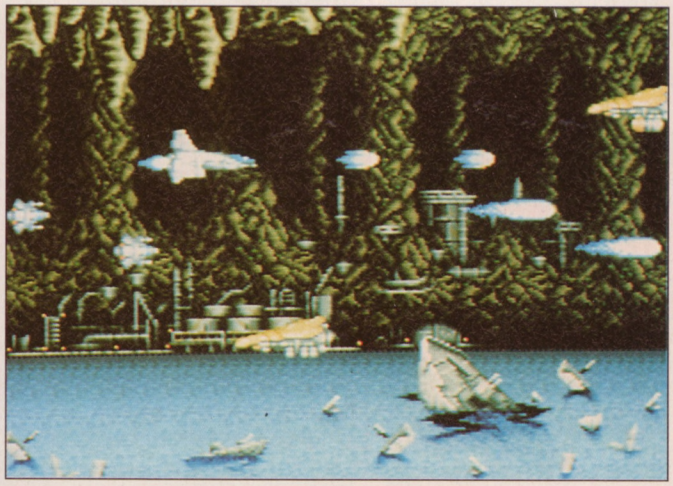
16/20

Electrique, éclectique et super ! La pétarade de qualité, un deal idéal pour Jaleco — c'est illico !



Aaaah ! Voilà le moment où tout se joue... Contrairement à d'autres éditeurs de shoot'em up, Jaleco a bien su doser ses programmes et fait preuve d'ingéniosité et d'astuce, pour finalement engendrer un produit simple et efficace.
Vous incarnez donc un fringant pilote aux commandes d'un superchasseur. Et quel engin de combat ! Equipé de canons à protons, à photons ou encore à laser, vous devrez vous frayer un chemin jusqu'au tréfonds de la forteresse ennemie, au cœur de laquelle repose de façon reptilienne votre pire ennemi — une sorte d'organisme semi-gélatineux. Aidé d'une armada de rigolos en tout genre (attiraillés costaud, les crapules !) il est bien décidé à prendre possession de notre système solaire. Pas

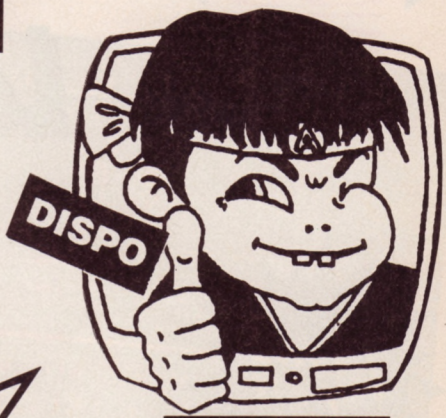




GAME GEAR
+ 1 JEU
en cadeau 1 LOUPE

VENTE AU MAGASIN
EURO-LOISIRS
20, rue Littré 75006 PARIS
Métro : Montparnasse
45.49.19.39
Ouvert du Lundi au Samedi
de 11 à 21 heures
Dimanche de 15 H à 20 H
Pour vos échanges, nous consulter

iiDE



Tél. : 49.39.05.72

VENTE PAR CORRESPONDANCE

CD ROM MEGADRI
NEC PC DUO
Nous consulte



LA TELE
R FAMICOM
EO vendue avec
ettes, câble péritel,
daptateur, correcteur
de couleur intégré.
+ OFFRE SPECIALE FETES
EN CADEAU 1 CABLE HIFI aux
100 PREMIERS
ACHETEURS !

HYPER BOY
pour transformer
votre GAME BOY en
console de salon

JEUX MEGA DRIVE
de 290 F à 449 F

GOLDEN AXE II
DONALD DUCK
RUNARK
ROLLING THUNDER 2 (NTSC)
FANTASIA
BEAST WARRIOR (NTSC)
SANGOKUSHI II
DOUBLE DRAGON II (NTSC)
F1 CIRCUS
F1 GRAND PRIX
FIGHTING MASTER (NTSC)
TASK FORCE HARRIER
UN DEADLINE
RENJISI
WONDER BOY 5 (NTSC)
DAHNA
EXILE
MARVEL LAND
THUNDER FOX (NTSC)
SONIC
RAIDEN
JEWEL MASTER
DINO LAND
MEGA TRACKS
GOMOLA
SONIC
EL VIENTO (NTSC)

JEUX SUPER FAMICOM
de 390 F à 670 F

JOE ET MAC
FORMATION SOCCER
GHOULS AND GHOSTS
CASTLE VANIA
FIRE PRO WRESTLING
LEMMINGS
LAGOON
DIMENSION FORCE
MONKEY JIRO
RAIDEN
SUPER CHINESE
SUPER WAGYAN LAND
THUNDER SPIRITS
CHIBIMARUKO
BATTLE COMMANDER
KNIGHT GUNDAM
DUNGEON MASTER
NOBUNAGA
OTOGIRISO
AERA 88
ACTRAISER
E D F
FINAL FIGHT
GOEMON
SUPER MARIO
F ZERO
DARIUS TWIN
Y'S III
PRO SOCCER
SUPER TENNIS
HYPER ZONE
FINAL FANTASY IV
BIG RUN
AUGUSTA GOLF
PRO BASEBALL
GOLF HOLE IN ONE
SIM CITY
GAMBA LEAGUE
POPULOUS
SUPER R TYPE
VALISE
XE 1 SFC
JB KING
ETUI POUR JEU
CABLE HI-FI

JEUX GAME BOY
de 190 F à 245 F

TURTLE NINJA 2
DARIUS
F1 HERO
GOEMON
KONAMIC GOLF
FIREBIRD
DODGEBALL
NINJA
ROCKMAN WORLD 2
JANKEN MAN
POPEYE 2
ALTERED SPACE
SUPER CHINESE 2
DODGE BOY
DOUBLE DRAGON
BATTLE OF KINGDAM
JANKEN MAN
METAL JACK
MINE SWEEPER
MOMOTARO
MONOPOLY
NAMCO CLASSIC GOLF
ULTIMA
ULTRA MAN
WORLD BEACH VOLLEY

JEUX GAME GEAR
de 245 F à 275 F

SONIC THE HEDGEHOG
LUCKY DONALD
ALLESTE
NINJA GAIDEN
LEGEND OF GOLDEN AXE
HEAVYWEIGHT CHAMP
ARLIEL
MICKEY
SHINOBI
FANTAZY ZONE
GALAGA 81
MAPPY
FENCE OF BERLIN
WAGYAN LAND
GRIFFIN
WIDE GEAR

JEUX NEC
de 299 F à 479 F

PRINCE OF PERSIA SCD
DRAGON SAVER
ZERO WING CD
BROWING SCD
R TYPE 1 + 2 SCD
TIMLE CRUISE II
MAGICAL CHASE
MIGHT AND MAGIC CD
RAIDEN
CORYOON
LORDS OF WARS CD
SUPER FANTAZY ZONE SCD
BALLISTIX
CARTE POUR JEUX SCD (1.5)

JEUX NEO GEO

RAGUX
EIGHTMAN
SUPER BASE BALL
CROSSED SWORD
SANGOKU
ASO II
GHOST PILOT
JOE LEGEND
KING OF THE MONSTER

...DE COMMANDE À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT CHÉQUE ☐ MANDAT ☐

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à:
IDE
31, rue de Moscou
75008 PARIS
Tél: 49.39.05.72
(du lundi au vendredi)
*Tous nos envois se font en Colissimo recommandé 24h/48 h.

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

TITRE	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port: Logiciel ..... + 28,00F
2 logiciels 33,50 F Console ..... + 80,00F
TOTAL A PAYER:

...valable dans la limite des stocks disponibles.

SELECTION EURO LOISIRS

ZELDA 3

La Quête de Zelda

18/20

Tendre n'est pas la nuit dans Zelda 3. Mais si vous avez un courage gros comme le Ritz, le diamant de l'aventure vous titillera de tous ses feux.



Aujourd'hui il ne s'agit plus d'explorer dans ses grandes largeurs le monde d'Irul. Et encore moins de terrasser un quelconque zazou sorti des entrailles de la terre avec la frime d'un vulgaire hamburger... Non, il s'agit de bien autre chose !

Zelda, qui en avait fait frémir plus d'un sur la Nintendo 8 bits, revient pour la troisième fois envahir votre écran magique. Mais quel panard, une véritable odyssée ! Jamais vu une quête comme ça sur SFC. Une grande aventure dans des contrées sans fin... Si vous avez aimé *Neutopia 2* sur Nec, vous allez littéralement fondre devant la vision fantasmagorique du petit elfe remuant du tafanar, par monts et par vaux, cités et villages ... Radicalement géant ! Et d'un principe n'excluant pas la simplicité, mais demandant énormément de curiosité et de perspicacité si l'on veut progresser de manière intéressante.

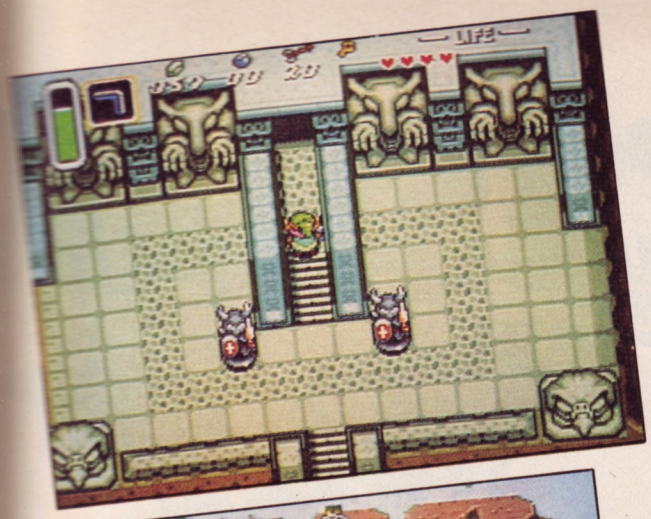




Zelda 3 comprend un total de 28 sites, qu'il vous faudra visiter et explorer dans leurs moindres recoins afin d'y découvrir les objets, armes et parchemins nécessaires à une bonne continuation. Vous devrez toutefois effectuer quelques retours en arrière, si vous voulez acquérir certains éléments. Une clé notamment (une parmi des dizaines) qui vous permettra de libérer une princesse. Seulement voilà, ladite pépée alimentera votre libido de son image bien avant qu'on puisse la libérer de ses chaînes.

Côté animation, il est difficile de dénombrer exactement la masse d'effets utilisés dans le jeu, mais je peux vous affirmer qu'ils n'ont rien à envier à ceux de *Goemon Fight* ou de *Castlevania 4*. Effets de transparence, zooms et rotations sont au jeu ce que les pois chiches sont au couscous (trempe ton cul dans la soupière).

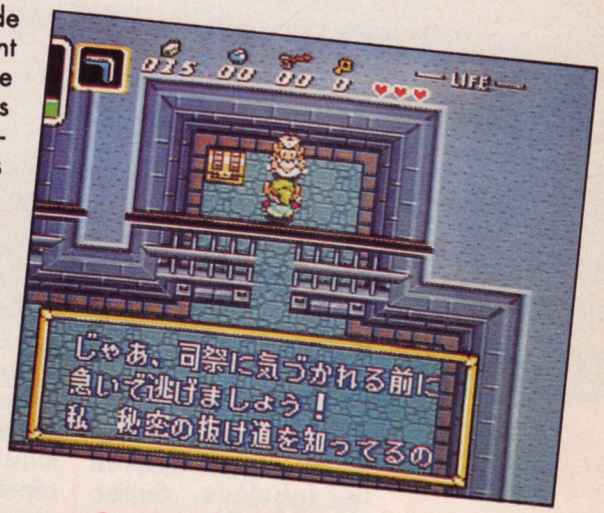
Autre point important, les permanentes évolutions de votre elfe, qui vous permettront de rencontrer de plus en plus de personnages, avides de fournir des informations ;







malheureusement, tout en nippon.
Mais depuis le temps, on a l'habitude.
Tout comme dans le premier épisode et comme dans *Neutopia 2*, le joueur devra affronter bon nombre de boss, généralement mussés au cœur de grottes ou dans les méandres des labyrinthes. On les butera dans les règles au moyen d'une arme ou d'un objet particulier. La chose accomplie, on obtiendra, en fonction, un pouvoir ou un parchemin etc.
Les passages secrets ne manquent pas, tant et si bien que l'on passe les trois quarts de son temps à scruter ici et là pour les découvrir. Notons au passage la grande utilité de la lampe, qui ne saurait vous faire défaut dans certains endroits ténébreux. Sinon...
On pourrait faire un journal tout entier sur *Zelda 3*... A vous de dépuceler le sujet... C'est si agréable ce truc-là... L'ensemble musical, fort bien adapté aux circonstances, vous plongera très vite dans l'ambiance du jeu, déjà très marquée dès le début, grâce à de somptueux graphismes. Intelligent et doté d'une durée de vie considérable, voilà le hit de Noël !

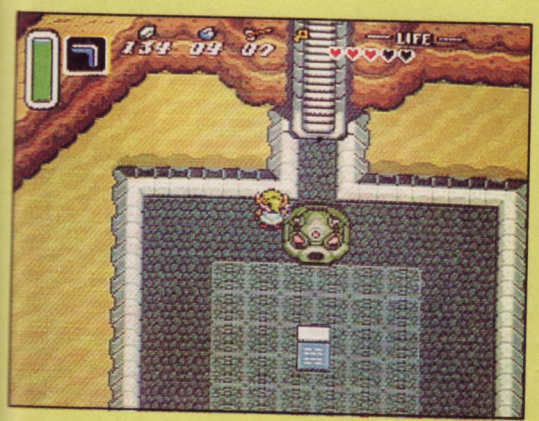


Cartouche Nintendo (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél.: 45.49.19.39) pour la console Nintendo Super Famicom.

S.A.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 5
GRAPHISMES ..5
SON 4
ANIMATION ..4





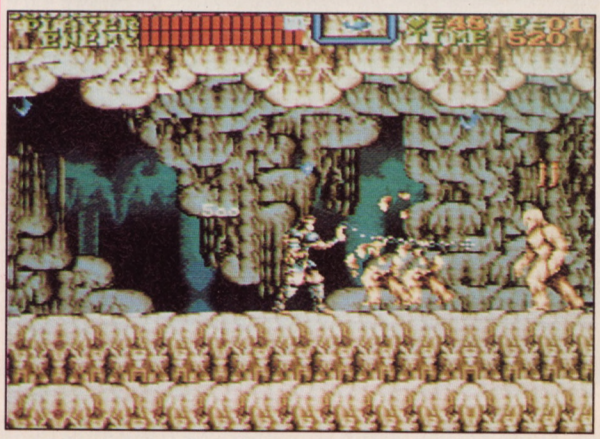
19/20

CASTLEV

SELECTION EURO LOISIRS

Simon, tu es bière, et sur celle de Dracula tu bâtiras ton église. Dans le silence des agneaux...





Konami contre-attaque... Remarquez, il fallait s'y attendre, Capcom ne pouvait rester maître du jeu... Après le fabuleux *Super Ghouls'n' Ghosts*, nous sommes fiers de vous présenter le dantesque *Castlevania 4* — dont le titre japonais (en traduction : *L'antre démoniaque de Dracula*) ne vous aurait vraiment pas dit grand-chose.

Notre pauvre Simon en est à sa quatrième apparition. Il en aura fait du chemin, le prince... *Vampire Killer*, *Castlevania 2* et *3*, et aujourd'hui il remet ça ! Que voulez-vous, il a beau mettre à mal Dracula et sa horde de monstres hideux, celui-ci s'arrange toujours pour refaire surface. Voilà donc notre preux reparti à l'aventure — non pour défendre la veuve et l'orphelin — mais simplement pour reprendre possession de son royaume et jouir enfin d'un repos bien mérité dans les bras suaves de sa dulcinée.

Si nous avions été impressionnés par les effets graphiques, sonores et d'animation de *Goemon Fight*, *Castlevania* nous a carrément subjugués. Dès le premier stage, on en prend plein la tronche ! A la moitié du level, une mégarotation fait déjà la une de votre écran. Imaginez aussi un pont-levis qu'on remonte — histoire de vous bloquer la route... Mais c'est loin de rivaliser avec certaines animations que vous aurez l'occasion de mater un peu plus loin, bourrées d'effets graphiques diaboliques et d'innovations à gogo. Tout y passe : zooms, rotations, distorsions etc.

Le jeu comprend un total de onze stages divisés en trois zones...

Bien évidemment, tout cela regorge de monstres très vilains et d'une tripotée de boss machiavéliques bien décidés à vous stopper.

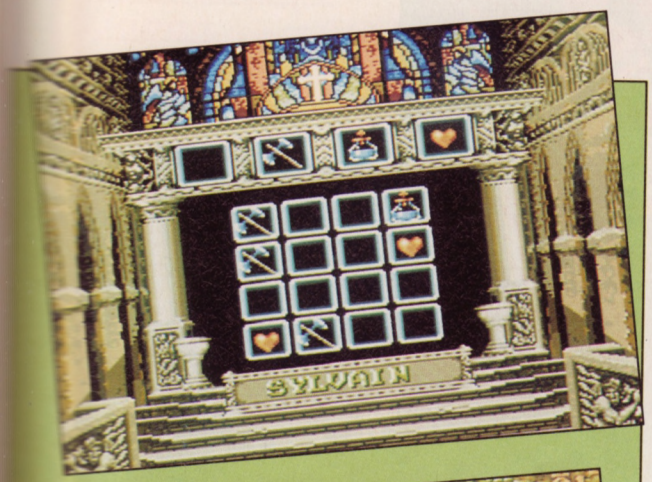
Le meilleur de *Castlevania 4* réside dans le quatrième niveau, où vous aurez la stupéfaction de voir votre héros évoluer dans un véritable tunnel en 3-D, qui effectue une rotation sur lui-même. Des plus saisissants ! L'ambiance musicale donne dans le sinistre de bonne compagnie et se maintient sans peine au niveau Konami. Superbe et démoniaquement génial !

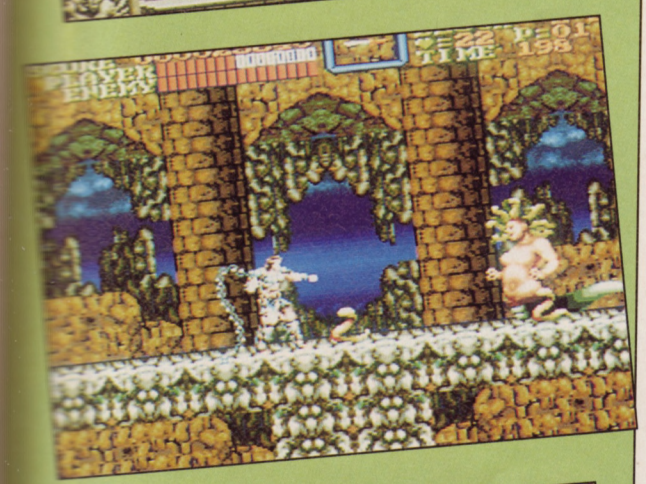
Signalons que pour une



ANIA 4











fois l'éditeur nippon a pensé à nous, en créant un système de passwords très pratique, qui se présente sous la forme d'un tableau comprenant seize cases à remplir avec des objets. Il faudra tenir compte de la dénomination de votre partie et le tour sera joué... Les amateurs du genre jouiront jusqu'au bout de leurs synapses au cours d'interminables parties, I say so — le nombre incroyable d'options vous le confirme sans peine. Alors jouez l'oncle Vania sur le mont Cassel. Tout schuss mes mignons...

S.A.

Goemon Fight est un jeu qui a vécu — et bien vécu. Nous l'avons soumis à notre attention ludique en long et en large, moi et S.A. Master et convenons de ses beautés ultimes (et de l'existence de merdes sans nom, il y en a aussi), sensibles seulement aux acharnés. De la roupie de sansonnet en regard de ce nouveau must Konami — un véritable film de cape et d'épée ! Pour autant que je puisse en juger car pour l'instant je me suis cantonné au rôle de deuxième couteau et n'ai pas encore fait la preuve de mes phénoménales capacités (retenez-moi, je veux jouer seul et en Grand Maître... Aaaaargh !)...
Une splendeur de tous les instants, vraiment... Ça vaut le *Super Ghouls'n' Ghosts* de Capcom (que certains osent trouver moins bien œuvré que sur Mega Drive, à telle enseigne qu'on va peut-être faire un topo graphique de chaque stage) et même un peu plus. Ce Konami est le bon.

Z. BIG

Cartouche Konami (vue et disponible chez I.D.E. ; tél. : 49.39.05.72) pour la console Nintendo Super Famicom.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 4
GRAPHISMES ...5
SON 5
ANIMATION ..5

SHADOW OF THE BEAST

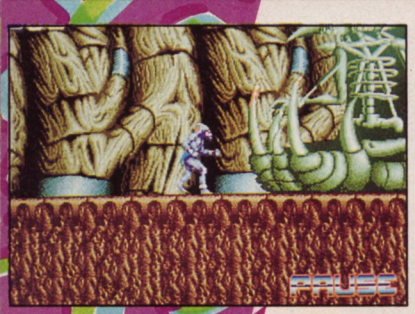
15/20

Par Abdul Alhazred, j'aime l'azif et au-delà des mondes, les vagues fantômes de choses monstrueuses, les ombres révulsées qui se tordent dans des mains qui ne sont pas des mains. I love the craft of the Beast !

La bébête est de retour ! Le plus célèbre jeu de plate-forme et de castagne de Psygnosis, dont l'arrivée sur Amiga avait fait sensation (à l'époque, on n'avait jamais rien vu d'aussi beau !) déboule maintenant sur la Mega Drive...

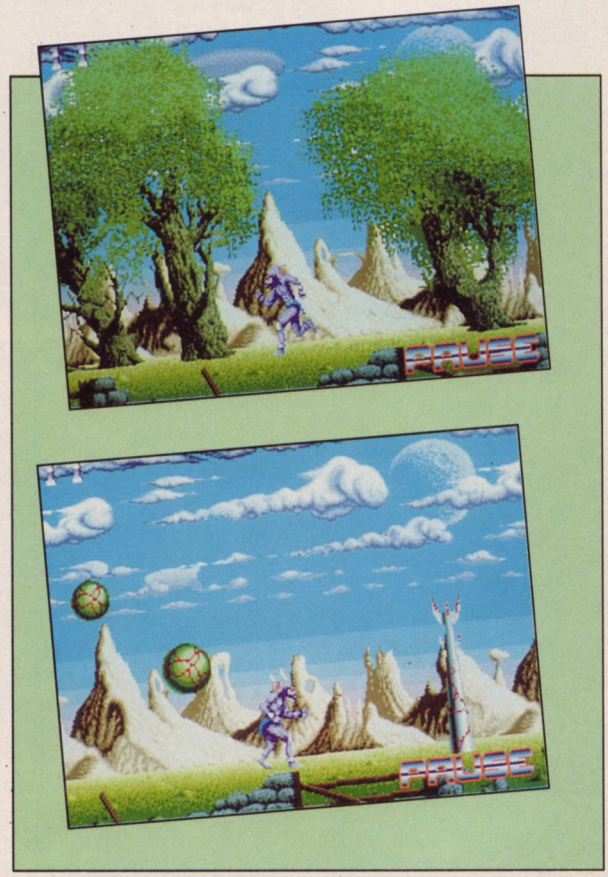
Capturé dès votre plus jeune âge et drogué par les sbires de l'ignoble sorcier Maletoth, vous êtes devenu peu à peu une infâme créature qui répand la terreur à travers le pays (voilà qui explique le look batracien du héros !)... Mais à la suite d'une cérémonie rituelle particulièrement répugnante (les disciples sacrifient des bébés-phoques en mangeant des Love Burgers et en dansant au rythme sot de la *Zoubida* — de l'immonde Lagaf'), vous prenez soudainement conscience de votre erreur et décidez de rallier les forces du Bien pour mettre un terme aux activités moralement illicites de Maletoth.





Le jeu vous propose donc de parcourir de superbes décors (dévoilés par un scrolling multidirectionnel) en fritant un maximum de bestioles à faire gerber un bourreau nazi.

Même si les graphismes resplendissent toujours autant, le jeu a perdu un peu de ses couleurs par rapport à la version Amiga — mais l'interminable pelouse en scrolling du premier niveau apparaît toujours aussi impressionnante... Cette version dispose en effet, parfois, de onze niveaux de scrolling ! La musique a un peu varié, et la jouabilité bénéficie de nettes améliorations. Techniquement inférieure de très peu à celle de l'Amiga, cette mouture risquait surtout de se fondre dans la masse des beat'em up disponibles sur Mega Drive. Pourtant, même si on ne peut s'empêcher de râler un peu, *Shadow of the Beast* reste tout de même un excellent jeu de castagne, qui se hisse au-dessus de la plupart des programmes de même acabit sur cette console.



APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 4
GRAPHISMES ..4
SON 3
ANIMATION ..4

Cartouche Tecmagik pour la Sega Mega Drive.

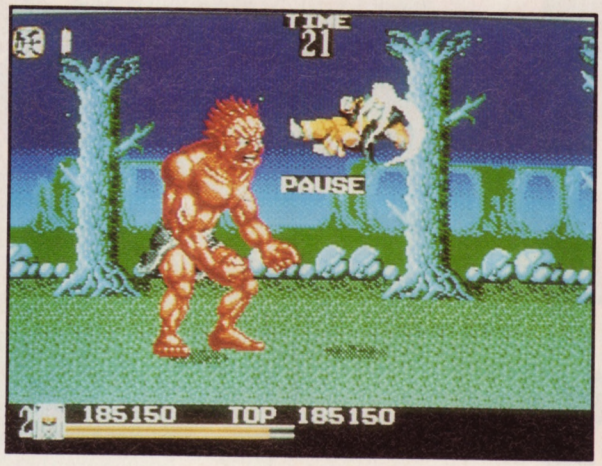
M.L.

MAORENDISHI

SELECTION EURO LOISIRS

16/20

Plus forts et plus dignes que les samouraïs, les hautains sauveurs du Japon médiéval mettent la main au sabre.



Le prologue : pendant l'époque d'Edo, un affolement total règne dans les rangs des Kabukis. Des brebis galeuses ont pris le pouvoir et foutent une merde pas possible à l'aide de nombreux sous-fifres — et à coups de pouvoirs magiques — dans l'univers paisible du Japon de jadis.

Heureusement (pour les pauvres Japonais et pour le joueur qui ne pourrait pas jouer, du coup) des sauveurs portant le nom martial de Kabuki Soldiers, interviennent pour remettre tout en ordre. Ces champions sont deux : Shirodishi et Akadishi, frères Kabukis appartenant à l'illustre famille des Maorendishi. En réunissant leurs forces, ils vont essayer de reconquérir l'empire maléfique forgé de toutes pièces par les Kabukis du côté obscur...

C'est ainsi que vous devrez, tout seul ou à deux simultanément, mener à bien cette noble mission. Et voici un pur jeu de baston à la *Double Dragon* et de surplus superbement réalisé... Comme arme, vous ne disposez que de vos poings et de votre magie. Au début, vous allez succomber sous le nombre impressionnant de techniques possibles : saut retourné avec frappe, roulade avant fau cheuse, sliding kick, lancer simple d'adversaire, lancer avec saut (comme au catch), lancer tournant avec striking figurent au programme de vos adversaires...

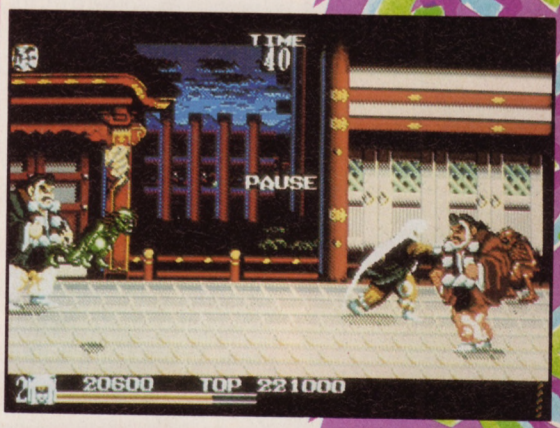
Aaaargh ! Je me suis gourationné : vous pourrez, au cours du jeu, ramasser diverses petites broutilles comme des éventails (qui reviendront comme un boomerang) ou une matraque — à la japonaise — en fonte. Comme autres avantages, vous bénéficierez des classiques capsules d'énergie qui augmenteront votre durée de vie et des non moins efficaces capsules de magie. C'est grâce à elles que vous pourrez en des moments et des endroits opportuns destroy tous les ignoblos crados pas boss.

Super... Carrément métagraphique et ça se voit à l'œil nu. Du point de vue des animations, ça coule de fluide et glisse la caresse de l'action ! Les sonorités, elles, sont un peu les cancres de l'équipe, d'où la note pas si excellente que ça. N'empêche que dans l'ensemble, c'est un superjeu.

L'est pas loupé !

Cartouche Taito (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 49. 39.05.72) pour la console Sega Mega Drive japonaise.

Z.BIG

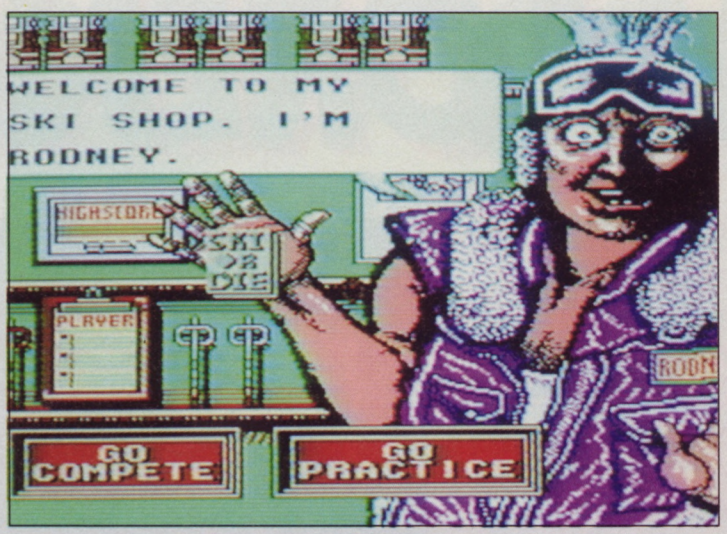




APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	4
GRAPHISMES	4
SON	5
ANIMATION	3

SKI OR DIE



14/20

Ça glisse comme autrefois la main du masseur sur le trapèze et les jumeaux des nageuses est-allemandes.

Les vacances d'hiver approchent à grands pas. Et comme toujours, les accros de la neige rêvent déjà de chausser leurs après-skis...
D'autres, plus casaniers, préféreront ce logiciel — histoire de s'empiler sans risque réel. Et bien que le titre fasse étrangement penser à *Skate or Die* de Konami, le thème change du tout au tout et vous plonge dans l'ambiance des Jeux d'Hiver.
Après avoir entré votre code et le nombre de joueurs, vous aurez la possibilité de choisir une des cinq épreuves proposées. On y trouve une descente infernale de ski alpin, une passionnante bataille de boules de neige, un vertigineux saut de la mort, une délirante descente en pneumatiques et surtout une magnifique course contre la montre en snowboard, une variante du monoski. Faut pas partir tête en l'air ou se prendre pour un pro du ski car ces rudes épreuves vous donneront un mal de chien...
Chaque compétition possède sa propre originalité. Ainsi, la voltige vous demandera une plus grande habileté que la descente sur pneumatiques, qui nécessite de bons réflexes de slalomeur. Certes la manniabilité du bonhomme ne se révèle pas évidente dans les premières heures de jeu. Mais avec un peu d'entraînement, vous vous sentirez pousser des ailes tellement les tâches, aussi difficiles soient-elles, vous sembleront fastoches — comme dans la poche !
Et si ces étapes ne vous suffisent pas, participez de bon cœur au "compete all" qui réunit l'ensemble des épreuves avec cette fois-ci des adversaires tenaces, et vous satisferez peut-être votre rage de vaincre.
Sur le plan technique, les décors alpins et les bruitages nivéens vous mettent agréablement dans le bain de l'action. *Ski or Die* réconfortera les amateurs en manque de glisse.
Patience, les Jeux d'Albertville sont pour bientôt...





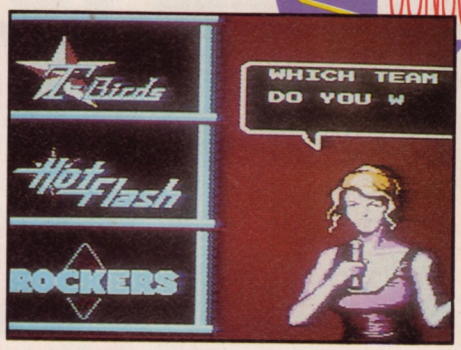
APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 4
GRAPHISMES ...3
SON 4
ANIMATION ..3

Cartouche Palcom pour la console Nintendo NES. L.S.

18/20

ROLLER GAMES





Un jeu de roll qui se joue sur plusieurs gammes prophylactiques. Attention, Momo !

On peut, les yeux fermés, faire entièrement confiance à Konami — qui une fois de plus nous a façonné un véritable chef-d'œuvre.

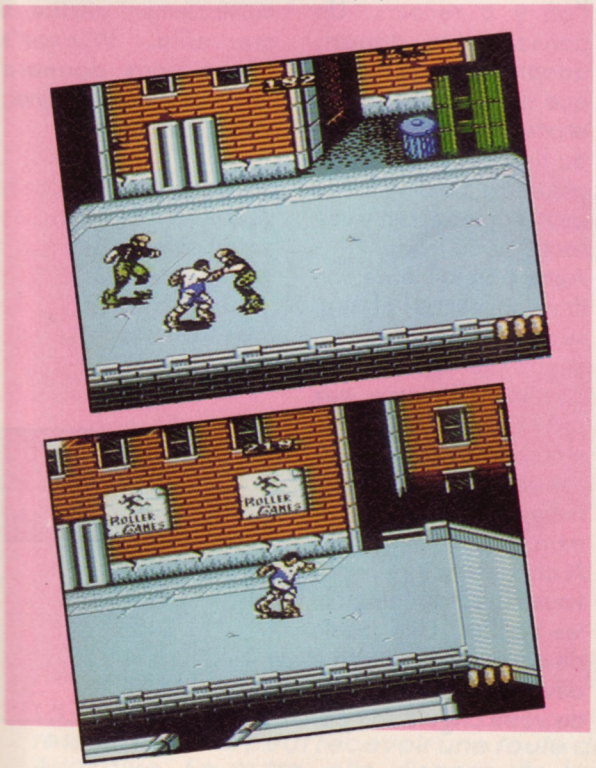
Nous voici donc propulsés au 21ème siècle où le Roller Games — sport à roulettes — connaît un succès à l'échelle mondiale. Malheureusement son petit Jacques Fouroux a été kidnappé par un groupe de crapules (groupe "Viper") avides de pognon et de sexe, bien entendu. Les forces de police, impuissantes face aux actions des terroristes, font appel à des équipes de rollers pour aller secourir le premier assistant-manager et mettre un terme à la terreur ambiante. C'est donc à vous, cher patineur kamikaze, de mener à bien cette mission...

Avant de vous lancer dans la bagarre, vous devez déterminer l'équipe dont vous ferez partie. Si vous choisissez ces gros balaises de Thunderbirds, vous aurez plus de facilité à tabasser les brutes infâmes que si vous vous mettez dans la peau des Hot Flash, un team constitué de pouliches aux déplacements ultrarapides.

Vous allez donc parcourir six étapes (rues, égouts, autoroute...) en vous débarrassant des ennemis sans scrupules ainsi que de leurs boss, toujours pénibles à battre en fin de niveau. Les scènes sont truffées de pièges à rats et de petits rigolos qui cherchent à vous éplucher le râble. Gaffe !

La partie pourra être poursuivie en cas d'échec... Et l'emploi des "continue" sera surtout dévolu à ceux qui ne ne s'éternisent pas dans le jeu et à des spécimens comme Momo-le-Gogo. Les animations dansent une sarabande effrénée et les mouvements du personnage, d'une fluidité impeccable, répondent à 100% au maniement du joypad. De la même façon, les musiques rock à la sauce Konami accompagnent à merveille l'action fulgurante de *Roller Games*. Sans compter que ça peut se jouer à deux et de concert — je ne vous raconte pas le véritable délire ludique qu'il procure...

Roulez jeunesse, et pas sur les fesses !



Cartouche Konami pour la console Nintendo Nes. L.S.



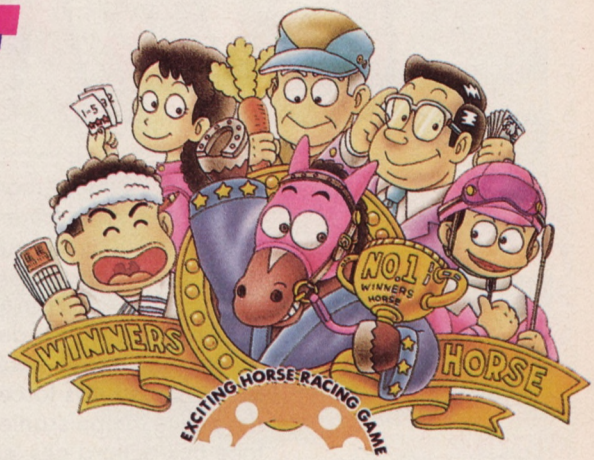
APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 5
GRAPHISMES ...4
SON 5
ANIMATION ..4

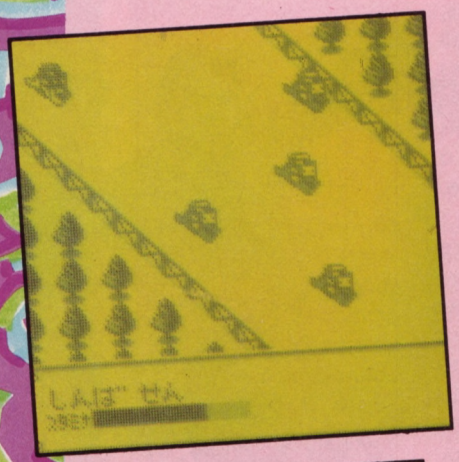
WINNER'S HORSE

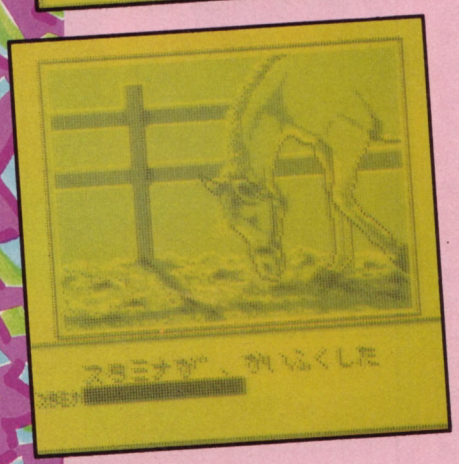
SELECTION EURO LOISIRS

16/20



Du nouveau sur console ! Les courses de chevaux y font leur apparition, et au galop s'il vous plaît...
On connaît déjà *World Jockey* sur Nec, testé ce mois-ci, voici sur la portable *Winner's Horse*, une excellente simulation de course hippique au contenu très complet. A la tête d'une grande écurie, vous disposez au départ d'un jeune pur-sang à l'allure bien prometteuse. Vous espérez bien entendu que ce dernier vous rapportera, lors des courses, autant d'argent que vous en avez dépensé pour l'acheter. Un entraînement intensif devient vite indispensable et des équipements ultrasophistiqués souhaitables, et aussi des fers de premier choix... Voire une jument destinée à calmer sa nervosité ! Je vous raconte pas la copulation... Bref, vous misez un tas de pognon pour que votre cheval atteigne rapidement des performances dignes du grand Ourasi.





Arrive le jour où votre cher et tendre canasson doit se livrer à une course effrénée. L'épreuve équestre risque de ne pas être une partie de rigolade car les concurrents se défoncent à fond sur leurs sabots. Heureusement, grâce à sa préparation acharnée, le dada bénéficie d'un turbo qui lui donnera beaucoup plus de jump que ses adversaires n'en possèdent. Il existe de plus quelques techniques qui vous permettront de remporter des victoires les doigts dans le nez. Mais attention, le fait de posséder un booster d'une puissance sauvage ne facilitera pas forcément votre tâche — encore faudra-t-il s'en servir opportunément... En effet, cette énergie spéciale procurée au cheval diminue au fur et à mesure que l'on y a recours. Un conseil : au départ, adoptez le même rythme que celui de vos rivaux et attendez la ligne droite du finish pour vous propulser au maximum. Les autres galopeurs n'y verront que du feu...
Autre possibilité de sortir vainqueur de l'affaire, se placer à la corde ou mieux encore, faire une queue de poisson aux autres rosses. Cette dernière technique mériterait une sévère sanction, mais que voulez-vous, ça marche !
A chaque victoire, vous vous foutez du fric plein les poches. Une partie de cette oseille servira à développer les capacités de votre ongulé soit par l'acquisition de matériels modernes de mise en forme, soit par l'embauche de managers renommés. A noter enfin qu'un mode de sauvegarde (jusqu'à quatre parties) vous permettra de reprendre ad hoc les cavalcades interrompues.
Graphiquement et musicalement réalisé à merveille, *Winner's Horse* vous donnera envie de faire le guignol, debout sur la selle.

Cartouche Masaya (vue et disponible chez Euro loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console portable Nintendo Game Boy.

L.S.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 5
GRAPHISMES ...4
SON 3
ANIMATION ..4

3615 MICRONEWS :

ECLATEZ-VOUS AU BUILD-IT & WIN-IT SUR 3615 MICRONEWS ET GAGNEZ UNE CONSOLE CORE GRAFX !

EN NOVEMBRE ET DECEMBRE, MICRO NEWS ET SODIPENG VOUS OFFRENT UNE CONSOLE CORE GRAFX PAR MOIS.

VENEZ TESTER VOS CONNAISSANCES MICRO-LUDIQUES SUR 3615 MICRO NEWS ET COLLECTEZ LES POINTS QUI VOUS PERMETTRONT D'ACQUERIR LES PIECES DETACHEES D'UNE CORE GRAFX. LE STOCK LE PLUS IMPORTANT DESIGNERA LE GAGNANT MOIS PAR MOIS !



La Core Grafx : bien qu'étant la plus petite console 16 bits du marché, elle ne manque pas de ressources. Elle peut recevoir une foule de périphériques, ce qui en fait une console réellement évolutive. En outre, elle dispose de la logithèque la plus importante du marché français (environ 300 titres).

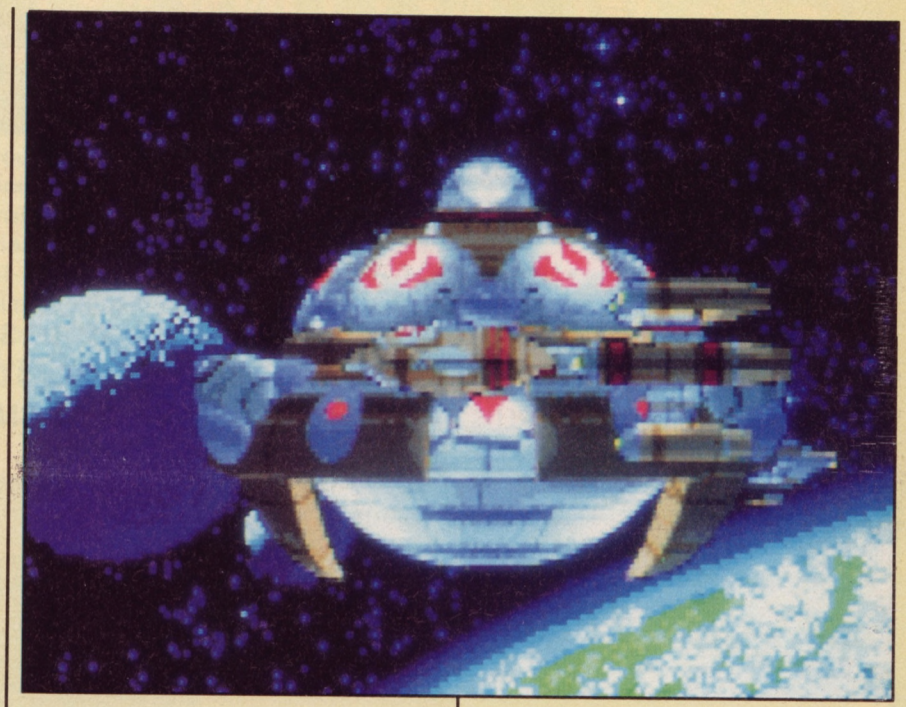
TOP SECRET

Le temps des changements...Alors, en attendant l'épiphanie et l'irrésistible ascension de Micro News, badaudez dans ces soluces comme un fier capitaine au cœur de ses jardins et de ses routes.
Car en face d'une belle femme, nous ressemblons plus que jamais à tous les hommes qui ont existé avant nous. Tant qu'il y en aura sur terre, la vie ne perdra pas tout son sens. Plus jeune que jamais !

PC

WING COMMANDER 2 :

LA SOLUTION COMPLETE
(envoyée par Patrick Bonne)



1/ QUELQUES CONSEILS

◊ Dans toutes les missions, avant d'utiliser le pilote automatique, pensez à taper deux fois sur la touche G pour enclencher le mode **FULL GUN**.

◊ Enclenchez d'ailleurs ce pilote automatique dès que possible.



◊ A l'arrivée, poussez les gaz **au maximum** pour pouvoir combattre les chasseurs. Sauf en plein milieu d'un champ d'astéroïdes : la vitesse devra se limiter alors à 250 km/s.

◊ Dès le début des combats contre les chasseurs, envoyez votre équipier **ALT+B**.

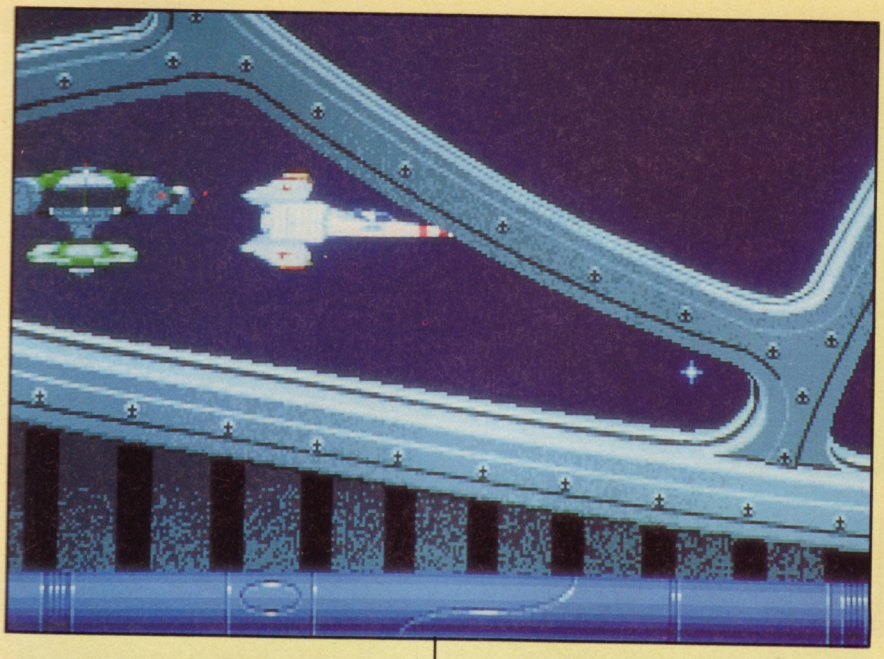
◊ Si l'objectif est un gros vaisseau, pensez à attirer les chasseurs au loin, afin de les détruire plus facilement — sans avoir à éviter les coups trop puissants du gros vaisseau.

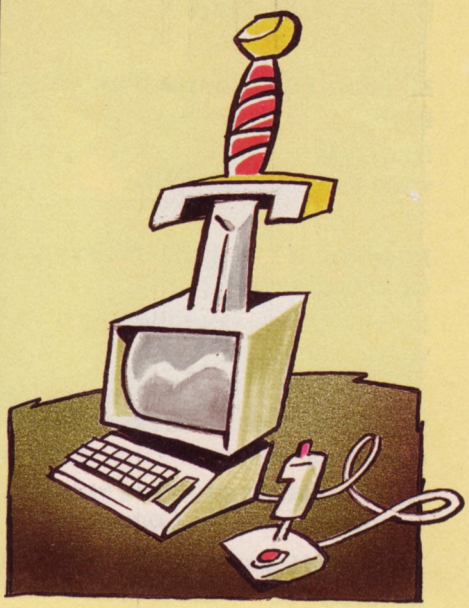
◊ Surtout, n'attaquez jamais les chasseurs par l'arrière — c'est un piège ! L'idéal consiste à lancer ses assauts de face ou de travers. Pour cela, suivez-les à l'aide du **TURBO** et n'essayez pas de tirer sans interruption : attendez de vous trouver assez près et d'avoir la puissance de tir au maxi.

◊ N'oubliez pas : quel qu'ait été votre grade dans les missions précédentes, vous resterez capitaine. Mais patience, vous aurez votre moment de gloire.

2/ LES MISSIONS

Il faudra toujours essayer de remplir votre contrat. N'hésitez pas à reprendre une mission là où vous avez échoué (éjection). Puis pensez à faire une sauvegarde maison après chacune d'entre elles.





Mission 1 : reconnaissance

◊ Auto, puis 1 vague de chasseurs, auto.

◊ Champ d'astéroïdes : réduisez la vitesse à 200 km/s.

◊ Auto, puis deuxième vague, auto.

◊ De retour à la base, tapez **C** — autorisation d'atterrir.

Mission 2 : sauver le Concordia

◊ Mission simple, il suffit d'abattre 3 chasseurs.

◊ Lors du combat, attaquez toujours en priorité les chasseurs qui se trouvent près du vaisseau à protéger.

Mission 3 : vol de routine vers le Concordia

Deux auto.

Mission 4 : vol vers Caernavan, puis retour sur le Concordia

Utilisez en permanence le pilote auto.

Mission 5

Quatre chasseurs à abattre... Il n'est pas nécessaire d'employer les tourelles — leur puissance de feu se révélant beaucoup moins forte que celle du poste principal.

Mission 6

La mission du facteur de l'amiral (sans aucune surprise).

Mission 7 : trois croiseurs à escorter

◊ Pendant les combats, tirez toujours sur les chasseurs les plus proches des croiseurs et protégez surtout l'**EXCALIBUR**.

◊ Attention, certains chasseurs veulent vous éloigner des vaisseaux — sachez décrocher à temps.

◊ Retour au *Concordia* : demandez toujours l'autorisation d'atterrir quand vous croisez à 2 000 km de la station.

Mission 8

◊ Vous vous retrouvez complètement seul et devrez lutter contre des chasseurs invisibles...

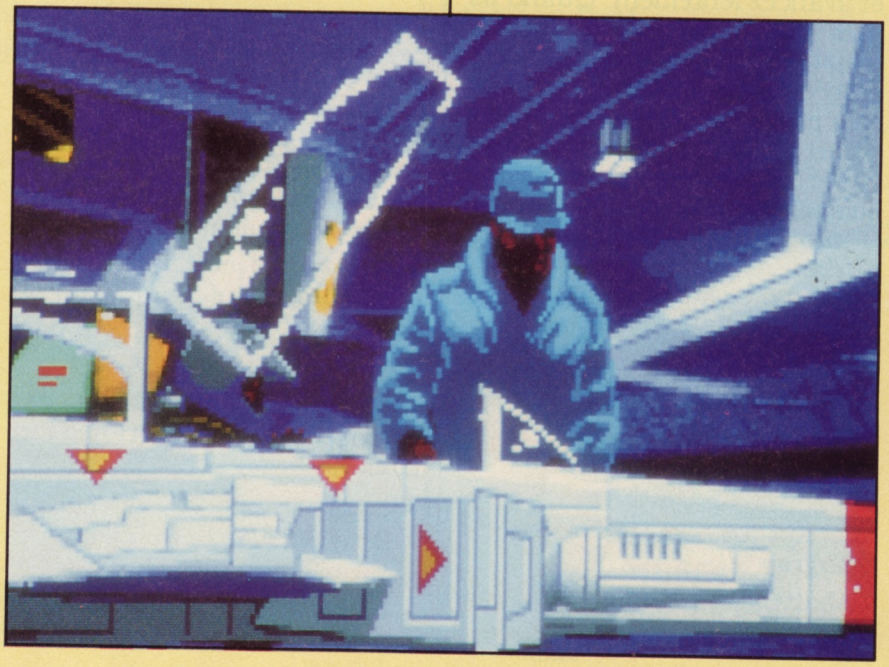
◊ Première vague : 3 à éliminer.

◊ Après ceux-ci, une autre vague de 3.

◊ Astuce : pour les faire apparaître, sélectionnez le pilote automatique, lettre **G** et commencez à suivre la croix blanche.

Mission 9 : dans le rapier

Abattez la première vague mais fuyez devant la seconde et re-



tournez à bord du *Concordia*. Utilisez les missiles "pilum".

Mission 10 : escorte d'un vaisseau

Deux vagues de chasseurs puis vous sauvez **PALADIN**.

Mission 11 : protection du Concordia

Détruisez les chasseurs et la vague suivante.

Mission 12 : arrivée sur Olympus

Sortez pour le protéger puis retournez à bord du *Concordia*.

Mission 13 : destruction de deux croiseurs

◊ Volez jusqu'à la zone de saut en auto puis tapez **J** ; à votre arrivée, demandez au *Valdez* un ravitaillement . Attendez que votre coéquipier agisse de même et auto...

◊ Avant d'essayer d'anéantir les croiseurs, il faut tuer en premier tous les chasseurs qui les protègent.

◊ Abattez tout d'abord le plus gros des deux vaisseaux qui restent ; pour ce faire, mettez-vous hors de leur portée de tir et attendez que vos boucliers soient au maximum de leur puissance. Enfin, sélectionnez les torpilles et avancez lentement. Quand ils sont bien ciblés, verrouillez la torpille et faites stopper votre astronef. Au moment où vous êtes prêt à faire feu, remettez les gaz et le **Turbo, sans modifier votre trajectoire**. Quand vous êtes suffisamment près, larguez la torpille et dégagez, toujours en Turbo.

◊ Une deuxième torpille se révèle parfois nécessaire.

◊ Si vous n'avez pas réussi, demandez à votre coéquipier de refaire la manœuvre. Même technique pour le dernier vaisseau.

Mission 14 : récupération de Stingray

◊ Abattez la première vague.

◊ Anéantissez sans hésiter l'escorte du croiseur.

◊ Détruisez ensuite le croiseur lui-même (voir mission 13).

◊ Récupérez Stingray.

TECHNIQUE : volez en direction du spot jaune et approchez-vous de façon à distinguer le pilote qui est en train de tournoyer. Quand vous touchez au but, mettez la vitesse sur 10 km/s et placez-vous sur la droite ou la gauche du pilote, puis passez dans la tourelle qui se trouve du même côté. Enclenchez le faisceau tracteur en sélectionnant la touche G, centrez bien la cible et tirez-lui dessus.



Mission 15 : la jonction avec Hector

◊ Rendez-vous au point de saut, sautez, assurez la protection d'Hector en abattant les chasseurs puis le croiseur (voir technique en mission 13).

◊ Rejoignez Hector.

◊ Auto pour aller au point de saut, sautez et retournez à bord du *Concordia* avec Hector.

Mission 16 : récupération d'une capsule

Difficile...

◊ Estourbissez deux chasseurs en utilisant la tourelle arrière.

◊ Attendez que vos boucliers soient au maxi, auto puis sautez.

◊ Abattez tous les autres chasseurs.

◊ Patience encore jusqu'au moment où vos boucliers pètent le feu et où le croiseur s'éloigne de la capsule au spot jaune.

◊ A cet instant, votre vaisseau se trouve mal en point... Evitez donc le combat avec le croiseur, placez-vous hors de sa portée de feu et coupez les gaz.

◊ Récupérez la capsule (voir mission 14).

◊ Enfin, retour sur le *Concordia*.

Mission 17 : destruction d'un transport de troupes

◊ Foutez en l'air tous les chasseurs puis abattez le transporteur au moyen de vos missiles.

◊ Abattez ensuite la deuxième vague.

Mission 18 : escorte d'un vaisseau

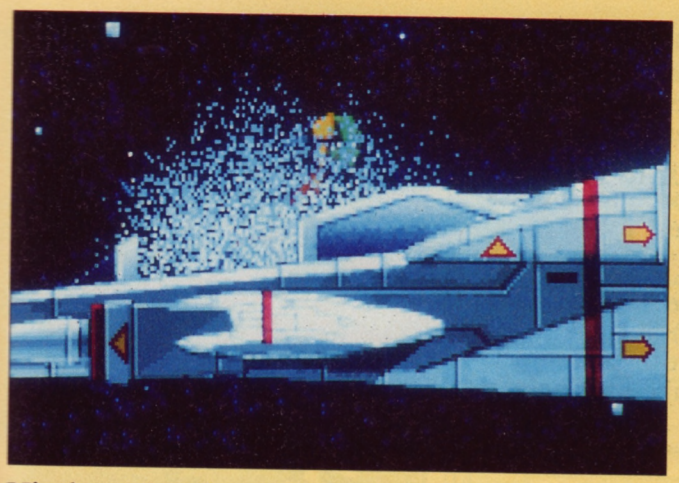
Pas de problèmes jusqu'au saut, puis deux vagues de chasseurs.

Mission 19 : combat contre des invisibles

◊ Première vague : 4 invisibles.

◊ Deuxième vague : 3 invisibles.

◊ Escortez PALADIN jusqu'au *Concordia* (sans aucune difficulté).





Mission 20 : attaque de la base ennemie

◊ Débarrassez-vous des chasseurs.

◊ **SPIRIT** détruit la base en se sacrifiant.

◊ Deuxième vague de chasseurs : pour les renvoyer au néant, utilisez le Turbo et tuez-les un par un au moyen des missiles, tout en vous éloignant chaque fois à une vitesse Turbo, de façon à régénérer vos boucliers.

◊ Au retour à bord du *Concordia*, une surprise vous attend...

Mission 21 : vol dans les astéroïdes

◊ Lors de la première attaque, envoyez votre coéquipier au casse-pipes.

◊ Utilisez les missiles et surtout n'acélérez pas.

◊ Deuxième vague : sauvez PALADIN.

◊ Auto.

Mission 22 : destruction de deux cargos

◊ Exceptionnellement, conservez votre vitesse initiale (250 km/s).

◊ Anéantissez la première vague.

◊ Puis la deuxième et les deux cargos.

◊ Enfin la troisième (s'il reste un chasseur de la deuxième, la troisième n'apparaît pas).

Mission 23 : escorte de PALADIN

◊ Abattez la première vague, auto et attendez que PALADIN saute.

◊ Evitez la deuxième vague sur ordre venu du *Concordia*. Pour cela, modifiez votre route **N** et sélectionnez le *Concordia*.

Mission 24 : protection du Concordia et destruction du Ralhta

◊ Au début, n'accélérez pas...

◊ Première vague : utilisez les missiles.

◊ Deuxième vague : voyez la mission 13.

◊ Enfin, retour au *Concordia*.

Mission 25 : préparation de l'arrivée du Concordia

◊ Abattez la première vague et allez jusqu'au point de saut.

◊ Sautez mais attention : le comité d'accueil est très agressif.

◊ Ciblez le croiseur et demandez à **Angel** de l'attaquer en même temps que vous après avoir détruit tous les chasseurs.

◊ Retour sur le *Concordia*.

Mission 26 : destruction d'un vaisseau impérial

◊ Dès votre sortie du champ d'astéroïdes, mettez le cap sur le vaisseau impérial sans passer par **NAV 1** ni **NAV 2**.

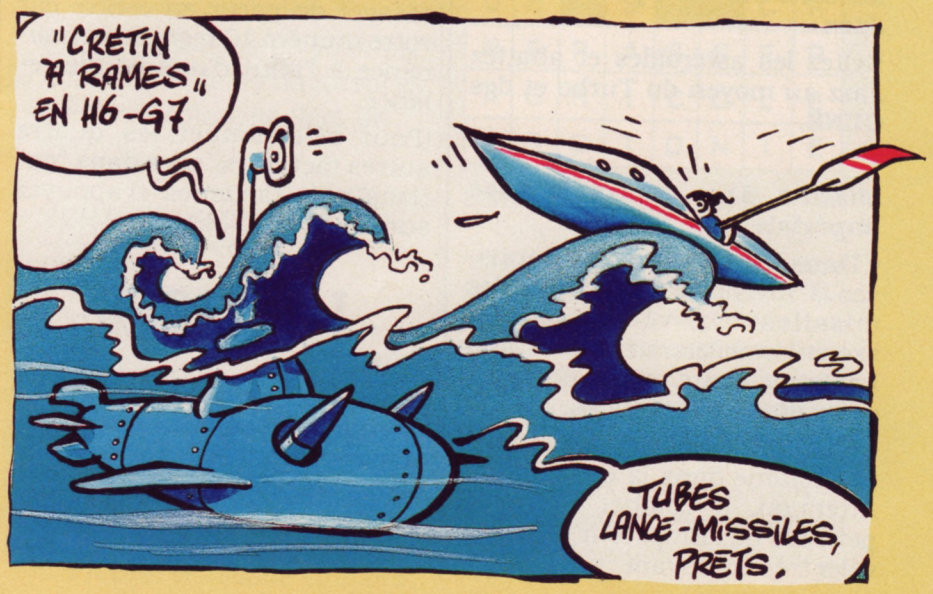
◊ Face au vaisseau, agissez comme dans la mission 25.

◊ Ensuite, abattez tous les chasseurs. Attention : utilisez la tourelle arrière car ils attaquent surtout par derrière ; ou alors servez-vous des missiles puis sélectionnez **NAV 1**, auto, puis **NAV 2** auto.

◊ Pour atterrir, maintenez la vitesse à 150 km/s à cause des astéroïdes.

Mission 27 : filature du vaisseau ennemi

◊ Allez vers **NAV 1** et traversez les



astéroïdes.

◊ Anéantissez l'escorte du RAHLTA et laissez-le partir... Il n'est pas perdu.

◊ Auto puis sautez.

◊ Abattez-le au moyen de deux torpilles.

◊ Auto.

Mission 28 : destruction d'un destroyer

◊ Pour commencer, détruisez son escorte : dès votre arrivée, partez sur la droite et utilisez le Turbo pour vous éloigner du destroyer (25 000 km), puis repartez vers la gauche - l'escorte arrive.

◊ Ciblez le premier chasseur et attendez qu'il soit assez près pour balancer la sauce. Demandez alors à votre coéquipier d'attaquer les autres chasseurs.

◊ Ne lâchez plus le premier vaisseau ciblé jusqu'à sa destruction, puis abattez toujours les autres par le travers et au moyen du Turbo.

◊ Enfin, anéantissez le destroyer avec 2 torpilles puis récupérez votre équipier.

Mission 29 : combat contre les invisibles

◊ Evitez les astéroïdes à **NAV 1** et tuez 5 invisibles.

◊ Evitez encore les astéroïdes à **NAV 3** et tuez 2 à 5 invisibles.

Mission 30 : à la poursuite de Jazz

Evitez les astéroïdes et abattez Jazz au moyen du Turbo et des **GUNS**.

Mission 31 : contre la base impériale

◊ Dans les astéroïdes, anéantissez 3 invisibles au moyen des missiles ; vous pouvez exceptionnellement voler à 400 km/s au cœur même des concentrations d'astéroïdes.

◊ Quand la base est en vue, agissez comme dans la mission 29. Attention, le combat contre le petit-fils de l'Empereur va se révéler très éprouvant ; ne comptez pas sur vos missiles et surveillez-le pendant qu'il exécute des cercles. Vous l'achèverez avec vos GUNS et votre Turbo.

◊ Exterminez ensuite les trois chasseurs, puis occupez-vous de la base (2 torpilles)

Tout le reste de l'aventure se déroule de façon automatique ; attendez la fin du générique... pour découvrir une surprise.

AMIGA

KICK OFF 2

(envoi de Philippe Dumast)

Voici quelques tactiques de défense et d'attaque qui se révéleront fort utiles pour gagner...

LA DEFENSE

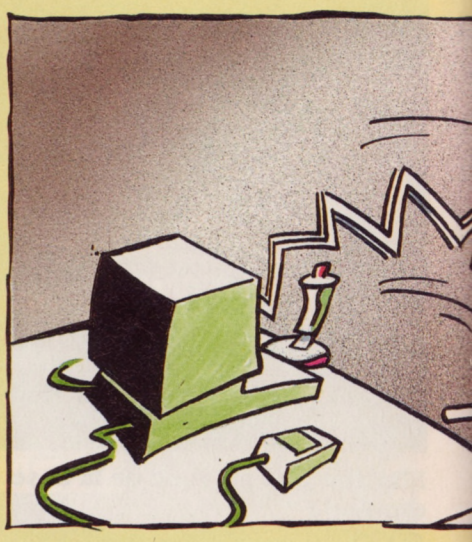
Si vous voulez vous contenter d'un match nul ou d'une très courte victoire, choisissez alors la technique nommée **lockout**. Vous bétonnerez ainsi avec votre défense et ratisserez tous les ballons qui se trouveront dans votre camp. Vous pourrez également essayer de partir en contre car votre numéro 10 reste en permanence à l'affût d'une bonne relance.

(Pour sélectionner les quatre autres tactiques, allez dans "options" puis "tactiques" et appuyez sur **feu.**

L'ATTAQUE

◊ Il existe plusieurs façons de marquer de beaux buts — les contres tout d'abord. Deux manières de gérer les contres...

1/ Lorqu'on reçoit le ballon dans l'axe des buts, pas le temps — ou



alors très rarement — de regarder le scanner ! Donc, une fois que vous avez dépassé le centre du terrain, comptez trois touchers de ballon et tirez ; tout de suite après, manœuvrez le joystick dans le sens inverse de la progression. Le ballon va alors monter : survolez la défense adverse et allez lober le gardien.

Il est possible que ça ne marche pas à tous les coups... Si le ballon passe au-dessus des buts ou si le gardien le stoppe, c'est que vous n'avez pas déclenché votre tir au bon endroit. Recommencez...

2/ Quelques approches directes énumérées ci-dessous !

— Quand le ballon se trouve dans l'axe des buts, allez balle au pied jusqu'à la surface de réparation. Là, deux solutions, soit vous tirez en donnant de l'effet au ballon (frappez et actionnez tout de suite la manette située à gauche, ou celle de droite ; soit vous attendez balle au pied, à l'entrée de la surface, que le gardien sorte pour pouvoir shooter (cette dernière technique se révèle la plus redoutable — même si l'effet n'est pas nécessaire).

— Les approches sur les ailes nécessitent elles aussi plusieurs techniques différentes : une fois la médiane dépassée, comptez 2 ou 3 touchers de ballon puis pivotez vers la ligne de touche en laissant la balle filer, pour ensuite adopter une trajectoire en diagonale vers les cages (normalement, vous récupérez le ballon



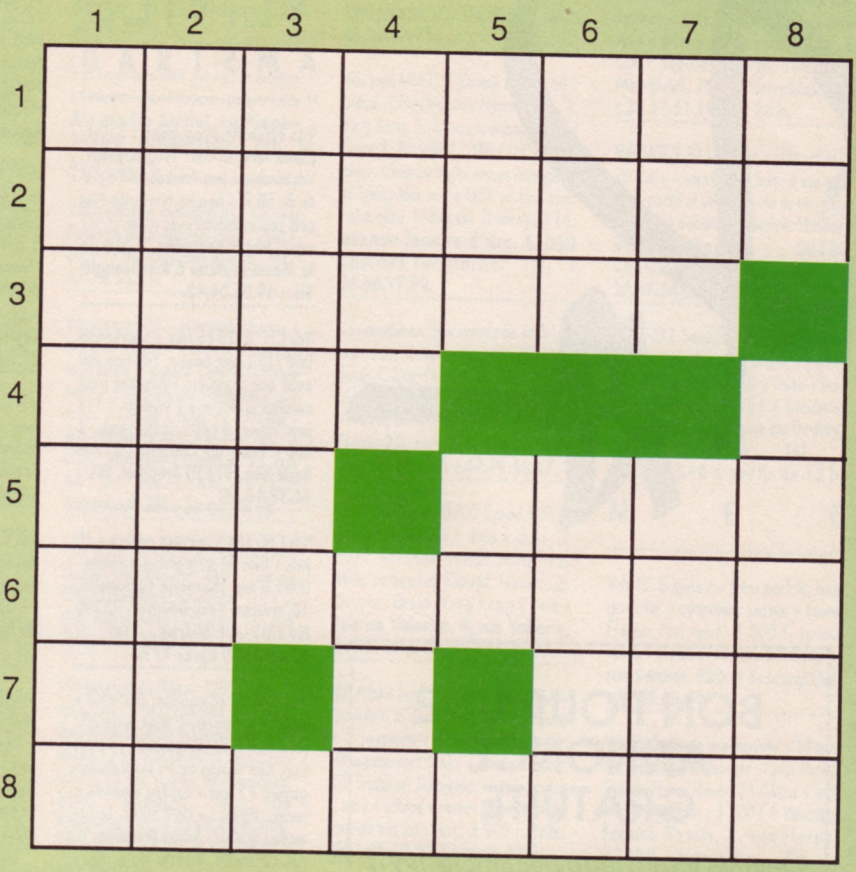
et foncez au but). Ici deux options. Ou vous comptez un toucher de balle et bottez tout de suite après avoir actionné le joystick dans le sens opposé. Ou bien vous continuez à avancer jusqu'à l'intersection du point de penalty et de la ligne des six mètres pour shooter (avec ou sans effet — à vous de voir).

— Vous pouvez encore continuer tout droit pour pouvoir centrer. Deux façons de centrer :

* Lorsque vous vous trouvez un peu en dessous du coin de la surface, avancez parallèlement au but. La balle doit traverser la surface jusqu'à l'autre coin. Lorsque vous vous trouvez un peu en dessous du coin de la surface, avancez parallèlement au but. La balle doit traverser la surface jusqu'à l'autre coin, où votre second ailier attend la passe. Reprenez ensuite le ballon et balancez-le immédiatement dans les buts vides — le gardien est parti le chercher de l'autre côté (si ça ne marche pas, c'est parce que vous ne vous trouvez pas assez à l'intérieur de la surface de réparation).

* Ou bien vous descendez jusqu'à la ligne de corner et vous centrez (en cloche - donnez un vif coup de manette dans le sens opposé au but, sans tirer). Une action très dangereuse, qui retombe au point de penalty. A vous de faire une reprise correcte pour faire mouche ! Bonne chasse aux buts...

CRUCITOP



HORIZONTALEMENT

1. Avec *Pro*, vous donne un swing ravageur (titre de jeu).
2. Effraiera.
3. Rire de bébé.
4. Trou de balle.
5. Rouleau asiatique. Concurrente de Rome.
6. Confine les Triffids (titre de jeu au singulier).
7. Difficulté. Jadis P & T.
8. Son deuxième épisode est une utopie pleine de fureur et de rêves enfantins (titre de jeu).

VERTICALEMENT

1. Perle sans défaut.
2. Délicate à toucher.
3. Donna une idée en quelques mots.
4. Connues. Pièce de viande cuite au feu de bois.
5. Endroit allemand. Préposition latine.
6. Propre. Brasserie littéraire.
7. Unité de surface. Construit.
8. Note. Se tape le Hollandais Volant.

SOLUTION DU N° 52

S	I	M	P	S	O	N	S
A	N	A	L	E	■	O	U
M	A	N	I	E	R	E	S
O	■	O	S	S	A	■	U
U	R	■	S	■	■	C	R
R	E	P	A	S	S	E	R
A	G	R	I	C	O	L	E
I	S	O	T	O	N	I	E

ERRATA

1/ Dans notre grille précédente, la case noire **2 horizontal/6 vertical** avait été malheureusement déplacée en **2 horizontal/7 vertical**, ce qui rendait donc ce dernier complètement incompréhensible.

2/ La définition du deuxième **7 vertical** manquait... *Acteur italien qui n'aime pas les grands escogriffes.*

3/ La définition correcte du 8 vertical était *Murmurée* (et non murmurer) *très doucement.*

Avec toutes nos confuses...

VENTES

AMSTRAD

Vds écran Amstrad mono : 350 F. Clavier Amstrad 464 : 100 F à réparer. Vds nombreux jeux Amstrad 464 à partir de 50 F. Cherche Nintendo Nes pour prix intéressant avec un jeu (370 F maxi). **Samir Benyahia, 4, rue de la Marie-Blanche à Ris-Orangis. Tél. : 69.06.04.42.**

Vds CPC 6128 couleur + imprimante DMP2160 avec papier. Très bon état avec doc complète + housses pour moniteur et clavier + 2 joysticks + 114 jeux. Valeur : 8 670 F. Le tout vendu : 4 000 F. **François Chatillon, 7, rue Belle-Vue, 91650 Breuillet. Tél. : 64.58.46.75.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + 10 jeux + livre de programmes + revues : 800 F le tout. **Margerie Cecconello, 10, avenue Paul-Doumer, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.81.39 après 17 h.**

Vds CPC 6128 couleur, état neuf + tuner TV + environ 70 disks (+ de 200 jeux dont Rick Dangerous 2, Tennis Cup, Kick Boxing etc.) + boîte de rangement + 2 joys + meuble + pistolet + revues. Valeur : + de 9 500 F. Le tout vendu : 6 500 F. **Julien D'Haëne, 4, rue Calmette, 80400 Ham. Tél. : 23.36.38.38.**

Vds CPC 6128 toutes options (tuner TV etc.) : 4 000 F. Vds Sega 8 bits + jeux (Alex Kidd 2 etc.) : 800 F. Le tout : 4 700 F. **Michaël Ernoult, 2, rue du Vaudreuil, 27340 Tostes. Tél. : 35.64.18.95.**

Vds imprimante Amstrad LQ3500 : 1 500 F. Atari 520 STE 1040 couleur + jeux : 4 000 F. Lynx + 11 jeux + sacoche + alim : 2 600 F. Vds 1er Word + : 200 F. Power Pack 20 jeux : 200 F. Vds enfin console Nintendo + 2 jeux Link et Castlevania TBE: 400 F. **Ari Kidouchim, 4, rue des Couronnes, 75020 Paris. Tél. : 48.57.73.17.**

Vds CPC 6128 couleur + 170 jeux (env.) + 2 joys + doubleur + boîtier + revues + Discology + Golf etc. Le tout : 3 715 F à débattre. **Christophe Mamaud, 35, rue des Ifs, 60530 Dieudonné. Tél. : 44.26.50.37.**

Vds imprimante DMP 2160 pour Amstrad CPC 464 ou 6128 ou 664 en TBE avec papier environ 100 feuilles. Prix à débattre. Vds Ninja Spirit sur Nec. **Thierry Michel, 85, impasse des Airennes, 44150 St-Géréon. Tél. : 40.83.25.59.**

Vds CPC 6128, 192 jeux (Golden Axe, Indy, Skull, Crosbone, Dan Dare etc.) + copieur 6.0 + une manette de jeux TBE. Valeur : 3 500 F. Le tout vendu : 2 000 **F.- Sébastien Piedloup, 29, avenue de Sully, 93190 Livry-Gargan. Tél. :43.81.35.28.**

Vds CPC 464+ avec doc + 10 jeux + 2 joysticks + moniteur mono : 900 F + port. Echange Core + 12 jeux dont PC Kid 1, 2, Bloddy Wolf, Operation Wolf, Rabio Lupus + doubleur et 2 joysticks contre Mega 50 Hz + 8 jeux dont SMGP ou vendu : 2 900 F. **Gil Pluquet, 8 bis, rue Faber, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.01.76.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + 3 joysticks + revues + manuel + listings + 63 jeux originaux + calculatrice TI30 + 3 petites calculatrices + un jeu Nintendo Zelda 2. Le tout : 3 600 F à débattre ou échange contre 6128 + jeux. **Michel Sauzet, route de Castrie, 34670 Baillorgue. Tél. : 67.70.13.26.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + jeux + joystick + manuel : 1 900 F. **Marylène Six, 4, allée Duguay-Trouin, 77200 Torcy. Tél. : 60.06.08.41.**

Vds CPC 6128 couleur avec housses de protection + souris AMX + nombreux jeux et utilitaires. Le tout en très bon état : 2 000 F. **Frédéric Tyran, 3, route du Roi, 78290 Croissy-sur-Seine. Tél. : 39.76.41.32.**

Vds CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2000 + magnéto K7 + 2 manettes + Multiplan + traitement de textes + jeux + accessoires. Le tout : 5 000 F à débattre. **Philippe Joly, route de Foumezous, 82370 Corbarieu. Tél. : 63.67.91.48.**

Vds CPC 6128 couleur + joystick + jeux + livre de programmes, état neuf : 1 900 F. **Didier Aussage, 9, allée E. Chabrier, résidence La Croix Blanche, 92290 Châtenay-Malabry. Tél. : 46.60.04.54.**

Vds jeux pour CPC 6128, compil "Les Vainqueurs", Shinobi, Impossamole : 350 F. Manette gratuite (Micro Blaster), le port est compris. Vds aussi Pac Land sur Nec : 100 F. **Laurent Choplain, 97, rue Principale, 49250 Mazé. Tél. : 41.80.61.50.**

ATARI

Vds Atari 2600 + 15 jeux + 2 joysticks : 490 F à débattre. **Manuel Bret, 12 ter, rue Deliers, 91220 Le Plessis-Paté. Tél. :60.84.29.07 après 18 h 30.**

Vds pour Atari ST, Shadow of the Beast, 150 F. Prince of Persia , 170 F. Le tout : 300 F frais de port inclus. **Michaël Bricout, 49, Grand-Rue, cidex 810, 59400 Seranvillers. Tél. : 27.78.63.55.**

Vds 1040 STF + souris Golden Image + 150 disks environ + livres + utilitaires, démos etc. Le tout en TBE : 5 000 F ou 7 000 F avec imprimante Star LC 10 couleur. **Ferdinand Dhombres. Tél. : 40.44.43.36 après 18 h 30.**

Vds 520 ST + joystick + souris + rallonge joystick + 220 disks (jeux, utils). Le tout : 2 400 F. **Ludovic Evain, 57, rue Parmentier, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.22.88.20.**

Vds 520 STF (DF) + moniteur couleur + souris + manette + 10 jeux originaux. Prix : 2 800 F. **François Fabrikant, 6, avenue Martin-Luther-King, 78230 Le Pecq. Tél. : 39.16.09.60.**

Vds Atari 520 STF + lecteur 3"1/2 double face + souris + manette de jeu + nombreux jeux, bon état : 1 800 F. **Jean-Christophe Féraudet, 18, rue de Grenelle, 75007 Paris. Tél. : 42.22.19.70.**

Vds Atari 520 STF + moniteur mono SM124 + câble Péritel + imprimante Epson LX800 + une souris + tapis + 2 joysticks + Freeboot + 40 disks (jeux, utis, langage) + livres. Le tout : 4 500 F. **Fabien Gerbal, 120, rue La Cretté, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.80.26.02.**

Vds originaux sur ST/STE (nombreux hits) entre 50 F et 150 F. Liste sur demande. **Jean-Pierre Granier, 9, place du Mezel, 26240 St-Vallier-sur-Rhône. Tél. : 75.23.27.87 (entre 14 h et 18 h) ou 75.23.23.43 (domicile).**

Vds Atari 520 STF (DF) + compil Cartoons + souris + joy + GFA 3.0 + 40 disks (Kick Off 1-2, Indy Adventure, Maupiti Island, F-29, Populous, Battle Chess, Secret of T.M. + copieurs, déplombeur etc. + sélecteur. Le tout en TBE : 2 400 F. **Christophe Jacquemin, 16, allée Pateteny, domaine de Cassou, 64600 Anglet. Tél. : 59.31.91.40.**

Vds originaux 520 STF, Flames of the Freedom, Hero Quest, Off Shore



BON POUR UNE ANNONCE GRATUITE

(valable jusqu'au 10 décembre 1991)

A RETOURNER A MICRO NEWS (P.A.), 2 A 12, RUE DE BELLEVUE, 75019 PARIS

NOM .....
PRENOM .....
TEL. :.....
ADRESSE .....
.....
.....
.....
RUBRIQUE.....
VOTRE TEXTE .....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Warrior, Wild Streets, Drakkhen, Powermonger, Galactic Conqueror, Crazy Cars 2. **Frédéric Kern, 2, rue les Epreys, 90200 Rougegoutte. Tél. : 84.27.17.10 après 19 h.**

Vds Atari 520 ST/DF + jeux + joystick + souris. Le tout : 1 900 F. Vds jeux Atari STE/STF et cherche contacts. **Christophe Lasdier, 2, impasse Claude-Roche, 77860 Couilly. Tél. : 60.04.49.39.**

Vds Atari 1040 STF + moniteur couleur + docs et utilitaires TBE : 3 000 F. Synthétiseur Elka44 TBE : 4 800 F. Logiciel partitions Masterscore : 1 600 F. Roland MT32 impeccable : 1 900 F. **Claude-Samuel Lévine, 34, rue J.-J. Rousseau, 92600 Asnières. Tél. : 47.93.03.47.**

Vds jeux originaux pour Atari, Anarchy : 130 F. Interphase : 130 F. **Fabrice Meunier, 65, rue des Silos, La Grive, 38300 Bourgoin-Jallieu. Tél. : 74.93.61.63.**

Vds jeux pour 1040 STE. Ai news à des prix ! Demandez liste. **David Rosell, route de Paris, 82350 Albias.**

Vds 1040 STF + 4 joysticks + souris avec tapis + 400 jeux (Bat, Wreckers, Croisière pour un cadavre etc.) + 2 lecteurs + imprimante + moniteur couleur + meuble + 100 utilitaires + hardcopieur + freeboot + revues Atari. Le tout : 9 000 F ou séparément. **Luc Bannohltzen. Tél. : 25.78.36.52.**

Vds ou échange nombreux dompubs sur ST (musique, digits, démos, jeux, utilitaires). Liste sur demande. **Christophe Besnard, 37, rue Charles-Martin, 76600 Le Havre.**

Vds originaux sur Atari ST, Star Ray, Troubadours, Darkman : 100 F pièce. Vds Track Ball : 150 F. **Nicolas Bronard, impasse Jean-Jaurès, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : 34.64.84.06.**

Vds Lynx complète + 2 jeux (California Games, Gauntlet). Le tout : 600 F. **Gilles Calvel, 55, rue de Malay, 74600 Seynod. Tél. : 50.51.62.90.**

Vds pour 520/1040 nombreuses news et oldies. Liste sur demande. **Gérard Conche, 33, rue André-Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Vds pour ST, news à bas prix + 600 titres (Terminator 2, Rodland, Railroad Tycoon, F29 etc.). **Jean-Christophe Dumas, 4, bd Philippon, 13004 Marseille.**

Vds 520 STE étendu 1040 + câble null modem + 4 jeux + 8 éducatifs + une manette + 30 disks + câbles + matériel d'origine : 3 100 F le tout. **Stéphane Dubois, 9, allée des Thuyas, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 64.68.16.48 après 17 h.**

Vds pour Atari 520 STE pack Superb Software Games composé de 20 superjeux (Out Run, Rick Dangerous, Buggy Boy, Impossible Mission). **Alan Héberlé, 17, route de Tours, 36700 Chatillon-sur-Indre. Tél. : 47.94.08.52.**

Vds console Lynx + 6 jeux (Rygar, Road Blasters, Gates of Zendocan etc.). Valeur : 2 125 F. Le tout vendu : 1 500 F. Livré avec transfo, pare-soleil et boîte d'origine, encore sous garantie 6 mois. **Philippe Lacoste, 160, rue d'Aubervilliers, 75019 Paris. Tél. : 40.36.84.87 après 18 h.**

Vds 1040 STF + moniteur couleur + programmes et jeux originaux, très bon état. **Jean-Pierre Pouilhe, 83, rue d'Alsace, 92110 Clichy. Tél. : 47.39.21.59.**

COMMODORE

Vds C128D 5C64 disk + C128) + joystick + 150 jeux et utilitaires + boîtes de rangement + disks vierges. Valeur : 4 500 F. Le tout vendu : 2 500 F ou 15 000 FB à débattre. **Alexandre Athanasopoulos, rue Haute, 73, 6182 Souvret (Belgique). Tél. : 071.45.68.33.**

Vds news à bas prix sur Amiga. Vds aussi Sega Master System avec jeux et 3 manettes etc. **Laurent Bellanger, 18, rue Joliot-Curie, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.85.57 après 19 h.**

Vds Amiga 2000 en 5 Mo + DD105 Mo + 200 disks + 2 joys + revues + boîte de rangement + interface MIDI : 8 500 F. **Frédéric Brandeau, 13, allée de Marivaux, 95200 Sarcelles. Tél. : 48.21.00.28 ou 39.57.39.70 (bureau).**

Vds Amiga 500 + extension + imprimante Citizen 120D + moniteur 1084S + lecteur externe + digitaliseur de sons + 2 joysticks + langage Pascal et C + nombreux programmes : 7 500 F. **Thierry Daeschnner, Ecole Polytechnique X89, 7ème Cie, 91128 Palaiseau cedex. Tél. : 69.33.58.19.**

Vds A500 + A501 + digit son + souris + jeux garantie mai 93 : 3 000 F. Vds A500 + 1084 S + 150 jeux + 11 originaux + souris + joysticks + boîte de rangement TBE garantie juillet 92 : 6 000 F. **Pierre Dufermont, 1, rue Jacques-Prévert, 62100 Coulogne. Tél. : 21.35.78.49.**

Vds Amiga 500 + extension 512 Ko + moniteur couleur 1084 S + 2 joysticks + souris + nombreux jeux. Prix : 4 000 F. **Olivier Faucher, 51, avenue Paul-Vaillant-Couturier, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.16.02.27.**

Vds originaux pour Amiga, compils, Sega, Arcade, Turbo, Loom, GT Rally etc ou échange le tout. prix : 600 F. **Tél. : 49.88.19.97.**

Vds 520 STE + souris + 8 jeux originaux (Explora 3, Les Voyageurs du Temps) + un éducatif : 1 800 F. **Jean-Yves Vuillequez, 16, avenue d'Orsay, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.14.09.81.**

Vds logiciels tout genre sur Amiga. Envoyez un timbre pour liste. **Alexandre Boinot, La Planée, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.69.63.95.**

Vds extension mémoire 512 Ko avec horloge pour Amiga 500 : 200 F. Urgent ! **Maximilien Braun. Tél. : 47.72.55.41.**

Vds Amiga 500 + extension mémoire + moniteur couleur Thomson + souris + tapis souris + joystick + boîte de rangement + 120 disks dont nombreux utilitaires + revues + Bible de l'Amiga + disk nettoyage, le tout en bon état : 4 500 F. **Grégory Dutriaux, 32, rue du 8 Mai-1945, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.61.16.18.**

Vds pour Amiga 500, souris-stylo Golden Image neuve : 450 F. Liste de 800 programmes dompubs : 10 F le disk. **Alexandre Garnier, 16, rue d'Alsace, 02100 St-Quentin.**

Vds imprimante Citizen 120D + utils, 3 mois. Prix : 1 000 F; Valeur : 1 400 F. Recherche logiciels originaux, compta, stocks. Cherche logiciels de dessin éducatif 8/12 ans, anglais, tous originaux. **Jean Sadoine, 9, rue Schoutteten, 59560 Comines. Tél. : 20.39.11.52 de 19 h à 20 h sauf mercredi.**

Vds jeux pour A500. Liste sur demande. **Thierry Sawczuk, 42, rue Emile-Zola, 57159 Marange-Silvange.**

MSX

Vds MSX2 Sony HB-F500F + livres + jeux en cartouche, Vampire Killer, Salamander, Knightmare, The Maze of Galious etc. + jeux en disk (The Chess Games 2) et MSX Dos. Valeur : 7 500 F. Le tout vendu : 4 000 F. **Cédric Baize, 25, rue Jules-Verne, 14100 Lisieux. Tél. : 31.31.13.89 après 17 h.**

Vds pour MSX, Music Module, Senjyo, Roger Rubbish etc. Cherche F1 Spirit, Metal Gear 2, les Passagers du Vent 2. **Christophe Fabre, 26, chemin de la Vie-Vieille, 31270 Cugneaux. Tél. : 61.92.68.48.**

Vds MSX Sony HB501F + magnéto + manette + 100 jeux (dont Tennis, Arknaoid, Salamander etc.) : 1 600 F à débattre. Vds aussi VG5000 équipé d'extension mémoire + jeux (105) : 600 F ou échange l'un ou l'autre contre proposition. **David Margerin, 4, rue Marx-Dormoy, 59293 Neuville-sur-Escaut.**

Vds MSX1 Philips VG8020 + moniteur mono Philips + lecteur K7 Sony + cartouche Nemesis + 3 K7 de jeux (Down Patrol, James Bond 007, Musix) + interface Music Module. Le tout : 1 200 F. Valeur : 4 000 F. Bon état. **Jean-Cyrille Sow, 285, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : 48.28.88.71.**

Vds jeux MSX1, 2 (Drome etc.) : 150 F pièce. Cherche jeux (Nemesis 2, 3, King Kong 2, Space Manbow, Metal Gear 2, Parodius) : 100/150/200 F pièce. Cherche toutes revues étrangères et françaises sur le MSX en bon état. Faire offre. **François Thierry, 116, avenue Jeanne-d'Arc, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.68.17.99.**

Vds nombreux jeux cartouche MSX1-2, Nemesis, Knightmare, Roadfighter, Super Cobra, Penguin etc. Prix : 120 F pièce. Vds imprimante MSX Philips VW020, 80 colonnes : 450 F. **Olivier Tran, 20, rue Molière, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.89.58.47.**

Vds MSX2 Sony HB700 (Eprom 900) + extension 768 Ko + docs + disks : 2 500 F. Vds Music Module, souris, livres MSX, cartouches (Quinpl, Nemesis 3, Gryzor, Druid, King Kong 2, etc.) **Fabrice Valestra, 4, rue Voltaire, 34200 Sète. Tél. : 67.74.74.77.**

Vds MSX2 Sony 700 + FM Pac + Music Module + SCC + Eprom 900 + 2 souris + 2 joypads + 1 joy infrarouge + Videoprocessor MSX2 + nombreux jeux (SD Snatcher, Sorcerian, Graph-Saurus 2 etc.) + câbles + revues japonaises. Le tout en très bon état : 3 800 F. **Erik. Tél. : 45.42.33.53 après 18 h.**

Vds HB700F + docs + souris + tapis souris + cartouches + disks + revues japonaises : 2 500 F à débattre. **Sébastien Tenaillon, 8, rue des Marais, 28000 Chartres. Tél. : 37.34.45.64. entre 19 h et 20 h 30.**

Vds jeux MSX2 et 2+ avec Lynx ou échange. Vds MSX2+ avec disk. Cherche contacts Game Gear et MSX2 et Turbo **R. Fabrice Autour, 44, rue Pierre-Brossolette, 91350 Grigny. Tél. : 69.06.87.80.**

Vds MSX VG8020 à K7 et cartouche + Péritel + une manete + 3 jeux sur cartouche (Penguin Adventure, Nemesis, Green Beret), 2 jeux K7 (Chiller, Jackie and Wide). Le tout vendu : 1 100 F. **Sébastien Kozlowsky, 51, square de Bretagne, 77186 Noisiel. Tél. : 60.05.18.08.**

Vds MSX 2 VG8235, 512 Ko et lecteur 720 Ko + moniteur couleur + imprimante NMS 1421 + papier + ruban + FM Stéréo Pack + souris + tapis + 7 cartouches dont 1 SCC avec interrupteur + les Passagers du Vent + 130 disks de jeux, démos, UT + VG8020 + lecteur K7. Le tout : 6 600 **F. Yann Turco, Beaulieu, 37320 Esvres. Tél. : 47.26.50.68.**

Vds jeux MSX1 en K7 : 50 F pièce. Avenger, Ace of Aces, Gunsmoke, Robocop, Zanac, Deathwish 3, Orthocrack, Alien. Vds aussi revues MSX. **Luis Magno, 124, rue des Poissonniers, 75018 Paris. Tél. : 42.57.36.69.**

Vds Sony 700 + moniteur couleur + cartouches + disks + Music Module + joysticks + livres + revues + souris. Prix : 4 500 F. **Djamel Louergli, 70 rue de Montreuil, 78000 Versailles. Tél. : 30.21.51.19 vers 20 h.**

Vds MSX 2 8235 + doc + cartouches + 70 disks + imprimante Sony 4 couleurs avec câble et utilitaires de dessin pour 3 200 F à débattre. **Frédéric Hallier, Doumely-Begny, 08220 Chaumont-Porcien. Tél. : 26.47.24.01.**

Vds MSX2 Sony HB700 + 2ème drive tablette graphique + souris + jeux + utils + disquette Hybride + livres + livre Basic. Le tout : 2 000 F à débattre. **John Diers, 2, avenue du Dr-Roy, 0220 Soissons. Tél. : 23.75.13.46 à partir de 13 h.**

NEC

Vds PC Engine 6+ (état parfait, sous garantie) + adaptateur secteur + Power Eleven. Prix neuf : 3 000 F. Le tout vendu : 1 900 F. **Steeve Berdaa, 1, rue Cormot, 93000 Bobigny. Tél. : 48.95.05.99.**

Vds PC Engine + une manette + 10 jeux dont Formation Soccer, Final Match Tennis, Power Eleven, F1 Circus 1 et 2 etc.) + doubleur : 3 500 F à débattre. **Franck Bessis, 8, rue Florac, 13008 Marseille. Tél. : 91.37.68.20 après 18 h.**

Vd sjeux Nec Core Grafx : 280 F pièce. **Thierry Bozet, 16, rue St-Exupéry, 59139 Wattignies. Tél. : 20.60.05.14.**

Vds Core Grafx 50 Hz compatible toutes télés + 3 jeux (Rock On, Jackie Chan, Bloddy Wolf) + manette : 1 100 F ou échange contre Mega Drive française + 2 jeux + manettes. **Christophe Mopard, 1, rue Grousset, 33130 Bègles.Tél.: 56.85.06.45 ap.18h.**

Vds Super Grafx + 10 jeux. Prix intéressant. Vds 25 jeux dont news. Vds 2 manettes + doubleur, jeux MD. Achète console Famicom. Vds aussi revues japs + K7 vidéo + CD. **David. Tél. : 43.40.90.45.**

Vds SGFX + 3 bons jeux (Jackie Chan, R-Type etc) + adaptateur moniteur Amstrad gratuit. Valeur : 2 500 F. le tout vendu : 1 700 F à débattre. **Sébastien Dufour, Les Combes-Noires, Villetelle, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.31.62.**

Vds Nec PC Engine japonaise + 3 jeux + une manette. Prix : 700 F. **Yannick Gongra, route de Pommier, 24660 Notre-Dame-de-Sanilhac. Tél. : 53.08.92.25 après 19 h.**

Vds CD-ROM Nec + Legion ou Golden Axe : 1 900 F. Echange SGFX avec 6 jeux (Aldynes, Wataru etc.) contre Amiga avec moniteur et quelques jeux. Vds imprimante MSX 4 couleur Sony : 400 F. Cherche contacts sur MSX2/2+. **En-Da Huang, 3 bis Grande-Rue,**

91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : 64.48.44.27 après 17 h.

Vds Nec (89) bon état + 2 jeux (Dragon Spirit, Barumba) tout cela pour 700 F + 20 F de port. **Didier Offroy, 29, allée Francisco-Ferrer, 59760 Grande-Synthe. Tél. : 28.27.91.72 entre midi et 13 h 30.**

Vds 16 jeux Nec : 1 800 F (cartes). Vds Nec Turbo GT + 2 jeux : 2 000 F. Vds 12 logs, année 1991, état neuf : 300 F. Recherche CD Music de SD Snatcher : 200 F maxi et de Sorcerian : 300 F. **Eric Caron. Tél. : 45.42.33.53.**

Vds Core Grafx + 2 jeux (Batman, Saint Dragon) : 700 F. Vds Sega MS + 7 jeux : 1 100 F. Jeux : 150 F. Vds jeux Game Boy, Spiderman : 110 F. Soccer : 110 F. Gargoyle's Quest : 80 F. Achète aussi Mega Drive (fr.) + jeux. **David Antonietti, 9, rue de Picardie, 42400 St-Chamond. Tél. : 77.22.66.92 après 19 h.**

Vds 6 jeux Nec, Volfiev, Blodia, Dragon Spirit, Mr Heli, World Beach Volley et Atomic Robo-Kid. Le tout à un prix exceptionnel de : 1 000 F ou 200 F pièce. **Sylvain Chemtob, 63, rue Balard, 75015 Paris. Tél. : 45.57.97.89.**

Vds SGFX + 2 manettes + quintupleur + 16 jeux dont Granzork + G and G, Aldynes, Cadash, PC Kid 2, Jackie Chan, Devil Crush. Prix : 3 200 F ou contre Neo-Geo + 2 jeux ou Super Famicom + 3 jeux. **Nordine Dilmi, 5, rue de la Chaux, 69450 St-Cyr-au-Mont-d'Or. Tél. : 78.22.41.79. de 17 h 30 à 18 h.**

NINTENDO

Vds K7 Nintendo, Double Dragon 2, Super Mario Bros 1 et 2, Tiger Heli, Donkey Kong 3, Golf, Top Gun, Zelda 1 et 2, SOS Fantômes 2, Life Force, Skate or die, Metal Gear, Rush'n' attack, Simon's Quest, Dragonball, Rad Racer : 2 000 F. Pistolet + Gumshoe : 400 F. Vente séparée possible pour 200 F la K7. **Jean-Philippe Adorno. Tél. : 42.04.09.12.**

Vds Super Famicom + 3 jeux (Pilotwings, Super Mario 4, Actraiser) : 3 100 F à débattre. Valeur : 4 300 F. **Fabrice Bellamy, 114, rue des Bordiers, 37540 St-Cyr-sur-Loire. Tél. : 47.41.48.72.**

Vds console Nintendo avec 11 jeux (MegaMan 2) : 400 F ou échange contre Sega sans jeu. **Fabrice Cochin, 1, avenue Lhomond, 93370 Montfermeil. Tél. : 43.88.01.03.**

Vds Game Boy + 7 jeux (Marioland + Rolan's Curse + Double Dragon + Burai Fighter + Batman + Tetris + Dragon's Lair). Le tout en bon état : 1 450 F. **Christophe Debourle, résidence du Chemin-Vert, bât. 02, 95330 Domont.**

Vds K7 Nintendo (Track and Field 2, Mario Bros) + manette Nes Advantage ou échange contre Tetris, Double Dribble, Batman, RC Pro-Am, Volley-Ball). **Franck Delaplace, 21, rue Victor-Massé, 75009 Paris. Tél. : 45.26.74.22.**

Vds jeux Nes (6) de 150 F à 250 F. Possède Punch Out, Mach Rider, Kung Fu, Tennis, Gyromite, Ghost'n Goblins. Echange possible. Le tout : 900 F. James Leroy, 27, rue du Vert-Bois, 93100 Montreuil. Tél. : 48.59.22.92.

Vds console Nintendo + 11 jeux pour seulement : 2 500 F. **Joseph Merheb, 2, rue Charles-Tellier, 75016 Paris. Tél. : 42.88.30.09.**

Vds pour Game Boy, Bugs Bunny : 150 F ou échange contre Castlevania, Duck Tales, Megaman sur Game Boy. **Christophe Poisson, 24, rue des Montgolfières, 44120 Vertou. Tél. : 40.03.09.18 après 18 h 30.**

Vds jeux Nes, Double Dragon 2 : 250 F. Double Dribble : 200 F. Silent : 200 F. Gun Smoke : 200 F. Pro Wrestling : 100 F. Rescue : 200 F. SMB1 : 100 F. Vds accessoires, zapper et Power Glove et console avec un jeu : 400 F ou 2 900 F le tout. **Olivier Robin, L'Essartons, bât. A, 38250 Villard-de-Lans. Tél. : 76.95.90.00.**

Vds Nintendo très bon état + 20 jeux (MegaMan 2, Batman, Double Dragon 2, Castlevania 2, Bayou Billy, Off Road, Mega Man, Metal Gear, Top Gun, Wrestlemania, Bionic Commando, Track and Field 2). Prix : 3 000 F. **Cyril Zeitoun, 23, rue Weber, 75116 Paris. Tél. : 45.00.09.23.**

Vds Nes + 39 jeux japonais, français et américains : 4 500 F. Vds jeux Game Gear, Mega Drive, SFC, Nec, SD, Nes. Vds Game Boy + 11 jeux + Game Light et loupe : 1 900 F. **Cyril. Tél. : 45.51.25.00.**

Vds jeux Nintendo : 100 F à 250 F. Possède Solstice, Megaman 2, Goal Fighting Golf, etc. + jeux japonais + adaptateur Mario 3, Tortues 2, Tetris 2, Tic Tac, etc. **Didier Bertin, villa l'Igloo, 64276 Salies. Tél. : 59.38.10.38.**

Vds Game Boy neuf (sous garantie) + 6 jeux (Tennis, Soccer, Mysterium, Fort of Fear, Gremlins, Double Dragon). Valeur : 1 675 F. Le tout vendu : 1 090 F. **Benjamin Blossier, 38, rue de Montaigu, 78240 Chambourcy. Tél. : 39.65.55.68.**

Vds sur Nes, Zelda : 150 F. Rad Racer : 200 F. Donkey Kong Classics : 150 F. Jeux sur Game Boy, TMHT : 150 F. Funny Field : 100 F. Puzznic : 100 F. **Cédric Collemine, 155, rue de Boissise, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : 64.39.22.28.**

Vds console Nintendo de luxe avec 2 manettes + un infrarouge + le robot vidéo sans fil (2ème joueur) + pistolet + 10 jeux neufs. Valeur d'achat : 5 100 F. Le tout vendu : 3 000 F. Etat neuf. **Frédéric Feuillet, 1, rue du Cdt-Louis-Bouchet, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 49.30.28.37 après 18 h.**

Très urgent ! Vds Nes + 2 manettes + pistolet + 7 jeux (MegaMan 1 et 2, Simon's Quest, Kung-Fu, World Cup etc.) : 1 550 F. Valeur : 2 900 F. Vds Game Boy + 2 jeux (Tetris et Solar Striker) + câble Link avec boîtes et notices d'origine : 400 F. **Alexandre Fiorito, Les Fontenelles, 86600 Sanxay. Tél. : 49.53.58.07.**

Vds Nes + un jeu : 500 F. Castlevania, Zelda 2, Batman, Bad Dudes, Wrath of the Black Manta, Double Dragon 2, Super Mario 2. Valeur : 2 850 F. Le tout vendu : 1 500 F. Jeux seuls : entre 200 F et 300 F. **Gwénaël Formosa, 1, rue Ar-Moor, 29920 Nevez. Tél. : 98.06.89.90.**

Vds console Nintendo + 2 manettes + zapper + 2 jeux : 500 F. Jeux : 250 F pièce. Vds Nes Advantage à bas prix. Jeux TO9+ ou TO8D. **Nicolas Grimault, 9, rue Anquetil, Feuguerolles, 27800 Brionne. Tél. : 32.45.04.58.**

Vds Game Boy complète + 7 jeux : 1 000 F. K7 Nintendo de 150 F à 300 F. Liste contre enveloppe timbrée, compils 30 jeux compatibles Nintendo : 700 F à débattre. **Claude Milagre, 1, impasse Emile-de-Girardin, 82100 Castelsarrazin. Tél. : 63.32.14.64 après 19 h en semaine et jusqu'à midid le we.**

PC ET COMPATIBLES

Vds 386 SX 16 MHz, 1 Mo RAM, DD41 Mo, 25 ms + lecteur 1,2 Mo + souris + carte VGA 512 Ko (640x480x256 couleurs) + écran VGA, 2 port série, 1 parallèle, garantie 10 mois. Valeur : 14 500 F. Le tout vendu : 12 000 F à débattre. Jeux, utils inclus. **Franck Charron, 69, avenue St-Jean, 79000 Niort. Tél. : 49.73.01.16 ou 46.45.17.52.**

Vds PC TO16 TBE + joystick + souris + originaux (Italy 90, Pirates) CGA + nombreux jeux + utils (nombreux) + revues. Valeur : 6 500 F. Le tout vendu : 3 000 F. **Tanguy Dumez, 28, avenue Pasteur, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.35.24.**

Vds Amstrad 1512 couleur, 2 drives, souris, joystick, logiciels, jeux + imprimante Epsom LX800 : 4 800 F. **Olivier Fannius, 68, rue de Chézy, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.45.27.86.**

Vds IBM PS2 386SX + nombreux logiciels (Windows Words etc.). Prix à débattre. **Anthony Giron, bât. K, ch 26, groupe HEC, 78351 Jouy-enJosas. Tél. : 39.67.79.90.**

Vds PC 1512DD mono + integrale PC + guide Basic + boîte de rangement + de nombreux disks dont des jeux d'une valeur de 2 500 F (Space Quest 1, 2, 3, King Quest 1, 2, 3, 4). Le tout TBE : 6 000 F. **Didier Guille, 40390 Ste-Marie-de-Gosse. Tél. : 59.56.35.05.**

Vds cause départ PC 1512 couleur 1 drive + un disque dur + intégrale PC + nombreux jeux (Indy 3, Ghostbusters 2, Kult, Double Dragon 1 et 2, Great Courts, Burai Fighter, Xenon 2) + imprimante DMP 3160 + doc. Prix : 4 200 F. **Emmanuel Salliot, 5 bis, rue Emile-Dunais, 92100 Boulogne. Tél. : 46.05.93.54.**

Vds PC IBM §605 % de base) + AdLib + 2 enceintes + moniteur 16c + souris + joystick + clavier 102 touches + 400 disks + Wing Commander, Crime Wave, Eye of the Beholder, Lost Patrol, Budo Windows, Norton 5.0, PC Tools 6.0. Prix : 2 990 F à débattre. Vds Adlib : 890 F. **Jérôme Guérin, rue du Dr-Rousseau, 24410 St-Aulaye. Tél. : 53.90.61.36 le week-end.**

Vds jeux originaux PC 3"1/2 VGA : 180 F pièce. Gunship 2000, Might and Magic 3, Flight Simulator 4, Castle, Jetfighter 2, Space Quest 4, Chuck Yeager Air Combat, etc. **Claude Ollivier, La Grande-Plaine, bât. A3, bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

SEGA

Vds jeux Mega Drive jap, Shadow Dancer : 280 F. Curse (espace) : 200 F. Achète Game Boy + jeux. **Hugues Apotheloz, Serroue 1, 2006 Neuchatel (Suisse). Tél. : 19.41.38.31.98.91.**

Vds Mega Drive + 2 manettes dont Pro2 + adaptateur + 6 jeux (Sonic, Mickey, Shinobi, etc.) : 2 800 F. **Rodolphe Bohé, RN 86, 42520 St-Pierre-de-Bœuf. Tél. : 74.87.13.29.**

Vds Sega Master System + pistolet + Controller + Control Stick + Rapid Fire + 14 jeux. Le tout vendu : 2 800 F tbe. Bruno Bonaluni, 10, rue du Vivelay, 95740 Frépillon. Tél. : 30.40.08.18.

Vds Mega Drive + un jeu + 2 manettes : 1 100 F. Jeux Mega Drive à vendre variant de 160 F à 260 F dont Golden Axe, Musha, Thunder Force 2 et 3, DJ Boy, Air Buster, Rambo 3. **Jacques Bonnis. Tél. : 53.53.05.23 après 19 h 30.**

Vds 5 jeux sur Master System, American Pro Football : 200 F. Golden Axe : 200 F. Action Fighter : 75 F. Great Football : 100 F. Dragon : 150 F. **Fabrice. Tél. : 27.44.15.98.**

Vds ou échange Sword of Vermilion contre Phantazy Star 2 ou 3 (version française). **Chao Dai, 11, rue Bouchardon, 75010 Paris. Tél. : 42.45.75.69 de 18 h à 20 h, uniquement sur Paris.**

Vds jeux Mega Drive, Strider : 250 F, Shadow Dancer : 220 F. Populous : 280 F, etc. **Arnaud Dekcher, 39, rue Brizeux, 56100 Lorient. Tél. : 97.64.31.68.**

Vds console Sega 8 bits dans emballage d'origine + pads + jeux (R-Type, After Burner, Tennis Ace, Altered Beast, Golden Axe etc.). Le tout en état neuf avec boîte et notices. Vendu : 2 500 F. **Guy Deporte, 25, rue de Sermamagny, 90300 Elaie. Tél. : 84.26.45.64.**

Vds Mega Drive japonaise + 2ème manette + 4 jeux (Monaco, Mystic Defender, PGA Golf, Alex Kidd) : 1 500 F. Game Boy + 6 hits : 1 200 F ou échange contre Game Gear. Echange nombreux jeux Nec. **David Gillis, 26, rue de la Gravière, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : 34.69.56.43.**

Vds Game Gear + Columns + Shinobi + Mickey. Valeur : 1 500 F. Vends le tout : 1 000 F. **Frédéric Grassone, bât. 13, Le Crozet, 74300 Scionzier. Tél. : 50.98.87.19.**

Vds Mega Drive + 9 jeux (Revenge, Strider, Mickey, Eswat, Golden Ace, Moonwalker etc.) + 2 manettes (Mega Drive japonaise. Le tout : 3 000 F à débattre. **Laurent Jouanny, 134, rue Louise-Michel, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.41.61.**

Vds jeux Mega Drive : 200 F à 300 F. Echange possible. Possède Shadow Dancer, Eswat, Ghostbusters, Hang-On, Golden Axe, Monaco GP, Batman, James Buster Douglas, Basket, XDR. Prix : 100 F à débattre. **Samuel Kassimo, 14, rue de Crussol, 75011 Paris. Tél. : 48.05.48.85.**

Vds Master System + jeux (Shinobi, Double Dragon, Zillion, Alex Kidd en mémoire) avec notice + gratis, Secret Command sans notice. Le tout : 1 100 F. Possibilité de vente séparée. Région 92 si possible. **David Lecurieux. Tél. : 46.08.31.37.**

Vds Sega 8 bits + 2 manettes + 5 jeux (Hang-On, Zillion 2, Cyborg Hunter, Thunder Blade, Galaxy Force). Valeur : 2 100 F. Le tout vendu : 950 F bon état. **Florent Lémery, 10, rue des Graviers, 28600 Luisant. Tél. : 37.34.50.30.**

Vds 9 jeux (Sonic, Monaco, etc.). Le tout à 5 mois. Prix : 1 800 F à déb. **Franck Raijasse, 16 bis, rue Pottier, 78150 Le Chesnay. Tél. : 39.54.75.82.**

Vds jeux Sega Mega Drive en excellent état de 200 F à 300 F. Possède Phantazy Star 3, Castle of Illusion Strider, etc.. Vds aussi jeux Game Boy de 100 F à 150 F (Super Mario Land, Solar Striker, Pitman, Ball Kid). **Paul Tomet, 32, rue Ligner, 75020 Paris. Tél. : 43.48.26.68 ou 44.62.05.51.**

Vds Mega Drive + 10 jeux + 2 manettes. Valeur : 7 000 F. Le tout vendu : 4 000 F à débattre (TBE) ou

échange contre NEO-GEO + 3 jeux + 2 manettes. **Cédric Vangeon, Le Puits-Pabot, 37270 Larçay. Tél. : 47.50.38.14.**

Vds cartouches françaises pour Mega Drive. Strider : 300 F. John Madden Football : 300 F. Last Battle : 250 F. Etat neuf, valeur : 449 F. Achète Burning Fight sur NEO-GEO : 800 F environ. **David Niger, N°1, Les Mouettes, chemin des Fabriques, 13500 Martigues. Tél. : 42.06.02.13.**

Vds jeux Mega Drive, Dick Tracy, Golden Axe, Wonderboy 3, Shinobi, Real Basket : 250 F pièce. Cherche jeux Super Grafx, Granzork, 1941 entre 250 F et 300 F. Cherche quintupleur + manettes au plus offrant. **Julien Dupasquier, 43, chemin du Plat, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.01.36.**

Urgent ! Vds Game Gear + lot de 10 logiciels : 1 600 F. Lot de 15 logiciels Mega Drive : 1 200 F. **Bertrand Denis, 28, bd Dostoïevski, 67200 Strasbourg.**

Vds Sega + 10 jeux + 3 manettes + pistolet. Valeur réelle : 3 000 F. Le tout vendu : 1 000 F. **Jean-François Chambaud, 41, avenue Clermont-Tonnerre, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.86.13.**

Vds jeux pour Sega Master System, Out Run, After Burner, R-Type, Shinobi, Mickey, Psycho Fox, Altered Beast, Wonderboy 1 et 3, G and G : 300 F pièce. Le tout : 2 000 F avec notices et boîtes. **Sébastien Sévelinge, 25, rue Bartoli, 71160 Digoin. Tél. : 85.53.08.37.**

Vds ou échange jeux sur Mega Drive jap, Heavy Unit, Moonwalker, Gynoug, Shadow Dancer, Raiden etc. Prix à débattre. **François Fabbri, 149, rue Robert-Schuman, 59100 Roubaix. Tél. : 20.80.30.69.**

Vds console Sega Master System (Control Pad, Light Phaser inclus) : 300 F. Jeux (R-Type, American Pro Football, Golfmania, Rampage etc.) : 140 F pièce. **Fabien Roussel, 11, rue Auguste-Houzeau, 76000 Rouen. Tél. : 35.07.74.19 à partir de 19 h.**

Urgent ! Vds Game Gear neuve + 7 jeux (Mickey, Shinobi, Wonderboy, Out-Run, Rastan Saga, Monaco GP, Halley Wars) + adaptateur Master System + 2 jeux (Double Dragon, Moonwalker) + transformateur. Le tout cédé : 1 500 F. **Thomas Parisot, 4, avenue de la Porte-de-Ménilmontant, 75020 Paris Paris. Tél. : 43.60.79.30.**

300 F les deux ! Vds pour Mega Drive japonaise, Shing and Darkness, Ambition of Cesar et également pour Mega Drive française, Alien, Fatal Labyrinth, Centurion, Budokan, Eswat. Le jeu seul sera vendu : 200 F. Le lot (7 jeux) : 800 F. **Jean-Claude Leselier, 9 bis, rue Pierre-Curie, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. : 60.15.75.60.**

Vds jeux Mega Drive (Strider, Sonic, Real Basketball, Lakers vs Celtics, Spiderman, Dynamite Duke). Prix : entre 200 F et 300 F. **Mourad Bourais, 11, rue Armand-Thibaut, 21300 Chenôve. Tél. : 80.51.26.22.**

Vds Game Gear + jeux (Mickey, GG Shinobi) : 1 250 F. **M. Bureau, 121, résidence Albert-Jamin, 02000 Laon. Tél. : 23.23.07.22 samedi après-midi et dimanche.**

Vds Mega Drive japonaise + 2 manettes + 4 jeux (Monaco GP, John Madden) : 1 500 F. Vds aussi Game Boy + 6 hits (Double Dragon, World Cup Soccer, Gargoyles' Quest etc.) : 1 200 F. **David Gillis, 26, rue de la Gravière, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : 34.69.56.43.**

Vds Mega Drive japonaise (sous garantie) + 6 jeux + 2ème manette + revues + écran etc. Cherche doc **Devpack et Kseka, revue ST Format, n°4 etc. Loïc. Tél. : 42.42.84.04.**

THOMSON

Pour MO5 vends nombreux originaux à très bas prix. **Michel Etienne, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.**

Vds TO8 lecteur disk 3"1/2 avec livres, état neuf + joystick : 2 500 F à débattre. **Sébastien Mainnemare, 12, avenue Victor-Hugo, 60110 Méry-sur-Oise. Tél. : 44.52.10.27.**

Vds logiciels de livre de maths pour Thomson de 30 F à 50 F. Cherche livre de Forth, manuel de référence, logo des Ailes pour l'esprit pour Thomson, log. alarme (FGB et télématique), électrotechnique et normalisation Samo 1 et 2, instal 1 et 2, éclairage + doc : 500 F max. **Pierre. Tél. : 46.22.07.22.**

ECHANGES

Cherche contacts sur Amiga. **Fifi Ballière, 14, rue des Longs-Prés, 6200 Châtelineau (Belgique).**

Echange Probotector, Goonies 2, Blades of Steel, Metal Gear, Rygar, Tetris contre Double Dragon 2. Sur quelle machine ? **Johan Boulanger, 4, bd Joffre, 67600 Sélestat. Tél. : 88.82.80.28.**

Echnage ou vends news et oldies sur Amiga 500. **Patrick David, La Cordière, bât. F2, 69800 St-Priest. Tél. : 78.21.75.58.**

Echange Videopac 67000 + 6 cartouches contre imprimante MSX (80 colonnes). Je voudrais créer un club de musique. Cherche contacts. **Luc**

LE TÉLÉCHARGEMENT A GRANDE VITESSE

3615

DP

Des MILLIERS de LOGICIELS du

DOMAINE PUBLIC

A TÉLÉCHARGER

POUR

PC XT/AT
MACINTOSH
AMIGA
ATARI ST/TT

IMAGES...MUSIQUE...PAO...DÉMOS...
COMPILE...UTILITAIRES...JEUX...
BUREAUTIQUE...ETC...

POUR RECEVOIR GRATUITEMENT
MOON
(Notre protocole de téléchargement)
ADRESSER 4 FRS EN TIMBRE AVEC VOTRE NOM, PRÉNOM, ADRESSE, TYPE D'ORDINATEUR, TYPE DE DISQUETTE, ETC... À :

NEOCOM-DP
71 Bld de Brandebourg
94200 IVRY sur SEINE

LE TÉLÉCHARGEMENT A GRANDE VITESSE

Depus, rue des Bruyères 23, 6150 Anderlues (Belgique).

Amiga 500 cherche contacts sympas pour échange de jeux, utilitaires et éducatifs. **Patrick Dufresne, 28, rue Edouard Dupray, 76210 Bolbec. Tél. : 35.31.90.55.**

Echange Game Boy + 2 jeux (Tetris et Solar Striker) + câble vidéo Link + boîtes et notices d'origine + 200 F contre Game Gear + un jeu ou 2. Alexandre Fiorito, Les Fontenelles, 86600 Sanxay. Tél. : 49.53.58.07 de 18 h à 20 h 30.Recherche contacts sérieux sur A500 pour échanger jeux. Recherche des news et des oldies. Envoyez liste. **Sébastien Julian, Les Costes-Rigaudes, St-Gervais, 30200 Bagnols/Ceze. Tél. : 66.82.75.97.**

Echange Super Grafx + 7 jeux très bon état contre PC VGA moniteur couleur + carte Adlib ou Soundblaster + disque dur + une souris + une manette et quelques jeux. **Samuel Martinello, 1, place Notre-Dame, 38000 Grenoble. Tél. : 76.54.05.42.**

Echange Mega Drive + 9 jeux + 3 joysticks. Valeur : 6 000 F contre 3 jeux NEO-GEO Aso2 + 2 autres. **Jacques Mugnier. Tél. : 30.99.31.44.**

Echange jeux sur Core Grafx, Cyber Core, After Burner 2, Tales of Monsters Path, Cyber Combat etc. **Nicolas Piacentino, Quartier des Bruillères-Ménindol, 84360 Locuris. Tél. : 90.72.85.07 avant 18 h 30.**

Echange gratuit de jeux pour micros et consoles. **Fun Club, 13, avenue des Acacias, 77290 Mitry. Tél. : 64.80.97.43.**

Echange ou vends sur Mega Drive française. Possède Budokan, Alleway, Castlevania, Tetris, Fortress sur Game Boy + Fester, Bionic, Probotector, Ghostbusters 2, Dragon Ball, Robot Warriors et une compil de 16 jeux sur Nes + Unreal, Gods et Tintin sur Amiga. **Thierry Riche, 62, avenue Paul-Bert, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.32.71.32.**

Echange Mega Drive japonaise + 6 jeux + 2 joysticks contre Super Famicom avec au moins un bon jeu. **David Rouleau, 69, rue de la Glacière, 75013 Paris. Tél. : 45.89.35.92 jusqu'à 20 h.**

Echange news, jeux, démos, utilitaires sur Amiga. Cherche personne pour échanger des jeux dans la France ou autres pays. Envoyez liste. **Dalca'dio Gama, R Rita Cerqueira 86, 25800 Très Rios/RJ Brasil.**

Echange softs sur A500/A2000/ Turbo-R débutants bienvenus. **Lionel Bénesti, Cité Les Chartreux, bât. C2, 80, rue Albé, 13004 Marseille. Tél. : 91.66.30.74 le soir.**

Echange Mega Drive + 3 jeux (Street of Rage, Alien Storm, James Buster) + Super Grafx avec 10 jeux (Granzork, Devil Crush, Tiger Heli, After Burner etc.) contre NEO-GEO avec 2 jeux. **Christophe Artaux, 7, rue des Ecoles, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.42.70.**

Echange jeux Mega Drive. Possède Shadow Dancer, Strider, Super Monaco GP, Castle of Illusion (Mickey), Batman. Recherche Street of Rage, Alien Strom, Thunder Force 3, Vapor Trail et autres. **Stéphane Libert, 1, allée de la Providence, 30400 Villeneuve. Tél. : 90.25.78.77.**

Echange news sur ST. Possède plus de 200 news (T2, Vroom, Magic Pockets, etc.). Recherche Gunship 2000, Lotus 2, Another World. **Frédéric Dhailly, 24, bd de la Glacière, 13014 Marseille. Tél. : 91.08.99.22.**

Echange Nec + 14 jeux + doubleur et 2 joysticks contre NEO-GEO + 2 jeux ou PC XT 8088 VGA + logiciels. Vds pour Atari Lynx, Blue Lighting : 150 F port compris ou vends l'ensemble Nec : 3 000 F. Pas de vente séparée. Echange jeux Mega Drive. **Gil Pluquet. Tél. : 20.73.01.76.**

Echange Contra sur Game Boy contre un jeu de même valeur ou contre une nouveauté (Duck Tales, Simpson, Bad'n Rad etc.). **Jérémie Zirnheld, 23, rue des Hirondelles, 67116 Reichstette. Tél. : 88.20.23.26.**

Achète ou échange softs contre Amos Compiler et recherche la doc de Amos V1.3. Vds ou échange l'original Cadaver : 150 F. Urgent ! **Thomas Leroy, 115, rue Emile-Zola, 62160 Bully. Tél. : 21.29.12.55.**

Fou d'Amiga 500 cherche contacts sympas et sérieux pour échanger jeux, utils, démos. **Thierry Figoureux, 31, rue Emile-Verhaeren, 59470 Wormhout. Tél. : 28.62.82.95.**

Cherche contacts sur STE (Atari) pour échange ou vente de news (T2, Rodland, Final Fight). **Laurent Rebmann, 52, rue Gaultier, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.89.57.78.**

Echange, vends jeux, utilitaires, démos sur Amiga, news et oldies à gogo ! **David Joubert, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre.**

RECHERCHES

Vous créez sur CPC ? Alors envoyez-nous vos mégadémos, compils, music ou écran jeux, fanzines, utilitaires etc. **Axia Diffusion, 152, rue de By, 77810 Thomery.**

Achète pour Amiga, lecteur externe 3"1/2, souris optique. Vds manette Top Star toute neuve : 175 F pièce. Valeur : 295 F. Vds jeux Nec PC Kid 2 : 200 F. Power Eleven : 200 F. Achète Super Volley Ball, Neutopia, Parasol Star, Splatterhouse, Tv Sports Football. **Bruno Dugast, 102, avenue du Général-De-Gaulle, 9470 Maisons-Alfort. Tél. : 43.75.57.37.**

Cherche Thomson MO5, MO6, TO7, claiver TO9+. **Jacqueline Hypelec, 6 bis, rue Roc- ouris, 78470 St-Rémy-les-Chevreuse. Tél. : 30.52.53.55.**

Recherche doc sur Amos. Urgent ! Achète ou échange. Possède nombreuses docs (Croisière pour un cadavre, Monkey Island, Cadaver, Power Monger etc.). **Thomas Leroy, 115, rue Emile-Zola, 62160 Bully. Tél. : 21.29.12.55.**

Achète jeux sur Amiga, Mega Drive japonaise avec lakers, maximum : 800 F. Achète Turbo GT ou échange contre Game Gear avec jeux. Achète jeux Nec, recherche F1 Circus 91, Splatter House, PC Kid 1, 2, Formation Soccer, Final Match, 1941, **Jackie Chan. Frédéric Litière, Poste restante, rue Emile-Zola, 51100 Reims.**

Recherche jeux sur Nec entre 150 F et 200 F. Vds jeux Nintendo. **Nicolas Mainchain, route de la Verrie, 44450 St-Julien-de-Concelles. Tél. : 40.36.80.28.**

MSXiens achète ou échange jeux, cartouches mégaroms MSX1, 2 originaux. Recherche solution d'Eggerland 2 à échanger contre un programme de bidouille de mégaroms pour MSX1, 16 Ko. **André Nowak, 202, rue Marie-Christine, 1020 Bruxelles (Belgique). Tél. : 427.21.33.**

Achète sur A500 De Luxe Paint 3, Amos the Creator (version française) ou tout autre utilitaire, originaux uniquement. **Thierry Rézana, 1 bis, rue de la République, 77250 Venuex-les-Sablons. Tél. : 60.70.54.36.**

Achète jeux NEO-GEO (700 F). Vds 6 jeux Mega Drive 200 F à 250 F (Dynamite Duke, Budokan, Moonwalker,etc.). Vds CBS Coleco + jeux : 600 F. Vds MO5 + jeux : 1 900 F. **Cédric Rodrigués, 8, bd Henri-Barbusse, 13130 Berre l'Etang. Tél. : 42.85.45.22.**

Achète, vends, échange nombreuses news sur Amiga 500. Liste gratuite. **Tristan Sesboué, 7 bis, Pont-Chevalier, 60350 Cuise-la-Motte. Tél. : 44.85.80.85.**

Achète sur ST, originaux de Stac, B.A.T., Leisure Suit Larry 3, Monkey Island + autres jeux d'aventure. Prix à débattre, notices incluses. **Romain Corsi, 55, rue d'Amoens, 76000 Rouen.**

1040 STF recherche Player Manager en français ainsi que nouveautés. Envoyez liste sur disk ou sur papier. **Audrey Debonne, 23, avenue de Valdériés, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.92.80.**

Achète, échange et vends cartouches Mega Drive. Vds lot de 7 cartouches 8 bits à 600 F (Chase H.Q., American Pro Football, Miracle Warriors etc.). **Djamel Yelles, 33, rue St-Exupéry, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : 46.61.57.63.**

Achète sur A500, logiciels éducatifs. Achète CM2, 6ème, 5ème, 4ème, 3ème et le jeu King Quest 3. **Bruno Jouniaux, 5, rue des Renouillères, 91770 Sévrain. Tél. : 64.56.10.39.**

Recherche A500 + extension mémoire et drive supplémentaire éventuels + jeux. Etudie toute proposition de vente d'Amiga 500 entre 2 000 F et 2 500 F. Vds C64 + lecteur K7 + joystick + nombreux jeux et revues : 800 F. **Alexandre Régiez, 34, route Nationale, Sailly-Saillisel, 80360 Combles. Tél. : 22.85.09.28.**

Achète jeux et utilitaires pour PC XT Amstrad 1512 5"1/4. Recherche wargames dont UMS. **Lionel Viart, 4, allée des Bourguignons, 51100 Reims.**

Achète jeux sur ST à bas prix. Envoyez liste. **Thierry Dormoy, 19, avenue des Frères-Tardy, 38500 Voiron.**

Achète Super Famicom + jeux pour 1 500 F à 1 700 F ou échange contre Game Gear + 5 jeux. **David Collomb, La Demoiselle, 38470 Vatilieu. Tél. : 76.07.25.99.**

Récupère matériel informatique en panne ou ne servant plus (MSX, PC, Amiga). Echange moniteur mono contre RS 232 pour MSX ou imprimante VW010. Possède les premiers numéros de Micro News et MSX Magazine. **Yan Delaire, 77860 Quincy-Voisins. Tél. : 60.04.77.49.**

Achète ou donne jeux Amiga en échange d'un disk de sauvegarde d'Operation Stealth après avoir passé les labyrinthes du palais présidentiel. **Christian Coutelier, 10, résidence de l'Orangerie, 77310 Ponthierry. Tél. : 60.65.53.58.**

CONTACTS

Amiga et PC ! Si vous voulez des news, **Jean-Michel Aubin, dit les Raumettes, bât. H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.**

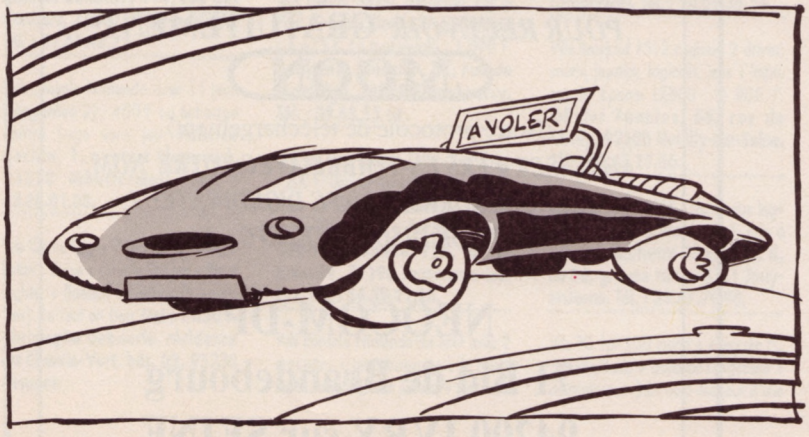
Big help pour un pauvre technoboy qui n'arrive pas à faire des samples avec Stos Maestro. Si tu sais le faire fonctionner, check out my problem et écris-moi ou téléphone ! **Carlos Da Silva, St-Martin 14, 2900 Porrentruy, JU/Suisse. Tél. : 066.66.47.76.**

Girl sur Amiga cherche contacts sympas et durables. Pas de vente. Cherche également bon GFX pour démo. Bisous à tous ! **Catherine Dorme, 3, rue Antoine-Ferraud, 69220 Belleville-sur-Saône.**

A500 si vous rêvez de news ou oldies à bas prix. **Contactez Darith Mao, 142, rue de la Poudrette, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.26.25.36 entre 17 h et 19 h sauf le week-end.**

PC 3"1/2 débutant 386 cherche Soundblaster, joystick + carte logiciel, simul Red Baron et contacts. Vds logiciels Amiga simulateurs. **Jean-Marc Wibart, 16, rue Ernest-Pravand, 80100 Abbeville. Tél. : 22.31.28.39.**

PC 5"1/4 cherche contacts sérieux pour échange de news et oldies.



Envoyez liste. **Matthieu Tyas, route de Lasseube, 64290 Aubertin. Tél. : 59.04.24.53 après 19 h le soir ou le week-end**

Club Nec 69 cherche adhérents. News et jeux anciens, grand stock de jeux. Vds jeux Nec à 250 F pièce. Un pin's à chaque adhérent. **Club Nec 69 à Lyon. Tél. : 78.39.31.41 après 18 h.**

CLUBS

Association 1901 propose sa messagerie en 3614, dialogue, salons, annonce, rubriques, téléchargement et dans une ambiance supersympa. 3614 Print 2. **Asso Anitel, chemin des Carrières, 30210 Collias. Tél. : 66.22.89.79.**

Mega MSX News, un magazine mensuel sur disk 3"1/2 pour MSX2/2/2+. Les 25 numéros déjà parus sont encore disponibles. Renseignements contre un timbre. Recherche contacts pour échange de démos, DP, utilitaires divers sur Amiga. **Sébastien Rousseuw, 7, place du Général-De-Gaulle, 59470 Wormhout.**

Adhérez au Basic, club gratis (loi de 1901), Amiga, Atari, MSX, Amstrad, Apple, PC et compatibles, 900 logiciels, jeu programmation, utils et démos, trucs et astuces, catalogue contre 3 timbres à 2,50 F. **Patrick Sebille, allée des Thuyas, 94261 Fresnes.**

Vous n'avez pas de minitel ? Nous téléchargeons pour vous tous, programmons sur Atari sur tous les serveurs 3615 qui existent. Envoyez adresse + un timbre à Logirev, **M. Vincent, 106, avenue du Général-Leclerc, appt 138, 28100 Dreux.**

DIVERS

Achète renseignements pour résoudre Eye of the Beholder, solution détaillée. **Francis Carles, 13, rue Brutalis, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.52.45.73.**

Vds synthé Roland DS, état neuf + séquenceur Track 24. Analyste-programmeur très bonnes connaissances micro-informatique, étudie toutes propositions. Serge Phélut, 47, chemin de Fontainieu, ACS, Les Lions, bât. A, 13014 Marseille. Tél. : 91.03.22.96.

Vds agenda électronique Casio SF4000, 32 Ko : 300 F ou échange contre jeux PC. Cherche contacts sur PC VGA, AdLib de préférence (tout format). Cherce surtout jeux d'aventure, simulations, démos etc. **Olivier Guyot, 132, avenue Jean-Jaurès, 90000 Belfort.**

LES ANCIENS NUMEROS DE MICRO NEWS

Les numéros 13, 14, 17,18 et 43 sont épuisés.

N°6 L'Archimèdes - Le spectre d'Hebdogiciel.

N°7 Spécial cahier technique - Micro-serveurs.

N°8 Dossier piratage - L'image numérique.

N°9 Piratage - Le sida informatique - Assembleur.

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

N°11 Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !

N°12 Spécial vacances : des jeux + 200 news Atari !

N°15 Le match du siècle : ST contre Amiga !

N°16 180 pages de jeux et de cadeaux !

N°19 Freeware : les jeux gratuits - 1er jeu sur CD-ROM.

N°20 La console Konix - 20 jeux pour Atari 800XL/XE.

N°21 Consoles : Super Thunder Blade, Super Mario 2.

N°22 Iron Lord : la baston - Rosie Zounette - Zelda 2.

N°23 Spécial été, 100 jeux testés - Roman-photo Carali.

N°24 Indiana Jones, Tintin sur la Lune, Xybots - Nintendo.

N°25 Bargon Attack - Atari STE - Xenon 2, West Phaser.

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

N°27 Guide complet des consoles et ordinateurs.

N°28 Piratage, la fête est finie !

N°29 Bancs d'essai MSX2+, Game Boy Nintendo et console Lynx Atari - Space Ace : le choc ! - Poster Lidwine.

N°30 Psygnosis - Electronic Arts - Shinobi.

N°31 Harricana - Banc d'essai Atari Stacy.

N°32 Les jeux vidéo sont-ils nocifs ? - CD-ROM - CDI.

N°33 Numéro scandaleux - 8 manettes Sega.

N°34 Consoles hi-tech - Amiga 3000.

N°35 Numéro zarbi - Reportages Microprose, Mirrorsoft.

N°36 Tops : Unreal, Nebulus 2, Space Manbow - Super Grafx.

N°37 Tout sur la NEO-GEO - CES de Chicago.

N°38 Spécial été - Nouveautés : Cryo, Sierra, Coktel, Loriciel.

N°39 Dossier Amstrad CPC+/GX4000.

N°40 La Nintendo Super Famicom - 1ers jeux GX4000.

N°41 Best of Nec - Rick Dangerous 2 - Panza Kick Boxing.

N°42 Spécial Noël : Dossier machines - Les portables Nec et Sega.

N°44 Dossier Top Secret : le journal de Jérôme Lange - Spécial jeux Super Famicom - Dragon's Lair 2 et Time Warp.

N°45 Dossier "Echecs et micro" - Samouraï Micro Spécial Nintendo - Et nouveau : Screen Chocs et Construction Set.

N°46 Dossier : les simulateurs dans le Golfe - A-10 Tank Killer et Leisure Suit Larry 3.

N°47 Les Jeux de l'an 2000 - Midwinter 2 - Space Quest 4 - Dossiers Drakkhen, NEO-GEO et Sodipeng.

N°48 Dossier : Jeux de réflexion - Cybercon 3, Jetfighter 2 - Gods, un mégatop.

N°49 Dossier : le tour du monde en 80 mégas - Le Cinaxe - Aeternam, l'après-Drakkhen - Croisière pour un cadavre - Populous sur Master System - Games Workshop.

N°50 Spécial consoles : 60 pages made in Japan - Les écrans de Legend of Hero Tonma - Les Chevaliers du Zodiaque.

N°51 Supergames : un salon pas comme les autres - Dossier : les métiers de la micro - Legend of Hero Tonma, 2ème partie - Vroom : du jamais vu ! - Les Bargons attaquent !

N°52 Supergames et le Space Camp - Hudson Hawk, le jeu - Dossier Espace : aux frontières de l'infini - Heimdall - L'Aigle d'Or - Fascination - Super Mario Bros 3 - Super Ghouls'n' Ghosts - PC Engine Duo.

PORT GRATUIT

☐ Je vous commande les numéros suivants :

..... X 20 francs (du numéro 6 au numéro 29) : ..... F

..... X 15 francs (à partir du numéro 30) : ..... F

..... X 20 francs (à partir du numéro 38) : ..... F

Pour l'étranger et les DOM/TOM rajouter 10 F par numéro (port inclus) ..... F

Total : ..... F

A retourner à **Micro News**, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

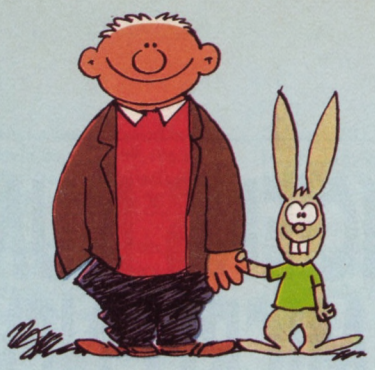
.....

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

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

LE BADAUD DE LA

BD



PAS QU'ASTERIX !

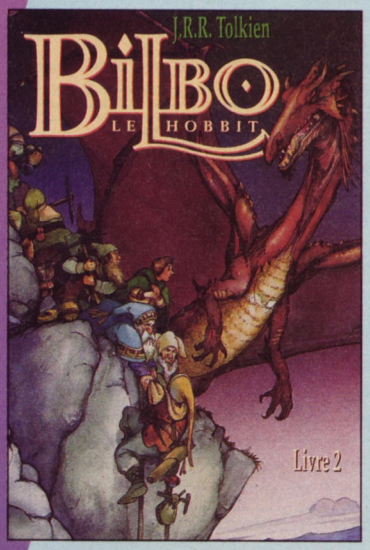
Pour tous ceux qui ne lisent pas qu'Astérix, un choix de BD drôles et vivantes pour les fêtes.

Tolkien et Wenzel

BILBO LE HOBBIT

(Comics USA)

Une adaptation fidèle et très soignée du célèbre roman de John Ronald Reul Tolkien. David Wenzel est un dessinateur américain qui, jusqu'alors, a surtout réalisé des livres d'illustrations et en a conservé une technique d'encres et d'aquarelles rare en BD.
On peut se procurer ce *Bilbo* en deux versions : une de luxe pour Père Noël fortuné (un gros volume de 144 pages qui coûte 130 F) et une plus économique pour Père Noël smicard (deux volumes à 52 F pièce).





Cromheecke et Letzer

TOM CARBONE t. 1 : EN BONNE COMPAGNIE

(Dupuis)

Dans le genre délire absolu, les aventures de Tom Carbone se posent un peu là ! On dirait une version belge des *Conte des millle et une nuits*, avec d'incroyables histoires à tiroirs (des histoires dans les histoires des histoires...) complètement jubilatoires. Des exemples ? Au hasard : le loup végétarien qui broutait avec les moutons, la "Compagnie des glaçons du pôle Sud", qui découpait les icebergs en petits cubes pour refroidir les verres de whisky ou la chasse aux croissants chauds vivants... Fendard !

Steeman

TOUT HERGE

(Casterman)

Stéphane Steeman est un journaliste belge dingue de Tintin qui, depuis quarante années, collectionne tout ce qui concerne Hergé. Dans ce livre-album, il raconte les tractations impitoyables auxquelles il a dû parfois se livrer pour se procurer des pièces rares, le tout illustré de documents souvent inédits : croquis de jeunesse, travaux publicitaires, objets Tintin (cuillères, timbres, marionnettes...). Le suspense se révèle parfois aussi haletant que dans un roman policier.
Mais on regrettera l'absence de pièces vraiment croustilleuses : slips, chewing-gums et préservatifs ayant appartenu à Hergé, détournements pornos de Tintin etc.





Byrne

CAPTAIN AMERICA : SOUVENIRS ET COMBATS

(Semic)

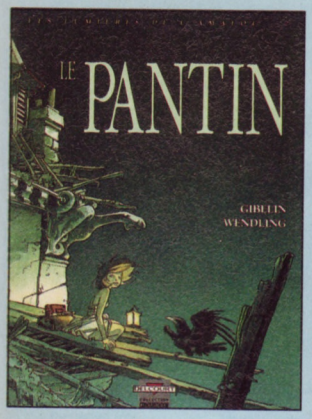
Du superhéros tout ce qu'il y a de classique, mais bien ficelé et illustré par une des stars du comics américain, John Byrne. Un mahousse volume de 192 pages (!) pour 105 F (port inclus), disponible uniquement par correspondance chez *Semic France, 6, rue Emile Zola, 69288 Lyon Cedex 02.*

Gibelin et Wendling

LES LUMIERES DE L'AMALOU t.2 : LE PANTIN

(Delcourt)

Deuxième volet d'une série totalement indispensable pour qui s'intéresse à la BD



d'aujourd'hui. Scénario inventif et passionnant, graphisme superbe... Faut aussi préciser que — fait rare — c'est dessiné par une fille (Claire Wendling), ce qui fait gonfler tous les cœurs du Landerneau BD (sauf le mien parce que je suis zoophile).

Pétillon

L'ANNEE DU TAG

(Albin Michel)

Tags, pin's, Z.U.P., Scud, Kurdes, URSS... Tout ce qui a fait l'actualité de 1991 passé à la moulinette de Pétillon ! A lire pendant que c'est encore frais dans toutes les mémoires.



Abiven

LA BRETELLE NE PASSERA PAS

(Rackham)

Le drame de René Marguerite, c'est qu'on veut construire une bretelle d'autoroute à l'endroit où se dresse sa maison. Comme le gugusse n'a pas l'intention de se laisser bétonner la moquette, il se défend avec une énergie tara-



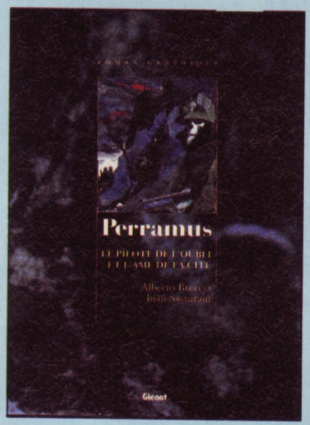
boumpétante.
De l'humour gentil, dans la tradition d'un Bibi Fricotin, mais toujours efficace.

Sasturain et Breccia

PERRAMUS

(Glénat)

L'événement éditorial de cette fin d'année ! 500 pa-



ges, en trois volumes, pour la très coquette somme de 51 000 centimes... Un scénariste argentin (Juan Sasturain) et un dessinateur uruguayen (Alberto Breccia — un génie !) associés pour un "roman graphique" qui n'hésite pas à dénoncer les



dictatures sud-américaines qu'ils ont, malheureusement, trop bien connues. A offrir à l'aube du 1er janvier, à l'heure des vœux et des bonnes résolutions.

Cartier

LE PIGEON MALTAIS

(Zenda)

The *Maltese Falcon* était un film noir et angoissant... *Le pigeon maltais* donne, lui, dans la franche rigolade. A grands coups de parodie, Cartier nous dresse le portrait d'un détective privé du Moyen Age qui n'a que peu de ressemblance avec Humphrey Bogart : son véhicule est un âne et son arme



un lance-pierres — 100 % déconnant ! Lauren ne le siffflerait pas... Et largo sans clé le nasilleur !

Margerin

L'ABOMINABLE MANU t. 2

(Les Humanoïdes Associés)

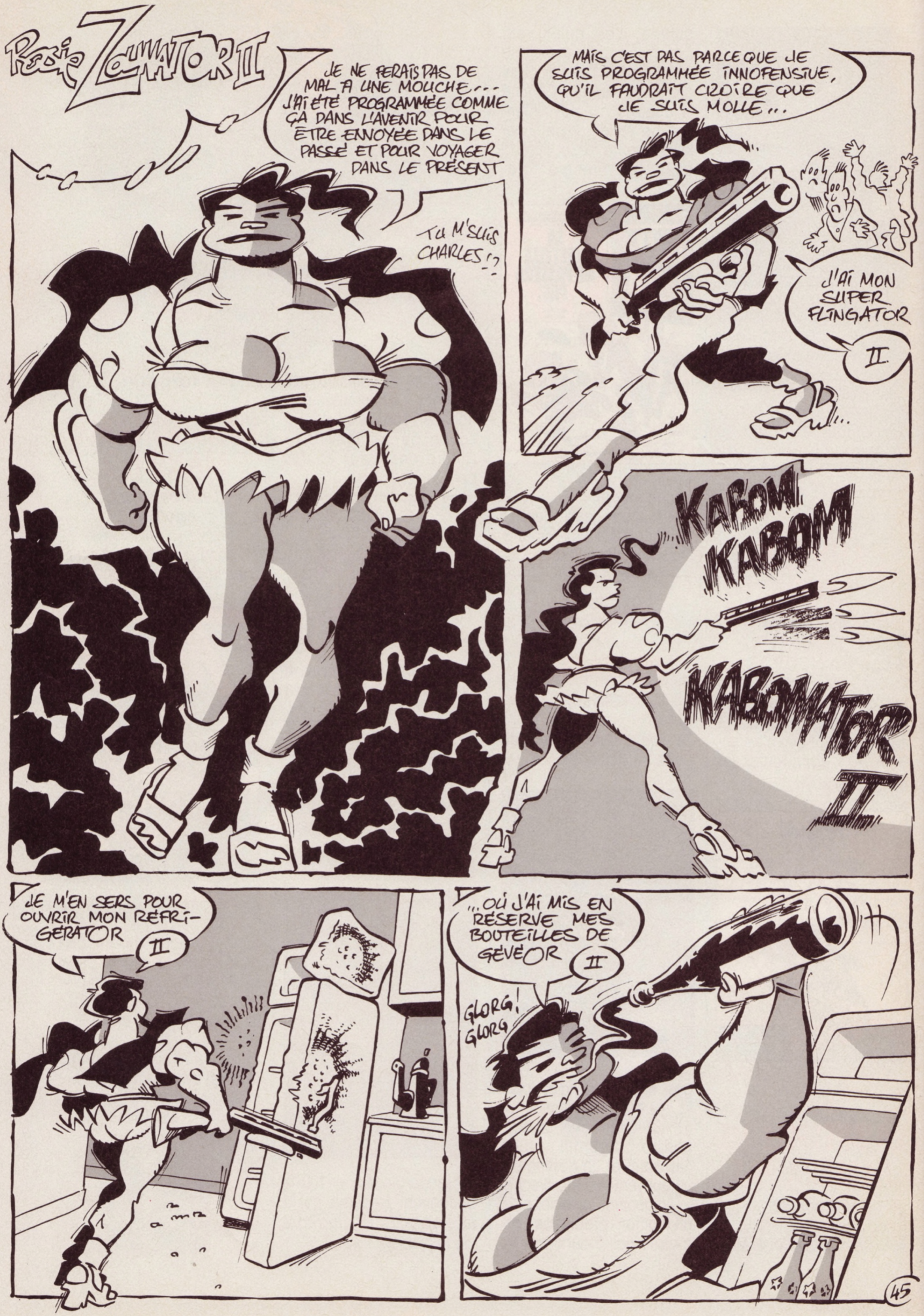
Manu à la plage, Manu chez le dentiste, Manu au



concert, Manu faisant du foot... Avec ce récent personnage, Frank Margerin divise son public : certains l'adorent, d'autres le détestent... Sachez en tout cas que cette BD adapte simplement les dessins animés télé, rien de plus, rien de moins !

Bernard Joubert

LE BADAUD DE LA BD


ROBOZOMATOR II
JE NE FERAIS PAS DE MAL A UNE MOUCHE... J'AI ÉTÉ PROGRAMMÉE COMME ÇA DANS L'AVENIR POUR ÊTRE ENVOYÉE DANS LE PASSÉ ET POUR VOYAGER DANS LE PRÉSENT
TU M'SUIS CHARLES!?
MAIS C'EST PAS PARCE QUE JE SUIS PROGRAMMÉE INNOFENSIVE, QU'IL FAUDRAIT CROIRE QUE JE SUIS MOLLE...
J'AI MON SUPER FLINGATOR II
KABOM KABOM
KABOMATOR II
JE M'EN SERS POUR OUVRIR MON RÉFRI-GÉRATOR II
...OÙ J'AI MIS EN RÉSERVE MES BOUTEILLES DE GÉVÉOR II
GLORG! GLORG!


J'AI AUSSI MON TERMINAL VICTOR
II
"A"RESSOR"
II
MON STYLO PLUMOR II
MON ASPIRATOR II
ET MON RASOIR TRIPLE INJECTOR SENSOR
II
TOC TOC TOC
C'EST L'FACTOR
II
C'EST UN RECOMMANDE DE LA PRÉFECTOR
II
MILLE SABOR UN PROCES VERBALISATOR
II
II
POUR NON RESPECT D'UN PANNEAU INDICATOR
II
GRRRR
RESTEZ CALME ROSIE, C'EST UN MAUVAIS RÊVE
C'ÉTAIT JUSTE UN PRÉTEXTE POUR ACCUMULER DES RIMES DÉRISOIRES AVEC TERMINATOR
II
ET JE VOUS SIGNALE QUE VOUS N'AVEZ PAS ENTENDU SONNER VOTRE RÉVEIL... VOUS ALLEZ ETRE EN RETARD A VOTRE TRAVAIL.
MERDALOR
II
Coudlotrademarque

MINI-SONDAGE

Répondez et gagnez un superbe pin's Supergames !

Micro News, comme vous devez l'avoir remarqué à ce stade de votre lecture, a subi de profondes modifications. Mais peut-être n'est-ce pas encore tout à fait à votre goût. Alors aidez-nous à améliorer encore et encore ce magazine qui est le vôtre en nous réexpédiant au plus vite les réponses à ce questionnaire. En cadeau pour votre aide précieuse, nous vous ferons parvenir un magnifique pin's Supergames Show 91.

Que pensez-vous de la nouvelle couverture de Micro News ? .....super ❑ bof ❑ nulle ❑

Que pensez-vous de la présentation intérieure ? .....super ❑ bof ❑ nulle ❑

Donnez une note sur 10 aux rubriques suivantes :

Kiosque : .... / 10
News : .... / 10
Dossier Machines : .... / 10
Dossier Jouet - Micro : .... / 10
Au Fil du Laser : .... / 10
Méga Micro : .... / 10
MIDI Sonne : .... / 10
Micros : .... / 10
Samouraï : .... / 10
Game Travelling : .... / 10
Consoles : .... / 10
Top Secret : .... / 10
Les BaDauds de la BD .... / 10



Vos suggestions : .....

.....

.....

.....

Note d'ensemble sur 20 : ..... / 20

Nom : .....**Prénom :** .....

Adresse : .....

.....

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

KILLERBALL

Si vous voulez vraiment de l'action ... Je vous attends !

Dans l'arène de KILLERBALL les équipes les plus déterminées à vaincre, quelque soient les moyens, sont prêtes à vous affronter dans des matchs où les règles sont simples :
SEULE LA VICTOIRE COMPTE.

Plus vous progresserez, plus vos adversaires seront impitoyables, 24 équipes plus sauvages les unes que les autres sont prêtes à vous affronter, ou plutôt à vous anéantir sous les hurlements des foules déchainées.

Seuls les plus courageux d'entre vous arriveront au niveau ultime: La Ligue Elite...ou tout devient possible, et surtout le pire...

KILLERBALL pour un ou deux joueurs simultanés qui veulent vraiment de l'action...



MICROÏDS

Atari ST/STE-Amiga 500/500+/2000-PC-Amstrad CPC6128

58,chemin de la Justice 92290 CHATENAY MALABRY TEL (1)46 32 24 35

NOUVEAU

ACCOMPAGNE DIGGER DANS SA RECHERCHE DE LA CITÉ PERDUE



DIGGER

MB

Official Nintendo Seal of Quality™

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™