

INFORMATIQUE AMSTRAD

AMSTAR

8,50 F



**LE LOGICIEL
DU MOIS:
BLUE WAR**

**DOSSIER DU MOIS:
LES SIMULATEURS
DE VOL**

**LISTING:
TANK ATTACK**

**PLAN ET SOLUTION
DE ZOMBI**

N°3

Loriciels fait



AMSTRAD
Bientôt compatible PC



Dément...
Nouvelle
génération
de graphismes !

BOB WINNER

Globe-trotter à la recherche d'une civilisation disparue, tu parcours le monde malgré les nombreux obstacles qui se dressent sur ton chemin. De grandes puissances t'envront leurs combattants pour te stopper dans ta quête. La force seule ne suffira pas et tu devras faire preuve d'intelligence et d'astuce pour découvrir enfin ce que tu as tant cherché.



AMSTRAD



LE PACTE

En l'an 1580 de notre ère, la Grande Alliance des forces du bien permit un Pacte sans précédent avec la nuit, le mal et les démons.

Depuis 3 siècles déjà, les puissances diaboliques reposent en un coffret, sépulture inviolée les retenant prisonnières à jamais. TOI MORTEL, tu ne dois jamais l'ouvrir sous peine d'avoir à les combattre.

revivre vos micros...

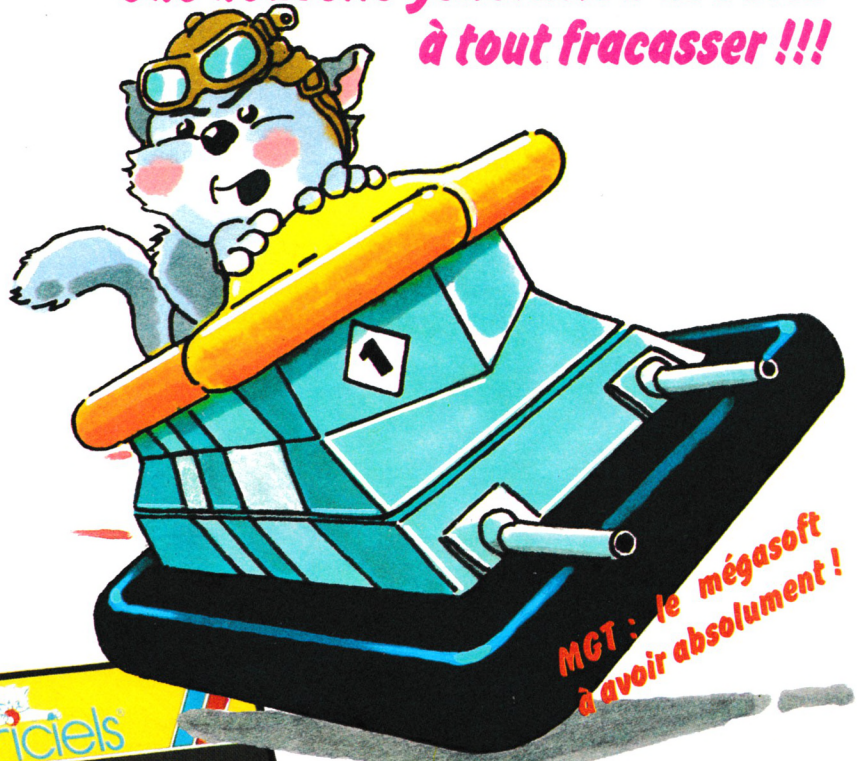
Une nouvelle génération de softs à tout fracasser!!!



AMSTRAD

TOP SECRET

Un coup d'état dans ton pays!!! Il n'y a pas une minute à perdre pour sauver le président. Vite prends ton arme et lance-toi dans une folle course-poursuite à travers la ville où règnent l'angoisse et la violence.



MGT : le mégasoft à avoir absolument!



AMSTRAD et THOMSON



81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 - Téléx : 631 748 F

Distribution : LORIDIF
Tél. : 47 52 18 18 - Téléx : 631 748 F

BACTRON

Bactron, ennemi des virus se balade dans ton corps depuis ta naissance. Mais aujourd'hui ceux-ci risquent d'avoir le dessus et tu dois aider Bactron à les vaincre. Guide-le dans le dédale de tes organes et libérez ensemble les enzymes de guérison enfermés dans les cubes jaunes disséminés à travers ton corps.



1^{er} SOFT ANTIBIOTIQUE

AMSTRAD et THOMSON

MGT

Un superbe jeu d'arcade et d'aventure qui t'entraînera dans l'antre d'un énorme complexe spatial. Là, tu rencontreras l'inconnu, et à bord de ton Magnetik Tank, tu devras combattre pour survivre et tenter d'en ressortir vivant.

PRESENT A AMSTRAD EXPO
DU 21 au 24 NOVEMBRE
LA GRANDE HALLE DE LA VILLETTE

GRATUIT
LORICIELS NEWS

Je désire recevoir LORICIELS NEWS, le journal d'information sur vos produits.

Nom
Prénom Age
Adresse
Ville C.P.

Votre matériel AMST

Joindre 3 timbres à 2.20 F pour participation aux frais d'expédition

Avez-vous un Minitel ? * OUI NON

* Cochez la case correspondante.



AMSTAR est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET.

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ

Rédacteurs en chef
Marcel LE JEUNE
Denis BONOMO

Bancs d'essai
Yanick BOURREE
Catherine VIARD

Secrétaire de rédaction
Florence MELLET

Photocomposition - Dessins
FIDELTEX

Impression
LA HAYE MUREAUX
Photogravure Couleur
BRETAGNE PHOTOGRAVURE

Maquette
Patricia MANGIN
Jean-Luc AULNETTE

Abonnements
Catherine FAUREZ

Service RAS
Vente au numéro

Gérard PELLAN
Secrétariat - Rédaction
SORACOM EDITIONS
La Haie de Pan
35170 BRUZ

RCS Rennes B319 816 302
Tél. 99.52.98.11 +
Télex : SORMHZ 741.042 F
Télécopieur : 99.57.90.37
CCP RENNES 794.17V

Distribution NMPP
Dépôt légal - Novembre 1986 - N° 22 821
Code APE 5120

Régie Publicitaire
IZARD CREATION
15, rue St. Melaine
35000 RENNES
Tél. 99.38.95.33
Chef de publicité
P. SIONNEAU
Assistante
Fabienne JAVELAUD

Les articles et programmes que nous publions dans ce numéro bénéficient pour une grande part du droit d'auteur. De ce fait, ils ne peuvent être reproduits, imités, contrefaits, même partiellement, sans l'autorisation écrite de la Société SORACOM et de l'auteur concerné.

| | |
|--|----|
| Actualité | 8 |
| Le logiciel du mois | 12 |
| Banc d'essais des logiciels | 14 |
| Concours UBI-SOFT | 22 |
| Amstrad et le magnétophone | 28 |
| Dossier du mois : les simulateurs de vol | 30 |
| Listings : Tankatack et Pousse-Pousse | 41 |
| Eureka : Solution de Zombi | 44 |
| Hit des lecteurs et conseils d'achat | 56 |
| Chiche qu'on programme ! | 60 |
| Des livres pour bien débiter | 62 |

Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :

ACTIVISION, 75008 PARIS, tél. (1) 42.99.17.85
COBRA SOFT, 71104 CHALON SUR SAONE, tél. 85.41.63.00
LORICIELS, 92500 RUEIL MALMAISON, tél. 47.52.18.18
MICROPOOL, 93506 PANTIN CEDEX, tél. 48.91.00.44
U.S. GOLD, IMAGINE, MICROMANIA, MICROPROSE, OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE, tél. 93.42.57.12.
GUILLEMOT INTERNATIONAL,

56200 LA GACILLY, tél. 99.08.90.88
INNELEC, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
D3M, 92200 NEUILLY/SEINE, tél. 47.47.16.00
ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél. (1) 43.28.22.06
COCONUT, 75011 PARIS, tél. (1) 43.55.63.00
UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél. (1) 43.39.23.21.
FREE GAME BLOT, 38190 CROLLES.
ERE INFORMATIQUE, 94200 VITRY/SEINE, tél. (1) 45.21.01.49.
COKTEL VISION, 92100 BOULOGNE, tél. (1) 46.04.70.85.

EDITORIAL

UNE PLUIE DE LOGICIELS !

Les fêtes de fin d'année approchent et les éditeurs de logiciels vous proposent leurs dernières réalisations. Des animations de plus en plus réussies, des sons géniaux, des thèmes originaux : les possesseurs d'AMSTRAD sont gâtés !

Comment choisir dans cette corne d'abondance ? En lisant AMSTAR, bien sûr !

La Rédaction

ACTIVISION

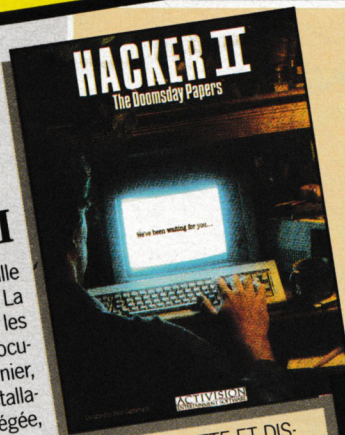
HOME COMPUTER SOFTWARE

TM

L'ÉVÉNEMENT 86

HACKER II

Lancez-vous dans la bataille contre la Sécurité russe! La C.I.A. vous charge de voler les "Doomsday Papers," Documents du Jugement Dernier, enfermés dans une installation hautement protégée, perdue en Sibérie.
DISPONIBLE FIN SEPTEMBRE SUR C 64 CASSETTE ET DIS-
QUETTE, ATARI ST, IBM, AMIGA ET APPLE II.
DISPONIBLE FIN NOVEMBRE SUR SINCLAIR CASSETTE,
AMSTRAD CASSETTE ET DISK.



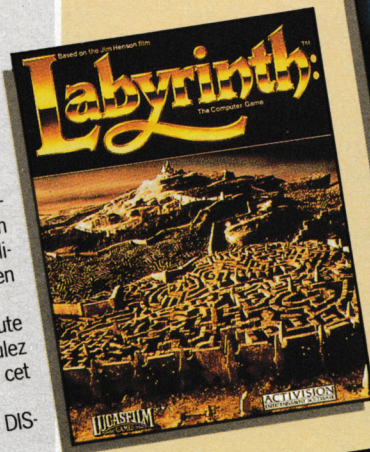
LES AVENTURES DE JACK BURTON

(BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA)
Revivez les aventures des trois personnages du film et contrôlez l'un d'eux tout en maintenant la cohésion du groupe. Vous devez utiliser les capacités de chacun pour faire face aux nombreux dangers qui vous guettent.
DISPONIBLE FIN NOVEMBRE SUR C 64 CAS-
SETTE ET DISQUETTE, SINCLAIR CASSETTE,
AMSTRAD CASSETTE ET DISQUETTE.



LABYRINTH

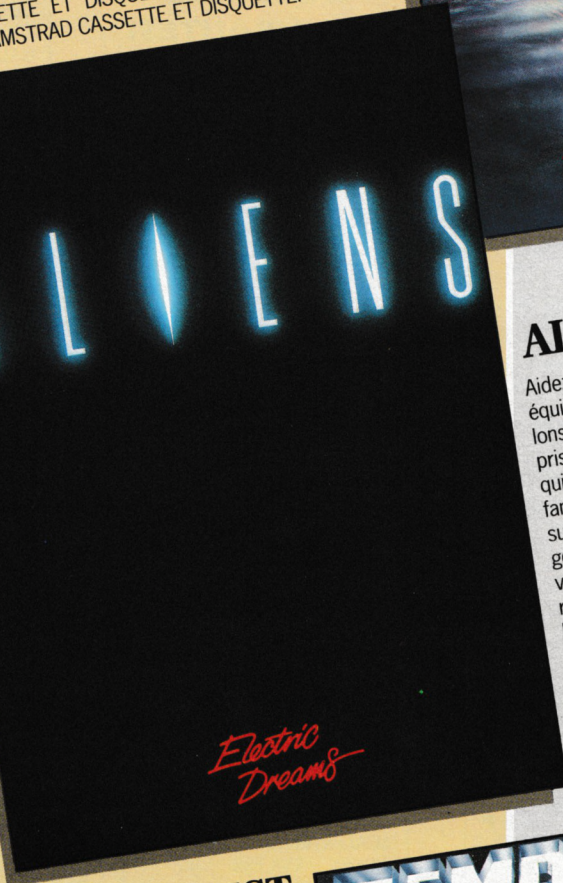
Le méchant Roi des Lutins vous a enfermé dans un labyrinthe tortueux menant à son château. Il vous a promis la liberté si vous le découvrez en moins de 13 heures.
Mettez-vous donc en route sans tarder si vous ne voulez pas rester enfermé dans cet enfer pour toujours!
DISPONIBLE SUR C 64 DIS-
QUETTE ET APPLE



ALIENS

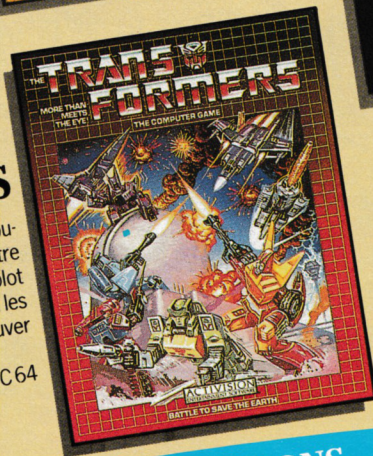
ALIENS II

Aidez l'officier Ripley et son équipage à retrouver les colons d'Hadleys Hope, retenus prisonniers par les Etrangers qui en nourrissent leurs enfants. Mettez fin à ce processus mais attention, les Etrangers peuvent s'attacher sur votre visage et grandir à l'intérieur de vous!
DISPONIBLE FIN NOVEMBRE SUR C 64 CASSETTE ET DIS-
QUETTE, SINCLAIR CASSETTE, AMSTRAD CASSETTE ET DISQUETTE.



TRANSFORMERS

Les Decepticons ont élaboré un nouveau plan qui menace le monde. Votre mission consiste à déjouer leur complot grâce à l'aide de vos 8 Autobots, qui les combattront jusqu'au bout pour sauver la terre.
DISPONIBLE FIN NOVEMBRE SUR C 64 CASSETTE ET DISQUETTE.



TEMPEST

Dans un espace interstellaire, d'étranges vers attaquent les voies métalliques hyperspatiales et empêchent les voyageurs de se déplacer d'une étoile à l'autre. Vous avez pour mission de les détruire grâce à votre super Zapper tireur de plasma!
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE SUR AMSTRAD CASSETTE ET DISQUETTE.



EXIGEZ LES INSTRUCTIONS EN FRANÇAIS.

Distribution LORIDIF
81, rue de la Procession
92500 RUEIL Tél. : 47.52.18.18

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

ACTIVISION FRANCE, 9, av. Matignon, 75008 PARIS. Tél. : 42.99.17.85.

Bon pour un catalogue ACTIVISION:

Nom _____

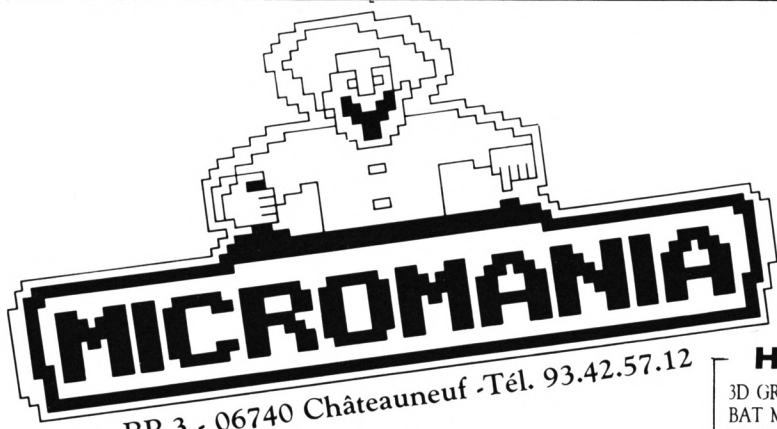
Adresse _____

Ville _____

Code Postal _____

Type d'ordinateur _____

A retourner à ACTIVISION



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECIAL AMSTRAD INCROYABLE !

DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE !

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **115 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO **115 F**
+ FIGHTER PILOT

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID **99 F**
+ ALIEN 8

AMTICS ACCOLADE NF
+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER **115 F**
+ MONTY ON THE RUN

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V.I... VISITEURS **139 F**
+ GUNFRIGHT

AMSTRAD ACADEMY NF
+ ZORRO
+ BRUCE LEE **99 F**
+ DAMBUSTERS
+ BOUNTY BOB STR BACK

ALBUM ULTIMATE NF
+ SABRE WULF
+ ALIEN 8 **85 F**
+ NIGHTSHADE

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE **99 F**
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **90 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

AMSTRAD CASSETTES

NOUVEAUTES!

| | |
|---------------------------|-------|
| ACROJET NF | 89 F |
| AFFAIRE SYDNEY NF | 145 F |
| AMERICA'S CUP NF | 89 F |
| ANTIRIAD NF | 79 F |
| BACTRON NF | 125 F |
| BALL BLAZER NF | 95 F |
| BILLY LA BANLIEUE NF | 125 F |
| BREAKTHRU NF | 89 F |
| CITY SLIKER NF | 89 F |
| COBRAN NF | 85 F |
| COMMANDO 86 NF | 85 F |
| CRYSTAL CASTLE NF | 95 F |
| CYBERRUN NF | 95 F |
| DEEP STRIKE NF | 89 F |
| DOSSIER BOERHAAVEN NF | 145 F |
| 1942 NF | 89 F |
| ELECTRAGLIDE NF | 89 F |
| HERITAGE I NF | 145 F |
| HIGHLANDER NF | 85 F |
| IKARI WARRIOR NF | 85 F |
| JEUX SANS FRONTIERES NF | 89 F |
| KAYLETH NF | 89 F |
| KONAMI'S GOLF NF | 89 F |
| LEADERBOARD (GOLF) NF | 89 F |
| LIGHT FORCE NF | 89 F |
| MARACAIBO NF | 125 F |
| MAG MAX NF | 89 F |
| MERCENARY 2ND CITY NF | 89 F |
| PAPER BOY NF | 89 F |
| PSI5 TRADING CPY NF | 95 F |
| QUESTPROBEN NF | 95 F |
| REBEL PLANET NF | 89 F |
| ROBBOT NF | 119 F |
| SAPIENS NF | 125 F |
| SCALEXTRION NF | 119 F |
| SILENT SERVICEN NF | 89 F |
| SUPER CYCLE NF | 89 F |
| TEMPLE OF TERROR NF | 95 F |
| TERRA CREST NF | 85 F |
| THAI BOXING NF | 85 F |
| THANATOS NF | 89 F |
| TENSION NF | 119 F |
| THE GOONIES NF | 99 F |
| THE GREAT ESCAPE NF | 89 F |
| THE RETURN of the FIST NF | 95 F |
| TOBROUCK NF | 119 F |
| TOP GUN NF | 85 F |
| TRAILBLAZER NF | 89 F |
| UCHI MATA JUDON NF | 89 F |
| XEVIUS NF | 89 F |
| YE AR KUNG FU I NF | 89 F |

HIT PARADE

| | |
|-------------------------|-------|
| 3D GRAND PRIX NF | 89 F |
| BAT MAN NF | 85 F |
| BIGGLES NF | 95 F |
| BOMB JACK NF | 89 F |
| CAULDRON NF | 79 F |
| CAULDRON 2 NF | 79 F |
| COMMANDO NF | 85 F |
| CRAFTON ET XUNK NF | 110 F |
| DESERT FOX NF | 89 F |
| EDEN BLUES NF | 110 F |
| GALVAN NF | 85 F |
| GHOST N GOBBELINS NF | 85 F |
| GREEN BERET NF | 85 F |
| GUNFRIGHT NF | 89 F |
| HUMAN TORCH NF | 95 F |
| IMPOSSIBLE MISSION NF | 89 F |
| INFILTRATOR NF | 95 F |
| INTERNATL KARATE NF | 95 F |
| JACK THE NIPPER NF | 85 F |
| KNIGHT GAMES NF | 85 F |
| KNIGHT RIDER NF | 85 F |
| MIAMI VICEN NF | 85 F |
| MONOPOLY FR | 175 F |
| MOVIE NF | 89 F |
| NEXUS NF | 95 F |
| PING PONG NF | 79 F |
| RAMBO NF | 79 F |
| REVOLUTION NF | 89 F |
| SCRABBLE FR NF | 175 F |
| STREET HAWK NF | 85 F |
| STRIKE FORCE HARRIER NF | 95 F |
| THE DAMBUSTERS NF | 99 F |
| THE WAY OF THE TIGER NF | 95 F |
| TOMAHAWK NF | 95 F |
| V! NF | 89 F |
| WINTER GAMES NF | 95 F |
| WORLD CUP 86 NF | 95 F |

| | |
|----------------------------|-------|
| AIRWOLF NF | 99 F |
| BACK TO THE FUTURE NF | 95 F |
| BATAILLE d'Angleterre NF | 110 F |
| BATAILLE pour Midway NF | 110 F |
| BOUNDER NF | 85 F |
| COLOSSUS CHESS 4 NF | 119 F |
| CONTAMINATION NF | 110 F |
| DAN DARE NF | 95 F |
| DRAGONS LAIR NF | 89 F |
| EVE SPY NF | 35 F |
| FAIRLIGHT NF | 95 F |
| FIGHTER PILOT NF | 89 F |
| FIGHTING WARRIOR NF | 85 F |
| FORBIDDEN PLANET NF | 79 F |
| FRANCK BRUNO BOXING NF | 95 F |
| FRIDAY THE 13TH NF | 89 F |
| GESTE D'ARTILLAC NF | 245 F |
| HACKER NF | 95 F |
| HEAVY ON THE MAGIC NF | 95 F |
| HOLD UP NF | 105 F |
| HYPERSPORT NF | 89 F |
| KUNG FU MASTER NF | 89 F |
| L'HERITAGE NF | 169 F |
| MACADAM BUMPER NF | 120 F |
| MANDRAGORE NF | 195 F |
| MASTER OF THE LAMPS NF | 95 F |
| MINDSHADOW NF | 85 F |
| MISSION DELTA NF | 105 F |
| MISSION ELEVATOR NF | 89 F |
| MONTY ON THE RUN NF | 89 F |
| OMEGA planète invisible NF | 249 F |
| PACIFIC NF | 110 F |
| RALLY I NF | 95 F |
| RED HAWK NF | 89 F |
| RESCUE ON FRACTALUS NF | 95 F |
| ROCK'N WRESTLE NF | 85 F |
| ROCKY HORROR SHOW NF | 89 F |
| SABOTEUR NF | 89 F |
| SKYFOX NF | 95 F |
| SORCERY NF | 89 F |
| SPINDIZZY NF | 95 F |
| SPITFIRE 40 NF | 90 F |
| SPY VS SPY NF | 90 F |
| SPY TREK NF | 35 F |
| TANK COMMANDER NF | 95 F |
| TAU CET NF | 89 F |
| THEATRE EUROPE NF | 110 F |
| THE WAY OF EXPL FIST NF | 85 F |
| TITANIC NF | 95 F |
| ZORRO NF | 95 F |

UN NOUVEAU POINT DE VENTE MICROMANIA

Les points de vente MICROMANIA font parler d'eux ! Et il y a de quoi. Ils sont littéralement prix d'assaut par les fans de la Micro. Pourquoi ?

- Ce sont les premiers à présenter en continu sur écran vidéo les démonstrations des derniers jeux et des nouveautés à venir. Génial !
- Ce sont parmi les premiers à recevoir les nouveautés. Super !
- Ce sont les seuls à bénéficier des prix MICROMANIA. Dément !

Alors ne perdez plus un instant, courez-y vite !

NOUVEAU A NICE:
HOLLYWOOD STARS

8, bd Joseph Garnier
06000 Nice — Tél. 93.51.61.30

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd. Haussmann
"Espace loisir" (au sous-sol)
75008 PARIS
Métro Havre-Caumartin

HACHETTE ST MICHEL
24, bd. St Michel
75006 PARIS
Métro St Michel

"SOLDES 35 F"

ALIEN 8 NF
BOUTY BOB NF
BRUCE LEE NF
KNIGHT LORE NF
NIGHT SHADEN NF
RAID NF

5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte de fidélité.

1 AN DE GARANTIE TOTALE
DES NOTICES EN FRANÇAIS
POUR TOUS LES JEUX AMSTRAD

+ DE 75.000 JEUX
EN STOCK



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

**AMSTRAD
DISQUETTES**

**SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES
VIERGES 99 F**

**SPECIAL
AMSTRAD
INCROYABLE!**

- KONAMIS GREATEST HITS NF**
+ GREEN BERET
+ PING PONG **145 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU
- THEY SOLD A MILLION N°3 NF**
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO **145 F**
+ FIGHTER PILOT
- AMSTRAD-GOLD HITS NF**
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID **145 F**
+ ALIEN 8
- AMTICS ACCOLADE NF**
+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER **145 F**
+ MONTY ON THE RUN
- ALBUM FIL NF**
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS **195 F**
+ GUNFRIGHT
- THEY SOLD A MILLION N°2 NF**
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE **140 F**
+ MATCH DAY (Foot)
- THEY SOLD A MILLION N°1 NF**
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **145 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

NOUVEAUTES!

- ACROJETNF 139 F
AFFAIRE SYDNEYNF 195 F
AMERICA'S CUPNF 139 F
ANTIRIADNF 129 F
BREAKTHRUNF 139 F
CITY SLIKERNF 139 F
COBRANF 139 F
COMMANDO 86NF 139 F
CRYSTAL CASTLENF 145 F
DEEP STRIKERNF 139 F
DESERT FOX 139 F
1942NF 139 F
ELECTRAGLIDENF 129 F
FER ET FLAMMENF 249 F
HARRY ET HARRYNF 169 F
HIGHLANDERNF 139 F
IKARI WARRIORNF 139 F
JEUX SANS FRONTIERESNF 139 F
KAYLETHNF 139 F
KONAMI'S GOLFNF 135 F
LEADER BOARDNF 139 F
MAG MAXNF 139 F
MANHATTAN 95NF 149 F
MASQUENF 179 F
PAPER BOYNF 135 F
REBEL PLANETNF 135 F
SILENT SERVICENF 139 F
SUPER CYCLENF 139 F
TEMPLE OF TERRORNF 135 F
TENSIONNF 169 F
THAI BOXINGNF 129 F
THANATOSNF 139 F
THE DAMBUSTERSNF 145 F
THE GOONIESNF 145 F
THE GREAT ESCAPENF 145 F
THE RETURN of the FISTNF 145 F
TERRA CRESTANF 139 F
TOBROUCKNF 169 F
TOP GUNNF 139 F
TRAILBLAZERNF 139 F
XEVIOUSNF 139 F
YE AR KUNG FU IINNF 139 F

HIT PARADE

- 3D GRAND PRIX 140 F
BAT MANNF 130 F
BATAILLE d'AngleterreNF 195
BATAILLE pour MidwayNF 195 F
BIGGLESNF 139 F
BOMB JACKNF 139 F
BOUNDERNF 125 F
CAULDRONNF 125 F
CAULDRON 2NF 130 F
COMMANDONF 139 F
CRAFTON ET XUNKNF 190 F
EDEN BLUESNF 190 F
GALVANNF 139 F
GHOST N GOBBELINSNF 139 F
GREEN BERETNF 135 F
HUMAN TORCHNF 139 F
INFILTRATORNF 139 F
JACK THE NIPPERNF 119 F
KNIGHT GAMESNF 135 F
KNIGHT RIDERNF 135 F
MIAMI VICENF 139 F
MONOPOLY FRNF 245 F
MOVIENF 139 F
NEXUSNF 145 F
PACIFICNF 139 F
PING PONGNF 129 F
REVOLUTIONNF 139 F
SCRABBLE FRNF 220 F
SCRAMNF 165 F
SORCERYNF 129 F
STREET HAWKNF 135 F
STIKE FORCE HARRIERNF 129 F
THE WAY OF THE TIGERNF 120 F
THEATRE EUROPEENF 185 F
WINTER GAMESNF 145 F
YE AR KUNG FUNF 119 F
ZOMBIENF 165 F

- AFFAIRE VERA CRUZNF 195 F
AIRWOLFNF 125 F
BACK TO THE FUTURENF 145 F
COLOSSUS CHESS 4NF 169 F
CONTAMINATIONNF 190 F
D BASE IINNF 650 F
EXPL fist + FIGHT WarriorNF 185 F
FAIRLIGHTNF 145 F
FIGHTER PILOTNF 129 F
FRANK BRUNO BOXINGNF 145 F
GESTE D'ARTILLACNF 295 F
HYPERSPORTNF 125 F
JUMPJETNF 155 F
KUNG FU MASTERNF 135 F
L'HERITAGENF 189 F
MAC GUIGUAN BOXINGNF 145 F
MACADAM BUMPERNF 175 F
MINDSHADOWNF 125 F
MISSION DELTANF 175 F
MISSION ELEVATORNF 159 F
MONTY ON THE RUNNF 125 F
MULTIPLANNF 498 F
OMEGA planète invisibleNF 249 F
RED ARROWSNF 135 F
RESCUE ON FRACTALUSNF 145 F
ROBBOTNF 169 F
SKYFOXNF 145 F
SPINDIZZYNF 145 F
TANK COMMANDERNF 135 F
TAU CETI 145 F
TLLNF 139 F
TOMAHAWKNF 145 F
V!!NF 139 F
WHO DARES WIN II 145 F
WORLD CUP 86 FootNF 145 F
ZORRONF 145 F

**TRES BIEN TOT
VOUS POURREZ CONSULTER
ET COMMANDER TOUS
LES JEUX PAR MINTEL
TELEPHONEZ-NOUS!
POUR EN SAVOIR PLUS**

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

| TITRES | PRIX |
|--|--------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| Participation aux frais de port et d'emballage | + 15 F |
| Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer = | F |

NOM
ADRESSE
..... TEL

NOUVEAU PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



Date d'expiration ___/___ Signature

Règlement: je joins un chèque bancaire CCP mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)
Entourez votre ordinateur de jeux: ATARI 600 ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 MOS ORIC MSX C64 SPECTRUM

PROCHAINEMENT DANS AMSTAR

Distribués par U.S. GOLD

HE-MAN and the MASTERS of the Universe : issu de la célèbre série télévisée sortira en jeu d'arcade et d'aventure.

GAUNTLET : un jeu de rôle fantastique avec, à la fois, action, aventure et arcade.

ACE OF ACES : vous transportera aux commandes d'un Mosquito de la RAF. Il faudra allier stratégie, adresse et... pilotage.

XERIOUS : grand jeu d'arcade dans la lignée des machines de café. Saurez-vous contrôler le super vaisseau spatial ?

INFILTRATOR : un des plus grands agents secrets du pays se trouve confronté aux "Mado Leaders" dont le but est de détruire le monde. Une mission très complète faisant appel à toutes vos qualités.

ACROJET : Microprose est un spécialiste des simulations en tous genres. A bord du BD5-J, il faudra obtenir, au cours d'un décathlon aérien, le titre de meilleur pilote sportif du monde. Dur, l'objectif !

BREAKTHRU : on a volé l'avion de chasse le plus perfectionné du monde. A bord d'un véhicule hautement sophistiqué (qui ferait pâlir d'envie l'ami James Bond), vous devrez le retrouver en traversant un pays hostile. Jeu d'arcade et d'action où il est impossible de faire demi-tour.

REVOLUTION : dans le plus pur style VORTEX, avec des graphismes 3D soignés et des déplacements "coulés". Une vision nouvelle du sport ?

LEADER BOARD : une simulation de golf passionnante pour tous ceux qui ne mettront jamais les pieds sur un green.

ANTIRIAD : lisez la BD et... jouez le rôle !

Chez ENGLISH SOFTWARE
Le pied au plancher

English Software annonce la sortie le 19 novembre 1986 de ELEKTRAGLIDE qui représente un gigantesque pas en avant dans la simulation de course automobile, avec des caractéristiques uniques telles que : passages dans des tunnels rectilignes et incurvés, paysages et environnement représentés en 3D, nouveau mode de scrolling, etc.

Le produit sera distribué par U.S. Gold.



Chez OCEAN

THEY SOLD A MILLION (3) : compilation des célèbres RAMBO, FIGHTER PILOT, KUNG-FU MASTER, GHOST-BUSTERS.

MIAMI VICE : dérivé de la célèbre série TV connue en France sous le nom de "2 flics à Miami". Arcade, aventure sous le soleil américain. Il ne manque que les super nanas !

GALVAN : une réplique du jeu d'arcade gouffre à pièces dans les salles de jeu.

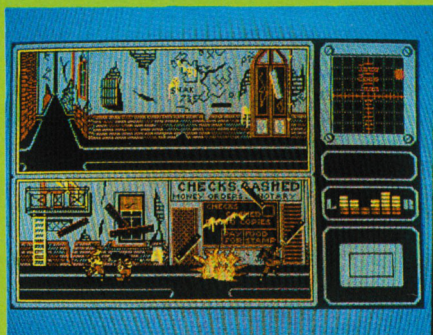
HIGHLANDER : si vous avez aimé le film...

IT'S A KNOCK OUT : encore un dérivé d'une série télévisée. Accepte jusqu'à 6 joueurs.

THE GREAT ESCAPE : revivez la grande évasion, 40 ans en arrière.

Chez UBI-SOFT

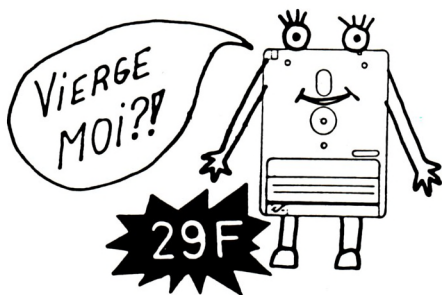
MANHATAN 95 : le héros ? Un taulard dont la seule chance de rachat est liée à la réussite de sa mission : ramener le Président, dont l'avion détourné s'est écrasé dans cette île prison. Il est vrai qu'on est en 1995.



MASQUE : nouveau concept de jeu d'aventure où le joueur prend la parole. Vous jouez le rôle d'un homme dont la femme a été poignardée. Des graphismes à la hauteur de ceux de Zombi... et de belles soirées d'hiver en perspective !



ASPHALT : Mad-Max, ça vous dit quelque chose ? La loi du plus fort sur le réseau routier U.S. Au volant d'un bahut transformé en blindé, il faut parvenir à livrer les bonbonnes de gaz jusqu'à Détroit : le salaire de la peur ?



NON JE CONTIENS
" CONTACT " MAGAZINE
DES DEMONSTRATIONS
ANIMÉES des MEILLEURS
JEUX pour AMSTRAD

CONTACT 'EURE

BCN DE COMMANDE A RETOURNER A

| DESIGNATION ou TITRE du JEU | Nbre | PRIX | | TOTAL |
|---|------|---------|------|-------|
| | | K7 | D | |
| BOMB JACK II | | 95F | 135F | |
| YIE AR KUNG FU | | 69F | 99F | |
| KANE | | 19F | | |
| DISQUETTES 3" | | | 29F | |
| FRAIS DE PORT | | | | .15F |
| CHEQUE <input type="checkbox"/> MANDAT <input type="checkbox"/> | | TOTAL = | | |

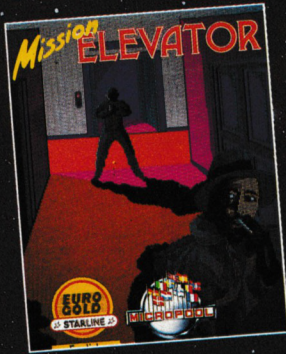
NOM: _____
Prénom: _____
Adresse: _____
Code Postal: _____
VILLE: _____
Tel: _____

19 RUE DE COLMAR BP 937
27 009 EVREUX Cedex.

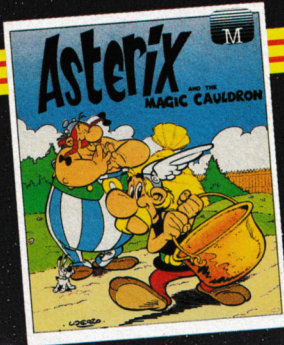
TOUS les JEUX
POUR AMSTRAD
AU MEILLEUR PRIX

DEMANDEZ LES PRIX
AVANT DE COMMANDER.

☎ 32.28.91.39
☎ 32.28.19.79 c. AMSTRAD



The logo for Micropool Hits. It features a globe with several national flags (including the UK, Spain, and Norway) flying from the top. Below the globe, the word 'MICROPOOL' is written in a large, bold, red font with a white outline. Below that, the word 'Hits' is written in a large, stylized, yellow font with a red outline.

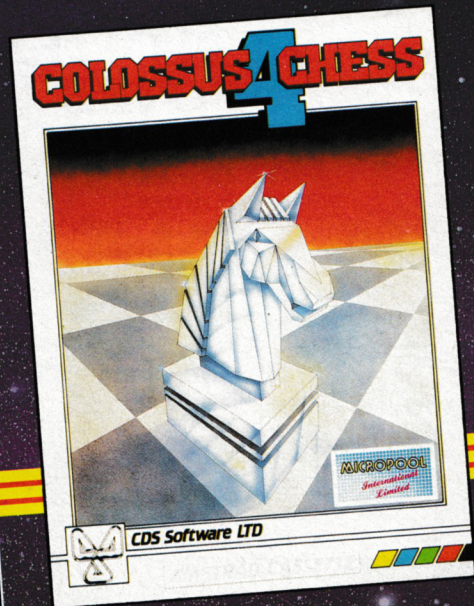


En vente : FNAC, Majuscule, Plein Ciel, Carrefour, Euromarché, Rallye, Auchan, Conforama, Continent, Cora, Nasa (et revendeurs spécialisés Goconut, Duriez, Hyper CB, Général Vidéo...).

Distributeurs et spécialistes :
contactez MICROPOOL France
110 bis, avenue du Général-Lederc
93506 Pantin Cedex France
Tél. : (1) 48.91.65.76

**EXIGEZ LA NOTICE
EN FRANÇAIS.**

Principaux titres disponibles
sur AMSTRAD, CBM 64, SPECTRUM.



MULTIFACE II : LE TRANSFERT FACILITE

Une nouvelle interface de transfert (cassette à disquette ou inversement) vient de voir le jour. Développée à l'origine pour le SPECTRUM, MULTIFACE II a été

adaptée sur AMSTRAD. Grosse comme un paquet de cigarettes, l'interface se raccorde à l'ordinateur au moyen d'une nappe souple. Elle permet le transfert de cassette à disquette, même si le logiciel est protégé. Attention, il faut absolument utiliser l'interface pour pouvoir recharger

ensuite le programme... De plus, chaque interface est, en principe, personnalisée... Simple à utiliser ? Elle l'est ! Un simple bouton à presser et le menu apparaît. Programmes et écrans sont transformés sans altération. On peut même bloquer un jeu en cours de partie pour se retrouver avec des super-scores ensuite.

Un utilitaire permet d'examiner le contenu de la mémoire ainsi que les registres du microprocesseur et du contrôleur d'écran. MULTIFACE II est vendue avec notice en français par SEMAPHORE LOGICIELS, tél. 19.41.22.54.11.95, CP 32, CH 1283 LA PLAINE, SUISSE



US GOLD SE DECARCASSE

Si vous saviez tout ce qui se prépare pour les 3 mois à venir ! Un conseil, préparez un budget "logiciels" et ... sachez le gérer car on va vous offrir des réalisations splendides !

US GOLD (c'est déjà immense, à l'image du nom) vient de passer un accord avec **VORTEX** (spécialistes des graphismes en 3D), **MATTEL** (des Maîtres de l'Univers) et **GREMLIN**. Les possesseurs de Commodore C64 sont les plus gâtés mais, sur AMSTRAD, ça vient, ça vient... Qui sont les nouveaux associés du géant ?

VORTEX, l'une des maisons de soft les plus créatives conservera l'autonomie du développement de ses logiciels et gardera ainsi son exceptionnelle approche de réalisations graphiques en 3D. Son style, son logo, sa structure seront conservés alors que production, promotion, marketing seront confiés à **US GOLD**.

GREMLIN, c'est 36 personnes employées directement ou en free-lance. C'est aussi l'une des principales sociétés de développement de logiciels de divertissement familial. La gamme de produits a été élargie aux utilitaires sous le nom de **DISCOVERY** et aux compilations, sous le nom de **STAR GAMES**.

L'agenda prévu pour les différentes dates de sortie des logiciels est le suivant (certains ont un peu de retard, mais on les pardonne, compte-tenu de la qualité de ce qu'on nous promet, d'autres sont déjà là).

Octobre 86 :

Revolution, Infiltrator, Beach Head II, Silent Service, Thai Boxing, Keyleth, Return to Oz, Psi 5 Trading, Elektraglide.

Novembre 86 :

Acrojet, Temple of Terror, Break Thru, Americas Cup, Super Cycle, Goonies, F15 Strike Eagle, Masters of the Universe, Crystal Castles, Xerious.

Décembre 86 :

Masters of the Universe (adventure), Sword of the Samurai, Gauntlet.

Janvier 87 :

Express Raider, Saigon, World Games, Saracen, Tenth Frame, Black Magic, Ace of Aces.

L'AFFAIRE
DU MOIS



EXPLOITEZ VOTRE AMSTRAD

le livre + la cassette

103 F FRANCO

Jeux - Gestion
Education - Domestique
Impression de documents

Un best-seller

Bon de Commande

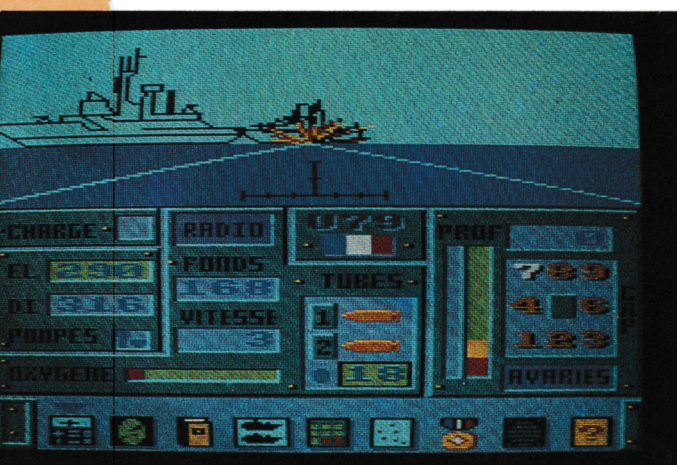
à renvoyer à STAMP DIFFUSION,
27, bd de la Fraternité - 44100 NANTES
Exploitez votre Amstrad. 103 F - Port gratuit.

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Ci-joint chèque de 103 F.

LE LOGICIE



BLUE WAR

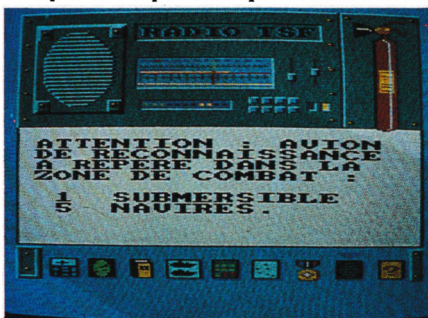
FREE GAME BLOT

Simulation

La lumière rouge, le calme, le bip-bip du sonar, tout y était. Avec calme, il donna l'ordre de faire surface. Son attaque surprendrait sûrement tout le convoi. Par ruse, il avait éloigné les quelques escorteurs qui avaient été incapables de coordonner leurs actions face au U79, petit sous-marin de 35 hommes. Déjà la silhouette massive du sous-marin émergeait, à peine visible dans le flot des vagues. Calmement, les tubes lance-torpilles crachèrent leurs dragées meurtrières. Une, deux puis trois explosions confirmèrent à ceux qui en doutaient encore que l'opération avait été menée d'une main de maître. D'un geste lent il ordonna de replonger. La silhouette noire disparut comme elle était venue. Depuis peu, ces brèves attaques avaient semé un véritable vent de panique dans l'amirauté adverse. Pourtant, tous le savaient, les forces ennemies ne resteraient pas sans réagir. Peut-être qu'un jour l'ambition du jeune commandant, qui rêve depuis longtemps de devenir amiral, coûterait la vie à tout l'équipage. Heureusement la base n'est pas très loin pour le réapprovisionnement et les réparations.



Mais ses exploits ne sont pas toujours bien vus par ses supérieurs qui trouvent là un



concurrent sérieux à leur avancement. Ils ne manqueront pas de lui faire payer cher la moindre erreur. La plus grande des fautes possibles étant de couler un navire allié.

Cette simulation est exceptionnelle. Jamais avant aujourd'hui, je n'avais vu un tel souci de détail et de finition chez Free Game Blot. Je n'irai pas jusqu'à dire que ce logiciel égale GATO sur IBM et compatibles, mais presque. On dispose de neuf écrans : le kiosque, le radar, le livre de bord, un répertoire des navires ennemis, un rapport des avaries, une carte marine, un tableau de garde, une radio,

L DU MOIS



et un rappel des fonctions. Le mode de sélection des différents tableaux n'est pas idéal, il faut sélectionner les icônes par les flèches de curseurs et appuyer sur ENTER. En cas de panique, cela devient très difficile et même énervant car le mouvement ne répond pas tout à fait correctement, il va trop vite ou trop lentement, je ne saurais le dire. J'ai finalement mis au point une parade à ce petit défaut : il suffit de placer le curseur calmement quand on a le temps sur l'écran. Ainsi, il suffit d'appuyer sur ENTER pour effectuer un changement rapide de tableau. Le graphisme est superbe et bien coloré, d'un réalisme vraiment surprenant. La carte de navigation est explicite et ne demande aucune connaissance particulière pour être comprise. Pour se diriger, il suffit d'utiliser le pavé numérique. C'est extrêmement pratique et évite de se perdre dans les problèmes de cap, d'azimut, etc. Les puristes le regretteront sans doute car ce système ne comporte pas que des avantages : le centrage des cibles est vraiment difficile et souvent le premier tir ne fait qu'effleurer le bateau adverse, erreur qui peut coûter cher, surtout en temps de guerre. J'irais même jusqu'à vous donner encore un petit conseil : afin de vous habituer aux techniques de la chasse sous-marine, utilisez donc le submersible comme un simple bâtiment de surface et ne plongez qu'en cas de problèmes, vous économiserez ainsi vos moteurs électriques. D'ailleurs, vous obtiendrez aussi de bons résultats sauf pour détruire les sous-marins qui sont beaucoup plus coriaces, mais moins dangereux. Au cours de mes différentes missions, je n'en ai d'ailleurs pas rencontré (coup de chance ?).

Vraiment superbe, Monsieur Free Game Blot, vous avez fait de l'excellent travail. Pourtant un regret m'effleure : le nom du sous-marin n'a rien de très français, alors que ceux des submersibles de la royale ont du mordant, on peut même dire que cela dure depuis quelques siècles. Pensez donc aux Rubis, Casablanca, Indomptable, Junon et autres Surcouf !



IMPOSSIBLE MISSION

EPYX

Arcade/Aventure

Depuis plusieurs années, Elvin Atombender accumule connaissances et rancune. Il a juré de détruire ce monde cruel qui avait injustement privé le petit Elvin, alors tout enfant, d'un High Score à un jeu d'arcade

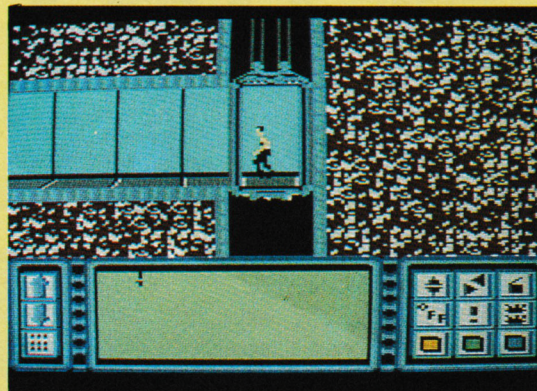
IMPOSSIBLE MISSION



par une diabolique panne de courant. Il vit maintenant enfermé dans sa forteresse souterraine qui ne comporte pas moins de trente-deux pièces. Quatre années se sont écoulées entre le début de ses recherches et leur concrétisation. Aujourd'hui, il est prêt. Aucun système de sécurité d'installation informatique militaire, n'est désormais à l'abri des agissements diaboliques du savant fou. Nos ordinateurs estiment qu'il percera les codes de lancement des ogives nucléaires dans environ six heures et qu'il en fera évidemment usage. Nous ne pouvons le laisser agir, un nombre important de nos agents sont morts en ten-

tant de neutraliser Elvin. La forteresse est très bien gardée par des robots redoutables et meurtriers. Ce coup-ci, les gouvernements se sont associés pour sauver le monde d'une destruction nucléaire totale. Ils ont tiré les leçons des précédents échecs et plus spécialement de l'agent 4124, mort au champ d'honneur, alors qu'il transmettait de précieuses indications. Un agent super entraîné devra pénétrer dans les pièces et tunnels de la forteresse souterraine d'Elvin, éviter les robots qui le gardent et rassembler les différents mots de passe qui lui permettront de rentrer dans la salle de contrôle d'Elvin et de désamorcer un processus déjà engagé...

Impossible Mission est le type même du bon jeu d'arcade/aventure. Un graphisme ne valant certes pas la version Commodore, bien qu'il soit fort agréable. Une notice presque parfaite (en français), un



suspense en béton, que demande le peuple ? Le nombre de salles est très important, et leurs difficultés sont variées. Certaines peuvent même paraître infranchissables ! Je ne vous révèle pas toutes les astuces de ce jeu, qui, comme vous le voyez, comporte de nombreuses facettes. Vous pouvez ainsi gagner des mots de passe, stopper les robots, etc., par différents procédés qu'il vous reste à découvrir. L'animation est réussie, le personnage peut éviter les difficultés en sautant (un saut périlleux), c'est fort utile, face aux robots qui souvent gênent la progression du pauvre héros. Pour accentuer la difficulté, l'emplacement des salles et des morceaux du puzzle (ensemble des mots de passe) varie à chaque partie. Le joystick ne pose aucun problème, il répond au quart de tour, et le succès ou l'échec de votre mission ne dépendra que de vous (plus d'excuse !). Un bon jeu qui ne manque pas d'intérêt.

STREET HAWK

OCEAN

Arcade

La pègre règne sur la ville. Votre meilleur ami, Marty, a en vain tenté de s'opposer à cet état de fait. Il l'a payé de sa vie. Le gouvernement, après mûre réflexion, décide de vous confier le produit d'années de recherches de l'ingénieur Norman Tuttle : un prototype de la moto top secret : la Street Hawk.

Son choix en est d'autant facilité que vous êtes déjà motard dans la police avec d'excellents états de service. Votre réputation de casse-cou et d'homme efficace va encore être mise à rude épreuve.

A travers une ville entièrement sous contrôle adverse, vous devrez poursuivre les différentes voitures des malfaiteurs et essayer de les éliminer. Leurs véhicules sont facilement identifiables par leur couleur sombre. Pourtant, face à une opinion publique versatile et souvent bien sévère envers ses services de police, la moindre erreur de jugement (et de tir) de votre part, si elle aboutit à des morts innocents, sera sanctionnée. La police locale, jalouse de votre situation privilégiée, n'hésitera pas un instant : elle vous pourchassera comme un vulgaire malpropre à la moindre bavure

(méfiez-vous, cela devient le sport national !).



La prudence étant mère de sûreté, sachez vous méfier des plaques d'égouts qui jalonnent votre parcours. L'ennemi sait tirer parti de tous les avantages d'une grande ville. Les franc-tireurs trouvent dans le complexe réseau de canalisations

une planque idéale et parfaite pour surprendre votre vigilance. Seulement, ils ne connaissent pas l'extraordinaire machine que l'on vous a confiée. Plus qu'une moto, c'est un véritable véhicule de ville, aucun obstacle ne peut prétendre l'arrêter, aucun malfaiteur ne peut prétendre lui échapper. Equipée d'un puissant laser qui peut détruire n'importe quel engin, même si sa relative fragilité ne lui permet pas une cadence de tir importante, sa puissance d'accélération lui permet également d'éviter en sautant par-dessus les voitures ou les camions qui gênent sa poursuite ou sa recherche. Elle est enfin et surtout équipée d'un turbo tiré directement de la technologie des Formules Un ; ce petit gadget lui permet d'atteindre des sommets dans la vitesse en ville (fini, les 60 km/h). Cependant, tout ce perfectionnement est fragile ; à vous de l'utiliser à bon escient. Vous allez devoir défendre votre réputation d'excellent pilote sur une moto qui ferait pâlir de jalousie le V4 de Freddy Spencer.

Les amoureux de poursuites infernales, des réflexes pointus et des actions spectaculaires vont être servis. Si le graphisme n'a rien d'exceptionnel, il reste pourtant correct. On regrette pourtant que toutes les commandes ne soient pas directement accessibles au joystick. Il est vrai que cela comporte des avantages, notamment celui

SUPER GÉODYSSÉE

COKTAIL VISION

— Denis, dans mon bureau !
 — OK, patron.
 — Tu passes à la caisse et prends 60 000 francs, ton équipement et direction Tokyo. Je veux une interview de cet insaisissable Yakomo.
 — Mon billet ?
 — Pas le temps, débrouille toi...
 Denis, bougonnant : jamais le temps, celui-là !
 Bon. Je vais aller à l'agence prendre mon billet d'avion parce que je n'ai que quelques jours pour rencontrer ce type. Mince,



d'être plus précis que les diagonales d'un joy, mais cela exclut l'utilisation d'un manche à balai qui ne comporterait pas de socle.

Le jeu se déroule en trois phases : vous serez successivement confronté à un vol, à une grande berline et enfin à une Porsche (rien que cela !). Le tableau de bord de votre moto est bien conçu, et grâce à un nombre important d'indicateurs, vous saurez, si vous dépassez les capacités de votre bolide. Tout est réuni pour faire un bon jeu d'action (vue d'hélicoptère) qui, s'il ne prime pas par son originalité, comporte au moins le mérite d'être simple et passionnant à la fois. A votre tour de vous prendre pour le faux-con des rues.



c'est pas donné, quelle ponction sur mon capital. Bien, je parle anglais, donc pas de problème et pas de stage à faire. Me voilà à Tokyo, je vais changer mes francs en yen. Mince, elle ne comprend rien.
 Voyons : le 46 53 77, allo ! L'interprète, écoutez, j'ai un gros problème, aidez-moi. Quoi, il faut encore payer ? Ce n'est pas vrai. Allons voir l'office du tourisme, ils doivent connaître. Bon, d'accord, il faut encore payer. Ça ou la prison. Non, alors je paie...
 Dans une époque où le jeu sur ordinateur est assez individualisé, il est agréable de constater que celui que nous venons d'es-

superficie, nombre d'habitants, monnaies, etc. C'est joindre l'utile à l'agréable ! Découvrir des objets, des animaux, enquêter, représentent les aventures que vous vivrez.
 Les moyens dont vous disposez sont importants, l'argent, un délai de quelques jours, des moyens de secours. Si vous avez un problème linguistique avec le pays, vous pouvez toujours faire un stage. Attention, l'heure passe vite, et la nuit, tout est fermé.
 Bon reporter, vous avez glané quelques bons tuyaux, mais vous avez aussi quelques mots-clés pour vous aider. Ne faites pas comme moi. Changez en



sayer permet le jeu en famille. C'est formidable. Un jeu passionnant pour jeunes et moins jeunes.
 Jugez-en :
 5 aventures vous sont proposées, mais jamais les mêmes. Si vous plantez l'ordinateur et que vous remettez en route, c'est une autre série de 5 qui vous sera présentée.
 Lorsque vous aurez fait votre choix, vous devrez désigner le pays de vos aventures. AMSTRAD vous dira tout sur ce pays :

monnaie du pays que le nécessaire utile à votre mission, sinon la douane vous prendra tout au moment du départ. Maintenant, si vous n'êtes pas bon journaliste, vous pouvez toujours demander à rentrer dans le pays.
 L'aventure est amusante, et l'on se prend au jeu. La couleur est bonne et le graphisme utilisé agréable à l'œil.
 Vous avez déjà rêvé de faire un grand reportage ? Alors, en avant pour l'aventure !

ELITE VERSION GOLD



pas la planète qui, derrière lui, s'éloignait. Tout reposait maintenant sur lui et sur cette tâche qui grossissait, là-bas, au loin, parmi tant d'autres étoiles...

Le Star Trek conventionnel vient de prendre en quelques instants un sérieux coup de vieux. Finis également, le Galaga ou le Space Invaders, maintenant on met de la 3D, on ajoute un zeste de stratégie et de réflexion, on enferme le tout dans une superbe boîte contenant déjà un manuel hyper complet, et un petit poster où sont répertoriés les ennemis potentiels. Pour le standing, on rajoute en intro une musique de Strauss que ferait blanchir de jalousie Von Karajan et son groupe Hard. Le manuel de soixante-douze pages est pratiquement parfait, son défaut majeur se situe au niveau des photos qui l'illustrent, elles ont toutes été effectuées sur la version anglaise du logiciel, c'est vraiment dommage car la francisation de Soft et du manuel est un exemple du genre. Le petit livret (72 pages) qui ne nécessite pas de

FIREBIRD

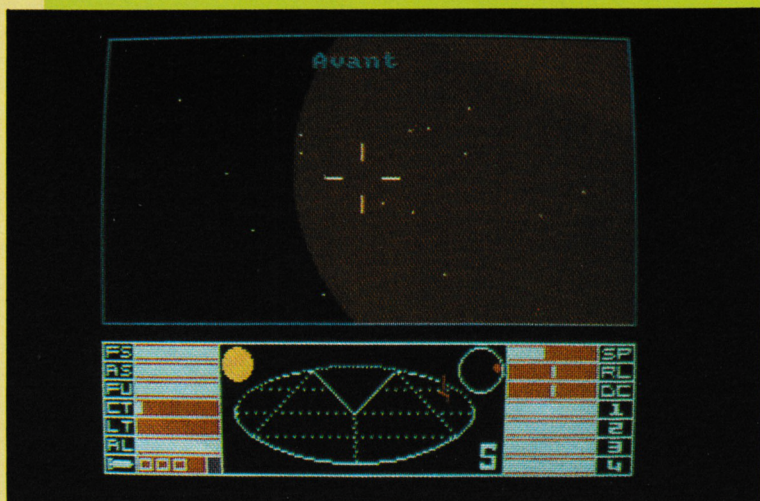
Simulation/Jeu de rôle

Sur la plate-forme désaffectée de LAVE, un homme, la trentaine, la barbe en bataille et les cheveux sales attendait. Un ouvrier qui passait lui fit un signe. Il ramassa son sac, bouscula deux ou trois esclaves qui le gênaient, puis pénétra dans un Cobra MK III, un superbe appareil de commerce et de combat dont la propreté et l'éclat contrastaient sensiblement avec l'apparence de l'aventurier. Selon la rumeur, le vaisseau venait de la Falcon Delacy Spaceways. A en juger par ses papiers, c'était un nouveau, et son engin

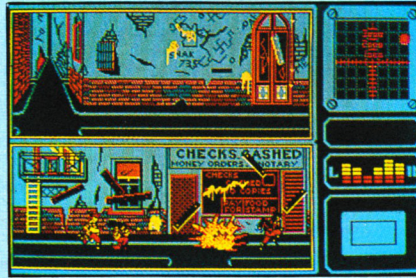
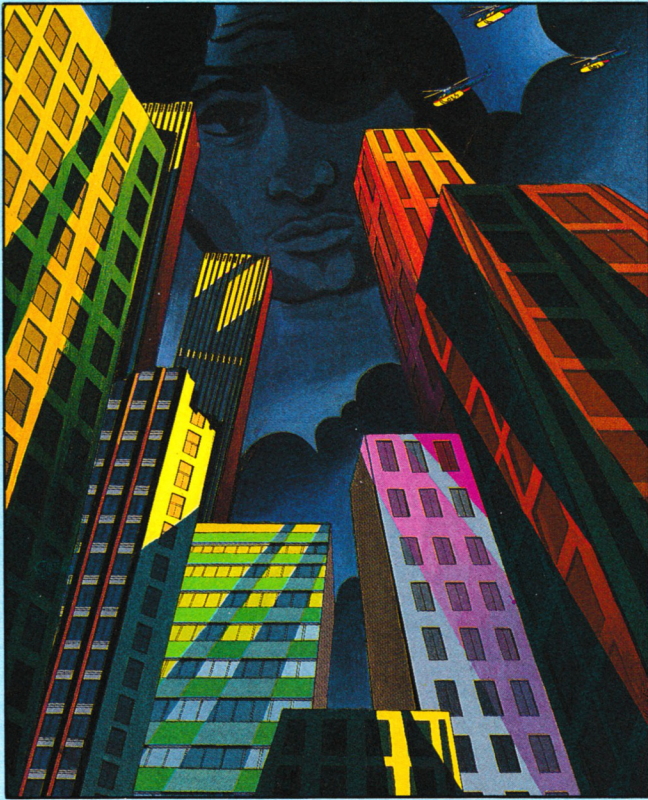
comme ses ressources étaient limités : 100 crédits et le strict minimum en armement. Il fallait désormais qu'il gagne sa vie pour étendre sa puissance de feu. Peut-être qu'un jour, il ferait même partie de l'ELITE. Devant lui se dressait un univers aussi mystérieux que fascinant, il pouvait tout gagner ou tout perdre. Il savait que la force seule ne résoudrait pas tous les problèmes, son esprit commerçant et diplomate à la fois ne serait pas non plus inutile. Le trou de l'hyper-space se referma dans un bruit d'enfer, il ne regarda même



loupe pour être lu, détaille toutes les options qui peuvent se présenter durant le jeu. De superbes dessins viennent même illustrer certains articles. Un fois lancé, le logiciel vous emmène à travers les galaxies, avec une animation en trois dimensions et une rapidité d'exécution formidable. On peut y jouer au joystick ou au clavier. Dans un premier temps, les accrochages avec des vaisseaux ennemis tourneront court. Un conseil : sauvez vos parties régulièrement, cela vous évitera de perdre bêtement des heures de marchandage et de convoyage. Ainsi, sans doute parviendrez-vous à faire partie de l'Elite. Attention, ceci est la version Gold du logiciel et l'autre version ne dispose pas d'une telle qualité de conditionnement, mais elle est sans doute moins chère.



MANHATTAN 95



IL NE VOUS
RESTE QU'UNE SEULE
CHANCE...

ASPHALT



NOM : _____
ADRESSE : _____
VILLE : _____ CODE POSTAL : _____

PORT GRATUIT

Règlement par chèque
bancaire ou CCP.

- MANHATTAN 95
- CASSETTE 140 FF
- ASPHALT
- DISQUETTE 180 FF



1, Voie Félix Eboué
94000 Créteil
TEL. 43.39.23.21

*

STARSTRIKE II Version Gold



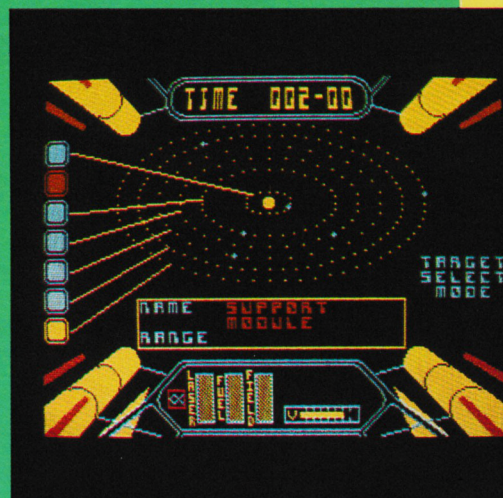
FIREBIRD
Arcade/Simulation

La fédération a décidé de mettre un peu d'ordre dans l'espace environnant notre univers. Les zones d'origine des extraterrestres sont formées de cinq groupes d'étoiles. Il y a en tout vingt-deux planètes réparties en trois types : industriel, militaire et agricole. Une seule solution, les détruire toutes ! Pour ce faire, un super vaisseau a été mis en service, armé de plusieurs canons laser alimentés par leur propre source d'énergie. De plus, pour la protection de l'appareil, les concepteurs l'ont entouré d'un champ de force résistant à la plus grosse des météorites. Malheureusement, la somme d'énergie nécessaire à son fonctionnement ne lui permet pas de subir des assauts réguliers, en d'autres termes, il faut savoir le ménager. En tirant parti de tous les avantages d'un tel matériel, la mission ne devrait être qu'une formalité. Mais, on

effectue rarement un holocauste spatial sans une certaine résistance des gens visés. Qu'importe, les brillants pilotes qu'entretient la fédération ne sont pas des tendres, et l'ennemi aura fort à faire avec des têtes brûlées dans leur genre. Oh, j'oubliais de vous dire, c'est vous la tête brûlée, mais pourquoi fuyez-vous ? C'est facile, vous verrez, une formalité pour des petits génies comme vous (je rigole !).

Après ELITE, FIREBIRD nous propose ici une version plus colorée et plus tournée vers les joueurs d'arcade. Le graphisme et l'animation sont d'une très bonne qualité. C'est un minimum pour un tel type de jeu. Cependant, parfois j'ai remarqué une certaine lenteur dans le déplacement. Rien de grave, et le logiciel reste toujours très agréable. Les différentes cibles qui se présentent à vous sont dures à abattre, mais avec un peu d'entraînement on maîtrise vite le sujet. Le joystick m'a donné de bons résultats, sa gestion est bien faite et ne nécessite aucune adaptation. Ne croyez pourtant pas que le jeu se résume par une promenade de santé. Les ennemis pullulent et ne se laissent pas faire. Trois obstacles se présenteront à vous : les protections de l'étoile, des vaisseaux et des défenses terrestres. Votre bouclier et votre laser seront heureusement

ravitillés aux différents passages des obstacles. A vous de choisir l'étoile et le complexe que vous désirez attaquer. Les planètes les plus faibles et les zones agricoles seront des cibles idéales pour les débutants. Leurs systèmes rudimentaires de défense ne pourront en aucun cas s'opposer à une attaque vigoureuse. Un minimum



de dextérité reste toujours nécessaire. Firebird se spécialiserait-il dans les simulations futuristes ? En tout cas, bien que ce logiciel ne soit pas du tout comparable avec ELITE, on remarque que ce sont tous deux d'excellentes réussites, et j'espère que l'avenir nous réserve encore des surprises... Pour ceux qui connaîtraient, on pourrait comparer ce soft avec ceux sortis au moment de la saga de la Guerre des Etoiles, un certain rapprochement est possible avec les scènes se déroulant dans l'Etoile Noire.



CARSON CITY



ELICE
Arcade

Il aurait fallu plus que les cahots irréguliers de la diligence pour m'empêcher de dormir. Mon état de fatigue était tel que, même lorsque mon voisin s'est déchaussé, je n'ai rien senti. Les dernières heures avaient duré, et mon revolver en était

encore tout chaud. En vain j'avais tenté de m'opposer au vol de mon troupeau, et l'intensité du sifflement des balles autour de moi ne m'avait, sur l'instant, nullement inquiété. Pourtant, aujourd'hui, quand j'y repensais, cela me faisait froid dans le dos. La voiture de la Well's Fargo me déposa devant le bureau de poste. Il me fallait commencer mon enquête. En effet, grâce à diverses informations, je savais désormais qu'ils étaient ici, tout près de moi. Ceux qui m'avaient humilié, dépouillé, allaient payer. La meilleure façon de les retrouver était d'interroger de façon discrète les différentes personnes qui se présenteront à moi. Le saloon, le coiffeur, la banque, autant d'endroits qu'il fallait que je fréquente si je voulais espérer trouver le ou les responsables. Par recoupement, j'en trouverai sûrement un ou deux. La

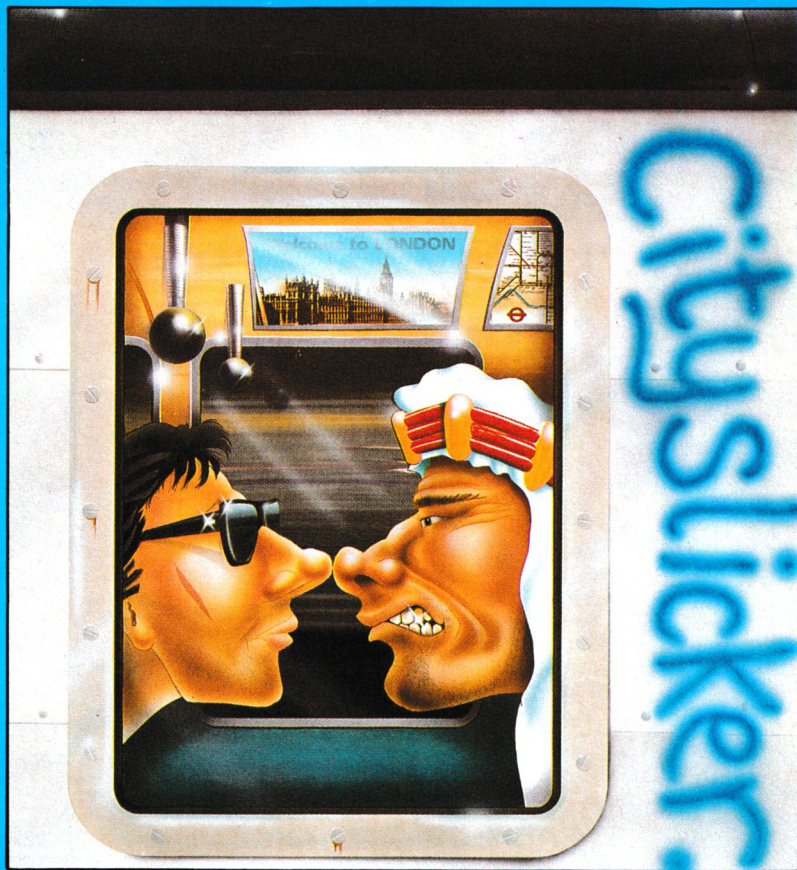
ville deviendra alors un enfer pour moi : chaque toit, chaque ruelle sombre pourra abriter un complice des bandits, je deviendrai une cible vivante.

On avait vécu des enquêtes dans des bateaux, dans le TGV, mais jamais encore au Far West. C'est désormais chose faite. Cette réalisation n'est pas d'une qualité pouvant supporter la comparaison avec les dernières productions de certaines sociétés sur AMSTRAD. Pourtant, ce logiciel nous a plu autant par son originalité que par sa conception. L'humour n'est pas absent et si le jeu n'est pas superbe graphiquement, il n'en est pas moins plaisant. Vous verrez, une erreur judiciaire est vite commise, et cela peut avoir de lourdes conséquences pour la poursuite de votre mission. Ressortez vos vieux éperons, dépoussiérez vos colts, prenez grand-mère et partez avec moi à l'aventure en souhaitant bonne chance à cette jeune société qui vient se mêler au concert des grands du logiciel.

HEWSON

LONDRES...

UNE BOMBE A ÉTÉ DÉPOSÉE DANS 'THE HOUSE OF PARLIAMENT III DANS CE JEU D'ARCADE-AVENTURE VOUS TRAVERSEZ LA VILLE AU MOYEN DU BUS OU DU METRO AFIN DE RECUPERER TOUS LES ELEMENTS VOUS PERMETTANT DE DESAMORCER CETTE BOMBE !



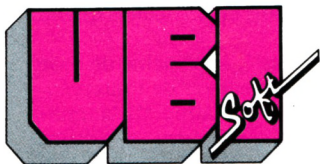
NOTICES
EN
FRANÇAIS



ARCADE-AVENTURE!

RETROUVEREZ-VOUS LA PIERRE DE FEU SACREE QUI A ÉTÉ DEROBÉE PAR UNE REINE DIABOLIQUE ?

**DISTRIBUTEURS,
NOUS CONTACTER...**



PORT GRATUIT
Règlement par chèque
bancaire ou CCP.

1, Voie Félix Eboué - 94000 Créteil TEL. 43.39.23.21

NOM : _____

ADRESSE : _____

VILLE : _____ CODE POSTAL : _____

- | | | |
|---------------------------------------|--|--|
| <input type="checkbox"/> CITY STICKER | <input type="checkbox"/> AMS-CASS 110 FF/ <input type="checkbox"/> SPEC-CASS 100 FF | <input type="checkbox"/> AMS-DISC 160 FF |
| <input type="checkbox"/> FIRE LORD | <input type="checkbox"/> AMS-CASS 110 FF/ <input type="checkbox"/> CBM-CASS 110 FF/ | <input type="checkbox"/> AMS-DISC 160 FF <input type="checkbox"/> CBM-DISC 140 FF |

LES 4 SAISONS

ERE INFORMATIQUE



Voici un jeu éducatif mettant à l'épreuve la mémoire visuelle, l'art de percevoir et de différencier les formes sans oublier le choix des couleurs pour les enfants, petits ou grands :

"4" est certainement un chiffre de prédilection pour ce jeu puisque les "4 saisons" présentent 4 séquences de jeu ayant un niveau de difficulté croissant ; bien entendu, vous avez 4 niveaux de difficulté dans la quatrième séquence !

Tout d'abord, nous faisons connaissance d'un cirque et de toute sa troupe sympathique : un lion à large crinière, un éléphant qui n'est pas rose et, bien sûr, le clown "Auguste". Durant six tableaux, nous faisons connaissance avec leurs différentes activités, le tout en couleurs ; c'est alors que nous intervenons pour les reco-

lorier suivant notre fantaisie et ceci grâce à une palette de couleurs accessible par les chiffres de 0 à 9 et les lettres a, b. Les dessins de cette séquence sont simples et les couleurs attirantes... seulement, pour savoir quelle partie du dessin va être coloriée, il faut déjà savoir lire ou avoir un grand avec soi !

Après le cirque, nous passons dans le monde des devinettes avec le sac magique. Il s'agit de trouver, parmi trois propositions, celle correspondant au contenu du sac. Lorsque la réponse est bonne, le système de coloriage de la première séquence est toujours disponible. De plus, cette séquence est composée de vingt tableaux, chacun présentant dans le sac deux chiffres... ce qui nous permet de compter de 1 jusqu'à 10...



Avec la troisième séquence, nous passons à un stade supérieur d'intérêt et de difficulté. En effet, vous vous retrouvez aux portes de la banque et, brusquement, une personne pénètre dans l'établissement ; des coups de feu retentissent (voilà les premiers sons depuis le début du jeu) et vous voilà transformé en témoin de hold-up. Votre mission consiste désormais à établir le portrait-robot du voleur. Pour cela, il y a quatre étapes d'identification : la tête, le costume, le numéro du véhicule et enfin le choix parmi six suspects ! Rassurez-vous, pour les deux premières étapes, vous avez droit au trou de mémoire, puisqu'une image d'aide est toujours accessible. Par contre, n'en abusez pas trop car cela représente une perte de temps et votre recherche est minutée... A vous d'être un bon témoin !



Pour la dernière séquence de jeu, apprêtez-vous à passer par toutes les couleurs... du temps bien entendu, car voici enfin les quatre saisons ; et nous commençons par l'hiver ; il fait froid, l'arbre où se trouvent nos merles n'a plus une feuille. Cet arbre fait l'objet d'un puzzle ; il est découpé en neuf cases, une case nous est présentée et à nous de la remettre en bonne place jusqu'à la reconstitution complète de l'arbre et de ses habitants. Pas d'angoisse à avoir si une faute est commise. Elle ne sera pas comptabilisée... Comme chacun le sait, les saisons passent : avec le printemps apparaissent les feuilles, avec l'été les fruits, et avec l'automne les pommes bien rouges, mais le principe reste le même avec un tout petit peu plus de difficultés quand même !

Dans les "4 saisons", le principe de base des dessins, des couleurs et de l'intervention des enfants est similaire à "L'animalier" présenté précédemment par "Ere Informatique". Ce jeu est complet par rapport aux qualités demandées à l'enfant, mais, bien souvent, celui-ci considère comme une nécessité d'avoir un "grand" avec lui.

DURELL

présente

BIG 4



Une superbe compilation !

DEEP STRIKE



La suite de COMBAT LYNX: cette fois-ci, c'est en biplan que vous devez détruire les installations ennemies avant que ceux-ci ne lancent une offensive générale !

THANATOS



**CHEVAUCHEZ
THANATOS
LE DESTRUCTEUR !**

NOTICES EN FRANÇAIS !

**DISTRIBUTEURS,
NOUS CONTACTER...**



1, Voie Félix Eboué - 94000 Créteil TEL. 43.39.23.21

NOM : _____

ADRESSE : _____

VILLE : _____ CODE POSTAL : _____

PORT GRATUIT

Règlement par chèque
bancaire ou CCP.

- | | | |
|------------------------------------|--|---|
| <input type="checkbox"/> AMSTRAD | <input type="checkbox"/> CASSETTE 110 FF | <input type="checkbox"/> DISQUETTE 160 FF |
| <input type="checkbox"/> COMMODORE | <input type="checkbox"/> CASSETTE 110 FF | <input type="checkbox"/> DISQUETTE 160 FF |
| <input type="checkbox"/> SPECTRUM | <input type="checkbox"/> CASSETTE 100 FF | |
| <input type="checkbox"/> BIG 4 | <input type="checkbox"/> THANATOS | <input type="checkbox"/> DEEP STRIKE |

*

CONCOURS



1^{er} PRIX :
1 IMPRIMANTE
COULEUR
OKIMATE 20 !

PRÉSENTE

FER ET FLAMME



KHAAL... la créature diabolique, redoutée de tous, a imposé sa tyrannie sur le pays de THULYETHE, transformant ce qui était autrefois un paisible royaume en une terre de misères et de désolation.

Seul un groupe d'aventuriers, armés jusqu'aux dents, osera le combattre, parcourant tout le pays, à travers ses villes, ses auberges, ses châteaux, rencontrant différents personnages, amis ou ennemis, pour réunir les différents éléments permettant de vaincre KHAAL.

Mais quel aspect revêt cet être infâme ? Rares sont ceux qui ont réussi à l'approcher, cloîtré dans sa forteresse ; personne n'en est revenu.

Eh bien, c'est à vous d'imaginer l'apparence de cette créature. Chargez votre meilleur utilitaire de création graphique sur votre AMSTRAD, et dessinez KHAAL tel que vous l'imaginez. Votre dessin pourra être en n'importe quel mode graphique, ou sur disquette (qui vous sera retournée) ou sur photo couleur.

COUPON A DECOUPER OU A RECOPIER ET A NOUS EXPEDIER

- 1^{er} Prix : Imprimante OKIMATE 20 - couleur
- Du 2^e au 10^e Prix : 5 logiciels au choix à cocher ci-dessous
(Nous préciser si vous désirez des cassettes ou des disquettes).

- Fer et Flamme (Ubi Soft - disque uniquement)
- Commando (suite)
- Light Force (F.T.L.)
- Fire Lord (Hewson)
- Trivial Pursuit (Domark)

- Dragon's Lair (Software Project)
- Zombi (Ubi Soft - disque uniquement)
- Manhattan 95 (Ubi Soft)
- Big 4 (Durell)
- Thanatos (Durell)

- Vos œuvres sont à adresser chez Ubi Soft
"Concours Fer et Flamme"
1, Voie Félix Eboué
94000 CRETEIL

• Aucune réponse ne sera donnée par téléphone.

• Date limite du concours = 31 décembre 1986



AMSTRAD 464/664/6128
SUR 2 DISQUETTES...

VAINCRE!



Et que la fête commence...



**UN CRIME
PARFAIT ?**



AMSTRAD CPC 464/664/6128
- DISC -

**PROCHAINEMENT
DISPONIBLE EN CASSETTE**

NOM : _____
ADRESSE : _____

VILLE : _____ CODE POSTAL : _____

PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

- FER ET FLAMME-DISC 295 F
- MASQUE DISC 195 F



1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil
TEL. 43.39.23.21

KNIGHT RIDER

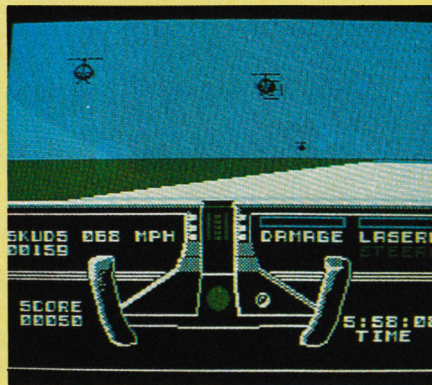
OCEAN
Arcade

L'Atlanta, vous connaissez ? Un paysage vraiment magnifique, croyez-moi... Avouez que vous traverseriez bien l'océan pour aller là-bas ! Seulement, voilà... comment faire ? Que dites-vous ? Vous êtes un as du volant ? Alors, voilà qui est simple : je vous confie une dangereuse mission, dans l'Atlanta justement. Votre nom d'agent : Michael Knight et vous aurez avec vous une étonnante voiture K.I.T.T., commandée par ordinateur.

Le but de votre mission : Deven, votre ordinateur a découvert le sombre projet d'une bande de terroristes internationaux. Vous connaissez, comme moi, l'équilibre précaire qui existe entre les pays de l'Est et ceux de l'Ouest. Cette affreuse bande a décidé de le rompre, mais, heureusement, vous êtes là... ! Evidemment, le plus difficile pour vous sera de découvrir ce qui doit réellement se passer.

La ville où doit se dérouler le complot n'est pas encore connue ; aussi, vous commencez par choisir votre destination sur la carte des Etats-Unis. Ne vous sentez pas abandonné : Deven arrivera bien à vous donner une indication.

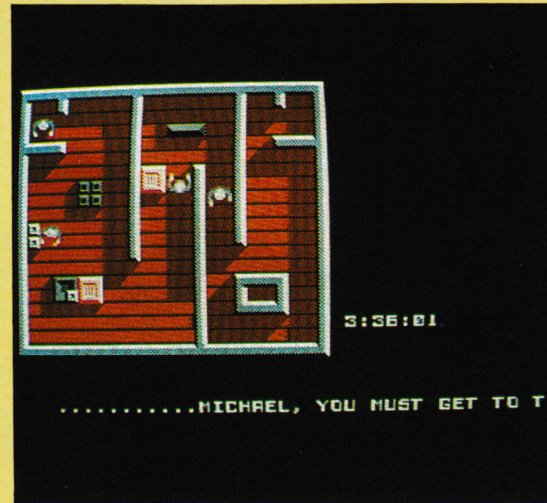
Et c'est alors que vous vous retrouvez dans votre voiture K.I.T.T. ; ce n'est pas une



Lorsque vous êtes à destination, vous pénétrez dans une base des opérations des terroristes. A ce moment, à vous de réaliser l'instruction qui vous est donnée, et si vous y parvenez, Deven, ce cher Deven, sera encore là pour vous donner des conseils.

Vous avez en main tous les atouts pour réussir votre mission. Un dernier petit détail : vous avez le choix entre quatre complots différents.

Pour ce qui est du graphisme, ne vous attendez pas à trouver des images très éla-



borées, mais elles sont suffisantes malgré tout. Il reste encore un inconvénient pour les plus francophones : tous les indices et instructions sont donnés en anglais ! Mais rien n'est insurmontable pour Michael Knight !



simple balade jusqu'à la ville, n'oubliez pas que vous êtes en mission ! Pour vous le rappeler, des hélicoptères fort peu sympathiques viennent à votre rencontre. Heureusement pour vous, vous pouvez partager les tâches : vous pilotez la voiture jusqu'à bon port et K.I.T.T. commande les lasers. Un petit problème quand même (il fallait bien en trouver un !) : vous devez donner à K.I.T.T. la possibilité d'atteindre ses cibles, ce qui, immanquablement, vous conduit à mordre les bornes. Vous pourrez réparer les dommages une fois arrivé, mais vous perdrez du temps, et le temps c'est de... ? J'avais peut-être oublié de vous préciser que vous avez un temps limité pour remplir votre mission.

NOTRE GROUPE RECHERCHE

Pour participer à la rédaction de ses revues spécialisées

H ou F

Connaissance indispensable des ordinateurs de la gamme AMSTRAD

et de leur environnement matériel et logiciel.

Connaissance appréciée des ordinateurs de la gamme ORIC

Il ou elle doit être disponible, dynamique et doit savoir rédiger avec humour.

Possibilité promotion rapide.

Appelez le 99. 52. 98. 11 demander Denis BONOMO ou Marcel LEJEUNE

**PLUS
RAPIDES
QUE LA
LUMIERE...**

NOTICES EN FRANÇAIS

**DISPONIBLES
AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM**

**DISTRIBUTEURS, NOUS
CONTACTER**



PORT GRATUIT
Règlement par
chèque bancaire ou CCP.

LIGHT FORCE

1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil TEL. 43.39.23.21

NOM : _____

ADRESSE : _____

VILLE : _____ CODE POSTAL : _____

SHOCKWAH RIDER SPECTRUM CASS. 100 F

AMSTRAD CASS 110 F DISC 150 F

COMMODORE CASS 110 F DISC 150 F

*

TENSIONS

ERE INFORMATIQUE

Réflexion

Cela fait maintenant deux heures que je me fais déplumer par ces trois loustics. Il est près de deux heures, je suis dans un sale pétrin. Quelle idée aussi de suivre avec seulement un carré de valets ? Cela m'a coûté cher, car j'étais persuadé que la blondasse assise en face de moi était incapable de bluffer. Maintenant, je suis au parfum et quoi qu'ils fassent, je reste sur mes gardes. La chance, ce soir, la chance n'est pas de mon côté. Mon fric baisse à la vitesse du cours du pétrole, tandis que mes cartes restent aussi mauvaises que mon anglais. Quinte flush, full, brelan, les coups et les cartes fusent. La chaleur m'épuise, et il y a cette fille qui danse devant mes yeux, à moitié nue. Si je me laisse trop distraire, c'est la fin. Déjà une flamme que je croyais éteinte depuis mes oreillons (18 ans), se rallume. Alors, mon regard s'égaré, se perd, la tête me tourne, mon fric fout le camp. Je suis, monte les enchères, puis, d'un seul coup, j'abandonne. La maladie des cartes m'a envahi, m'a pénétré. Je rejouerai demain, si je trouve du pognon...



Si les jeux de cartes sur ordinateur sont rares, on constate avec joie que leur qualité vaut bien la peine d'attendre. La dernière production d'ERE Informatique ne manque pas de charme. Les graphismes sont extrêmement soignés. Au début de la partie, trois adversaires vous sont opposés. Vous pouvez voir leur tête et leur expression suivant le cours du jeu qui leur est favorable ou non. L'élimination d'un premier joueur ne pose aucun problème particulier, par contre, les autres s'accrochent. Le jeu contient six joueurs d'origine, ils ont chacun leur stratégie propre. Il y a deux niveaux, un pour les joueurs moyens et un autre pour les adeptes plus confirmés. A chaque fois que votre cave atteint ou quitte un multiple du montant fixé en début de jeu, vous aurez droit au strip, du moins en partie. Ne vous affolez

pas, cela n'est pas terrible. On a vu mieux, d'ailleurs, le visage de la charmante personne est caché, peut-être parce qu'elle est laide et pleine de boutons. Ou alors c'est la femme d'un homme célèbre qui ne veut pas être reconnue. Dommage, car le reste du jeu est vraiment génial, ses qualités et son niveau sont remarquables. On se prend facilement au jeu et, au bout d'un moment, on évite les strips pour ne se consacrer qu'à la partie en cours. La simulation est très complète, et les amateurs de poker trouveront là, tout comme moi, des adversaires redoutables qui ne boivent pas, qui ne fument pas, qui ne font pas de bruit et qui sont disponibles 24 heures sur 24. Bref, un bon jeu, que tous les fans des nuits blanches, des stress prolongés et des caleçons longs sauront apprécier.



SWEEVO'S WORLD

GARGOYLE

Arcadel/Aventure

Il existe une race de personnes qui échouent dans toutes leurs entreprises. Elles font même des gaffes lorsqu'elles n'entreprennent rien. Seules dans le désert de Sibérie, elles restent dangereuses pour l'humanité. Sweevo fait parti de ces gens-là : il rate tout. Mais s'il était humain, on pourrait encore lui pardonner. Malheureusement, sa tâche principale est d'aider les hommes dans leur labeur quotidienne. Autant dire que cela lui pose de graves problèmes. Dans son école de formation à la vie active, il manque tous les examens, échoue à tous les tests et, des fois même, il oublie de se présenter, ou pire encore, il oublie son nom. Excédé par ce comportement plutôt suspect pour un androïde, le bon vieux Robot-Master a décidé de lui donner une dernière chance,

qui lui permettra, en cas d'échec, de se débarrasser de ce perturbateur et humiliant spécimen. Le pauvre Sweedo doit donc affronter des dangers réservés à ses aînés pour espérer une réhabilitation parmi les siens. Un astéroïde aux apparences austères lui a été confié, en fait il est peuplé d'êtres issus d'expériences génétiques d'un baron fou. Le pauvre héros devra prendre le contrôle de ce véritable écosystème où prédateurs cotoyent leurs victimes. A lui de choisir son camp. Parviendra-t-il à épater le vieux Robot-Master qui, peut-être, savoure déjà le départ de son plus mauvais élève.

A travers le monde, il y a de grandes familles : les Kennedy, les Rotschild, les Mac-Donald et les Auguste-Chombier-de-la-Motte-Beauvron. Place aux jeunes, voici venir celle des Alien-huit. Et ils sont nombreux, je me demande même si leur effectif ne vas pas devenir corrosif pour le reste

des jeux sur AMSTRAD. Pourtant, cette réalisation, comme les précédentes, ne manque pas de charme : graphisme soigné, animation comique, effets sonores recherchés, etc. Les dangers rencontrés, ça et là, ne ressemblent d'ailleurs pas du tout à ceux présents dans les autres logiciels. Mais la différence s'arrête là. D'un bout à l'autre de l'aventure, on n'arrête pas de se dire en soi que l'on a déjà vu cela quelque part (mais où ?). C'est à vrai dire le défaut majeur de ce soft qui, pourtant, il y a quelques années ou pourquoi pas, quelques mois, aurait fait un malheur. Mais je ne parle ici qu'en mon nom et, après tout, il existe des amateurs de jeux, puisque les éditeurs de logiciels continuent à inonder le marché avec ceux-ci. Les fans ne seront pas déçus, c'est génialement fait, l'effet des trampolines, des doigts qui sortent du sol, ou les sinistres cimetières qui jalonnent votre parcours sont des plus saisissants. Quant à moi, je me dis que je suis un vieux gribou qui ne sait plus apprécier les charmes des productions anglaises.

ZOMBI

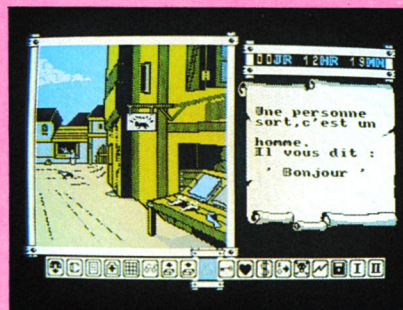
DISPONIBLE POUR COMMODORE



Evitez-leur
ce triste sort...

FER-ET-FLAMME

VAINCRE!



UN JEU DE RÔLE...
TOUT EN COULEURS ET EN 3D...
SUR 2 DISQUETTES...
GRAPHISMES EPOUSTOUFLANTS!!!



GRAPHIC CITY

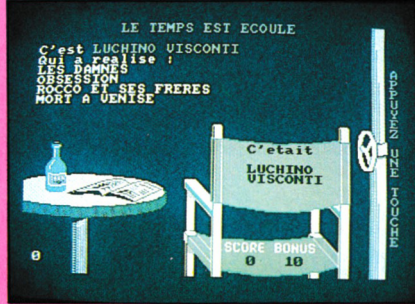
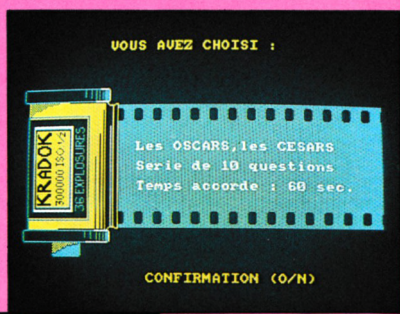


- Editeurs de sprites mode 0, 1 et 2 avec organisation des tables.
- Commandes des animations. Possibilités de les incorporer dans vos programmes.
- Interface avec éditeur d'écran.
- Démonstrations incorporées...

LA VERSION DISQUETTES CONTIENT EN PLUS:

- Tracé des chemins
- Un éditeur de caractères
- Un vidéo-sprites
- Une démonstration de mode 0.

TESTEZ VOS CONNAISSANCES...



Etes-vous une tête... A CLAP?

NOM : _____

ADRESSE : _____

VILLE : _____

CODE POSTAL : _____

PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

- CLAP CINE-DISC 180 F FER ET FLAMME-DISC 295 F GRAPHIC CITY-DISC 195 F ZOMBI-DISC 180 F *
 GRAPHIC CITY-CASS 150 F

TOUS CES PROGRAMMES SONT POUR AMSTRAD
UBISOFT 1, Vole Félix Eboué 94000 Créteil TEL. 43.39.23.21

AMSTRAD ET LE MAGNETOPHONE

S'il est un ordinateur qui pose rarement des problèmes avec son magnétophone, au niveau du chargement des cassettes, c'est bien l'AMSTRAD... Pourtant, il n'est pas toujours évident de bien s'en servir !

Avec son lecteur de cassettes intégré, le 464 ne pose pas souvent des problèmes. Pour les 664 et 6128, il n'en va pas de même. Il faut savoir choisir LE magnétophone qui sera capable de bien lire toutes les cassettes. Et bien, quoique l'on vous dise, grâce à la fiabilité des chargements et sauvegardes, on pourra utiliser pratiquement n'importe quel magnétophone sur l'AMSTRAD, ce qui veut dire que le magnéto qui vous sert à enregistrer le TOP 50 à la radio, vous rendra encore bien des services sur l'AMSTRAD. Ce qui est important, c'est la régularité dans le défilement de la bande. Certains appareils refusent obstinément d'entraîner des cassettes un peu dures... Le résultat est évident, même à l'oreille : un pleurage excessif provoque des "READ ERROR...". Autre source de "READ ERROR", le réglage de volume et, éventuellement, du contrôle de tonalité, si votre appareil en est muni. Faites des essais sur un programme court, de deux blocs au maximum. Dès que le chargement sera correct, repérez la position des potentiomètres du magnétophone avec soin : cela vous évitera de chercher par la suite. Le choix de la cassette a aussi son

importance. Mieux vaut prendre des C10, C15 ou C20, spécialement conçues pour la micro-informatique familiale. Elles ont deux avantages : le premier est qu'elles seront bien entraînées, même par le moteur le plus paresseux ; le second est qu'il faudra moins de temps pour les rembobiner et changer de face ! Les cassettes de type C90 sont à exclure...

Comment transférer un programme de cassette à disquette ? C'est très simple, du moins pour les programmes non protégés ! On tape l'instruction ITAPE, permettant de sélectionner le magnétophone, puis LOAD"" pour charger le premier programme. L'ordinateur vous invite alors à démarrer le magnétophone. Quand le programme est chargé, le message "READY" apparaît. On passe alors sur le disque avec l'instruction IDISC et on fait SAVE"nom". Attention, sur disque "nom" ne peut pas dépasser 8 caractères. Tout cela est très simple quand on a affaire à des programmes Basic. Par contre, avec des programmes en langage machine, l'affaire est plus compliquée car il faut connaître l'adresse d'implantation du programme et protéger, au moyen de l'instruction MEMORY, la zone

mémoire où il se range, avant de procéder à son chargement. Rassurez-vous, il existe des utilitaires pour cela, notamment «TRANSMAT» de Pride Utilities qui effectue automatiquement le transfert de cassette à disquette. Souhaitons qu'après lecture de ces quelques lignes, vous puissiez dire : "des problèmes avec mon magnéto, moi ? jamais !".

Micropuce 

-5%

sur : livres, logiciels, accessoires, périphériques, sur présentation du magazine (jusqu'au 31/12/86)
1, rue du Plat
59800 LILLE
Tél. 20.30.05.60

VIRGIN ATLANTIC CHALLENGE GAME

VIRGIN GAME
Simulation

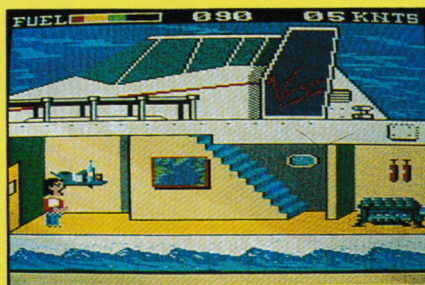
Pendant des années, des navires se sont affrontés pacifiquement pour le gain du Ruban Bleu. Pour gagner, très simple : il suffit d'être le plus rapide lors de la traversée de l'Atlantique USA - Great Britain. A votre tour de vivre l'émotion d'un trophée inutile, et qui, fut un temps, hantait tous les esprits. On dit même que c'est en voulant conquérir le précieux ruban que le Titanic sombra. Rejoignez le France, le Normandie ou encore le Queen Mary sur la liste des prestigieux détenteurs et recordmen.

Le pari est sérieux et dépasse largement le cadre de l'exploit, des retombées économiques sont également à prévoir si vous parvenez à vaincre vos illustres prédécesseurs. Le record de trois jours et dix heures est envisageable. Pour ce faire, on vous a confié le Virgin Atlantic Challenger (tiens, donc !). C'est un beau bateau qui ne ressemble en rien aux paquebots d'avant-guerre. Vous allez être confronté à une course contre les éléments, le temps et vous-même. Toute faute, erreur ou inattention peut coûter cher dans une mer

aussi vaste que l'Atlantique où les rondins de bois, les pétroliers, les baleines ou encore les porte-conteneurs se cotoient non sans risque.

Il va falloir que vous calculiez votre course afin de ne pas tomber en panne d'essence. Pour ce faire, vous pouvez bénéficier des différentes informations qui sont fournies par l'immense empire de Virgin.

Cette simulation vous confrontera avec l'aventure de Richard Drandson. Le navire (relativement petit) est divisé en plusieurs



parties : le poste de barre, la table à cartes, le télex et les machines. A l'aide du clavier ou du joystick, vous allez manœuvrer le petit personnage (R. Drandson ?) qui, à lui seul, devra mener le bateau à bon port.

L'animation et le graphisme sont relativement décevants, même si un sérieux effort a été fait au niveau de la planche de bord. On se rend compte très vite que l'Atlantique est beaucoup moins sûr que l'auto-route du Soleil. Il faut savoir exploiter les avantages de l'électronique et notamment du radar si on ne veut pas finir la croisière à la nage ou dans le ventre d'un requin. Votre domestique souffrant du mal de mer, il va falloir également vous mettre à la cuisine, sinon vos réflexes de vieux loup de mer en seront durement affectés.

Les amoureux de la mer et des défis impossibles sont gâtés. Pourtant, cette simulation, malgré son originalité, souffre du manque de graphisme. Dommage, car moi, j'aurais bien aimé gagner le ruban bleu avec les petits élastiques là.

ENFIN UNE IMPRIMANTE PROFESSIONNELLE POUR LE PCW ET LE PC 1512, A UN PRIX DIVISÉ PAR 2 ET UNE VITESSE MULTIPLIÉE PAR 2 NOUVEAU IMPRIMANTES "PERFORMANCE"

AR50 : 80 colonnes - 137 colonnes mode condensé -
VITESSE 200 CPS en draft - 45 CPS en NLQ. Largeur du
papier 4 à 10 pouces. Prix habituel 5 000 F HT, 5 930 F TTC
PRIX PROMOTIONNEL JUSQU'AU 25 DÉCEMBRE 1986
4 215,85 F HT 5 000,00 F TTC

AR55 : 132 colonnes - 233 colonnes mode condensé -
VITESSE 200 CPS en draft - 45 CPS en NLQ.
Prix habituel : 6 000 F H.T. - 7 116,00 F TTC
PRIX PROMOTIONNEL JUSQU'AU 25 DÉCEMBRE 1986
5 059,00 F HT - 6 000,00 F TTC

Caractéristiques communes :

Capacité mémoire 7 K (+ 8 K en option) - Sélection du pas
aisé (directement par touche sans passer par le soft).
Matrice 9x9 (pica haute vitesse) et 18x24 en pica haute
densité.
Interfaces centroniques parallèles, RS 232 C en option.
Nombre de copies : 1 original + 3 doubles.
Ruban infini en cassette. Impression bi-directionnelle.
Police de caractères supplémentaires (font directement
enfichable).

LOISI
TECH LOISI
TECH

LOGICIELS

MATHS pour le BAC (compilation de 3 programmes :
utilitaire, formulaire, exercice).

Cassette ou disquette : **350,00 F TTC**

DANTON HEROE : logiciels anglais perfectionnement.
Disquette : **290,00 F TTC**.

AMSTRAD à la maternelle (compilation de 4 programmes).
Disquette : **350,00 F TTC**

CPC

Bon de commande à retourner à **Loisitech** - Centre
Commercial Terminal 93 - 93106 Montreuil Cédex.
Tél. (1) 48.59.72.76 Serveur (1) 48.59.17.17

NOM Prénom

ADRESSE

TÉL

Je joins à la commande un chèque de réservation de 100 F
Demande de documentation Réservation



Les simulateurs de vol



SPITFIRE 40

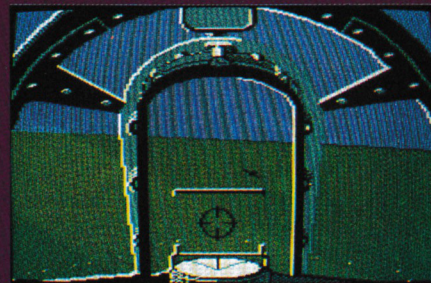
MIRRORSOFT

1500 m de béton devant moi... Moteur plein pot, j'ai 3200 tours indiqués. Lâcher les freins. Ça roule ! Le badin monte lentement pendant que la piste défile sous mes roues. Je tire doucement le manche et mon brave Spit lève le bout de son nez. Accroché derrière l'hélice, me voilà parti pour un vol d'entraînement dans la campagne anglaise. Je ne monte pas bien haut, ce matin, et vais faire un petit tour au-dessus du lac, là, à 3 miles de la piste. Virage à gauche... le bout de mon aile semble vouloir tremper dans l'eau bleue. Après ce demi-tour rapide, je me retrouve face à la piste sur laquelle je vais poser mes roues dans le sens inverse de celui du décollage. C'est vrai qu'il n'y a pas de vent ce matin ! Le train est sorti, le voyant au vert. Je sors mes volets et commence à descendre en m'alignant sur l'axe. La piste approche et je laisse tomber ma vitesse en-dessous de 100 mph. Ça y est ! En moins de temps

qu'il n'en faut pour le dire, je me pose, après cette courte ballade de santé. Cet après-midi, je suis en alerte sur la banlieue sud de Londres : j'ai juste le temps de me décontracter avant d'aller préparer la mission.

15 heures. Fin du briefing. Mission de surveillance jusqu'à la côte ; chaque jour, la chasse allemande vient se frotter à nous. Je n'ai pas encore eu l'occasion d'engager les hostilités autrement qu'en mission d'entraînement et j'ai hâte de me payer un petit combat tournoyant. Faut dire que sans cela, c'est plutôt monotone : l'herbe est verte, le ciel est bleu et, à 20 000 pieds, y a pas grand'chose à voir ! Décollage ! Je monte aux ordres de l'officier "ops" vers deux hostiles signalés dans le 220 pour 30 miles. Ah, ah ! Le Spit est une sacrée bonne machine, et je grimpe sec malgré mon plein de carburant (elle est bonne !). Ça y est, je les vois : ils sont même trois,

en cap inverse. Ils m'ont vu aussi : il va y avoir du sport ! Je dégage par la gauche car, à trois contre un, ce n'est pas la peine que j'essaie. Tiens, il se sépare et l'un d'eux est à ma portée : je vais me le payer. Je pars en piqué et remonte plein pot vers la gauche. Mes canons sont armés et je le vois dans mon collimateur. En deux courtes rafales, le voilà qui s'enflamme et part en vrille : ma première victoire. Je sens que ce soir, il va falloir arroser ça au mess... si je rentre ! Sombre présentiment car voici que se profile dans mon rétroviseur une silhouette redoutable. D'où sort-il, celui-là ? Il faut que je le décroche et surtout, il ne faut pas que je lui laisse le temps de me tirer comme un lapin. Demi-tour, suivi d'un piqué : il est toujours derrière et ça se gâte car je vois de courtes salves partir de ses mitrailleuses. Le sol se rapproche dangereusement. Il redresse mon appareil juste au moment où ma arrière éclate sous les projectiles. Va falloir sauter, vieux ! Et je me retrouve sur le plancher, entortillé dans mes draps. Drôle de cauchemard, qui m'a fait tomber du lit. Ma mère m'avait bien dit que je passais trop de temps devant mon AMSTRAD à jouer avec Spitfire 40.





TOMAHAWK

DIGITAL INTEGRATION

Piloter un avion léger, on sait faire à la rédaction d'AMSTAR, mais voilà, quand on a affaire à un simulateur d'hélicoptère, les choses se compliquent. Alors, on est allé voir l'Adjudant-chef (de réserve) Pier-rat qui a piloté des H34 dans le Djébel et ensuite des Alouettes et des Ecureuils dans la gendarmerie. On lui a filé une caisse de bière, un CPC 464 et la notice de Tomahawk. Après un briefing d'une demi-heure, il était prêt à décoller. Laissons-lui la parole :

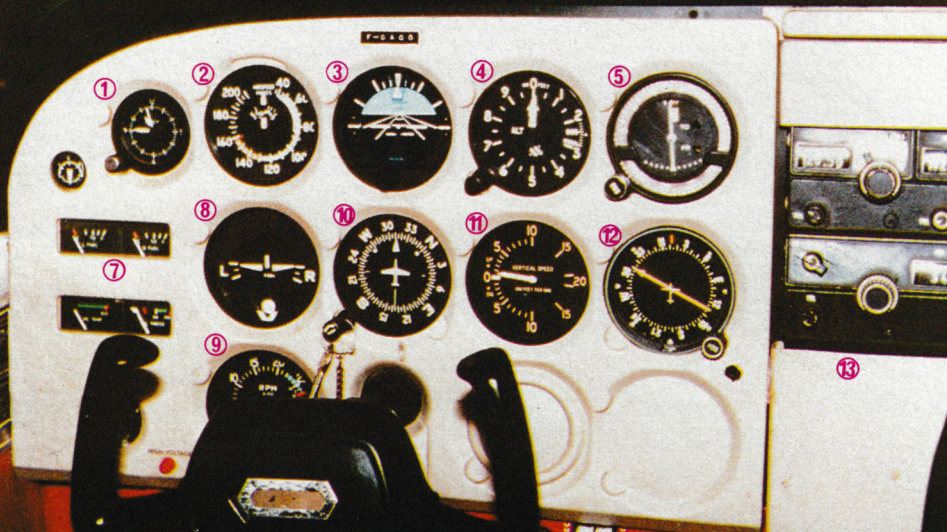
Bon, on est posé sur le H, prêts à mettre en route ! Je pose ma cannette et on va pouvoir décoller. Comme on est en territoire inconnu, pas de procédure radio. J'actionne la manette des gaz et les rotors tournent. L'embrayage est automatique. Une action sur le pitch pour mettre un peu de pas et on monte à un mètre en stationnaire. On entend le "flapping" du rotor principal et l'horizon est stable. Un coup de godasse à gauche puis un autre à droite pour tester le rotor anti-couple et on s'en va. Au loin apparaissent déjà des monta-



gnes en 3D, dessinées en fil de fer. Stabilisé à 1500 pieds, on ne risque rien et on va les contourner par la gauche pour revenir sur le H ou on va tenter une autorotation. Surtout ne pas perdre de vitesse. Entre 60 et 80, on devrait être bon ! L'approche est correcte, mais on a touché légèrement à droite du H. Il faudra s'entraîner davantage pour avoir bien en main le AH-64 Apache de Mc Donnell Douglas Helicopters qui a un domaine de vol se situant bien au-delà de celui des hélicoptères français. Deuxième partie du programme : le combat. On va essayer de détruire des chars et des hélicos ennemis. On dispose pour cela d'un canon, de fusées et de missiles, mais ils ne sont pas faciles à détruire, les bougres, surtout au niveau 4. Retour au menu principal où je choisis le vol avec turbulences et nuages, ce qui correspond mieux à ma qualification. L'instrumentation est assez complète, horizon artificiel (indispensable dans les nuages), badin, alti, vario, compas et système de navigation doppler. La simulation devient vraiment réaliste, quel pied !

J'ai même l'impression que c'est plus dur qu'en réalité, peut-être parce que je ne ressens pas instantanément les réactions de la machine. Parce qu'un hélico, ça se pilote avec ses fesses, un peu comme quand on conduit un vélo en lâchant les deux mains. Les corrections d'attitude sont naturelles et instantanées, alors qu'ici je n'ai que des références visuelles extérieures ou bien mon horizon artificiel qui présente une certaine inertie. Toujours est-il que je me suis crashé dans un immeuble. Ça ne fait rien, on recommence, mais en vol de nuit cette fois. On voit l'extérieur en rouge, un peu comme à travers un intensificateur de lumière. Génial ! Mais, c'est pas tout... les jauges de carburant indiquent qu'il est temps de rentrer et je me taperais bien une petite bière. Ceci dit, je ne peux que vous conseiller vivement ce programme si vous voulez connaître des sensations proches de celles que l'on éprouve en pilotage réel, avec un seul regret néanmoins, que les objets extérieurs n'aient pas été représentés de façon plus réaliste. Peut-être, un jour, dans une prochaine version de ce logiciel qui existe également (j'aurais oublié de vous le dire) sur PCW. Allez, tchin...





- 1- Pendule
- 2- Anémomètre
- 3- Horizon artificiel
- 4- Altimètre
- 5- Indicateur du VOR
- 6- Compas
- 7- Instruments moteur
- 8- Bille et indicateur de virage
- 9- Compte-tours moteur
- 10- Conservateur de cap
- 11- Variomètre
- 12- Radio compas
- 13- Equipement radio

Et si on essayait un vrai avion ?

L'histoire des simulateurs de vol sur micro-ordinateurs est presque aussi ancienne que celle de des machines. Le premier simulateur digne de ce nom est apparu en 1978 sur TRS 80 et Apple ; il s'agissait du Flight Simulator de la société américaine Sublogic. Bien que doté d'un graphisme un peu sommaire, ce programme présentait la particularité d'intégrer dans ses calculs les paramètres de vol d'un avion de tourisme réel, et de plus, offrait une instrumentation relativement complète. Son successeur, qui tourne sur Apple, IBM, Commodore et Atari, s'est naturellement appelé Flight Simulator II et représente ce qui se fait de mieux actuellement en matière de simulation sur ordinateur personnel. Malheureusement, il y a peu de chance que ce programme soit un jour adapté à la gamme des CPC en raison du faible nombre de machines vendues aux USA, et seuls les propriétaires de PC 1512 pourront l'utiliser. Dommage, car aucun des simulateurs actuellement disponibles sur CPC ne lui arrive à la cheville !

La vocation d'un simulateur de vol est par définition de simuler le comportement d'un avion en vol, et pour les pilotes que nous sommes, force est de constater avec regret qu'aucun des programmes testés ne donne satisfaction. Pour vous en convaincre, dites-vous bien que si vous arrivez, sans expérience de pilotage réel, à effectuer un atterrissage correct sur ordinateur c'est que la simulation n'est pas réaliste. Comme vous pourrez en juger en lisant ces différents bancs d'essai, il manque toujours quelque chose. En partant de cette constatation, on est amené à se poser la question suivante : que faut-il pour qu'une simulation soit réaliste ?

1- LES PARAMETRES DE VOL

La moindre des choses, c'est que votre avion se comporte de manière sensiblement analogue au modèle d'avion qu'il est sensé simuler. Le vol est régi par des équations complexes intégrant la masse de l'avion, sa portance, la puissance du moteur, la traînée induite, etc. qui devraient être prises en compte de manière précise par le concepteur du programme et pourtant, c'est bien souvent loin d'être le cas. Ceci impose des calculs en langage machine car le basic est beaucoup trop lent pour une simulation en temps réel.

2- L'INSTRUMENTATION

La photo qui accompagne cet article vous montre la planche

de bord typique d'un avion de tourisme, ici un Cessna 172. Un simulateur devrait au moins proposer l'horizon artificiel, l'altimètre, le variomètre, le compte-tours moteur, le compas, l'indicateur de vitesse et au moins un moyen de radionavigation qui pourrait être un VOR ou un ADF. La bille pourrait être négligée si l'on accepte que la gouverne de direction soit automatiquement coordonnée aux mouvements des ailerons. Ceci facilite le pilotage en attribuant la main droite au joystick et la gauche à la manette de gaz.

Autre point important, le dessin des instruments. Trop souvent, dans un souci de simplification, les auteurs nous gratifient d'indicateurs numériques qui enlèvent tout réalisme au panneau d'instruments. On a l'impression de conduire une centrale nucléaire. Quant aux radars de combat et autres lasers, autant les oublier. Dites-vous bien que plus il y a de gadgets de ce genre, et plus la simulation est mauvaise !

3- LE PAYSAGE EXTERIEUR

L'attrait principal d'un voyage en avion léger réside dans la beauté du paysage vu du ciel. Malheureusement pour les programmeurs, la représentation tridimensionnelle des paysages extérieurs constitue un véritable casse-tête. C'est pourquoi la plupart d'entre-eux se contentent de présenter le sol en vert et le ciel en bleu avec parfois des points de repère qui peuvent être des montagnes, des bâtiments et des terrains d'aviation. Les programmes de combat, quant à eux, peuvent souvent faire abstraction du sol en ce sens que tout se passe à haute altitude et qu'il suffit alors de faire apparaître une visualisation 3D des avions ennemis.

EN GUISE DE CONCLUSION...

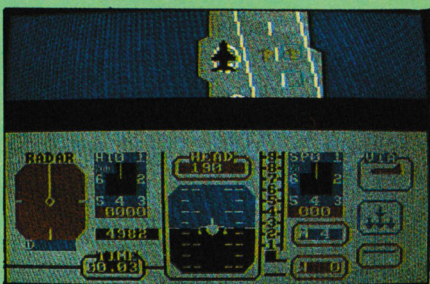
Le simulateur de vol idéal n'existe pas (pour l'instant) sur Amstrad et c'est dommage. Si cet article ne vous a pas convaincu, profitez donc d'un après-midi ensoleillé d'automne pour rendre visite à l'aéro-club le plus proche de chez vous et vous offrir un baptême de l'air en place avant. Je suis sûr que si vous le lui demandez gentiment, votre pilote vous laissera tenir le joystick... heu ! je veux dire le manche à balai durant quelques instants et là vous verrez la différence. Mais méfiez-vous, cela pourrait devenir le début d'une passion...



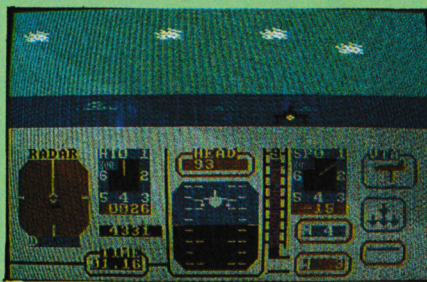
JUMPJET

ANIROG

Un porte-avions coûte très cher, et encore plus cher s'il est long. Un AMSTRAD aussi, ça coûte cher, me direz-vous, mais là n'est pas le propos d'aujourd'hui. La vocation d'un porte-avions étant de recevoir des avions destinés à assurer la protection de la flotte, les militaires ont rapidement manifesté de l'intérêt pour un avion à décollage vertical, ce qui permettrait de raccourcir la piste d'envol et de diminuer le coût du navire. De ce concept est né le Harrier britannique qui a acquis ses lettres de noblesse durant la guerre des Malouines. Si vous n'avez jamais eu l'occasion d'assister aux évolutions de cet appareil, soit au Salon du Bourget, soit à la télévision, sachez qu'il s'agit d'un avion à réaction qui peut décoller et se poser verticalement, grâce à l'orientation du flux



des réacteurs. Ce genre de manœuvres, étant très délicat, demande de grandes qualités de pilotage et, de plus, provoque une grande consommation de carburant, préjudiciable à la portée de combat. Jumpjet n'est rien d'autre qu'un Harrier, aux commandes duquel Anirog vous propose de vous installer. L'écran est scindé en deux parties horizontales, celle du bas présentant un tableau d'instruments très complet (en tous cas suffisant pour remplir la mission), et la partie supérieure vous permettant de visualiser le monde extérieur. Au début de votre progression, vous tenterez des décollages en vous efforçant



de garder à l'appareil une assiette correcte. Ne montez pas trop haut dans un premier temps et essayez de vous mettre en stationnaire à quelques mètres au-dessus du pont d'envol. Ce n'est déjà pas facile par temps calme, alors, imaginez les difficultés lorsque vous serez Group Captain, habilité à voler par tous les temps. Ensuite, toujours en vous conformant aux indications données dans la notice qui est fort bien faite, tentez un appontage en réduisant progressivement la poussée. Ce n'est que par la

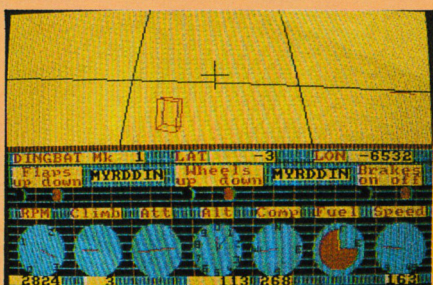


suite que vous pourrez tenter de vous éloigner légèrement du porte-avions, toujours en veillant à la sécurité du vol. N'oubliez pas que c'est votre vie qui est dans la boîte ! Quand vous maîtriserez bien la machine, l'Amiral qui coordonne les opérations vous nommera Flight Lieutenant et vous pourrez alors participer efficacement à la défense du porte-avions et, pourquoi pas, obtenir une promotion au grade supérieur pour peu que vous n'ayez pas fait couiner trop souvent le témoin d'avertissement qui sanctionnera toutes vos fautes. Et les occasions d'en commettre sont nombreuses : il faut penser à sortir le train d'atterrissage (ça paraît évident, mais il arrive qu'on l'oublie !), ne pas dépasser 300 kts avec le train sorti, surveiller l'essence, ne pas perdre de vitesse avec la tuyère en position arrière, etc. Bref, il s'agit là d'un programme s'adressant aux débutants, plus proche, aux yeux du pilote confirmé, du jeu d'arcade que du simulateur de vol.

MYRDDIN FLIGHT

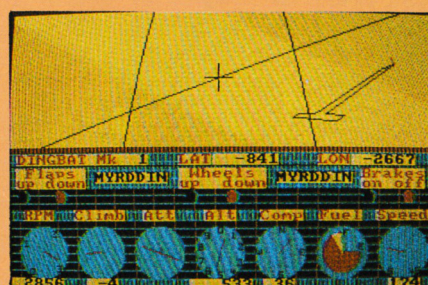
MYRDDIN SOFTWARE

Salut Alan ! Tu viens faire un tour ? Comment, c'est ton baptême de l'air ? On va aller se faire une petite promenade et quelques photos. Tiens, il paraît qu'AMSTRAD fait de la pub et à fait inscrire son nom en lettres géantes dans un champ : on va aller jeter un coup d'œil et, après, je t'emmènerai voir la pyramide noire qui vient d'être bâtie au nord du terrain. Ta ceinture est bouclée ? OK, on va décoller. Tu vois, je commence par sortir les volets. On pourrait s'en dispenser, mais on consommerait alors davantage de piste et je me méfie car il y a une grande antenne juste au bout ! Ça, c'est la manette des



gaz. Je la pousse à fond vers l'avant. Ouais, je vais parler plus fort, parce que ça fait du bruit ! J'ai lâché les freins et on commence à rouler. Regarde l'indicateur marqué "Speed" : ça s'appelle un anémomètre (ou badin) et dès qu'il indiquera 45 nœuds, je vais tirer sur le manche. Voilà, c'est fait, on vole ! Tu n'as pas peur, au moins ? Je rentre le train puis les volets. On va rester vers 300 pieds, ce qui fait une centaine de mètres d'altitude. Regarde, on va passer tout près de la tour, là sur ta droite. Je vire légèrement à gauche ; d'ici une minute tu va voir la grosse pub AMSTRAD. Tiens, la voilà ! Pas mal, hein ? avec ses lettres de toutes les couleurs ! On va faire un cercle juste au-dessus. Bon, passe-moi la carte, on va mettre le cap sur la pyramide. Allez, je prends le 045, ça devrait coller. Au passage, on apercevra ces deux terrains, l'un en rouge, sur la gauche, l'autre en bleu sur la droite. Encore trois minutes, et on y sera. Ça va, tu n'es pas déçu par ton premier vol ? Oui, c'est vrai, cet avion est un peu lent et ne réagit pas très vite, mais la prochaine fois, je t'emmènerai avec un autre dès que je serai qualifié dessus : c'est le jour et la nuit !

Pyramide droit devant ! C'est une drôle de construction, tout en noir. Tiens, prends un coup les commandes pour virer à droite. Doucement ! Il ne faut pas trop incliner la bête... On va prendre le cap 180 et retourner au terrain. Moi, ce qui me piaît le plus, c'est l'atterrissage. Il est vrai que ça m'a coûté plusieurs séances d'entraînement. Voilà le terrain ; on va se poser face à l'ouest. Je réduis ma vitesse et sors les volets. Virage à droite pour se placer dans l'axe de la piste, et hop, on sort le train : s'agirait pas d'oublier ! On descend tout doucement et nous revoilà sur le plancher des vaches. Petits coups de freins pour s'arrêter et on rentre au parking. Ça t'a plu ? Et bien, je suis content. Tu n'auras qu'à revenir dimanche prochain, j'ai un copain qui nous propose un petit vol en jet : tu verras, c'est autre chose !



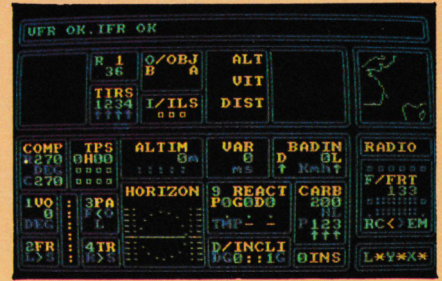
MISSION DELTA

ERE INFORMATIQUE

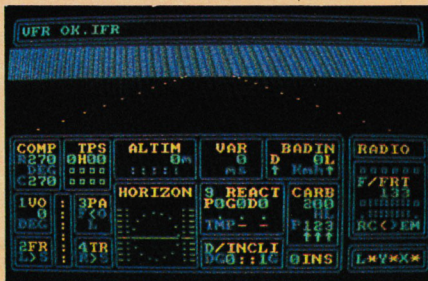
La première version de Mission Delta est apparue il y a maintenant trois ans sur ORIC et a obtenu un très vif succès car il s'agissait du premier simulateur de vol disponible sur un micro-ordinateur de faible coût. Malheureusement, de nombreux jeunes qui ont toujours tendance à confondre jeu d'arcade avec simulation réaliste, ont été déçus par ce programme, principalement à cause de l'absence de visuali-

sation 3D du paysage survolé, mais aussi à cause, précisément, du réalisme de la simulation qui rend sa mise en œuvre presque aussi difficile que celle d'un avion réel.

Vous vous trouvez aux commandes d'un intercepteur dont la mission consiste à détruire les avions ennemis qui évoluent dans une mystérieuse zone Delta dont les caractéristiques sont fort mal connues. L'heure est venue de décoller. Après avoir étudié le manuel de vol, vous sortez les volets à 20° et affichez une puissance réacteurs de 9,9 et la post-combustion sur 2. Après avoir contacté deux fois la tour pour les autorisations de pénétrer et de décoller, vous lâchez les freins. Quand le badin affiche une vitesse supérieure à 300 km/h, tirez légèrement le manche et rentrez le train dès que les roues ne touchent plus la piste. N'oubliez pas de rentrer les volets à 600 km/h et d'établir un dernier contact avec la tour pour libérer la fréquence locale et connaître la fréquence du centre de



contrôle aérien. Voilà une procédure qui a le mérite d'être proche de la réalité, mais qui est suffisamment complexe pour dérouter le débutant. Et tout le programme est à l'avenant, c'est-à-dire très intéressant au niveau de la navigation aux instruments et du combat. Nous avons un peu moins aimé cette fameuse zone Delta qui enlève un peu de réalisme à la simulation. En conclusion, nous dirons que l'arrivée des programmes de simulation plus récents, sans doute, a relégué en arrière-plan ce logiciel, mais tous les fans d'aviation attendent toujours le simulateur idéal avec visualisation réaliste de l'extérieur et de la planche de bord, et une simulation de procédures qui pourrait être celle de Mission Delta.



STRIKE FORCE HARRIER

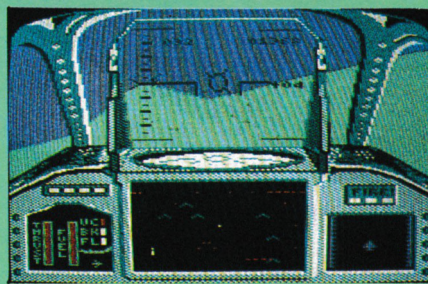
MIRRORSOFT



Connaissez-vous le Harrier ? C'est un avion de conception britannique, unique en son genre car il est le seul V/STOL (atterrissage et décollage verticaux ou courts) qui soit réellement opérationnel. Avion d'appui tactique au sol, il existe également en version marine (Sea Harrier). Ete 1982 : vous voilà embarqué à l'autre bout de la terre vers un petit archipel dont le nom m'échappe : Malines ? Malunes ? Malouines ? Oui, c'est ça, Malouines ! Enfin, ça pourrait être cela car le scénario proposé dans Strike Force Harrier consiste à détruire le QG ennemi situé à 800 km de votre base de départ : simulation de vol et stratégie militaire sont réunies. Le résultat est passionnant.

Sorti d'école, il y a peu, vos heures de vol sur ce type d'appareil sont inférieures à cent : il va falloir s'entraîner un peu. Harnais bouclé, sécurités de siège ôtées, le mécanicien sol vous souhaite "bon vol". Check-list initiale effectuée, vous lancez le moteur pour un décollage vertical, diffuseurs de poussée orientés vers le bas. Puissance maximum, les yeux fixés sur le HUD (Head Up Display) vous surveillez l'altimètre et l'indicateur d'attitude. Vers 700 pieds, vous décidez de faire un petit tour d'horizon en explorant les 360 degrés autour de vous. Remarquable, cette possibilité du Harrier qui le transforme en plateforme d'observation. Au loin, la bataille fait rage. Bon, il est temps d'engclencher le FOFTRAC (Friend Or Foe TRACKing) qui établit, sur son indicateur

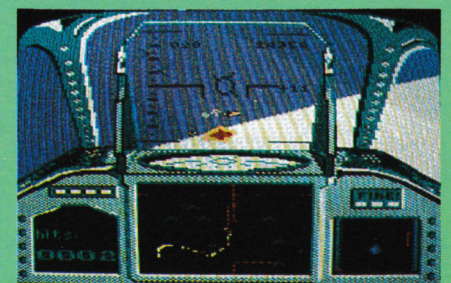
cathodique, une carte de la zone opérationnelle et des forces en présence. Diffuseurs de poussée sur 0 degrés, vous partez en vol horizontal : l'avion a tendance à perdre de l'altitude, jusqu'à ce que sa vitesse soit suffisante. Brrr ! C'est une manœuvre à éviter près du sol ! Oh,



oh ! Un groupe de chars ennemis droit devant, près des montagnes. Si on faisait un petit carton ? Armement paré, à 300 nœuds et 500 pieds, vous foncez vers les cibles toutes désignées : les canons ont une portée de 3 km seulement et vous n'avez que 250 obus ; il faut donc déclencher le tir à coup sûr. Au premier rang, 2 chars s'embrasent et les autres fuient à toute vitesse. Pas question de les poursuivre, hélas, car votre mission prévoyait de ne pas s'éloigner de la base. Là-haut, dans le bleu du ciel, entre les quelques cumulus qui s'amoncellent, des traînées de condensa-

tion de chasseurs ennemis tracent des arabesques. Vous revoyez dans votre tête, tout en prenant le cap retour vers la base, ce film d'un combat aérien pris par Jeff, votre copain de toujours lors de sa précédente mission. Avec deux missiles tirés, il a réussi à abattre un chasseur, pendant qu'un autre prenait la fuite... Comme vous aimeriez être là-haut, à plus de 20 000 pieds !

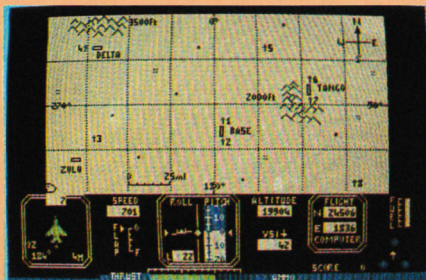
Mais déjà, l'antenne radar de la base est en vue. Vous commencez votre approche, train sorti, paré pour un atterrissage vertical. L'altitude décroît rapidement, trop rapidement. Une brusque augmentation de poussée ralentit le taux de descente. Encore une dizaine de pieds et les roues touchent le sol. Vous arrêtez le moteur et déjà l'équipe sol se précipite. Quel instant agréable lorsqu'on enlève le casque et le masque à oxygène et que l'on peut enfin respirer au grand air.



FIGHTER PILOT

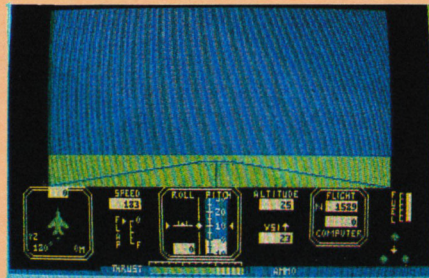
DIGITAL RESEARCH

Salut ! Je suis le major Mike Ado du 98^e Flying Wing basé à New Marseille (vous ne connaissez pas ?). Je pilote un F15 Eagle. Oh, c'est une sacrée bonne bête.. Il fait beau ce matin et je me prépare pour une mission d'entraînement. Objectif : rallier la base Delta près des montagnes de Bluehill. Tiens, la semaine dernière un de mes potes s'est foutu en l'air dans le brouillard : il avait manqué la base, son calculateur de bord étant tombé en panne. Ce matin, ça ne risque pas de m'arriver. Je vais vous raconter un peu la vie d'un pilote du 98^e FW... Ah, tiens, ça cause dans mon casque. Je peux partir ! Il roule lentement et me voilà aligné sur la piste. Je sors mes volets. Tout est paré pour le décollage. "Tiger One, take off !" Le gars



à la tour semble de mauvais poil ce matin... M'en fous, je vais prendre mon pied ! Plein pot, la Post-Combustion enclenchée, ça commence à rouler. A 150 nœuds, je tire le manche et tout de suite, je rentre le train. Faut pas oublier les volets, non plus !

Je vais rester à 1500 pieds, j'ai envie de m'amuser. Sur la carte, j'ai repéré un terrain avec une tapée d'avions légers : je vais leur dire salut en passant à 650 nœuds au-dessus de chez eux. Cap 300, je ne vais pas beaucoup m'écarter de la carte qui m'amènera à Delta. Calculateur de navigation en marche, ma distance par rapport à la base ne fait que croître. Tiens, voilà le terrain ! Ils n'ont même pas eu le temps de me voir passer que je fonce déjà vers Delta. Je me guide avec la balise du terrain et sélectionne l'ILS pour une approche aux instruments. Voilà la piste ! Il y a un peu de vent, mais tout va bien : volets bas, trains sortis, vitesse 135 nœuds au toucher des roues ; un petit coup de frein après avoir coupé les gaz et me voilà arrêté sur la piste. Qu'est-ce qui se passe ? "Tiger One, scramble !" hurlent mes écouteurs. Je remonte la piste et me voilà reparti. L'opérateur sol me donne une série de caps qui vont m'emmener sur un "hostile" non



identifié. Je sélectionne mon calculateur de tir. Le collimateur apparaît sur la tête de visée et l'armement est paré. 20 000 pieds pour 2 miles : j'ai son écho sur mon radar. Surprise ! un autre F15 ; ce n'est qu'une mission d'entraînement. J'ai vite fait de le rejoindre et de ralentir pour ne pas le dépasser : il est à ma merci... mais le voilà parti dans une série de manœuvres destinées à me décrocher. Tonneaux, boucles, piqués : rien à faire, je le suis ! Coup d'œil à la jauge, il est temps de rentrer. "Salut à toi, Blue Star, je rentre au bercail". Après ce message destiné à mon "plastron", je prends le cap retour vers la base. Il est temps de rentrer, car mon pétrole descend à vue d'œil. J'approche à vue et me pose sans incident. C'est fini pour aujourd'hui !

Cet entraînement est quotidien car un jour, il me sera peut-être demandé de combattre réellement et alors, pas question de faire une erreur. Ça vous plairait d'être un "Fighter Pilot" ?

RED ARROWS

DATABASE SOFTWARE



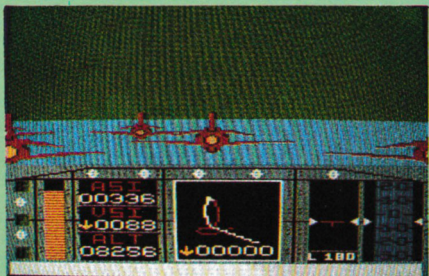
Je n'aurais jamais dû participer à ce concours idiot avec, pour premier prix, deux vols avec les Red Arrows (la patrouille acrobatique anglaise). Que d'émotions ! Je ne suis pas prêt à m'asseoir de nouveau dans un Hawk pour faire de la voltige ! Sympa pourtant, le père John, "Red 8" dans la patrouille. Le matin, il m'a proposé un petit vol d'initiation avant de participer, l'après-midi, à un show dans la banlieue de Londres. Décollage gentillet, au cours duquel, pour me mettre en confiance, John me décrit les instruments. A gauche du tableau de bord, les indicateurs de train, freins et volets ; puissance du réacteur, altitude, taux de montée et vitesse air (en numérique). Au centre, un instrument bien spécial : le radar de suivi de formation. Pour finir, les indicateurs de roulis et d'assiette occupant la partie droite de la planche de bord.



Tout en me parlant, John grimpe vers 3000 pieds. Aucun repère au sol : je suis complètement désorienté. Seul l'horizon barre mon pare-brise, séparant le bleu du ciel du vert de la campagne anglaise. C'est parti pour un petit tonneau suivi d'une boucle : j'ai l'impression de peser lourd, lourd, lourd... Le sol se rapproche à une vitesse vertigineuse et je me sens écrasé sur mon siège ; ouf, nous voilà de retour en vol horizontal. Tiens, me dit John, prends les commandes. Oui, bascule le manche à droite ! Bizarre ! Pour un Hawk, il a l'air aussi lourd qu'un 747 : je m'attendais à mieux. Il est temps de rentrer vers le terrain : ce qui m'attend cet après-midi m'angoisse et m'émoustille tout à la fois !

16h30 : casque sur les oreilles, la tour vient de nous donner l'autorisation de rouler pour la présentation. Le temps est magnifique. "Tower, Red Leader : we are ready !" Ça y est, le grand cirque va commencer !

"Red, clear to take off !". Et ça roule ! Toute la patrouille... Quelle montée ! J'ai bien fait de manger léger... Dire qu'en bon Anglais, John s'est avalé du poisson à la confiture de groseilles ! Je vois les autres là, devant : on pourrait presque les toucher. Les avions dansent les



uns par rapport aux autres. "Diamond... Go !" L'ordre du leader claque dans mes écouteurs. Formation en diamant, on commence une boucle qui me colle au siège. Oh, que ça descend vite ! "Eagle... Go !" Changement de formation pour un nouveau passage vertical terrain. J'essaye d'imaginer ce que donne ce ballet d'avions rouges vu d'en bas, par les spectateurs. "Concorde. Go !" Voilà qu'on imite la silhouette de l'avion toulousain, mangeur de cassoulet ! Cette fois, c'est une boucle à l'horizontale. Notre position, "Red 8", est juste à l'arrière droit de la patrouille. Après vingt minutes, qui m'ont semblé durer une heure, la tour nous autorise à l'atterrissage. J'ai l'impression de flotter sur un nuage. John se marre dans l'interphone : pas besoin de voir ma bouille pour comprendre ! Allez, ce n'est pas de ta faute, mon vieux, mais je ne suis vraiment pas fait pour la voltige ! Merci néanmoins pour cette expérience que je ne suis pas prêt d'oublier !



QUELQUES CONSEILS POUR REUSSIR LES PREMIERS VOLS

Il faut bien se dire une chose : piloter avec un simulateur est presque aussi difficile à faire qu'avec un véritable avion... bien que les risques soient inexistantes ! En fait, ceci est dû au manque de précision, à la lenteur, à la taille mémoire réduite et... à la totale inaptitude des micros familiaux à une simulation de vol réaliste. Prenez un vrai pilote, mettez-le aux commandes de Spitfire 40 : il y a fort à parier qu'il ne réussira pas à atterrir qu'après plusieurs tentatives. Prenez un Amstradiste moyen, champion de voltige et as du pilotage sur Fighter Pilot, asseyez-le dans un bête Piper d'aéroclub : c'est la caisse en sapin garantie s'il essaie de décoller !

Pour jouer avec nos petits simulateurs, la première chose à faire consiste à bien lire la notice. Les principales caractéristiques de l'avion y sont, en général, consignées. Après cette phase préliminaire indispensable, on peut envisager le premier vol. Pour le décollage, l'avion étant dans l'axe de la piste, il suffit de baisser les volets (pas ceux de la fenêtre, mais ceux de l'avion !), d'appliquer la puissance maximale au moyen de la manette des gaz et de lâcher les freins. Lorsque l'appareil roule, surveiller la vitesse. Dès qu'elle est suffisante (voir notice), tirer délicatement le manche : l'avion monte. On peut alors rentrer

le train (lorsque c'est prévu) puis les volets. Attention, pour cette dernière manœuvre, il convient de respecter une vitesse très précise. L'avion pourra ensuite être mis en vol horizontal. Repérer la position de l'horizon par rapport au pare-brise : elle servira par la suite à maintenir l'avion à l'horizontale.

Avant de tenter le premier atterrissage, il convient de savoir manier l'avion correctement. Manche à gauche, le sol semble monter vers vous alors que l'aile gauche s'abaisse. Les degrés défilent sur le compas. On redresse l'avion et on fait la même chose à droite. Attention, si on incline trop l'avion, il perdra de l'altitude. L'autre phase de cet entraînement préliminaire consiste à se préparer, tout en restant à une altitude respectable, aux manœuvres d'atterrissage. Vitesse réduite, sortie des volets, l'avion doit descendre de manière régulière à quelques centaines de pieds/minute (voir indicateur "variomètre"). Lorsque l'appareil sera parfaitement maîtrisé, l'atterrissage deviendra envisageable. Il faut se placer dans l'axe de piste, à une distance respectable et effectuer les manœuvres d'approche telles qu'elles ont été apprises en altitude. L'ultime instant, avant le toucher des roues a son importance : le taux de chute doit être presque nul. Les gaz doivent être réduits au maximum. Dès que l'avion est sur la piste, on peut freiner.

Bien sûr, cette dernière phase est moins délicate avec les simulateurs de "Harrier", l'avion se posant verticalement !

TRADUCTION DE QUELQUES TERMES UTILISES

| | |
|-----------------|-----------------------------------|
| Landing : | atterrissage (aussi touchdown) |
| Take off : | décoller |
| Flaps : | volets |
| Undercarriage : | train d'atterrissage (aussi gear) |
| Throttle : | manette des gaz |
| Thrust : | puissance appliquée |
| Aircraft : | avion (aussi plane) |
| Brakers : | les freins |
| Reheat : | post combustion |
| Rudder : | palonnier (gouverne de direction) |
| Scramble : | décollage immédiat |
| Target : | cible |
| Elevator : | gouverne de profondeur |
| Ailerons : | ailerons (!) (virages) |
| Roll : | roulis |
| Pitch : | tangage |
| Yaw : | lacet |
| Heading : | cap |
| Bearing : | relèvement |
| Nose-up : | cabrer |
| Nose-down : | piquer |

| | Animation | Planche à Bord | Extérieur | Combat | Carte | Particularités | Manuel de vol | Réalisme |
|----------------------|--------------------|---|---|--------------------|---------------|--|---------------|---------------------------------------|
| SPIRE 40 | Bonne | Graphisme inégalé | Pistes Repères rares | Air/Air | Peu détaillée | Sauvegarde de la Progression sur disque | Bien | Bien |
| RED ARROWS | Moyenne | Peu réaliste | Aucun repère sol Vue sur la patrouille | Non | Non | mode tuteur pour apprentissage des figures | succinct | réactions de l'avion assez décevantes |
| FIGHTER PILOT | Bonne | Partiellement numérique | Pistes + quelques repères sol | Air/Air | Détaillée | Navigation, attaque et combat réalistes | Bien | Bien |
| JUMPJET | Lente | Correct | Moyen | Air/Air | Non | Décollage et atterrissage peu réalistes | Bien | Décevant |
| MISSION DELTA | Inexistante | Complète mais beaucoup d'instruments numériques | Inexistant | Air/Air | Succincte | Pilotage et aventure futuriste | Très bien | Correct pour vol aux instruments |
| STRIKE FORCE HARRIER | Très bonne | Peu réaliste | Très bien | Air/Air Air/Sol | Succincte | Allie stratégie et pilotage | Bien | Correct |
| MYRDINN FLIGHT | Fonction du niveau | Mixte analogique et numérique | Pistes + 20 repères sol | Non | Non | Permet l'entraînement à l'atterrissage | Moyen | Bien |
| TOMAHAWK | Très bien | Complète mais numérique | Bien | Air/Air Air/Sol | Détaillée | Seul simulateur d'hélicoptère | Bien | Très bien |

TOP SECRET

LORICIELS
Aventure



A partir du jour où, dans la province du Wago, la nouvelle du coup d'état est arrivée, la vie est devenue totalement insupportable. Une seule solution pour sauver la paix du pays : mettre en place une organisation secrète qui sera chargée de libérer le président, enlevé et emprisonné lors du soulèvement.

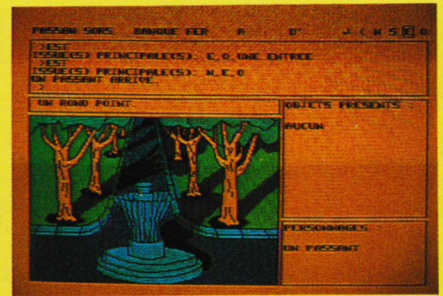
Vous êtes pratiquement dans la confiance de cette organisation car, Manu, un des membres de l'organisation, est votre voisin. Aujourd'hui, nous sommes le jour J-1. Mais, soudain, enfer et damnation ! Manu vient d'être arrêté, et tout le réseau est démantelé. Alors, vous foncez, sans réfléchir... Il faut récupérer le matériel, découvrir les mots-de-passe qui vous sont encore inconnus et conduire le projet de Manu jusqu'à la réussite la plus totale. Seulement, vous ne savez pas vraiment dans quel engrenage vous mettez le doigt ! Par où commencer, vers qui aller, à quelles personnes faut-il s'adresser ? On se calme ! N'oubliez pas que votre AMSTRAD ne supporte qu'un ordre à la fois, sous peine de s'emmêler les circuits...

Pour cela, vous avez, en haut de votre écran, un répertoire d'ordres que vous pouvez sélectionner grâce aux flèches de votre clavier et valider avec la touche COPY. D'autre part, n'oubliez pas d'utiliser le mode impératif pour vous faire entendre !

Si, par hasard, vous vous sentez complètement désorienté, vous pouvez toujours faire appel à une aide. Ne vous faites cependant pas trop d'illusions ! Cette aide restera plus souvent muette qu'efficace. Vous serez amené à visiter toute la ville ; voici un petit éventail des lieux visités : la banque, un bar, un garage, un kiosque (qui ne va pas sans un square), sans oublier le confessionnal et le cimetière...

Une chose est sûre en ce qui concerne ce jeu : vous ne risquez pas d'être déçu par les images, bien dessinées avec de superbes couleurs. Mais (malheureusement, il y en a un), vous risquez de vous arracher les cheveux pour trouver un vocabulaire qui soit accepté par votre ordinateur. Je vais

vous donner un indice pour ne pas être bloqué dès le début : lorsque vous êtes en bas de votre immeuble, vous avez deux orientations possibles, plus une sortie ; l'ordre correspondant à la sortie est : "SORS IMMEUBLE". Le reste des ordres est top secret ; espérons que vous arriverez à les découvrir !



ACTIVISION
Aventure

Soudain, vous vous réveillez et vous êtes face à une porte ; que s'est-il donc passé ? Impossible de le savoir, votre mémoire vous fait défaut. Vous entrebâillez alors la porte (une chance, elle n'est pas fermée à clé) et manquez de vous rompre les os dans un escalier aux marches abruptes qui se trouve immédiatement derrière la porte. En bas de l'escalier, se trouve une machine bizarre ayant pour nom : "The Eidolon". A l'intérieur, vous découvrez que son inventeur est le professeur Agon, vivant au siècle dernier.

La machine étant en parfait état de marche, vous vous retrouvez évoluant dans un labyrinthe de cavernes... Reste à connaître la signification de chaque cadran figurant au tableau de bord, et vous saurez où vous allez.

Au milieu, vous avez un indicateur de direction : il ne sera pas superflu car, dans ce dédale, rien ne ressemble plus à une caverne... qu'une autre caverne !

Tout en vous déplaçant, vous rencontrez des boules de couleurs différentes que vous pouvez charger à bord de l'Eidolon ; les rouges sont les plus destructives, les bleues ont pour effet de suspendre le cours du temps (l'effet n'est pas définitif), les jaunes permettent à la machine de reprendre un peu d'énergie et les vertes ont pour effet de transformer les créatures sur lesquelles vous tirez (mais attention, l'effet n'est pas connu d'avance ; en effet, la bête sera-t-



elle ensuite plus ou moins dangeureuse ? That is the question)...

Lors de vos déplacements, vous êtes amené à rencontrer quatre créatures différentes ; il y en a une qu'il vaut mieux rencontrer en dernier : c'est le dragon. Quant aux trois autres, elles sont magiques : lorsque vous leur tirez dessus, elles se transforment en pierres précieuses que vous devez ramasser.

Est-il besoin de vous préciser que les pierres précieuses sont également magiques et qu'elles permettent d'affronter le dragon ? Pourquoi toujours revenir au dragon ? Parce qu'il constitue la clé pour sortir d'un niveau de difficulté... Et vous n'êtes pas au bout de vos peines, car il existe sept niveaux de difficulté et vous ne pouvez en ignorer aucun.

Vous pourrez passer un bon moment avec ce jeu, qui mérite de s'inscrire dans votre répertoire. A noter un scrolling latéral, très intéressant et rapide.

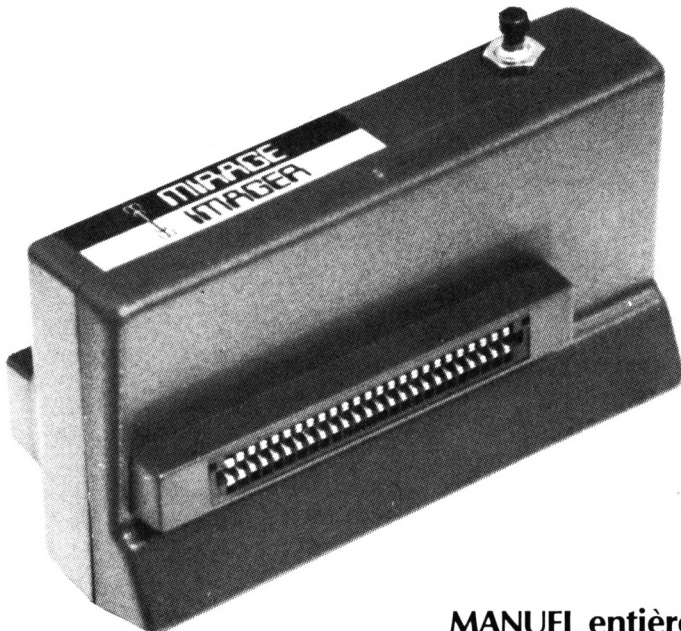
EN DIRECT D'ANGLETERRE

INCROYABLE!

LE SCOOP DU SALON INFORMATIQUE DE LONDRES!

**UN PERIPHERIQUE POUR TRANSFERER
100 % DES PROGRAMMES
DE CASSETTE A DISQUETTE
(Et même de disquette à cassette!)**

LE MIRAGE IMAGER



NOUVEAU PRIX!
(le cours de la livre sterling a baissé)

450 F

PORT COMPRIS
CPC 464 et 664
Câble de raccord CPC 6128 : 50 FF

MANUEL entièrement en français

Ses caractéristiques :

- Extrêmement simple à utiliser
- On branche en 2 secondes et c'est prêt à fonctionner!
- Le simple fait de presser un bouton permet de transférer TOUT programme automatiquement de cassette à disquette, ou de disquette à cassette
- Succès de transfert à 100 %
- Les programmes transférés fonctionnent!!!
- Sauvegarde automatique de TOUT programme (100 %) disque/disque ou cassette/cassette
- Contrôlé par menu
- Commandes très simples (presser une touche!)

- Très amical, détecte les erreurs de l'opérateur
- 8 K RAM et 8 K ROM incorporés
- Compresse afin d'utiliser un espace minimum sur disque ou cassette
- Compatible avec les cartes d'extension
- Pour usage personnel
- Comporte une broche pour connecter d'autres périphériques
- Vitesse ordinaire ou rapide de sauvegarde cassette
- FANTASTIQUE : en appuyant sur un bouton, stoppez TOUT jeu à TOUT moment, et sauvegardez-le (disque ou cassette) tel qu'il est. Vous continuerez le jeu plus tard en repartant d'où vous vous êtes arrêté!

VENTE PAR CORRESPONDANCE - Envoyez votre commande (en français) directement à :

DUCHET Computers - 51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE,
Téléphone : + 44 - 291 257 80

ENVOI IMMEDIAT PAR AVION dans le Monde entier. (Hors Europe ajouter 25 FF S.V.P.)

REGLEMENT PAR :

- Mandat-poste international : CPC 464/664 : 450 FF - CPC 6128 : 500 FF.
- Eurochèque ou chèque bancaire en livres sterling compensable en Angleterre :
CPC 464/664 : 49,95 livres sterling - CPC 6128 : 54,45 livres sterling.

Rédiger les mandats, etc... à l'ordre de DUCHET Computers.

Si vous êtes pressé, réservez votre commande **EN PARLANT EN FRANÇAIS!**
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44 291 257 80.

22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES - Tél. : (1) 43.28.22.06

OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE

PC 1512 ! L'AMSTRAD NOUVEAU EST ARRIVÉ!!!

RÉSERVEZ-LE DÈS AUJOURD'HUI EN REMPLISSANT LE BON CI-DESSOUS :

Je désire obtenir : de plus amples renseignements sur le PC 1512 un numéro prioritaire de réservation

NOM _____ ADRESSE _____ WILLE _____

PCW

- PCW 8256 5925 F
- PCW 8512 7690 F
- ext. 256 K pour 8256 450 F
- rallonge alim. + imp. 280 F
- stylo optique 890 F
- interf. RS 232/centronic 690 F
- housse (mon. + clavier + imp.) 299 F
- ruban imprimante (par 2) 198 F
- disquette 3" (DF-DD) 79 F
- souris (avec interf. et progr.) 1490 F

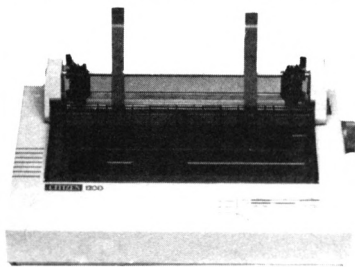
CPC

- CPC 6128 moniteur monochrome 3990 F
- CPC 6128 moniteur couleur 5290 F
- CPC 464 moniteur monochrome 2690 F
- CPC 464 moniteur couleur 3990 F

- imprimante DMP 2000 1990 F
- interface RS 232 (Amstrad) 590 F
- souris 690 F
- joystick compétition PRO 5000 195 F
- disquette vierge 3 pouces 35 F



- 1er lecteur de disquettes 1990 F
- 2ème lecteur de disquettes 1590 F
- cordon 2ème lecteur disquette 150 F



Imprimante CITIZEN 1200

120 CPS - matrice 9 x 9 - traction ou friction - jusqu'à 3 ex. compatible EBSON - garantie 2 ans - interface centronic intégrée.

Particulièrement bien adaptée à l'Amstrad cette imprimante vous donnera toutes satisfactions ! Compatible avec la plupart des logiciels de copie d'écran du commerce elle accepte également les caractères graphiques.

- imprimante CITIZEN 120 D 2490 F

PRODUITS DK TRONICS

- Extension 64 K :**
- pour 464-664 599 F
- extension 256 K.ROM**
- pour 464-664 1199 F
- pour 6128 1199 F
- extension 256 K. silicon-disk**
- pour 464-664 1199 F
- pour 6128 1199 F
- stylo optique**
- pour 464-664 en cassette 249 F
- pour 464-664-6128 - en ROM 349 F
- magnétophone (avec câble) 340 F
- câble magnéto 50 F

- Rallonge alimentation + vidéo**
- ne soyez plus collé à l'écran, rallonge. 464 130 F
- ne soyez plus collé à l'écran, rallonge. 180 180 F
- housse moni + clavier 6128 175 F
- housse moni + clavier 464-664 175 F

- Cassettes vierges C20**
- les 5 45 F
- les 10 80 F

LOGICIELS DISQUETTE CPC

- super prof 820 F
- 3D chess 170 F
- 30 grand prix 150 F
- activator 150 F
- adresses (éd. smart) 190 F
- agenda (éd. smart) 230 F
- algebre 245 F
- amstradeus 570 F
- amstradivarius 175 F
- asphalt 180 F
- autoform. assembl. 295 F
- bactron 180 F
- balade au pays de big ben 250 F
- balade outre rhin 250 F
- batman 169 F
- billy la banlieue 199 F
- bob winner 180 F
- bobby bearing 195 F
- bombjack 150 F
- budget (éd. smart) 190 F
- c.a.o. 410 F
- calculmat 450 F
- carnet (éd. smart) 290 F
- carte de france 185 F
- cartoon 199 F
- cauldron 2 180 F
- ciné clap 180 F
- city sliker 165 F
- d base 2 790 F
- datamat 450 F
- deactivators 195 F
- deep strike 170 F
- disk 50 200 F
- elite (français) 255 F
- équation inéquation 245 F
- fer et flammes (2 disq.) 295 F
- fido 200 F
- fighting warrior + teh way of ex 240 F
- fire lord 165 F
- géographie 220 F
- grand prix 500 180 F
- graphic adventure creator 255 F
- graphic city 195 F
- hercule 200 F
- l'affaire sydney 199 F
- l'affaire vera cruz 199 F
- l'angle d'or 199 F
- l'animalier 180 F
- l'ère du verseau 250 F
- l'héritage 199 F
- la geste d'artillac 265 F
- la solution (micro-applic.) 950 F
- la ville internale 180 F
- le 5ème axe 160 F
- le diamant de l'île maudite 220 F
- le pacte 220 F
- le secret du tombeau 199 F
- les mines du roi aquantus 195 F
- logo en français 180 F
- lorigraph 295 F
- m.g.t. 180 F
- macadam bumper 240 F
- mailing (éd. smart) 190 F
- mandragore 255 F
- manhattan 180 F
- maracaibo 180 F
- masque 195 F

LOGICIELS CASSETTE CPC

- algebre 175 F
- amstrad golds hits 120 F
- amstradeus 490 F
- asphalt 140 F
- autoform. assembl. 195 F
- azimuth head align. tape 110 F
- bactron 140 F
- batman 95 F
- billy la banlieue 140 F
- bobby bearing 115 F
- bomb jack 100 F
- budget familial 140 F
- c.a.o. 320 F
- cartoon 150 F
- cassette 50 165 F
- cauldron 2 110 F
- city sliker 105 F
- coloric 95 F
- cours solfège niveau 1 180 F
- d.a.m.s. (micro-applic.) 295 F
- dan dare 125 F
- deactivators 115 F
- deep strike 120 F
- dossier boerhaave 150 F
- dun darach 110 F
- dynamite dan 100 F
- electric wonderland 120 F
- empire 195 F
- fichier (éd. smart) 150 F
- fire lord 105 F
- gems of stradus 100 F
- golden hits 120 F
- grand prix 3D 150 F
- grand prix 500 150 F
- graphic city 150 F
- gunflight + way tiger + v. visiteur 145 F
- gutter 120 F
- initiation basic vol. 1 199 F
- jungle jane 129 F
- l'affaire sydney 199 F
- l'affaire vera cruz 170 F
- l'aigle d'or 160 F
- l'héritage 170 F
- la bataille d'angleterre 140 F
- la geste d'artillac 265 F
- le 5ème axe 120 F
- le diamant de l'île maudite 180 F
- le millionnaire 140 F
- le mystère de kikekankoi 160 F
- les mines du roi aquantus 130 F
- lorigraph 195 F
- m.a. base 165 F
- m.g.t. 140 F
- macadam bumper 160 F
- manager 140 F
- mandragore 265 F
- manhattan 140 F
- maracaibo 140 F
- master file (français) 180 F
- meurtre à gde vitesse 180 F
- mission delta 120 F
- never ending story 125 F
- nexor 110 F
- nexus 135 F
- omega planète invisible 265 F
- ordidactic 250 F
- pacific 120 F
- pedagogiel (année complète) 720 F
- ping-pong 100 F
- planète base 140 F
- pouvoir 180 F
- prodigy 120 F
- rally 2 160 F
- rambo 100 F
- robbot 130 F
- sai combat 120 F
- salut l'artiste 100 F
- sapiens 140 F
- shogun 115 F
- skyfox 120 F
- space moving 295 F
- split personalities 120 F
- star avenger 80 F
- stress 120 F
- tableur (éd. smart) 180 F
- tempest 120 F
- templiers 180 F
- tennis 3D 120 F
- thanatos 105 F
- they sold a million (n° 1) 120 F
- they sold a million (n° 2) 120 F
- tobrouk 1942 120 F
- tony truang 140 F
- tour du monde en 80 jours 120 F
- translock 150 F
- trivial pursuit 199 F
- winter games 115 F
- xarq 120 F

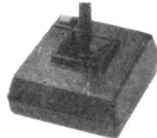
LOGICIELS PCW

- adresses (smart) 380 F
- alienor (logicyts) 1055 F
- am-stram dames 199 F
- autoform. assembl. 295 F
- azerty 250 F
- banque (smart) 680 F
- batman 169 F
- bridge player 3 199 F
- budget (éd. smart) 380 F
- colossus chess 4 175 F
- d base 2 790 F
- d.r. draw 599 F
- d.r. graph 599 F
- damocles (fact. + gest.) 1750 F
- fairlight 175 F
- fichier (éd. smart) 680 F
- force 4 + mission détecteur 199 F
- genecar 199 F
- graphologie + biorythmes 199 F
- histoire d'or 250 F
- multiplan 498 F
- nostradabur 699 F
- pocket base 780 F
- pocket calc 490 F
- pocket wordstar 790 F
- quick mailing 790 F
- reversi 199 F
- s.a.s. raid 160 F
- space invader 160 F
- tomahawk 210 F

UNE T.V. pour moins de 1000 F

Grâce à cette interface le moniteur de votre CPC deviendra une T.V.

- interface T.V. 990 F



TIRVITT 2

Esthétique, robuste, pratique le TIRVITT 2 vous séduira ! Contacts par micro-switches, un contacteur sous le socle permet le choix 4 ou 8 directions.

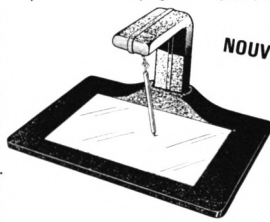
- TIRVITT 2 150 F

SYNTHÈSE 1



"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOCl la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !

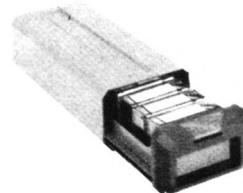
- synthétiseur vocal (prog. sur cassette) 499 F
- synthétiseur vocal prog. sur disquette 549 F



NOUVEAU MODÈLE

Le "must" pour les amateurs de graphisme. Utilisée par la majorité des créateurs de logiciel cette tablette vous séduira par sa simplicité d'utilisation et la qualité "top niveau" des résultats obtenus. (ex. options : faire des points, traits, boîtes, cercles, texte, remplir, "zoom".....)

- graphicop 990 F



Des boîtes géniales pour ranger vos supports.

- pour disquettes 5" 1/4 180 F
- pour disquettes 3" et 3" 1/2 160 F
- pour cassettes 99 F

Câble imprimante AMSTRAD

Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic"

- câble imprimante 150 F

- ruban imprimante DMP1 (par 2) 198 F
- ruban imprimante DMP 2000 99 F

ADAPTATEUR PERITEL TOUS CPC 450 F

Produits JAGOT et LEON

- E 210 1500 F
- E 213 3800 F
- E 211 3700 F
- E 214 2000 F
- E 212 3700 F
- E 215 2700 F
- E 210 420 F
- E 201 1000 F
- E 202 1000 F
- E 203 1100 F
- E 204 390 F
- E 101 590 F
- E 103 590 F

Possibilités de crédit partiel ou total

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F).

NOM _____ ORDINATEUR : 6128 coul. 6128 mono. 464 coul. 464 mono. 8256 8512

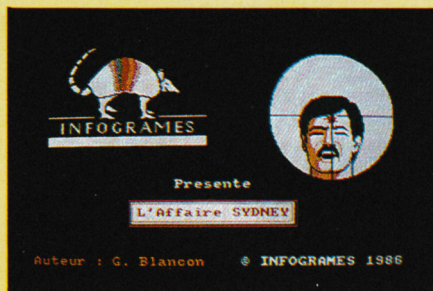
ADRESSE _____ TÉL _____ CODE POSTAL _____ WILLE _____

Mode de paiement : chèque / mandat / contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

L'AFFAIRE SYDNEY

INFOGRAMES

Policier



Tout commence par une belle journée d'automne ; il fait beau, à peine froid. Vous êtes d'une humeur charmante... Vous vous sentez capable de faire des miracles... Mais, en fait, qui êtes-vous ?.. Le chef de la Brigade des recherches de Saint-Etienne qui s'est distingué dans l'affaire Vera-Cruz et vous venez d'être muté à Clermont-Ferrand.

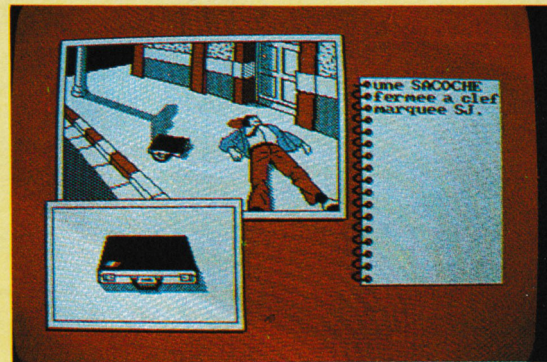
Mais soudain, un coup de téléphone et tout bascule... Au petit matin, un homme a été abattu dans la rue, d'une balle en pleine tête. Vous êtes demandé d'urgence sur les lieux afin d'effectuer les premières constatations.

Et votre enquête commence ; j'espère que vous n'avez pas oublié votre pipe et votre chapeau car vous avez déjà la loupe à votre disposition. Surtout, prenez le temps de passer au peigne fin (pas facile !) le lieu du crime (car il y a crime incontestablement), afin de relever le plus d'indices possible. Apparemment, l'assassin connaissait bien les habitudes de la victime ; mais, d'où a-t-il pu tirer ?

Elémentaire, mon cher W....! De l'appartement dont la fenêtre est anormalement restée ouverte. Et vous voilà parti à la recherche de plus de renseignements vous permettant de découvrir l'identité de l'assassin.

Mais n'allez pas trop vite... vous êtes loin de posséder tous les éléments. Il vous reste à regagner votre bureau afin d'appliquer les méthodes traditionnelles. Vous serez intraitable (on ne vous connaît pas !) lors des dépositions et de la comparaison des éléments.

Pour vous permettre de terminer votre enquête en un tour de main, outre votre flair incontestable (et incontesté), vous disposez d'un réseau informatique : le



RESEAU DIAMANT. Grâce à lui, vous pouvez dialoguer directement avec les autres services de gendarmerie, administrations préfectorales et pénitentiaires. Ainsi, vous avez l'avantage d'avoir une réponse immédiate aux diverses questions que vous vous posez.

Vous avez maintenant tous les éléments pour être éblouissant dans cette enquête captivante. J'ai réussi à ne vous livrer aucun indice, mais je vous donnerai quand même un conseil : évitez les arrestations arbitraires, sans preuves irréfutables, si vous voulez conserver votre image de marque !..

LE PACTE

LORICIELS

Aventure

Lorsque vous avez la boîte du Pacte entre les mains, vous ne savez déjà plus ce que vous devez faire... Simplement du rouge et du noir, est-ce de bon augure ? D'autant plus qu'il s'agit de pénétrer dans un univers où les forces du bien ont conclu un Pacte avec la nuit, l'ombre, le mal et les démons depuis quatre siècles déjà ! Et si vous étiez responsable de la libération des puissances diaboliques ? Vous n'êtes pas superstitieux, mais enfin... on ne sait jamais ! Tant pis, c'est trop tentant, vous vous lancez à l'eau.

Enfin, façon de parler car vous vous retrouvez face à une demeure mystérieuse et vous sentez que l'atmosphère est lourde, si lourde... Mais vous n'avez plus le choix ; il faut maintenant combattre et percer le mystère qui se trouve entre ces murs, si vous ne voulez pas devenir un POSSEDE...

Vous êtes sur le seuil de la maison avec tout votre équipement ; en effet, vous êtes là pour vous battre et non pas pour courir au suicide ! Alors, pour affronter tous les phénomènes surnaturels que vous allez rencontrer, vous avez un appareil photo ultra-perfectionné, un briquet, un paquet

de cigarettes (pour vous remonter le moral de temps en temps), un crucifix, une torche électrique et un revolver (je ne suis pas convaincu de son efficacité contre les démons !.. mais c'est toujours rassurant de se sentir "fort").

Vous êtes prêt ? Alors, allez-y, rentrez !.. Brrr...! Comme il fait sombre ! Vite, allumez la torche !.. Et maintenant, il ne vous reste plus qu'à visiter toutes les pièces (croyez-moi, ce n'est pas un deux pièces-cuisine ?) afin de trouver des indices. Si vous arrivez dans la salle à manger, n'oubliez pas d'avoir avec vous un verre et d'éteindre votre torche ; car alors, vous pourrez assister à une véritable scéance de spiritisme et, si vous émettez des ondes favorables, l'esprit répondra à vos questions et vous donnera beaucoup d'indications fort intéressantes...

Pendant vos recherches, vous rencontrez peut-être Wilson, Laura et son chien Black qui sont arrivés en même temps que vous, avec leur propre matériel ; ce sera alors un atout supplémentaire pour vous. Enfin, n'oubliez pas de surveiller en permanence votre état psychologique, car s'il a le malheur de passer à 0, vous sombre-

rez à tout jamais dans la folie (Avouez quand même que ce serait une grande perte !).

Et si par hasard vos nerfs craquent, vous n'avez plus qu'une seule solution : FUIR... Mais méfiez-vous, car : "vous ne quitterez pas le Pacte si facilement !..". Si vous aimez ressentir une atmosphère pesante et avoir quelques frissons dans le dos, procurez-vous ce jeu tout de suite. Vous aimerez aussi la manière de donner vos ordres ; en effet, vous disposez de deux lexiques (un de verbes et un de noms). Il ne vous reste plus qu'à sélectionner les mots désirés et valider... seulement, attention, seuls les ordres sensés seront acceptés !



TANKATAK

Arnaud MENIN

TANKATAK est un classique du jeu d'arcade mais qui n'avait pas encore été présenté sur Amstrad. Aux commandes de votre char, vous devez vous faufiler à travers une végétation envahissante et truffée de pièges de plus en plus nombreux pour détruire le char ennemi piloté par votre adversaire. Lorsque vous serez à portée de tir, ce sera un combat acharné pour lancer vos missiles qui détruisent tout sur leur passage. Mais attention, il faut impérativement éviter d'entrer en contact avec les obstacles qui envahissent l'écran, sinon c'est la destruction assurée. Si vous désirez obtenir une plus grande portée de tir, évitez de maintenir le doigt en permanence sur la gâchette. Et que le meilleur gagne !

Notes : la petite touche Enter a été redéfinie pour lister le programme. Enfin, si vous possédez un doubleur de joystick, remplacez le INKEY (52) par INKEY 53.

Commandes

| | |
|---|--|
| Joueur 1 joystick ou Haut = A Bas = Z Gauche = X Droite = C Tir = Caps Lock | Joueur 2 joystick ou pavé numérique Haut = 4 Bas = 1 Gauche = 2 Droite = 3 Tir = . |
|---|--|

```

10 '
20 ' // T A N K A T A K //
30 ' // A. MEMIN //
40 '
50 KEY 139,"mode 2:ink 0,0:paper 0:pen 1
:ink 1,24:cls:border 1:list "
60 DEFINT a-z
70 DIM p(40,20)
80 tk1=3:tk2=3:
90 WHILE a$("<"":a$=INKEY$:WEND: ' vide
buffer clavier
100 '
110 'presentation
    
```

```

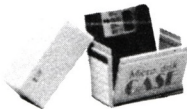
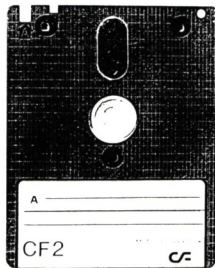
120 '
130 MODE 1:INK 0,0:INK 1,25:INK 2,18:INK
3,13:BORDER 0,2:PAPER 0
140 CLS
150 LOCATE 14,2:PEN 3:PRINT "Arnaud Memi
n"
160 LOCATE 16,4:PRINT "presente"
170 LOCATE 12,6:PEN 2:PRINT "T A N K A T
A K";CHR$(164);
180 '
190 DY=240
200 RESTORE 260
210 READ DX1,DX2:IF DX1=-1 THEN GOTO 250
220 PLOT DX1,DY,1:DRAW DX2,DY
230 DY=DY-3
240 GOTO 210
250 '
260 DATA 320,350,285,360,282,364,279,367
,275,370,273,372,271,371,271,371,273,368
,275,365
270 DATA 225,430,190,445,188,450,187,451
,188,449,189,448,190,447,191,445,194,442
,198,438,204,434,205,432,-1,-1
280 '
290 PLOT 279,228,1:DRAW 150,280
300 PLOT 275,225,1:DRAW 146,274
310 PLOT 277,226,1:DRAW 148,277
    
```

Control Reset
34, rue de Turin
75008 PARIS
Tél. (1) 42 93 47 32
Métros : Rome, Liège,
St-Lazare, Place Clichy.

DISQUETTE 3"



TH 172
Coffret de rangement
40 disquettes
à charnières



TH 175
Coffret de rangement
10 disquettes

130 F



25 F

49 F

POUR AMSTRAD*

EN PROFITANT DE NOS PROMOTIONS

● 1 TH 175 + 10 DISQUETTES 3" **299 F**

● 1 TH 172 + 20 DISQUETTES 3" **630 F**

DISQUETTE SEULE 3" (minimum 10 pièces) **28 F**

*marque déposée

PRIX TTC

ECHANGEZ VOS JEUX!

Si vous êtes lassés par vos jeux, ne les gardez plus, échangez-les contre des nouveautés ou des titres que vous ne connaissez pas encore avec:

BOOMERANG

BP 585 - 74014 ANNECY Cedex - Tél. 50.67.70.42

Je souhaite recevoir votre documentation sur le fonctionnement du centre Boomerang

NOM: _____

ADRESSE: _____

CODE POSTAL: _____ VILLE: _____

PROGRAMMES

```

320 PLOT 146,274:DRAW 150,280
330 'CHOIX OPTION
340 LOCATE 16,18:PEN 2:PRINT "_1) JEU."
350 LOCATE 16,20:PRINT "_2) FIN."
360 '
370 RESTORE 490
380 A$=INKEY$
390 IF A$="2" THEN MODE 2:INK 1,24:PEN 1
: BORDER 1:END
400 IF A$="1" THEN GOTO 520
410 '
420 '
430 '
440 READ a,b
450 IF a=-1 THEN FOR t=1 TO 3000:NEXT:RE
STORE :GOTO 370
460 IF a=0 THEN FOR t=1 TO 100:NEXT:GOTO
380
470 SOUND 1,a,b,14:SOUND 2,(a*2)-10,b,15
480 GOTO 380
490 DATA 379,20,0,5,379,20,0,5,379,20,31
9,20,253,20,284,20,319,20,284,25,379,20,
0,5,379,20,0,5,379,20,319,20,253,20,284,
20,319,20,284,25,253,20,319,20,284,20,25
3,15,213,20,239,20,253,20
500 DATA 284,20,319,20,284,15,239,20,253
,20,284,20,319,20,284,20,253,25,0,5,253,
20,319,20,284,20,253,15,213,20,239,20,25
3,20,284,20,319,20,284,15,239,20,253,20,
284,20,319,20,358,20,319,20,379,32
510 DATA -1,0
520 ' DECORS - COULEURS
530 '
540 MODE 1
550 'REDEF CARACTERES
560 SYMBOL AFTER 32
570 SYMBOL 150,&X0,&X0,&X11110,&X111000,
&X1111110,&X1111111,&X1111110,&X0:' d
roite
580 SYMBOL 151,&X0,&X0,&X1111000,&X11100
,&X1111111,&X1111111,&X1111110,&X0:' g
auché
590 SYMBOL 152,&X0,&X0,&X1000,&X1000,&X1
1100,&X1111111,&X1111111,&X11000011:'
haut
600 SYMBOL 153,&X0,&X0,&X10000,&X10000,&
X111100,&X11111111,&X11111111,&X11000011
:'bas
610 SYMBOL 253,&X111100,&X1111110,&X1111
1111,&X11111111,&X1111110,&X111100,&X110
00,&X11000
620 '
630 '
640 WINDOW #0,1,40,1,20:WINDOW #1,1,40,2
1,25
650 INK 0,2:INK 1,6:INK 2,21:INK 3,13
660 BORDER 3
670 PAPER #0,0:PAPER #1,3:CLS #0:CLS #1:
PEN #1,0
680 '
690 LOCATE #1,13,1:PRINT #1,"Nombre de T
anks : "
700 LOCATE #1,18,3:PRINT #1,"Score : "

```

```

710 LOCATE #1,19,5:PRINT #1,"Fuel"
720 '
730 PEN 3
740 WHILE obj<50
750 xa=INT(RND*40)+1
760 yo=INT(RND*20)+1
770 LOCATE xo,yo:p(xo,yo)=1
780 obj=obj+1
790 ON INT(RND*3)+1 GOSUB 810,820,830
800 WEND:GOTO 850
810 PRINT CHR$(207);:SOUND 1,900,3,12:RE
TURN
820 PRINT CHR$(252);:SOUND 1,700,3,12:RE
TURN
830 PRINT CHR$(253);:SOUND 1,500,3,12:RE
TURN
840
850 PEN 1:FOR DX=5 TO 255:PLOT DX,2,1:DR
AW DX,8:SOUND 1,DX*2,1:NEXT
860 f1=250:f2=250
870 PEN 2:FOR DX=385 TO 635:PLOT DX,2,2:
DRAW DX,8:SOUND 1,DX*2,1:NEXT
880 '
890 X1=2:Y1=5:X2=38:Y2=15:DIR1=2
900 PEN 1:LOCATE X1,Y1:PRINT CHR$(150);:
P(X1,Y1)=0
910 PEN 2:LOCATE X2,Y2:PRINT CHR$(151);:
P(X2,Y2)=0
920 '
930 'debut BOUCLE PRINCIPALE
940 '
950 FOR t=1 TO 500:NEXT t
960 SOUND 1,650
970 SOUND 1,600
980 SOUND 1,50,9
990 '
1000 PEN #1,1:LOCATE #1,2,2:FOR n=1 TO t
k1:PRINT #1,CHR$(150);" ";:NEXT
1010 PEN #1,2:LOCATE #1,35,2:FOR n=1 TO
tk2:PRINT #1,CHR$(151);" ";:NEXT
1020 '
1030 PEN #1,1:LOCATE #1,2,4:PRINT #1,sc1
1040 PEN #1,2:LOCATE #1,35,4:PRINT #1,sc
2
1050 '
1060 IF f1<1 THEN GOTO 1110
1070 IF (INKEY(74)=0 OR INKEY(63)=0) AND
x1>1 THEN IF p(x1-1,y1)=1 THEN 1930:ELS
E GOSUB 1360:dir1=1:PEN 1:f1=f1-1:x1=x1-
1:LOCATE x1,y1:PRINT CHR$(151);" ";:GOTO
1110
1080 IF (INKEY(75)=0 OR INKEY(62)=0) AND
x1<40 THEN IF p(x1+1,y1)=1 THEN 1930:EL
SE GOSUB 1360:dir1=2:PEN 1:f1=f1-1:x1=x1
+1:LOCATE x1-1,y1:PRINT " ";CHR$(150);:G
OTO 1110
1090 IF (INKEY(72)=0 OR INKEY(69)=0) AND
y1>1 THEN IF p(x1,y1-1)=1 THEN 1930:ELS
E GOSUB 1360:dir1=3:PEN 1:f1=f1-1:LOCATE
x1,y1:PRINT " ";:y1=y1-1:LOCATE x1,y1:P
RINT CHR$(152);:GOTO 1110
1100 IF (INKEY(73)=0 OR INKEY(71)=0) AND
y1<20 THEN IF p(x1,y1+1)=1 THEN 1930:EL

```

```

SE GOSUB 1360:dir1=4:PEN 1:f1=f1-1:LOCAT
E x1,y1:PRINT " ";:y1=y1+1:LOCATE x1,y1:
PRINT CHR$(153);:GOTO 1110
1110 IF tx1<>0 THEN GOSUB 1400:
1120 IF INKEY(76)=0 OR INKEY(70)=0 THEN
GOSUB 1520:LOCATE x1,y1:PRINT p1$;
1130 '
1140 IF f2<1 THEN GOTO 1190
1150 IF (INKEY(50)=0 OR INKEY(14)=0) AND
x2>1 THEN IF p(x2-1,y2)=1 THEN 2140:ELS
E GOSUB 1360:dir2=1:PEN 2:f2=f2-1:x2=x2-
1:LOCATE x2,y2:PRINT CHR$(151);" ";:GOTO
1190
1160 IF (INKEY(51)=0 OR INKEY(5)=0) AND
x2<40 THEN IF p(x2+1,y2)=1 THEN 2140:ELS
E GOSUB 1360:dir2=2:PEN 2:f2=f2-1:x2=x2+
1:LOCATE x2-1,y2:PRINT " ";CHR$(150);:GO
TO 1190
1170 IF (INKEY(48)=0 OR INKEY(20)=0) AND
y2>1 THEN IF p(x2,y2-1)=1 THEN 2140:ELS
E GOSUB 1360:dir2=3:PEN 2:f2=f2-1:LOCATE
x2,y2:PRINT " ";:y2=y2-1:LOCATE x2,y2:P
RINT CHR$(152);:GOTO 1190
1180 IF (INKEY(49)=0 OR INKEY(13)=0) AND
y2<20 THEN IF p(x2,y2+1)=1 THEN 2140:EL
SE GOSUB 1360:dir2=4:PEN 2:f2=f2-1:LOCAT
E x2,y2:PRINT " ";:y2=y2+1:LOCATE x2,y2:
PRINT CHR$(153);:GOTO 1190
1190 IF tx2<>0 THEN GOSUB 1680:
1200 IF INKEY(52)=0 OR INKEY(7)=0 THEN
GOSUB 1800:LOCATE x2,y2:PRINT p2$;
1210 PLOT 5+f1,2,3:DRAW 5+f1,8
1220 PLOT 385+f2,2,3:DRAW 385+f2,8
1230 '
1240 IF INT(RND*50)>15 THEN 1050
1250 PEN 3
1260 xa=INT(RND*40)+1:yo=INT(RND*20)+1
1270 IF (xa=x1 AND yo=y1) OR (xa=x2 AND
yo=y2) THEN 1260
1280 LOCATE xo,yo:SOUND 1,150,3,12:SOUND
1,20,3,12
1290 p(xo,yo)=1
1300 ON INT(RND*3)+1 GOSUB 1320,1330,134
0:
1310 GOTO 1050
1320 PRINT CHR$(207);:SOUND 1,900,3,12:R
ETURN
1330 PRINT CHR$(252);:SOUND 1,700,3,12:R
ETURN
1340 PRINT CHR$(253);:SOUND 1,500,3,12:R
ETURN
1350 '
1360 SOUND 2,2500,4,12,,,3:SOUND 4,1500,
5,13:RETURN
1370 '
1380 'tir1
1390 '
1400 PEN 1
1410 SOUND 1,tx1*ty1*2,3,12
1420 LOCATE tx1,ty1:PRINT " ";
1430 tx1=FN ftx1(tx1)
1440 ty1=FN fty1(ty1)
1450 ntl=ntl+1:IF ntl>9 THEN ntl=0:tx1=0 >

```

```

:RETURN
1460 IF tx1<1 OR tx1>40 THEN tx1=0:RETUR
N
1470 IF ty1<1 OR ty1>20 THEN tx1=0:RETUR
N
1480 IF tx1=x2 AND ty1=y2 THEN GOTO 2140
1490 p(tx1,ty1)=0:LOCATE tx1,ty1:PRINT C
HR$(144);
1500 RETURN
1510 'appui touche tir1
1520 PEN 1:IF TX1<>0 THEN LOCATE TX1,TY1
:PRINT " "
1530 SOUND 1,3000,4,12,,15:SOUND 1,1000
,3,13
1540 ON dir1 GOTO 1550,1570,1590,1610
1550 DEF FN ftx1(tx1)=tx1-1:DEF FN fty1(
ty1)=ty1:'def fonction tir1 gauche
1560 p1$=CHR$(151):GOTO 1630
1570 DEF FN ftx1(tx1)=tx1+1:DEF FN fty1(
ty1)=ty1:'def fonction tir1 droit
1580 p1$=CHR$(150):GOTO 1630
1590 DEF FN ftx1(tx1)=tx1:DEF FN fty1(ty
1)=ty1-1:'def fonction tir1 haut
1600 p1$=CHR$(152):GOTO 1630
1610 DEF FN ftx1(tx1)=tx1:DEF FN fty1(ty
1)=ty1+1:'def fonction tir1 bas
1620 p1$=CHR$(153)
1630 tx1=x1:ty1=y1
1640 GOTO 1400
1650 '
1660 ' Tir2
1670 '
1680 PEN 2
1690 SOUND 1,TX2*TY2*2,3,12
1700 LOCATE tx2,ty2:PRINT " ";
1710 tx2=FN ftx2(tx2)
1720 ty2=FN fty2(ty2)
1730 nt2=nt2+1:IF nt2>9 THEN nt2=0:tx2=0
:RETURN
1740 IF tx2<1 OR tx2>40 THEN tx2=0:RETUR
N
1750 IF ty2<1 OR ty2>20 THEN tx2=0:RETUR
N
1760 IF tx2=x1 AND ty2=y1 THEN GOTO 1930
1770 p(tx2,ty2)=0:LOCATE tx2,ty2:PRINT C
HR$(144);
1780 RETURN
1790 'appui touche tir2
1800 PEN 2:IF TX2<>0 THEN LOCATE TX2,TY2
:PRINT " "
1810 SOUND 1,3000,4,12,,15:SOUND 1,1000
,3,13
1820 ON dir2 GOTO 1830,1850,1870,1890
1830 DEF FN ftx2(tx2)=tx2-1:DEF FN fty2(
ty2)=ty2:'def fonction tir2 gauche
1840 p2$=CHR$(151):GOTO 1910
1850 DEF FN ftx2(tx2)=tx2+1:DEF FN fty2(
ty2)=ty2:'def fonction tir2 droit
1860 p2$=CHR$(150):GOTO 1910
1870 DEF FN ftx2(tx2)=tx2:DEF FN fty2(ty
2)=ty2-1:'def fonction tir2 haut
1880 p2$=CHR$(152):GOTO 1910
1890 DEF FN ftx2(tx2)=tx2:DEF FN fty2(ty

```

```

2)=ty2+1:'def fonction tir2 bas
1900 p2$=CHR$(153)
1910 tx2=x2:ty2=y2
1920 GOTO 1680
1930 'destruction d'un tank 1
1940 GOSUB 2350
1950 CLS:PEN 1
1960 LOCATE 5,5:PRINT "Joueur n1,"
1970 LOCATE 3,8:PRINT "Vous avez perdu u
n tank !"
1980 tk1=tk1-1:IF tk1<1 THEN LOCATE 3,10
:PRINT "Vous avez perdu !"
1990 sc2=sc2+500:PEN 2:LOCATE 4,12:PRINT
"BONUS DU JOUEUR n2 : ";sc2;" ";
2000 PEN 3:FOR f2=f2 TO 0 STEP -1
2010 PLOT 385+f2,2,3:DRAW 385+f2,8,3
2020 bonus=bonus+1:LOCATE 32,12:PRINT bo
nus;
2030 SOUND 1,f2,1,13:SOUND 2,f2*3,1,13
2040 NEXT :sc2=sc2+bonus:bonus=0
2050 PEN 2:LOCATE 6,15:PRINT "Score du j
oueur 2 =";sc2
2060 FOR t=1 TO 5000:NEXT t
2070 IF tk1<1 THEN 2080 ELSE 630
2080 ERASE p
2090 PEN #1,1:LOCATE #1,2,4:PRINT #1,sc1
2100 PEN #1,2:LOCATE #1,35,4:PRINT #1,sc
2
2110 PEN 3:LOCATE 31,19:PRINT "Espace...
";
2120 sc1=0:sc2=0
2130 WHILE INKEY(47)<>0:WEND:GOTO 10
2140 'destruction d'un tank 2

```

```

2150 GOSUB 2350
2160 CLS:PEN 2
2170 LOCATE 5,5:PRINT "Joueur n2,"
2180 LOCATE 3,8:PRINT "Vous avez perdu u
n tank !"
2190 tk2=tk2-1:IF tk2<1 THEN LOCATE 3,10
:PRINT "Vous avez perdu !"
2200 sc1=sc1+500:PEN 1:LOCATE 4,12:PRINT
"BONUS DU JOUEUR n1 : ";sc1;" ";
2210 PEN 3:FOR f1=f1 TO 0 STEP -1
2220 PLOT 5+f1,2,3:DRAW 5+f1,8,3
2230 bonus=bonus+1:LOCATE 32,12:PRINT bo
nus;
2240 SOUND 1,f1,1,13:SOUND 2,f1*3,1,13
2250 NEXT :sc1=sc1+bonus:bonus=0
2260 PEN 1:LOCATE 6,15:PRINT "Score du j
oueur 1 =";sc1
2270 FOR t=1 TO 5000:NEXT t
2280 IF tk2<1 THEN 2290 ELSE 630
2290 ERASE p
2300 PEN #1,1:LOCATE #1,2,4:PRINT #1,sc1
2310 PEN #1,2:LOCATE #1,35,4:PRINT #1,sc
2
2320 PEN 3:LOCATE 31,19:PRINT "Espace...
";
2330 sc1=0:sc2=0
2340 WHILE INKEY(47)<>0:WEND:GOTO 10
2350 'reinitialisation partielle
2360 ERASE p:DIM p(40,20)
2370 tx1=0:tx2=0:
2380 nt1=0:nt2=0
2390 obj=0
2400 RETURN

```

POUSSE-POUSSE

Alain LÉBOUC

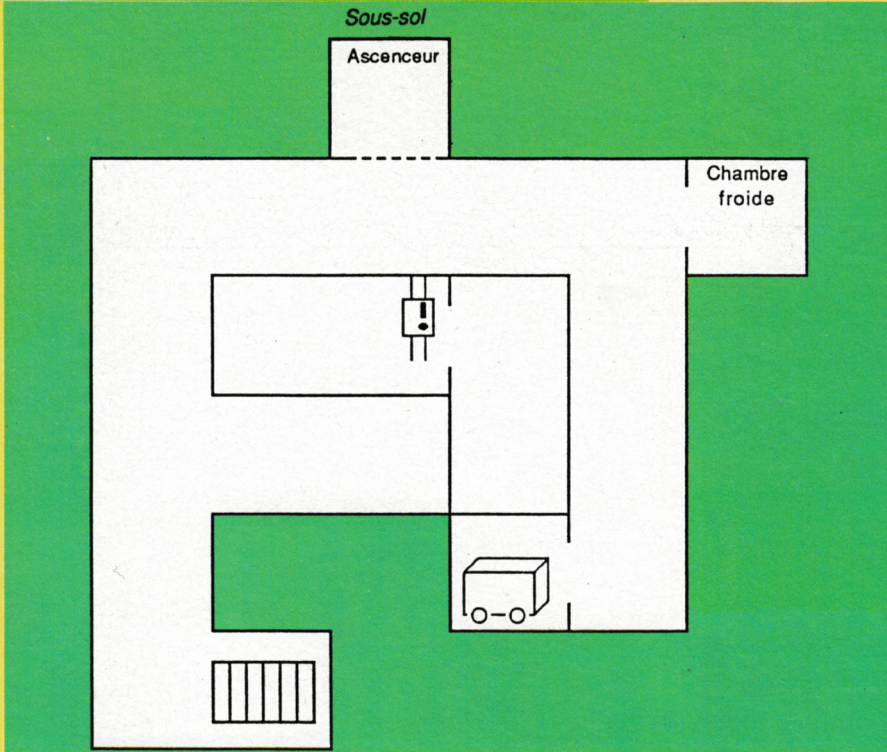
Ce petit programme est une simulation du jeu de pousse-pousse bien connu de tous les écoliers. Il suffit de remettre toutes les lettres de l'alphabet dans le bon ordre en déplaçant la case vide à l'aide des touches fléchées. Volontairement dépourvu, par l'auteur, ce programme que vous aurez tapé en quelques minutes, laisse libre cours à votre imagination pour la réalisation d'un habillage multicolore, l'adjonction d'une routine sonore et, pourquoi pas, une redéfinition graphique des caractères. Dernière suggestion pour ceux qui sont dévorés par le démon de la programmation : Pourquoi ne pas tenter d'écrire un programme qui reconstitue le puzzle de façon entièrement automatique ?

K L H j

```

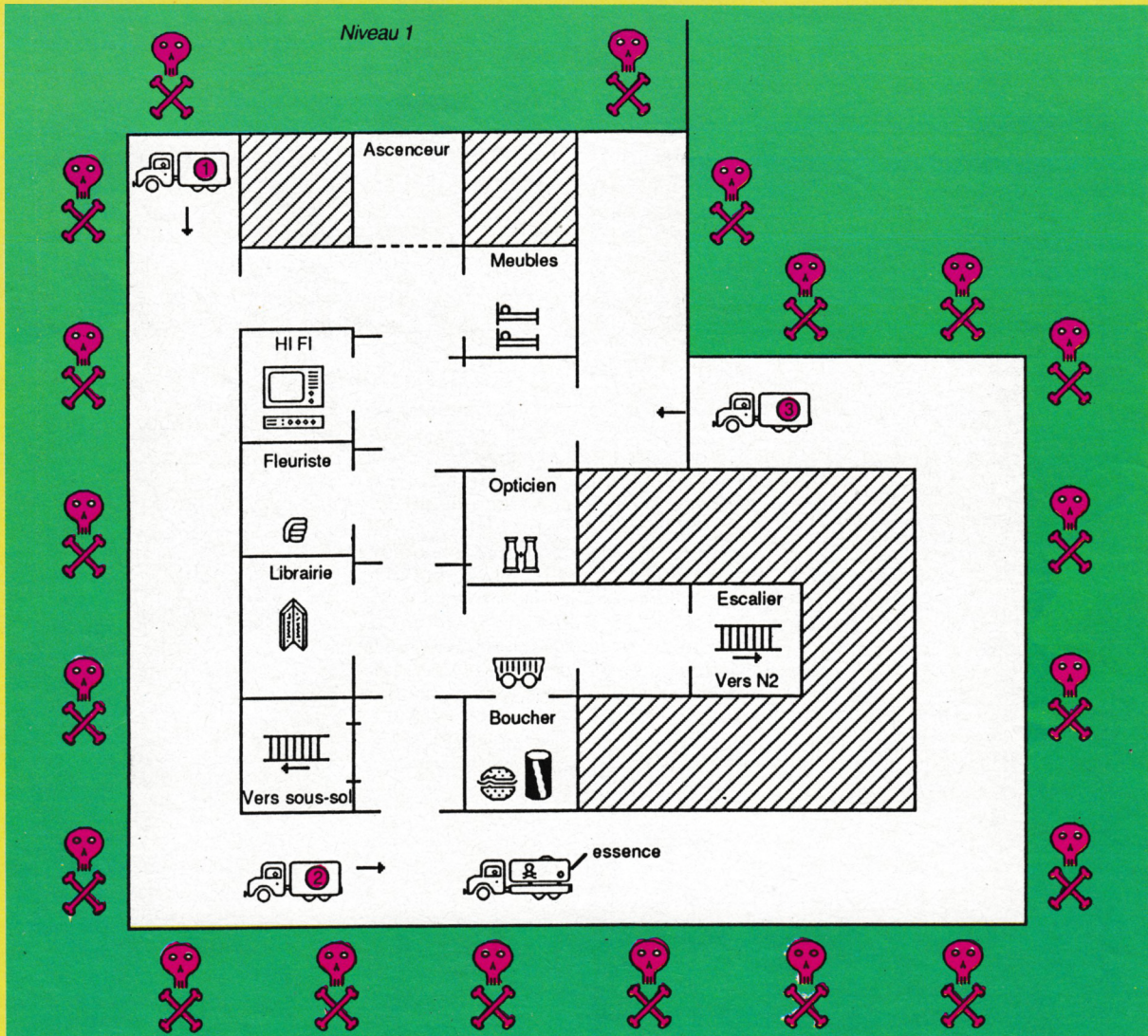
10 CLS:DIM a$(4,4):DATA ,Q,W,E,R,T,M,U,
I,D,P,A,S,D,F,G,H,J,K,L,X,C,V,B,N
20 FOR I = 0 TO 4:FOR J=0 TO 4:READ a$(I
,J):LOCATE I*4+10,J*3+5:PRINT A$(I,J):NE
XT J:NEXT I
30 tx=10:ty=tx/2
40 x$="*":LOCATE tx,ty:PRINT x$
50 rx=tx:ry=ty:rtx=x:rtty=y:A$=INKEY$:IF
A$="" THEN 50
60 IF ASC(A$)=240 THEN y=y-1:GOSUB 110:t
y=ty-3
70 IF ASC(A$)=241 THEN y=y+1:GOSUB 110:t
y=ty+3
80 IF ASC(A$)=242 THEN x=x-1:GOSUB 110:t
x=tx-4
90 IF ASC(A$)=243 THEN x=x+1:GOSUB 110:t
x=tx+4
100 GOTO 40
110 IF y<0 THEN y=0:TY=B
120 IF y>4 THEN y=4:TY=8
130 IF x<0 THEN x=0:TX=14
140 IF x>4 THEN x=4:TX=22
150 y$a$(x,y):r$x=x$:y$=y$:a$(rtx,rtty)=
y$:a$(x,y)=x$:LOCATE rx,ry:PRINT y$:RETUR
N

```



20

1) Prendre Yannick, aller au niveau 2, prendre une arme ; toujours au niveau 2, prendre les clés (cf. plan), aller à l'ascenseur, monter niveau 4, mettre les clés dans la main, mettre icône sur "ouvrir porte", appuyer sur "F" et ensuite ouvrir "arrière", entrer dans la salle et prendre une des trois clés, descendre au niveau 1, aller au camion 1 (cf plan), monter dans le camion, mettre clé en main, mettre icône sur "activer" pour le bouton rouge et l'accélérateur, faire de même pour les camions 2 et 3.



MBI



Olivier DEMANGEL
Laurent BROUTIN

EUREKA !

Terrasse



→ Vous avez bloqué toutes les entrées !
Yannick reste dans le camion → Fin de la première phase.

2) Prendre Patrick, prendre une arme et le talkie-walkie au deuxième niveau "abatre" tous les ZOMBIS du supermarché (+ sous-sols), aller chercher au troisième étage le bidon dans le couloir, prendre au premier le tuyau chez le fleuriste, se débarrasser de tous les objets dans l'ascenseur. Vous pouvez prendre ainsi 4 cadavres à la fois et aller les entreposer à la chambre froide des sous-sols.

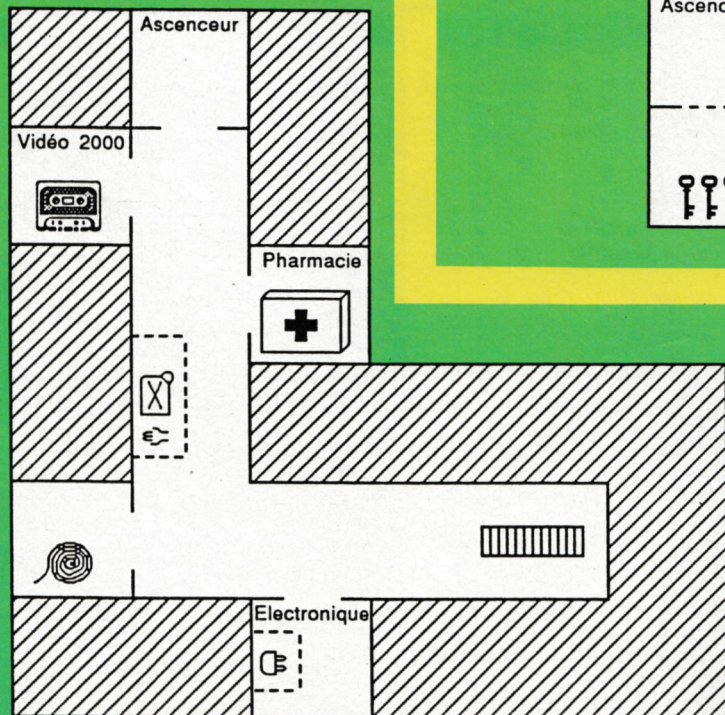
Il faut ainsi nettoyer tout le supermarché (+ sous-sols).

A la fin de cette opération, il devrait être (en ne se pressant pas) à peu près 18 heures.

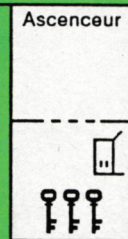
→ Fin de la deuxième phase.

3) Prendre le talkie-walkie dans l'ascenseur, l'actionner, et, s'il y a un message, les Hells Angels rentrent en scène en déplaçant le camion (2), libérant ainsi l'entrée (leur camionnette se trouvant dans les parages).

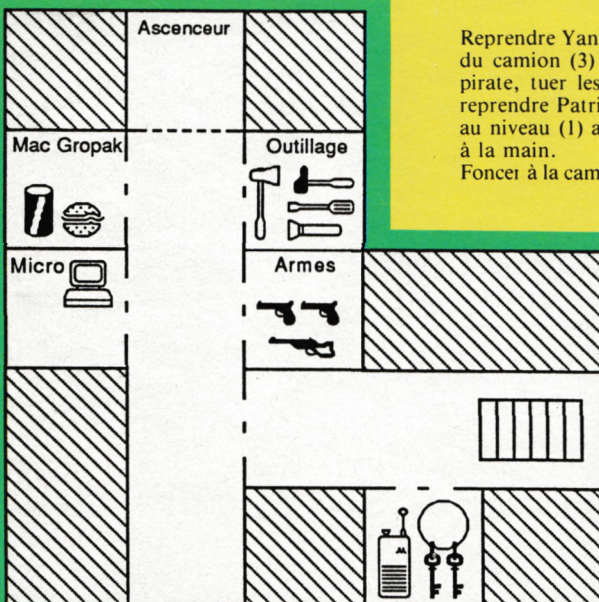
Niveau 3



Niveau 4



Niveau 2



Reprendre Yannick, arme en main, sortir du camion (3) et aller à la camionnette pirate, tuer les punks qui s'y trouvent, reprendre Patrick qui sort de l'ascenseur au niveau (1) avec bidon, tuyau et arme à la main.

Foncer à la camionnette sans répondre aux

coups de feu des punks. Arrivé à la camionnette, placer le bidon sous le bouchon ouvert de la camionnette ; mettre en main le tuyau, activer l'icône, "utiliser" → le bidon est rempli.

Toujours avec Patrick, foncer à l'hélico, faire la même opération pour remplir le réservoir de l'hélico et refermer le réservoir. Faire monter les 3 personnages de l'hélico (Sylvie, Patrick et Alex). Ensuite, reprendre Yannick, foncer à l'hélico et le faire monter → fin de la troisième phase.

4) Prendre Alexandre, clés de l'hélico en main, activer l'icône "action" (comme dans le camion).

→ Vous avez gagné !

CONSEILS

Lors de la phase 2 (ramassage des cadavres), il n'est pas nécessaire d'utiliser la torche dans les sous-sols pour entreposer les cadavres.

A la sortie de l'ascenseur, il suffit d'aller trois fois à droite, déposer les corps et ensuite trois fois à gauche puis ascenseur → cela vous fera gagner beaucoup de temps.

N'oubliez pas de vous restaurer au niveau 1 ou 2 si cela est nécessaire.



GRAPHIC CITY

UBI SOFT
Utilitaire

Vous avez de bonnes idées et vous aimeriez créer un jeu, avec des scènes d'arcades, qui soit à la fois original et animé. La programmation ne vous fait pas peur, mais vous regrettez un peu de ne pas posséder un bon utilitaire pour vous aider dans votre tâche. Ne gémissiez plus dans votre coin : GRAPHIC CITY existe ! Grâce à ce logiciel, vous allez pouvoir laisser libre cours à votre imagination : il vous secondera dans la création graphique et les animations. Capable de travailler dans les trois modes d'écran, il permet de créer et d'animer des sprites, vous savez, ces personnages ou objets colorés qui traversent votre écran sous la commande du joystick...

GRAPHIC CITY est un ensemble d'utilitaires très bien conçus, accessibles par le menu général et servis par des commandes simples. En quelques heures d'utilisation, vous en saurez assez pour parvenir à vos fins. Laissez-vous charmer par la démonstration, et vous aurez une idée des résultats que l'on peut en attendre.

Que peut faire GRAPHIC CITY ? Tout, ou presque, puisqu'il prend même en charge l'animation des lutins !

Votre travail commencera certainement par la phase d'édition pendant laquelle vous allez créer un ou plusieurs sprites. Plusieurs couleurs peuvent être utilisées, fonction du mode écran choisi. Le lutin, fortement agrandi, est représenté dans une fenêtre, ses formes et taille définitives apparaissant dans une autre, en fin de travail. L'espace utilisé par le lutin est optimisé, ce qui permet de réduire la taille mémoire occupée. Outre le "point par point", il est également possible de faire du "remplissage" avec la couleur sélectionnée. Les lutins créés sont regroupés dans des tables sur lesquelles on pourra intervenir par la suite.

Un utilitaire permet de définir le chemin qui sera suivi par un sprite sur l'écran. Un autre permet de "capturer" (attention, ils courent vite !) des lutins pour les déposer sur un écran : à vous les belles pages titre ! Tout l'interfaçage avec votre propre programme, quoi !

Les caractères peuvent être redéfinis afin de donner un meilleur "look" aux lignes de texte. Un listing peut être généré, avec des lignes "SYMBOL", ou directement à partir d'un fichier binaire.

GRAPHIC CITY est très puissant ; notre seul regret est envers la notice qui paraît un peu complexe, mais... on ne peut pas tout avoir !

GRAPHIC CITY existe en disquette et sur cassette (version simplifiée). Ce logiciel vraiment bien conçu devrait séduire tous ceux qui désirent créer des jeux ou des écrans animés. Une réalisation française unique en son genre !



MÉMOIRE FOOL

Pour ceux qui prennent le train en marche, rappelons que cette rubrique se propose de vous offrir chaque mois quelques casse-têtes que vous pourrez tenter de résoudre seul ou avec l'aide de votre AMSTRAD. Plutôt que de vous demander d'envoyer vos réponses à la rédaction ou de vous donner les réponses dans le prochain numéro, nous avons préféré vous les livrer immédiatement. Ça évitera à certains de se péter une durite cervicale.

PREMIER PROBLEME

Après une réunion de club, trois Amstradistes se retrouvent dans un troquet et commandent une bouteille de champagne à 250 balles. Au moment de payer, ils décident de partager les frais et donnent chacun un billet de cent balles à la bougresse qui les a servis. Celle-ci revient avec 5 pièces de 10 francs et se trouve embêtée pour leur rendre la monnaie. Finalement, ils reprennent 10 balles chacun et donnent 20 francs à la serveuse en guise de pourboire. Une fois nos trois lascars partis, elle fait ses comptes : chacun a payé 100 francs et a reçu 10 francs, ce qui fait 90 francs. Il étaient trois et ont donc payé $90 \text{ francs} \times 3$, soit 270 francs plus les 20 francs de pourboire. Or, elle a bien eu 300 francs en main. Où sont passés les 10 balles qui manquent ?

DEUXIEME PROBLEME

Trouvez 4 nombres premiers consécutifs dont le total est égal à 220.

TROISIEME PROBLEME

Quel est le nombre de trois chiffres qui :
— est exactement divisible par 7 si on lui ajoute 7,
— est exactement divisible par 8 si on lui ajoute 8,
— est exactement divisible par 9 si on lui ajoute 9 ?

SESONS

TROISIEME PROBLEME

47, 53, 59 et 61.

DEUXIEME PROBLEME

compte est bon.

serveuse a reçu 20 francs et le patron du bar 250 francs pour sa bouteille. Le fait, nos amis ont payé 270 F. Or, la vient de la façon dont est posé le problème. Il ne manque pas dix francs. La difficulté.

PREMIER PROBLEME

MERMAID MADNESS

ELECTRIC DREAMS

Arcade



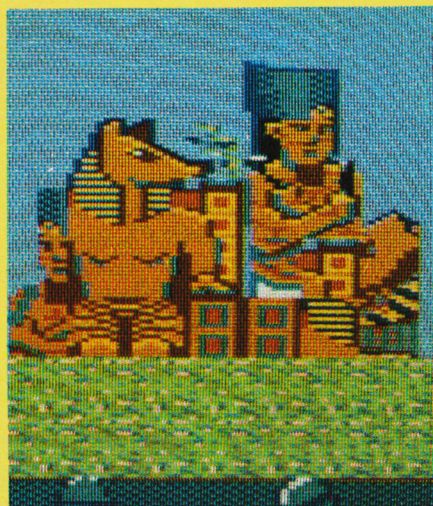
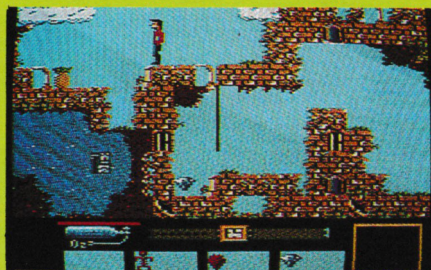
Si vous avez assez de toute cette pluie qui ne cesse de tomber (remarquez bien que c'est l'époque !), prenez place devant votre cher AMSTRAD, et pour ne pas vous dépayser par rapport à votre environnement extérieur, je vous propose... de vous mouiller totalement !

Vous allez vivre une histoire de cœur inhabituelle, grâce à Myrtle et Gordon. Vous êtes agréablement installé sur le plancher des vaches, lorsque Gordon apparaît, parfaitement équipé pour le grand plongeon ; en une fraction de seconde, il a déjà disparu... Mais Myrtle, qui se trouvait par là, cherche un homme, un mari !

Aussi se précipite-t-elle à sa poursuite avec la ferme intention de le rattraper et de le ramener... Et, ô stupeur, notre chère

Myrtle, bien en chair, il faut le reconnaître, se transforme en sirène au contact de l'eau !

Et vous voici transporté dans les "eaux calmes et profondes"... profondes peut-être, mais calmes, sûrement pas ! Myrtle ne doit absolument pas toucher aux habitants de toutes sortes évoluant dans cette immensité qu'est la mer, au risque de perdre toute son énergie. Mais il lui arrive parfois de trouver dans les bas fonds des bouteilles de reconstituant énergétique, qui lui permettent de reprendre espoir (en les buvant, grâce au bouton de tir). Ce n'est pas là la seule utilisation du bouton de tir : en effet, vous savez comme moi que les fonds marins seront bientôt aussi pollués que le reste ; alors Myrtle peut ramasser ou déposer les objets qu'elle trouve sur son chemin suivant l'utilisation qu'elle veut en faire...



Enfin, il reste deux indicateurs à l'écran qui sont indispensables pour la longue vie de Myrtle et celle de Gordon ; tout d'abord, les bouteilles d'oxygène de Gordon dont le niveau baisse lentement. Il faut absolument que Myrtle le retrouve avant que l'aiguille indicatrice soit dans le rouge !... Ensuite, nous avons le cœur de Myrtle qui nous indique l'état de ses pulsations (attention à l'apoplexie !) et qui se brise lamentablement lorsqu'il est trop tard !

Vous pouvez vous procurer le jeu, dont le graphisme est correct ; pour les nerveux qui n'aiment pas les phénomènes répétitifs, il vaut mieux couper la musique. Un conseil tout de même : n'allez pas noyer vos économies pour cette aventure...

JAMES DEBUG DANS : LE MYSTÈRE DE L'ÎLE PERDUE

COKTEL VISION

Aventure

En ce début d'année 1989, l'équilibre mondial est en difficulté. Les grandes puissances se surveillent de plus en plus étroitement (encore faut-il que cela soit possible... !) et elles sont toutes intéressées par un centre informatique stratégique dans une île perdue du Pacifique.

Avril 1989... ce qui devait arriver est arrivé ; et maintenant, une petite île du Pacifique, l'île Raiwawae devient le centre d'intérêt, car lors de la destruction de l'île, un magnétophone s'est pulvérisé en six fragments ! Il faut absolument trouver quelqu'un qui soit capable de réunir tous les morceaux, car, alors, nous saurons qui est le coupable et ensuite... la vengeance sera terrible !

Une seule personne est capable de mener à bien cette mission : c'est, devinez... mais

James Debug, bien sûr. Et c'est ainsi que debug (pardon, débute) cette aventure le 8 avril 1989.

En premier lieu, deux facteurs clés sont à prendre en compte : la force et le temps qui, l'un et l'autre, diminuent petit à petit. Et si l'un des deux est épuisé, c'est l'échec et la mort certaine de notre héros. Vous pouvez influencer sur un des facteurs : la force, mais seulement dans une proportion limitée ; alors, n'y comptez pas trop...

James doit donc fouiller les souterrains, les ruines et même les fonds entourant l'île ; mais James, attention, tu n'es pas seul ! Contre toute attente, il y a UN survivant : il s'agit du mage Vapou qui, selon les actions de J. Debug, sera de nature à collaborer ou à se méfier. Durant ses recherches, James peut amasser des cœurs, pour symboliser la sympathie du mage, ou des statuette, pour le côté magie. Grâce à ces deux éléments, il pourra influencer sur

l'environnement qui lui facilitera la suite de ses recherches.

Pendant ses déplacements, Debug pourra aussi récolter des munitions (il faut bien se défendre !) et de l'argent sous forme de diamants (chacun sait que l'argent est le nerf de la guerre et qu'il faut bien, à un moment ou un autre, soudoyer d'affreux personnages).

Vous avez maintenant toutes les armes traditionnelles (munitions et argent) pour accomplir cette mission, plus une qui n'est pas négligeable : l'arme magique ! Grâce à elle, à condition d'avoir réuni tous les bons ingrédients, vous verrez apparaître, par exemple, une corde bienvenue... vous évitant ainsi de rester dans une impasse. Et maintenant, à vous de jouer ! Pas de précipitation prématurée sur ce jeu, mais vous avez assez de diversité pour être attiré par ce puzzle à reconstituer, avec des images et des couleurs relativement agréables.

COBRA HMS





LE 22 JUILLET 1941 CENT CINQUANTE TROIS DIVISIONS ALLEMANDES DÉFERLENT SUR L'URSS; HITLER VIENT DE DÉCLANCHER LE PLAN BARBAROSSA...

LE 30 JUILLET, STALINE REÇOIT H. HOPKINS, ENVOYÉ SPÉCIAL DE ROOSEVELT. LES ALLIÉS ACCEPTENT D'AIDER L'UNION SOVIÉTIQUE DANS SA RÉSISTANCE À LA WEHRMACHT.

L'ÉCRASEMENT DE L'ARMÉE ROUGE PERMETTRAIT À HITLER DE RETOURNER CONTRE NOUS SES MEILLEURES TROUPES...

LA RUSSIE A BESOIN DE VÉHICULES DE CAMIONS DE CHARS ET D'AVIONS

LE PACIFIQUE, LE GOLFE PERSIQUE, ET L'OcéAN GLACIAL ARCTIQUE

3 VOIES SONT POSSIBLES POUR CONVOYER LE MATÉRIEL.

LA ROUTE CHOISIE FUT LA PLUS COURTE: CELLE DE L'ISLANDE À MOURMANSK ENTRE LE SPITZBERG ET LE CAP NORD. LA PLUS COURTE MAIS AUSSI LA PLUS DANGÉREUSE.

LES PREMIERS CONVOIS PASSÈRENT SANS ENCOMBRE. FIN 1941 L'URSS AVAIT REÇU 750 CHARS, 800 CHASSEURS, 1400 CAMIONS ET 100 000 TONNES DE MARCHANDISES. À L'ENTRÉE DE L'HIVER, LA WEHRMACHT N'AVAIT PAS RÉUSSI À BRISER LA RÉSISTANCE SOVIÉTIQUE.

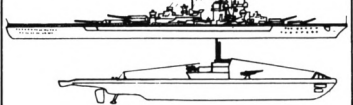
"DONNEZ-MOI LE TIRPITZ!" AURAIT RÉPONDU RAEDER AU FÖHRER.

EMBUSQUÉ DANS UN FJORD NORVÉGIEN IL DEVINT UNE MENACE PERMANENTE POUR LES CONVOIS, SANS PARLER DE MELITES DE LI-BOOTE...

...ET DES ATTAQUES DE LA LUFTWAFFE AVEC SES HEINKEL 111 ET JUNKERS 88 BASÉS ELIX AUSSI EN NORVÈGE.



15 NOVEMBRE 1941
NOS ARMÉES PIÉTINENT DEVANT MOSCOU, LE MATÉRIEL DE GUERRE AFFLUE À MOURMANSK... CES CONVOIS NE DOIVENT PLUS PASSER!



À CES DANGERS VENAIT S'AJOUTER CELUX DE LA NAVIGATION SUR L'UNE DES MERS LES PLUS INHOSPITALIÈRES DU GLOBE: L'OcéAN GLACIAL ARCTIQUE AVEC SES TEMPÊTES, SES ICEBERGS ET SES EAUX GLACÉES, SON JOUR DE QUELQUES MINUTES EN HIVER, MAIS LES ÉQUIPAGES PRÉFÉRAIENT ENCORE CETTE SAISON À L'ÉTÉ CAR LE JOUR PERMANENT LAISSAIT LES CONVOIS À LA MÉRCI DES BOMBARDIERS ALLEMANDS QUI ATTAQUAIENT SANS REPÊT.



LES CONVOIS SE FORMAIENT À GREENOCK, SUR LA CÔTE OUEST DE L'ÉCOSSE ET ÉTAIENT REJOINTS PAR L'ESCORTE EN ISLANDE...



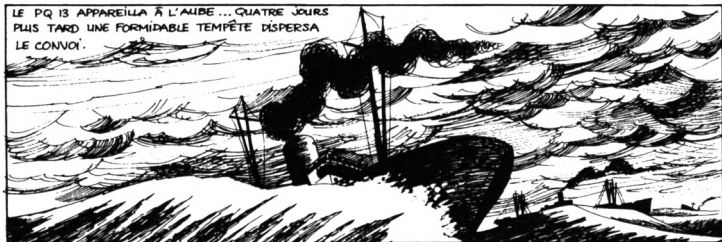
MESSIEURS, LE CONVOI PQ 43 APPAREILLERA DEMAIN À L'AUBE, IL SERA COMPOSÉ DE 49 CARGOS, J'ASSURERAI LA DIRECTION DE L'ESCORTE DEPUIS LE HMS TRINIDAD; ELLE SE COMPOSE DE 4 DESTROYERS ET DE 3 CORVETTES, PAS DE PORTE-AVIONS!



EN RAISON DE L'AVANCEMENT DE LA BANQUISE, NOUS PASSERONS AU SUD DE L'ISLANDE, AU-DELÀ DE L'ÎLE DE JAN MAYEN, NOUS N'AURONS PLUS DE PROTECTION AÉRIENNE... D'APRÈS L'AMIRANTE, UNE IMPORTANTE CONCENTRATION DE LI-BOOTE NOUS ATTENDRAIT AU SUD DE L'ÎLE AUX OURS, NOUS ESSAYERONS DE L'ÉVITER...



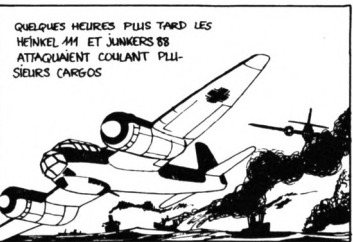
ET MAINTENANT... JE PASSE LA PAROLE AU COMMODORE



LE PQ 13 APPAREILLA À L'AUBE... QUATRE JOURS PLUS TARD UNE FORMIDABLE TEMPÊTE DISPERSA LE CONVOI.



LE 28 MARS UN FOCKE-WULF CONDOR REPERA LES NAVIRES QUI TENTAIENT DE SE REGROUPER...



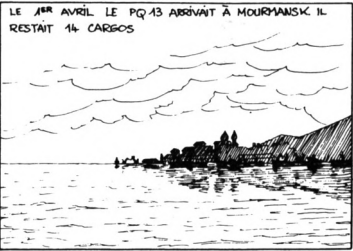
QUELQUES HEURES PLUS TARD LES HEINKEL 111 ET JUNKERS 88 ATTAQUAIENT COULANT PLUSIEURS CARGOS



LES MALHEURS DU PQ 43 N'ÉTAIENT PAS TERMINÉS. À L'AUBE LES RESTES ÉPARS DU CONVOI FURENT ATTAQUÉS PAR UNE MEUTE DE LI-BOOTE. DEUX AUTRES CARGOS FURENT ENVOYÉS PAR LE FOND.



DES CARGOS S'ÉTAIENT ÉGARÉS DANS LES GLACES. ENTRE LES ICEBERGS DÉRIVAIENT DES CANOTS BONDÉS DE CADAVRES GELÉS.



LE 1ER AVRIL LE PQ 43 ARRIVAIT À MOURMANSK. IL RESTAIT 14 CARGOS



LES PERTES ÉTAIENT LOUDES... MAIS QUE DIRE DU CONVOI PQ 43?... SUR LES 35 CARGOS QUI PARTIRENT D'ISLANDE LE 27 JUIN, SEULS 11 RÉUSSIRENT À REJOINDRE L'URSS.

H.M.S. COBRA

Trois ans de travail ont été nécessaires à Bertrand BROCARD et Roland MORLA pour vous présenter ce logiciel exceptionnel.

UN JEU EN 5 DIMENSIONS

Il retrace l'odyssée des convois de MOURMANSK pendant la seconde guerre mondiale.

Vous devez affronter les périls navals, aériens et sous-marin mais vous serez également confrontés au temps qui passe et au temps qu'il fait (l'océan glacial est l'un des plus redoutables...).

- Amiral vous élaborez la stratégie,
- Commandant, vous dirigez le croiseur et les escorteurs,
- Commodore, vous contrôlez le convoi marchand,
- Directeur de tir, vous défendez vos bâtiments.

UNE PRESENTATION EXCEPTIONNELLE

A votre disposition, radars, sonars, salle d'opération, armements pour le plus fantastique des combats navals.

Présenté dans un magnifique coffret, "HMS COBRA" contient bien sûr le logiciel (cassette ou disquette) mais également une table d'opération (Plotter desk) de 30 X 40 cm, une carte stratégique, un rapporteur, une règle spéciale pour tracer les routes, un annuaire des flottes anglaises et allemandes pour les caractéristiques des navires, une notice explicative (Manuel de l'Amiral) et le livre de Jean-Jacques ANTIER: "Bataille pour Mourmansk" (270 pages illustrées).

A envoyer à
COBRA SOFT
B.P. 155
Chalon-sur-Saône
Cedex 71104

POUR L'INSTANT, JE SOUHAITE SEULEMENT RECEVOIR LA MINI-ED "HMS Cobra" ET LE CATALOGUE. CI-JOINT 2 TIMBRES A 2,20F.

BON DE COMMANDE version Amstrad

CPC 16

- Cassette 290 Frs
- Disquette 350 Frs

N°

Code Postal Ville

Ci-joint mon règlement par chèque (rajouter 30 Frs pour le port), soit

MGT

LORICIELS

Arcade/Aventure

L'appareil garé en bout de piste n'avait rien d'extraordinaire. Pourtant, parmi une masse d'autres, c'est celui là qu'il voulait. Le grincement de la porte, le toussotement du moteur ne pouvaient plus freiner son choix. Bien calé dans son siège, il analysa une par une les commandes. Facile, cela se conduit comme une voiture, pensa-t-il. Pourtant, cet engin ne possédait aucun point commun avec les modes de locomotion connus au vingtième siècle. Le **MaGnetic Tank**, ou **MGT**, était le prototype d'une lignée de grands vaisseaux, seul son coût avait contrarié ce qui devait être une brillante carrière. Pour tout dire, sa conception était plus que révolutionnaire. Finies, les roues, place au coussin d'air. La surface du sol n'influe plus sur les déplacements, l'engin devient alors aussi maniable qu'un hélicoptère. Mais, par voie de conséquence, il encaisse une forte inertie, difficilement contrôlable pour un pilote non-expérimenté. D'après les pilotes d'essais détachés par l'armée lors des premiers tests, l'engin ne nécessite pas d'entraînement particulier pour

être maîtrisé, il suffit de rester attentif et prudent. Le pilote du **MGT** savait tout cela depuis longtemps, et ce n'est pas pour rien que les autorités l'avaient choisi, lui et pas un autre, pour accomplir cette périlleuse mission. Depuis le début du siècle (21^e), la **Mégabase** nargue les forces terriennes. Aujourd'hui, il faut en finir, atteindre son cerveau et l'anéantir...

Après **Sapiens**, **Maracaïbo**, **Bactron**, voici venir le quatrième épisode de la saga des softs **LORICIELS** (pire que **Dallas** !). Cet élément ne dénature en rien ses prédécesseurs, la qualité reste constante, tant mieux ! Le graphisme est sympathique et les déplacements du vaisseau sont génialement réalisés. L'effet d'inertie est, au début du moins, on ne peut plus déroulant, mais avec un peu de pratique, on s'étonne parfois de la justesse de nos réflexes. Plusieurs solutions au jeu sont possibles, et cela renforce ainsi l'intérêt du jeu. Les dangers rencontrés sont multiples, mais en cherchant bien, on trouve toujours manière à les contourner. Le joystick est correctement exploité et on a vraiment la

sensation de conduire le **MGT** d'un bout à l'autre de la mission. Pour une fois, l'originalité est récompensée. Où diable vont-ils chercher tout cela ? Vous pourrez, au cours de votre périple, rencontrer des blocs de glace et vivre ainsi les joies du patinage



artistique avec un trente-huit tonnes, il ne manque plus que **Léon Zitrone** et **Lady Diana**. Pourtant, n'ayant eu entre les mains qu'une pré-série, l'objectif et les moyens d'accomplir la missions sont relativement flous. Mais cela rajoute du piment à l'aventure !

TEMPEST

ELECTRIC DREAMS

Arcade

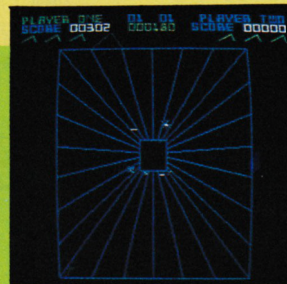


Vous en avez assez de cette vie "terre-à-terre", où il ne se passe jamais rien... Vous voulez bouger, mettre à l'épreuve vos réflexes et votre rapidité ; pas un instant d'hésitation à avoir... Je vous emmène pour un petit voyage dans l'espace interstellaire qui ne sera pas de tout repos.

Prêt pour la métamorphose ? Vous voilà transformé en sauveur de l'espace. Votre objectif : repousser tous les envahisseurs infiltrés dans les voies métalliques hyperspatiales qui permettent aux voyageurs de se rendre d'une étoile à une autre. Ces intrus ont la ferme intention de créer des courts-circuits dans les voies et alors..., et alors... un magnifique feu d'artifice, certes, mais aussi votre anéantissement total et non définitif puisque vous avez droit à trois erreurs.

Mission impossible ou balade ? Vous pourrez en juger lorsque je vous aurai présenté vos ennemis et vos armes.

Un tube est divisé en plusieurs files et a une forme géométrique qui change chaque fois que vous avez "nettoyé" le tube. Voici maintenant la liste de vos ennemis à abattre (attention, retenez bien votre souf-



fle !) : les flippers, les fuseballs, les tankers, les spiraling fuseball, les spikes et les pulsars (maintenant, vous pouvez respirer). Un petit détail : aucune de ces "charmantes créatures" n'a le même principe de déplacement dans le tube.

Etudions maintenant vos possibilités de défense : une arme spéciale, le **Zapper**, qui tire des boulons de plasma très efficaces contre les envahisseurs. C'est tout ? Vous avez aussi le **Super Zapper** ou "nettoyage par le vide" qui a un petit inconvénient : il n'est disponible qu'une fois pour chaque tube. Mais, attention, toutes ces défenses matérielles n'auront aucun effet sans vos réflexes à vitesse éclair.

Avec **Tempest**, vous avez entre les mains un jeu très rapide, avec un graphisme très intéressant qui occupe tout l'écran. De plus, vous avez deux possibilités : d'abord, vous vous entraînez tout seul afin d'être le plus rapide et, ensuite, vous invitez votre meilleur copain pour faire un match de rapidité, grâce à votre dernière acquisition ; à ce moment-là, ménagéz-le un petit peu si vous ne voulez pas avoir sur le dos un ennemi supplémentaire...

GREMLIN

Jack the Nipper

Il est méchant. Il est rusé. Un vrai enfant terrible. Rien ne l'empêche. Jack the Nipper est une terreur qui sème la panique partout! Il fait les blagues que tout le monde aimerait faire! Alors, pourquoi pas prendre son rôle? Servez-vous de votre imagination pour faire tout ce que vous avez toujours voulu faire sans jamais oser (HYPOCRITE!). Sauter sur des objets, ramassez les pour les laisser tomber, improvisez avec votre lance-boulettes pour des effets spéciaux, et n'oubliez surtout pas de klaxonner pour faire peur au chat.

Avenger (Way of the Tiger II)

Pour commencer c'était "The Way of the Tiger", un jeu classique des arts martiaux dans lequel vous avez du prouver votre force physique pour devenir un "Ninja". Maintenant, il faut faire la preuve de votre agilité intellectuelle dans cette seconde partie de la saga, "Avenger", le jeu d'arcade suprême. Yaemon, le Grand-Maître de la Flamme a assassiné votre père nourricier. Vous avez juré au Dieu Kwon de prendre vengeance de ce meurtre terrible et de retrouver les rouleaux de parchemin sacrés. Le succès dépend entièrement de la rapidité de vos réactions, de votre courage et de vos forces intellectuelles - surtout dans le grand combat final. Ce n'est certainement pas un jeu pour les timores - alors bonne chance!

Levez-vous, Sire Randolphe, et relevez le défi de la mort qui est arrivée à la belle Amélie. Elle a été saisie de SPEBOLT le Terrible. Vous venez de recevoir un signal de détresse interdimensionnel du vaisseau galactique S.S. Rustbucket - mettez alors votre complet d'attaque Omnibott Marque IV et allez à la poursuite de ceux qui l'ont fait prisonnière. Vous devez combattre l'ennemi sur les 20 niveaux terrifiants de la planète et pénétrer dans la forteresse de SPEBOLT. C'est là où se décidera le sort de votre Amélie - êtes vous assez agile et courageux pour vous battre en duel avec le terrible Henchrodroid?

Future Knight

Avez-vous le courage de vous propulser à vitesse éclair dans l'inconnu? Ce voyage vous poussera à la limite de vos réflexes, et c'est surtout pas un voyage de plaisir. Décalez-vous à gauche et à droite pour éviter les failles qui vous menacent partout, autour des carrés mystérieux, des carrés qui vous feront accélérer ou ralentir ou sauter - quelquefois avec des conséquences fatales. Faites bien attention au temps qui vous est imparti - plus vite que vous achèvez votre tâche, plus vous gagnez.

Trailblazer



Jack the Nipper
CBM 64/128, Amstrad, MSX, Spectrum,
CBM 64/128 & Amstrad (disc)
Future Knight
CBM 64/128, Amstrad,
MSX, Spectrum, C16
plus 4, CBM64/
128 & Amstrad
(disc)



Avenger
Spectrum, C16 plus 4,
CBM 64/128, Amstrad, MSX,
CBM 64/128 & Amstrad (disc)
Trailblazer
CBM 64/128, Amstrad, MSX, Spectrum,
C16 plus 4, CBM 64/128 & Amstrad (disc)



Zzap Sizzlers CBM 64/128
'Z'; Monty on the Run;
Bouncer; Starquake.



Crash Smashes
Monty on the Run;
Sweevo's World; Bouncer;
Starquake.



Amtix Accolades Amstrad
Monty on the Run;
Sweevo's World; Bouncer;
Starquake.



MSX Classics MSX
Grog's Revenge; Gunfight;
Valkyr; Bouncer.

TOBROUK 1942

ERE INFORMATIQUE/PSS

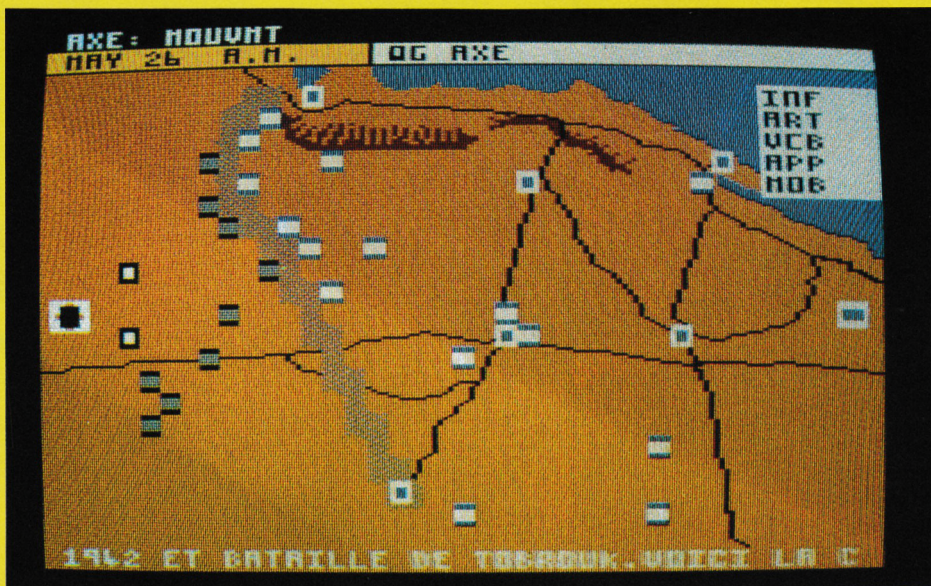
Wargamme



Ce matin, je me suis levé tôt. Sur mon uniforme si sale qu'on ne distingue même plus les grades, je fixe ce superbe ceinturon. Sans doute un vestige d'une époque glorieuse où le faste faisait oublier l'inévitable : la guerre. Il s'en est passé des choses depuis la Pologne. Aujourd'hui, les panzers ont quitté la base et le froid pour le sable et la poussière. Bref, ils vont d'un paradis à l'autre. Depuis que les Italiens se sont engagés dans un conflit qui les dépasse, nous sommes en Afrique du Nord. Le vent, le calme, le désert, rien de ce paysage ne rappelle la guerre. Pourtant, le conflit est tellement violent que même les Fennecs sautent sur des mines. Depuis janvier 42, Rommel, le renard du désert, est passé à l'attaque. Mais plus l'Afrika Korps progresse, plus les colonnes de ravitaillement s'allongent et, peu à peu, la chance change de camp.

Notre objectif est Tobrouk, un port d'une importance vitale pour nos troupes. Sans lui, nos panzers resteront plantés dans le sable, faute de carburant. Il existe un étonnant champ de mines qui s'étend de Gazala à Bir-Hakeim. Pour vaincre, il faut passer à travers. Face à face, les deux camps se préparent patiemment au choc final. L'axe regroupe les forces allemandes et italiennes, tandis que celles des alliés sont essentiellement issues des troupes du Commonwealth. La lutte peut paraître inégale car les Allemands n'alignent que trois divisions dont deux de panzers. Les Italiens, malgré leur sept divisions (dont trois motorisées), ne sont pas de farouches combattants. Ils possèdent pourtant les chars les plus rapides du moment... en marche arrière (six vitesses mais qu'une marche avant !). Les quatorze brigades alliées feront sans doute preuve d'une meilleure mobilité.

Je regarde ce ciel vide. Au début du conflit, il y avait quelques oiseaux, mais depuis qu'on s'en est servi pour régler les canons de flak, ils se méfient. La trappe se referme au-dessus de moi. Le moteur ronronne, toussote, puis le panzer IV semble à nouveau être prêt à combattre. On distingue à peine les croix noires sur la caisse blindée du char, voilà sans doute

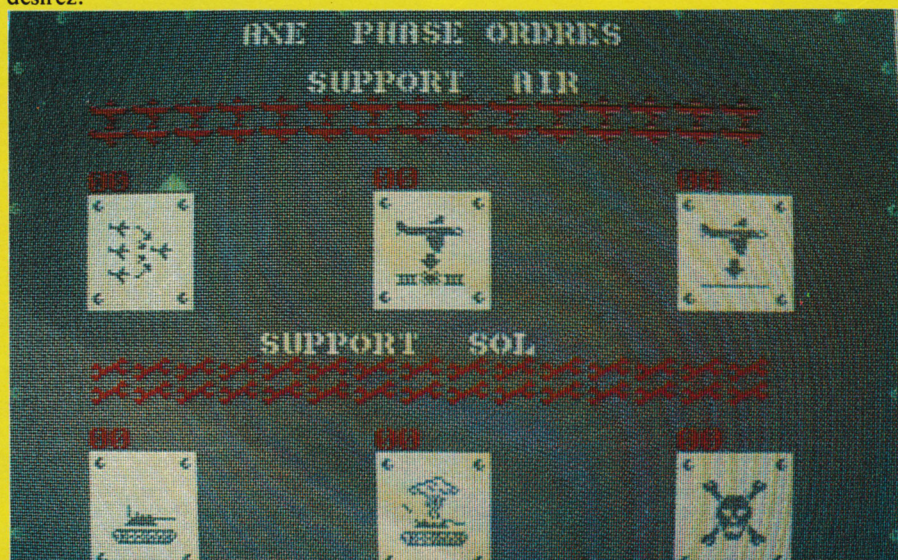


pourquoi l'on parle si souvent des fameuses croix gommées !..

Ce Wargamme est le digne héritier d'une certaine tradition de qualité chez PSS/ERE Informatique. Décidemment les Anglais semblent imbattables dans cette (War) gamme de jeux. Comme sur ses prédécesseurs, l'atmosphère est superbement rendue. Un manuel épais (c'est rare) explique clairement toutes les phases du jeu. Différents modes sont disponibles : 1 ou 2 joueurs, avec ou sans arcade, couleur ou monochrome, 1 ou 2 ordinateurs, 1 ou 2 claques !.. Grâce à une liaison simple, deux joueurs peuvent combattre l'un contre l'autre tout en restant sur leur machine propre. Si vous êtes seul, vous devrez gérer les forces de l'axe. Quatre étapes se présentent alors à vous : le déplacement des unités, l'attaque, le ravitaillement des troupes et une phase de commandement. Vous pouvez également jouer en mode arcade après l'attaque si vous le désirez.

Vous choisissez votre combat et vous vous retrouverez aux commandes d'un char. Dans ce triste désert, vous devrez détruire tout ce qui passe à portée de votre canon ou mitrailleuse. Visez juste et économisez vos munitions. Les puristes éviteront plutôt les enfantillages qui, même s'ils sont fort bien réalisés, deviendront lassants et gênants lorsque la bataille fait rage. Pour vaincre, il vous faudra tenir compte de votre ravitaillement et des quelques renseignements sur l'adversaire que vous possédez. Mais, méfiez-vous, ils sont souvent inexacts. En effet, l'unique cinquième colonne en Afrique réside à Carthage (comprendront ceux qui pourront !).

L'ordinateur se révèle, au fil des tours, un adversaire redoutable. Alors, serez-vous le fils spirituel de Guderian et de Rommel ? Au fait, savez-vous pourquoi Rommel ne disait jamais à Hitler lorsqu'il avait pris un atoll ? Non ? Et bien, c'est simple, quand il y a atoll là Rommel nie !





ocean

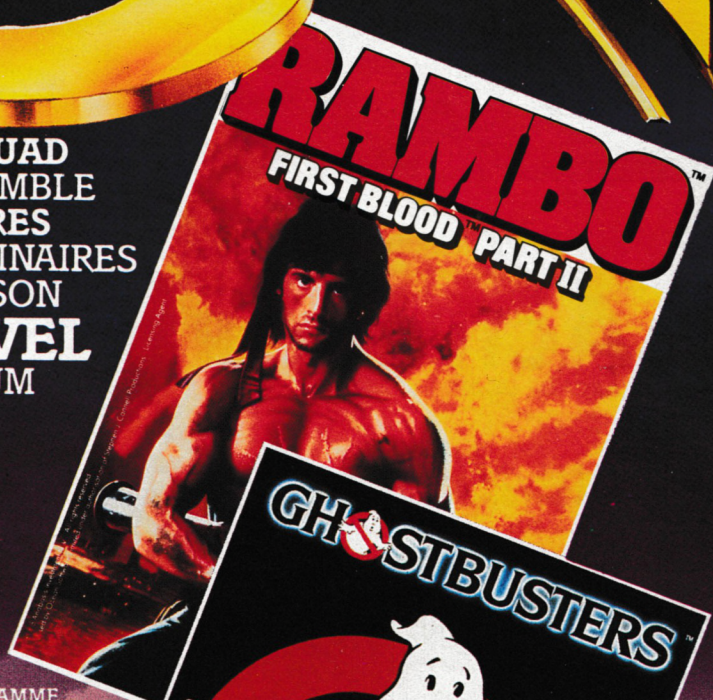
They sold a

DIGITAL INTEGRATION 

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

MILLION

HITSQUAD
A RASSEMBLE
4 TITRES
EXTRAORDINAIRES
DANS SON
NOUVEL
ALBUM



AU PROGRAMME
UN JEU D'ART MARTIAL,
UN COMBAT DANS LA JUNGLE,
UN COMBAT AERIEN,
ET BIEN SUR
UNE CHASSE AUX
FANTOMES!!
DISPONIBLES DANS
UN FABULEUX
ALBUM POUR
AMSTRAD,
COMMODORE
ET
SPECTRUM.



CHEZ TOUS LES BONS
REVENDEURS DE LOGICIELS

LES MEILLEURS
PARMI LES MEILLEURS

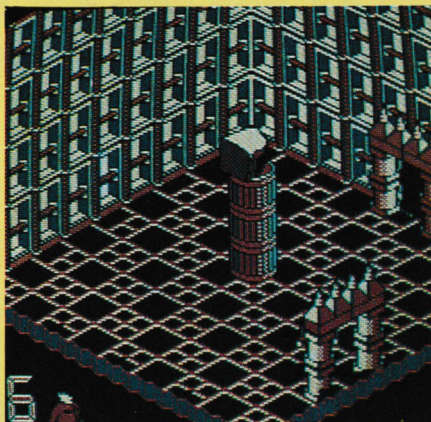


NEXOR

DESIGN DESIGN

Arcade/Aventure

Si je vous dis que cela se passe dans le futur, qu'il y a une guerre, et que... Quoi, vous trouvez pas cela original ? Non, il faut bien l'avouer, mais... Ah, bon, pas la peine de raconter tout un roman, une explication succincte suffit ! Bon, c'est vous les patrons... Qui a dit "heureusement" ? Du coup, je ne sais plus où j'en étais. Ah, oui ! Donc, il y a une guerre entre les puissantes armées d'Androméda et les forces terriennes. Bien que la victoire finale semble encore incertaine, les Terriens

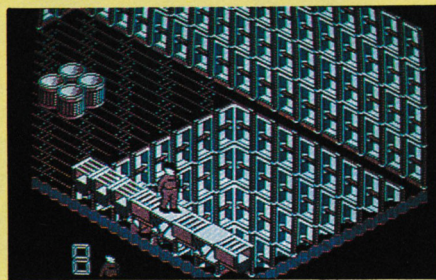
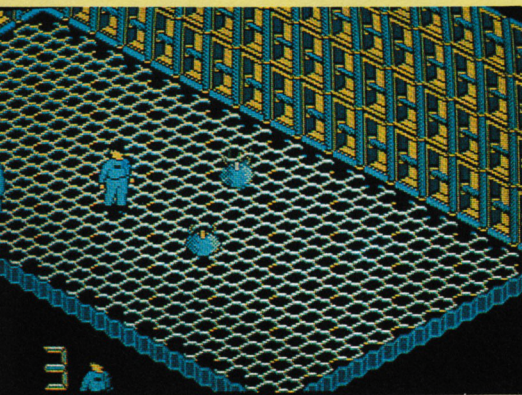


remportent depuis peu une bonne partie des affrontements, et puis, manque de bol, une forteresse invincible bloque leur avance (damned !), une seule solution possible : utiliser l'arme secrète en construction sur NEXOR (tiens donc !). Remarque de chance : l'état major et les ingénieurs du complexe sont massacrés lors d'une attaque surprise. Seul le chef de la sécurité échappe par je ne sais quel miracle au massacre. Il doit à lui seul trouver les plans de l'arme secrète et, pourquoi pas, la construire.

Mais il sait également que sa propre survie passe par le MTB, un faisceau ionique qui seul lui permettra de rejoindre des vaisseaux terriens. Si vous n'avez rien compris, ce n'est pas trop grave, vous ne manquez

pas grand chose ! Il vous suffira de vous reporter à la notice du logiciel quand vous l'achèterez.

Tout ceci ressemble fort à un remake de Crafton & Xunk. Le graphisme est soigné mais malheureusement, ceci ne peut cacher la ressemblance des différentes difficultés rencontrées avec celles existant sur d'autres logiciels comme Batman notamment. Alors, me direz-vous, c'est nul ! NON, car si tout ceci donne l'impression de n'être que du déjà vu, il n'en est pas moins superbement réalisé. Il y a plusieurs étages, remplis de dizaines de salles et de milliers de dangers ; les huit vies fournies ne seront pas superflues. L'animation est une réussite et les mouvements s'effectuent sans aucun problème, on s'habitue rapidement au contrôle du personnage qui est parfait et répond au quart de tour. Ce soft, en fait, n'a qu'un défaut notable : celui d'arriver après les autres, mais si vous avez aimé ses prédécesseurs, vous aimerez NEXOR.



ACTIVATOR

CASCADE GAME

Arcade/Aventure

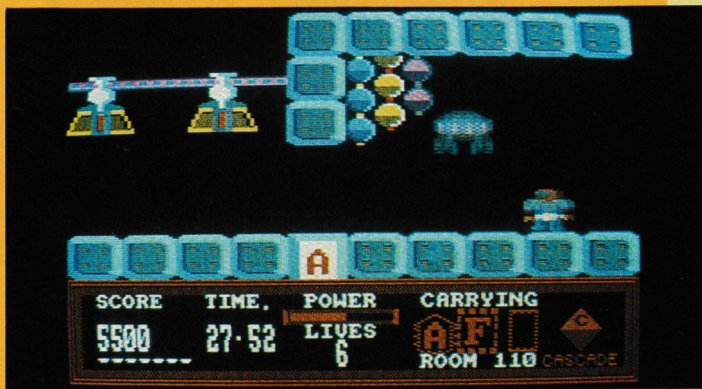
La crise de l'énergie frappe désormais tout le monde. Le port spatial d'Antari (et non pas d'Atari) en fait la triste expérience. Activator, une brave soucoupe doit trouver sept barres de combustibles dispersées à travers un labyrinthe truffé de portes fermées et de dangers mortels. Fabriqué à des fins pacifiques, l'Activator ne possède aucun armement, heureusement des armes



sont dispersées à travers les pièces, et la soucoupe pourra les utiliser. Les pièces sont truffées de dangers mortels : vaisseaux ennemis, monstres en tout genre, plantes exotiques, etc. Rien que du beau monde qui mènera la vie dure à quiconque tentera de défier leur univers si fermé et convoité.

Ce jeu n'a rien de génial, comparé aux autres productions que nous présentons dans AMSTAR. Mais son aspect sympathique et sa bonne réalisation lui permettent d'y être présent. C'est un Sorcery revu et recarrossé, le graphisme n'a rien d'extraordinaire et les effets sonores ne sont pas mieux gâtés. Pourtant, on se prend au jeu, et les parties sont plaisantes, elles plai-

ront sûrement aux plus jeunes d'entre nous qui sont parfois un peu rebutés par des jeux trop complexes ou nécessitant un fastidieux entraînement. A la première partie, j'ai obtenu 60 000 points, cela me semble un peu exhaustif pour une première approche. Mais qu'importe si ce jeu ne vise qu'une clientèle jeune et encore un peu maladroite. Le joystick reste recommandé car si les différentes pièces sont larges, les contacts avec les monstres sont quasiment fatals. Ne croyez pas pour autant que ce jeu soit totalement dépourvu de stratégie, il vous faudra en établir une si vous voulez triompher. Vous verrez, elle est simple à trouver, le tout étant d'être ordonné...



Les dernières nouveautés de

U.S. GOLD

Le premier éditeur de logiciels en Europe.

CRYSTAL CASTLES™
Crystal Castles Diamond Plateaus in Space

The Legend is born. Summer '84, a computer game was created, a game that made the blood of all who played it flow through its veins. It travelled through the dusty vaults of the software underground, surfacing here and there, creating a Legend. Next month the Legend will be born.

Crystal Castles is a once in a lifetime opportunity to experience a true software legend. A legend that will continue because it is to be produced as a Limited Edition. Now that you've heard of it you must buy it otherwise you'll have missed a true software experience.

"When I first saw Crystal Castles, its shock waves almost knocked me off my feet. That was not long ago, I cannot conceive that you will ever buy it in shops. It's like a state of manic hysteria on diamond plateaus in deep space some things are beyond description." Julian Sigurd

U.S. GOLD
All American Software

CRYSTAL CASTLES

A CUNNING FOE WHO KNOWS NO FEAR

DESERT FOX

CBM64/128

REALISTIC VOICE SIMULATION
Listen in on enemy radio messages, plan your tactics to combat

U.S. GOLD
All American Software

DESERT FOX

BREAKTHRU

U.S. GOLD
All American Software

BREAKTHRU

GAUNTLET

LEGEND AND THE ATARI CORPORATION PRESENT FOR HOME COMPUTERS THE MULTIPLE PLAYERS ARCADE BRAWLER

U.S. GOLD
All American Software

GAUNTLET

DIALOGUES

RESULTATS DU SONDAGE

Merci, n'en jetez plus ! Nous avons reçu une abondance de bulletins en réponse au sondage effectué dans notre numéro 1. Malgré les photos de Winter Games (promis, on ne recommencera plus), vous n'avez pas hésité à découper la page pour donner votre avis sur la revue.

A 92 % vous êtes **pour**. Les contre préféreraient quelque chose de plus technique. Pas la peine, ça existe déjà... A quoi ça sert qu'on se décarcasse à vous faire aussi la revue "CPC" ? Là, c'est technique ! Non, AMSTAR, c'est surtout pour présenter toutes les dernières nouveautés et, à 66 %, vous souhaitez voir **davantage de bancs d'essais** : message reçu, on augmente le nombre de pages !

Près de la moitié (48 %) des lecteurs d'AMSTRAD possède un 464 : normal, c'est le moins cher et, dans le domaine du jeu, on n'a pas besoin d'une mémoire d'éléphant !

Eh ! vous savez quoi ? Il y a seulement 4 % de filles qui lisent AMSTAR... Alors, la micro-informatique, ça ne vous branche pas, les souris ?

L'âge moyen de nos lecteurs est de 16 ans. A la rédaction, on va finir par passer pour des vieux !

AMSTAR, c'est "pages ouvertes" aux lecteurs ; alors, n'hésitez pas à participer : hit du logiciel, bidouilles, et... envoi de pro-

LE HIT DES LECTEURS

Afin de mieux connaître les logiciels "dans le vent", nous vous demandons d'établir le classement des dix meilleurs produits que vous possédez et appréciez (cinq utilitaires, cinq jeux) et de nous l'envoyer.

| Place Utilitaires | Nom | Type | Progression |
|-------------------|--------------|------------------------------|-------------|
| 1 | Lorigraph | DAO | → |
| 2 | Transmat | Transfert cassette/disquette | ↗ |
| 3 | Tasword | Traitement de texte | ↘ |
| 4 | Oddjob | Utilitaire disque | ↗ |
| 5 | Graphic City | Création/gestion des sprites | ↘ |

| Place Jeux | Nom | Type | Progression |
|------------|----------------|---------------------|-------------|
| 1 | Commando | Arcade | → |
| 2 | Winter Games | Simulation sportive | ↗ |
| 3 | Crafton & Xunk | Arcade/Aventure | → |
| 4 | Orphée | Aventure | ↘ |
| 5 | Sram | Aventure | ↗ |

grammes. Attention, nous n'acceptons pas les listings : il faut envoyer les programmes sur cassette ou disquette. La publica-

tion d'un programme est rémunérée, sous forme de droits d'auteur : voilà qui peut rapporter gros !

LE COIN DES AS

| | | |
|------------------------------|--|--------------------|
| Winter Games (Hot dog) | 8,6 | Nicolas CLOIREC |
| Winter Games (Bobsled) | 26.94 | Stéphane CLOIREC |
| Winter Games (Speck Skating) | 0.32.1 | Yanick BOURREE |
| Rambo | 18/60 | Laurent PAPOUIN |
| Saï Combat | 68250 | Kriss CHICOIX |
| Green Beret | 138620 | Stéphane FREREBEAU |
| Spinbizzy | 8 % of screens 8 % of jewels 8 % of game | Eric VIEL |

Doué ? C'est ce que vous croyez ! Ce n'est pas parce que vous avez atteint 251 317 points à votre Pac Man favori, que vous êtes le plus fort...

Envoyez-nous vos meilleurs scores, accompagnés d'une photo d'écran et en attestant que vous ne trichez pas : vous monterez peut-être sur la plus haute marche de notre podium. Une photo d'identité peut accompagner votre envoi avec le risque de la voir publiée dans la revue...

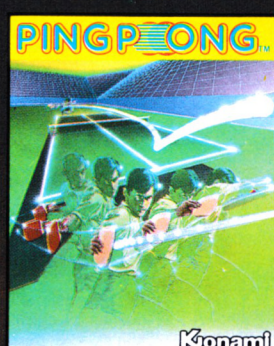
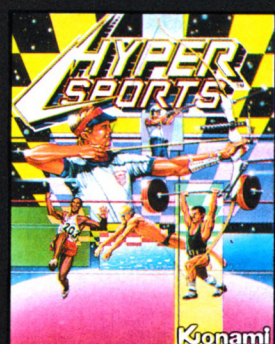
En attendant vos performances, la rédaction d'AMSTAR vous communique les siennes. Elles vous paraîtront sans doute ridicules, mais il faut bien lancer la rubrique... On attend vos exploits avec impatience ! N'oubliez pas, il faudra joindre une photo de votre score si vous voulez que celui-ci soit publié.

CONSEILS

L'AMSTRAD a suscité bien des enthousiasmes chez les éditeurs de logiciels, qu'ils soient français ou étrangers. Devant la prolifération de programmes sur AMSTRAD, il nous a semblé utile de faire paraître chaque mois une liste des jeux ou des utilitaires qui nous ont le plus séduits afin d'orienter votre choix sur l'achat éventuel d'un logiciel.

| Nom du logiciel | Editeur | Prix cass. | Prix disq. |
|--------------------|-------------------|------------|------------|
| Tensions | Ere Informatique | 150 F | 190 F |
| Elite Version Gold | Firebird | 170 F | 260 F |
| Blue War | Free Game Blot | N.C. | N.C. |
| Tobrouk | PSS/ERE Informat. | 120 F | 180 F |
| L'affaire Sydney | Infogramme | N.C. | 150 F |
| Le Pacte | Loricels | N.C. | 220 F |

ARCADE KINGS



5

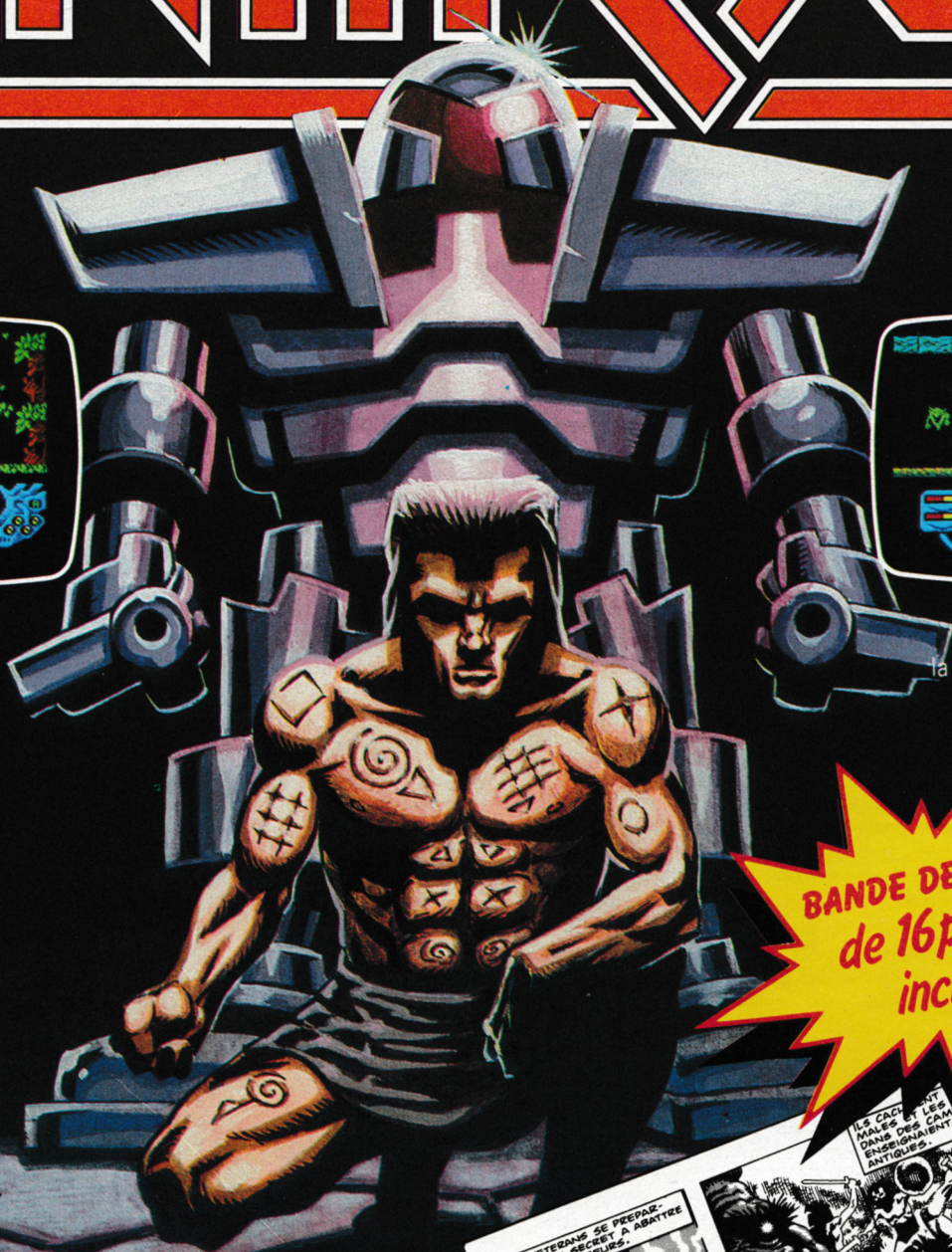
TITRES
EXTRAORDINAIRES
DANS SON
NOUVEL
ALBUM

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740
CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.



L' ARMURE SACREE D'

XANTRIX



Photos réelles de l'écran prises de la version Commodore

BANDE DESSINEE
de 16 pages
inclus



Zac de Mousquette
06740 Châteauneuf de Grasse
Tel: 93 42 7144

CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Le mois dernier, nous vous avons familiarisé avec PRINT, CLS, REM, INPUT, GOTO, IF, THEN, ainsi qu'avec les différences entre le ";" et le ":", les variables "chaînes" (avec \$) à ne pas confondre avec les variables numériques, en plus de quelques considérations générales sur le clavier. C'était pour la première prise de contact avec la programmation sur micro-ordinateur.

Aujourd'hui, nous allons poursuivre par des choses un peu plus spectaculaires, mais avant cela, rabâchons ces quelques conseils :

- Respectez scrupuleusement l'écriture de nos listings, surtout en ce qui concerne les signes de ponctuation (; ; " .) qui ont un sens précis en Basic, ainsi que les "blancs" (ou espaces) entre certains mots.
- Appuyez une fois sur la touche CAPS LOCK afin d'écrire en majuscules.
- Ne confondez pas le chiffre zéro (barré) avec la lettre O, le chiffre 1 avec la lettre I.
- Tapez la touche ENTER après avoir tapé le dernier caractère de chaque ligne Basic (chaque ligne porte un numéro), surtout pas avant...
- Avant de lancer par RUN, tapez CLS:LIST (et ENTER) afin de vérifier votre travail.
- Pour corriger une ligne, vous pouvez la réécrire entièrement ou la corriger en la "repassant" avec la touche COPY (jusqu'à la fin !) et ENTER, ou l'appeler par son numéro, par exemple EDIT 90 (n'oubliez pas le blanc après EDIT). Pour effacer un caractère, amenez-y le curseur puis touche CLR.
- Pour supprimer une ligne, tapez seulement son numéro et ENTER.
- Pour arrêter un programme qui "tourne en rond", pressez deux fois la touche ESC.
- Pour sauvegarder votre œuvre, il faut lui trouver un nom, huit caractères maxi, sans espaces ni ponctuation ; exemple SAVE "ESSAI3".

• Pour recharger ce programme, deux méthodes au choix : LOAD "ESSAI3", qui le remet simplement en mémoire ; il attend alors un RUN (et ENTER) pour démarrer. Ou bien le radical RUN"ESSAI3" qui va effectuer un LOAD et un RUN dans la foulée.

LES BOUCLES FOR NEXT

FOR signifie "depuis" et NEXT, c'est "prochain, suivant". TO (prononcez TOU), c'est "jusqu'à". Essayez le programme Boucle-1.

```
10 'BOUCLE-1
20 CLS
30 FOR N=0 TO 10
40 PRINT N
50 NEXT N
60 PRINT "TERMINE AVEC N=";N
```

Les nombres 1 à 10 s'affichent les uns sous les autres, puis c'est le message "TERMINE AVEC N=11". Eh oui ! Quand la boucle FOR NEXT est terminée, la valeur de comptage, ici N, prend toujours un de plus. C'est un petit détail dont il faut se souvenir afin de ne pas tomber dans certains pièges classiques en Basic.

Réécrivez la ligne 30

```
30 FOR N=40 TO 60 STEP 2
```

STEP 2 veut dire "au pas de deux"

On obtient la suite 40, 42, 44, ..., 58 et 60, et enfin "TERMINE AVEC N=62".

C'est-à-dire la limite plus le STEP.

Quand on ne précise pas le STEP, le Basic considère STEP 1.

On trafique encore la ligne 30.

```
30 FOR N=25 TO 31 STEP 0.5
```

C'est la suite 25 25.5 26 26.5...

Au lieu de STEP 0.5, on peut aussi écrire STEP.5

Essayez avec STEP.35

Vous constaterez que la valeur 31 ne peut être obtenue, alors la boucle s'arrête à la valeur 30.95, avec le message "TERMINE AVEC N=31.3" : C'est 30.95 + le STEP. Un STEP peut être négatif : Essayez :

```
30 FOR N=10 TO 0 STEP -1
```

Grâce à ces petits exercices, vous savez tout sur les boucles FOR NEXT ; elles sont très utilisées en programmation.

LES BOUCLES "IMBRIQUEES"

On peut mettre une boucle FOR NEXT au sein d'une autre. Essayez le programme Boucle-2.

```
10 'BOUCLE-2
20 CLS
30 FOR N=1 TO 5
40 FOR K=1 TO 10
50 PRINT N*K;
60 NEXT K
70 PRINT
80 NEXT N
90 PRINT:PRINT "FINAL : N=";N;"ET K=";K
```

Il suffit de changer le nom des variables de comptage (N et K). Expliquons :

Ligne 30 : On va faire cinq fois quelque chose (N).

Ligne 40 : A chacune de ces fois (N), on va faire 10 fois autre chose (K).

Ligne 50 : N'oubliez pas le point-virgule en bout de ligne. On affiche les produits N x K pour une même valeur de N sur une même ligne.

Ligne 70 : quand la série K de 1 à 10 est terminée, saut à la ligne.

Ligne 80 : ligne N suivante.

Quelques petites remarques :

- Vous remarquez que le programme attend que la boucle en cours soit terminée avant de passer à la ligne suivante.

- Effet du ; de la ligne 50 : les nombres à l'écran semblent espacés par deux blancs. En effet, quand l'AMSTRAD affiche un nombre, il ajoute un blanc à droite, plus un autre à gauche ("devant") si ce nombre n'est pas négatif. Ce blanc serait remplacé par - pour un nombre négatif. La preuve, essayez :

```
50 PRINT -N*K
```

- Il est en fait inutile d'indiquer le nom de la variable après un NEXT ! Le Basic sait lequel il faut qu'il prenne. En ligne 60 et 80, mettez simplement NEXT, tout seul. Vous verrez que cela marche aussi bien ; c'est même un peu plus rapide.

- On peut imbriquer bien plus de deux boucles FOR NEXT : le premier NEXT du listing s'applique au dernier des FOR ; le deuxième NEXT à l'avant-dernier FOR, et ainsi de suite.

```
FOR I = ...
.....
FOR J = ...
.....
NEXT J
```

NEXT I

Lorsqu'il n'y a pas de lignes Basic entre les divers NEXT d'une imbrication, il est fréquent que l'on les mette tous sur une même ligne. Exemple :

```
1320 NEXT:NEXT:NEXT
```

LES BOUCLES D'ATTENTE

Elles servent à faire des *pauses* dans le déroulement d'un programme. On fait compter l'ordinateur sans rien lui demander d'autre. Il met environ une seconde pour compter de un à mille.

Dans le petit programme Boucle-3, on le fait compter jusqu'à dix mille, puis il affiche "FIN", pendant une seconde (ligne 60), effacement et LIST. Nous avons choisi le nom P comme variable de comptage, car c'est l'initiale de "pause".

```
10 'BOUCLE-3
20 CLS
30 PRINT "DIX SECONDES D'ATTENTE ..."
40 FOR P=1 TO 10000:NEXT
50 PRINT:PRINT "FIN"
60 FOR P=1 TO 1000:NEXT
70 CLS:LIST
```

Si vous avez encore le programme Boucle-2, ajoutez la "ligne de ralentissement" 55.

```
55 FOR P=1 TO 200:NEXT
puis une autre en 75
75 FOR P=1 TO 2000:NEXT
```

LA DECOUPE DES CHAINES

Assez de nombres, on parle de mots (ou "chaînes"). On va découper un mot quelconque A\$ en partant de la gauche, de la droite, ou en plein cœur. Trois nouvelles fonctions Basic :

LEN(A\$) : (prononcez "LAINE de A Dollar») = longueur

LEFT\$(A\$,3) : (Left dollar de A\$ virgule 3») = les trois caractères de A\$ en partant de la gauche.

RIGHT\$(A\$,2) : (Raïlle-te dollar de...») = les deux caractères de droite.

MID\$(A\$,3,8) : 8 caractères à partir du troisième caractère.

Tapez ce très court programme intitulé "Coupemot", je vous laisse la surprise.

```
10 ' COUPEMOT
20 CLS
30 A$="MICRO-ORDINATEUR"
40 PRINT LEN(A$):PRINT
50 FOR N=1 TO LEN(A$)
60 PRINT LEFT$(A$,N); " *** ";RIGHT$(A$,N)
);NEXT
70 PRINT:PRINT MID$(A$,3,8)
80 MID$(A$,3,9)="NABLE AVI"
90 PRINT:PRINT A$:PRINT
```

MID\$ est plus "puissant" que LEFT\$ et RIGHT\$, car il peut *modifier* le mot de départ A\$, ainsi que le montre la ligne 80.

LEFT\$ et RIGHT\$ ne peuvent modifier un mot, aussi, si on veut modifier, on utilisera MID\$. Essayez :

```
80 MID$(A$,1,5)="SUPER"
"Etire" est un autre (très court) programme qui va étirer un mot en intercalant un blanc entre chaque caractère :
```

```
10 'ETIRE
20 CLS
30 A$="MICRO-ORDINATEUR"
40 FOR C=1 TO LEN(A$)
50 PRINT MID$(A$,C,1); " ";
60 NEXT:PRINT
```

Vous commencez à deviner tous les caractères que l'on peut faire avec MID\$... Autre exemple, remplacer tous les I par Y ! Modifiez le programme "Etire" par :

```
50 IF MID$(A$,C,1)="I" THEN MID$(A$,C,1)="Y"
```

60 NEXT:PRINT A\$

Vous voyez qu'il est fort facile d'examiner une chaîne caractère par caractère, et de là toutes les fantaisies sont possibles, comme, par exemple, changer de couleur à chaque lettre en modifiant les lignes 45, 50 et 60.

```
45 P=P+1:IF P=4 THEN P=1
50 PEN P:PRINT MID$(A$,C,1);
60 NEXT:PRINT:PEN 1
```

Mais là, je déborde un peu sur mon sujet du mois prochain, où nous apprendrons à jongler avec les couleurs et à faire de belles pages d'écran.

KANGOUROU SERVICES

PROTÈGE VOTRE INVESTISSEMENT

avec ses **HOUSES** adaptées à chaque type de matériel :

APPLE IIe avec drives ou duodisk - APPLE IIc - LISA - MACINTOSH - Lecteur Macintosh IIe - IIc - AMSTRAD CPC 664 - 464 - 6128 - PCW 8256 - APRICOT - BULL - EPSON - GOUPIL 3 et 4 - HP - IBM - LOGABAX - OLIVETTI PAP - SANCO - SANYO - THOMSON - VICTOR - etc .
IMPRIMANTES : plus de 50 modèles - Toute housse spéciale sur demande.
7 coloris : beige, blanc, bordeaux, gris, havane, noir, tabac.

TRANSPORTE VOTRE MATÉRIEL

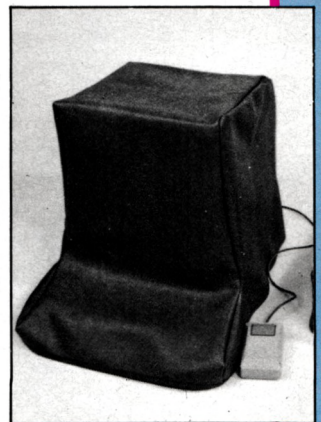
avec ses **SACS DE TRANSPORT** pour :

MACINTOSH (uc + clavier + lecteur ext + câbles + docs) - APPLE IIe + drives ou duodisk - APPLE IIc (uc + lecteur ext + transfo + câbles) - MONITEUR IIe IIc - IMAGEWRITER I ou II - AMSTRAD - APRICOT - ATARI 520 ST - PX8 HX 20 - ERICSSON - VICKI - MINITEL 1 ou 10 - VDT 3500 - etc .

Tout sac spécial sur demande.

3 coloris : bleu, gris ou sable.

Pochette disquettes 3 1/2 et 5" assorties à nos sacs.



KANGOUROU Services
B.P. 19 - 54130 SAINT-MAX CEDEX
Tél. 83 21 25 33 - Télex : MONTX 961 052 (Poste 139)
Je désire recevoir votre documentation pour matériel : _____
M. _____ Société _____
Adresse _____

DES LIVRES POUR BIEN DEBUTER

L'AMSTRAD est un ordinateur qui a inspiré beaucoup d'auteurs... et beaucoup d'éditeurs. Aussi, la bibliographie d'ouvrages consacrés à ces ordinateurs est-elle des plus vastes. Parmi les différents titres qui nous sont proposés, il faut faire un choix, fonction de plusieurs critères :

- le sujet abordé,
- le niveau du lecteur,
- la qualité et l'intérêt de l'ouvrage.

A PROPOS DU BASIC

« Mieux programmer sur AMSTRAD » de Michel ARCHAMBAULT chez SORACOM. Comment accéder au rang de Programmeur (avec un P majuscule). L'auteur explique comment ne pas tomber dans les pièges classiques : écriture sans organigramme, etc. A lire pour progresser. Prix : 85 F.

« Basic Plus, 80 routines » de Michel MARTIN chez PSI. L'auteur donne la recette pour simuler des fonctions n'existant pas sur l'AMSTRAD, y compris dans les domaines sonore et graphique. Prix : 100 F.



« Programmes utilitaires pour AMSTRAD » de Michel ARCHAMBAULT chez SORACOM. Du hardcopy à la gestion de fichier, en passant par le tracé d'histogrammes et de camemberts. Des utilitaires à construire sur mesure. Prix : 85 F.

PERFECTIONNEMENT ET UTILITAIRES



« L'utilisation de l'AMSTRAD CPC 464 » de Ian SINCLAIR chez HACHETTE. Traduit de l'anglais, ce livre de 250 pages reprend et explique tour à tour les instructions du Basic de l'AMSTRAD. Prix : 125 F.

« AMSTRAD, premiers programmes » de Rodney ZAKS chez SYBEX. Le livre du débutant, qui pourra être mis entre les mains les plus expertes. Explique très simplement les principes de base de l'informatique et propose quelques exercices. Par contre, ce livre, au demeurant fort bien fait, ne traite absolument pas des particularités de l'AMSTRAD. Prix : 98 F.

« La découverte de l'AMSTRAD » de Daniel-Jean DAVID chez PSI. Complète le manuel utilisateur et propose quelques programmes permettant en application diverses instructions, notamment au niveau du gra-

phisme. Un bon point : les exercices proposés sont corrigés en fin d'ouvrage. Prix : 115 F.

« Le Basic au bout des doigts CPC 464 » de KAMPOW chez MICRO APPLICATION. Développe quelques explications sur les instructions les plus importantes du Basic. Là encore, des exemples de programmes sont proposés. Prix : 149 F.

« Basic AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128, Méthodes Pratiques » de BOISGONTIER et CESARD chez PSI. Un livre qui complète le manuel utilisateur et qui tient compte des spécificités du Basic de l'AMSTRAD. Beaucoup d'exemples dans tous les domaines. Prix : 150 F.

SYSTEME

Là, il est conseillé de se procurer le « Manuel du Firmware » d'AMSOFT (soft 158 et 158a). Cet ouvrage, en langue anglaise, est vraiment le plus complet sur le sujet. Sinon, il existe deux ouvrages chez MICRO APPLICATION :

- La Bible du Programmeur (249 F)
- Le Livre du Lecteur de Disquettes (149 F).

Ces deux livres détaillent le contenu des ROM système et sont indispensables à qui veut programmer en assembleur.

Z80

Le livre le plus complet sur le sujet est :

« Programmation du Z80 » de Rodney ZAKS chez SYBEX. Véritable « Bible » du Z80, cet ouvrage décrit à la fois le jeu d'instructions et les modes de programmation du microprocesseur. Indispensable pour maîtriser toutes les subtilités du Z80 (198 F).

Cinéma-Vidéo-Télé

VISION

**DOSSIER
LEGEND**

CINÉMA :

**LE DERNIER
LANVIN**

VIDÉO :

**ON NE MEURT
QUE DEUX FOIS**

INTERVIEW :

GUY MARCHAND

ALIENS



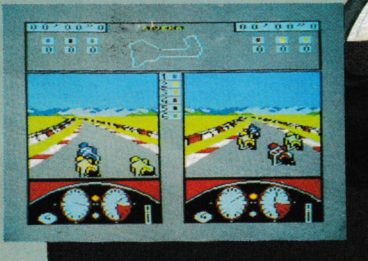
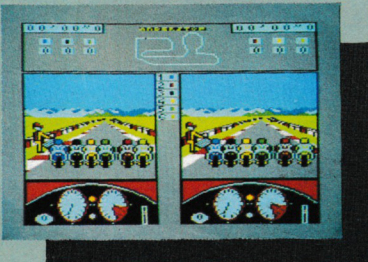
M3392-3-15 FF

MENSUEL - Numéro 3 - Oct./Nov. 1986

Microïds

500cc GRAND PRIX

Jarama, Hockenheim, Silverstone, Spa... Affrontez les meilleurs pilotes de 500 sur les 12 circuits du championnat du monde de vitesse. Six motos au départ dont quatre ou cinq sont pilotées de main de maître par l'ordinateur selon que vous jouez seul ou à deux. Deux écrans de contrôle permettent à chaque pilote de visualiser sa moto. Ce premier double simulateur de course de moto vous mènera-t-il jusqu'au titre de champion du monde ?... 1 ou 2 joueurs. Clavier ou joystick. Mode entraînement ou compétition.



THOMSON
AMSTRAD
ATARI 520
C. 64
compatible IBM



THOMSON
AMSTRAD
ATARI 520

Joss Jerrald veut quitter la vallée et cherche son successeur à la tête du double J ranch. Mais pour cela, le futur maître du "JJ" devra sortir victorieux de sept épreuves lors d'un fantastique rodéo. Si vous voulez être celui-là alors... courage ! Sous un soleil écrasant, il faudra affronter des étalons sauvages, des taureaux furieux, redoubler d'habileté au lasso et au colt... Tous les cowboys massés autour du corral vous acclament... A vous d'être... peut-être... l'heureux élu.

Si vous avez écrit des programmes et que vous désirez être édité... écrivez-nous !!

RODEO

Présent à AMSTRAD EXPO
du 21 au 24 novembre
Grande Halle de la Villette

Retournez le bon ci-dessous à :

Microïds

81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Téléx : 631 748 F

AMS 11/86

DEMANDE DE DOCUMENTATION

NOM

ADRESSE

VILLE C.P.

- Joindre 2 timbres à 2,20 F pour frais d'expédition