AMSTRAD MAG

CPC PCW - PC

Fer et Flamme
L'Ange de Cristal
Oeil de Set
Orphée
Miami Vice
Sram II
Saboteur II
Oxphar
Les Passagers du Vent
La Geste d'Artillac
L'Aigle d'Or
Xarq
Profession Detective
L'Affaire Sydney
Short Circuit
Pharaon
Activator
Peur sur Amityville
Qin
MGT
Clash
The Apprentice
Antiriad
The Goonies
etc.

HELP!

SPECIAL

POUR FINIR LE JEU :
BRISEZ LA GLACE



M 1157 - 37 - 20,00 F
3791157020009 00370

N° 37 - AOÛT 1988 - 20 F

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

« LE PLUS BEAU JEU DU MONDE »
(S.V.M. 12-87)

ENFIN DISPONIBLE
SUR **AMSTRAD CPC**
CASSETTE ET DISQUETTE







ILS sont cinq.
ILS sont planqués là, quelque part dans cette purée d'étoiles.
Le numéro un, le deux, le trois, le quatre, et ce bâtard de numéro cinq.
ILS vous attendent....

ATARI ST / AMIGA

SCENARIO
PHILIPPE ULRICH
REALISATION
DIDIER BOUCHON
MUSIQUE
JEAN MICHEL JARRE
TIRÉE DE L'ALBUM ZOOLOOK
Mixage digital: ULRICH
Avec l'aimable autorisation
des DISQUES DREYFUS
Reproduction strictement interdite

ERE INTERNATIONAL

1, bd Hippolyte Marquès, 94200 IVRY S/SEINE - Tél. (1) 45 21 01 49 + - Télex EREINFO 261041F - Fax 45 21 02 50

PHOTO : PPP/NASA - SPIRAL GALAXY IN HYDRA M 83 - N6[illegible]6

SOMMAIRE

AM MAG
CPC PCW – PC

AOÛT
N°37

AM-MAG est édité par Laser Presse SA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé.
Directeur de la publication : Jean Kaminsky.
REDACTION. Directeur de la rédaction : Jacques Eltabet.
Secrétaire de rédaction : Suan Ajirent, Gaëlle Pillot.
Responsable rubrique Professionnelle : Xavier Frigara, **Responsable des Jeux :** Yves Huitric, **Comité de rédaction :** Jean-Claude Paulin, Cyrille Baron, Stéphane Schreiber, Bernard Jolivalt, Christian Roux, Guillaume Courtois. **Illustrations :** Thiriet, Mokeit, Anatol.
FABRICATION. Directeur de la fabrication : Jean-Jacques Galmiche. **Maquettistes :** André Lévy, Thierry Martinez. **Montage :** Michel Lhopitault, Jean-Baptiste Ballériaud.
ADMINISTRATION. Diffusion : Bertrand Desroche. **Abonnements :** Martine Lapierre au (1) 43.98.01.71.
Comptabilité : Sylvie Kaminsky.
Régie publicitaire : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.
Tél. : (1) 43.98.22.22.
Chef de publicité : Christine Gourmelon-Malherbe, Thierry Cagnion. **Assistante de publicité :** Mick Deret.
Commission paritaire : en cours.
Dépôt légal : 3e trimestre 1988.
Photocomposition : Compo Imprim, 94250 Gentilly. **Impression :** Le Haye les Mureaux.
AM-MAG est une publication strictement indépendante de la société Amstrad.

News

Présentation avancée par Ubi Soft, 4
Résultats du concours simulateurs 4
En direct d'Europe 6
Infogrames, cinq années de succès 8
Anciennement sur vos écrans

Softs

Versailles Story 10
The Hunt for the Red October 10
B-24 14
Gee-Bee Air Rallye 14
Bobo 66
Kristor 67
Super Hang-On 68
Gunsmoke 70
Starquake 71

Dossier spécial Help

Fer et Flamme 16
L'Ange de Cristal 18
Oeil de Set 20
Orphée 21
Miami Vice 22
Sram II 23
Saboteur II 24
Oxphar 26
Les Passagers du Vent 28
La Geste d'Artillac 30
L'Aigle d'Or 31
Xarq 48
Profession Detective 48
Activator 49
Pharaon 50
L'Affaire Sydney 52
Short Circuit 54
Peur sur Amityville 55
Qin 56
MGT 58
Clash 59
The Apprentice 60
Antiriad 62
The Goonies 64

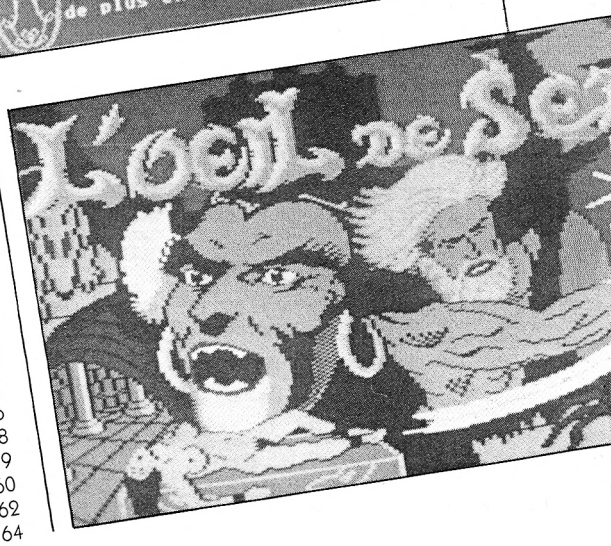
Listing

Rock'n Scroll 44

Divers

Trucs et Bidouilles 47
Hit-Parade 74
Help 69
Questions/Réponses 75
PA 76





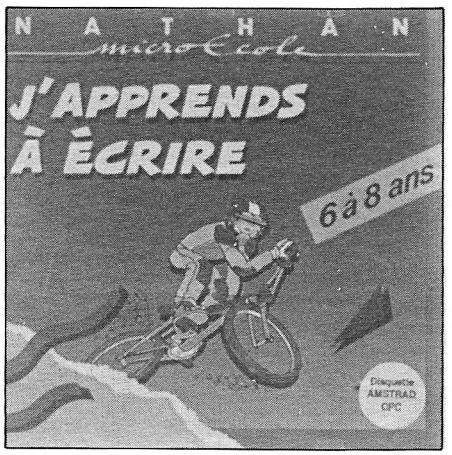
NEWS

Le nouvel Amstrad PC Spectrum pour septembre

Notre confrère *« Computer Trade Weekly (CTW) »* vient d'annoncer que l'Amstrad Show qui se tiendra à Londres du 14 au 18 septembre 1988 sera le lieu d'un événement de première importance. Amstrad présentera sa réponse au ST d'Atari et à l'Amiga de Commodore.
L'ordinateur tant attendu sera probablement vendu sous la marque Spectrum, dont le rachat par A.M.Sugar avait fait du bruit en 1986.
Cette signature confirme la volonté de la maison de Brentwood de bien séparer les différents départements : Amstrad sera désormais une marque attachée aux modèles professionnels de la gamme (PC et PCW), Spectrum - dont le nom est déjà entré dans la légende - étant lié aux ordinateurs de jeu et familiaux. Afin de ne pas entretenir l'équivoque, ce modèle ne sera pas étiqueté « + 4 » car les jeux pour Spectrum produits jusqu'à présent ne pourront pas être utilisés sur la nouvelle machine fonctionnant sous MS-DOS. Le lecteur intégré serait un 3''1/2 de chez Citizen. Amstrad en aurait déjà commandé 10 000 par mois. Ce chiffre montre que le lancement se ferait exclusivement sur le marché anglais.
Son prix serait d'environ 3 350 F, soit l'équivalent de l'Atari ST lorsque son prix, en Angleterre et peut être en France, aura été revu à la baisse.
Ce nouveau micro-ordinateur serait vendu sans moniteur, ce qui l'éloignerait de l'éthique Amstrad, les CPC, PCW et PC pc ont toujours été proposés en configuration complête) et le rapprocherait de celle du bon vieux Spectrum. Un moniteur haute définition dédié à la nouvelle machine sera disponible en option.
Amstrad a l'intention de redorer le blason des deux autres modèles Spectrum qui ont souffert de succès des Atari et des Commodore. Après avoir envisagé de proposer la console à moins de 1 110 F, il est plutôt question de maintenir le prix actuel de la machine et de la vendre avec un gros lot de jeux, une centaine peut-être... Des pourparlers sont en cours avec Ocean Software et Mastertronic. D'après certaines sources, le nombre de jeux serait plus proche de cinquante. De toute façon, une telle offre serait très intéressante.
Nous en saurons plus pour notre prochain numéro.

Ere Informatique, un logo agressif

Ere Informatique, l'un des grands de l'informatique ludique vient de se donner un nouveau logo, une créature mythique **Exxos**,



Il y en a tant en vacances

Des devoirs de vacances ! Nathan offre un cahier de vacances pour l'achat de deux logiciels. C'est l'opération Nathan Vacances proposée par les Editions Cedic/Nathan.
Huit logiciels pour les classes primaires sont concernés par cette offre promotionnelle : *J'apprends à Lire, à Ecrire, à Compter, à Observer.*
Prix d'un logiciel : de 149,90 F. à 255 F.
Cedic/Nathan - 6-10, bd Jourdan 75014 Paris.
Tél. : (1) 45.65.06.06.

Gufi répond

Le Groupement des Utilisateurs Francophones d'Informatique a une nouvelle adresse :
Gufi - c/o Argos Data System
56, bd Davout 75020 Paris.
Tél. : (1) 40.09.99.93.
Il continue son activité - diffusion de la revue américaine « Remark » et de disquette de logiciels du domaine public, publication d'une lettre mensuelle et assistance écrite concernant tous les problèmes matériels et logiciels.
Serveur GUFITEL - 42.67.19.87.

Résultats du concours simulateurs paru dans AM-MAG 33 organisé par Burago, Elkron et AM-MAG.

Il fallait trouver ou se rapprocher le plus possible de ce hit parade. Moyennant quoi, le gagnant a gagné (eh oui !) une journée à l'école de conduite de Monthéry, si cet heureux hit-paradien à 18 ans, évidemment ! Autrement, le karting n'est pas mal non plus.
1. 3 DGP
2. GP 500
3. Crazy Cars
4. Scalextric
5. Enduro Racer
6. Buggy Boy
7. Super Hang On
8. Quad
9. Super Sprint
10. Out Run

Les résultats
1er prix : Nalem Frédéric, 94240 L'Haÿ-les-Roses.
Le second jusqu'au douxième gagnent une maquette de F1 Burago : Henry Hugues, 28500 Vernouillet - Allely Olivier, 88300 Neufchâteau - Esquieu Fabien, 19330 St-Germain-les-Vergnes - Letourel Alexis, 76240 Bousecours - Bouhoure Didier 11400 Castelnaudary - Chupin Hugues, 37380 Nouzilly - Parassin Thierry, 69007 Lyon - Canard Jean-Marc, 78310 Maurepas - Nicolas Stéphane, 91390 Morsang-sur-Orge - Haro Christian, 69830 St-Georges-de-Reneins - Carnet Alain, 94000 Vincennes.

Oyez, gagnants du super concours Am-Mag

Vous, dont les noms glorieux honorent la page 13 de notre numéro 34 et qui bouillez d'impatience, veuillez souscrire à une ultime obligation : la pétulante société Infogrames, 84/86, rue du 1er Mars 1945, 6100 Villeurbanne, désire connaître le type de support qu'affectionne votre machine (cassette ou disquette). A vos plumiers...

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

PROMOTIONS MOIS D'AOUT

QUICK-SHOT II PLUS = **99 F**

HOUSSE 464 ou 6128 : **99 F**

(couleur)

STARSOFT - ***S.A.R.L. au capital de 50.000 francs***

AOUT = FRAIS DE PORT = 0 F

SUR MINITEL

vous trouverez nos titres sur toutes machines :

AMIGA
AMSTRAD CPC
ATARI ST
APPLE-MAC
COMMODORE
IBM PC - PC 1512
MSX
PCW
ATARI XE-XL
ATARI 2600
SEGA
SPECTRUM
THOMSON
PERIPHERIQUES
MANETTES
3615 CLUBTEL*STAR

Nouveautés
Hit-parades
Sélections
Promotions
Messagerie
Commandes

Commandez par Minitel : **- 10 % !!!**

AMSTRAD

** NOUVEAUTES*

* 20000 lieues sous les mers		169 F
6-PACK VOL. 3 (Dragon's Lair 1 et 2, Tuer n'est pas jouer, Ghost'n Goblins, Enduro Racer, Paperboy)	95 F	145 F
ADVENCED ART STUDIO		259 F
ADVENCED MUS. SYSTEM		325 F
ALBUM UBI (Asphalt, Zombi, Inertie, Manh. L., Mange-caill.)	169 F	205 F
ALBUM EPYX (Winter G., World G., Imp. Mission, Sup. Cycle)	119 F	169 F
* ALL STARS	89 F	
APOCALYPSE		229 F
AQUANAUTE		199 F
ARCADE ACTION (Barbarian, Renegade, Intern. Karaté, Supersprint, Rampage)	109 F	189 F
ARCADE FORCE FOUR	99 F	215 F
ARKANOID 2	99 F	159 F
* ARTIC FOX	149 F	169 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE		205 F
* BAD CAT	99 F	155 F
* BARD'S TALE	149 F	199 F
BAZIL DETECTIVE	99 F	149 F
BEYOND THE ICE PALACE	99 F	139 F
BILLY II	135 F	195 F
* BIONIC COMMANDOS		159 F
BIRDIE	115 F	185 F
BIVOUAC	109 F	169 F
* BLACK LUMP	89 F	149 F
BLOOD BROTHERS	95 F	145 F
BLOOD VALLEY	115 F	159 F
BOB MORANE (Jung. ou Chevalerie ou S.F.)	235 F	239 F
BOB WINNER	135 F	179 F
BUBBLE BOBBLE	95 F	159 F
BUGGY BOY	85 F	145 F
CALIFORNIA GAMES	115 F	159 F
CARRE D'AS		199 F
CHAMPIONSHIP SPRINT	99 F	159 F
CHARLIE CHAPLIN	99 F	159 F
CONSPIRATION	149 F	195 F
CRASH GARRET		209 F
CRAZY CARS	129 F	165 F
CYBERNOID	99 F	135 F
DARK SCEPTRE	105 F	159 F
* DARK SIDE	105 F	159 F
DEFI AU TAROT		169 F
DESOLATOR	99 F	159 F
ENLIGHT. DRUID II	95 F	159 F
* E.X.I.T.	135 F	175 F
FER ET FLAMME		265 F
GABRIELLE	119 F	155 F
* GARFIELD	99 F	149 F
GAUNTLET II	115 F	165 F
GEE BEE AIR RALLY	105 F	159 F
GOLD HITS III (Trantor, Rampart, Cap America, Brave Star, Salomon's Key, World Class L. Board)	109 F	189 F
GOLDEN 7		135 F
GOTHICK	105 F	169 F
GRAPHIC CITY	135 F	175 F
GRAND PRIX 500	135 F	165 F
HAN D'ISLANDE		199 F
HITS DE L'AV. (av. Sram)		259 F
HITS N° 6 LOR. (dt Atomic)	99 F	159 F
* HOPPING MAD	99 F	149 F
HURLEMENTS		159 F
IMAGINE ARCARDE HITS (av. Arkanoid)	119 F	165 F
IMPOSSIBLE MISSION II	99 F	149 F
IZNOGOUD	185 F	239 F
KARNOV	105 F	159 F
L'ANGE DE CRISTAL	139 F	215 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	135 F	175 F
L'ARCHE DU CAPIT. BLOOD		235 F
L'ŒIL DE SET	135 F	175 F
LA CH. DE GROTEMBURG	125 F	159 F
LA COLLECTION KONAMI (Mickie, Jail Break, G. Beret, Kung Fu, Shao L. Road, Nemesis, Hyper Sports, Ping-Pong, Jarnac, Yie Ar. K.Fu)	99 F	189 F
LA GUERRE DES ETOILES	99 F	145 F
LE JEU DU ROY	105 F	159 F
LE MAITRE DES AMES		175 F
LE MANGE-CAILLOUX	99 F	155 F
LA MARQUE JAUNE	265 F	265 F
LE MESSIE (Compil. int.)		399 F
LA PANTHERE ROSE	125 F	195 F
LES GEANTS D'ARCADE (Road Runner, Indiana Jones, Rygar, Deepers Dongeon)	109 F	189 F
LES GREMLINS	105 F	189 F
LES PASS. DU VENT I ou II	259 F	259 F
LES PRIVES (Vera Cruz, Heritage, Formule, Aff. Sydney)	145 F	195 F
LES RIPOUX	109 F	169 F
LIVE AMMO	95 F	145 F
M'ENFIN (G. Lagaffe)	135 F	175 F
MAGIC CUBE 2 (Blue War, Blue Star, Garden Party)		195 F
MASQUE PLUS		175 F
MASTERS OF THE UNIVERS	119 F	155 F
MINIPUT	109 F	169 F
NEBULUS	109 F	169 F
NIGEL MANSELL	109 F	185 F
OUT RUN	105 F	159 F
OXPHAR		209 F
* PEGASUS	169 F	209 F
* PEUR SUR AMYTIVILLE	125 F	159 F
PIRATES		159 F
PLATOON	89 F	129 F
PLAY-BACK		235 F
POWER PLAY	105 F	159 F
PROHIBITION	119 F	185 F
PROFESSION DETECTIVE		249 F
QIN		259 F
QUAD	145 F	195 F
RAMPAGE	99 F	159 F
ROLLING THUNDER	109 F	159 F
* SHACKLED	99 F	155 F
SIDE ARMS	99 F	149 F
SPACE RACER	145 F	189 F
SPY VS SPY TRILOGY	109 F	169 F
SUPER HITS N° 2 (OCEAN) (Ar. Mooves, Cobra, H. Over Hills, Wizball, Tank, Mutants)	119 F	165 F
SUPER SPRINT	89 F	139 F
SUPER STAR SOCCER	105 F	155 F
TARGET RENEGADE	95 F	149 F
TERRAMEX	99 F	149 F
TETRIS	99 F	145 F
* THE ARCHON COLLECTION	149 F	199 F
* THE FURY	99 F	159 F
THE HUNT OF RED OCT.	145 F	179 F
TOP 10 ELITE (Saboteur 1 et 2, Sigma 7, Critical Mass, Airwolf, Deep Strike, Combat Lynx, T. Esprit, Thanatos, Bombjack 2)	99 F	149 F
TRESORS D'US GOLD (Gauntlet, L. Board, Infiltrator, Métrocross, Ace of Aces)	115 F	159 F
TRIVIAL PURSUIT 6000		285 F
TRIVIAL PURSUIT	195 F	
FICHIER SUPPL. TP	115 F	
TRIV. PUR. JUNIOR		255 F
TRIV. PUR. JUNIOR	189 F	
TROUBADOURS (jeu éduc.)	175 F	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	149 F
TURLOG LE RODEUR	239 F	239 F
UNITRAX	105 F	165 F
* V 2		165 F
VAMPIRE EMPIRE	125 F	195 F
VIXEN	109 F	169 F
* WIZARD WAZ	109 F	159 F
MATCH DAY 2		169 F
MULTIPLAN (utilitaire)		495 F
ORPHEE		229 F
RUBIS (logiciel de gest. en franç.)		499 F
STARGLIDER		239 F
STRIKE FORCE HARRIER		149 F
TASPRINT		265 F
TETRIS		199 F
TOMAHAWK		149 F
TOP SECRET		229 F
TRIVIAL POURSUIT		199 F
TUER N'EST PAS JOUER		155 F

PCW

ACT 1 (9512)	639 F
BILAN +	895 F
BOB WINNER	219 F
COMPT. ALIENOR (8512 et 8256)	799 F
COMPTABILITE ALIENOR (9512)	855 F
DAMOCLES (9512)	1.395 F
KNIGHT ORK	215 F
LOCOSCRIPT 2 (8256 et 8512)	349 F
MASTERFILE 8000	549 F

PERIPHERIQUES

ADAPTATEUR BUS CPC	125 F
BOITES RANG. DISQ. SERRURE :	
- pour 10 DK 3" et 3"1/2	55 F
- pour 40 DK 3" et 3"1/2	100 F
- pour 80 DK 3" et 3"1/2	150 F
- pour 50 DK 5"1/4	110 F
- pour 100 DK 5"1/4	165 F
CABLE IMPRIM. CENTR. POUR PC	79 F
CABLE MAGNETO 464/6128	55 F
CAB. PRISE PER. (Télé) POUR AMSTRAD	109 F
CAISSON POUR CLAVIER	599 F
DISQUETTES VIERGES : - 3"	250 F
- 3"1/2	155 F
- 5"1/4	95 F
DOUBL. DE JOYSTICK CPC (en V)	90 F
FILTRES ECRANS : - COULEUR 12"	179 F
- COULEUR 14"	239 F
- MONO. 12"	139 F
- MONO 14"	149 F
HOUSSES : - PCW 9512	149 F
- PCW 8256	189 F
- PC 1512	189 F
KIT DE NETT. 3" ou 3"1/2 ou 5"1/4	80 F
LISTING 60 gr 400	100 F
RALLONGE ALIM. VIDEO 464	100 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	85 F
SPECTRUM INTERFACE	50 F
SUPPORT ECRAN 14" (CPC-AMIGA)	160 F
SUPPORT ECRAN 12" (PC-ST)	130 F
SUPPORT IMPRIMANTE 80 col. :	
- SANS RECEPTACLE PAPIER	199 F
- AVEC RECEPTABLE PAPIER	345 F
TAPIS SOURIS	75 F

MANETTES

MANETTE PC ANKO	155 F
GUN-SHOT 1	59 F
2 GUN-SHOT 1	100 F
JY2 (double branchement)	59 F
2 JY2	100 F
QUICK-SHOT II	79 F
QUICK-SHOT II TURBO	139 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
SPEED KING	119 F
2 SPEED KING	219 F
SUPER PROFESSIONAL	145 F
SUPER PRO. TRANSPARENT	149 F
SWITCH JOY I (Tir rafale)	89 F
2 SWITCH JOY I	159 F
SWITCH JOY II	79 F
SWITCH JOY DOUBLE-PRISE	100 F
2 SWITCH JOY D.-PRISE	170 F
THE BOSS	139 F
2 THE BOSS	249 F
WICO	145 F
2 WICO	245 F

58, rue des Camélias - 94140 ALFORTVILLE
Téléphone : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

Vente par correspondance uniquement
Notre catalogue sur simple demande

COMMANDEZ PAR MINITEL
3615 - Tapez CLUBTEL*STAR -10 %

Note : la parution de certains titres est prévue pour le courant du mois, nous ne nous tenons pas pour responsable d'un retard de parution.

BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules) à retourner à :*

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
EXPORT DOM-TOM - Envoi recommandé par avion			+ 50 F		
				Frais de Port	0 F
				C. R.	
				TOTAL	

Payez par Carte Bancaire

|_|_|_|_|•|_|_|_|_|•|_|_|_|_|•|_|_|_|_|•|_|_|_|_|

Date d'Expiration ..../.... *Signature :*

EXPORT : paiement par mandat international UNIQUEMENT.

STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

NOM _____

Prénom _____

Adresse _____

Ville _____

Code postal _____ Tél. _____

MODE DE RÈGLEMENT

Chèque ☐ Mandat-Poste ☐

Contre-Remboursement + **20 F** ☐

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

AMMAG 08/88

L'avis de château

Quand on dispose d'un cadre aussi prestigieux que le château de la Grée de Callac pour y astreindre une escouade (à pied) de programmeurs à demeure, il faut déployer munificence et fastes pour accueillir le fleuron de la presse jeux d'Europe et de basse Bretagne réunis. Ce qui fût fait le 25 juillet de notre ère par les sieurs Guillemot.

Sise en plein centre de Paris à 450 km du boulevard périphérique, une honnête bâtisse au cachet authentique donne gîte et couvert à une vingtaine de programmeurs qui mettent en chantier les jeux de la marque Ubi Soft.
Aux cinquante pièces de la citadelle le domaine se flanque de 270 hectares pour oxygéner un peu plus les encéphales bouillonnants de ces chevaliers du clavier. L'éloignement du site les contient dans une chasteté qu'envierait Lancelot en personne. Ce qui leur fait défaut en dessous du baudrier devrait, tout au moins sur le parchemin, transcender la subtile stimulation de la magie de l'endroit (l'envers nous ayant été dissimulé). Une studette XVIIIe (siècle et non arrondissement) avec vue sur la forêt de Brocéliande facilite le dialogue avec le passé, l'au-delà, l'irréel, le fantasmagorique, le surnaturel, les hobbits, Merlin (l'enchanteur des plages soixante kilomètres plus au sud), Morgane ou le debugger C.
Détail significatif, les nouvelles productions enfantées au château comportent des dragons ou mettent en oeuvre Dracula. Ceci laisse à penser qu'à la nuit tombée ou pendant le redoutable hivers et ses cohortes de tempêtes (dont le parc hélas conserve encore les traces), le plaisant tableau qui nous a séduit sous un soleil estival doit se transformer en scène du Rex pour un festival permanent d'épouvante en relief et son stéréo. Les nombreux amateurs du genre regretteront mais la présentation se devait être tout public.

Ubi et orbi

Ubi nous a dévoilé des maquettes de jeux à des degrés d'avancement divers et surtout sur un nombre de machines très vaste. Pêle-mêle on pouvait découvrir des versions pour Atari ST, PC, Amstrad CPC, Amiga, Apple IIgs et consort. Ubi augmente ainsi son potentiel tous azimuts de façon à attaquer des marchés plus substantiels que l'hexagone : l'Europe au premier chef et les USA avec une grande conviction. Un accord aurait été signé avec la firme US Epyx. L'éditeur de *Olympic* et *Californian Games* distribuerait à son tour des jeux tricolores. Le voile levé sur certaines nouveautés laisse penser que le succès n'est pas hors de portée.

Mémoire très étendue

La firme allemande Otten & Fecht fabrique une extension de mémoire de 1 Mo en RAM pour le CPC. Cette carte se distingue des autres par des capacités accrues. Elle permet d'utiliser jusqu'à six lecteurs de disquettes et peut être mise en œuvre avec les systèmes d'exploitation CP/M 2.2 et CP/M Plus.
Une interface utilisateur est intégrée. Toutes les opérations sur fichier sont sélectionnées directement à l'aide du curseur. L'extension possède sa propre alimentation : l'ordinateur peut donc être débranché pendant le travail.
Prix : 2 775 F environ.
Otten & Fecht, Sundoauallee 43, D-7800 FREIBURG RFA.
Tél. : 07 61/89.17.38.

Développer en douce Irlande

Martech, l'éditeur de « Nigel Mansell Grand Prix », installe un bureau à Waterford, sur la côte Sud de l'Irlande. Cette filiale prendra le nom d'Emeral Software et produira son premier soft avant la fin de l'année.
« L'Irlande est appelée à devenir l'un des centres informatiques majeurs de l'Europe » affirme David Martin, le directeur de Martech, dans une interview accordée à notre confrère CTW.
« Il y a dans ce pays plus de compagnies par habitant qu'ailleurs en Europe. L'Irlande a une population jeune, la plus jeune du continent, et de surcroît très douée. Jusqu'à présent, beaucoup de ces jeunes Irlandais étaient obligés de s'expatrier en Grande-Bretagne et aux Etats-Unis. Désormais, certains d'entre-eux pourront exercer leur talent au pays. »

Epopée olympique

C'est l'éditeur américain Epyx qui est autorisé à utiliser les logos de l'équipe olympique américaine sur les softs, les emballages et la publicité. L'acquisition de ce droit, gagné de haute lutte sur les autres géants du logiciel, entraînera des retombées financières considérables.
Epyx ne s'est pas reposé sur ses lauriers. Deux titres sont en chantier :
- *The Games, Winter Edition* proposera des jeux de glisse, skate, ski et luge.
- *The Games, Summer Edition,* nous donnera le goût du plongeon, de la gymnastique et du lancer de marteau.
C'est deux jeux seront distribués par Us Gold.

AM-MANIA

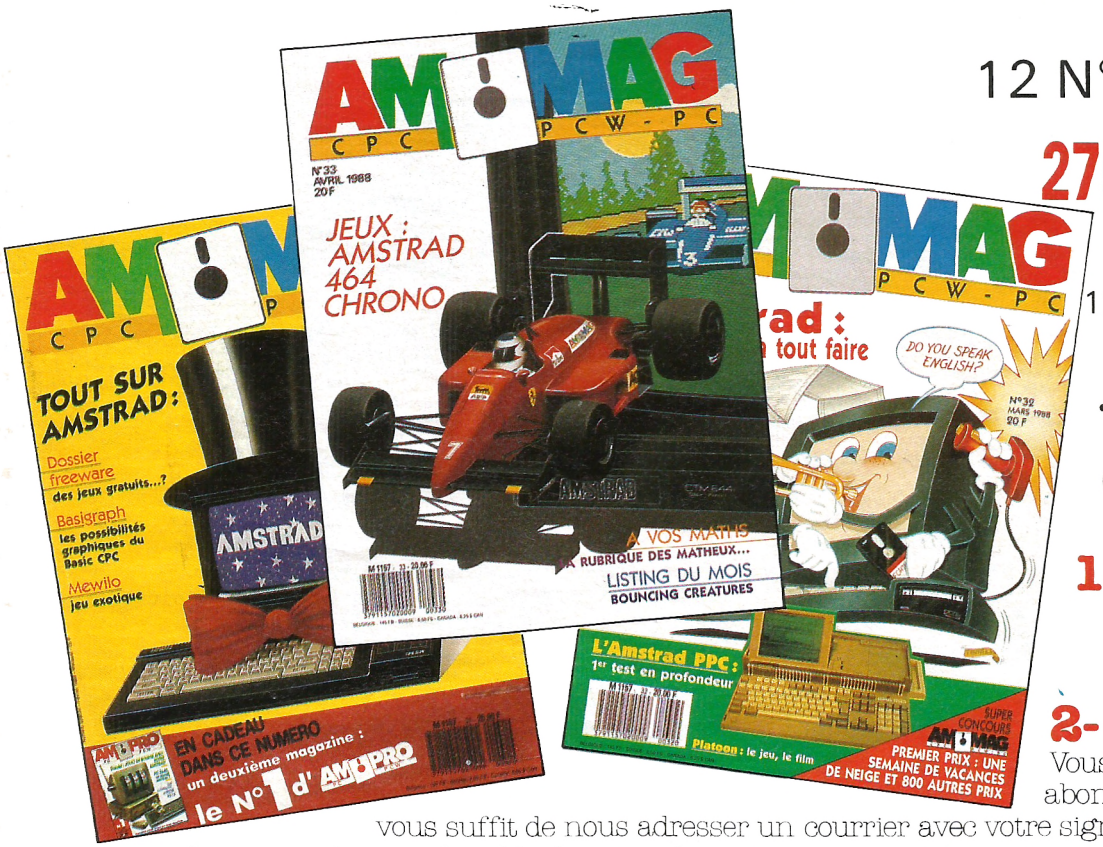
Albert Loridan, distributeur d'US Gold, Ocean, Gremlin, entre autres labels, et spécialiste de la vente par correspondance à travers Micromania, a ajouté une corde à son arc : le téléchargement.
Une annonce inattendue et exclusive dans une revue Amstrad concurrente, présente l'opération.
Une nouvelle société, Télémania, a ainsi été créée. Le serveur est au siège de Micromania et semble représenter un important investissement : deux ordinateurs et un troisième en réserve.
Soixante quinze jeux figurent au catalogue. La plupart sont "vendus": une fois chargés sur une disquette ou une cassette, ils restent la propriété de l'acquéreur. Une douzaine de jeux ne peuvent être que loués. Ils disparaissent une fois l'ordinateur débranché.
Moyennant un kit (un logiciel et un câble) et un temps de connexion variant de douze à vingt minutes, le téléchargement ouvre l'accès à une logithèque de titres qui ont fait leur temps. Les jeux les plus réçents ne peuvent être chargés que provisoirement, le temps de s'en faire une idée avant un achat éventuel.
Ce système s'apparente aux logiciels "budget", ces jeux très bon marché que l'on trouve en Angleterre pour 20 ou 30 F; une tentative pour imposer ce genre de logiciel n'avait pas vraiment rencontré les faveurs du public français...
Pour l'instant, seuls les jeux des éditeurs américains et anglais sont disponibles.
Albert Loridan n'exclut pas l'ouverture de son service à tous les autres éditeurs.
Ceux-çi observent avec une certaine prudence l'évolution de cette nouvelle forme de distribution quand ils n'expriment pas ouvertement leur scepticisme, voire leur désapprobation. C'est le consommateur qui jugera.

Infogrames, cinq années de succès

Le groupe Infogrames est constitué de Tatou SA, qui est la maison mère, comprenant des filiales réparties en deux branches :
- Infogrames Jeux avec Infogrames, Ere Informatique et Cobra Soft, et à l'étranger, la société anglaise, Infogrames Limited et la société hollandaise, Tatou Software Distribution.
- Infogrames Télématique avec la société Otélo.

ABONNEZ-VOUS A AM MAG CPC PCW - PC

La meilleure couverture de l'actualité AMSTRAD



12 N°s + 4 Hors-Série

275 F au lieu de **340 F***

(* Prix de vente au numéro : 12 N°s à 20 F + 4 HS à 25 F)

Vous bénéficiez de 3 avantages

1- ECONOMIE 65 F

2- GARANTIE

Vous pouvez mettre fin à votre abonnement à tout moment. Il vous suffit de nous adresser un courrier avec votre signature. Nous nous engageons à vous rembourser le solde de votre abonnement restant à courir.

3- CADEAU : 2 N°s HORS-SERIE à choisir parmi les N°s parus en 87



1. Amstrad de A à Z



2. Spécial listings



3. Guide des Logiciels



4. Spécial Matériel

Abonnement à AM MAG

☐ Oui, je m'abonne à AM MAG pour 12 N°s + 4 HS au prix de 275 F (au lieu de 340 F)
☐ Europe : 375 F ☐ Airmail : 400 F

☐ Je choisis en cadeau 2 numéros Hors Série : ☐ N° 1 ☐ N° 2 ☐ N° 3 ☐ N° 4

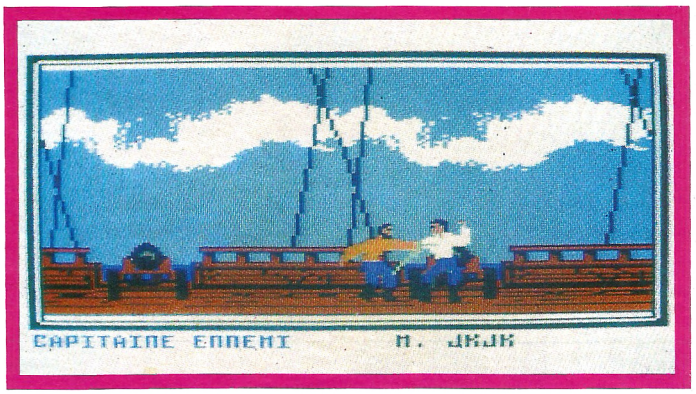
Règlement par : ☐ Chèque Bancaire ☐ Chèque Postal ☐ Mandat

à adresser à :
AM MAG Service Diffusion
5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 SAINT-MANDE

NOM : ..... Prénom : .....
Adresse .....
.....

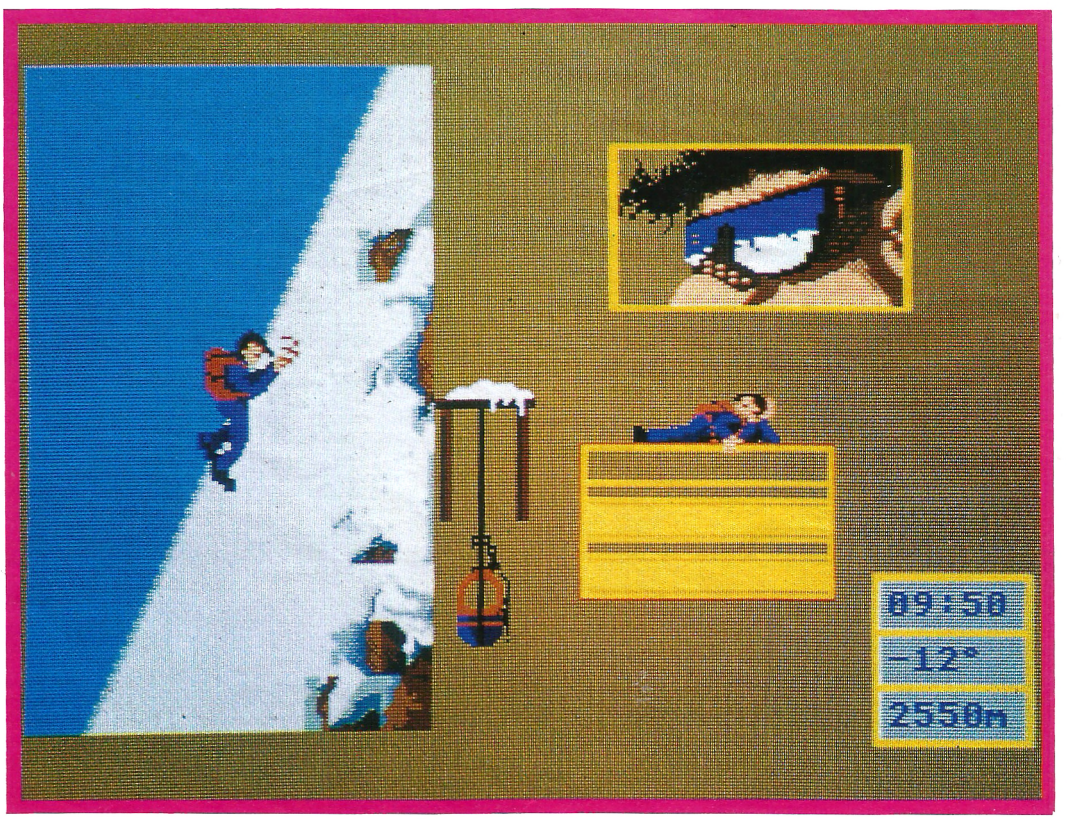
ANCIENNEMENT SUR VOS ECRANS

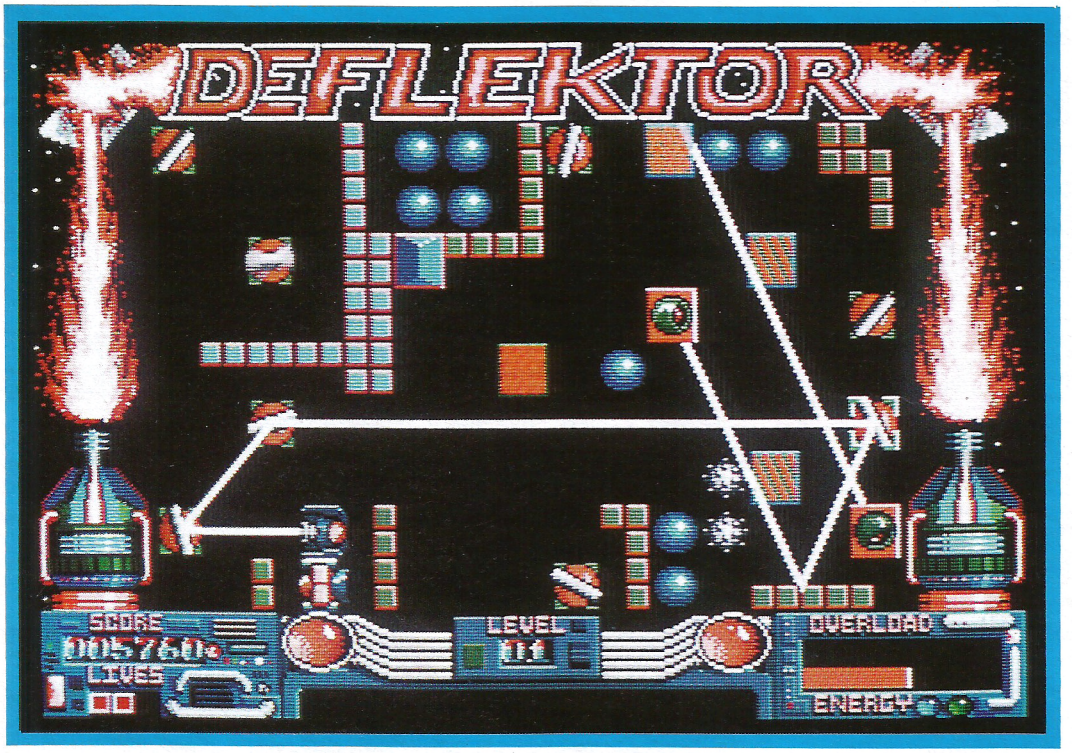
Il faut bien le dire, août n'est pas un mois faste pour présenter des nouveautés : celles de septembre ont été annoncées en juillet et ce mois-ci, les éditeurs bronzent. Qu'importe, rompus à faire face à tous les aléas, nous avons tourné la difficulté et profitons de la situation pour vous rafraîchir la mémoire. Allez, installez-vous confortablement face à la mer, montagne, campagne, autoroute, rien (rayez la mention inutile) et en route pour un grand voyage immobile.



Carnet de bord du capitaine. Coefficient espace/temps 6128. Avons échappé de justesse à l'attaque de curieuses boules translucides évoluant au-dessus d'un gigantesque damier. Monsieur Su-lu a cru reconnaître la page de présentation de **Taocpas**, qui, comme chacun le sait, signifie « The Advanced OCP Art Studio » en terrien commun. Ce logiciel édité par Rainbird, le plus abouti que nous ayons rencontré depuis que nous explorons le monde des logiciels de dessin sur Amstrad CPC, dispose de nombreuses fonctions tout à fait intéressantes et dont certaines sont inédites sur les machines 8 bits. En effet, non content de permettre la création de caractères et offrant de nombreuses possibilités de déformation d'image, **Taocpas** fonctionne dans les trois modes et possède une fonction de « cycle ». Perdant son flegme vulcain, Monsieur Spock a marmonné « Waow ! » avant de s'enfermer dans sa cabine pendant trois jours et trois nuits.

Ce matin, le docteur Mc Coy, qui ne rate jamais une occasion de parfaire notre savoir, a fait irruption sur la passerelle, tout excité. D'après ses dires, il venait de découvrir une nouvelle forme de vie très bien adaptée aux climats froids, tel qu'on peut les rencontrer dans les Alpes ou l'Hymalaya. « De curieux personnages semblent prendre du plaisir à escalader des montagnes (on aura reconnu **Bivouac** d'Infogrames). Le jeu comporte trois épreuves : approche du glacier, escalade au piolet et enfin escalade sur roche. Bénéficiant de graphismes à la hauteur (ah ah !) et avouons-le, d'un scénario pour le moins original, **Bivouac** est la simulation sportive de l'année qui monte, qui monte, qui monte... »





Mc Coy aurait pu délirer ainsi pendant des heures si le lieutenant Uhura, notre jolie responsable des transmissions, ne nous avait informé de la réception d'un signal de détresse, émanant... d'un galion ! A n'en pas douter, nous étions en train de traverser la zone spatiale dite « de **Pirates** ! ». Ce curieux monde, copie conforme de ce qui pouvait exister sur terre au XVIe siècle, dans les Caraïbes pour être tout à fait précis, fait vivre à ceux qui le traversent et à condition qu'ils disposent d'un CPC ou d'un PC, des aventures dignes des « Contrebandiers du Moonfleet » ou du « Trésor de Rackham-le-Rouge ». En effet, cette simulation de Microprose, spécialiste incontesté du genre, bénéficie de graphismes splendides et d'une musique particulièrement affriolante, surtout pour la version PC. Tour à tour arcade, simulation et stratégie, **Pirates** ! est un bien bon jeu, mille sabords ! Décidément, à mesure que le temps passe, nos voyages intersidéraux sont de plus en plus sidérants. En relisant mon carnet de bord, je suis tombé sur le passage qui relatait notre arrivée dans le monde de la réflexion, brillamment représenté par **Deflektor** de Gremlin. Je vous en livre les meilleurs passages : (...) l'écran représente un circuit optique. La finalité d'une partie est de boucler le circuit au moyen d'un laser, avant que celui-ci n'ai plus d'énergie (au passage, on en profite pour détruire quelques cellules photo-électriques situées sur le trajet du rayon). Comment procède-t-on ? Très simplement ; pendant son « voyage », le rayon rencontre des miroirs qu'il est très facile de faire pivoter avec le joystick. Au moyen de ces derniers, on peut diriger le rayon, et, de rebonds en rebonds, boucler le circuit. Ceci étant fait, une autre page écran apparaît, représentant un niveau de difficulté plus grand, et c'est reparti. Au bout de quelques niveaux, de drôles de bestioles viennent pimenter le tout. Mis à part la relative pauvreté des bruitages, **Deflektor** est un jeu bénéficiant, pour une fois, d'un scénario autrement plus original que ceux rencontrés dans les éternels « Return of Revenge of Ze Son of Ze Aliens ».

M'apprêtant à rejoindre Scotty à la salle des machines, j'ai été projeté violemment contre le mur de l'un des corridors du niveau 2. De retour à la passerelle, quelle ne fût pas ma surprise d'assister, au travers de l'écran de contrôle donnant sur l'espace infini, à un véritable combat. Trois « fers de lance » de la police donnaient la chasse à un petit vaisseau. C'était, bien entendu, la version PC de l'**Elite**, le fabuleux jeu de Firebird. A mi-chemin du simulateur de vol et de la simulation économique, ce logiciel offrait à tous ceux se sentant attirés par le baroude dans l'espace, la possibilité de devenir riche en pratiquant le commerce ou la piraterie galactique. Apparemment, le pilote pourchassé par la police devait appartenir à cette dernière catégorie. Les vaisseaux, représentés en « 3D pleine » évoluaient avec rapidité. Les lasers et autres bombes photoniques sifflaient de toutes parts. Pas de chance, il avait fallu que notre pirate en herbe aille se fourrer dans ce guêpier sans nom, alors qu'**Elite**, avec ses 3 200 planètes différentes à explorer, aurait pu lui garantir une certaine tranquillité. Dommage pour lui. Dire qu'il avait dû passer des jours et des jours à attendre patiemment de monter en niveau, gagnant, au fil de ses pérégrinations, assez de « crédits » pour s'offrir de quoi augmenter les capacités de son appareil (laser militaire, bouclier de protection, cale plus spacieuse, etc.). La loi nous empêchant d'intervenir, nous partîmes de ce secteur bien trop mouvementé. Salle des machines, puissance maximum...

Jim, Jim ! Venez voir ! Ne dirait-on pas la Terre ? Mais oui Monsieur Spock, vous avez raison. Monsieur Tchekov, suivez-nous et allons voir cette planète de plus près. Téléportation... Tjiii... C'est ainsi que l'on se retrouva un beau jour dans une île du Pacifique. Deux étranges personnages se faisaient les pires crasses. Eh oui, on aura reconnu **Spy vs Spy Trilogy** de Databyte. Ce superbe jeu, comprenant trois aventures entraînant nos deux espions ennemis des couloirs d'une ambassade à la banquise en passant par une île volcanique est l'un des logiciels les plus drôles qui se puisse voir sur CPC. En mode 1 joueur, on affronte l'ordinateur mais le plus incroyable est de jouer à deux. En effet, **Spy vs Spy**, de par sa présentation, l'écran est séparé en deux, permet de jouer réellement en même temps avec un autre personne. Le but de la manœuvre ? Dans cet épisode, s'échapper de l'île avant que le volcan n'entre en éruption. Pour cela, il s'agit de trouver à temps les trois morceaux de fusée. Ensuite, un sous-marin vient vous chercher. Bien entendu, l'autre joueur essaye d'en faire autant et c'est là que tout se corse. De nombreux gadgets permettent de ralentir la marche du concurrent ; noix de coco explosives, pelles pour les enterrer ou creuser des fosses, lianes permettant de faire des pièges. Bref, tous les moyens sont bons. Les graphismes aussi du reste. Mais je parle, je parle. Le volcan commence à faire entendre un sourd grondement qui ne me dit rien qui vaille. Capitaine Kirk à Entreprise... Téléportation et en route vers de nouvelles aventures. Tjiii... Ensuite, il y a eu une page de pub, alors j'ai changé de chaîne...

Cyrille Baron

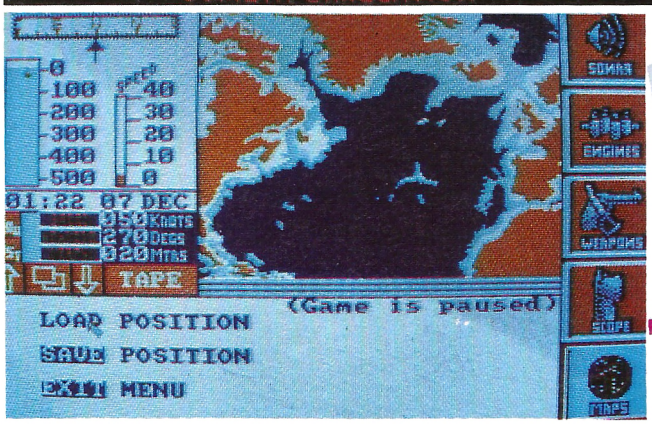
VERSAILLES STORY

Etre courtisan et gentilhomme à la cour du roi Louis XIV n'est pas une mince affaire. Il vous faudra beaucoup d'astuce et d'intelligence pour parvenir à vous procurer les objets qui vous permettront d'être présenté au Roi Soleil lui-même !



Une simple disquette (merci à Fil qui nous évite les incessants changements de support magnétique) vous conduit au cœur du problème :





THE HUNT FOR THE RED OCTOBER

Derrière le rideau de fer, les ingénieurs soviétiques viennent de mettre au point un submersible doté des meilleures innovations technologiques du moment : le Red October. Ce matin, aux commandes de ce monstre, vous glisserez ensemble sur les eaux de l'Atlantique pour de tout derniers essais.

Durant la semaine qui suivit votre nomination, vous avez pris une grande décision. Ce rêve qui hantait vos nuits depuis si longtemps, vous allez enfin pouvoir le concrétiser : passer à l'ouest et ce, en offrant le sous-marin à l'armée américaine. Cependant, votre honneur de militaire a poussé votre conscience à rédiger une lettre de confession destinée à

vous vous retrouvez au XVIe siècle avec pour but d'être présenté au roi Louis XIV en personne.
Versailles Story est construit comme un livre : dans le prologue du début de jeu, vous vous retrouvez dans le parc. Vous allez devoir atteindre l'endroit où vous subirez un interrogatoire. Mais attention, après votre premier déplacement, chaque déplacement vous coûtera un soleil et vous n'en avez que trois, donc pas de gaspillage sinon vous aurez vite perdu la partie. Un conseil, écoutez bien ce que vous chuchote votre ange gardien, cela vous mettra sur la voie. Vous allez devoir répondre par un système de questions/réponses « Risquer/Quitter » à des questions (six maximum) qui vous permettront de connaître les endroits interdits du parc, ainsi qu'une somme d'argent proportionnelle à vos bonnes réponses. Le ou les soleils restants vous serviront de jockers si vous ne voulez pas répondre à une question. Attention ! La moindre erreur vous serait fatale !

Acte premier

Une fois quitté le prologue, vous vous retrouvez de nouveau dans le parc. Vous pouvez à tout moment connaître votre position par rapport aux endroits qui vous entourent (touche P) et le bilan de ce que vous possédez ainsi que ce qu'il vous reste à acquérir (touche B). Vous allez devoir maintenant remplir les conditions nécessaires afin d'être présenté au roi : être suffisamment riche, posséder une charge (par exemple gouverneur des carpes du roi !) et des objets qui soigneront votre habillement : un justaucorps, des souliers et une perruque. De plus, vous devrez prouver votre intelligence en répondant correctement aux trois questions des trois questionnaires : Logik, Intrus et Eureka. Vous trouverez ces trois questionnaires en visitant le parc. Attention à ne pas aller dans les lieux interdits ! Vous aurez intérêt à les avoir notés. Quant aux objets, il vous faudra les acheter aux autres courtisans du roi. Vous pourrez récupérer l'argent dépensé en revendant certains objets achetés à d'autres personnes : si vous êtes rusé, vous deviendrez rapidement riche. Argent, charge, beauté et intelligence une fois obtenus, vous acquérez vos lettres de noblesse et pouvez enfin être présenté au roi !

Acte deux

Il vous reste encore à surmonter des intrigues, à éviter des dangers mortels, et à mener à bien des rencontres galantes qui vous permettront d'approcher le roi. Dépêchez-vous,votre temps est limité car ce bon Louis XIV mourra en [illegible]. Dans l'épilogue, vous serez enfin présenté au roi (c'est pas trop tôt !), mais ne perdez pas votre sang-froid, il serait dommage d'échouer si près du but.
Versailles Story est un bon jeu d'aventure, d'abord parce qu'il est simple d'utilisation, ensuite parce que son graphisme est très bon ; enfin, l'intrigue est bien menée et la difficulté assez grande pour vous permettre de très bonnes et longues heures de jeu : en plus, les lieux et tous les détails sont historiques et les situations sont très réalistes. Bon courage, et que Dieu vous garde !

Stumpik

Editeur : Fil
Genre : Aventure
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : PC

votre amiral. Normalement, lorsqu'elle parviendra sur son bureau, le Red October sera déjà hors d'atteinte des navires soviétiques.

Un scénario hors du commun

Pourtant, en arrivant ce matin devant la base secrète dissimulant votre bâtiment, l'officier vous donna un message assez surprenant annonçant le report de la mission pour le lendemain. Prétextant de mauvaises conditions météorologiques, il serait plus que probable que cette action soit l'œuvre du KGB pour enrayer tout complot. Aussi, vous voilà dans une situation bien embarrassante : vos intentions qui inévitablement allaient être révélées à votre état-major, vos hommes qui ne comprendront rien et toute la flotte soviétique à vos trousses. Même si le Red October dispose d'un système de propulsion révolutionnaire le rendant quasiment indétectable, vous n'en dormez pas de la nuit.

Une mission impossible

Au petit matin, le sous-marin sillonnait la mer suivant la route inscrite sur les documents de bord lorsque : « Capitaine, l'escorteur nous tire dessus. Deux torpilles à tribord ! ». La lutte ne faisait que commencer et ordre était donné de couler le Red October plutôt que de le voir tomber dans les mains américaines. Seul un valeureux capitaine pourrait mener à terme une mission semblable !

Et pourtant c'est passionnant

Pour répondre aux besoins d'un tel scénario, les auteurs de ce logiciel ont poussé le réalisme dans ses derniers retranchements. Tout d'abord, ce sont de véritables navires que vous rencontrerez au cours de votre périple, du destroyer Kara (URSS) au porte-avions Nimitz en passant par l'Enterprise (Non ! Pas celui du Capitaine Kirk), tous ceux-ci étant répertoriés sur une grande carte à accrocher à portée de la main. Ensuite, il y a ce soucis du détail concernant l'aboutissement de votre mission : il ne faudra pas se contenter de livrer le Red October dans un port américain, car ce serait contraire aux conventions. La Navy, après avoir testé vos intentions, simulera la destruction de votre sous-marin et le rebaptisera.

Un logiciel éprouvant

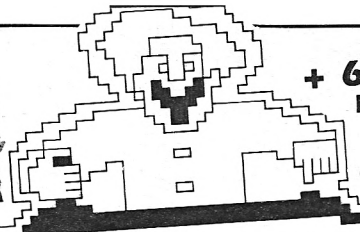
Considéré comme un best lors de sa sortie sur Atari St, ce soft ne bénéficie pas des mêmes qualités sur notre cher Amstrad CPC. Les couleurs sont vives et fatiguent assez rapidement nos pauvres yeux, dommage. Puis, les commandes du submersible entièrement controlées par des icônes perdent ici de leur « ergonomie ». La raison en est simple, la rapidité et la précision obtenues à l'aide d'une souris ne sont pas les mêmes que celles que l'on rencontre avec un simple joystick. Il aurait été si agréable d'affecter certaines fonctions à des touches du clavier. Cependant, l'intérêt du jeu conserve la même saveur et constitue en lui-même une bonne raison de se procurer cette superbe simulation. Dernière remarque, exigez la notice en français pour mieux s'imprégner des détails sur le bon fonctionnement du Red October qui y foisonnent au travers des quarante pages qu'elle comprend. Maintenant, le devoir m'appelle, et je ne voudrais sous aucun prétexte manquer le rendez-vous fixé avec l'armée américaine.

Christian Roux

Editeur : Argus Press Software
Genre : Simulateur sous-marin
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : CPC

AMSTRAD DISQUETTES

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR



MICROMANIA

+ 600 LOGICIELS A GAGNER ! ! !
En juillet et en août, branchez-vous sur 3615 MICROMANIA et vous pourrez gagner un des 10 logiciels offerts chaque jour en répondant à une question concernant les jeux.

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

KARATE ACES 179F
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE
+UCHI MATA+THE WAY OF TIGER
+AVENGER+SAMOURAI TRILOGY
+THE WAY OF EXPLODING FIST

ELITE 6 PACK N° 3 145F
+DRAGON'S LAIR 1+2 ENDURO
RACCER+PAPERBOY+GHOST'NGOB
BLINS+TUER N'EST PAS JOUER

ARCADE ACTION 185F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2

LES GEANTS D'ARCADE 195F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNG.

AMST. GOLD HITS 3 195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA

LES GREMLINS 165F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2

LA COLLECTION KONAMI 185F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE

TOP TEN COLLECTION 145F
+SABOTEUR 1 +SAB. 2+SIGMA 7
+CRITICALMASS+AIRWOLF+THANA
TOS+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT

HIT AVENTURE 225F
+SCRAM1+HARRY+1001BC

LES TRESORS USG 195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR+ACE OF ACES
+METROCROSS

BEST OF ELITE 2 145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATLE SHIPS+BOMBJACK 2

ALBUM EPYX 189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION

OCEAN STAR HIT2 145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS
+COBRA+WIZZBALL+TANK

LORICIEL HITS N°6 179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS

IMAGINE ARCADE HITS 145F
+ARKANOID+GAME OVER
+MAG MAX+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2

ALBUM DIGITAL 145F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER

ALBUM LORICIEL 145F
+5° AXE+SAPIENS+MGT+AIGLE D'OR

ALBUM UBISOFT 195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL

MALETTE JEUX FIL 225F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS

ELITE 6 PACK N°2 145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+SCHOCK RIDER

HIT PACK 2 145F
+SCOOBY DOO+FIGHT.WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942

GAME SET MATCH 179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PINGPONG
+FOOT+KONAMI GOLF/BASEBALL
+BOXING+POOL+SUP.DECATHLON

OCEAN STAR HITS 145F
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK+MIAMI VICE

PACK FIL N°2 189F
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION
+CAULDRON 2 + SORCERY

LES PRIVES 195F
+LA FORMULE+L'HERITAGE
+L'AFF.VERA CRUZ+L'AFF.SYDNEY

NOUVEAUTES

ALIEN SYNDROME	139F
ALL STARS	145F
APOCALYPSE	145F
APOCALYPSE NOW	**195F**
BARBARIAN 2	**139F**
BEYOND ICE PALACE	**145F**
BIONIC COMMANDOS	139F
BLACKLAMP	139F
BOBO	195F
CARRIER COMMAND	**195F**
CHARLIE CHAPLIN	**145F**
CORPORATION	145F
DREAM WARRIOR	139F
ENLIGHT. DRUID 2	**145F**
E.X.I.T	195F
GARY LINEKERS	**145F**
GUADALCANAL	145F
GUNSHIP	245F
HERCULE	145F
INDIAN MISSION	159F
IRON HORSE	149F
MARAUDER	139F
MICKEY MOUSE	145F
NIGHT RAIDER	**145F**
NIMITZ	159F
PEGASUS	195F
RASTAN	145F
RIMMRUNNER	145F
ROAD BLASTERS	139F
ROAD WARS	139F
SALAMANDER	139F
SCRABBLE DE LUXE	225F
SHACKLED	145F
SKATE CRAZY	139F
SKY HUNTER	**175F**
SOLDIER OF LIGHT	139F
STREET SPORTS BASKET	**145F**
STREETSFIGHTER	**145F**
TARGET RENEGADE	145F
T-REX	**145F**
THE DARK SIDE	**139F**
THE FURY	**139F**
THE GAMES WINTER	**145F**
THE LAST NINJA 2	**145F**
TROLL	139F
20000 LIEUES SS MERS	169F
V2	175F
WIZARD WARZ	145F
WORLD LEAD. TOURN.	145F

HIT PARADE

ALTERN WORLD GAMES	145F
AQUANAUTE	159F
ARKANOID 2:REV. OF DOH	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	195F
BAD CAT	145F
BEDLAM	145F
BLOOD BROTHERS	145F
BOB WINNER	169F
BUBBLE BOBBLE	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	145F
CLASH	195F
COMBAT SCHOOL	145F
CONSPIRATION	185F
CRASH GARRET	195F
CYBERNOID FIGHT. MACH.	145F
DESOLATOR	145F
FER ET FLAMME	249F
FLYING SHARK	145F
GABRIELLE	175F
GARFIELD	139F
GAUNTLET 2	145F
GEE BEE AIR RALLY	145F
HURLEMENTS	175F

HIT PARADE (suite)

GOTHIK	145F
GRYZOR	145F
GUNSMOKE	145F
IKARI WARRIORS	145F
JINKS	145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	145F
KARNOV	145F
LE JEU DU ROY	145F
L'ANGE DE CRISTAL	205F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
L'ARCHE DU CAPT. BLOOD	199F
LA PANTHERE ROSE	149F
LAZER TAG	145F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	145F
MACH 3	179F
MATCH DAY 2	145F
NIGEL MANSELL'S	145F
NEBULUS	145F
OUT RUN	145F
PLATOON	145F
PIRATES	145F
PREDATOR	145F
QUAD	179F
QUIN	245F
ROLLING THUNDER	145F
SEPTEMBER	145F
SIDE ARMS	145F
SPACE RACER	189F
SPY TRILOGY	145F
THE FLINSTONES	139F
THE HUNT RED OCTOBER	195F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VIXEN	159F

BUGGY BOY	145F
BIVOUAC	195F
CRAZY CARS	159F
DANDARE 2	145F
F15 STRIKE EAGLE	149F
JINXTER	195F
LA CHOSE DE GROTEMBUR	175F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
LA MASCOTTE	175F
Les Chiffres & Les Lettres	225F
LES RIPOUX	195F
LE MAITRE DES AMES	189F
MASQUE PLUS	189F
MONOPOLY NF	245F
OXPHAR	205F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PROFESSION DETECTIVE	229F
PROHIBITION	195F
SANTA FE	175F
SCALEXTRIC	175F
SCRABBLE	220F
SUPER HANG ON	145F
SUPER SKI	195F
THUNDERCATS	145F
TRIVIAL PURSUIT	229F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	245F
VAMPIRE'S EMPIRE	145F
WESTERN GAMES	175F

OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

DÉMENT !
SUPER PROMOTION

MANETTES ET CABLES

MANETTE US GOLD	109F
MANETTE SPEED KING	109F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH 1	129F
CHEETAH 125+	85F
CORDON POUR BRANCHEMENT DE DEUX MANETTES	49F
CABLE MAGNETO AMST.	49F
CABLE EXTENSION JOYSTICK	49F

HOUSSES DE PROTECTION :

HOUSSE CPC 464 COUL.	89F
HOUSSE CPC 464 MONO	89F
HOUSSE CPC 6128 COUL	89F
HOUSSE CPC 6128 MONO	89F
HOUSSE DISC FD1	59F

BOITIERS POUR RANGEMENT :

BOITIER PROTO 10 X 3"	55F
BOITIER DS40LA 30 X 3"	95F
BOITIER JSY48 48 X 3"	115F

ACCESSOIRES - EXTENSIONS

CRAYON OPTIQUE DART	325F
DIGITALISEUR DART DMP2000	695F
SOURIS AMX CPC	650F
EXT.MEMOIRE 64K/464	475F
EXT.MEMOIRE 256K/464	775F
EXT.MEMOIRE 256K/6128	775F
SILICON DISK 256K/464	775F
SILICON DISK 256K/6128	775F

DISQUETTES VIERGES :

4 DISQUETTES VIERGES AVEC BOITIER PLASTIQUE	99F
10 DISQUETTES VIERGES AVEC BOITIER PLASTIQUE	195F

SOLDES AMSTRAD DISQUETTES : 59F

HIT PACK N°1
+BOMBJACK+AIRWOLF
+COMMANDO
+FRANK BRUNO BOXING
THEY SOLD A MIL.1
+BEACH HEAD+DECATHLON
+SABRE WULF+JET SET WILLY
THEY SOLD A MIL.2
+BRUCE LEE+MATCH POINT
+KNIGHT LORE+MATH DAY

ANTIRIAD
ARCADE FOOTBALL
BARBARIAN
BRAVESTAR
ELEVATOR ACTION
GALVAN
HEAD OVER HEALS
JACK THE NIPPER 2
720°
RAMPART
RENEGADE
RYGAR
SOLOMON'KEY
STIFFLIP AND CO
TOUR DE FORCE

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale



109F

AMSTRAD CASSETTES

EN JUILLET ET EN AOUT ! FRAIS DE PORT GRATUITS !
(pour toute commande comportant au moins 2 jeux au prix normal)



ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

INCROYABLE !

KARATE ACES 119F
+THE WAY OF TIGER+EXPLODING FIST+UTCHIMATA+AVENGER+KUNG FU MASTER+SAMOURAI+BRUCE LEE TRILOGY

ELITE 6 PACK N°3 95F
+DRAGON'S LAIR 1+2+PAPERBOY ENDURO RACCER +GHOST'N GOBBL. +TUER N'EST PAS JOUER

ARCADE ACTION 115F
+BARBARIAN+RENEGADE +SUPERSPRINT+RAMPAGE +INTERNATIONAL KARATE 2

LES GEANTS D'ARCADE 115F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES +RYGAR+GAUNTLET DEEP. DUNG.

AMST. GOLD HITS N°3 115F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY +WC LEADERBOARD+BRAVESTAR +RAMPART+CAPTAIN AMERICA

LES GREMLINS 115F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3 +BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR +JACK THE NIPPER 2

LA COLLECTION KONAMI 115F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS +JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2 +GREEN BERET+YE AR KUNG FU +HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE

TOP TEN COLLECTION 99 F
+SAB. 1 +SABOTEUR 2+SIGMA 7 +CRITICALMASS+AIRWOLF+THANATOS+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX +BOMBJACK2+TURBO ESPRIT

LES TRESORS DE US GOLD 99F
+GAUNTLET+LEAD.+INFILTRATOR +METROCROSS+ACE OF ACES

BEST OF ELITE 2 95 F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS +BATTLE SHIPS+BOMBJACK2

ALBUM EPYX 99F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES +SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION

OCEAN STAR HIT N°2 99F
+ARMY MOVES+MUTANTS+COBRA +HEAD O HEALS+WIZZBALL+TANK

IMAGINE ARCADE HITS 99F
+ARKANOID+GAME OVER +LEGEND OF KAGE +MAG MAX +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2

ALBUM DIGITAL 99F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT +TT RACER+NIGHT GUNNER

MALETTE JEUX FIL 175F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER +TAI PAN+XEVIOUS

ELITE 6 PACK N°2 95F
+BATTY+ACE+INTL KARATE +LIGHTFORCE+ACE+RIDER

GAME SET MATCH 129F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL +PING PONG+FOOT+SUPER DECATH +KONAMI GOLF+BOXING+POOL

OCEAN ALL STAR HITS 95F
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT + GALVAN + KNIGHT RIDER + STREET HAWK + MIAMI VICE

PACK FIL N°2 139F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION + CAULDRON2 + SORCERY

LES LAUREATS 95F
+SILENT SERVICE +GREEN BERET +CAULDRON 2

HIT PACK 2 95F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR +ANTIRIAD +COMMANDO 86+1942

LORICIEL HIT N°6 95F
+COSA NOSTRA+ATOMIC +LAST MISSION

ALBUM UBISOFT 165F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT +MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL

ALBUM LORICIEL 95F
+5°AXE+SAPIENS+MGT+ AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

ALTERN WORLD GAMES	95F
ALIEN SYNDROME	95F
ALL STARS	95F
APOCALYPSE	95F
AQUANAUTE	119F
BARBARIAN 2	**89F**
BEYOND ICE PALACE	**95F**
BIONIC COMMANDOS	95F
BLACKLAMP	89F
BOBO	145F
CARRIER COMMAND	**145F**
CHARLIE CHAPLIN	**95F**
CORPORATION	95F
DREAM WARRIOR	95F
ENLIGHT. DRUID 2	**95F**
E.X.I.T	145F
GARY LINEKER'S	**95F**
GUADALCANAL	95F
GUNSHIP	195F
HURLEMENTS	135F
IRON HORSE	99F
L'ARCHE DU CAPT BLOOD	139F
MARAUDER	89F
MICKEY MOUSE	95F
NIGHT RAIDER	**95F**
NIMITZ	99F
PACLAND	89F
PEGASUS	169F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129F
RASTAN	89F
RIMMRUNNER	89F
ROAD BLASTERS	89F
ROAD WARS	99F
SALAMANDER	89F
SKATE CRAZY	85F
SKY HUNTER	**135F**
SOLDIER OF LIGHT	89F
SPY TRIOLOGY	95F
STREET SPORTS BASKET	**95F**
STREETSFIGHTER	**95F**
TARGET RENEGADE	89F
THE FLINSTONES	89F
THE SENTINEL	99F
T-REX	**95F**
THE DARK SIDE	**95F**
THE FURY	**95F**
THE GAMES WINTER	**95F**
THE LAST NINJA 2	**145F**
TROLL	89F
VIXEN	99F
WIZARD WARZ	95F
WORLD LEAD TOURN.	95F

HIT PARADE

ARKANOID 2 REV OF DOH	89F
BAD CAT	95F
BEDLAM	95F
BLOOD BROTHERS	95F
BUBBLE BOBBLE	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95F
COMBAT SCHOOL	89F
CONSPIRATION	145F
CYBERNOID FIGHT MACH.	95F
DESOLATOR	95F
GABRIELLE	139F
GARFIELD	95F
GAUNTLET 2	95F
GEE BEE AIR RALLY	95F
GOTHIK	95F
GRYZOR	89F
GUNSMOKE	95F
HERCULE	95F
IKARI WARRIORS	95F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95F
JINKS	95F
KARNOV	95F
LA CHOSE DE GROTEMBU	135F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145F
L'ANGE DE CRISTAL	145F
LA PANTHERE ROSE	99F
LAZER TAG	95F
LE JEU DU ROY	95F
MACH 3	129F
MATCH DAY 2	89F
NEBULUS	95F
NIGEL MANSELL	95F
OUT RUN	95F
PLATOON	89F
PREDATOR	89F
QUAD	145F
ROLLING THUNDER	95F
SEPTEMBER	95F
SHACKLED	95F
SIDE ARMS	95F
SPACE RACER	139F
SUPER HANG ON	95F
SUPERSKI	145F
THE HUNT RED OCTOBER	145F
VAMPIRE'S EMPIRE	95F
VENOM STRIKE'S BACK	95F

BIVOUAC	125F
BOB WINNER	129F
BUGGY BOY	95F
COBRA(LORICIEL)	129F
CRAZY CARS	129F
F15 STRIKE EAGLE	99F
FLYING SHARCK	99F
LA GUERRE DES ETOILES	99F

LES MAITRES DE L'UNIVERS	95F
LES RIPOUX	125F
MONOPOLY	175F
PROHIBITION	120F
SCRABBLE FR	175F
THUNDERCATS	89F
TOBROUCK	119F
TRIVIAL PURSUIT	175F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	125F
WESTERN GAMES	129F

BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

SOLDES AMSTRAD CASSETTES 35F
ALBUM ULTIMATE
+NIGHT SHADE
+SABRE WULF+ALIEN 8

AMERICA CUP
ARCADE FOOTBALL
BRAVESTAR
BRUCE LEE
CAPTAINE AMERICA
ELEVATOR ACTION
GREEN BERET
GUNFRIGHT
JEUX SANS FRONTIERES
LEGEND OF KAGE
720°
MEURTRES EN SERIES
MUTANTS
NEXUS
NORTHSTAR
RAID
RAMPART
REVOLUTION
RYGAR
SARACEN
SOLOMON'S KEY
TENTH FRAME
TURLOGH LE RODEUR
XEVIOUS
ZORRO

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

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre 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 ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....

ADRESSE .....

..... TEL .....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature _____

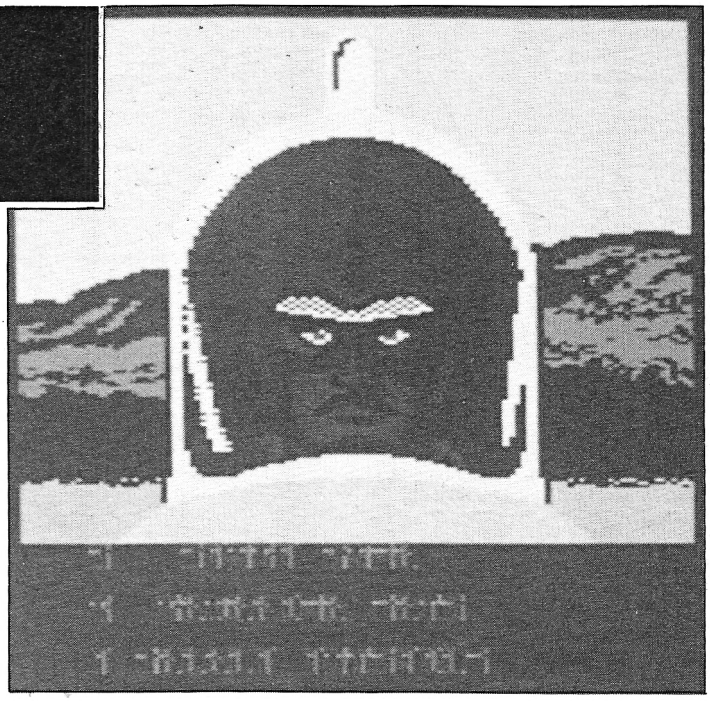
AMM 08/88

Reglement: je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ CCP ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18 F pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . TO7/70 . TO8 . MO5 . MO6 . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA

GEE BEE AIR RALLY

Editeur : Activision
Genre : action
Graphisme : ★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★
Machine : CPC



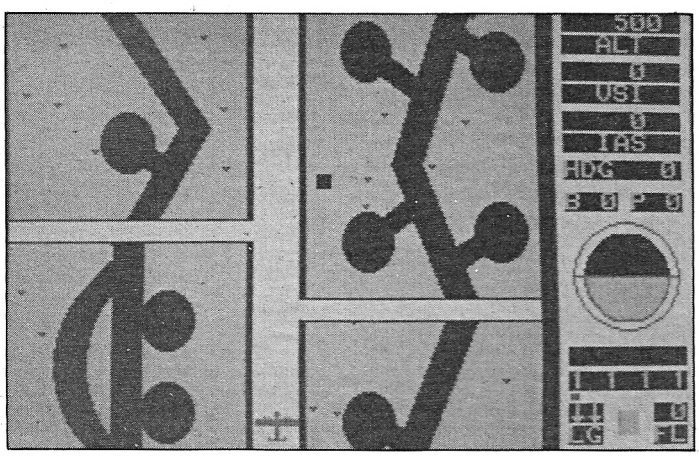
Enfin, voici l'adaptation du jeu sorti sur Amiga et qui avait connu un certain succès grâce à son graphisme étonnant. Malheureusement la version Amstrad n'est pas aussi réussie.

Vous êtes convié à participer au Gee-Bee air rally, dans le but de gagner la Cartwright Cup si convoitée. Vous vous retrouvez à Buckeye, dans l'ohio, aux commandes du GeeBee, un avion qui a réellement existé, et qui à son époque (1930) était le plus rapide qui soit : 400 km/h. Il avait été concu pour la compétition et baptisé par un pilote le cercueil volant (ça promet). Vous devez compléter quatre circuits par niveau sur huit niveaux. Le quatrième circuit est un vol en rase-mottes où il vous faut slalommer ou toucher des ballons afin de faire des points supplémentaires. A chaque circuit, vous avez droit à deux chances pour terminer dans le temps limité qui vous est imparti. Votre score augmente à mesure que vous avancez. Toute la difficulté réside dans le fait de rester dans les limites du circuit tout en évitant les avions adverses, et de terminer dans les temps. En effet, si vous sortez de la piste ou si vous heurtez un avion adverse, le temps s'écoulera plus vite.
Le graphisme et les bruitages sont bien moyens par rapport aux capacités de l'Amstrad : les avions sont bien dessinés mais les paysages de fond sont quasi inexistants. Un jeu d'arcade assez rapide mais finalement très moyen.

Stumpik

B-24

SSI, le spécialiste des simulations en tout genre, vient de sortir son petit dernier, B-24 qui réunit à la fois une simulation de vol et une simulation de combat.



Vous dirigez un des célèbres B-24 qui contribuèrent à la victoire des alliés dans la seconde guerre mondiale : vous allez d'ailleurs prendre part aux dix neuf attaques menées contre les raffineries de pétrole de Ploesti, qui sont vitales pour la machine de guerre Allemande. C'est malheureusement pour vous une des cibles les mieux défendues en Europe, en ce mois de mars 1944. Vous allez être à la fois le pilote, le copilote, le navigateur, le mécanicien et le bombardier du B-24. De plus, comme vous êtes chef d'escadrille, vous allez aussi devoir déterminer la trajectoire de vol, la vitesse, l'altitude et le point de largage des bombes pour toute la formation. Le B-24 n'est pas le meilleur bombardier qui ait existé et vous aurez bien du mal à le diriger. Attention, car c'est sur vous que reposent tous les espoirs et tout l'honneur de la flotte alliée. Vous devrez donc décoller de la base aérienne de Spinazzola en Italie, bombarder Ploesti en faisant le plus de dégats possible, puis réatterrir à votre base de départ, et ceci à chacune des dix neuf missions qui vous attendent.
Malgré un graphisme pauvre, le réalisme de ce jeu est excellent : l'atmosphère de la guerre est bien rendue, grâce aux nombreux détails et aux nombreuses actions réalistes qu'il vous faudra accomplir. Les fans de simulation vont s'amuser comme des fous. Au fait, bravo et merci à SSI d'avoir fait l'effort d'éditer un manuel en français.

Editeur : SSI
Genre : simulation d'aviation
Graphisme : ★★
Difficulté : ★★★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : PC

HELP

Très largement plébiscité par nos fidèles lecteurs, la rubrique Help, qui s'enorgueillit d'apporter chaque mois le salut aux joueurs impénitents proches du désespoir, envahit littéralement ce numéro d'été. Plans, solutions et bidouilles à foison pour apaiser vos tourments légitimes et vous libérer de l'esclavagisme honteux de quelques softs particulièrement retors.

HELPISSIME





(Ubi Soft)

Tapez ce court programme et sauvez-le .

```
10  a$(1) = « conan2020202001100006000000000G1005561 »
20  a$(2) = « thorin2020202001100006000000000N1005561 »
30  a$(3) = « questor2020202001100006000000000E1005561h »
40  a$(4) = « ghor2020202001100006000000V1005561 »
50  a$(5) = « merlin2020202001100006000000000M1005561u »
60  OPENOUT « groupe »:FOR i = 0 to 5:WRITE = 9,a$(i):NEXT i:
CLOSEOUT
```

Les correspondances sont (en prenant l'exemple de questor) : questor/20/20/20/20/01/1000/0600/000000/E/1005561/h, soient dans l'ordre : nom/force/intelligence/sagesse/dextérité /CA/points de vie /argent /points d'expérience/classe /?/sort.

Lancez ensuite FER & FLAMME, précisez oui à la question : " avez-vous déjà une équipe de joueurs ? », puis suivez les instructions et intégrez le programme précité. Stupéfaction! Viennent à vous les lignes du programme de création de votre équipe de joueurs. Eliminez le clignotement rouge par un INK et faites LIST pour vous convaincre que vous ne rêvez pas. Sauvez ce programme sur disquette, afin de l'étudier à loisir.

Des points : modifiez les lignes 80, 400, 460 et 550 au niveau de la variable N0, en remplaçant la valeur 40 par celle plus confortable de 79.

De l'argent : dans les lignes 220 et 1260, remplacez 600 par 1000 à la variable suisse mn(p).

De l'expérience : en ligne 230, tapez 055000 à la place de 000000 et de ce fait, en ligne 670, inscrivez... a6$ + "055000".

De la classe : nous trouvons, dans le dédale des lignes DATA 790 et suivantes, d'épouvantables chaînes de chiffres qui ne manquent pas d'intérêt. Il convient dans un premier temps, de repérer par personnages en fonction de son type, les armes et autres objets offerts par le magnifique tableau venant après la distribution des points (dans le programme de création), et de noter les coûts et les points qu'ils octroient, afin de faire baisser la classe d'arme (0 = à peu près invincible). On constate, par exemple, que "tunique simple" est suivi des chiffres suivants : 1001100010040.

Considérons les cinq derniers. Le premier représente le nombre de points permettant de baisser la classe d'arme initiale



et les deux derniers (parfois trois ou quatre), le coût de l'objet. Si vous désirez faire baisser la classe d'arme initiale de 9 points (par exemple) inscrivez magistralement au niveau des cinq derniers chiffres : 90001, ce qui nous donne le résultat final : 1001100090001. Idem pour la suite. Attention toutefois à ce que les diminutions de classe d'arme initiale, puissent vous permettre d'obtenir la classe 0. Sauvez ce programme ainsi modifié sous un nom de votre choix (tiens, "BRAVO" par exemple).

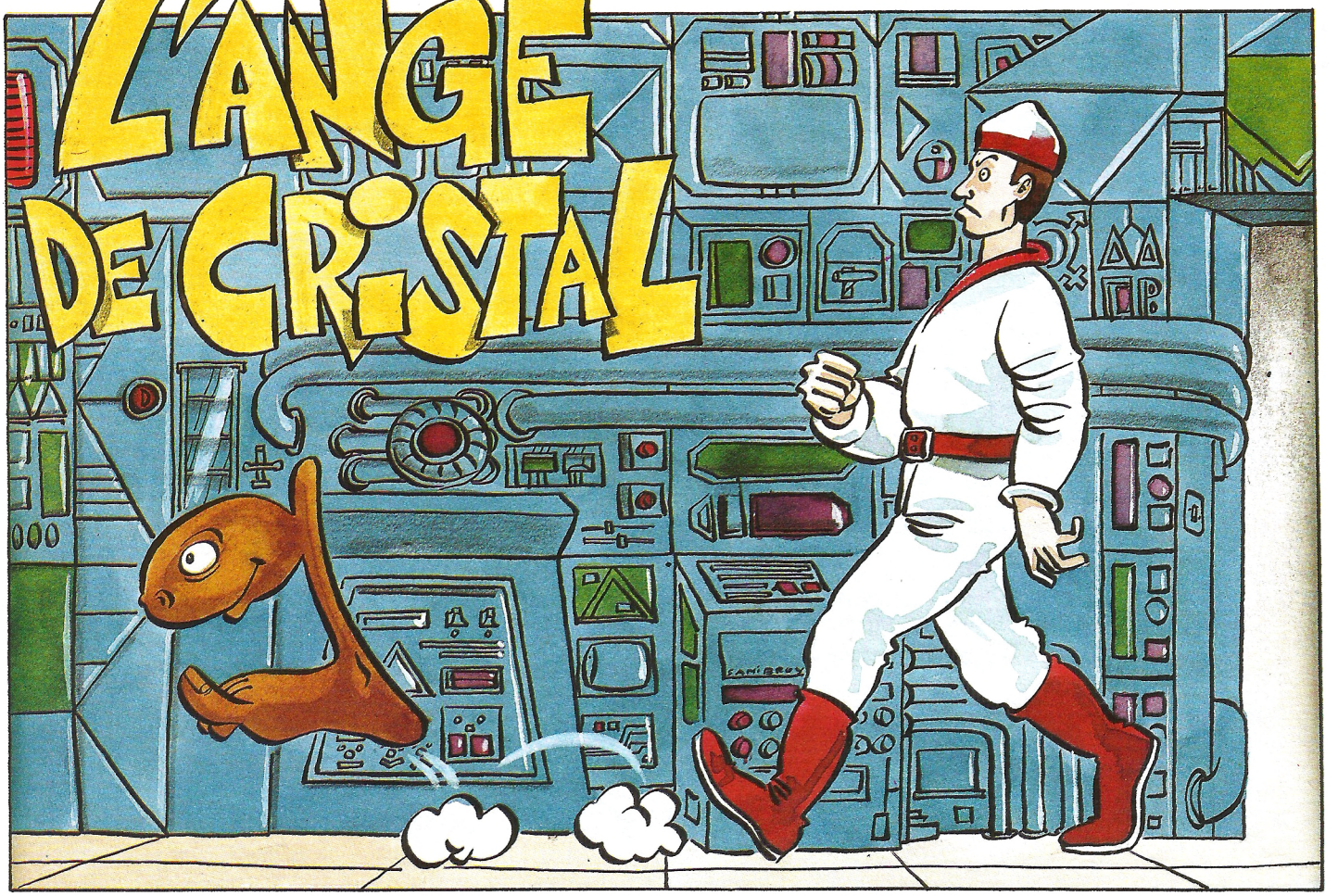
Lancement phase 1 : chargez votre fameux programme par LOAD"BRAVO", retirez la disquette, insérez celle de FER & FLAMME (face 1) et faites RUN. Répondez non à la première question. Placez à votre guise les 79 points qui apparaissent, précisez le genre de votre personnage, son nom et surtout répondez oui une fois, deux fois. Choisissez les armes et répondez toujours oui jusqu'à la création finale du cinquième personnage. Cette fois, à la question "UN AUTRE PERSONNAGE ?", répondez NON ! Dès lors, suivez les instructions, sauvez votre programme de personnages sur disquette sous le nom qu'il vous plaira.

Lancement phase 2 : lancez le programme principal par un magnifique "RUNF&F" et répondez oui à la question "avez-vous déjà créé, etc". Suivez les instructions et chargez votre programme. Lancez le jeu par la touche 3 et après quelques instants, vous voilà propulsé dans THULYNTE. A vous de jouer !

Que ceux qui désirent voir immédiatement le squelette de l'infâme KHAAL suivent les instructions suivantes : rejoignez tout de suite (surtout sans combattre) le château visible sur le plan, en évitant les horreurs que vous ne manquerez pas de rencontrer et pénétrez le sinistre édifice. Vous affronterez deux horribles, un squelette immonde et finalement KHAAL en personne. Le premier combattant que vous choisirez périra et le second vainqueur si c'est un guerrier. Et dès lors, vous rentrerez dans la légende...

Vincent GODEFROY
pour le programme et
Thierry PATINET
pour le roman.

L'ANGE DE CRISTAL



Solution

(Ere Informatique)

1re partie : Comment rentrer dans Antinès. Dans un premier temps, il faut gagner la confiance des Swappis pour pouvoir pénétrer dans Antinès. Vous devrez remplir plusieurs missions pour montrer que vous êtes digne de confiance jusqu'à l'obtention de 99% de confiance.

- Le souhait de la maison 1A est de ramener le grand livre des Swappis. Réunissez d'abord les quatre statues qui sont en : 3 (elle est déjà placée), 2A (elle est située dans la 2ème pièce), L1 (cachée derrière 2 cactus), H1 (faire du troc avec le Swappi). Une fois les statues réunies, posez-les sur les 4 colonnes de 3. Le grand Swappi apparaît alors, faites du troc avec lui pour obtenir le grand livre. Donnez le grand livre au Swappi de la maison 1A.

- La demande de la maison 1B est d'obtenir une potion de guérison, voici comment la fabriquer. Cognez Crafton dans un arbre pour qu'un fruit tombe. Prenez le fruit et allez le poser sur le "Transducer" (machine plate du hangar B). Ramassez l'herbe jaune dans le lieu 3, amenez-la également sur le "Transducer", vous obtiendrez alors la potion. Portez à présent la potion aux Swappis malades de la maison 1B (encore 30% de confiance en plus).



- Pour remplir le souhait de la maison 1C (ramener le Ouak en bonne santé). Commencez par ramasser les os situés en 4, posez un os devant la maison 1C, gardez un os en main. Grâce à l'os, attirez le Ouak dingo hors du lieu 2. Arrangez-vous pour qu'il vous suive (posez l'os de temps en temps pour maintenir l'intérêt du Ouak). Faites entrer le Ouak dans le jardin de la maison 1C, en ayant au préalable posé tous les os dans le jardin (sauf celui qui vous permet d'attirer le Ouak). Allez démonter le por-



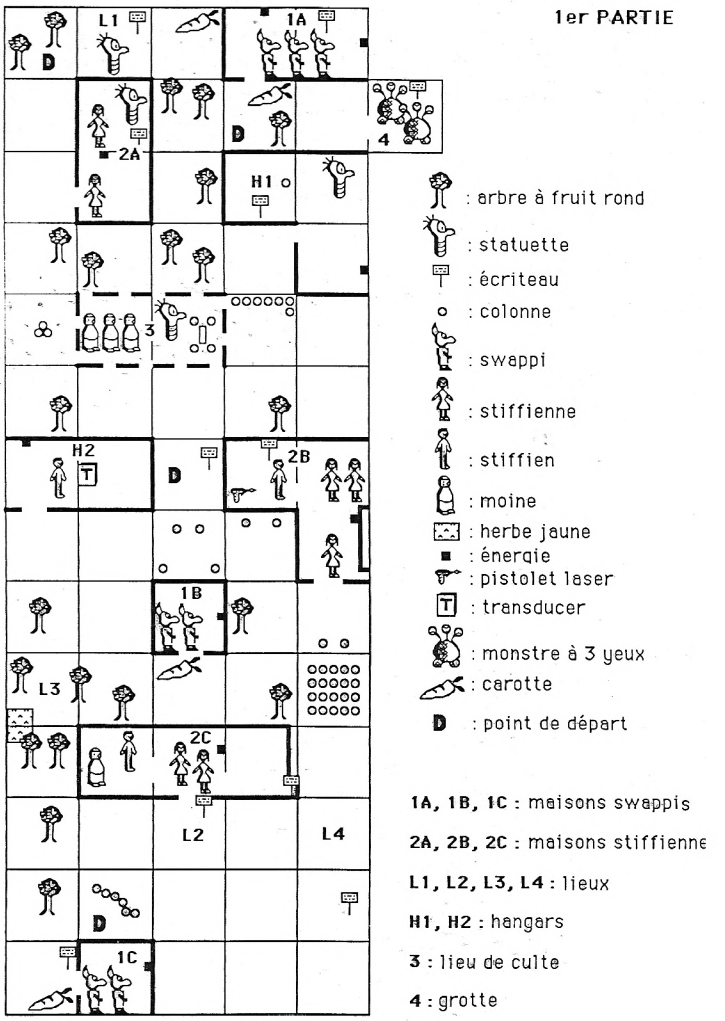
tique de la maison 2C et remontez-le dans le jardin en 1C. Le Ouak passera dessous, une étincelle et il est guéri, voilà encore un souhait de réalisé.

Maintenant quelques indications et astuces utiles : Vous pouvez aussi obtenir des points de confiance en arrachant les carottes des Swappis (positionnez Crafton devant une pousse et utilisez la barre d'espace). Neutralisez les bestioles nuisibles en les coinçant contre un sandwich ou une tapette à souris. Pour faire fuir les indésirables, posez à terre un coussin rouge ou un poivrier. Pour tuer un animal ou étourdir un humain, posez-lui sur la tête un bâton de dynamite, vous pouvez également utiliser le pistolet laser (attention, un Swappi tué donne – 1 % en confiance). Chez les Stiffiennes mettez les patins. Pour éviter d'être suivi par les Stiffiens, offrez-leur un cadeau. Les trois souhaits réalisés, rendez vous à la salle 4 où la porte sur Antinès est ouverte.

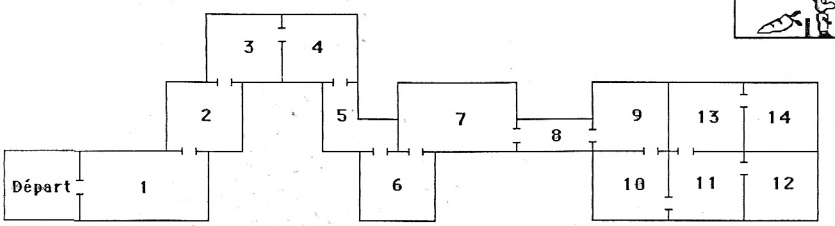
2e partie du jeu

Nous ne nous attarderons que sur les passages qui posent problème, aussi, pour le reste du parcours, débrouillez -vous comme d'habitude. Avant de passer de la salle 4 à la salle 5, n'oubliez pas de prendre les patins, vous en aurez besoin pour traverser le tapis électrique (en salle 5). Dans la pièce 7, pour prendre les objets situés au centre du champ électrique, utilisez l'aide de Xunk. La destruction du robot dans la salle 8 s'effectuera à l'aide de dynamite.

Nous voilà arrivés salle 10 (quelle vitesse, hein !!), avant toute chose commencez par vous débarrasser des robots (encore et toujours la dynamite ...). Pour traverser le champ électrique, il faut utiliser les livres comme isolant. Pour ce faire, prenez-en un et posez-le sur la première bobine. Ensuite, prenez un second livre, montez sur la bobine, posez le livre de l'autre côté, mettez-en un deuxième également. Franchissez à présent

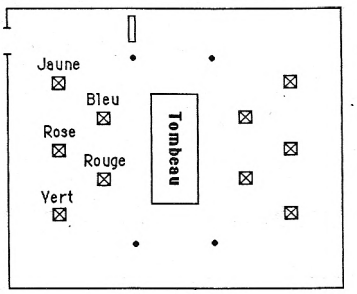


2ème PARTIE



1 : champignons, fruit rond, 2 branches, os, boîte de conserve, herbe jaune, 5 statues
2 : statue, chambre à air, os, gaz soporifique, sac à tâches, 3 robots, canon
3 : 2 chambres à air, sac à tâche, 3 robots, télécommande, 2 os, 2 statues, coussin, 2 écrans, champ électrique, batterie vivante (bleu)
4 : statue, 2 télécommandes, dynamite, 2 patins, chambre à air, 2 écrans, champ électrique, 2 robots
5 : 5 statues, tapis électrique, robot, 3 écrans
6 : 2 robots, 2 canons, 9 sacs à tâches, 4 chambres à air, statue
7 : 3 dynamites, sac à tâches, soporifique, livre, chambre à air, statue, coussin, batterie vivante, 4 écrans, champ électrique
8 : robot, 2 statues
9 : canon, statue, télécommande, chambre à air, 2 secs à tâches, 2 écrans, champ électrique, 3 robots
10 : 5 livres, champ électrique, 2 statues, 2 robots, 3 os
11 : 2 statues, batterie, robot, canon, sac à tâches, champ électrique, écran
12 : 2 canons, 2 robots, 4 boîtes de conserve, télécommande
13 : 10 statues

Salle 14 : tombeau, 10 triangles musicaux



l'obstacle, reprenez le livre sur le premier bobinage et laissez-le sur le second. Exécutez la même opération avec la deuxième bobine, mais ne mettez qu'un seul livre de l'autre côté. Récupérez le bouquin sur la 2e bobine et posez-le sur la troisième. Prenez appui sur le livre au sol et escaladez le dernier obstacle (ouf !).

Nous voilà prêts à rentrer dans la salle No 11. Il est totalement inutile de passer dans la salle 12, car il s'agit là d'un vulgaire cul-de-sac. Le passage qui nous intéresse est en fait camouflé dans l'écran. Une fois passé par ce moyen dans la salle 13, une porte à franchir et nous voilà dans la dernière salle du jeu (No 14). Dans cette pièce se trouve un tombeau entouré de deux groupes de cinq triangles musicaux. Chaque triangle est d'une couleur correspondant à une note (jaune, vert, rose, bleu, rouge). Les cinq triangles placés à droite du tombeau jouent sept notes. Ces sept notes devront être rejouées avec l'autre groupe de cinq triangles. Pour produire une note, il suffit de toucher le triangle désiré. La combinaison gagnante à utiliser, ou plutôt la partition victorieuse à jouer est : JAUNE, VERT, JAUNE, ROSE, BLEU, ROUGE, BLEU. Lorsque la mélodie se sera tue, vous viendrez juste de terminer avec succès l'ange de cristal.



L'OEIL DE SET
(Ubi Soft)

Chaque chiffre ci-dessous entre parenthèses, précise le numéro de la touche à appuyer, afin d'exécuter l'action précédemment mentionnée.

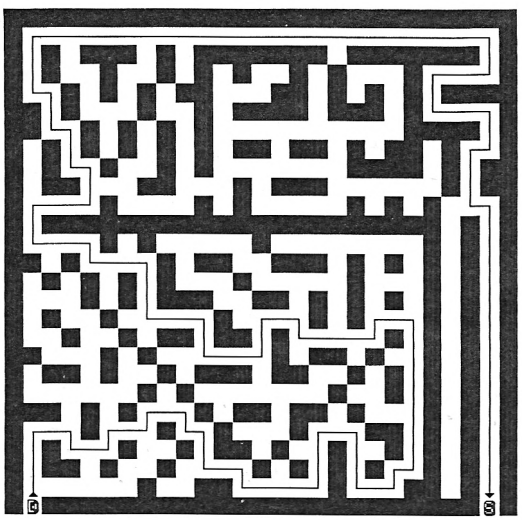
1re partie :
DANS LA GROTTE
Prendre la gemme (9), traverser la salle en trois bonds (8), se réfugier dans la petite salle (4), libérer le dragon et la sorcière (3), patienter en silence (1) (10 fois), retourner dans le temple (2), continuer la progression (1), s'aventurer sur la toile (4), chercher un passage secret (2), emprunter le passage secret (2), continuer votre progression (1) (2 fois), barque droite (1), continuer dans la même direction (1) (2 fois), se diriger vers le centre (1) (3 fois) - combattre les monstres rencontrés -, escalader la tour (1) (2 fois), emprunter un pylone (3), soulever la grille (1).

2e partie :
DANS LE CHATEAU
Escalader la tour (5), monter au 2ème étage (1), regarder à l'intérieur (1) (3 fois) - noter la combinaison du coffre -, descendre (2), rentrer au 1er étage (3), chercher un passage secret (2), fouiller la bibliothèque (4), prendre le parchemin (1), prendre la gemme (6), emprunter le passage secret (6), continuer dans le même sens (1) (4 fois), lire le parchemin (6), tuer les prêtres (6), s'avancer vers la représentation du dieu (1), mettre les gemmes dans les yeux (3), emprunter le passage (3), descendre (1) (4 fois) - combattre les monstres rencontrés.

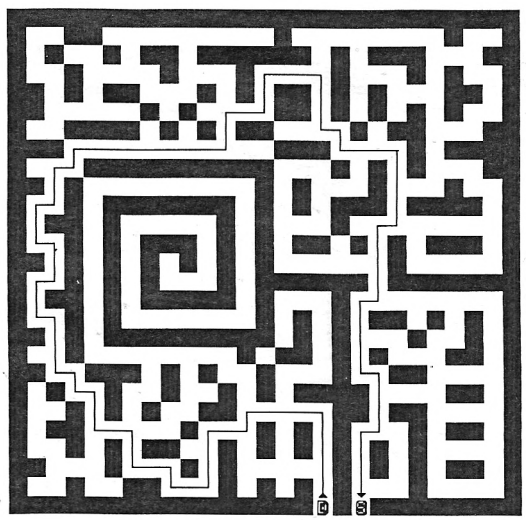
3e partie :
DANS LE LABYRINTHE
Les déplacements :
- Haut: avance d'une case.
- Bas: rien ne se passe.
- Droite : rotation sur place d'un quart de tour vers la droite.
- Gauche : rotation sur place d'un quart de tour vers la gauche.

4e partie :
LA FIN DU JEU
Monter (1) (4 fois), ouvrir le coffre (3) - choisir la bonne combinaison notée dans la seconde partie - parler (3) - prononcer FYNSK.

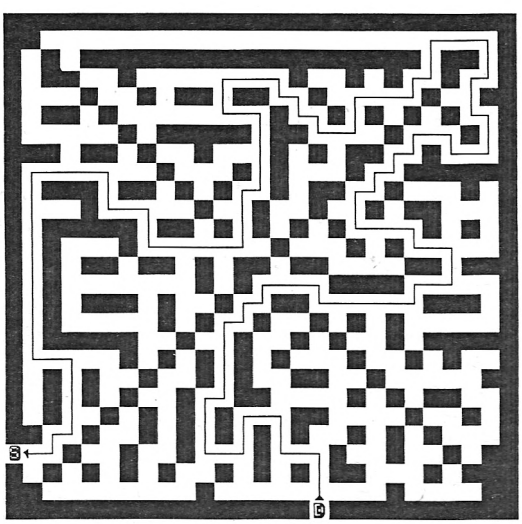
Stéphane PERIN
& Patrick JONIEC



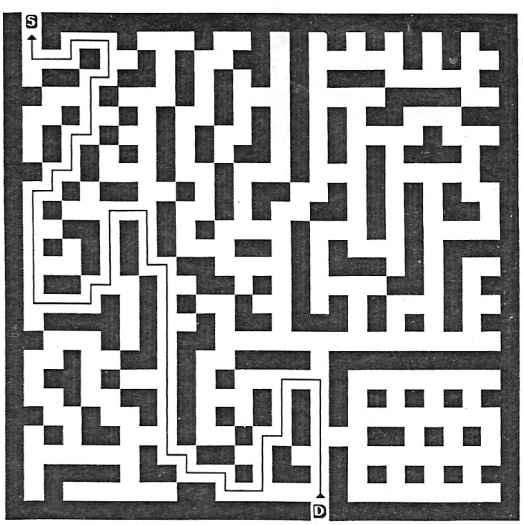
LABYRINTHE N°1



LABYRINTHE N°3



LABYRINTHE N°2



LABYRINTHE N°4

ORPHEE,
(Loriciels)
voyage aux enfers



N, prends grosse branche, prends liane, prends gourde, S, descends falaise, tue sirène, prends eau, prends harpe, E, délivre Yurk, N, N, Yurk ouvre porte, N, O, ouvre porte, O, O, prends flacon magique, N, prends torche, N, O, S, S, S, donne flacon magique à Yop, E, E, S, S, O, O, N, S, E, E, N, N, O, N, E, N, N, enfonce bouton bas, enfonce bouton bas, enfonce bouton haut, enfonce bouton milieu, S, S, prends demi-étoile, S, O, O, O, donne harpe à Miniu, E, N, N, N, N, E, N, E, dis CUIQUE SUUM, échange clé en rubis, O, remplis gourde, S, S, Yurk bois pétrole, saute nappe, O, S, O, O, prends clé en or, N, N, N, E, ouvre porte, appelle Yurk, Yurk brûle porte, N, O, monte arbre, O, prends cordelettes, E, E, ouvre coffre, donne épée à Yurk, laisse grosse branche, prends papier, E, E, S, S, pose papier sous loupe, enlève papier, N, prends machette, S, S, S, O, soulève rocher, N, N, construis radeau, S, S, prends pièces en or, N, N, prends eau, embarque radeau, O, O, accoste, O, laisse manchette, prends bague, E, embarque radeau, S, S, S, S, S, S, accoste, N, O, N, monte sur Yurk, Yurk Psaute crevasse, N, E, prends oeil de verre, O, donne bague à Bellus, prends oeil de verre, O, O, N, E, N, donne pièces en or à Billy, N, O, Yurk brûle araignée géante, O, O, N, entre, tourne anneau, tire anneau, O, pose oeil de verre sur autel, prends demi-étoile, E, rassemble demi-étoile, prends corde, N, O, S, prends torche, N, passe corde dans poulie, attache corde au barrage, tire corde avec Yurk, pousse Yurk dans l'eau, plonge, ouvre porte, entre, sors, O, S, S, S, E, E, N, laisse gourde, laisse clé en or, monte arbre, H, entre, O, Yurk donne épée à satan.

Patrick C.

Terres arides	Montagnes		Cascades	Village
Fin des marais	Forêt	Forêt	Village	Village
Marais	Gardien des marais	Forêt	Forêt	Impasse
Marais	Forêt et marais	Forêt		Forêt
Marais	Mort	Forêt	Forêt	Forêt
Mort	Grotte	DEPART	Falaise	Falaise

Tableau 1

Grotte	Grotte	Ascenceur		Chemin
Grotte	Torche	Immeubles		Chemin
Grotte	Flacon magique	Immeubles	Chemin	Chemin
Démon		Grotte		Désert
Grotte	Grotte	Grotte	MORT	Désert
Grotte	Grotte	Toboggan	Sirène	

Tableau 2

AM MAG N°37

Forêt	Forêt	Ruines	Ruines	Ruines
Montagne	Montagne	Mort-vivant	Fin des ruines	Prairie
Crevasse	Montagne	Montagne	Montagne et cascade	Désert de cailloux
Montagne et chemin	Montagne et chemin	Montagne	Forêt	Désert de cailloux
Forêt et rivière	Rivière	Berge	Forêt	Passerelle
	Enfers	Rochers	Forêt (serpent)	Forêt

Tableau 3

Temple	Temple		Catacombes	
	Prairie		Catacombes	Catacombes
Puits	Prairie	Prairie	Catacombes	Mines
Grotte	SATAN	Porte	Catacombes	Volcans
Lac souterrain	Chemin	Château	Volcans	Volcans
Grotte	Grotte	Arbre	Volcans	Montagne Fin

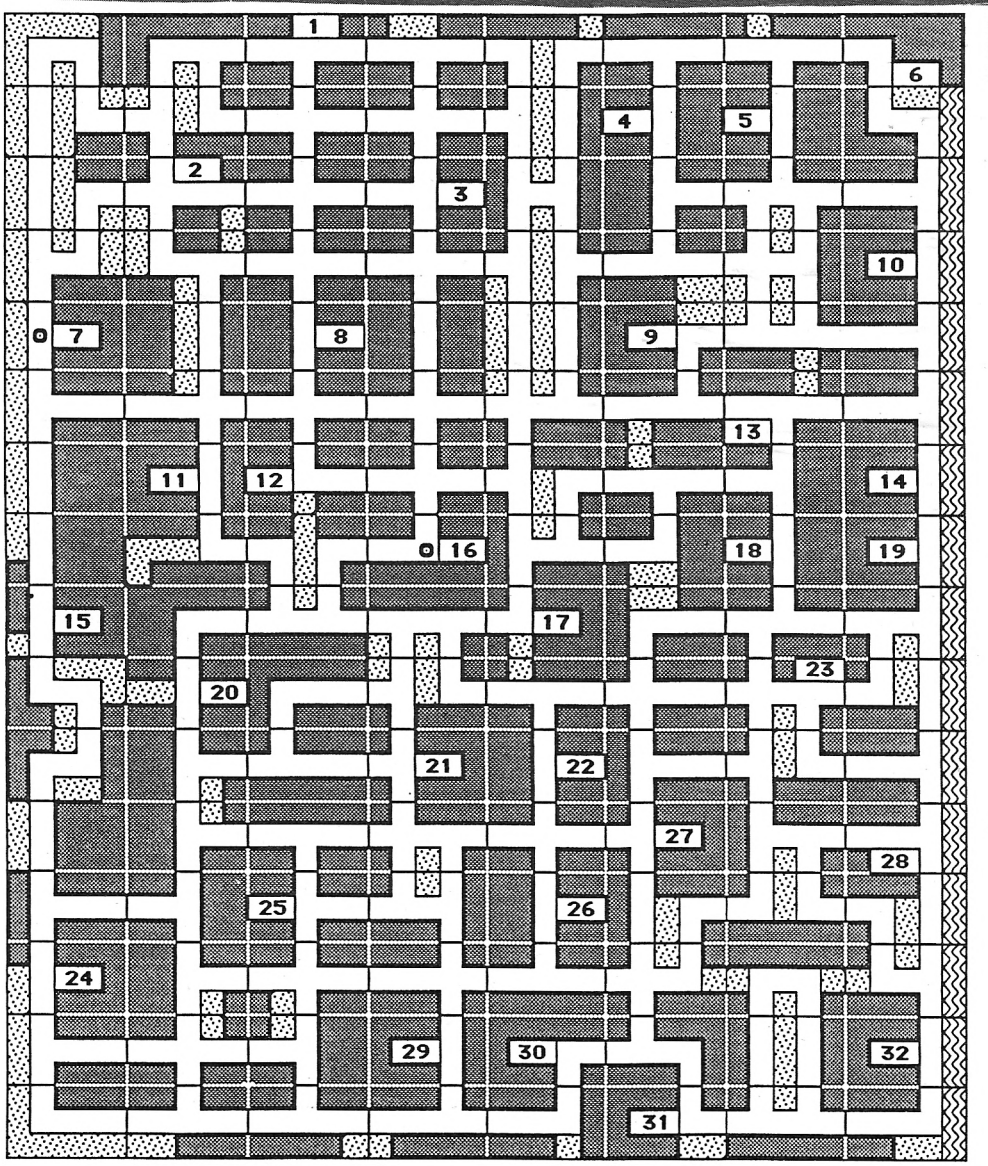
Tableau 4



Plan de Marc SUSPIZE

MIAMI VICE

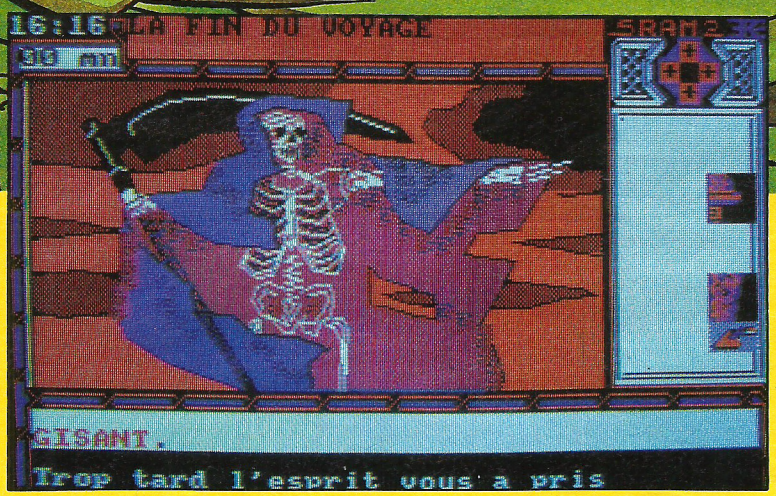
OCEAN

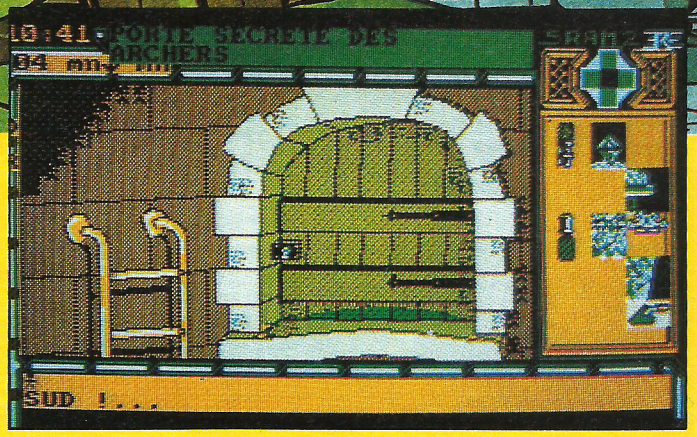


o : DEPARTS
: plage
: Palmiers, parcs
: murs
XX : lieux de rencontres

1 : Hilton Hotel
2 : Joes Bar
3 : Palm Club
4 : Star Hotel
5 : Palace Casino
6 : Acme House
7 : City Hall
8 : Park Hotel
9 : Miami Hotel
10 : Ocean House
11 : Flag Hotel
12 : Gonzo Club
13 : Murk Club
14 : Vil House
15 : Shark Club
16 : Vines Bar
17 : Sierra Hotel
18 : Royal Casino
19 : India House
20 : Dixie Bar
21 : State Hotel
22 : Pops Club
23 : Surfer Bar
24 : Eagle Hotel
25 : Lamp Bar
26 : Stark Club
27 : Grand casino
28 : Island Bar
29 : Hospital
30 : Sam's Bar
31 : Fat's Bar
32 : Rico House







Solution

(Ere Informatique)

Suivez bien à la lettre les instructions suivantes et ensemble nous viendrons à bout de l'horrible roi Egrès IV. Tout d'abord tapez 2 fois "prendre torche", maintenant allons au "sud". Il faut à présent "soulever tombe" et taper "bas". En entrant au clavier "tirer corde", un canot apparaît, une petite promenade au "nord" et voilà. Une fois embarqué, tapez "allumer moteur" et dirigez-vous plein "ouest". Arrivé devant la grille tapons "descendre" puis "sud" et là "monter échelle".

Maintenant, une bonne action : "brûler porte" (attention aux gardes quand même, ils peuvent se trouver devant la porte). Dirigeons nos pas au "nord" puis vers "ouest". Il s'agit de fouiller la chambre, vous trouvez immédiatement deux objets, tapez "prendre bourse" puis "prendre papier". Sortons de la chambre par la sortie "est", un petit tour en haut, tiens un extincteur ! "prendre extincteur" et fonçons vers le "nord". Au Nord y avait pas de corons mais de la farine, alors "prendre farine" et retour vers le "sud" ensoleillé puis "est" et encore "nord". Un terrible dragon crache des flammes à cet endroit, stop au méchoui, "utiliser extincteur voilà la solution".

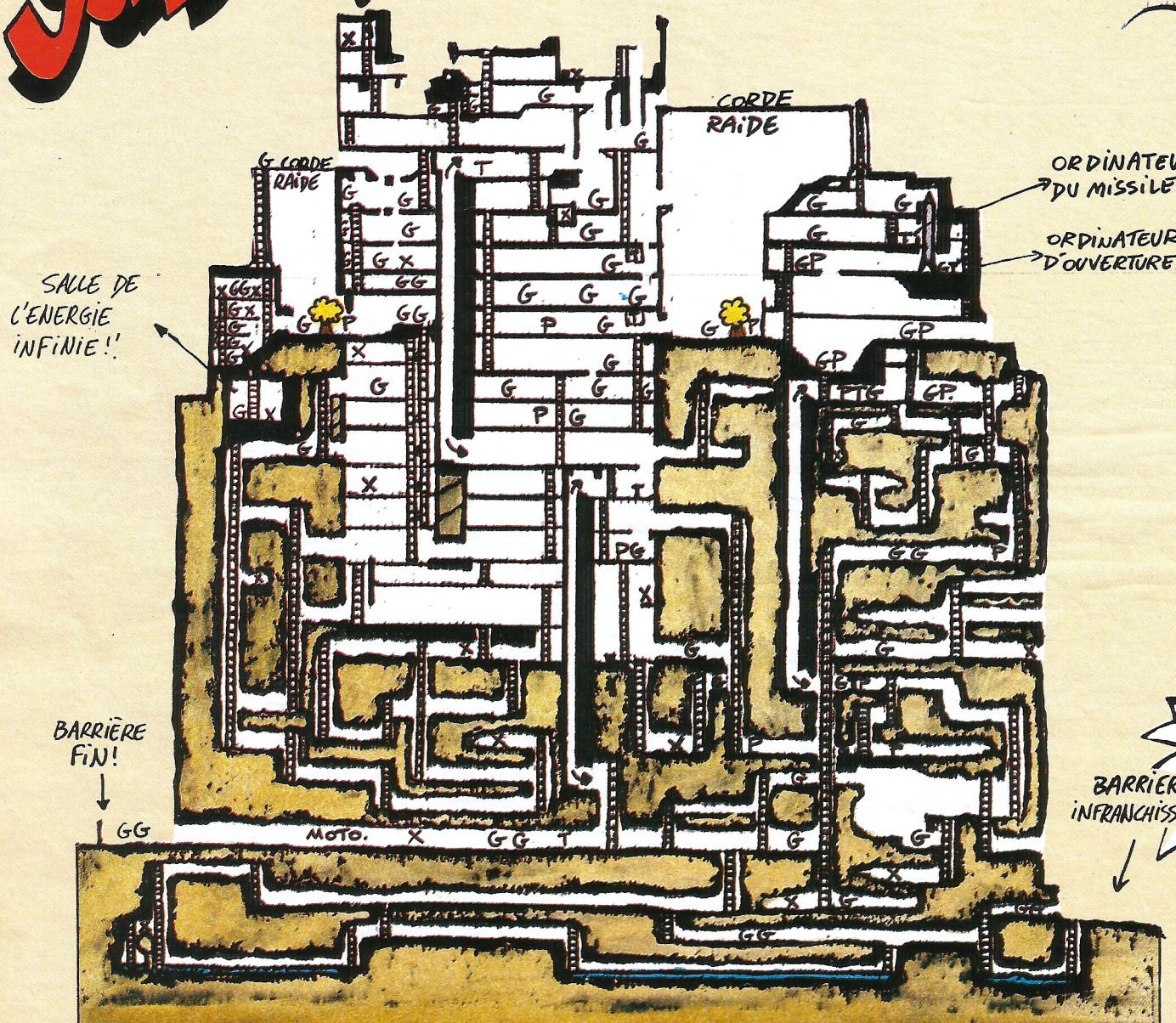
Et maintenant "prendre oeufs" et la direction "est" juste après. Après 8 heures, dirigez-vous 2 fois à "est". Vous êtes entré dans le magasin du guide, qui dit guide, dit cartes, qui dit cartes dit "acheter carte" et vous voilà équipé d'un plan. Deux fois au "sud", allons jusqu'au pont. Sur le pont, il faut "descendre pont", une fois l'action accomplie, une grenouille apparaît au premier plan. Comme dans les contes, "embrasser grenouille", Shazam... une fée apparaît alors et vous donne la fève maléfique.

Vous dirigez vos pas 2 fois vers le "nord", puis trois fois en "ouest" et une fois au "sud". Tiens, un tableau du roi! jouez-lui un bon tour "appuyer nez" et le tableau s'escamote. Allons sur "est", choisissons l'entrée 3 grâce à "entrer 3". Oui, c'est bien une cuisine que vos yeux incrédules contemplent. Où en suis-je ? Un peu perdu, alors "lire carte", mais c'est une recette! Il faut absolument réaliser ce succulent gâteau, "faire gâteau". Nous voilà à l'instant, possesseurs d'un gâteau garanti 100% pur régicide (évitez de le goûter).

Allons au "nord", puis tapons "haut droite". A ce moment, un garde vous demande ce que fait le chat (vous le savez si vous avez le papier). Tapez alors le "chat dort" puis "haut". Encore un déplacement au "nord" et nous voici en présence du roi. Les petits cadeaux (empoisonnés) entretiennent l'amitié, aussi tapez "donner gâteau". Bravo, vous venez de tuer un roi (c'était le but de l'aventure). Appuyez sur une touche pour recevoir des félicitations bien méritées.

SABOTEUR II

AM! MAG N°37



SABOTEUR II: LE PLAN...

LEGENDES: G: GARDES. P: PUMA. T: COMMANDE ASCENSEUR.
T = TELEVISION. X: BOITES D'EQUIPEMENT. D: DEPART.
: EAU. : ARBRE

GOOD LUCK!!



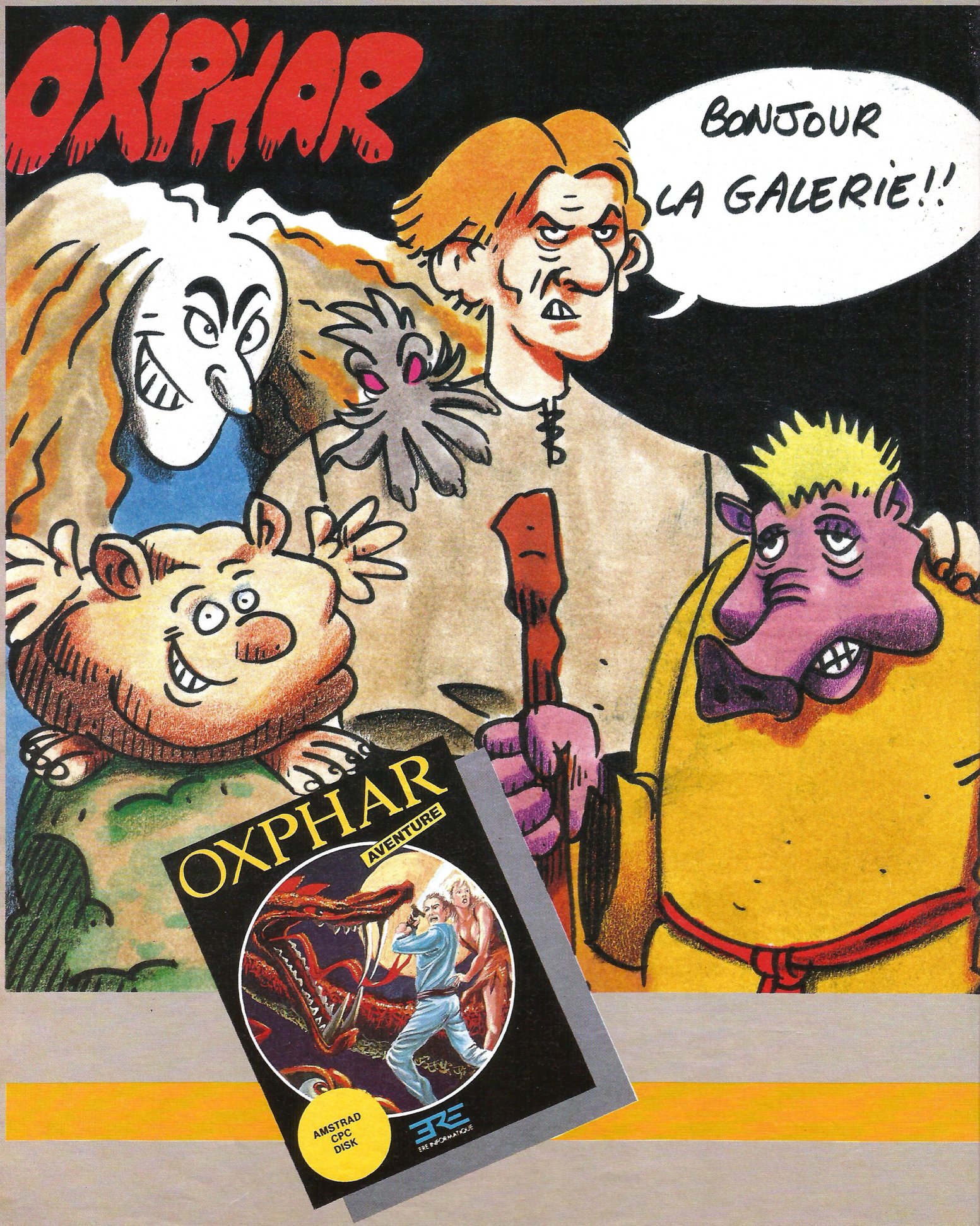
Solution de SABOTEUR II

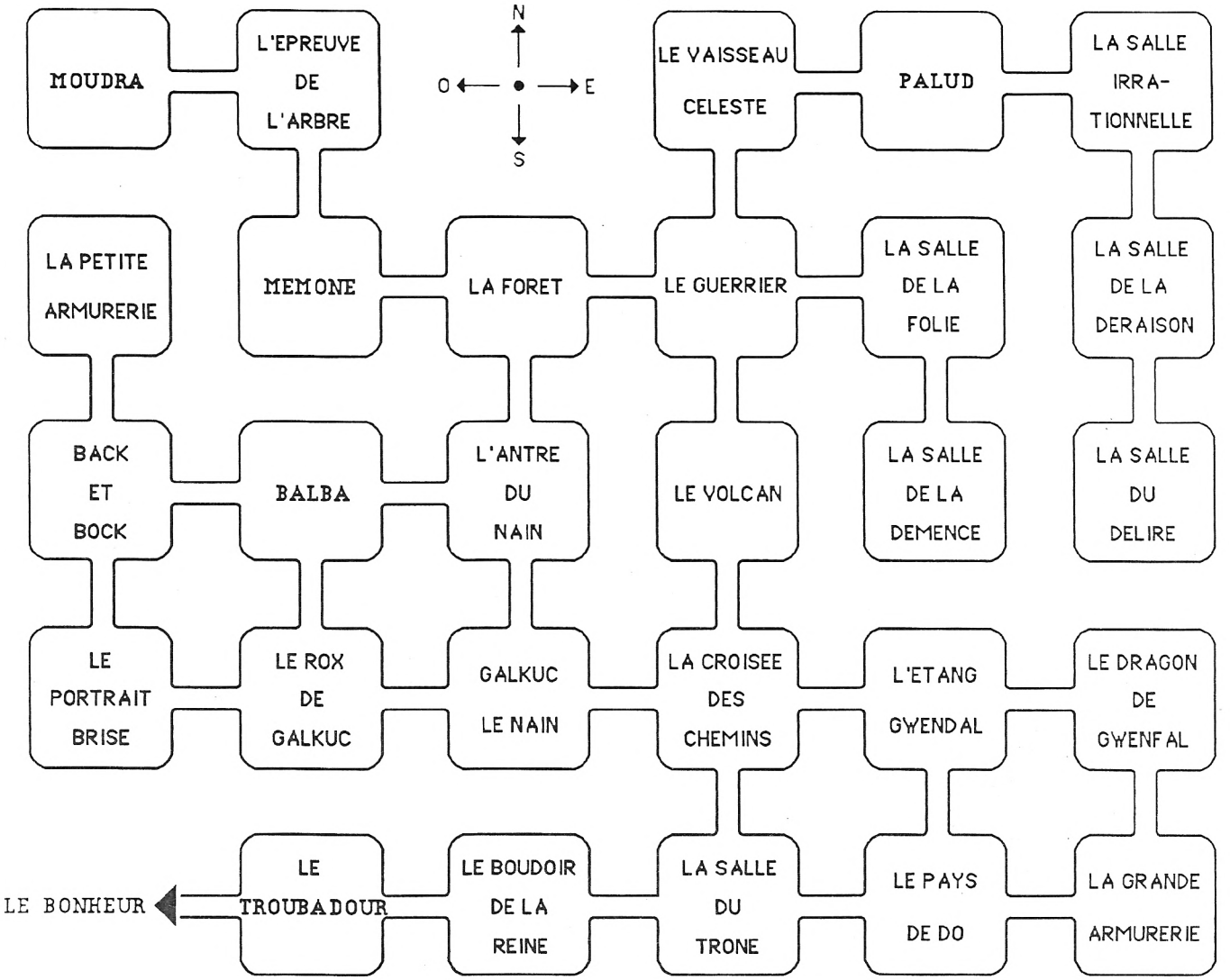
(Durell)

Dès le premier tableau, avant même de voir le deltaplane, appuyez sur le bouton feu du joystick (fire). A l'atterrissage, récupérez de l'énergie en restant sur place, puis allez vers la droite. Laissez-vous glisser le long du mur, en restant le plus près possible de celui-ci. Vous atterrissez alors sur un carré, restez-y pour récupérer de l'énergie. Laissez-vous de nouveau glisser le long du mur, pour atterrir sur une plateforme après laquelle il y a un fil. Allez à gauche, descendez l'escalier, tuez le garde en cinq coups. En allant vers la gauche, vous arrivez à une autre plateforme. Courez jusqu'au bout de celle-ci et poussez le joystick en haut et à gauche pour effectuer un saut roulé et vous recevoir sur une nouvelle plateforme. Récupérez de l'énergie, puis allez à fond vers la gauche.

Vous voilà dans une salle où se trouvent les commandes de l'ascenseur ; mettez-vous dessus. Lorsqu'apparaît "Lift is up", appuyez sur fire, continuez vers la gauche et placez-vous au milieu de l'ascenseur. Poussez le joystick vers le bas pour arriver au niveau N, où se trouvent un garde et un puma. Tuez le garde en un coup, mais n'essayez pas de tuer le puma (à moins d'être un champion). Foncez vers la droite afin d'accéder à une autre commande d'ascenseur. Agissez comme précédemment. Continuez vers la droite, descendez l'escalier et allez à gauche pour rejoindre l'autre ascenseur. Montez dessus et poussez le joystick vers le bas pour atteindre le niveau C. Allez vers la droite en sortant de l'ascenseur et descendez l'escalier jusqu'au bout. Il est vivement déconseillé d'aller vers la droite. Prenez plutôt à gauche et continuez votre avance malgré les gardes et leurs couteaux qu'il convient d'éviter. Enfourchez la moto située après quelques tableaux et prenez la fuite en poussant le joystick vers le haut. A l'arrêt du bolide, allez vers la gauche. Vous avez gagné !

Gaby VRIEFFER


OXPHAR
BONJOUR LA GALERIE!!
OXPHAR
AVENTURE
AMSTRAD CPC DISK
ERE INFORMATIQUE



Solution
(Ere Informatique)

Bienvenue au pays de Dô, qui es-tu demande Gal ? Je m'appelle OXPHAR et il faut que je prenne cette carte bleue. Marchons vers l'Est à présent. Tiens ? Un guichet automatique, introduisons la carte. Je prends un hameçon, le couteau, la deuxième clef, un marteau, et puis une équerre, un compas et enfin le poignard courbe. Allons à l'étang de Gwenfal. Je pêche un poisson, je l'éventre avec le couteau et Gaëna apparaît. Je cherche le bonheur, je prends le parchemin et mon destin est scellé.

A l'ouest à présent, soulevons un pavé à la croisée des chemins. Je prends un sac de sable. Plus à l'Ouest, je tue le nain Galkuc avec mon poignard courbe. Encore à l'Ouest, Rox la créature de pierre est là. Brisons Rox à l'aide du marteau. Toujours à l'Ouest, je reconstitue l'ordre des morceaux du portrait cassé. Et maintenant, tapons 614253.

Au Nord, nous voilà chez Bock et Back. Je donne l'équerre à Bock et le compas à Back. Marchons vers le Nord, tirons la chevillette et prenons tous les objets. Allons voir Balba (Sud, puis Est), je coupe les cartes et prends la carte du bien. Vers l'Est maintenant, arrivé devant l'antre du nain, j'introduis la clé et le diable me donne la carte du mal. Retournons maintenant à la grande armurerie, posons le sac de sable, la paire de ciseaux et la hache. Je prends le pistolet, l'argent et l'arbalète, dont je me sers aussitôt pour tuer le dragon.

Ensuite, allons en forêt, où il faudra affronter les brigands. A la "question la bourse ou la vie," choisir la vie et menacer les bandits avec le pistolet. Je prends la bague qui m'est alors offerte. Face à Mémone, j'accroche l'amphore pour repêcher sa mémoire. Je prends alors la botte. Puis je passe à l'épreuve de l'arbre, à qui je donne des feuilles afin qu'il m'offre une épée. A l'ouest, embrassons Moudra, donnons-lui le parchemin, puis volons la coupe. De retour à la grande armurerie, je pose la bague, la coupe et l'argent et je prends le sac de sable, la hache ainsi que la paire de ciseaux.

En route pour le volcan, mettons les bottes et marchons vers le Nord. J'élimine le guerrier d'un coup de hache, mais ce crime me projette au pays de la folie. Répondons : "équilibre, bien, mal" aux questions. Dans la salle de la démence, je reconstitue le mot OXPHAR. Dans la salle du délire, je devine qu'il s'agit du sablier. Dans la salle de la déraison, les couleurs sont le violet, l'orange et le vert. Dans la salle irrationnelle, je me dirige vers l'Ouest pour arriver chez Palud à qui je demande de soigner ma folie. Je pose la carte du bien, la carte du mal dans les plateaux de la balance.

Maintenant allons vers l'Ouest. Je monte dans la montgolfière en la lestant du sac de sable. Il reste à couper la corde avec les ciseaux et nous voilà de retour à Dô. Je me rends à l'armurerie pour récupérer la coupe, l'or et la bague. C'est le moment d'aller à la salle du trône. J'offre l'or au père et prends le collier. Je pars vers l'Ouest, retrouve Gaëna et lui donne l'anneau ; elle m'offre son coeur en échange. Je vais à l'Ouest et dis "Savanah" au troubadour, à qui je donne également le collier, le coeur, l'épée et la coupe. Une dernière fois à l'Ouest et voici le bonheur et la fin du jeu!

LES PASSAGERS DU VENT



LES PASSAGERS DU VENT I
(Infogrames)

Il faut cliquer sur le bateau et les deux silhouettes sur la berge. Cela permet d'ouvrir le jeu. Parfois, il faut cliquer plusieurs fois sur le même personnage pour qu'il prenne les objets nécessaires.

Episode 1 : le ponton
Isa, Mary, Isa, Mary choisir « Préparons ton idée... » Mary, Isa, Mary, Isa, Isa, Isa, Isa doit dire « Des cordages et pied de biche ». Mary finir par « Vite, ils vont arriver ».
Sur le bateau
Hœl, John, Hœl choisir « J'accepte amis anglais », John, John, John, John choisir « Je vais souffler la bougie... », John, John, John, Hœl choisir « Je rentre dans le cercueil », John, Hœl.
Retourner sur le ponton
Isa, Mary, Isa, Isa, Isa, Mary, Isa, St Quentin, St Quentin, Mary, Isa choisir « Dépêchons-nous... », St Quentin doit dire « Je prends les rames... » et finir par Mary qui dit « Arrête de pleurer Isa, et prends les armes... »

Episode 2 : les cercueils
Cliquer n'importe où, Borgne, Mary, Borgne, Borgne choisir « J'envoie les gardes, allez-y vous deux... » Mary, Borgne, Borgne, Borgne choisir « ...A poil... », Mary, Isa, Isa, Isa, Hœl, Mary, St Quentin, St Quentin.

Episode 3 : le port
Hœl, Grenouille, Dewey, Grenouille, Hœl choisir «Tu vas le payer...», Dewey, Hœl, Hœl choisir « Tant pis, je fonce... », Dewey, Hœl, Grenouille, Hœl, Isa, John, Hœl, John, St Quentin, Grenouille, St Quentin, Hœl, John, Grenouille.

Episode 4 : départ pour la France
Naissance de l'enfant, cliquer n'importe où. Marin, Marin, on voit l'enfant, Marin dit « Bébé née le 25 12 1780 », Marin dit « Enora », Marin dit « Anna », Marin dit « Lœiza », Marin dit « Marie Nœla », Marin dit « Berc'hed », Marin→fin : « Tant il est vrai... »

Episode 5 : Noirmoutier
Quand on choisit directement de rentrer à Noirmoutier, on ne voit pas l'épisode des sœurs qui nous fait découvrir l'existence de sœur Forrisier. Il faut faire un dialogue entre St Quentin et les sœurs. Et, aussi entre Mary et St Quentin. St Quentin choisir « Mais... nécessaire », au couvent : la sœur... St Quentin choisir « Continuer la visite du couvent », Sœur, St Quentin, Sœur, St Quentin choisir La tombe... vieille, Sœur, St Quentin, Sœur nous parle de sœur Forrisier, St Quentin, Sœur, St Quentin choisir « Continuons la visite du couvent... », Sœur, St Quentin qui va à Noirmoutier, Sœur, Isa, St Quentin.

Episode 6 : le fort
Gouverneur, Viaroux choisir « L'une des deux dans mon lit », Directeur, Directeur, cinq fois Viaroux, Isa, Viaroux Sognibé, Viaroux dit « Voilà qui est sage », il faut effectuer le dialogue entre François et Mary : François, Mary, François, Mary, François, François choisir « Ne pas bouger », Mary, François, Mary, François (insérer disk face B).

Episode 7 : la plage
Episode où l'on parle de l'envoûtement. Abbé, Isa, Abbé, Isa, Rousselot, Isa, Rousselot, Abbé, Isa choisir « Abbé que voulez-vous dire », Abbé, Isa, Isa, Abbé, Isa, Abbé, Isa, Abbé, Isa, Viaroux, Isa, Viaroux, Isa, Viaroux, Isa, Viaroux,Isa, Aouan, Isa choisir « ...cadeaux... », Isa, Noir, Isa, Viaroux, Isa, Viaroux dit Mais où sont mes vêtements, Isa, Viaroux, Isa, Viaroux choisir Je n'y suis pour rien, Isa, Viaroux (fin) dit « Mon esclave aura mal interprêté ».

Episode 8 : in Juda
On arrive en Afrique, au comptoir de Juda. Isa, Abbé, Viaroux, Isa, Sognibé, Isa, Sognibé, Isa, Sognibé, Abbé nous parle du secret, Isa, Isa (attention, bien cliquer deux fois, car autrement on ne voit pas la lettre), Abbé, Isa, Abbé nous montre la lettre, « St quentin demande à Abbé au sujet de la véritable identité d'Isa, si preuve la donner à Isa ». Isa : une preuve ? Abbé, Abbé, Isa, Abbé, Abbé, Abbé, Abbé, Sognibé dit « Le roi demande de venir ».
Episode 9 : la nuit
Un message apparaît à l'écran : « Ainsi, Isa devra prouver sa bonne foi au roi Kplemga et affronter l'Afrique. Mais ceci est une autre histoire ». Le lever du soleil et la FIN.

LES PASSAGERS DU VENT II
(Infogrames)

Episode 1 : le village
Pour obtenir les personnages cliquez sur le pont. Montaguère choisir « Le roi est trop bon », Isa choisir « Le roi ne peut ignorer que c'est à cause de moi que l'on a ri de monsieur Viaroux », Isa choisir « Le roi doit savoir que mon mari souffre d'un mal mystérieux », Isa choisir « Aouan ? Tu viens avec nous », Isa choisir « Je ne sais pas me servir d'un arc mais... avec un fusil », Isa choisir « Les fusils de Montaguère sont sûrement efficaces, mais je préfère le mien ».
Zone à cliquer : lorsqu'Isa dit « Je suis prête », elle épaule le fusil, il faut cliquer sur la gachette pour que le coup de fusil parte.
Réponse à l'énigme : Isa
Si Isa ne dit pas à Aouan de venir avec eux, elle ne pourra utiliser son propre fusil.

Episode 2 : Jasmin
Attention : Il faut que Boisbœuf dise « Alihosi est venu nous prévenir que... », si c'est Aouan à la place d'Alihosi il faut reprendre l'épisode 1.
Pour obtenir les personnages, cliquez sur le village. Isa choisir « N'en faites rien capitaine », Isa choisir « Nous ne dirons rien, c'est promis », Boisbœuf choisir « Nous allons tenter de vous libérer

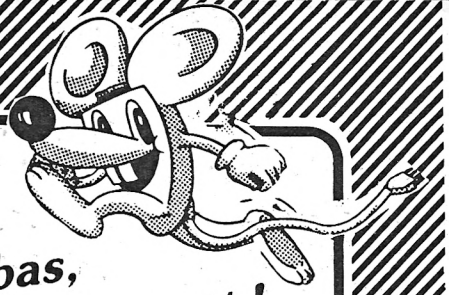
AMSTRAD 6128 couleur

3990 F

+ CADEAU : 1 Joystick + 1 housse complète

port ordinateur 80 F.

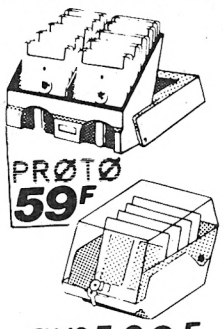
JESSICO



Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

BOITIERS DE RANGEMENT

Boitier Proto	: 10x3"	59 F
Boitier DS40LA	: 30x3"	95 F
Boitier JSY 48	: 48x3"	110 F
Boitier DD50L	: 50x5.25"	119 F
Boitier DS100L	: 100x5.25"	149 F



JSY 48 **109 F**

avec serrure + clé
sauf Proto

PERIPHERIQUES

Crayon Optique Dart	320 F
Digitaliseur Dart DMP2000	690 F
Adapt. Péritel MP-2F-CPC	450 F
Graphiscope 2	990 F
Lecteur disq. DDI-1	1990 F
Lecteur disq. FD-1	1590 F
Souris AMX CPC	690 F
Souris Cameron CPC (D)	649 F
Synthé. vocal Techni	545 F

dk'tronics

Ext. Mémoire 256K/464	995 F
Ext. Mémoire 256K/6128	995 F
Ext. Mémoire 512K/PCW	350 F
Ext. Mémoire 64K/464	470 F
Silicon Disc 256K/464	995 F
Silicon Disc 256K/6128	995 F

HOUSSES POUR AMSTRAD

Protégez votre ordinateur
Jeux complet

Housse CPC 464 Coul	95 F
Housse CPC 464 Monoch.	90 F
Housse CPC 6128 Coul.	95 F
Housse CPC 6128 Monoch.	90 F
Housse DISC FD1	55 F
Housse IMP. DMP 2000/2160	79 F
Housse IMP. DMP 3000/3160	75 F
Housse PC 1512 Coul.	109 F
Housse PC 1512 Mono.	105 F
Housse PCW 8256/8512	129 F

LIBRAIRIE

102 PROGRAMMES CPC	120
AMSTRAD EN FAMILLE	120
BIEN DEBUTER AVEC CPC	99
CLEFS AMSTRAD PCW	215
GRAND LIVRE DU BASIC 6128	149
GRAND LIVRE DU PCW	179

JOYSTICKS

Les meilleurs joysticks au monde

Doubleur de Joystick	69 F
Phasor one (U.S. Gold)	109 F
Joystick Cheetah 125+	85 F
Joystick Cheetah Mach 1+	125 F
Pro 5000	125 F
Quickshot turbo II	129 F
Speed king	109 F
Switchjoy SJ.1	85 F
Switchjoy SJ.22	95 F
Wico 3 WAY	275 F
Wico the Boss	160 F
Cheetah PC	199 F
Carte PC	179 F

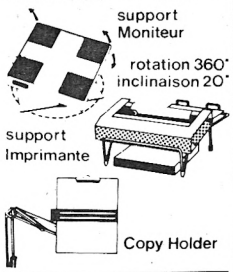
Gratuit : un doubleur de Joystick, pour l'achat de 2 phasor one ou 2 Cheetah mach I

RUBANS POUR IMPRIMANTES

Ruban CITIZEN 120D	79 F
Ruban DMP 2000/2160	69 F
Ruban DMP 3000/3160	69 F
Ruban DMP1	69 F
Ruban PCW 8256/8512	69 F

ACCESSOIRES

Copy Holder	189 F
Etiquet. 89x36 Par 500	69 F
Filtre Ecran 12" Coul.	179 F
Filtre Ecran 12" Monoc.	169 F
Support Imprimante 80 Col.	149 F
Support Moniteur 12-14"	139 F
Mouse Mat (tapis)	75 F



CABLES D'EXTENSION

Ne restez plus collé
à votre ordinateur !

Adapt.nouveau bus CPC	79 F
Centr. Amstr./imprim. Azerty	149 F
Câble Centr. Ams/Impr.	149 F
Câble Ecran/Clavier	149 F
Câble Extens. Joystick	65 F
Câble Extens. Port	170 F
Câble Extens. Clavier 8256	65 F
Câble Extens.Imp.alim.8256	239 F
Câble FD1	139 F
Câble Magnéto Cassette	55 F



Disquettes 3 pour AMSTRAD

15 F 90*

à l'unité - Par 100

Réf.	10	20	50	100
3" CF2	184 F	362 F	860 F	1590 F
5" 1/4 DFDD	70 F	136 F	325 F	600 F

** Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans*
Livrées dans boîtes + enveloppes + étiquettes

BOITIER PLASTIQUE type AMSOFT..... 30 F Les dix

UTILITAIRES

	CPC	CD
ADES		280
ADVANCED ART STUDIO		275
AMX PAGEMAKER		550
KIT AMX PAGEMAKER		350
LE MINI JOURNAL		750
ASTRO 2001		310
AUTOFORM. ASSEMBLEUR		295
BOURSE 2000		450
BUDGET (HIT 4)		155/190
C.A.O.		320/399
CALCUMAT		375
COMPILATION ESAT		700
Translock 2+ Mephisto +Tape Leader+Hercule 2		
D.A.M.S.		295/395
DATAMAT		375
DISCOLOGY V.5.1		350
DR DRAW		625
ECHOSOFT		395
FINANCIUS		275
GESTION DE FICHES		180/195
GESTION DOCUMENTAIRE		160/175
GESTION DOMESTIQUE		180/195
GRAPHEUR		350
GRAPHO		299
HERCULE 2		395
IMPRESSION		240
INTEGRE (L')		475
INTERPRETE 2		290
LA SOLUTION		750
LOTO SPORTIF 1N2		275
MASTERCALC		330
MASTERFILE		370
MATH-UTILITAIRE		280
MEPHISTO		205
MULTIFACE 2		560
MULTIPLAN		478
PSYCHO-TEST		135
PROGENE 3		1400
SEMABANK		310
SEMASTATS		370
SEMFICH		235
SILIPACK		375
SUPERPAINT		245
TAPE LEADER		175
TAS COPY		235
TAS-SIGN		305
TASPRINT		235
TASWORD + MAIL MERGE		370
TEXTOMAT		380
TRANSLOCK 2		275
VECTORIA 3 D		399
ZENITH 2		290

EDUCATIFS

ALGEBRE 5-4E	199
ALGEBRE 6-5E	225
ANIMALIER	205
COURS DE BASIC	225
DECOUVERTE DE LA VIE	195
ECRIRE SS FAUTES V.1	210
ECRIRE SS FAUTES V.2	210
ENIGME A MADRID	225
ENIGME A MUNICH	225
ENIGME A OXFORD	225
ENTREE 6E CALCUL	249
ENTREE 6E GRAMMAIRE	249
FONCTION NUMERIQUE	250
FRANCAIS-CM	199
GEOMETRIE	225
J'APPRENDS A ECRIRE	150
J'APPRENDS A LIRE	150
J'APPRENDS LES NOMBRES	150
LECTURE EFFICACE	195
MATHS COLLEGE 1	290
MATHS COLLEGE 2	290
MATHS ECOLE PREP. 6E	290
MATHS 2E CYCLE 1	245
MATHS 2E CYCLE 2	225
MATHS 3E	199
MATHS 5E+4E	199
MATHS 6E	199
MATHS-CM	225
OBJECTIF CALCUL CP	195
OBJECTIF EUROPE 4-3E	195
OBJECTIF FRANCE 4-3E	195
OBJECTIF MONDE 6E	195
ORTHOGRAPHE CE 2	210
ORTHOGRAPHE CM	210
VISA PR HYDE PARK 6E	195

AMSTRAD TOP HITS

SUPER CADEAU !
Une magnifique Calculatrice porte-clés : pour l'achat de 3 jeux (en une ou plusieurs fois).

ALIEN SYNDROME	92/136
ALL STARS	83/142
ALTERN.WORLD G.	92/142
APOCALYPSE	92/142
AQUANAUTE	116/156
ARCHE CAPT. BLOOD	196
ARKANOID 2	86/142
BAD CAT	92/142
BARBARIAN 2	87/137
BEDLAM	92/142
BEYOND ICE PALACE	93/143
BIONIC COMMANDOS	93/137
BLACK LAMP	87/142
BOBO	143/193
BOB WINNER	126/166
DREAM WARRIOR	93/137
BUBBLE BOBBLE	89/147
BUGGY BOY	92/142
CALIFORNIA GAMES	92/142
CARRIER COMMAND	143/193
CHAMPIONSHIP SPRINT	92/142
CHOSE DE GROTEMBURG	175
CORPORATION	92/142
CRASHGARET	192/220
CRAZY CARS	126/156
CYBERNOID FIGHT	92/142
DESOLATOR	92/142
DRUID 2	93/143
EXIT	143/192
F15 STRIKE EAGLE	96/146
FER ET FLAMMES	246
FLYING SHARK	96/142
GABRIELLE	136/172
GARFIELD	93/136
GAUNTLET 2	92/142
GEE BEE AIR RALLY	92/142
GOTHIK	92/142
GRYZOR	87/142
GUNSHIP	192/242
GUNSMOKE	925142
HERCULE	92/142
HOPPINGMAD	97/147
HURLEMENTS	132/172
IMPOSSIBLE MISSION 2	92/142
JINKS	92/142
JINXTER	196
KARNOV	92/142
L'ANGE DE CRISTAL	142/202
L'ANNEAU DE ZENGARA	142/186
LA GUERRE DES ETOILES	96/146
LA PANTHERE ROSE	96/146
LAZER TAG	92/142
LE JEU DU ROY	93/142
LES MAITRES DE L'UNIVERS	92/142
MACH 3	126/176
MARAUDER	87/136
MATCH DAY 2	87/142
NEBULUS	92/142
NIGEL MANSELL	92/145
NIGHT RAIDER	93/143
NIMITZ	97/156
OUT RUN	92/142
PEGASUS	167/192
PEUR SUR AMYTIVILLE	126/166
PIRATES	142
PLATOON	87/142
PREDATOR	87/142
QUIN	242
RASTAN	87/142
RIMMRUNNER	87/142
ROAD BLASTERS	87/136
ROADWARS	95/136
ROLLING THUNDER	92/142
SALAMANDER	87/137
SEPTEMBER	92/142
SHACKLED	92/142
SIDE ARMS	92/142
SKAT CRAZY	83/136
SKY HUNTER	133/173
SPACE RACER	136/187
SOLDIER OF LIGHT	87/136
SPY TRILOGY	93/142
STREETSFIGHTER	93/143
STREET SPORT BASKET	93/143
SUPER HANG ON	92/142
T. REX	93/143
TARGET RENEGADE	87/142
TETRIS	92/132
THE DARK SIDE	93/137
THE FLINSTONES	86/136
THE FURY	93/137
THE GAMES WINTER	93/143
THE HUNT RED OCTOBER	142/192
THE LAST NINJA 2	93/143
THUNDERCATS	87/142
TRESORS DE US GOLD	116/192
TROLL	86/136
V2	172
VAMPIRE'S EMPIRE	92/142
VENOM STRIKES BACK	92/142
WESTERN GAMES	132/176
WIXEM	97/156
WIZARD WARZ	92/142
ALBUM DIGITAL	97/142
Tomahawk + Fighter pilot + TTracer+Night gunner	
ALBUM EPYX	96/186
Winter Games+World Games +Super cycle+Impos. Mission	
ALBUM UBISOFT	162/192
Zombi+Inertie+Asphalt Manhat. Light+MGE Cail.	
AMST.GOLD HIT 3	113/192
Trantor+Solomon's Key WC Leaderboard+Bravestar Rampart+Capt. America	
ARCADE ACTION	115/182
Barbarian+Renegade Supersprint+Rampage+IK2	
AMST. GOLD HITS 2	92/142
Breakthru+Goonies+Golf Avenger+Desert fox	
COLLECT.KONAMI	112/182
Jackal+Shaolin R. Nemesis Jailbreak+Ye Ar Kung fu 2 + Green beret+Year Kung Fu Hypersport+Pingpong+Mikie	
ELITE 6 PACK 3	92/142
Dragon'lair 1+2 Enduro Racer+Quartet Wonder Boy+Scooby Doo	
GAME SET MATCH	126/176
Tennis+Hypersport+Pingpong Foot+Golf+Baseball+Boxing Pool+Super decathlon	
GEANT D'ARCADE	112/192
Road Runner+Indiana Jones Rygar+Gauntlet deep dungeon	
GREMLINS	112/162
Mask1+2Death wish 3 Basil détect.+Deflector Jack the Nipper 2	
IMAGINE ARC.HIT	96/142
Arkanoid+Game Over Mag Max+Legend of Kage Slap fight+Year Kung Fu 2	
OCEAN STAR HIT 1	92/142
Top Gun+Short Circuit Galvan+Knight Rider Street Hawk+Miami vice	
OCEAN STAR HIT 2	96/142
Army moves+Mutant-Wizbal Head Over Heals-Cobra-Tank	
TOP TEN COLLECT.	96/142
Saboteur 1+2+Sigma 7 Crit. Mas+Airwolf+Thanatos Deep strike+Combat Lyng Bombjack 2+Turbo esprit	
SOLD MILLION 3	92/142
Kung Fu Master+Fighter pilot. Ghostbuster+Rambo	
TRESORS US GOLD	96/192
Gauntlet+Leaderb.+Infilt. Ace of aces+Metrocross	

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

à retourner à JESSICO IMPEX - BP 693 - 06012 NICE CEDEX

ARTICLE (garantie échange immédiat)	Qte	PRIX	MONTANT

port logiciel jeux. 15 F

DOM-TOM + ETRANGER 50F

TOTAL des COMMANDES	
FRAIS DE PORT*	25
TOTAL A REGLER	

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paye par carte bleu et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB

date d'expiration .....

NOM ..... PRENOM .....

N° ET RUE .....

VILLE ..... CODE POSTAL

Signature obligatoire

GAGNEZ DU TEMPS ! **Commandez par téléphone : 93 51 61 30**

Précisez pour quel ordinateur : Disc K7

NOUVEAU : Boutique à Nice "**HOLLYWOOD STARS**" 8, Bd Joseph Garnier

* suivant stock disponible

AMM 08/88

MAQUETTE REPRO-JM - NICE

cependant... », Jasmin choisir « Oui, ça peut être une bonne occasion de revoir du pays », Isa choisir « Aouan ? Donne-moi ton arme ! », Isa choisir « Alihosi est mon esclave ! Ne le touchez pas ! », Isa choisir « Toi ! Tu seras libre le jour où mon mari sera guéri ».
Zone à cliquer : le collier de Jasmin, pour l'ouvrir ne pas cliquer sur le pistolet, sinon on tue Jasmin.
Réponse à l'énigme : Boisbœuf

Episode 3 : l'attaque du lion

Cliquez sur le groupe pour obtenir les personnages. Isa choisir « Tu me l'as déjà dit ! Je sais ! », Isa choisir « Oui, vous avez raison je ne me sens pas très bien », Aouan choisir « Toi te taire et pas bouger ! », Isa choisir « Ah ! Un lion ! ».
Zone à cliquer : sur le pistolet près de Aouan mort. Sur la main gauche d'Isa quand elle est près du lion.
Réponse à l'énigme : Boisbœuf

Episode 4 : les pilotis

Attention : au début de cet épisode, Aouan ne doit pas être vivant. Pour obtenir les personnages, cliquer sur le « truc » orange dans la case.
Montaguère choisir « De toute façon, vous n'y séjournerez point... », Isa choisir « Au diable, la prudence ! ».
Zone à cliquer : sur le visage d'Isa quand elle dort pour qu'elle se réveille et entende le bruit d'Alihosi.
Réponse à l'énigme : Boisbœuf

Episode 5 : les marais

Pour obtenir les personnages, cliquez sur l'arbre sous le soleil. Mary choisir « On fait ce qu'il dit », Mary choisir « Nous allons à Fort William voir le chirurgien », François choisir « La gamine d'abord ! ».
Zone à cliquer : l'épée de François, mais ce n'est pas une bonne solution !
Réponse de l'énigme : Smolett.

Episode 6 : fort Saint-Louis

Cliquez devant le fort, à droite pour obtenir les personnages. Hœl choisir « Je ne me sens pas suffisamment rétabli pour entreprendre un tel voyage. », Isa choisir « Il serait dangereux d'y aller nous-mêmes. », Jasmin choisir « Oui.. mais je suis marin avant tout », Isa choisir « De rentrer en France ».
Attention : après cette décision, il faut cliquer sur la tête de Boisbœuf dans la partie graphique. Boisbœuf se retourne, faites-le parler, il dit « Songez-y maintenant... », Jasmin choisir « Je ne sais pas... ».

Episode 7 : le couvent

Pour obtenir les personnages, cliquez sur la gauche du « couvent ». St Quentin choisir « Je dois sauver cette jeune fille », mère supérieure choisir « Heu... Je vous accompagne », mère supérieure choisir « Dans la chapelle, il y a la croix de l'autel ».
Cliquez sur la croix de la chapelle. Puis sur la mère qui dit « Oui, c'est celle-ci », St Quentin choisir « Je gratte, il y a peut-être des inscriptions. », St Quentin choisir « Un extrait du nouveau testament », mère supérieure choisir « Les autres croix sont dans le cloître », mère supérieure choisir « Dans le cloître, il y a celle de St Jean ».
Cliquez sur la croix de gauche (marron) la mère dit « Oui, c'est celle-ci », St Quentin choisir Je vais « creuser ici... », St Quentin choisir « Un triptique » mère supérieure choisir « Dans le cloître, il y a celle de St François d'Assise ».
Cliquez sur la croix de droite (grise), la mère dit « Oui, c'est celle-ci », St Quentin choisir « Il faudrait que je fouille aux alentours », St Quentin choisir « Un missel... ».
Après s'être rendu compte qu'il ne s'agit pas d'une croix, mais peut-être de la croisée des chemins du cloître, lorsque la mère supérieure dit « Avez-vous regardé là derrière ? ».

Cliquez sur la potiche blanche du bas, puis faites parler St Quentin, « Oh ! Regardez, j'ai trouvé quelque chose » et le message chinois apparaît.

Si on a bien répondu aux cinq énigmes : St Quentin choisir « Des annamites ». Après quoi St Quentin rencontre la sœur Loseiro qui lui remet la lettre : preuve signée de Roselande que Isa est Agnès de Roselande.

LA GESTE D'ARTILLAC

(Infogrames)



Chant 1 : prendre épée, bouclier, arc et corde (on a toujours sur soi armure, gourde, torche et briquet). Oter armure et épée. Précipiter. Remettre armure. Longer mur, eau bénite dans bénitier.

Chant 2 : jeter de l'eau bénite au premier combat. Passer chaire et gagner l'abside. Monter escalier de la chaire. Fouiller, après s'être écrasé et ramasser la masse en argent. Il faut laisser l'épée car vous êtes trop lourd. Redescendre vers chœur.

Chant 3 ou 4 (la différence se trouve dans les monstres rencontrés) :

- **Chant 3 :** singes, licornes, échassiers
- **Chant 4 :** tigres, rhinocéros, tornades ou diablons.

Engager dans la nef. Continuer vers porte et ne pas engager le combat. Fuir vers le chœur. Remplir outre. Contourner amas rocheux. Poursuivre sa route.

Chant 5 (très important) : avancer en ligne droite. A droite, tenter ouvrir tonneau. Défoncer tonneau avec masse argent. Prendre écus. Poursuivre son chemin. Tenter ouvrir tonneau, trouver terreau (bazar). Retourner aux portes. Lancer le grappin. S'enfoncer dans l'obscurité. Allumer torche. Attendre et observer. Longer le mur en se protégeant la tête avec le bouclier, car on reçoit la clé en or sur le tête, prennez alors la clé. Avancer dans le couloir.

Chant 7 : descendre escalier. Ouvrir le sac. Avancer dans le couloir. Ouvrir la porte avec la clé en or ou forcer avec la pointe de la flèche (mais il faut beaucoup d'habileté). Ou tomber dans la fosse aux serpents. Les combattre. Ouvrir les entrailles. Prendre la fiole d'acide (très important pour chant 10 ou 11). Remonter avec grappin.

Chant 8 : lire la plaque de marbre. Ouvrir le sac de graines. Prendre le sac de graines (bazar), laisser bouclier, corde et grappin. Prendre la graine de Sok Sok. Planter les graines de maïs. Manger les plants qui étanchent la soif. Retourner sous la coupole, on s'endort. Puis aller au NO par le couloir.

Chant 9 : rester ici car quelque chose à faire. Percer quelques tonneaux, sauf le premier. Tous les fûts contiennent du terreau. Semer un peu de maïs. Chercher un autre endroit pour planter Sok Sok. Précipiter vers le bâtiment. Deux possibilités : soit on attend et passe par le chant 10, soit on retourne à la graine de Sok Sok et passe au chant 11.

Chant 10 : courir après le monstre. Crier son nom : Panos puis valider. Combattre avec masse argent. Fouiller cadavre, prendre masque. Chercher encore. Essayer le masque. Retourner sous la coupole. S'engager dans la brume. Ne pas oublier d'enlever le masque. Forcer le coffre, tirer une flèche puis verser fiole d'acide que l'on trouve dans les entrailles du serpent dans chant 7 et mettre écu.

Chant 11 : rester en place. Attendre. Attendre. Attendre. Le soir tombe... Fruit / cueillir le fruit de la main droite en songeant à son père (Texte codé 26 du bréviaire). Il faut aussi s'alléger. Retourner sous la coupole. S'engager dans la brume en mangeant Sok Sok. Tirer une flèche. Introduire écu. Attendre car coliques. Là, trouver la graine de Sok Sok. Introduire la graine.
Partie commune avec le chant 10 et 11
Prendre les membres de son père, trouver son père crucifié, remettre les membres. Et nous voilà parvenus à la fin de la geste.

Cyrille Baron

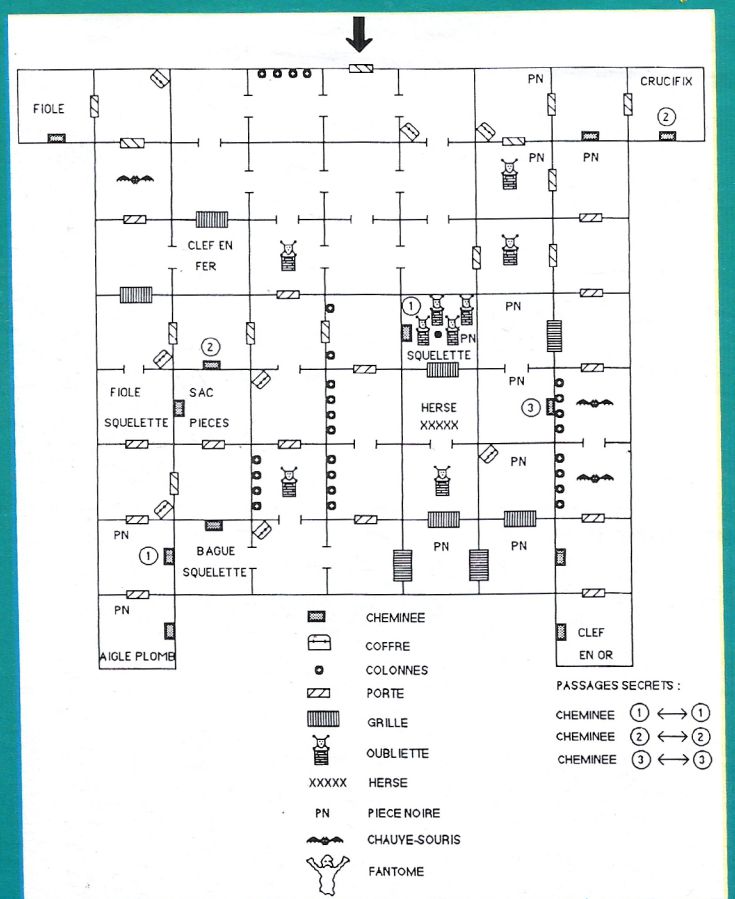
L'AIGLE D'OR

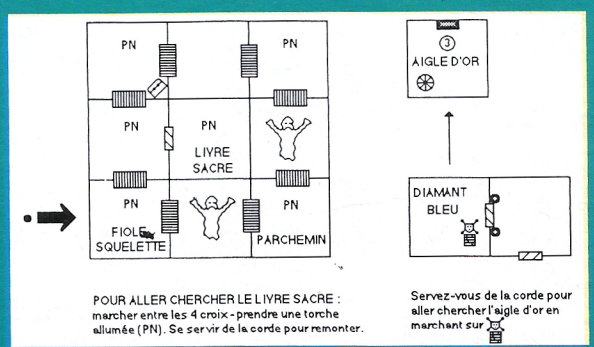
AMIGA MAG N°37

LORICIELS



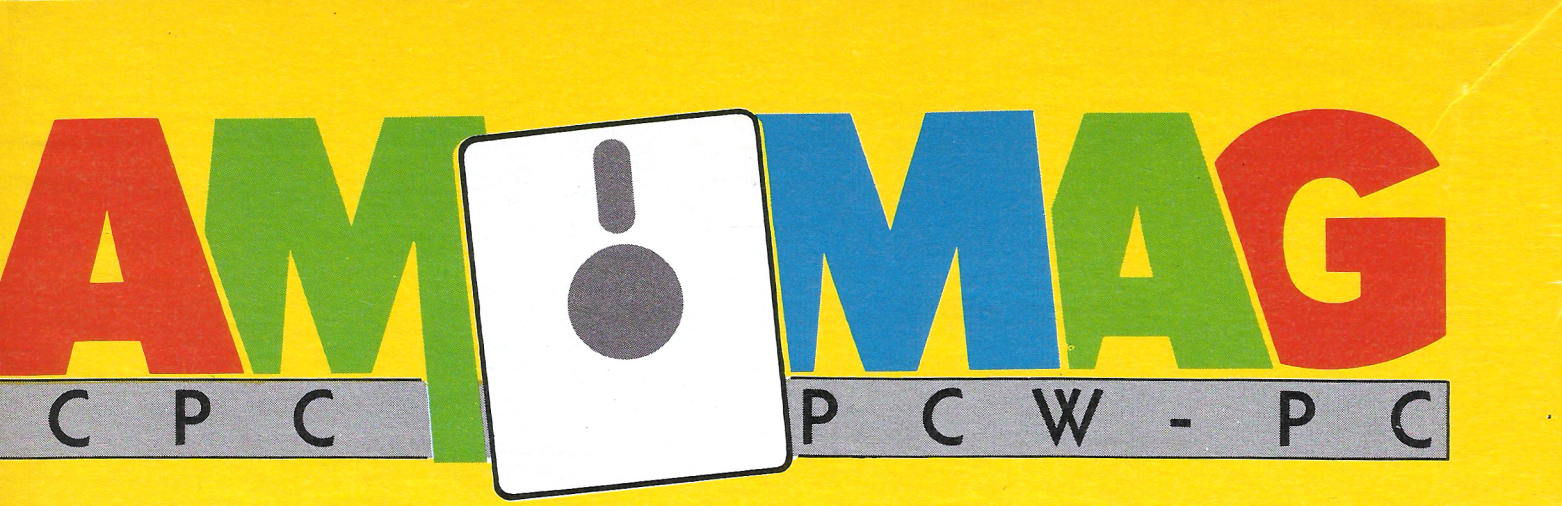






AMIMAG

CPC PCW-PC



HORS-SERIE LISTINGS

JEUX – UTILITAIRES

PARUTION : **JUIN 1988**

Un numéro à ne pas manquer

Guide des Spécialistes AMSTRAD

06 NICE-St LAURENT DU VAR

MICRO 3000

15 années d'expérience
Distributeur agréé
AMSTRAD

L'accueil, le conseil et la compétence réunis

Entrée ou sortie CAP 3000
Galerie supérieure
GALAXIE 3000
Av. Léon Béranger
06700 - St LAURENT DU VAR
Tél. : 93.07.44.22

09 PAMIERS

ARISERV

****** INFORMATIQUE**

Revendeur Conseil AMSTRAD

ORDINATEURS, PERIPHÉRIQUES
LOGICIELS, LIBRAIRIE

CHAINES HI-FI AMSTRAD
MAGNETOSCOPES

Liste sur demande
22, avenue de Foix
09100 PAMIERS
Tél. 61.67.25.98

13 MARSEILLE

CALCULS ACTUELS

informatique

LOGICIELS
LIBRAIRIE
PERIPHERIQUES

Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE
Tél. 91.33.33.44

13 MARSEILLE / AIX-EN-P.

CBI

INFORMATIQUE

CONSEIL - FORMATION - MAINTENANCE

Micro-ordinateurs AMSTRAD
Périphériques et accessoires
+ de 500 logiciels et jeux
Librairie spécialisée CPC et IBM PC
Démonstrations permanentes

74, rue E. Rostand, 13006 Marseille
Tél. : 91.53.70.57
6, rue Mazarine, 13100 Aix-en-Provence
Tél. : 42.27.00.40

25 BESANÇON

PROFORMA

22 AVENUE CARNOT
25000 BESANCON
81 80 98 50

AMSTRAD

3 RUE NOIROT
70000 VESOUL
84 76 52 96

MICROSTYLE

42 SAINT-ETIENNE

JAGOT ET LEON

ELECTRONIQUE ET MICRO-INFORMATIQUE

SPECIALISTE AMSTRAD
et Victor
DIGITALISEUR D'IMAGES et SERVEUR MINITEL

17, Rue des Alliés
42100 - Saint-Etienne
TEL : 77.33.13.82
SERVEUR 3616 code JAGOT

44 NANTES

Micronaute

a sélectionné pour vous du matériel TOP NIVEAU

AMSTRAD

- ordinateurs
- logiciels, livres
- périphériques
- location
- S.A.V. rapide sur place

6, rue de la Galisonière
9, rue Urvoy de St Bedan
44000 NANTES
Tél. : 40.69.03.58

45 SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE

M.E.R.C.I.

Le "CABINET INFORMATICAL"

- **Service dépannage 1 h 00**
- **Montage et test de périphérique 1 h 00**
- **Pièces détachées électroniques**
- **Nous soignons aussi vos fichiers**

Son MUSÉE et sa salle d'attente pour vous faire patienter

L'INFORMATHÈQUE

vend : tout pour l'INFORMATIQUE
"MERTISAN" : la solution complète pour Artisan - Commerçant

23 rue de la Mouchetière - Z.I. Ingré
45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle
Tél. : 38 43.11.83

50 CARENTAN

A
B
C

Distributeur AMSTRAD
VICTOR
TANDON
EPSON

Logiciels PC/AT
Fournitures
Vente sur place ou par correspondance

ASSISTANCE BUREAUTIQUE CONSEIL

Méautis - 50500 CARENTAN
Tél. : 33.42.31.99

.. Guide des Spécialistes AMSTRAD .

51 REIMS

LOGIMICRO
REVENDEUR QUALIFIÉ
CONSEIL
AMSTRAD
DES PROFESSIONNELS AU SERVICE
DES PARTICULIERS ET DES ENTREPRISES
- **Pus de 500 titres logiciels et livres**
- **Maintenance et formation**
- **Démonstrations PC 1512**

2, avenue de Laon
51100 REIMS
Tél. : 26.47.44.14

57 METZ

AMSTRAD
GRYCHTA S.A.
Tél. : 87.75.61.43 87.36.09.18



AMSTRAD
1 et 15 rue de la Fontaine
57000 METZ

59 LILLE

TAM.SCALL
105, rue Léon Gambetta
(angle rue Solférino)
près de la Préfecture
LILLE
POINT PILOTE
AMSTRAD

72 CHATEAU-DU-LOIR

CASTEL HIFI
Joël HESLON
MERCURE D'OR 1983
DISTRIBUTEUR AGRÉÉ AMSTRAD
PC 1512
FAMILIAL
ET HI-FI
Ordinateurs - Périphériques
Logiciels - Librairie
71-73 rue Aristide-Briand
72500 CHATEAU-DU-LOIR
Tél. : 43.44.04.64

75 PARIS

Microfolie's
les spécialistes AMSTRAD
464-6128-8256-8512
PC 1512
75009 - PARIS
40 bis, rue de Douai
Tél. : 48.78.76.77

76 ROUEN

CONSEIL COMPUTER



20-21, quai Cavelier de la Salle
76100 Rouen - Gauche,
Tél. : 35.63.36.06

AMSTRAD
- ordinateurs
- logiciels
- périphériques
- livres
- hi-fi vidéo
- vente et crédit par correspondance

Revendeur agréé

78 VELIZY/SAINT-QUENTIN

GAME'S
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX
Centre Commercial Vélizy 2
Tél. : 34.65.18.81
Centre Commercial St-Quentin-Ville
Tél. : 30.57.13.43

78 VERSAILLES

Microfolie's
les spécialistes AMSTRAD
464-6128-8256-8512
PC 1512
78000 Versailles — 4, rue André Chénier
(1) 30.21.75.01
78100 St-Germain-en-Laye
13, rue des Louviers
(1) 34.51.71.11

80 AMIENS

CENTRAL BUREAU
AMSTRAD Revendeur AGRÉÉ
MICRO
HIFI
VIDEO
S.A.V.
4, rue Florimond Leroux
80000 AMIENS
Tél. : 22.91.64.80

GENERAL

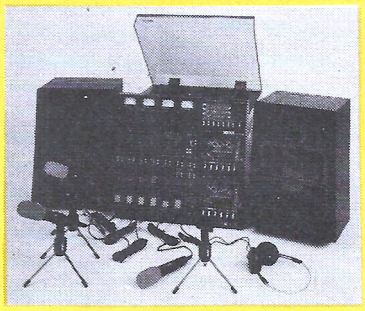
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE TEMPLE DE L'ELECTRONIQUE

Amstrad STUDIO 100

Une chaîne ? Un studio d'enregistrement ? Offrez-vous les deux pour le prix d'un. Ce véritable studio d'enregistrement à domicile issu d'un concept inédit comprend :
une platine tourne-disques 33/45 tours ; une platine double cassette 4 pistes avec lecture continue et copie ; un tuner PO/GO/FM stéréo ; un amplificateur 2x20 watts avec systèmes de fading et de "public address" ; un égaliseur graphique à 5 bandes ; deux enceintes acoustiques à deux voies. Il est livré équipé de 4 micros, d'un casque stéréo et d'une cassette de démonstration.

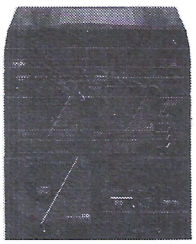
3790F TTC

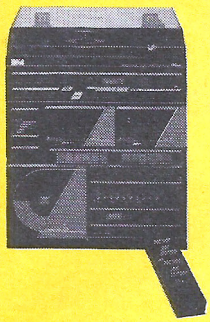


Amstrad CDX 400M

Cette chaîne midi avec lecteur Compact Disc intégré comprend par ailleurs :
une platine 33/45 tours ; une platine double cassette avec dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop) et système de copie directe ; un tuner analogique PO/GO/FM stéréo ; un amplificateur 2x10 watts ; deux enceintes acoustiques. Toutes les sources musicales existantes, dont le Compact Disc laser, dans un ensemble au prix très percutant.

2490F TTC





Amstrad CDX 500 M

Cet exceptionnel ensemble compact midi, disposant d'une télécommande, réunit tous les avantages de la technologie laser, du Dolby, de l'amplification puissante et de la restitution par enceintes à deux voies. Il comprend :
une platine tourne-disques 33/45 tours ; une platine double cassette avec réducteur de souffle "Dolby B", dispositif de lecture continue et système de copie directe ; un tuner digital PO/GO/FM stéréo à 8 présélections ; un amplificateur 2x20 watts ; un égaliseur graphique à 5 bandes ; deux enceintes acoustiques à deux voies ; une télécommande à infrarouges 10 fonctions.
Une véritable démonstration technologique et musicale signée AMSTRAD.

3990F TTC

NOUVEAU !

à partir du 25/1/88

le pack service "PRO" GENERAL

Utilisateurs professionnels ou amateurs, lorsque vous achetez un ordinateur ou une imprimante PC chez GENERAL, vous avez droit à ces **5 services gratuits :**

- **Paiement en 4 fois sans intérêt.**
- **Assistance téléphonique 90 jours** (pour tout conseil concernant l'installation de votre matériel, pendant les 90 jours suivants votre achat, vous pouvez appeler au 42.06.50.50).
- **Formation gratuite d'une demi-journée aux rudiments de base de l'ordinateur PC** (sans rendez-vous, en nos locaux, sur présentation de votre facture, de 10 à 12 h et de 14 à 16 h, sauf le samedi).
- **Garantie de 2 ans pièces et main d'œuvre.**
- **Et bien entendu, le cadeau qui accompagne tout achat d'ordinateur PC ou d'imprimante chez GENERAL.**

LES OFFRES IMBATTABLES GENERAL

DEFINITION : c'est une proposition faite par GENERAL sur un produit donné, qui est destiné, de par son prix incomparable, à être vendu en très grand nombre. Actuellement, nous avons, entre autres, deux offres imbattables sur la vidéo dont nous sommes particulièrement fiers. Jugez plutôt :

1ère OFFRE IMBATTABLE GENERAL

1 MAGNETOSCOPE VHS SECAM AMSTRAD VCR 4800 compatible Canal+, avec 5 programmations / 14 jours, 32 canaux mémorisables, télécommande à affichage digital

\+ **1 MINI TV 13 cm**, noir et blanc, multistandard, antenne, alimentation 220V/12V, valeur 899F

\+ **1 GARANTIE DE 2 ANS**

\+ **1 PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET** après acceptation du dossier



le tout pour

3990F TTC

2e OFFRE IMBATTABLE GENERAL

Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E105 mn* à **30,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**
Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E120 mn* à **35,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**
Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E180 mn* à **39,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**
Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E240 mn* à **59,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**

* La marque de ces cassettes est à notre choix, selon nos disponibilités.

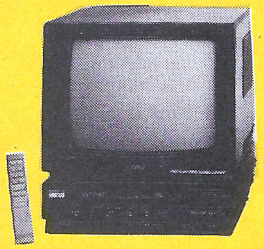
GENERAL

PROGRAMME PRINTEMPS 88

OPERATION CADEAUX*

AMSTRAD TVR2

Magnétoscope avec moniteur



Cet ensemble vidéo compact réunit dans un ensemble unique et aisément transportable : un moniteur couleur 36 cm, un tuner vidéo 16 programmes et un magnétoscope VHS-HQ (Haute Qualité).

Le magnétoscope de type Secam est à chargement frontal, programmable sur 14 jours et dispose de l'arrêt sur image, de l'avance et retour rapide et d'un compteur à 4 chiffres avec remise à zéro. Il est doté de deux prises Péritel et est entièrement compatible avec Canal +.

Consommation : 86 W/h.
Dimensions :
L 370 x H 410 x P 365 mm.

5490F TTC

AMSTRAD TVR3



Un ensemble TV vidéo de salon intégré qui allie l'élégance et les performances techniques de haut niveau : écran couleur de 51 cm ; tuner vidéo 16 programmes permettant simultanément d'enregistrer une chaine et d'en regarder une autre ; magnétoscope VHS-HQ (Haute Qualité) permettant la programmation de 5 événements sur 14 jours, entièrement compatible avec Canal + (2 prises Péritel) ; télécommande infrarouge ; pied support en option.

Consommation : 110 W/h.
Dimensions :
L 480 x H 510 x P 465 mm.

6490FTTC

Cadeaux pour les PCW Amstrad

1. 1 rame papier
2. 1 ruban d'imprimante supplémentaire
3. 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4. 1 bon d'achat de 300 F pour un logiciel professionnel d'une valeur minimum de 1000 F (bon valable 6 mois)
5. 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeaux pour les CPC 464 et 6128 Amstrad

1. 1 manette de jeu
2. **50 jeux cadeaux :** (Maze Eater, Cyclons, Handicap Golf, Rush Hour Attack, Royal Rescue, Star Trek, Whirly, Fighter Command, Attacker, Draughts, Evasive Action, Noughts and Crosses, The King's Orb, Play Hi-Low, Exchange, Hangman, Pontoon Bet, Fireman Rescue, 3D Maze, Colony 9, Backgammon, Solit, Yamzee, Craps, Three Cards Brag, Trucking, Rally 3000, Sitting Target, Nemiesis IV, Space Ship, Jet Flight, Dragona Maze, Intruder, Inferno, Ghosts, Fantasy, Space Base, Planets, Hopping Herbet, Dynamite, Time Bomb, Day at the Races, Lunar Landing, Space Mission, Rats, Motor Way, Donjon Adventure, Space Pod Rescue, High Rise, Creepy Crawley)
3. 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4. 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeaux pour toute imprimante achetée chez GENERAL

1. 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
2. 1 rame papier
3. 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem) à partir de 2000 F d'achat

Cadeaux pour les magnétoscopes

En dehors des magnétoscopes aux prix "AFFAIRE DE LA SAISON", pour tout achat d'un scope vous avez droit à :

1. 1 grand film VHS neuf à choisir dans notre vidéothèque de plus de 1000 titres
2. 2 cassettes vidéo E120
3. 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4. 1 housse de protection
5. 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Demandez notre CATALOGUE GRATUIT !

Contenant plus de 5000 produits référencés. Aucune obligation d'achat. A prendre au magasin ou à demander par correspondance à l'aide du COUPON ci-dessous !



BON POUR UN CATALOGUE

Nom .....

Société (facultatif) .....

Adresse .....

.....

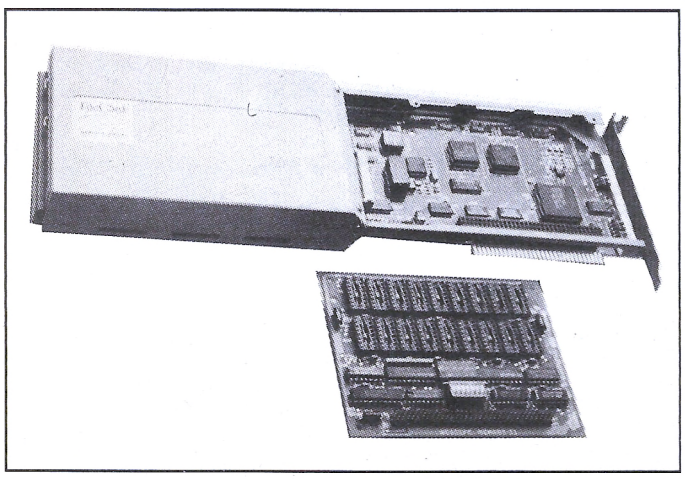
.....

(SVP, joindre 15F en timbre pour expédition)

AMM 08/88

FILECARD 20 Mo - Carte disque dur Western Digital

Protégez votre investissement ou doublez la puissance de votre PC ou compatible en installant facilement un disque dur 20 Mo, monté sur une simple carte. Il sera même ensuite possible, avec cette carte, d'accroître de manière économique les performances du système, en ajoutant des cartes optionnelles qui personnalisent la configuration de votre PC. La FileCard, Modèle WD 20FC permet à votre PC XT ou compatible, de conserver ses 2 lecteurs de disques souples. La FileCard, légère et compacte, est très rapidement installée, puisqu'il suffit de l'insérer dans l'un des connecteurs libres du système. Une installation simplifiée par le programme de mise en route automatique résidant sur la carte : frappez quelques touches et votre disque est prêt à fonctionner. La gestion du répertoire et du sous-répertoire est amplement facilitée par le programme de gestion de fichiers XTREE. XTREE, entièrement accessible par menu, permet de copier, effacer, référencer des fichiers, préparer des répertoires, exécuter des programmes sans faire appel aux commandes DOS et possède une gestion de fichiers facile à utiliser. L'utilisation des circuits VLSI de Western Digital et de la technologie de montage en surface pour la réalisation du contrôleur ont permis de réduire le nombre de composants et donc d'augmenter la fabilité de l'ensemble. La FileCard WD 20FC comprend :



☐ WD 20FC (Disque Winchester 20 Mo monté sur carte contrôleur WESTERN DIGITAL),
☐ Manuel d'Installation, ☐ Manuel XTREE.

CARACTÉRISTIQUES TÉCHNIQUES

Compatibilité : Matériel IBM PC XT, certains compatibles et portables compatibles. Logiciel DOS 2.0 et suivants. **Caractéristiques :** taux de transfert : 3.2 Mbits/sec. Capacité formattée : 21,2 Mo. Temps d'accès moyen : 70 M/sec. Nombre de disques : 2. Nombre de têtes : 4. Nombre de cylindre : 612. Densité des pistes : 849 TPI. Densité d'enregistrement : 12,808 bpi. Vitesse de rotation : 2322 t/mm. **Taux d'Erreur :** Aléatoires : 1 pour 10^{10} bits lus. Permanentes : 1 pour 10^{12} bits lus. Recherche des pistes : 1 pour 10^6. **Fiabilité :** MTBF : 11.000 heures sous-tension. **Alimentation et consommation :** Tension : + 5 V, + 12 V. Courant maximum : 1.8 A à 5 V, 0.15 A à 12 V. Consommation typique : 5,3 W. **Environnement :** Température de fonctionnement : 15-33°C. Résistances aux chocs : 70 G têtes bloquées, 5G têtes non-bloquées. Norme FCC certifiée classe B. **Caractéristiques physiques :** Dimensions (approx.) : 330×30,5×105 (mm). Masse : 1 kg. **Type de mémoire vive :** NMOS.

La carte prête à l'emploi

2995F TTC

Paiement en 4 fois sans intérêt après acceptation du dossier (Cetelem)

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

le temple d'amstrad

Ordinateur familial
Amstrad CPC 464

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran monochrome
1990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 9 mensualités de **220F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180F

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran couleur
2990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

AMSTRAD CPC 464
l'ordinateur familial de pointe

Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — d'autant plus que le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

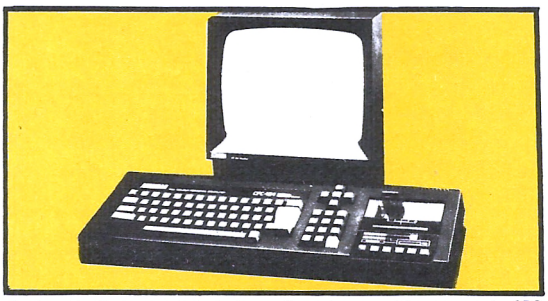
64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphics : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "AZERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.

Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.



Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

CADEAU
1 MANETTE DE JEU
50 JEUX CADEAUX
voir page
Opération Cadeaux
1 GARANTIE 2 ANS
pièces et main d'œuvre
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

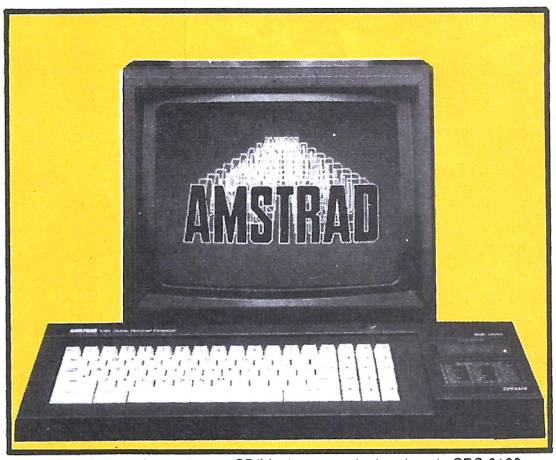
TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran monochrome
2990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran couleur
3990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 24 mensualités de **199F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 976F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

CADEAU
1 MANETTE DE JEU
50 JEUX CADEAUX
voir page
Opération Cadeaux
1 GARANTIE 2 ANS
pièces et main d'œuvre
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

Ordinateur personnel
Amstrad CPC 6128



Le CPC 6128 est impressionnant
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.

Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.

De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

LES GRAPHIQUES
Les programmes traitant de sons et de graphismes sont particulièrement bien pourvus. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autre modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

LA MEMOIRE
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic qui font appel à des variables ou pour mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les jeux d'action.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique de type AZERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.
Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pourl'utilisation de certains logiciels.
Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacunes.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE
Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez, est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitf que vous ne le pensez.

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad
De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

GENERAL, c'est le PC sur mesure à prix budget

CONFIGURATIONS PC XT AMSTRAD PERSONNALISE GENERAL

ou L'AMSTRAD PC 1512 SUR MESURE

NOTRE RECETTE : vous prenez l'excellent PC 1512 SD simple drive et vous l'équipez d'abord avec un lecteur de disque supplémentaire (floppy 5"1/4 ou disque dur) de très bonne qualité. Ensuite, vous pouvez lui adjoindre une carte Hercule ou un moniteur EGA avec sa carte, ce qui augmente considérablement ses qualités graphiques.

Vous obtenez alors de multiples configurations très performantes et parfaitement adaptées à vos besoins. Pour ne rien vous cacher, vous vous appercevrez que la tarification de ces versions est pratiquement imbattable, fait courant chez GENERAL. Tous les appareils personnalisés GENERAL sont livrés montés, contrôlés et réglés, ce qui vous assure une garantie de bon fonctionnement au déballage.

PC 1512 VERSION 1

PC 1512
+ 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko
+ 1 moniteur monochrome + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

5990FTTC

PC 1512 VERSION 2

PC 1512
+ 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko
+ 1 moniteur couleur + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

7899FTTC

PC 1512 VERSION 3

PC 1512
+ 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko
+ 1 moniteur monochrome modifié Hercule
+ 1 carte HC 1512 Hercule + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

7290FTTC

PC 1512 VERSION 4

PC 1512
+ 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko
+ 1 moniteur couleur EGA ADI PX22 + Carte EGA multimode CGA Hercule + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

11690FTTC

PC 1512 VERSION 5

PC 1512
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 21Mo Western Digital
+ 1 moniteur monochrome + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

7890FTTC

PC 1512 VERSION 6

PC 1512
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 21Mo Western Digital
+ 1 moniteur couleur + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

9990FTTC

PC 1512 VERSION 7

PC 1512
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 32Mo Western Digital
+ 1 moniteur monochrome + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

8990FTTC

PC 1512 VERSION 8

PC 1512
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 32Mo Western Digital
+ 1 moniteur couleur + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

10890FTTC

PC 1512 VERSION 9

PC 1512
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 32Mo Western Digital
+ 1 moniteur monochrome modifié Hercule
+ Carte HC 1512 Hercule + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

9499FTTC

PC 1512 VERSION 10

PC 1512
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 32Mo Western Digital
+ 1 moniteur couleur EGA ADI PX 22 + Carte EGA multimode CGA Hercule + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

13890FTTC

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

DPT INFORMATIQUE

AMSTRAD PC 1640

ORDINATEUR PC HAUTE RESOLUTION GRAPHIQUE

Les ingénieurs d'AMSTRAD ont franchi l'obstacle des coûts de production trop élevés. Ils proposent un PC, professionnellement très avancé à un prix inégalé.

Equipé d'une résolution graphique exceptionnelle, d'une importante mémoire RAM standard de 640 K, d'une vitesse d'exécution au moins deux fois plus rapide que ses concurrents, le PC 1640 ECD est tout désigné pour répondre aux nouvelles solutions informatiques que sont la P.A.O. et la C.A.O., enfin à la portée de tous !

L'Amstrad PC 1640 ECD maintient une compatibilité logiciel PC et exécute les programmes parmi la bibliothèque des logiciels compatibles.

Un moniteur couleur haute définition, d'une qualité proche de la photographie.

Le rendu des couleurs et la netteté de l'affichage du PC 1640 ECD sont étonnants ! Vous pouvez en plus connecter votre propre moniteur sur le connecteur standard vidéo prévu à cet effet.

Une sélection de 16 couleurs parmi 64 est disponible à tout instant. Les textes et les graphismes sont restitués grâce à un mode de résolution exceptionnel de 640 points x 350 lignes. Un circuit intégré spécialisé, IGA (Adapteur Graphique Interne) donne accès au mode EGA et permet donc d'obtenir cette résolution graphique de 350 lignes au lieu du standard de 200 lignes.

L'IGA accepte également le mode graphique standard Hercules afin d'assurer la compatibilité avec les logiciels qui exploitent la Haute Résolution monochrome. L'IGA peut facilement être inhibé ; vous pouvez alors enficher votre propre adaptateur graphique dans l'un des connecteurs d'extensions. Pour configurer l'unité centrale dans l'un des trois modes écran, il suffit de basculer l'un des interrupteurs du sélecteur d'écran.

Rapidité et confort d'utilisation.

Le PC 1640 ECD a un temps de réponse au moins deux fois plus rapide que bien d'autres PC. Le processeur 8086, tournant à 8 MHz permet de doubler la vitesse d'exécution des logiciels (un coprocesseur mathématique 8087 peut également être enfiché dans un emplacement libre afin d'alléger et d'accélérer la vitesse des calculs).

Lors de la mise sous tension de certains systèmes, le PC 1640 ECD procède plus rapidement aux tests ROM. Il affiche en plus les messages d'état des tests en cours.

Il n'est plus nécessaire de rentrer systématiquement la date et l'heure à chaque mise sous tension. Une alimentation de secours conserve en mémoire l'heure courante et la date de la dernière utilisation du système. Vous pouvez donc contrôler l'utilisation de votre machine.

Différentes capacités de stockage.

Pour répondre aux besoins de l'utilisateur, trois versions du PC 17640 ECD sont disponibles et ne diffèrent que par leurs capacités de stockage.

Une version simple lecteur de disquettes de capacité de 360 K octets (PC 1640 ECD/SD) est pourvu d'une mémoire utilisateur considérable de 640 K. Une partie de cette mémoire utilisateur peut être configurée en disque virtuel et recevoir des programmes qui s'exécuteront très rapidement tandis que les disquettes recevront les données.

Une plus grande souplesse d'utilisation est offerte par la version double lecteur de disquette (PC 1640 ECD/DD) qui facilite le transfert de disquette à disquette.

Pour une capacité de stockage encore plus importante, choisissez la version disque dur 20 Mégaoctets (PC 1640 ECD/HD), soit 10.000 pages de textes dactylographiés sur support magnétique. Le disque dur élimine les manipulations de disquettes : vous gagnez ainsi un temps considérable dans vos applications et comme le disque dur est intégré à l'ordinateur, il est naturellement protégé contre la poussière, les traces de doigts... et les emprunteurs abusifs de disques ! En fait, il est intouchable !

Facilités d'extensions :

L'ajout de cartes d'extension est un jeu d'enfant. Un cache coulissant permet d'accéder instantanément aux trois connecteurs d'extension, version disque dur incluse. Ces connecteurs acceptent une large gamme de cartes standards destinées à diverses applications comme les réseaux, modems et autres services.

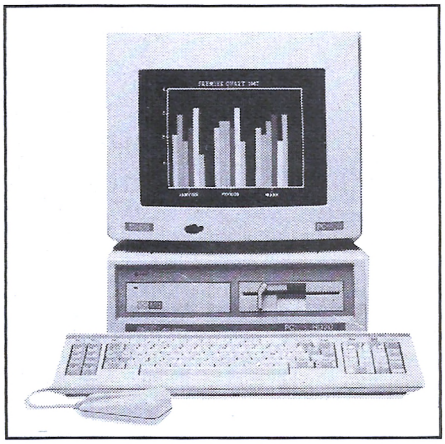
Clavier multi-fonction :

Avec son pavé numérique spécialisé et ses 10 touches de fonction, le clavier du PC 1640 ECD respecte la norme industrielle. Les 85 touches du clavier inclinable et leur réponse tactile sont idéales pour des entrées rapides de commandes et pour une utilisation à forte cadence. Le clavier est raccordé à l'unité centrale par un long câble à spire terminé par un connecteur DIN à enfichage rapide.

Compatibilité avec les réseaux :

Le PC 1640 ECD a été essayé sur les réseaux standards industriels Novel et Token Ring IBM* et dans les deux cas, a prouvé une capacité de serveur et de terminal.

* marque déposée



CADEAUX

AUTOFORMATION (2 disques)
A L'UTILISATION DE L'AMSTRAD PC
GARANTIE 2 ANS
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

Fiches d'entrées et de sorties adaptées à la plupart des périphériques.

Un port série aux normes industrielles RS232C (connecteurs D type standard) est installé sur le PC 1640 ECD afin d'interfacer les imprimantes, les modems, les ardoises électroniques, les tables traçantes et une large gamme d'autres accessoires.

Le connecteur Centronics parallèle, plus un raccord d'imprimante standard PC, permet la connexion de n'importe quelle imprimante équipée de l'interface Centronics parallèle. Le port série et le port parallèle sont reconnus à 100% par les logiciels d'application et les systèmes.

Un connecteur séparé pour joystick standard est prévu sur le clavier et une souris ergonomique de conception Amstrad est fournie avec son nouveau connecteur mini-D.

LES LOGICIELS

Le PC 1640 ECD accepte les meilleurs logiciels IBM et autres programmes pour compatibles PC ; il les dynamise grâce à son processeur 8086.

Avec une mémoire vive de 640 k, un espace mémoire non négligeable peut stocker des applications résidentes. Celles-ci tor à tour activées et désactivées n'empièteront pas sur le programme général. Amstrad propose également une gamme de logiciels professionnels dont les performances dépassent largement les prix.

Wordstar 1512/1640

"L'étalon des traitements de textes compatibles PC" : le nouveau Wordstar 1512/1640 est d'une grande simplicité d'emploi. Il est accompagné d'un manuel clair et d'un tutorial interactif sur disque : sa mise en œuvre est immédiate.

SuperCalc 3.21

"Le Tableur intégré professionnel". Indispensable aux directeurs et planificateurs financiers, le SuperCalc 3.21 possède 254.000 cellules par feuille de calcul, autorisant ainsi des applications complexes telles la projection de modèles financiers et prévisionnels. SuperCalc 3.21 fournit aussi des fonctions arithmétiques avancées.

Les jeux

"Jouez le jeu". Farniente avec Snooker, Golf, Chess (12 niveaux). Olympiades avec Summer ou Winter Games et sensations fortes avec le Grand Prix de Pitstops.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Adaptateur Graphique Interne compatible Hercule, MDA, CGA, EGA, Mode 40/80 colonnes en résolution moyenne, mode haute résolution 16 couleurs. Unité centrale 640 K sur carte mère. Processeur 8086 à 8 MHz. 3 connecteurs d'extension compatibles (option disque dur compris).

Choix entre :
- une version simple disquette 5 1/4" capacité 360K
- une version double disquette 5 1/4" 360K
- une version disque dur 20 Méga-octets lecteur 360K

PC 1640 SDMD
(SDMD = 1 lecteur disquettes et moniteur monochrome qualité Hercule)
6865F TTC

PC 1640 SDECD
(SDECD = 1 lecteur disquettes et moniteur couleur qualité EGA)
10420F TTC

PC 1640 DDMD
(DDMD = 2 lecteurs disquettes et moniteur monochrome qualité Hercule)
8290F TTC

PC 1640 DDECD
(DDECD = 2 lecteurs disquettes et moniteur couleur qualité EGA)
11845F TTC

PC 1640 HDMD
(HDMD = 1 lecteur disq. + 1 disq. dur 20Mo et moniteur monochrome qualité Hercule)
11255F TTC

PC 1640 HDECD
(HDECD = 1 lecteur disq. + 1 disq. dur 20Mo et moniteur couleur qualité EGA)
14810F TTC

Une interface série RS 232 et une interface Centronics parallèle avec leurs connecteurs standards, d'origine, sur carte-mère.
Haut-parleur avec contrôle de volume.
Alimentation de sauvegarde de l'horloge temps réel et de la configuration RAM. Emplacement destiné au co-processeur mathématique 8087. Connecteur joystick.

Modes fournis par l'adaptateur Graphique Interne : Couleurs : 40/80 colonnes en mode texte avec des matrices caractères de 8 x 14 points, 8 x 8 points en 16 couleurs.
Résolution graphique moyenne de 320 points x 200 lignes en 4 couleurs.
Très haute résolution graphique de 640 points x 350 lignes en 16 couleurs parmi 64.

Clavier : Numlock et Capslock équipés d'un témoin lumineux. Entrée crayon optique et joystick. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Clavier inclinable.

Souris à deux boutons et son interface sur l'unité centrale MOUSE COM compatible Microsoft.

4 disquettes comprenant des logiciels d'exploitation. ROM BIOS compatible. Système d'exploitation Microsoft MS DOS 3.2. Pilotes des périphériques compatibles avec disque virtuel et autres supports. Large gamme d'utilitaires compatibles. Utilitaire de changement de mode écran. Possibilité disque dur et réseau. Environnement GEM de Digital Research (Graphics Environment Manager) et GEM Desktop. GEM Paint de Digital Research. BASIC 2 Locomotive sous GEM. Sélecteur des jeux de caractères internationaux.

Manuels : Un manuel clair de 550 pages est fourni avec la machine. Deux manuels d'approfondissement sont disponibles : Guide d'utilisation du BASIC 2, Guide de référence technique de l'AMSTRAD PC 1640.

Dimensions hors emballage (LxHxP) : PC ECD 370x320x360 mm
Unité centrale : 370x135x384 mm - Poids : Moniteur 11,5 kg - Unité centrale PC-SD 5 kg - PC-DD 5,8 kg - PC-HD 6 kg. Clavier 1,2 kg.

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

DPT INFORMATIQUE

AMSTRAD PPC 512/640 - PC portable

ENCORE UN EVENEMENT STUPEFIANT

Annoncé au COMDEX de LAS VEGAS en novembre 87, qui est le grand salon de l'électronique aux USA, le nouveau portable PC AMSTRAD ne coûte que 4490 F HT dans sa version de base, ce qui le situe à un prix largement inférieur à son concurrent le plus proche. De plus, de par sa présentation, il sort largement des sentiers battus.

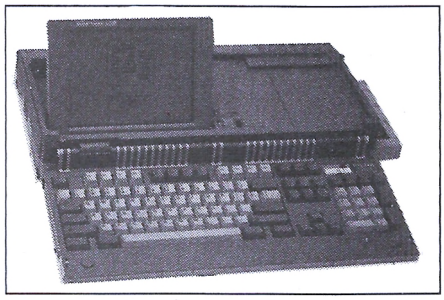
UN ASPECT ORIGINAL

Le PPC n'est comparable à aucun autre PC portable. Avant son ouverture, il se présente sous la forme d'une élégante malette de couleur crème, avec une solide poignée sur le dessus. Il s'ouvre en deux et on a alors la surprise de découvrir un véritable clavier de PC AT modèle bureau et non un de ces microscopiques claviers de machine à écrire portable auquel nous avaient habitués ses concurrents. Un écran LCD plat, placé sur la partie gauche de l'appareil s'oriente à votre choix, ce qui est pratique en raison des variations de lisibilité dues aux reflets de la lumière sur l'écran. Le (ou les) lecteur(s) de disquettes se trouve sur la partie droite de l'appareil, l'introduction de la disquette se faisant sur le côté. Le format de la disquette est de 3"1/2 pour des raisons d'encombrement et de capacité. Que les possesseurs de disquettes 5"1/4 se rassurent : un lecteur de disquettes 5"1/4 est prévu pour être relié au PPC au moyen de la sortie Série du PPC. Pour ceux qui possèdent un PC type 1512/1640 ou compatible, la manipulation est encore plus simple puisqu'il vous faudra un simple câble de liaison Série pour transférer vos disquettes 5"1/4 sur format 3"1/2.

L'écran utilise la technologie la plus récente : le système Super-Twist avec éclairage vert. Le contraste est réglable avec un potentiomètre situé sur le côté droit du clavier. La dimension de l'écran permet une excellente lisibilité, car le rapport hauteur/largeur est correct. Ainsi, les cercles ne sont pas ovalisés, mais bien ronds. Sa définition de type CGA permettra l'utilisation de la plupart des logiciels du marché. Il est possible de connecter au PPC l'écran du PC 1512. Ansi, l'alimentation intégrée du moniteur du PC 1512 alimentera aussi le PPC.

Le clavier du PPC est l'attrait principal de la machine. Il s'agit ici d'un vrai clavier 101 touches type AT, sans concession à l'encombrement. Le confort d'utilisation est exceptionnel et c'est le seul portable, à notre connaissance, disposant d'un pareil clavier. Il comprend 12 touches de fonction disposées horizontalement, un pavé de déplacement curseur et un pavé numérique séparé. Les trois touches de blocage CAPS LOCK, NUM LOCK et SCROLL LOCK sont munies d'une diode pour signaler leur état. La mécanique des touches est suffisamment ferme et la rigidité du clavier est correcte.

Les écrans LCD souffrent tous d'une rémanence, c'est-à-dire que le tableau précédent reste affiché quelques instants en surimpression avec le nouveau tableau. La conséquence est que les présentations graphiques style Atari ou Mac avec curseur et cliquage de souris ne sont pas très adaptées aux écrans LCD. La souris n'est donc pas présente sur le PPC comme sur la plupart des portables.



CADEAU : 1 LOGICIEL PROFESSIONNEL SUPERBASE

Les sorties sont de type Parallèle et Série, On trouve également une sortie vidéo et 2 connecteurs d'accès aux bus. Pas de slots internes disponibles, mais grâce aux connecteurs d'accès au bus, il est prévu un boîtier d'extension pouvant contenir 4 cartes longues et un disque dur de 20 Mo.

Le PPC est alimenté soit par 8 piles rondes de 1,5 V, soit par une alimentation externe avec un cordon allume-cigare qui se branche sur la prise de votre voiture, soit par le secteur avec un transformateur 220 V/12 V fourni avec la machine. Il est parfaitement possible de remplacer les piles par des piles rechargeables au cadmium nickel qui sont maintenant d'un coût très raisonnable (environ 195F les 8 piles avec le chargeur).

UNE TECHNIQUE SEDUISANTE

Le PPC existe en 4 versions : 512 Ko, 640 Ko, 1 ou 2 lecteurs de disquettes, mais la plus grande originalité réside dans la version 640 Ko qui comprend un modem intégré. De plus, ce modem est extrêmement performant puisqu'il dispose de 4 modes de communication : V21 en 300 bauds, V22 en 1200 bauds, V22bis en 2400 bauds et V23 en 1200/75 bauds. Le PPC pourra donc être utilisé en tant que Minitel, avec tous les avantages de la mémoire en plus. Le processeur qui équipe le PPC est un NEC V30, c'est-à-dire un processeur qui est donné pour être environ 30 % plus rapide que le 8086 d'Intel qui équipe les PC 1512/1640. Il permet comme le 8086 l'adressage sur 16 bits, ce qui permet d'accélérer toutes les opérations faisant appel à la mémoire. La vitesse d'horloge est la même que celle du PC 1512, soit 8 MHz. Un coprocesseur mathématique Intel 8087 peut également se connecter à côté du V30. Une petite batterie rechargeable alimente une horloge/calendrier permanente, ce qui est indispensable pour un portable, surtout pour le PPC 640 Ko avec modem. Pour ses communications externes, selon SVM dont les bancs d'essai font autorité dans le monde de l'informatique, le PPC obtient 92 % au standard SVM, ce qui est exceptionnellement bon et ne nous étonne pas outre mesure, tant AMSTRAD nous a habitué à des produits performants. En conclusion, le PPC AMSTRAD représente à notre sens l'arme absolue en matière de portable destiné à être utilisé intensément.

PPC 512 S
(1 lecteur disquette, 512 Ko mémoire)
5680F TTC

PPC 512 D
(2 lecteurs disquette, 512 Ko mémoire)
6865F TTC

PPC 640 SM
(1 lecteur disq., 1 modem, 640 Ko mémoire)
7100F TTC

PPC 640 DM
(2 lecteurs disq., 1 modem, 640Ko mémoire)
8290F TTC

Disponibilité AVRIL 88 : nous prenons les commandes pour livraison avril

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Microprocesseur : NEC V30. Fréqu.horloge : 8 MHz. Système d'exploit. : MS DOS 3.3. Mémoire vive : PPC 512 : 512Ko, PPC 640 : 640Ko. Lecteur disq. : format 3"1/2. Mémoire de masse : 720Ko. Ecran à cristaux liquides, 18x12cm (8" en diagonale). Définition : 640x200 points. Clavier : 101 touches, type PC AT, dont 12 touches de fonction horizontales et pavé numérique séparé. Sorties Série, Parallèle, Vidéo pour moniteur N/B ou couleur à la norme CGA (640x200), sortie pour boîtier externe contenant 4 slots d'extension pour cartes longues et disque dur 20 Mo. Modem : intégré sur PPC 640. Normes V21, V22, V22bis, V23. Alim. : piles, prise allume-cigare, adaptateur secteur externe. Dim.: 450 x 230 x 100 mm. Poids : 5,4 kg sans les piles.

OPERATION COUP DE BALAI SUR MATERIEL EXPOSITION

(ATTENTION QUANTITE LIMITEE)

IMPRIMANTE CITIZEN 120 D	1 500 F TTC	ATARI 1040 STF	5 000 F TTC
CPC 464 COULEUR	2 400 F TTC	IMPRIMANTE EPSON CX 800	2 300 F TTC
CPC 464 MONOCHROME	1 500 F TTC	IMPRIMANTE DMP 2160	1 500 F TTC
CPC 6128 MONOCHROME	2 500 F TTC	IMPRIMANTE DMP 3160	1 700 F TTC
CPC 6128 COULEUR	3 300 F TTC	IMPRIMANTE LQ 3500	3 000 F TTC
PCW 8256	4 000 F TTC	IMPRIMANTE DMP 4000	3 200 F TTC
PCW 8512	5 000 F TTC	IMPRIMANTE STAR LC 10	2 300 F TTC
PCW 9512	5 500 F TTC	IMPRIMANTE PANASONIC KXP 1081	1 900 F TTC
DD1	1 690 F TTC	IMPRIMANTE SEIKOSHA SP 180	1 400 F TTC
FD1	1 490 F TTC	IMPRIMANTE SEIKOSHA SL 80 A	3 000 F TTC
PC 1512 SD MONO	4 500 F TTC	INTERFACE TV POUR CPC	1 000 F TTC
PC 1512 SD COULEUR	6 500 F TTC	FILECARD 20 Mo	2 300 F TTC
PC 1512 DD MONO	5 500 F TTC	FILECARD 30 Mo	2 900 F TTC
PC 1512 DD COULEUR	7 500 F TTC	CARTE MODEM GENERAL COM POUR PC	900 F TTC
PC 1512 HD 20 MONO	9 000 F TTC	LECTEUR DISC 5" 1/4 POUR PC	690 F TTC
PC 1512 HD 20 COULEUR	10 500 F TTC	LECTEUR 3" 1/2 POUR PC	1 300 F TTC
PC 1640 SD MD	5 800 F TTC	LIBRAIRIE — 20 % SUR LIVRES EXPO	
PC 1640 SD ECD	9 000 F TTC	BALADEUR AIWA G 35 MRII	299 F TTC
PC 1640 DD MD	6 900 F TTC	TV COULEUR EUROPHON 36 cm	1 700 F TTC
PC 1640 DD ECD	10 500 F TTC	PLATINE LASER DISC MULTITECH CD 600	800 F TTC
PC 1640 HD MD	10 300 F TTC	ANTENNE ELECTRONIQUE TV INTERIEURE	150 F TTC
PC 1640 HD ECD	13 000 F TTC	VISIODATA AVX 10	3 900 F TTC
ATARI 520 STF	2 500 F TTC	MICRO ONDE MULTITECH 14 1	900 F TTC

500 FILMS VHS X ..... **59 F TTC/PIECE**

ACCESSOIRES CPC

CRAYON OPTIQUE DK TRONICS
Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icones ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.
Code 7055 **290 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464
Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.
Code 7167 **395 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128
Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.
Code 7079 **435 F**

JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO
Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.
Code 7003 **69 F**

JOYSTICK AMSTRAD JY2
Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.
Code 7105 **149 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4
Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité.
Code 7016 **159 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5
C'est un Quickshoot 2 avec une montrueuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.
Code 7107 **195 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9
Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.
Code 7109 **245 F**

JOYSTICK WICO "THE BOSS"
Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.
Code 7110 **199 F**

JOYSTICK PRO 500 competition
Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de hale de Décathlon.
Code 7111 **195 F**

ARCADE JOYSTICK
Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.
Code 7114 **250 F**

JOYSTICK ARCADE TURBO
Mêmes caractériques que ARCADE avec tir sur le manche, en plus du bouton sur le socle.
Code 7115 **290 F**

LES CABLES DE LIAISON

CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.
Code 7023 **170 F**

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.
Code 7027 **175 F**

CABLE FD1
Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.
Code 7116 **175 F**

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le cablage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI , on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.
Code 7025 **60 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.
Code 7117 **135 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128
Code 7118 **185 F**

CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK
Code 7141 **70 F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI
Code 7142 **60 F**

LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 (Code 7041)	**95 F**
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009 (Code 7039)	**95 F**
EPSON LX 80 (Code 7119)	**69 F**
DMP 2000 (Code 7120)	**95 F**
DMP 8256 (Code 7121)	**115 F**
OKIMATE 20 (coul) (Code 7122)	**105 F**
OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122)	**105 F**
FUJI PD 80 (Code 7040)	**95 F**

CASSETTES VIERGES C20
GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.
Code 7123 **7,90 F pièce** par 10 pièces, la 11e est **CADEAU**

MAGNETO. CASSETTE DATACORDER
Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.
Code 7015

DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D
Code 2007

BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces Code 7145 **159 F**

BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces
Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...
Code 7067 **265 F**

BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO
C'est, de loin, la boite la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboiter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intecalaires supplémentaires.
Code 7143 **139 F**

PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	**69 F**
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	**69 F**
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500 (Code 7147)	**85 F**
Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles	**195 F**

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE
Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464 (Code 7125)	**70 F**
Housse clavier 664 (Code 7125)	**70 F**
Housse clavier 6128 (Code 7125)	**70 F**
Housse moniteur monochrome (Code 7126)	**70 F**
Housse moniteur couleur (Code 7127)	**80 F**
Housse clavier 8256 (Code 7127)	**70 F**
Housse moniteur 8256 (Code 7127)	**85 F**
Housse unité disquette (Code 7102)	**55 F**
Housse DMP 2000 (Code 7131)	**80 F**
Housse LX 80 (Code 7131)	**80 F**
Housse Centronics (Code 7131)	**80 F**
Housse Okimate 20 (Code 7131)	**80 F**
Housse FUJI PD 80 (Code 7131)	**80 F**

IMPRIMANTE COULEUR MCP 40
Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC Il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaitre le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.
Code 6190 **990 F**

TABLE GRAPHISCOP
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.
Code 7160 **990 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.
Code 7132 **135 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).
Code 7133 **195 F**

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.
Code 7134 **75 F**

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.
Code 8534 **179 F**

LES SYNTHETISEURS DE SONS

Le principe du synthetiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette.

SYNTHE DK TRONICS
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.
Code 7017 **390 F**

SYNTHE TECHNIMUSIQUE
Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.
Code 7043 **545 F**

SYNTHE AMSTRAD SSA1
Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.
Code 7063 **390 F**

LA SOURIS AMX AMSTRAD
L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en rilsan. Il est accompagné de 4 logiciels :
A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icones.
B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icones dans une matrice 16x16.
C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.
D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.
Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacment sur une surface lisse, cliquage. sur l'un des trois boutons.
Code 7101 **790 F**

INTERFACE RS 232 AMSTRAD
L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.
Code 7140 **590 F**

EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109 Code 0000 **800 F**
Cette carte, livrée en boitier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.

CABLE CL1 à un connecteur	**150 F**
CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire	**235 F**
JL BANK cassette	**50 F**
JL BANK disquette	**120 F**

CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112
Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.
Code 7166 **590 F**

PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107
Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.
Code 7000 **990 F**

CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT ET LEON E111
Livrée en boitier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciel en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.
Code 7010 **690 F**

CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110
Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 16 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.
Code 7161 **390 F**

RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100
Il comporte une carte fond de panier avec bufferisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les cables CL1 ou CL2.
Code 7162 **590 F**

ALIMENTATION JAGOT et LEON E108
Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.
Code 7163 **490 F**

CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101
Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.
Code 7164 **590 F**

ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD
Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.
Code 7100 **495 F**

CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102
Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.
Code 7165 **590 F**

CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103
A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.
Code 7166 **590 F**

CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105
Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototriacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs
Code 7000 **590 F**

CARTE SERIE JAGOT et LEON E104
Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scrutation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.
Code 7008 **690 F**

LOGICIEL SERIE
Ce produit comprend une disquette programme et un cable de liaison Minitel/ AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotex en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc.. avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.
Code 7136 cassette **390 F**
disquette **440 F**

KIT SERVEUR
Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images : tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le cable CL5, une diquette de programme) de la société JMN) pour la création d'images vidéotex, leur archivage et la constitution du chainage de serveur.
Code 7009 **2990 F**

MODEM DTL 2000 V23 Code 7155 **1490 F**

MODEM 2000+ V21/V23 Code 7156 **1990 F**

EMULATEUR COULEUR
Cassette Code 8910 **250 F**
Disquette Code 8909 **280 F**

MONIBASE
Support orientable toutes directions. Se place sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonne vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position.
Code 7157 **295 F**

SILOCON DISK 256K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7150 **1199 F**

EXTENSION MEMOIRE 64 K DK'TRONICS
POUR 464 ET 664 Code 7148 **599 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7149 **1199 F**

INTERFACE 8 BITS ESAT
Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.
Code 7168

TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80
Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'emboite sans aucun montage particulier
Code 7069 **350 F**

CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON
Permet grâce à un chargeur de rame papier machine de faire des mailings en introduisant automatiquement les feuilles l'une après l'autre dans l'imprimante.
Code 7104 **850 F**

DISQUETTES 5P1/4
Double face, double densité, la boite de 10
Code 2102

MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R
A) Le CPC1 transforme votre CPC en Minitel à la condition de posséder un Minitel. Il se compose d'un cable de liaison et d'une interface. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive des pages Minitel et une copie imprimante. Il permet également, hors minitel, une certaine gestion des pages.
Code 0000 **1290 F**

B) Le CPC2 est identique en performance au CPC1 sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.
Code 0000

C) Le CPC2R est quant à lui muni d'une réponse automatique ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.
Code 0000 **3390 F**

CORDON PERITEL
Permet de brancher un AMSTRAD monochrome sur votre TV couleur à la condition de laisser votre moniteur mono allumé. Si votre TV couleur possède une prise péritel sans alimentation 12V, nous pouvons vous fournir le transfo 12V.
Code 7169 **250 F**
Transfo 12V **100 F**

PCW

LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256
Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcel, notre technicien, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutefois rendez-vous.
Code 6111 **1995 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256
Cette extension de mémoire sa fait à l'aide de circuits intégrés que notre technicien ajoute sur la carte mère du 8256. Prenez rendez-vous avant d'amener votre 8256. Si vous faites l'acquisition d'un FD2 + une mémoire 256 K, vous avez transformé votre 8256 en un véritable 8512.
Code 0000 **750 F**

ELECTRIC STUDIO PEN POUR PCW
Ce crayon optique vous permettra de travailler en mode haute résolution. Il est équipé d'un logiciel de dessin très performant. Demandez une démonstration.
Code 7135 **880 F**

LECTEUR 5P1/4 TRAN + KIT 8256/8512 1 MEGAOCTET
Voir notre descriptif lecteur TRAN (pages jointes).
6111

MERCITEL PCW1 + INTERFACE + CABLE DE LIAISON MINITEL + LOGICIEL
Code 0000 **1990 F**

MERCITEL PCW2 + INTERFACE + MODEM UNVERSEL +LOGICIEL
Code 0000 **3390 F**
Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent. Si vous possédez déjà un Minitel, vous utiliserez le modem de celui-ci et n'aurez besoin que du PCW1+. Le + signifie que les deux versions Mercitel sont munies d'une automaticité de construction de scénario. Mais le MERCITEL permet bien d'autres choses :
A) SOUS MINITEL
Il permet la copie rapide sur drive M, la copie sur disquette, la copie sur imprimante.
B) HORS MINITEL
La gestion des pages en en extrayant les informations désirées, la copie imprimante, le traitement sélectif d'une page, ce qui permet à l'aide du curseur d'extraire des zones complètes et de les recopier dans un autre fichier sur disquette ; le traitement par masque :(création de masque, extraction par masque de la page X à la page Y).
C) LA GESTION DU FICHIER SELECTIF
- Raz du fichier
- Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe B.
- Modification des zones extraites
D) L'IMPRESSION D'ETIQUETTES
La gestion manuelle. Entrée manuelle sur le fichier venant des pages annuaires. Impression des adresses au format "annuaire électronique". Impression des étiquettes mailing.
E) MAIL 232 COM SOUS CP/M
F1 permet de régler la vitesse de transmission / Réception, bits de synchronisation
F3 transmission de fichier / réception de fichier
F5/F7 émulation mode terminal "VT52/Z19"

CABLE RALLONGE 1M IMPRIMANTE avec alimentation
Ce câble permet d'éloigner d'un mètre supplémentaire l'imprimante et son alimentation du moniteur du PCW.
Code 7006 **250 F**

LES HOUSSES
HOUSSE CLAVIER 8256/8512 Code 7128 **70 F**
HOUSSE MONITEUR 8256/8512 Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512
Code 7131 **80 F**

INTERFACE RS 232
Cette interface permet de brancher une imprimante en mode série sur le PCW ou un modem de communication.
Code 7007 **690 F**

DISQUETTES POUR LE 2E DRIVE DU PCW 8512
AMSOFT CF 2D 720 K formaté
Code 2005 **pièce 75 F**

RUBAN IMPRIMANTE PCW
Code 7121 **115 F**

PC 1512

DISQUE DUR 10 MGO formatés	**2990 F**
DISQUE DUR 10 MGO +CONTROLEUR	**3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO formatés	**3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO +CONTROLEUR	**4990 F**
DISQUE DUR 20MGO/40M SEC	**4990 F**
DISQUE DUR 32 MGO/40M SEC	**6990 F**
DISQUE DUR 44 MGO/40M SEC	**7990 F**
STEAMER 20 MGO interne	**4980 F**
JOYSTICK PC	**190 F**
CARTE MODEM MISSOURI	**3490 F**
CARTE ADDA (16 canaux)	**2290 F**
SPEED CARD accélérateur 256	**3990 F**
SERIE 8 PORTS	**2690 F**
SERIE 4 PORTS	**1490 F**
CONTROLEUR DISQUE DUR	**1290 F**
EXTENSION MEMOIRE 2MGO	**1490 F**
DISQUETTES 5P1/4 pour AMSTRAD PC 1512	**les 10, 49 F**
BOITE RANGEMENT 100 DISQUETTES 5P1/4 POSSO	**195 F**

Département
Vente par Correspondance aux Particuliers

BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL

10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

Comment acheter par correspondance

1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez-pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie,* **votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).**

2) Frais d'expédition : pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 80 F par commande, quel que soit le montant de la commande.

3) Règlement : a) vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;

b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;**

c) si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.

Etranger et outre-mer, nous consulter.

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM Prénom

N° Rue

Code postal

Ville

AMM 08/88

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)

N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

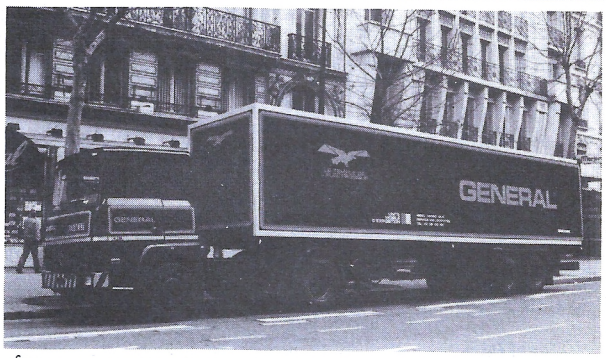
TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
TOTAL A REGLER	

VENTE AUX COLLECTIVITES

Ce n'est pas un hasard si **GENERAL** est devenu en moins de dix ans **le numéro 1** des ventes de matériel vidéo, informatique et son aux collectivités

Membres des Comités d'Entreprises, Fonctionnaires, Associations diverses, choisissez d'adhérer à GENERAL, la centrale d'achat des collectivités.

ALLO COMMANDE
(1) 42.06.50.50
TELEX COMMANDE **214 034 F**



QUE VENDONS NOUS ?

Savez vous que GENERAL vend, en un an :
- près d'un million de cassettes vierges ;
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
- plus de 100.000 disquettes ;
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
- près de 50.000 logiciels ;
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

QUI SONT NOS CLIENTS ?

Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bob[illegible] - Hopital de Monaco - Kreps - Editions El[illegible] Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduc - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay -Sagem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulème - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine Norton - Samda - Crédit Coopératif.

ETUDIANTS

désormais, vous avez droit au tarif collectivités chez **GENERAL**

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires **GENERAL**, étudiants, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription et l'obtention de la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite. Demandez Claire ou Elisabeth lors d'une visite à notre magasin.



Claire Elisabeth

Revendeurs, professionnels de la micro

nous pouvons vous fournir à prix de gros la plupart des matériels décrits dans notre catalogue. Contactez M. LE POULL chez GENERAL au 42.06.50.50, poste 39.

L'EVENEMENT DE LA RENTREE

2e FESTIVAL DE LA MICRO

14 AU 16 OCT 1988

ESPACE CHAMPERRET PARIS

TOUT LE MONDE Y EST...
TOUT LE MONDE Y VIENT !

FESTIVAL DE LA MICRO

MADISON

ROCK AND SCROLL

Les scrollings multidirectionnels

Auteur fécond de programmes de qualité et didactitien hors pair, Claude LE MOULLEC nous prête aujourd'hui main-forte par un article sur les scrollings tous azimuts avec exemples à l'appui. Amateurs de sensations fortes, accrochez vos ceintures...

Le Basic des CPC, un des plus riches qui soit, comporte néanmoins quelques lacunes ; entre autres, l'absence de fonction SCROLL. L'article qui suit a l'ambition d'y remédier. Avant toute chose, sachez que les plus novices d'entre vous ont déjà fait des scrollings sans le savoir. En effet, un simple LIST sur un programme de quelques Kilo-octets, suffit à provoquer un scrolling du bas vers le haut. Il s'agit là d'un *Scrolling vertical*. Pour ce dernier, assez facile à maîtriser, il est nécessaire de délimiter les coins de la fenêtre dans laquelle on désire réaliser un scrolling vertical.
Pour un scrolling vertical vers le haut, les coordonnées du coin supérieur gauche de la fenêtre sont utilisées. A l'inverse, un scrolling vers le bas fait appel aux coordonnées du coin inférieur droit. Lorsque celles-ci sont connues, il suffit d'y envoyer le caractère de contrôle approprié. Pour, en mode 1, utiliser tout l'écran comme fenêtre de référence, il faut faire :

```
LOCATE1,1:PRINTCHR$(11)
:REM SCROLLING MONTANT

LOCATE 40,25 : PRINT CHR$
(10) :  REM  SCROLLING
DESCENDANT
```

Efficace, non ? Maintenant, rions un peu :

```
10 FOR i=0 TO 10:LOCATE
1,1:PRINT CHR$(11):NEXT
20 FOR i=0 TO 10:LOCATE
40,25:PRINT CHR$(10):NEXT
30 GOTO 10
```

En fait, tout ceci n'est qu'un apéritif. Le plus intéressant des scrollings, celui qui offre le plus de possibilités, est le *Scrolling latéral*. Soit deux façons d'obtenir un scrolling latéral :
- Agir directement sur le contrôleur vidéo.
- Jouer sur les octets de la mémoire écran.

Le contrôleur vidéo

Les scrollings par action sur le contrôleur vidéo, ne sont, à mon humble avis, que des fioritures au pouvoir limité. Néanmoins, voici quelques exemples issus d'une action sur celui-ci.

```
10 OUT &BC00,13:FOR H=1
TO 40:OUT &BD00,H
20 FOR T=1 TO 50:NEXT T,H
```

Dans le même genre, mais pour les possesseurs d'un 464 sans drive :

```
10 FOR H=1 TO 40:OUT
256,H
20 FOR T=1 TO 50:NEXT T,H
```

Dans ces deux exemples, nous avons agi sur la mémoire écran, grâce au contrôleur vidéo. Il est également possible de jouer de même sur la bordure par :

```
OUT &BC00,7:OUT &BD00,X (X
entre 0 et 38 pour un décalage
vertical)

OUT &BC00,2:OUT &BD00,X (X
entre 0 et 63 pour un décalage
latéral)
```

Pour plus d'informations sur ce chapitre, la lecture de PEEK et POKE paru chez *Micro Application* est vivement conseillée. Bien que, comme je l'évoquais plus haut, tout ceci me semble quelque peu limité, je vous offre néanmoins un petit gag pour terminer joyeusement ce chapitre. Faites...

```
10 X=8:Y=1:OUT 255,X:OUT
256,Y
```

Stoppez ce délire hallucinatoire par OUT 256,2
Voici un petit exemple que j'utilise dans mes programmes, lorsqu'un test de collision se révèle positif. Cela me permet d'agrémenter le sous-programme : VIE = VIE-1

```
10 FOR H=1 TO 20:OUT
&BC00,2:OUT &BD00,49
20 FOR T=1 TO 80:NEXT:
SOUND 1,1800+(H*50),15,0,
0,H
30 OUT &BC00,2:OUT &BD
00,43
40 FOR T=1 TO 70:NEXT
T,H:OUT &BC00,2:OUT & BD
00, 46
```

Action sur la ram vidéo

Nous abordons ici le système le plus intéressant : le scrolling va être effectué par une routine en assembleur offrant de larges possibilités. Auparavant, il est nécessaire d'avoir à l'esprit quelques notions sur la structure de la Ram vidéo des CPC. Cette mémoire écran est composée de 400 lignes de 80 octets chacune. Pour faire scroller une ligne de la gauche vers la droite, il convient de procéder comme suit.
- Primo, mettre en mémoire la valeur de l'octet 80 (le dernier de la ligne).
- Secundo, transférer la valeur des 79 autres, d'un pas vers la droite. Le 79e devient le 80e, le 78e devient le 79e etc.
- Tertio, restituer la valeur du 80e octet dans le 1er.

Voici schématiquement la marche à suivre. Pour vous faciliter la tâche, je vous ai concocté plusieurs exemples. Chaque programme dispose d'un double, selon que l'on désire un scrolling à gauche ou à droite. Le premier programme est sous forme d'instruction RSX (Shift et Arrobas pour les QWERTY et « ù » pour les AZERTY). Le nom de l'instruction ainsi créée, provoquant un scrolling de toute une ligne texte, est SCROLLG,x ou SCROLLD,x (x entre 1 et 25). Pour un scrolling complet de l'écran, faire :

```
10 FOR H=1 TO 80:REM 80
OCTETS
20 FOR I=1 TO 25:REM 25
LIGNES
30 ùSCROLL,I:NEXT I,H
```

Bien qu'un peu longue, cette commande a l'avantage de pouvoir être utilisée par tout un chacun, sans connaissance particulière du langage machine. Deux autres routines, beaucoup plus courtes et offrant plus de possibilités, sont destinées aux utilisateurs avertis. Seule difficulté : définir trois paramètres déterminant la fenêtre à scroller et les inclure correctement dans la routine. Exemple : scrolling de la WINDOW # 1,5,25,11,15 en MODE 1.
- Le 1er paramètre est l'adresse de l'octet du coin supérieur gauche de notre fenêtre. Il se trouve à la position LOCATE

5,11. Soit la formule déterminant cette adresse :

PRINT HEX$(&C000 + (Y-1) *80 + (X-1)*MO)

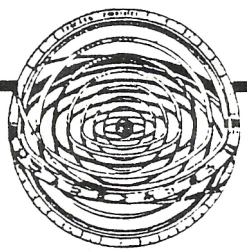
D'après notre exemple, remplacez Y par 11 et X par 5. La variable MO prend la valeur 4 en MODE 0, 2 en MODE 1 et 1 en MODE 2. Le 1er paramètre de notre fenêtre doit être ici : &C328. Une chose encore, si vous choisissez le scrolling à droite, c'est le coin supérieur droit de la fenêtre qui est concerné (LOCATE 25,11 dans notre cas). De plus, il faudra augmenter l'adresse obtenue de 1 en MODE 1 et de 3 en mode 0, ceci parce que la formule détermine l'adresse de l'octet le plus à gauche du caractère texte.

- Le second est le nombre de lignes de pixels que comporte notre fenêtre. Ici, la formule est simple. Nous avons 5 lignes texte que nous multiplions par 8 lignes de pixels. Le résultat est donc 40.
- Le dernier paramètre est le nombre d'octets compris dans une ligne de pixels de notre fenêtre. La formule est : PRINT (FIN-(DEB-1)*MO)

D'après notre exemple, remplacer FIN par 25, DEB par 5 et MO par 2. Le résultat est 42. Voilà. Bien qu'un tantinet plus complexe qu'une commande RSX, vous devriez, après quelques tatonnements, saisir tous les mécanismes de cette routine.

Les programmes 5 et 6 sont identiques aux 3 et 4. La seule différence réside dans la non reproduction de l'octet de bout ou de fin de ligne. Vous pouvez avantageusement remplacer un banal CLS par un scrolling de ce type pour tout l'écran. Ceux qui pratiquent l'assembleur, pourront modifier le programme afin de faire apparaître par le bord, un paysage ou tout autre décor de fond. Dans HARRIER ATTACK, le scrolling utilisé n'est guère différent de celui-ci. A vous maintenant d'utiliser à bon escient ce fabuleux savoir.

```
10 A=&8000:F=&8050:L=100:WHILE A<=F [4266]
:FOR A=A TO A+15:READ C$:K=VAL("&"+
C$):S=S+K+65536*(S+K>32767):IF A<=F
 THEN POKE A,K
20 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T< [6964]
>S THEN PRINT CHR$(7);"Erreur ligne
";L:END ELSE L=L+5:WEND
100 DATA 01,09,80,21,16,80,CD,D1,BC [2704]
,0E,80,C3,1A,80,53,43,061C
105 DATA 52,4F,4C,4C,C7,00,FC,A6,09 [3127]
,80,FE,01,C0,DD,7E,00,0D61
110 DATA 3D,FE,00,20,06,21,00,C0,C3 [2922]
,3B,80,47,21,00,00,11,119A
115 DATA 50,00,ED,5A,10,F9,11,00,C0 [4008]
,ED,5A,06,08,C5,E5,D1,18DB
120 DATA E5,23,01,4F,00,1A,ED,B0,12 [1926]
,E1,CD,26,BC,C1,10,ED,204A
125 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,00 [3019]
,00,00,00,00,00,00,00,2113
200 CALL &8000                       [453]
210 FOR h=1 TO 80                    [898]
220 FOR i=1 TO 25                    [312]
230 |SCROLLG,i:NEXT i,h              [1697]
240 END                              [110]
10 A=&8100:F=&8150:L=100:WHILE A<=F [5936]
:FOR A=A TO A+15:READ C$:K=VAL("&"+
C$):S=S+K+65536*(S+K>32767):IF A<=F
 THEN POKE A,K
20 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T< [6964]
>S THEN PRINT CHR$(7);"Erreur ligne
";L:END ELSE L=L+5:WEND
100 DATA 01,09,81,21,16,81,CD,D1,BC [2603]
,0E,81,C3,1A,81,53,43,0620
105 DATA 52,4F,4C,4C,C4,00,16,81,09 [2786]
,81,FE,01,C0,DD,7E,00,0C58
110 DATA 3D,FE,00,20,06,21,4F,C0,C3 [3676]
```

SOUS QUELLE ETOILE SUIS-JE NE ?

350 F

NOUVEAU La disquette pour CPC

HORLOGE ASTRALE

* Carte du ciel avec copie d'écran sur imprimante.
* Horloge permettant de suivre les positions planétaires en temps réel.
* Calcul des Révolutions solaires.
* Méthode JONAS : calcul des jours de fécondité astrale.
* Nombreux calculs astronomiques (lever et coucher de Lune et de Soleil, éclipses,...)

MIROIR ASTRAL

Calcul et analyse du ciel natal.
Une astropsychanalyse de 15 pages sur imprimante.
Un logiciel qui vous surprendra par sa profondeur...

320 F LA DISQUETTE POUR CPC.

PRÉVISIONS ASTRALES

Un logiciel qui vous fera une étude prévisionnelle approfondie d'une période donnée, un jour, un mois, un an ou plus; (analyse des transits des planètes sur le ciel natal).

380 F 2 disquettes pour CPC 6128

MIROIR ASTRAL et PREVISIONS ASTRALES existent aussi pour PC au prix de 420 F chacun.

BON DE COMMANDE

A renvoyer à URANIE Software
B.P. 84 - 83110 SANARY - Tél. 94 74 32 00

Nom : .....

Adresse : .....

.....

Ordinateur : .....

Je vous commande :

☐ 1 logiciel "MIROIR ASTRAL"
☐ 1 logiciel "PREVISIONS ASTRALES"
☐ 1 logiciel "HORLOGE ASTRALE"

ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou C.C.P (port GRATUIT).

AMM 08/88

```
,3B,81,47,21,00,00,11,10E1
115 DATA 50,00,ED,5A,10,F9,11,4F,C0 [4345]
,ED,5A,06,08,C5,E5,D1,1871
120 DATA E5,2B,01,4F,00,1A,ED,B8,12 [3337]
,E1,CD,26,BC,C1,10,ED,1FF0
125 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,00 [3044]
,00,00,00,00,00,00,00,20B9
200 CALL &8100                      [656]
210 FOR h=1 TO 80                   [898]
220 FOR i=1 TO 25                   [312]
230 |SCROLLD,i:NEXT i,h              [1914]
```

```
10 A=&8200:F=&8218:L=100:WHILE A<=F [6034]
:FOR A=A TO A+15:READ C$:K=VAL("&"+
C$):S=S+K+65536*(S+K>32767):IF A<=F
 THEN POKE A,K
20 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T< [6964]
>S THEN PRINT CHR$(7);"Erreur ligne
";L:END ELSE L=L+5:WEND
100 DATA 21,F0,C5,06,18,C5,E5,D1,E5 [3512]
,23,01,4F,00,1A,ED,B0,077E
105 DATA 12,E1,CD,26,BC,C1,10,ED,C9 [2165]
,00,00,00,00,00,00,00,0CA7
200 REM CE PROG FAIT SCROLLER LES L [2575]
IGNES TEXTE 20,21,22
210 REM APPEL PAR CALL &8200        [2011]
220 REM POUR L'ADAPTER A VOS BESOIN [1798]
S
230 INPUT "ADD DU 1ER OCTET A SCROL [1826]
LER ";ADD
240 POKE &8201,ADD AND 255:POKE &82 [3013]
02,INT(ADD/256)
250 INPUT "NB DE LIGNES TEXTE A SCR [2036]
OLLER ";NB
260 POKE &8204,NB*8                 [817]
270 INPUT "NB D'OCTETS PAR LIGNES D [4759]
EVANT SUBIR LE SCROLLING (MAX 80)";
NBOCT
280 POKE &820B,NBOCT                [385]
290 REM VOTRE ECRAN NE DOIT PAS AVO [6142]
IR SUBIT DE SCROLLING VERS LE HAUT
300 CALL &8200                      [445]
```

```
10 A=&8300:F=&8318:L=100:WHILE A<=F [4714]
:FOR A=A TO A+15:READ C$:K=VAL("&"+
C$):S=S+K+65536*(S+K>32767):IF A<=F
 THEN POKE A,K
20 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T< [6964]
>S THEN PRINT CHR$(7);"Erreur ligne
";L:END ELSE L=L+5:WEND
30 DATA 21,3F,C6,06,18,C5,E5,D1,E5, [2893]
2B,01,4F,00,1A,ED,B8,06DE
40 DATA 12,E1,CD,26,BC,C1,10,ED,C9, [1851]
00,00,00,00,00,00,00,00,0C07
50 REM CE PROG FAIT SCROLLER LES LI [2575]
GNES TEXTE 20,21,22
60 REM APPEL PAR CALL &8300         [2023]
70 REM POUR L'ADAPTER A VOS BESOINS [1798]
80 INPUT "ADD DU 1ER OCTET A SCROLL [1826]
ER ";ADD
90 POKE &8301,ADD AND 255:POKE &830 [2652]
2,INT(ADD/256)
100 INPUT "NB DE LIGNES TEXTE A SCR [2036]
OLLER ";NB
110 POKE &8304,NB*8                 [1056]
120 INPUT "NB D'OCTETS PAR LIGNES D [4759]
EVANT SUBIR LE SCROLLING (MAX 80)";
NBOCT
130 POKE &820B,NBOCT                [385]
140 REM VOTRE ECRAN NE DOIT PAS AVO [6142]
IR SUBIT DE SCROLLING VERS LE HAUT
150 CALL &8300                      [457]
```

```
10 A=&8500:F=&8519:L=100:WHILE A<=F [5956]
:FOR A=A TO A+15:READ C$:K=VAL("&"+
C$):S=S+K+65536*(S+K>32767):IF A<=F
 THEN POKE A,K
20 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T< [6964]
>S THEN PRINT CHR$(7);"Erreur ligne
";L:END ELSE L=L+5:WEND
100 DATA 21,F0,C5,06,18,C5,E5,D1,E5 [3042]
,23,01,4F,00,3E,00,ED,06F2
105 DATA B0,12,E1,CD,26,BC,C1,10,EC [2685]
,C9,00,00,00,00,00,00,0CCA
200 REM CE PROG FAIT SCROLLER LES L [2575]
IGNES TEXTE 20,21,22
210 REM APPEL PAR CALL &8500        [2015]
220 REM POUR L'ADAPTER A VOS BESOIN [1798]
S
230 INPUT "ADD DU 1ER OCTET A SCROL [1826]
LER ";ADD
240 POKE &8501,ADD AND 255:POKE &85 [3031]
02,INT(ADD/256)
250 INPUT "NB DE LIGNES TEXTE A SCR [2036]
OLLER ";NB
260 POKE &8504,NB*8                 [712]
270 INPUT "NB D'OCTETS PAR LIGNES D [4759]
EVANT SUBIR LE SCROLLING (MAX 80)";
NBOCT
280 POKE &850B,NBOCT                [1064]
290 REM VOTRE ECRAN NE DOIT PAS AVO [6142]
IR SUBIT DE SCROLLING VERS LE HAUT
300 CALL &8500                      [513]
```

```
10 A=&8400:F=&8418:L=100:WHILE A<=F [6489]
:FOR A=A TO A+15:READ C$:K=VAL("&"+
C$):S=S+K+65536*(S+K>32767):IF A<=F
 THEN POKE A,K
20 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T< [6964]
>S THEN PRINT CHR$(7);"Erreur ligne
";L:END ELSE L=L+5:WEND
100 DATA 21,3F,C6,06,18,C5,E5,D1,E5 [2871]
,2B,01,4F,00,3E,00,ED,064A
105 DATA B8,12,E1,CD,26,BC,C1,10,EC [3184]
,00,00,00,00,00,00,00,0B61
200 REM CE PROG FAIT SCROLLER LES L [2575]
IGNES TEXTE 20,21,22
210 REM APPEL PAR CALL &8400        [2003]
220 REM POUR L'ADAPTER A VOS BESOIN [1798]
S
230 INPUT "ADD DU 1ER OCTET A SCROL [1826]
LER ";ADD
240 POKE &8401,ADD AND 255:POKE &84 [2620]
02,INT(ADD/256)
250 INPUT "NB DE LIGNES TEXTE A SCR [2036]
OLLER ";NB
260 POKE &8404,NB*8                 [868]
270 INPUT "NB D'OCTETS PAR LIGNES D [4759]
EVANT SUBIR LE SCROLLING (MAX 80)";
NBOCT
280 POKE &840B,NBOCT                [807]
290 REM VOTRE ECRAN NE DOIT PAS AVO [6142]
IR SUBIT DE SCROLLING VERS LE HAUT
300 CALL &8400                      [501]
```

Claude LE MOULLEC

TRUCS ET BIDOUILLES

POKISSIME MAG

En cette époque épique, l'espoir est dans les pokes.

Jean Bidouille II

Symboles magiques aux pouvoirs manifestes, les pokes (ou bidouilles) sont au joueur moderne ce que les pastilles d'énergie sont au Pacman : des friandises privilégiées. Voici un assortiment qui comblera certains et décevra les autres (question de versions). Régalez-vous...

```
10 ' ** RENEGADE (disquette) **
20 ' vies infinies par "TRIP le ZERO"
30 MEMORY &9FFF
40 PRINT"Placez la disquette de RENEGADE et
     appuyez sur une touche."
50 CALL &BB06
60 FOR F=40960 TO 41148
70 READ A:POKE F,A:NEXT
80 CALL &A000
90 DATA 33,175,160,253,33,64,0,126,50,119,1
60,35,126,50,128,160
100 DATA 35,126,50,138,160,35,229,205,58,16
0,205,97,160,225,126,183
110 DATA 32,229,33,64,0,17,192,59,62,229,17
4,119,35,27,122,179
120 DATA 32,246,62,183,50,34,10,195,64,0,22
1,229,58,119,160,87
130 DATA 30,0,223,72,160,221,225,201,99,199
,7,197,14,7,205,15
140 DATA 185,237,67,173,160,193,201,197,237
,75,173,160,205,24,185,193
150 DATA 201,205,75,160,205,118,201,205,71,
201,1,126,251,62,76,205
160 DATA 92,201,175,205,92,201,62,0,205,92,
201,175,205,92,201,62
170 DATA 0,205,92,201,62,2,205,92,201,62,0,
205,92,201,62,42
180 DATA 205,92,201,62,255,243,205,92,201,2
53,229,225,205,229,198,251
190 DATA 229,253,225,205,75,160,205,28,201,
205,87,160,201,0,0,15
200 DATA 65,73,16,65,73,17,65,73,18,65,67,0
,0,0,0,0
```

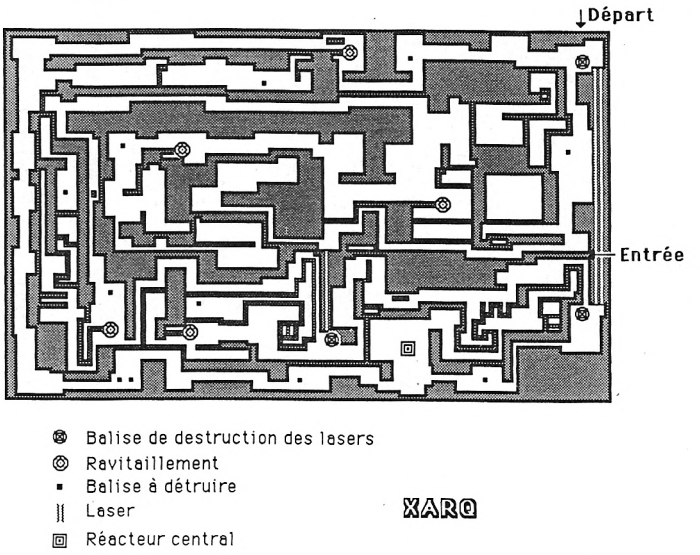
```
10 '**          DRUID          **
20 '* Tout plein de triche *
30 '* par Frederic MASSON  *
40 OPENOUT "o":MEMORY &EFF:LOAD"DRUID.ECR":
CALL &2300
50 LOAD"DRUID.PRG",&1388
60 FOR F=&27C5 TO &27CB:READ A:POKE F,A:NEX
T
70 DATA 50,50,50,10,10,10,10 :'Initialise l
e nombre d'objets au depart
80 POKE &30EE,0               :'Empeche la d
iminution des clefs
90 POKE &288A,0               :'  "
  "        de l'invisibilite
100 POKE &2649,0              :'  "
  "        des GOLEMS
110 POKE &28E1,0              :'  "
  "        des CHAOS
120 POKE &2C01,0              :'  "
  "        des tirs
130 CALL &1E3E
```

```
10 '** DRAGON'S LAIR 1 (DISC) **
20 '*     Vies infinies par      *
30 '*     Jean-Luc LE PERSON     *
40 MEMORY &2000:MODE 1:BORDER 13:INK 1,0:IN
K 0,13
50 PRINT"VIES INFINIES (O/N)"
60 A$=UPPER$(INKEY$)
70 IF A$<>"O" AND A$<>"N" THEN 60
80 LOAD"DL",&2300
90 FOR N=0 TO 28:READ B$:POKE &A000+N,VAL("
&"+B$):NEXT
100 IF A$="O" THEN CALL &A000
110 CALL &A00F
120 DATA 3E,00,DD,21,A8,45,DD,77,00,DD,77,0
1,DD,77,02
130 DATA 21,00,23,11,00,03,01,FF,7F,ED,B0,C
3,17,25
```

```
10 '* DRAGON'S LAIR II (DISC) *
20 '*      Choix du niveau      *
30 '*      par NUNU FILOU       *
40 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0
50 MEMORY &1FFF:LOAD"DRAGON2",&2000
60 RESTORE 130
70 FOR n=&A300 TO &A300+13
80 READ a$:POKE n,VAL("&"+a$)
90 NEXT n
100 INPUT"Niveau (0 a 7):",niv$
110 POKE &9B75,ASC(niv$)
120 CALL &A300
130 DATA 21,00,20,11,00,03,01,00,7D,ED,B0,C
D,43,1B
```

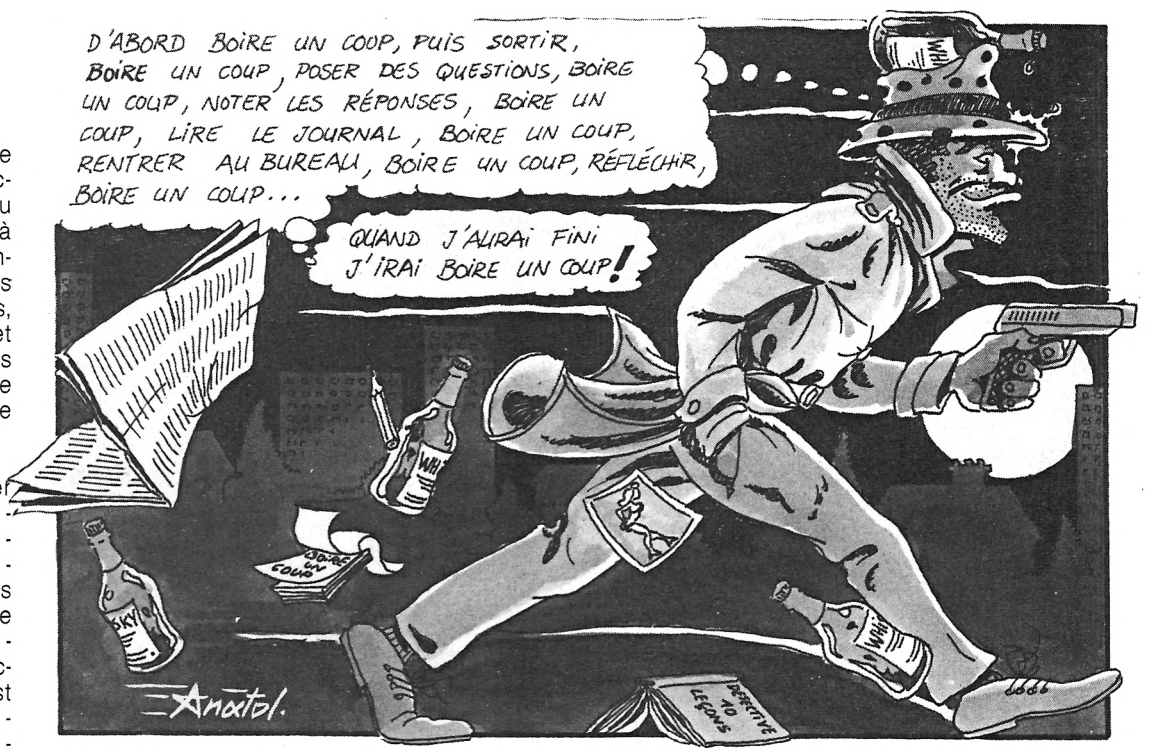


ACTIVISION



PROFESSION DÉTECTIVE

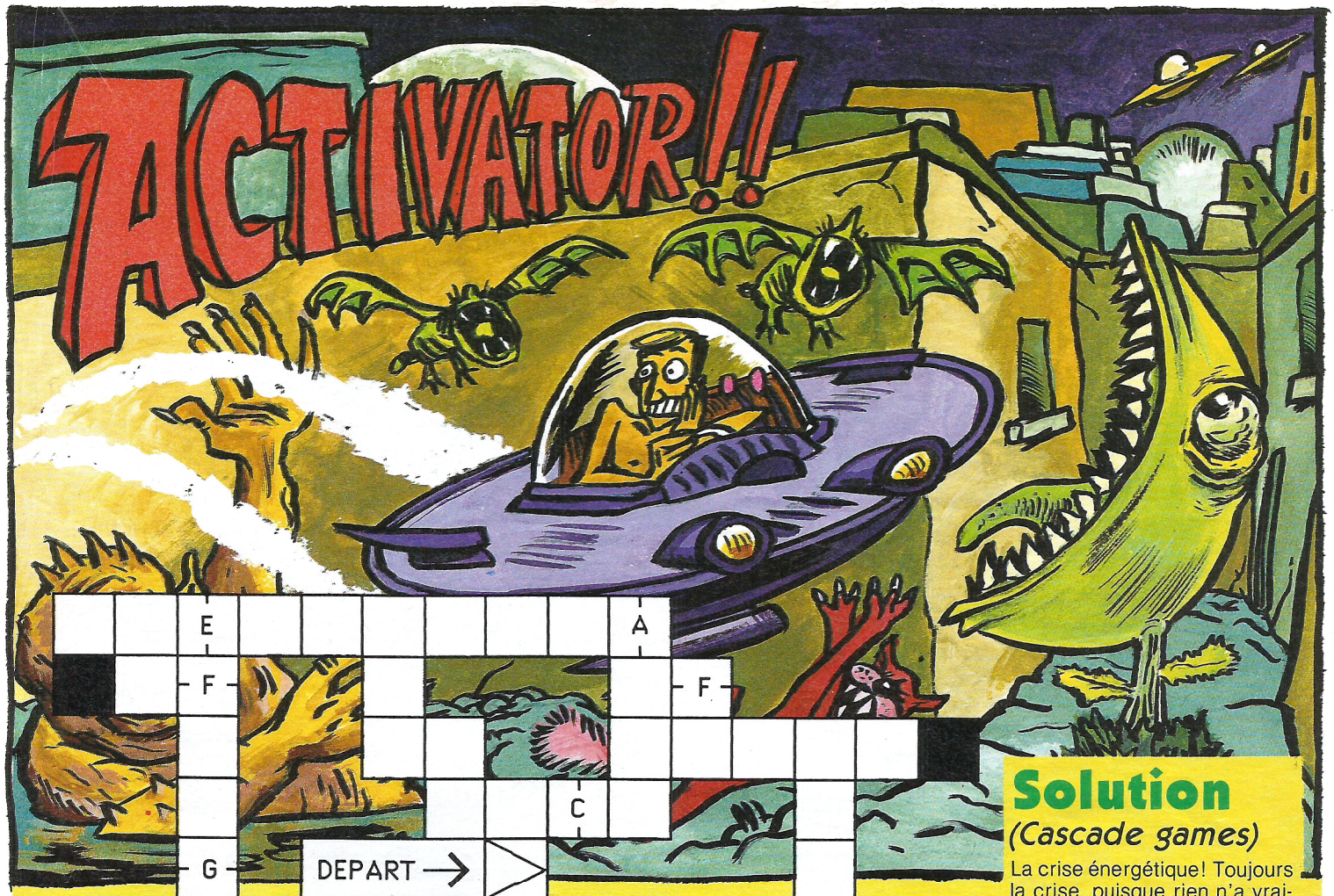
(UBI Soft)

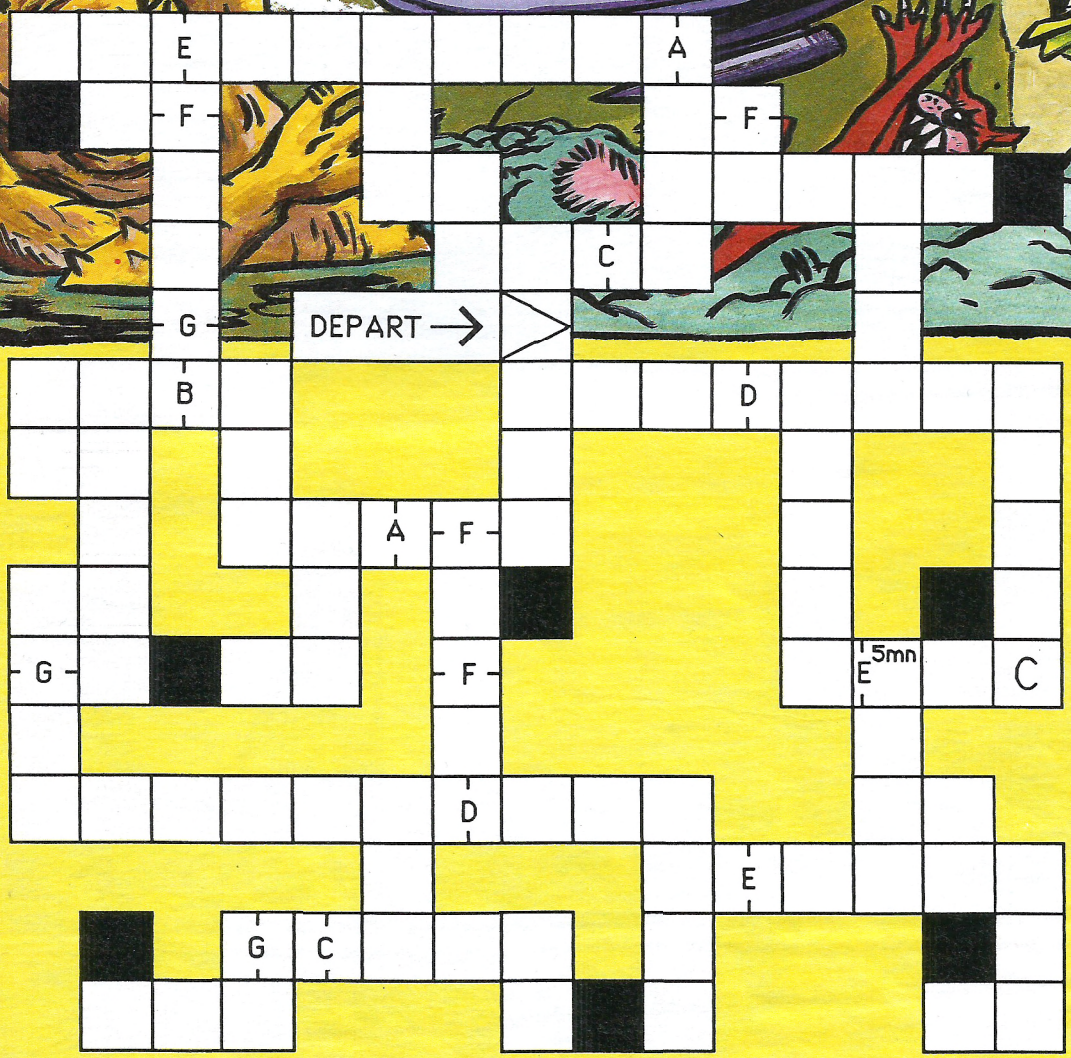


Encore une sombre affaire d'enlèvement. Mais les détectives de votre classe en ont vu d'autres, Hammer n'a qu'à bien se tenir. L'enquête commence : pour des problèmes de discrétion compréhensibles, les indices seront banalisés et de style télégraphique, à vous de les décoder grâce à une console informatique type CPC :

Examiner manteau - Examiner portefeuille - prendre argent - Ouest - descendre - Ouest - examiner des bonbons - Est - Nord - Est - parler savez-vous quelque chose à propos de l'enlèvement de cette nuit ? - donner de l'argent - prendre ticket de train - Ouest - Nord - Est - Est - Nord - Nord - Ouest - prendre bouteille - Est - Sud - Sud - Ouest - donner bouteille - Est - Est - monter - Code : PHHEEZES - Est - Réponse : L'VIEUX - Est - Nord - Est - parler à un manifestant - Ouest - Sud - Sud - Sud - Est - examiner livre - ouvrir une tombe - parler vampire - Que lui dites-vous : SHIGNISVA - prendre un superbe coffre - Nord - Nord - Ouest - Nord - Nord - Nord - Est - donner un superbe coffre - prendre des dossiers - Ouest - Sud - Ouest - Nord - Nord - allumer photocopieuse - prendre photocopies - Sud - Sud - Est - Sud - Sud - Sud - Sud - donner des photocopies du dossier au voleurs. Et voilà, l'affaire est liquidée.

T. GODEL & B. TRAVAIL





A — PORTES FERMEES AVEC LA LETTRE

C — LETTRES A PRENDRE

5mn — 5mn SUPPLEMENTAIRES

MORCEAUX A RAMENER AU DEPOT

DEPOT

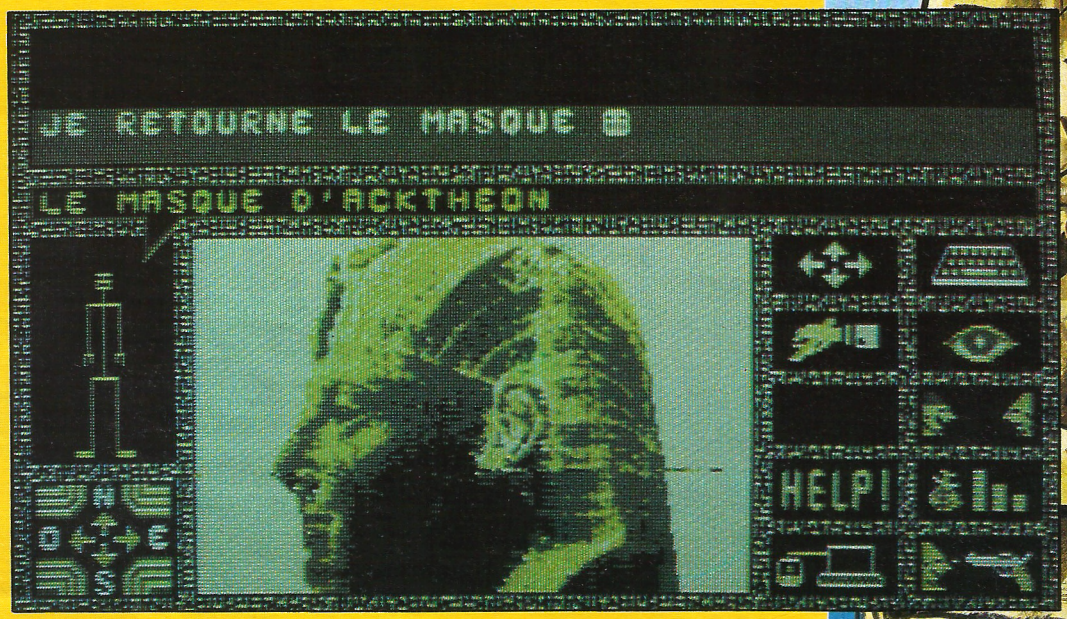
Solution

(Cascade games)

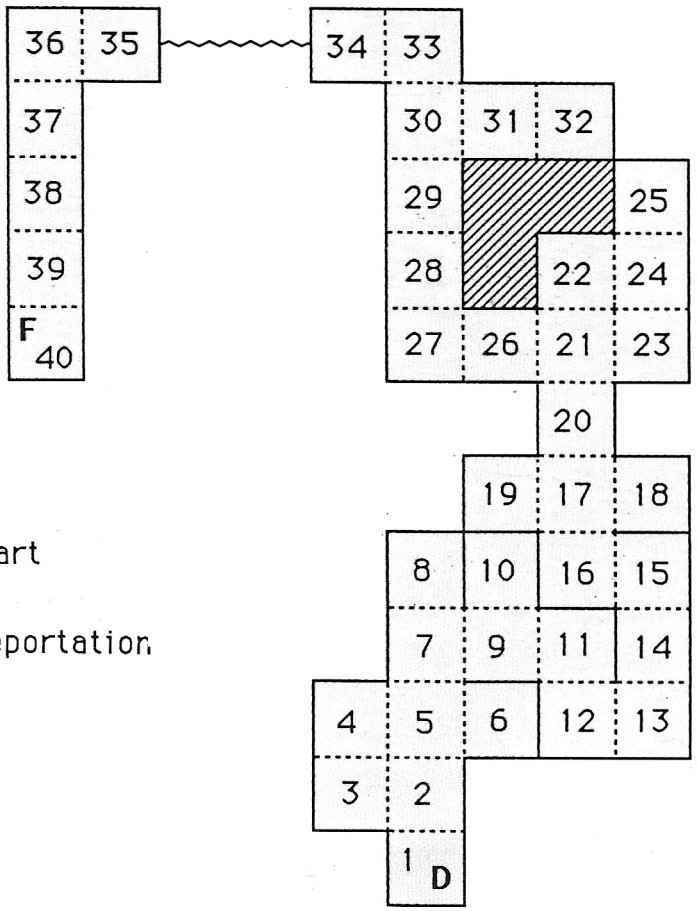
La crise énergétique! Toujours la crise, puisque rien n'a vraiment changé en l'an 2738, où mettre la main sur la moindre parcelle d'énergie tient de la gageure. Difficile dans ces conditions d'alimenter moteurs nucléaires à fission, à fusion et autres grands dévoreurs d'uranium enrichi. Le complexe spatial d'Antari (rien à voir avec Daktari, Atari, Mata-Hari...) est paralysé par ce triste problème. Seule solution, utiliser l'Activator, un engin de type soucoupe pour aller prendre le carburant là où il se trouve.

Voilà donc notre Activator à pied d'oeuvre dans des labyrinthes mortels où sont jalousement gardées les sept barres de combustible qui restent encore. Mais comment venir à bout, des portes blindées vérouillées, monstres et pièges en tous genres qui meublent agréablement les souterrains biotroniques ? Facile! Crierons tous ensemble les lecteurs de notre petit journal, il suffit d'utiliser le plan ici fourni, qui indique l'emplacement des barres d'energie, les lettres pour ouvrir les portes, les armes utilisables sur la soucoupe, enfin tout quoi. Bon, maintenant que vous avez bien compris la manoeuvre, bonne chance dans votre mission.

Pharaon







D : départ
F : fin
~~~ : téléportation

AMIGA MAG N°37

1 - Entrée
2 - La mosquée
3 - La rue commerciale
4 - La boutique d'Ali
5 - Les 12 colonnes
6 - Le minitel
7 - Colonnes du dieu Néant
8 - Le dieu Néant
9 - La rue principale
10 - La place des pêcheurs
11 - Le souc
12 - Ali
13 - Marchand de gourde
14 - Le temple
15 - L'entrée du temple
16 - Salle des 1000 col.
17 - Une cour
18 - Masque d'Ackthéon
19 - Sarcophage d'acktéa
20 - Passage de l'anneau
21 - Les nomades
22 - Perdu dans le désert
23 - Désert des dieux
24 - Le désert
25 - Un point d'eau
26 - Rive droite du Nil
27 - Le passeur
28 - Rive gauche du Nil
29 - Désert des 3 pyramides
30 - Désert des 3 pyramides
31 - Le sphinx
32 - Derrière le sphinx
33 - Pyramide irradiée
34 - Temple du désert
35 - La cuisine
36 - L'unique couloir
37 - La voûte
38 - Le désert
39 - Abou-Simbel
40 - Le dieu Ackthéon et sa formule

Solution
(Loriciels)

Pousse pierre, prends message, lis message, lis message avec loupe, dis 20, Nord, entre dans mosquée (voir mode d'emploi), examine sol, prends pyramide, Ouest, Nord, enfonce porte, Nord, examine sol, tire poignée, examine trou, prends diapo, prends grenade, lis diapo, Est, Est, Allume lampe, Prends minitel, Ouest, lis diapo, examine colonnes, branche minitel, allume minitel, tape 3615, tape Loriciels, éteinds minitel, débranche minitel, Nord, examine colonnes, dégoupille grenade, lance grenade sur colonne, Nord, donne minitel à dieu, Sud, Est, Nord, parle avec homme, Sud, Est, Sud, parle avec homme, donne papier à Ali, achète chameau, Est, achète gourde, Nord, examine sol, prends corde, Nord, Ouest, Nord, prends pyramide, Est, prends masque, Ouest, Ouest, examine sarcophage, déplace sarcophage, Est, Nord, Nord, enfonce porte, attache corde, tire corde, N° 5 tire corde, détache corde, Nord, parle avec nomade, monte sur chameau, Est, Nord, Nord, bois, remplis gourde, Ali boit, Sud, Sud, Ouest, Ouest, Ouest, parle avec marin, fouille bateau, prends dynamite, Nord, Nord, Nord, prends pyramide, Est, Est, crie gloire au sphinx, Ouest, mets masque, Nord, Ouest, pose pyramides, Ouest, Est, donne dynamite au perroquet, Sud, Sud, Descends dans trou (voir mode d'emploi), Sud, Sud et c'est fini.
~~~



(Infogrames)

Quelques conseils

- Le réseau "Diamant" ne fonctionne pas immédiatement.
- Il faut interroger : madame Sydney, son fils, sa fille, le concierge, la servante, les témoins du meurtre, maître Décol et Renard.
- Ne pas hésiter à les interroger plusieurs fois.
- Au début du jeu, ne pas oublier de recueillir tous les indices, aussi bien sur le lieu du crime, que dans la pièce d'où a été tiré le coup de feu.

Et la solution complète

Indices du lieu du crime : sacoche marquée SJ fermée à clef. Clé marquée SJ. Impact de balle contre le mur de la maison. Ouverture de la sacoche avec la clef. Ladite sacoche contient un carnet avec les informations suivantes :

- Maître DECOL, Place de Jaude à Clermont.
- J. RENARD 78 03 18 46
- Une photo noir et blanc qui ne permet pas d'identifier les 2 personnes qui s'embrassent.
- Portefeuille contenant : permis, carte d'identité et carte bleue au nom de SYDNEY James, marié, 2 enfants, 5, pl. J. Jaurès à Clermont.

Indices de la pièce : douille de calibre 7 * 64 sentant encore la poudre. Mégot de marque Camel écrasé dans le vase. Empreinte exploitable laissée sur la vitre.

Autopsie SYDNEY : la victime, SYDNEY James, est morte par perforation de la boîte crânienne et destruction partielle du cerveau. Pénétration frontale d'un projectile qui est ressorti au niveau du bulbe rachidien, provoquant la mort. L'absence de brûlure et de trace de poudre autour de la blessure, indique que le coup de feu a été tiré d'une distance supérieure à cinq mètres.

Examen balistique : des éléments recueillis, nous pouvons établir que le coup de feu a été tiré de l'appartement situé au 4 ème étage de l'immeuble, sis au 9, place de la République. L'autopsie de la victime établissant qu'il s'agit d'un tir plongeant, confirme notre étude balistique. La douille de calibre 7 * 64 découverte sur place, a été tirée par une arme longue à éjection automatique.

Dépositions

ESTRADE Jeannot, témoin, place de la République à Clermont - Fd. (63) :
- J'ai entendu une détonation et j'ai vu un homme s'écrouler à terre sur le trottoir d'en face. Quelques instants plus tard, j'ai remarqué un homme sortant du n°9 en courant. Il portait un grand sac de sport et s'est éloigné en direction du boulevard périphérique.

DUPUIS Marianne, épouse SYDNEY, place J. Jaurès à Clermont - Fd. :
- J'ignore pourquoi et par qui mon mari a été assassiné. Il se rendait à son travail lorsque cela est arrivé. Je ne lui connais pas d'ennemis. Je n'ai rien d'autre à déclarer et je suis très fatiguée depuis le décès de mon mari. N'insistez pas.

DECOL Hubert, avocat, place de Jaude à Clermont-Fd. :
- Mr Sydney m'avait chargé de son dossier de divorce. C'est sa femme qui en a fait la demande et Mr Sydney voulait faire durer la procédure. J'ai cru comprendre que Mr Sydney voulait engager un détective privé, mais j'ignore dans quel but.

SYDNEY Marianne :
- Effectivement, j'avais demandé à mon mari qu'il accepte le divorce; ce qu'il refusait obstinément.

SYDNEY Sylvie, place J. Jaurès à Clermont-Fd. :
- Je ne peux pas croire que mon père ait été assassiné. C'était un homme calme qui ne désirait que le bonheur de son foyer. Je n'ai aucun renseignement qui puisse vous aider dans cette enquête.

SYDNEY Ludovic, étudiant, place J. Jaurès à Clermont-Fd. :
- Je ne peux pas comprendre pourquoi mon père a été assassiné. Peut-être s'agit-il d'une erreur. Je n'ai aucun renseignement qui puisse vous aider dans votre enquête.

LAJOIE Henri, concierge, place J. Jaurès à Clermont - Fd. :
- Mr Sydney était un homme tranquille qui me donnait un pourboire lorsque je lui appelais un taxi de chez moi. Avant-hier, il avait appelé un taxi pour se rendre rue Blatin à Clermont.

RENARD Robert, détective privé, 336 bis, rue Blatin à Clermont-Fd. :
- Mr Sydney m'avait engagé pour surveiller sa femme qu'il soupçonnait d'infidélité. C'est bien moi qui ai pris la photo que vous avez découverte. Il s'agit de Mme Sydney en compagnie de son amant.

SYDNEY Marianne :
- La photo que vous me présentez ne me concerne pas. D'ailleurs, il est aisé de constater que la jeune femme porte les cheveux longs, alors que je les porte très courts. Je n'ai pas d'amant.

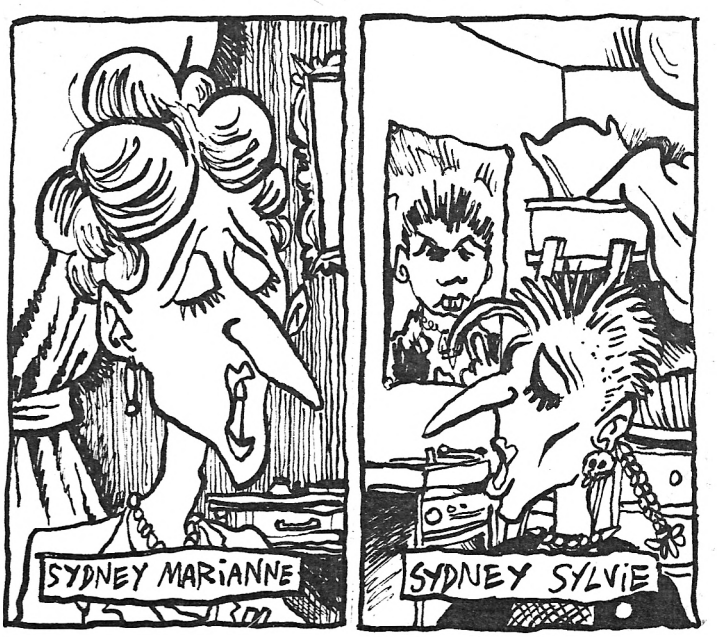
SYDNEY sylvie :
- Je ne reconnais pas les personnes que l'on distingue en ombre chinoise sur la photo que vous me présentez.

GACHET Peggy, employé de maison, place J. Jaurès à Clermont- Fd. :
- Je suis au service de la famille Sydney depuis un an environ et je ne vois pas qui aurait intérêt à assassiner Monsieur. Mme Sydney est peut-être la femme que l'on distingue sur la photo que vous me présentez, car il y a peu de temps qu'elle a fait couper ses cheveux.

SYDNEY Sylvie :
- Sur la photo que vous me présentez, je reconnais bien ma mère avec un ami de la famille; Tino DI NALLO.

SYDNEY Marianne :
- Effectivement, je fréquente Tino Di Nallo depuis 6 mois, mais cela n'a rien à voir avec la mort de mon mari. Tino habite place des Dores à Cournon.

DI NALLO Tino, représentant, place des Dores à Cournon.
- Je reconnais avoir une liaison



avec Marianne depuis plusieurs mois. Je n'ai aucun intérêt dans la mort de son mari, puisque Marianne avait demandé le divorce. Au moment du meurtre, je me trouvais à Lyon, chez des clients. Vous m'avez déjà interrogé et je n'ai rien à dire.

SYDNEY Ludovic
- Je connais très bien Tino qui est souvent à la maison. Je m'entends bien avec lui. Il me parle de son service militaire ou de moto.

DI NALLO Tino :
- J'ai fait mon service militaire au 92 RI à Clermont en 1975.

SYDNEY Ludovic :
- Un jour, Tino m'a parlé d'un de ses copains de régiment qu'il appelait sergent. D'après Tino, c'était le meilleur tireur de la compagnie.

DI NALLO Tino :
- Ludovic dit n'importe quoi. Je ne connais pas le sergent dont il veut parler.

Comparaison avec Tino Di Nallo : au moment du meurtre, il était bien à Lyon.

(A partir de maintenant, le réseau Diamant fonctionne)
- CRRJ Lyon. Renseignement sur le sergent du 92 RI à Clermont en 1975; meilleur tireur de la compagnie et ami de Tino Di Nallo.
Réponse : LANGUILLE Patrick, alias sergent, condamné le 22. 8. 82 par T. C. RIOM pour détention d'armes de la 4e catégorie, à 1 an d'emprisonnement. Affaire traitée par CIAT Clermont.

- CIAT Clermont. Demande de renseignement sur affaire Languille Patrick.
Réponse : le nommé Languille Patrick a été interpellé à la suite d'une rixe sur la voie publique. Il avait été trouvé porteur d'un révolver 357 Magnum dont il n'a jamais avoué la provenance.

- DG. Renseignements sur Languille Patrick.
Réponse : origine GIE St-CHELY. Notre unité vient d'interpeller le nommé Languille Patrick au cours d'un contrôle routier. Intéressé est à votre disposition dans nos locaux.

LANGUILLE Patrick, brigade de St Chély, sans profession, hôtel "Gévaudan" à St-Chély (48) :
- Je ne connais pas Tino Di Nallo et encore moins Sydney James. Je n'ai rien à voir avec votre enquête. Je n'ai rien à déclarer concernant cette affaire.DI NALLO Tino : - Effectivement, je connais Languille de longue date. Néanmoins, cela fait très longtemps que je ne l'ai pas rencontré et je ne vois pas comment celui-ci puisse être impliqué dans le meurtre de Mr Sydney.





Comparaison avec LANGUILLE Patrick : il a effectué son service militaire dans la même compagnie que Tino Di Nallo. Il détient une carabine Remington automatique 7 * 64. L'empreinte découverte correspond à celle de son pouce gauche. Il fume des Camels. Le 24 Septembre, il a déposé la somme de 20 000 frs en liquide sur son compte.

LANGUILLE Patrick :
- Je n'ai pas à m'expliquer sur la provenance de la somme de 20 000 frs que j'ai déposée sur mon compte. Vous m'informez que vous avez trouvé mes empreintes sur une vitre dans l'appartement d'où a été tiré le coup de feu. Je n'ai rien à déclarer concernant cette affaire.

Comparaison avec Tino Di Nallo : il a été camarade de chambrée avec Patrick Languille. Il a retiré 30 000 frs en liquide le 20 Septembre sur son compte.

ESTRADE Jeannot :
- Je reconnais formellement le nommé Patrick Languille comme étant l'homme que j'ai vu sortir du N° 9 quelques instants après l'assassinat.

Comparaison avec Patrick Languille : il est formellement reconnu par le témoin Estrade.

Examen balistique : la douille de calibre 7 * 64 découverte dans l'appartement a été tirée par la carabine Remington de Languille.





LANGUILLE Patrick :
- Vous affirmez que la douille découverte a été tirée par ma carabine.

Comparaison avec Patrick Languille : l'examen balistique désigne cette carabine comme l'arme du crime.

DI NALLO Tino :
- Effectivement, j'ai retiré la somme de 30 000 frs sur mon compte quelques jours avant le meurtre. J'avais des dettes de jeux à régler et je ne peux pas vous en dire plus.

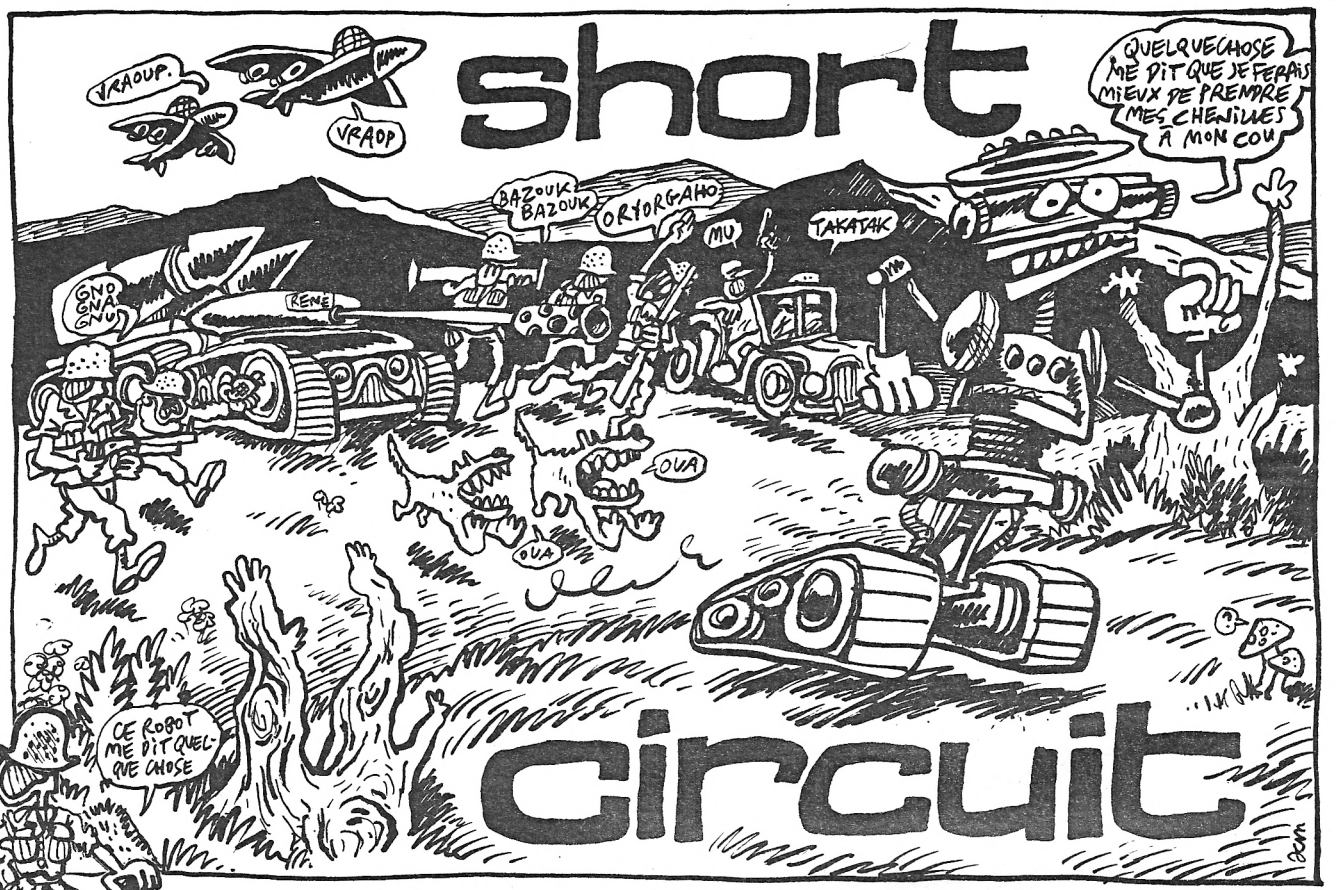
DI NALLO Tino :
- Je suis l'instigateur du meurtre du mari de Marianne. Celui-ci ne voulait pas accorder le divorce. De ma propre initiative, j'ai décidé de l'éliminer. J'ai alors contacté Patrick qui m'avait dit à plusieurs reprises que pour l'argent, il accepterait de tuer quelqu'un. Je lui ai donc donné 30 000 frs pour qu'il tue le mari de Marianne le jour où je me trouvais à Lyon. Ce qu'il a fait.

LANGUILLE Patrick :
- Puisque Tino a parlé, j'avoue. C'est moi qui ait jeté le mégot de Camel dans le vase et la douille a bien été tirée par ma carabine. Tino m'avait proposé 30 000 frs pour abattre Sydney. N'ayant pas de travail, j'ai accepté. J'ai repéré un appartement inoccupé devant lequel Sydney passait à pied tous les jours. J'ai forcé la serrure et j'ai attendu que Sydney arrive. Ma carabine étant équipée d'une lunette, je n'ai eu aucun mal à le tuer d'une seule balle. Je me suis enfui à pied en cachant mon arme dans un sac de sport. J'ai déposé une partie de l'argent sur mon compte bancaire et gardé le reste pour me mettre au "vert".

Arrestation de Tino DI NALLO et Patrick Languille.

Félicitations! L'auteur à l'honneur de vous adresser ses plus vives félicitations, pour avoir su mener avec autant de persévérance et d'intelligence cette affaire Sydney. Vous exercerez vos fonctions prochainement dans votre nouvelle affectation, au grade supérieur.

Maurice LEBRUN

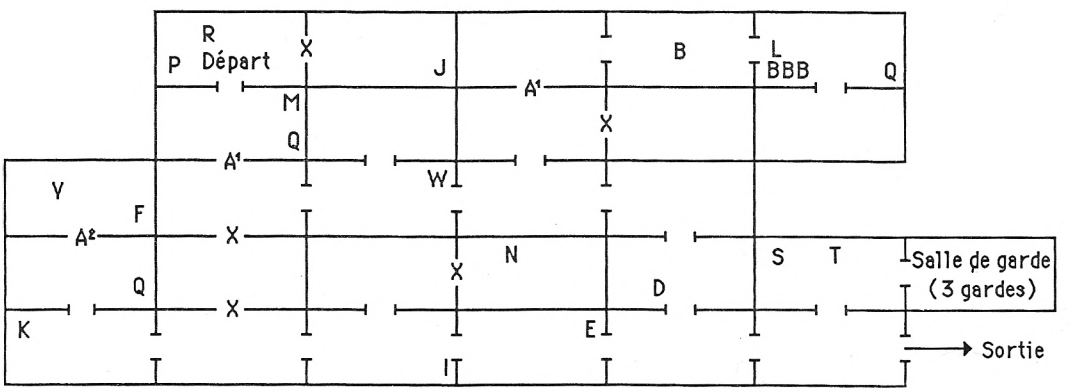


(Firebird)

L'ouverture des portes des labos secrets, ne peut s'opérer qu'après la coupure du système de sécurité ("V" sur le plan). Ladite coupure ne doit s'effectuer qu'à 17 h 51, avec le mot de passe et les notes de sécurité. Les patrouilles ont lieu toutes les 10 minutes. A partir de 17 h 50, la patrouille vous capture si elle découvre la coupure, par vos soins, du système de sécurité. En "Q", se trouvent les terminaux permettant le chargement des programmes.
La pièce marquée d'une étoile renferme un petit piège : le robot SAINT qui s'y trouve suit tous vos mouvements ! Pour le vaincre, les mécanismes de saut et le programme s'y rapportant vous seront utiles ; il vous faudra barrer son chemin pour pouvoir passer. Bonne chance !

Alexandre DOUKAKIS

PLAN DE LA NOVA ROBOTIQUE



M = manuel technique des robots SAINT
J = mécanisme de saut
L = activateur laser
K = clefs pour ouvrir les classeurs
T = trousseau de clefs pour ouvrir les portes
P = carte passe
N = notes de sécurité
S = mot de passe
W = portefeuille
D = clef
E = magazine "les robots aujourd'hui"
I = insecte
O = tournevis
B = autre robot SAINT
R = télécommande
F = disquette

PEUR SUR AMITYVILLE





(UBI Soft)

Si vous êtes sensible, ne jouez pas la nuit où la terreur dégagée par cet épouvantable programme vous empêchera de dormir. Pour mieux vous diriger, utilisez le plan obtenu par la touche P. Les directions sont en abrégé : (N)ord, (S)ud, etc.

1re partie

TU AS TRES SOIF : aller dans la salle de bain (O, S), "ouvre robinet", "prends couteau", "coupe doigt".

TU AS SOMMEIL : aller dans la chambre (E, N), "dors".

TU AS TRES FROID, VAS TE RECHAUFFER : aller dans le hall (E, N), "descends", "regarde", "prends bois", "ouvre trappe", "prends tête", "monte", aller dans le salon (E, S), "pose bois", "pose tête".

TES YEUX SE FERMENT : aller dans chambre (N, O, S, O), "dors".

CONTACTE LE PERE MANCUSSO : aller dans la bibliothèque (E, N, E, N), "lis annuaire", "prends écouteur", taper le numéro 89447283."

UN ECLAIR A TRAVERSE LA MAISON : aller dans la bibliothèque (E, N, E, N).

LIS LE GRIMOIRE : "prends grimoire" (S), "lis grimoire".

TON FILS SERAIT-IL L'ANTECHRIST? VERIFIE : aller dans la salle de bain (S), "ouvre armoire", "prends mousse", "prends rasoir", aller entrée (E, N, E), "monte", aller chambre d'enfant (O), "rase tête".

IL FAUT EXORCISER TON FILS : "monte", aller chambre d'enfant (N), "ouvre armoire", "prends eau", aller dans la chambre d'enfant (S, O), "donne eau".

IL Y A DES YEUX DANS LE FRIGO : aller cuisine (E, N, N), ouvre frigo, prends yeux.

HARRY A FAIM : donne yeux.

IL EST TARD : aller chambre (S, S, O).

ELLE T'ATTEND : "baise".

IL Y A QUELQUE CHOSE QUI BRULE : aller salle de bains (S), "prends tuyau", aller hall (E, N), "descends", aller cave à vin (S), "branche tuyau", "ouvre robinet", aller dans la cave (N).

LE ROBINET COULE : aller dans la cave à vin (S), "fermer le robinet".

2e partie

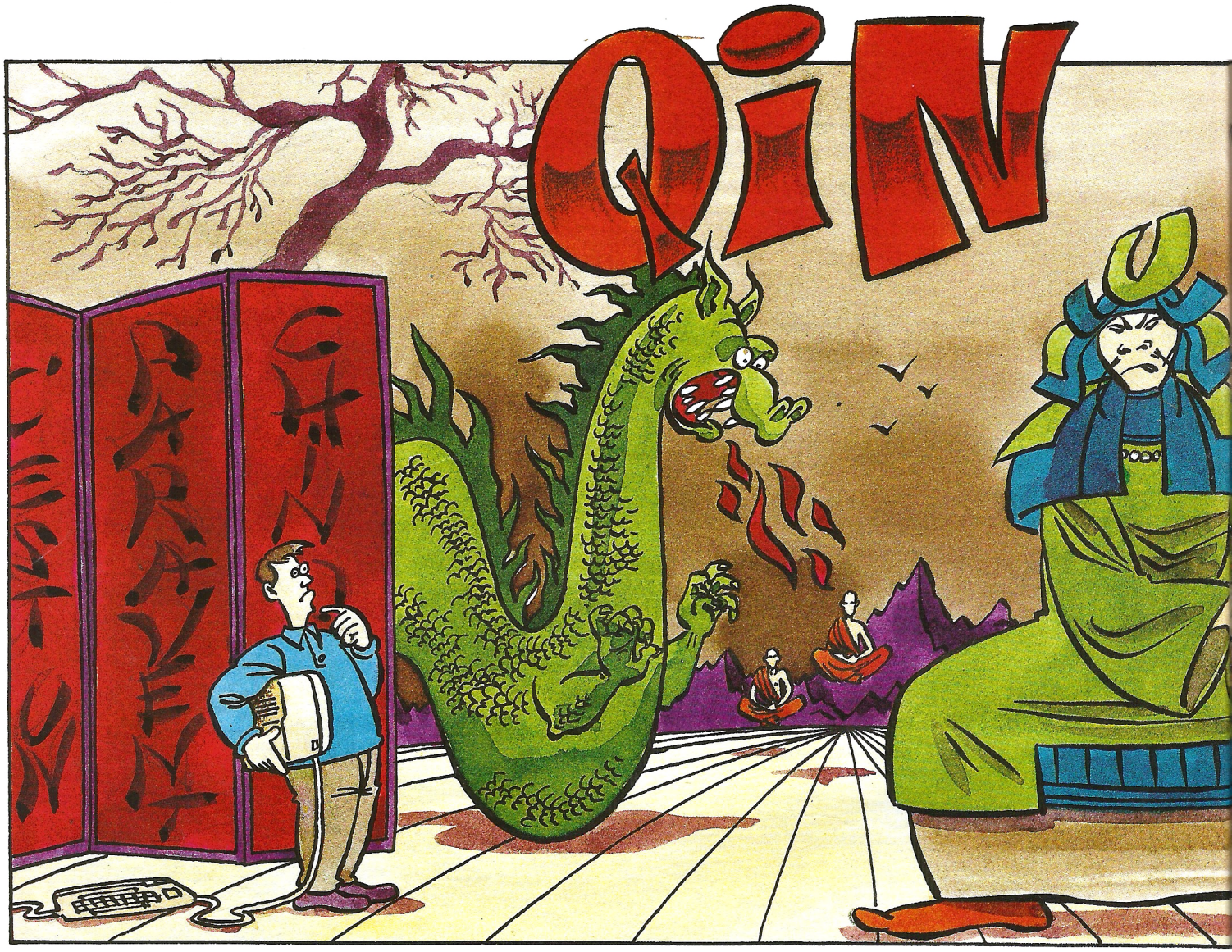
VA DONC SALUER TES INVITES : aller dans la salle à manger (E, N, E), "suis Jane", "prends pioche", "détruis mur", "monte", aller bibliothèque (E, N), "ouvre armoire", "prends croix", aller dans le hall (S, S, O), "descends".

EMPECHE LES DEMONS DE PRENDRE LE POUVOIR : aller dans la salle maudite (N), "pose croix", "prie".

IL FAUT ABSOLUMENT SORTIR DE CETTE MAISON : aller dans l'entrée (S, E, S), "rentre camion".

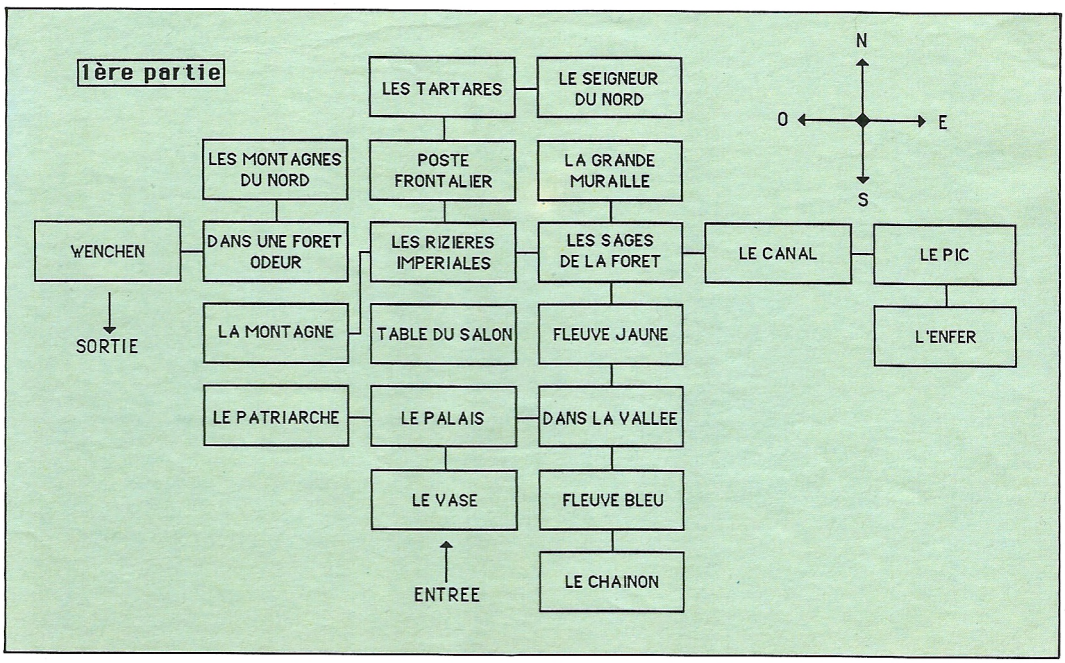
N'ABANDONNE PAS HARRY : "sors camion", aller hall (N, N), "descends", aller cave à vin (S), prends Harry, aller camion (N), monte (S,S), "rentre camion", "pars". Et la légende continue.

Rémi VALOIS



Solution de QIN

(Ere Informatique)

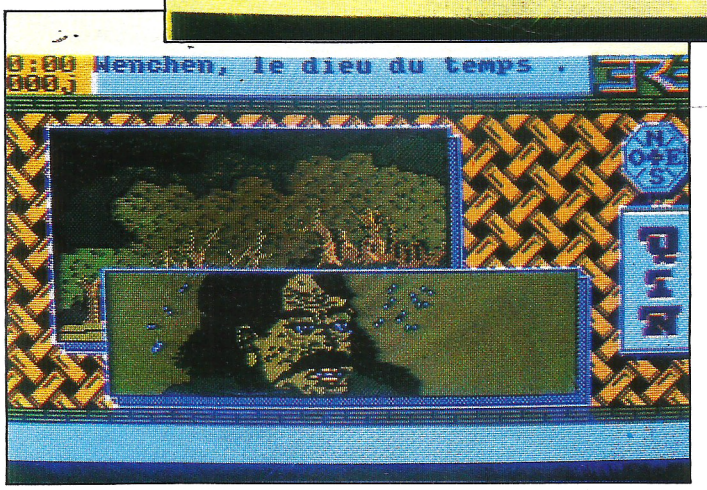


1re partie,
Dynastie Tang 780 ap.JC

Casse vase, prends parchemin, prends amulette, Nord, Nord, ouvrir tiroir, prends couteau, ferme tiroir, Sud, Ouest, lire parchemin, discute avec père, ouvre coffre, prends bourse, prends laisser passer, Est, Est, Nord, coupe lianes, coupe bambous, lier bambous, Nord, boire thé, discute, Est, marcher sur eau, aller au pic, taper gong, demande plan, part, Ouest, Ouest, Sud, Sud, Sud, Sud, discute, payer, Sud, s'asseoir, discute, Nord, (''attendre'' plusieurs fois, si le bateau n'est pas encore là), Nord, payer, Nord, Nord, Nord, Ouest, fouille les rizières, Nord, discute avec garde, donne lais-







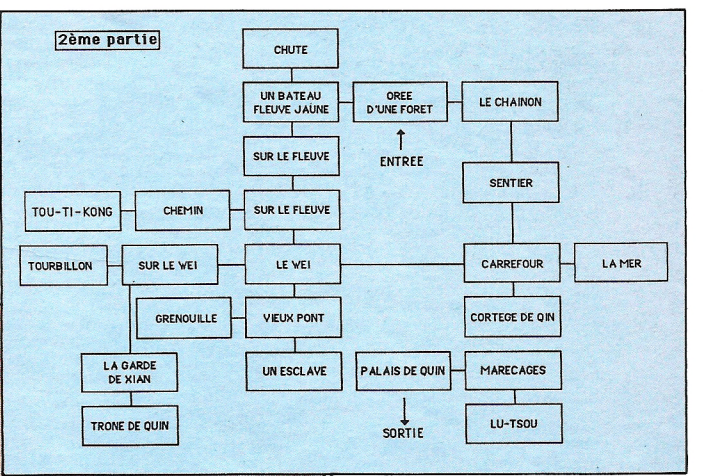
sez passer, Nord, discute, coupe bambous, discute, discute, discute, Sud, Ouest, Sud, boucher nez, discute.

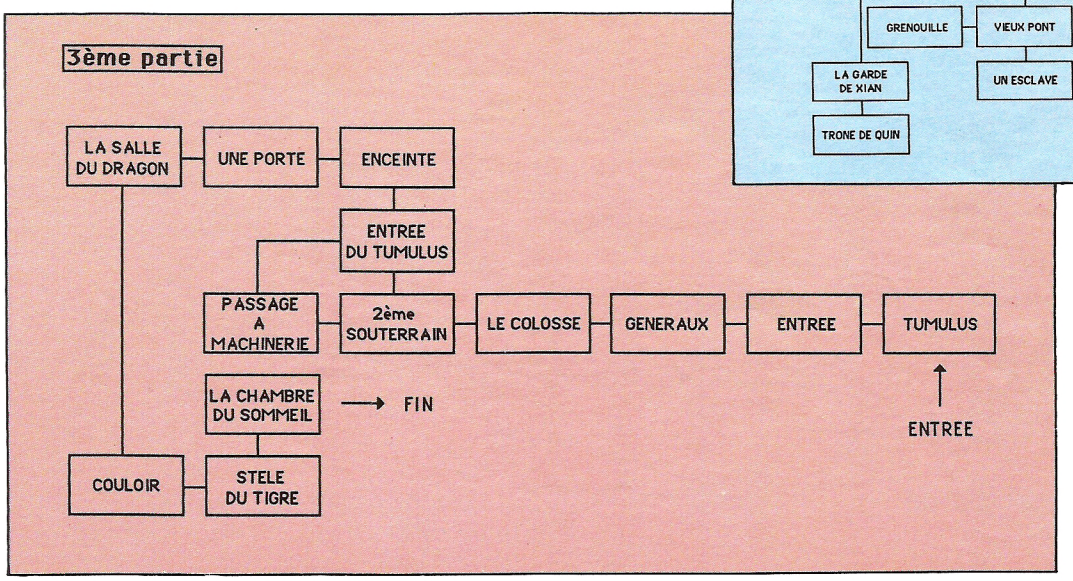
2e partie, dynastie QIN 220 av.JC

Est, donner eau, Ouest, Ouest, monter sur bateau, acheter bateau, Sud, Sud, Ouest, Ouest, Appelle kong, discute, Est, Est, Sud, Est, Sud, prosterne, Nord, Ouest, Ouest, Sud, Sud, donner invitation, prosterne, fete, discute, Nord, Nord, Est, Sud, examine pont, nettoie rambarde Est, prends or, Sud, achète esclave, discute, libère esclave, Est, appelle Liou, discute, Est, Sud, Prendre fiole, merci, (se promener jusqu'à ce que les dieux vous rappellent).

3e partie, dynastie Tang 780 ap.JC

Ouest, Examine porte, mettre amulette, boire vin, longer mur, discute, Ouest, examine colosse, examine yeux, loué soit QIN, ramper, tourner torche à gauche, Nord, Ouest, examine porte, enlève planches, unir Cong et Bi, Sud, Est, examine stèle, mettre clé de jade, Nord, examine mains, prendre talisman. Le secret de l'éternité est maintenant entre vos mains !

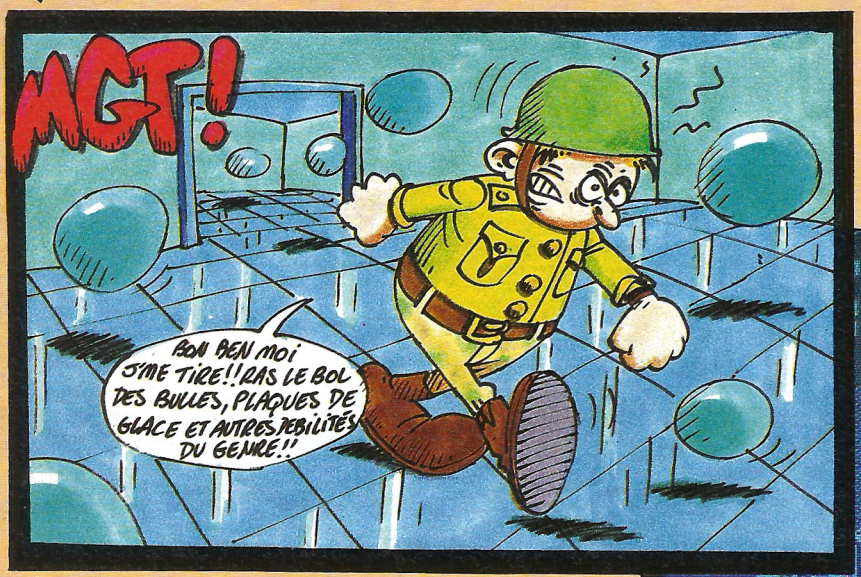


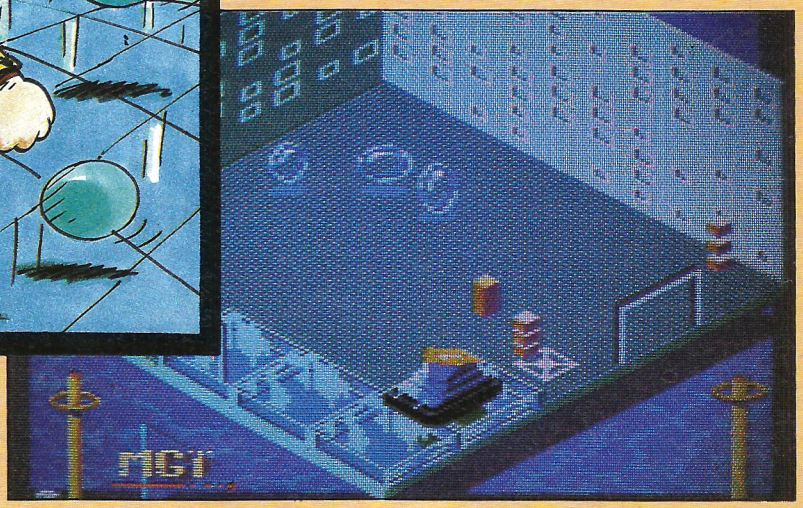


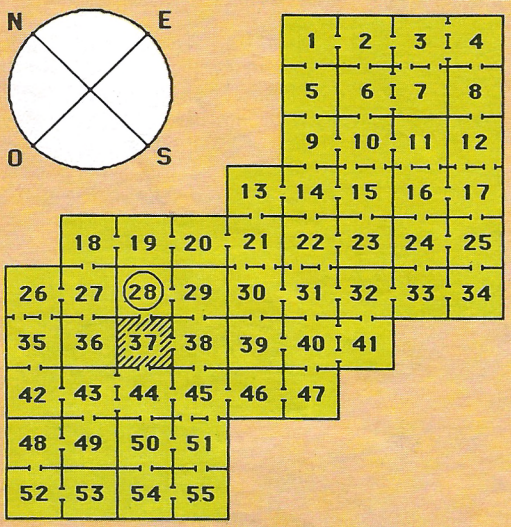
MGT (Loriciels)

THE MAGNETIC TANK

Plan de Norbert MONNIER

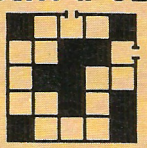






: Détruit automatiquement MGT
: Arrête les canons définitivement
: Inverse les commandes du joystick

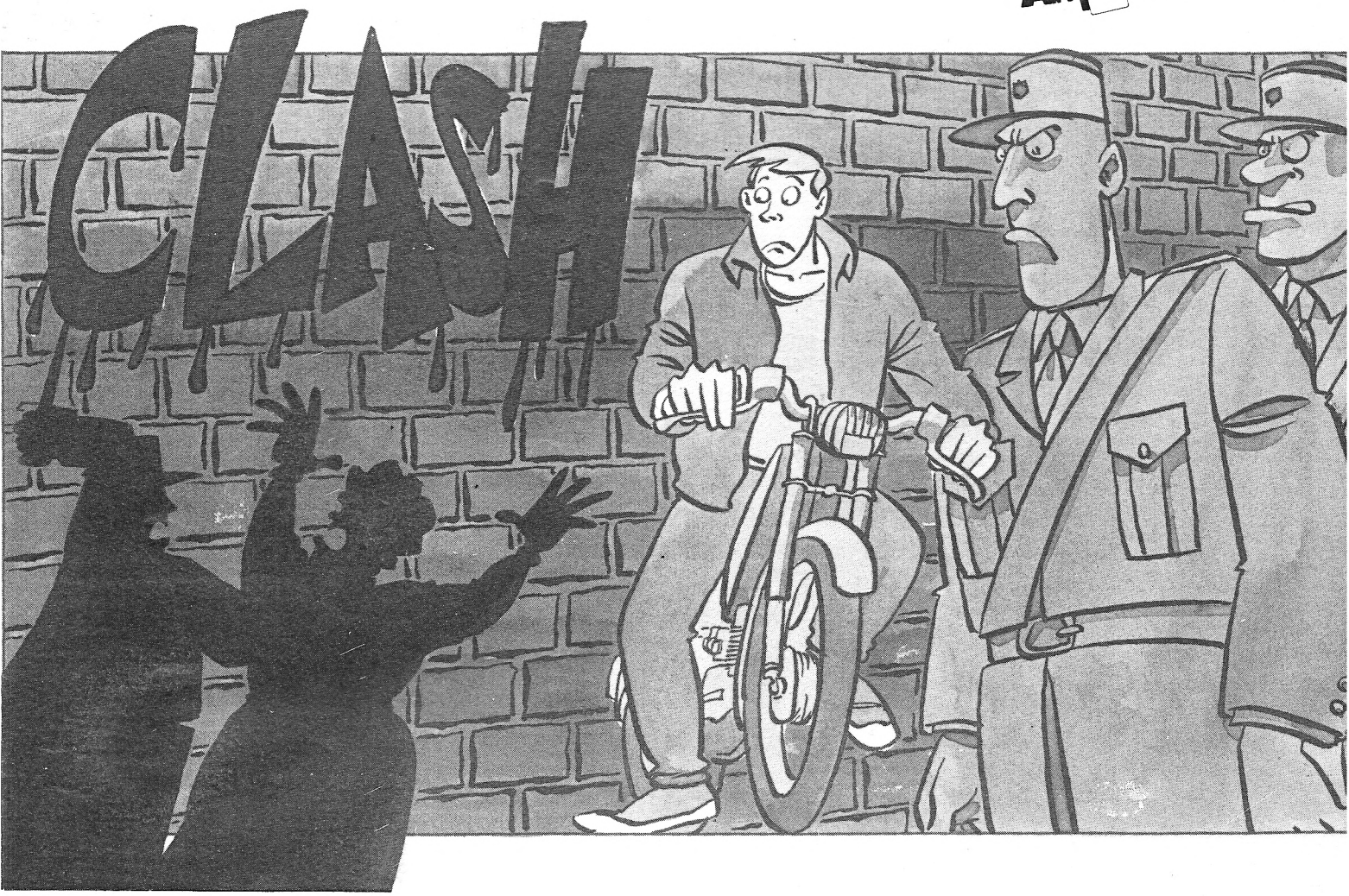
Salle n°52



1 = Glace + ascenseur + plots
2 = Glace + laser
3 = Glace
4 = Glace + ascenseur
5 = Glace + plots + ascenseur + ressort
6 = Glace + laser + ascenseur
7 = Glace
8 = Laser + porte
9 = Glace + plaque d'acier
10 = Glace + ascenseur
11 = Glace + ovni
12 = Glace + bulle
13 = Glace + ascenseur
14 = Glace
15 = Ascenseur + glace + plots
16 = Glace + ascenseur
17 = Glace + ascenseur + ressort
18 = Glace + laser + plots
19 = Plots + ovni + porte
20 = Glace + laser + + +
21 = Glace + ascenseur + plots + porte
22 = Glace + ascenseur
23 = Glace + ascenseur + + +
24 = Glace + plot + ressort
25 = Glace + ovni

AM!MAG N°37

26 = Glace + porte sans symbole
27 = Glace + porte sans symbole + porte
28 = Générateur central
29 = Glace + bulle + ressort + ascenseur + porte
30 = Glace + ascenseur + plots
31 = Glace
32 = Glace + ascenseur + plaque d'acier
33 = Glace + ovni + ressort
34 = Glace + laser
35 = Glace + ascenseur
36 = ascenseur + ovni + + + +
37 = DEPART...
38 = Laser
39 = Glace + ressort + ovni + +
40 = Glace + ascenseur
41 = Glace + ressort
42 = Ressort + plots + porte
43 = Glace + bulle
44 = Glace + ascenseur
45 = Glace +
46 = Glace + laser + ascenseur + porte
47 = Glace + ascenseur
48 = Glace
49 = Glace + laser + ascenseur
50 =
51 = Glace
52 = Labyrinthe invisible (voir plan)
53 = Bulle +
54 = Glace + laser + ascenseur



(Ere informatique)

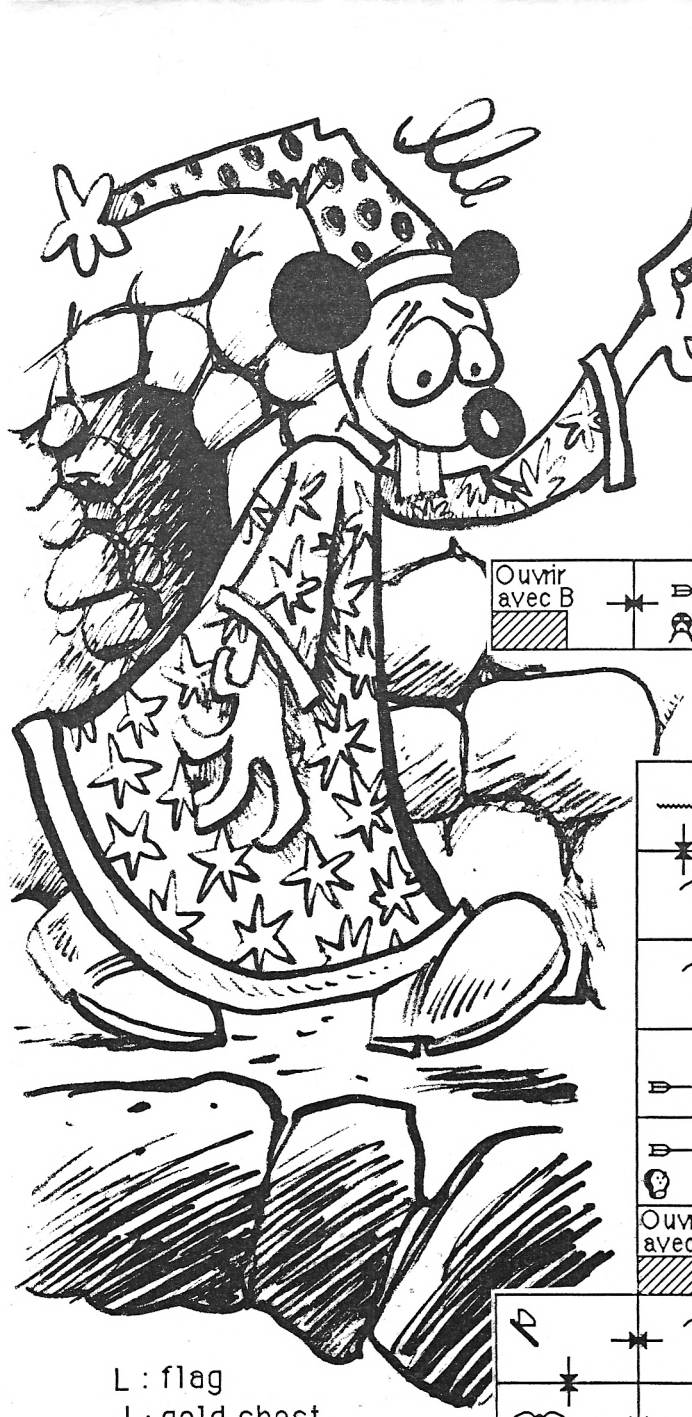
A peine sorti de prison, il faut qu'un horrible assassine ma mère presque sous mon nez. Vengeance! Je n'aurais de paix que les responsables de cet acte odieux seront châtiés. Et ils le seront, car j'ai trouvé la solution dans une drôle de revue informatique. Les directions à prendre sont en abrégé : (N)ord, (S)ud, etc.
Descends, descends, prendre le couteau, descends, O, S, O, O, O, O, prendre le peigne, E, N, N, O, O, O, O, O, S, O, N, sonne (Bab), questionner Bab (elle a vu Céline ce soir), S, E, S, O, O, N, N, O, O, N, O, sonne (Celine), questionner Celine (elle a vu Tony au resto ce soir), E, S, E, E, S, S, E, E, N, N, E, E, E, E, E, E, E, E, S, S, E, E, sonne (Tony), questionner Tony (il a donné un coup de main à dédé), O, O, N, N, O, O, O, O, O, O, O, O, O, S, S, O, O, O, sonne (Dédé), questionner Dédé (il a vu Maud près de chez la victime ce soir), E, E, E, N, N, E, E, E, E, E, E, S, S, S, S, O, S, S, sonne (Maud), questionner Maud (elle dit avoir passé la soirée chez Michel) ce qui est faux, ne pas oublier de lui montrer le peigne..., N, N, E, N, N, N, N, O, O, N, O, sonne (Michel), questionner Michel (il n'était pas avec Maud), E, S, E, E, S, S, S, S, O, S, S, sonne (Maud), questionner Maud (elle était en fait avec Franck) ce qui est toujours faux (quelle menteuse, celle là !), N, N, E, N, N, N, N, O, O, O, O, O, O, S, S, O, O, N, N, N, N, O, O, sonne (Franck), questionner Franck (il était avec Pat), E, E, S, S, S, S, E, S, S, S, O, O, S, O, N, sonne (Pat), questionner Pat (elle était bien avec Franck et a vu Nadia près de chez Manuel ce soir), S, E, N, E, E, N, N, N, E, N, N, E, E, E, S, S, S, S, sonne (Nadia), questionner Nadia (elle dit avoir passé la soirée avec Fredo); c'est aussi faux, N, N, N, O, O, O, S, O, S, S, S, S, sonne (Fredo), questionner Fredo (Il a vu Nadia ce soir mais avec Maud, et toujours près de chez Manuel), N, N, N, N, E, N, N, E, E, E, E, E, E, S, S, S, S, O, S, S, sonne (Maud), questionner Maud (elle bafouille et ferme la porte au nez), N, N, E, N, N, N, N, O, O, N, N, O, O, sonne (Mairel) et c'est l'interrogatoire.

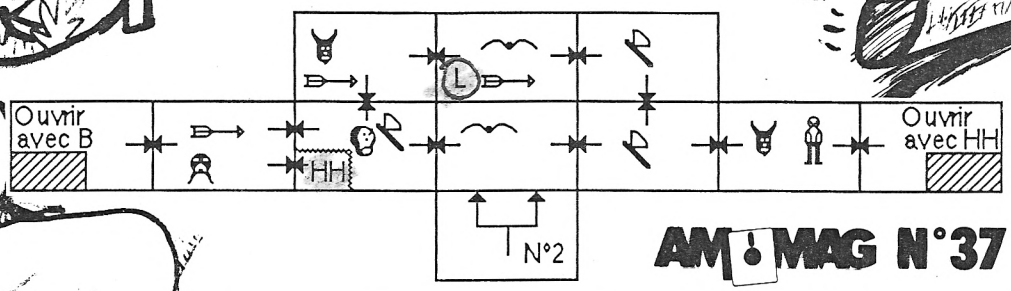
C'est donc Nadia qui a tué la mère de Manuel pour se venger. Son frère, à qui Manuel a vendu une mob volée, s'est fait prendre; il est maintenant à Fleury. Nadia a été aidée par Maud. Certains personnages parlent de ce frère qui est en prison et aussi du trafic de mobs de Manuel. Face à Mairel, il faut répondre : Qui a tué? (R : Nadia).

Avez-vous l'arme du crime? (R : oui, il faut évidemment l'avoir). Le tueur a-t-il agit seul? (R : non). Le nom de son complice? (R : Maud). Pourquoi cette personne a-t-elle tué? (Rep : vengeance). Avez-vous des témoins et combien? (R : 3). Le nom des témoins? (R : Pat, Dédé, Frédo). Avez-vous des objets? (R : oui). Il faut porter le peigne, car c'est Nadia qui l'a perdu devant chez Manuel et cela, Maud le dit. And now, this is the end.

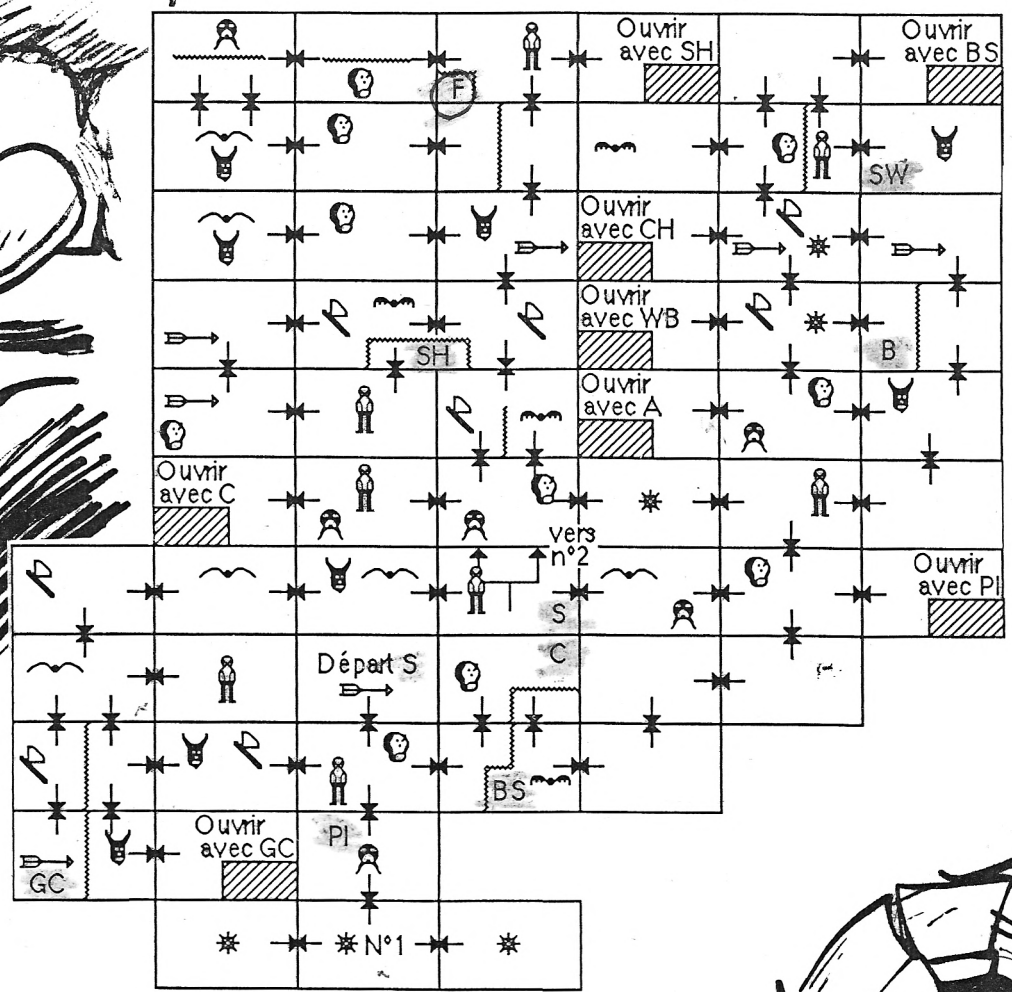
Un illustre inconnu

appre





AMIMAG N°37



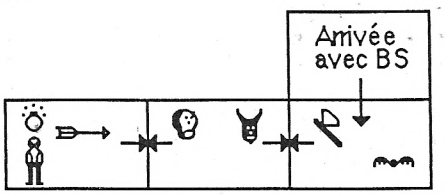
L : flag
J : gold chest
HH : horses hoe
O : hour-glass
A : apple
S : scroll
F : feather
SW : sword
GC : gold chest
Pl : picture
SH : Shield
WB : wine bottle
C : chalice
BS : spell book
B : bottle

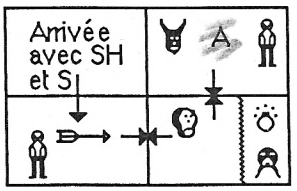
: oiseau
: chauve-souris
: hache
: bonhomme
: diablotin
: tête de mort
: flèche
: étoile
: monstre
: anneau

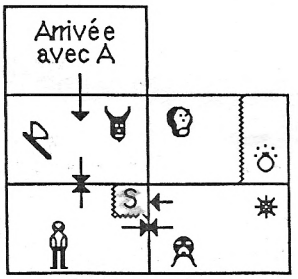


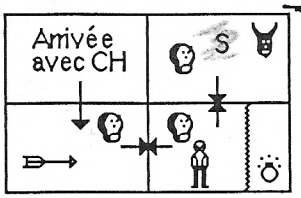
ntice

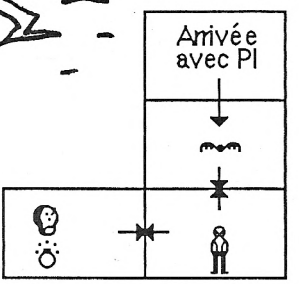


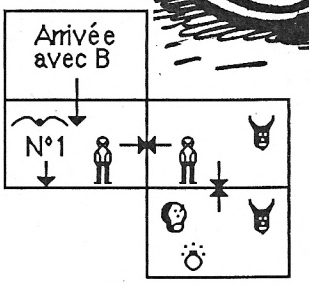


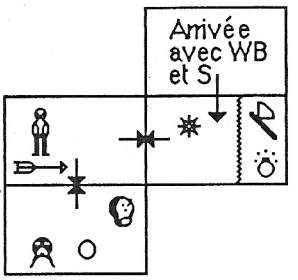


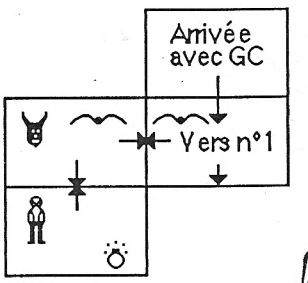








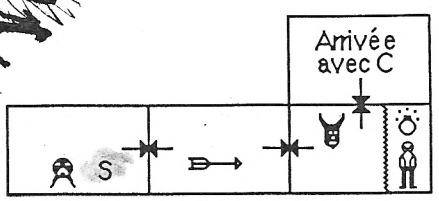


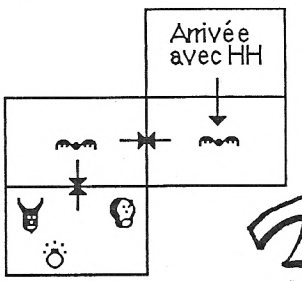


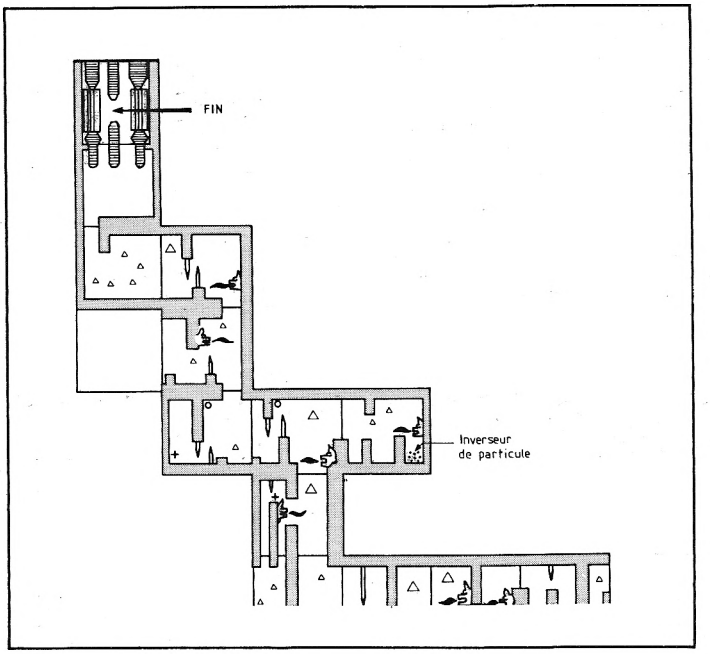
Lorsque les arrivées sont marquées avec un S (Scroll), se placer devant la paroi de la caverne qui contient l'anneau et appuyer sur "S".

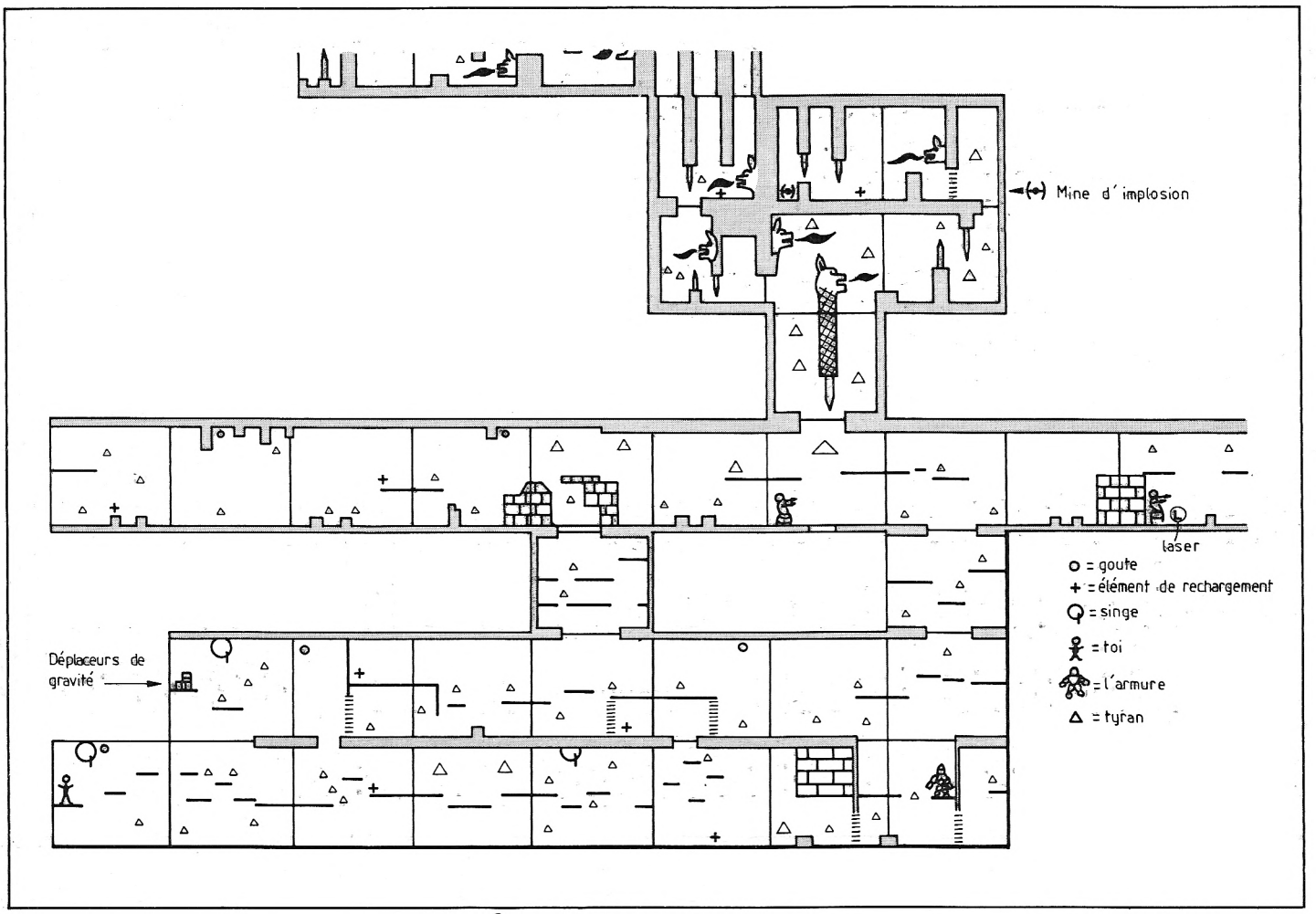
Par Hervé & ZM

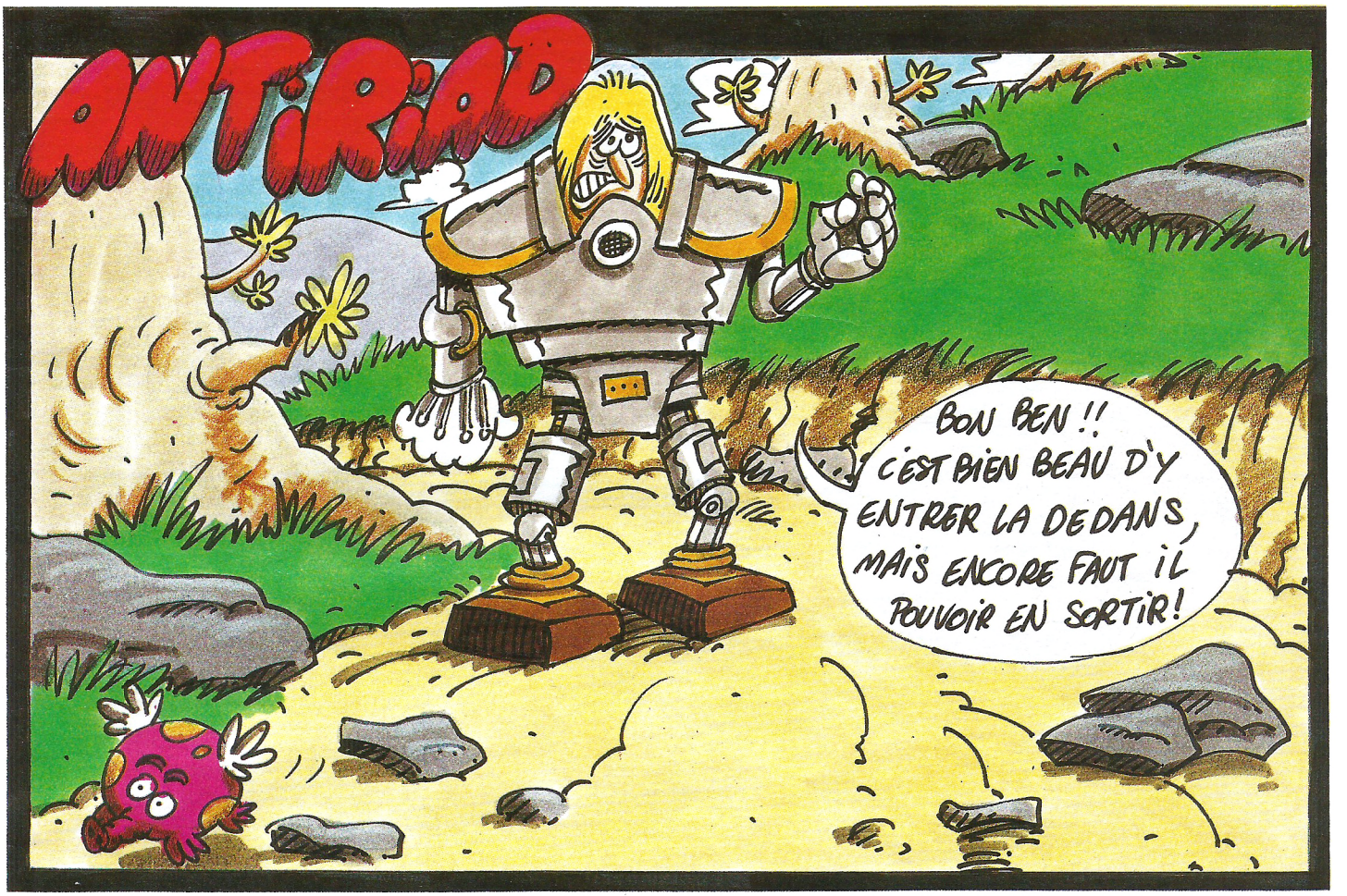
MASTERTRONIC






FIN
Inverseur
de particule

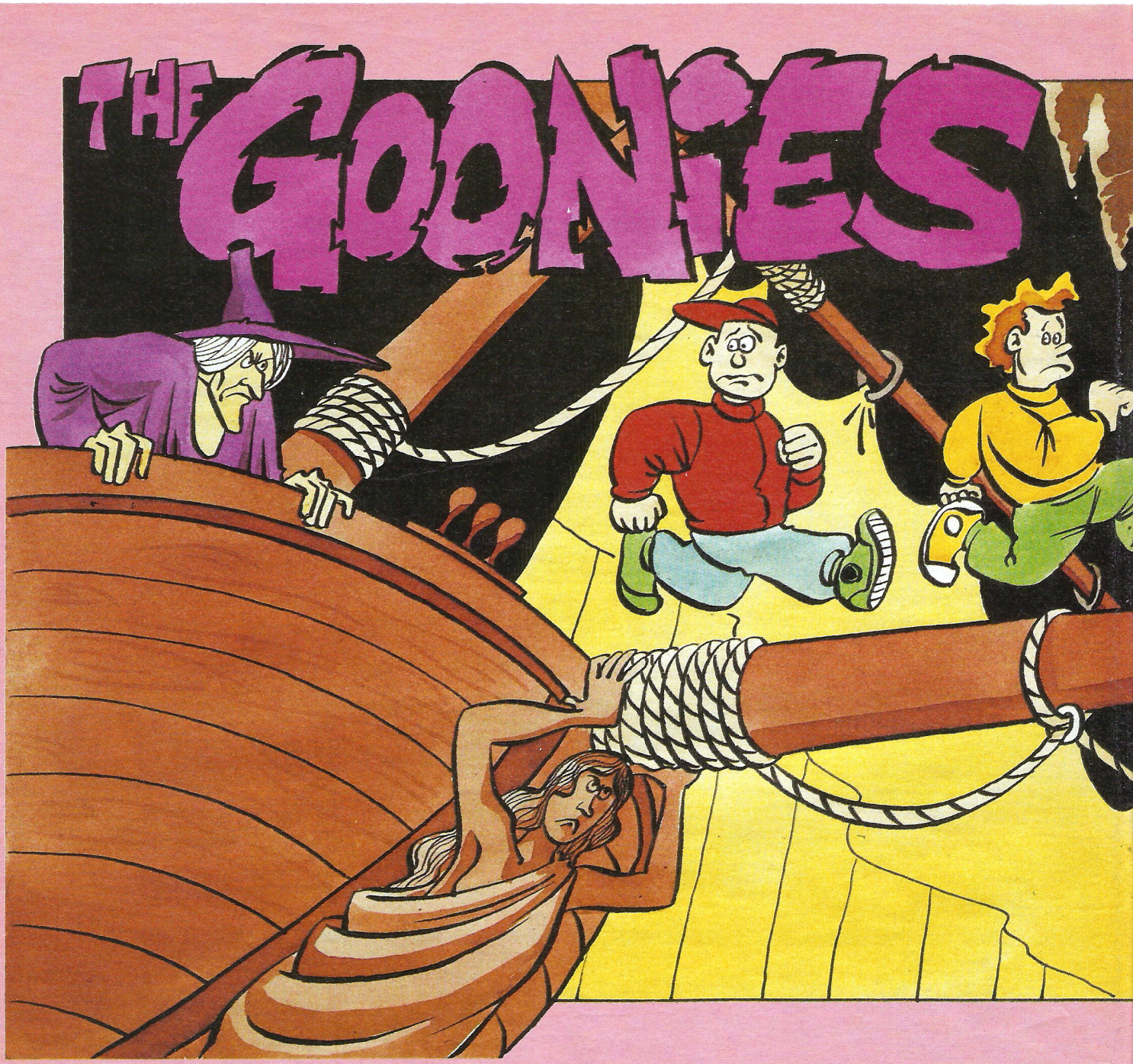

Mine d'implosion
laser
Déplaceurs de
gravité
o = goute
+ = élément de rechargement
Q = singe
= toi
= l'armure
△ = tyran



Vous aimez écrire, vous possédez
un bon sens critique
et un jugement sûr.
Le monde **AMSTRAD** vous passionne !

AM-MAG

le leader de la presse dédiée
recherche des **collaborateurs**
pour étoffer son équipe rédactionnelle.
Contactez: J. Eltabet au ***(1) 43 98 22 22***



Solution
(Imagine)

The goonies se joue à deux, il est d'ailleurs presque impossible de terminer seul le 2e tableau, quoique (voir N. B. du troisième tableau).

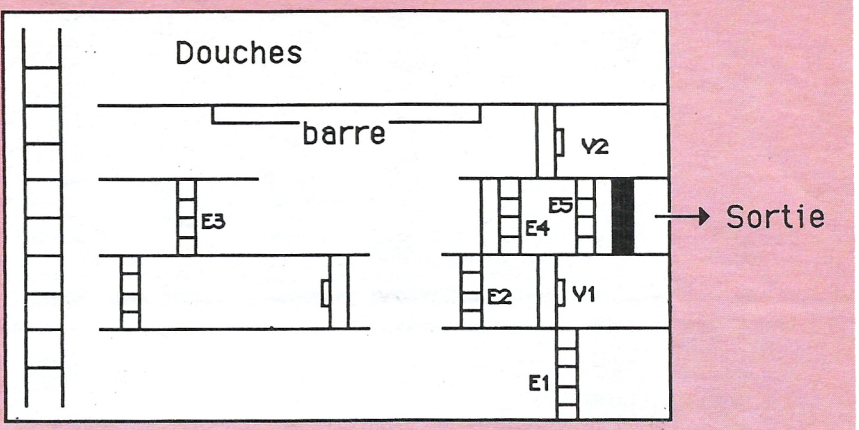
2e tableau : le premier goonie monte E1 puis E2. Le second monte alors E1 et se place sur V1 (de ce fait, V2 ne crache plus de gaz). Le premier goonie saute sur l'autre plateforme, monte E3, saute pour attraper la barre, traverse, atterrit sur la plateforme de droite, descend E4, monte E5 et se met sur V2. C'est au tour du second goonie d'effectuer le même périple afin de rejoindre son copain sur V2 et faire ainsi disparaître le morceau de tuyau (attention aux gouttes).

3e tableau : le premier goonie saute et attrape M1, pendant que le second descend E1 et attrape M2. Dès que la bille est tombée dans T1, le 1er goonie descend E1, puis E2 et attrape M3. Pendant ce temps, le second goonie descend E2, puis E3 quand la bille est tombée dans T2 et se place sur S. La bille tombe dans T3 puis dans T, ce qui retire un barreau. Les deux goonies doivent aussitôt remonter prendre leur place. Il n'y a plus de barreaux lorsque trois billes sont tombées. Ce tableau nécessite une PARFAITE coordination entre les deux joueurs (ne vous occupez que de votre personnage).

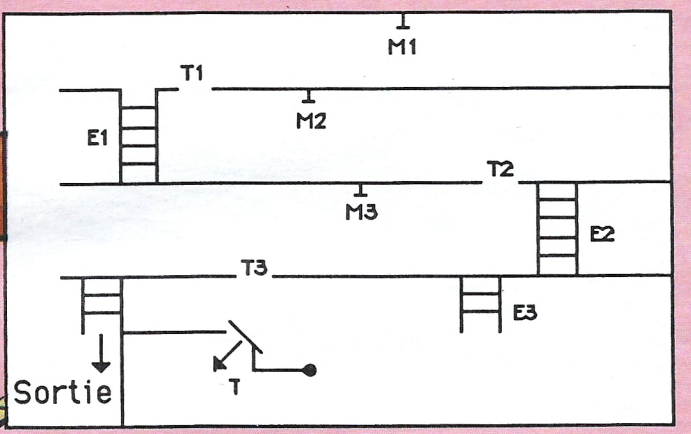
N. B. (de Bruno COMBE) : ce tableau peut être franchi en solitaire : le premier goonie attrape M1 et le deuxième M2 (T1 et T2 s'ouvrent). Dès que la bille tombe dans T2, le deuxième se place vite sous M3. Là, il faut attendre que la bille dépasse T3, pour aussitôt attraper M3. Au moment où ladite bille revient vers T3, lâchez M3. Vous disposez alors de quelques secondes pour amorcer la descente du premier goonie. A l'instant précis où la bille redépasse T3, le deuxième goonie attrape de nouveau M3. Il convient de renouveller l'opération (2 à 3 fois), jusqu'à ce que le premier goonie arrive en bas et se place sur S. Dès que la bille est tombée dans T, reprendre tout depuis le début (prenez garde à ne pas vous tromper de goonie, en raison des fréquents changements de personnage).

4e tableau : le but est ici d'empiler quatre oeufs en bas à droite de l'écran, pour former une espèce d'échelle. Le premier goonie (clavier) doit monter tirer la manette en haut à droite, afin de boucher le "trou" et permettre au second goonie (joystick) d'apporter l'oeuf. Sitôt quatre oeufs empilés, le second goonie doit res-





2ème tableau



3ème tableau

ter à côté de ceux-ci. Le premier goonie descend alors au bord du trou grâce au passage secret, se place très près du bord et saute. Les deux goonies escaladent l'échelle d'oeufs, tournent à droite et gagnent ainsi la liberté. Il est conseillé d'éliminer les oeufs tombant dans la partie gauche de l'écran, en les poussant dans le petit bain d'acide qui apparaît lorsqu'on tire la manette en haut à gauche de l'écran.

5e tableau : les deux goonies passent en prenant garde à ne pas se faire écraser par les pierres, puis descendent par le "ressort". Là, un seul descend l'échelle et se place à côté de l'espèce de sucre d'orge pour faire monter la pierre. Ainsi, le goonie resté au premier étage monte sur le bateau. Problème : les commandes sont inversées! le goonie passe en évitant le liquide qui tombe des casseroles. Après cette courte croisière, il lui faut sauter sur la terre ferme, mais attention : à ce moment précis, les commandes ne sont plus inversées. Ensuite, il saute et attrape la barre lumineuse pour ôter l'obstacle vers la sortie. Pendant ce temps, l'autre goonie lâche la pierre (pas sur son copain, quand même) et se dirige vers la sortie située à gauche de l'écran. N'oublions pas les vilains petits papillons qui font rien qu'à vous embêter.

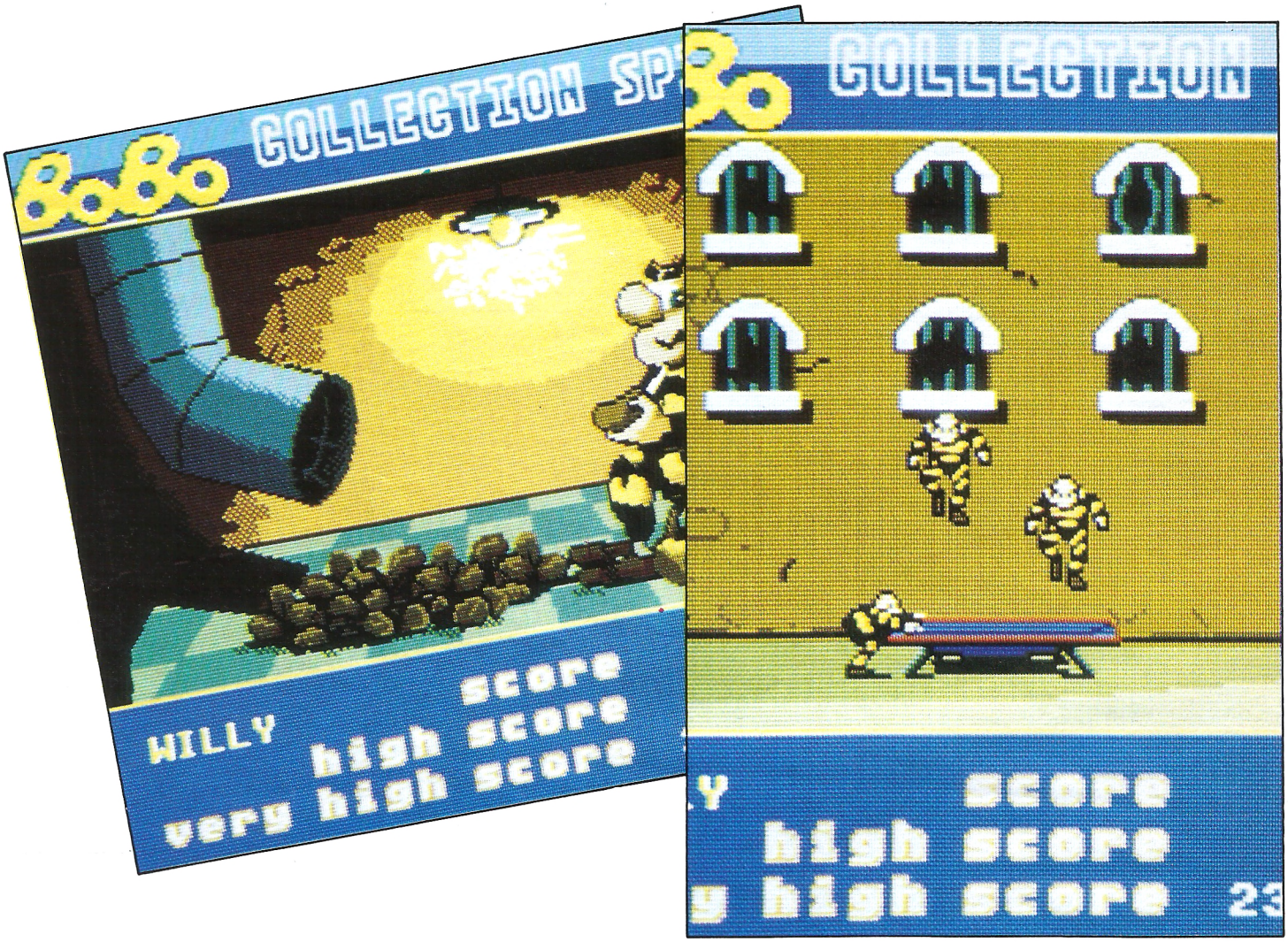
6e tableau : le plus intéressant, mais le plus dur à passer. Il suffit tout "simplement" de traverser à l'aide des barres qui apparaissent et disparaissent. Tout d'abord, il faut sauter la première barre (ne pas marcher dessus) en évitant, si possible, les gouttes qui tombent. Les deux goonies se plaçent ensuite sur les dernières barres situées à l'extrême droite et attendent qu'elles disparaissent pour choir sur la dernière barre bleue (en bas). Ils sautent. L'un monte attraper la manette ouvrant le passage secret.
L'autre emprunte ce passage (la grille), atterrit en haut à droite, saute sur l'étage intérieur, puis sur la plateforme inférieure. Il doit ensuite avancer (et ne pas sauter) vers le vide, lorsque la goutte du milieu se trouve à environ un centimètre de la barre qu'elle touche. Il s'agit, bien sûr, des gouttes tombant sur les barres faisant partie du "monument" au centre du tableau. Donc, le goonie s'avance, tombe dans le vide ! Va t-il plonger dans l'acide ? Non, car une barre apparaît in extremis pour stopper sa chute. Le goonie saute alors très vite sur la terre et tire la manette. A l'autre goonie de parcourir le même chemin.

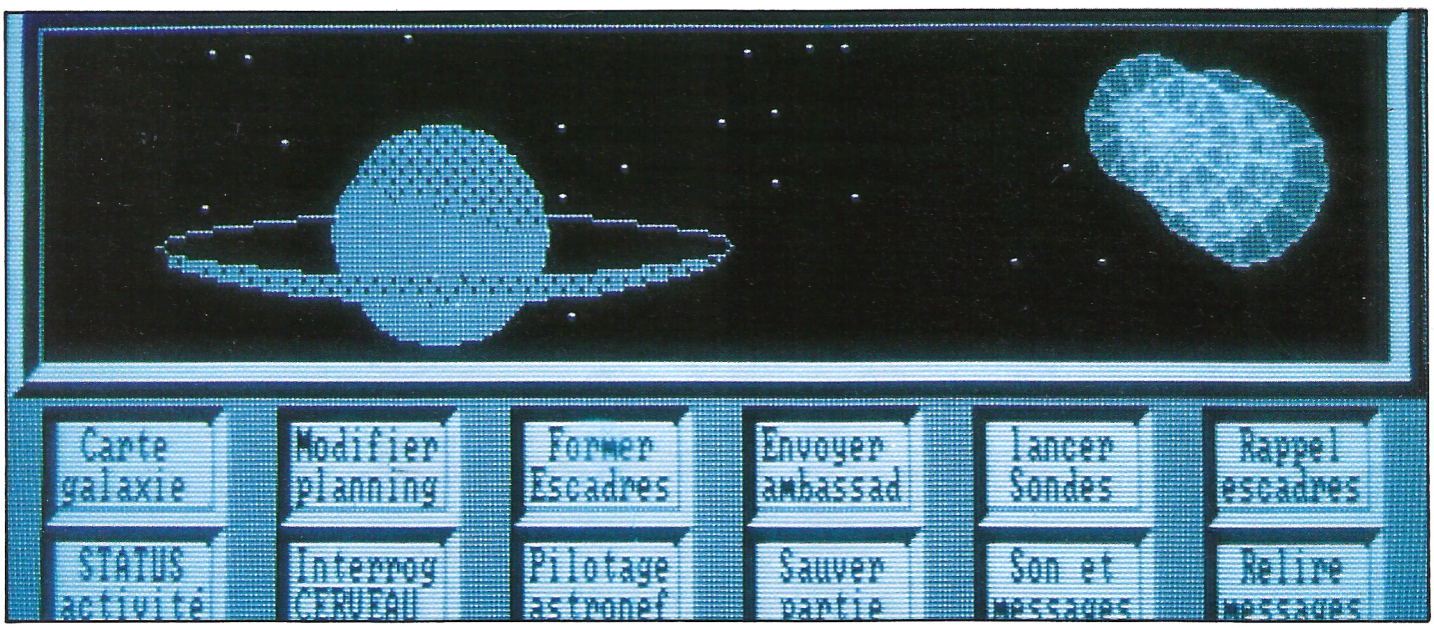
Lorsque les deux amis sont réunis en bas à droite, on passe au 7ème tableau.

7e tableau : très simple... Un des goonies monte à l'échelle, attrape l'échelle horizontale, traverse et atterrit sur un des "flips". Placé au bout de ce dernier, il saute pour attraper la manette qui libère un bloc, que l'autre goonie doit rattraper et pousser à gauche (dans l'eau) jusqu'à ne plus pouvoir (là, il faut faire vite, car le bloc est emporté par le courant). Le second goonie saute alors dessus et attrape la manette d'en bas. Les deux goonies ainsi accrochés, la pieuvre va descendre et nos deux copains pourront traverser le cours d'eau, jusque là obstrué.

8e tableau : le tableau du trésor et de la liberté ! Les deux goonies montent sur le bateau par la grande échelle et s'accrochent chacun à une manette. Un bloc tombe du grand mât. Lorsque l'affreuse sorcière du rez-de-chaussée se dirige vers la droite, faites tomber le bloc avec un goonie par le "trou" central. Le goonie tombé doit pousser le bloc, afin d'attraper la manette d'en bas faisant apparaître un trésor à droite du bateau. La cupide sorcière va rester dessous dans l'espoir de se l'approprier, qu'elle y reste ! Après que le goonie d'en haut ait rejoint celui d'en bas, nos deux complices grimpent l'échelle de gauche, puis la dernière et tournent finalement à droite pour gagner une liberté ôôôô combien méritée.

Véronic et Laurent


COLLECTION SP
WILLY
score
high score
very high score
COLLECTION
score
high score
high score
23


Carte galaxie
Modifier planning
Former Escadres
Envoyer ambassad
Lancer Sondes
Rappel escadres
STATUS activité
Interrog CERVEAU
Pilotage astronef
Sauver partie
Son et messages
Relire messages

BOBO

Feriez-vous un bon détenu ? Si vous voulez le savoir, essayez d'aider Bobo à accomplir les six épreuves de la prison d'Inzepoket.

Editeur : Infogrames
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : PC

Bobo est un prisonnier professionnel: son jeu favori est d'essayer de s'évader. Il y arrive parfois mais revient toujours à la prison où il vit depuis dix sept ans. Il doit s'acquitter de corvées parfois amusantes: elles sont au nombre de six. Vous êtes Bobo et devez les accomplir, les unes après les autres successivement.

Quelles corvées !

Bobo doit d'abord nourrir ses camarades affamés au fur et à mesure qu'ils arrivent. Il est armé pour cela d'une casserole et d'une louche. Mais lorsque les six détenus sont à table, il devient difficile de les servir tous ensemble, d'autant plus qu'il faut parfois retourner chercher une casserole pleine arrivée par le monte-plat. Si un détenu attend trop, il manifeste son mécontentement en renversant la casserole sur Bobo. Celui-ci passe alors au deuxième niveau : il doit éplucher le plus de pommes de terre possible. Inutile de tricher, les pommes de terre mal épluchées reviennent toutes seules sur le tas. Mais s'il en arrive trop, Bobo sera submergé et passera à la troisième épreuve, où il doit laver un sol avant le passage du directeur : mais tout le monde s'est donné rendez-vous dans cette salle : Bobo peut les empêcher d'entrer en bloquant l'une des portes mais il ne peut surveiller tout le monde et la pièce devient vite sale.

Vite, de l'action...

Bobo se retrouve alors devant les fenêtres des prisons : il doit aider ses camarades à s'évader en les faisant passer au-dessus d'un mur grâce à un trampoline. Attention ! si quatre détenus s'écrasent sur le mur, Bobo passe au cinquième niveau : il lui faut sauter sur l'un des trois fils électriques pour éviter les éclairs : si Bobo se fait griller ou se jette dans le vide, il se retrouve à la dernière épreuve : là, il aura à bercer ses cinq compagnons de cellule afin qu'ils ne ronflent plus et le laissent dormir : mais si vous touchez trois fois le pot de chambre (vous réveillez tout le monde à chaque fois), Bobo épuisé dormira par terre et le jeu sera terminé. Bobo est un excellent jeu d'arcade aux musiques (il y en a six) et graphismes très bien réalisés, et de surcroît très amusant. Malheureusement ce jeu à l'action trop répétitive n'a pas une durée de vie très longue. Dommage.

KRISTOR

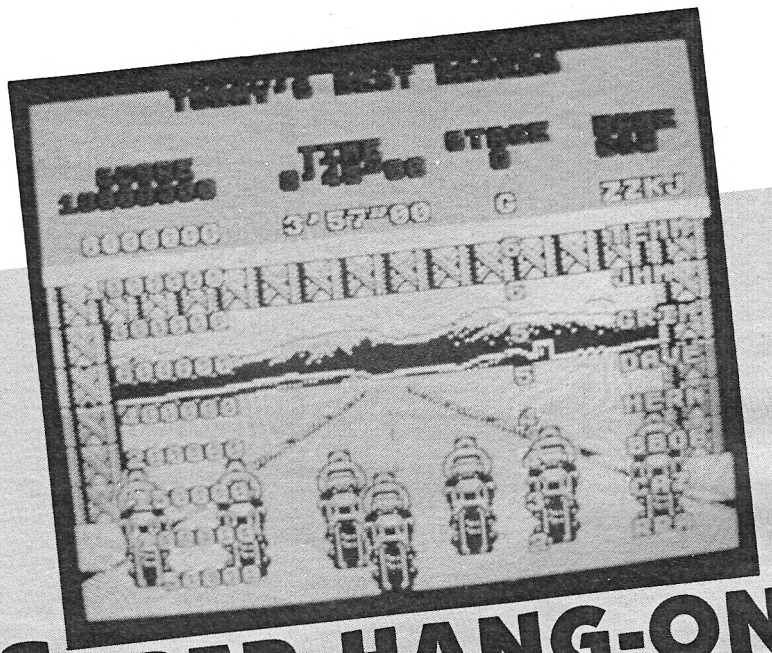
Kristor est le dernier jeu d'aventure édité par Loriciels sur PC et compatibles. Vous allez diriger une base dont le but est de découvrir de nouveaux mondes afin d'apporter à votre planète des minerais indispensables à sa survie.

Editeur : Loriciels
Genre : aventure
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Machine : PC

Vous vous retrouvez en 6078 après la 4e glaciation (dans longtemps, quoi !). Les différents mondes ont tous pour but la récolte des trois minerais nécessaires à leur survie : le kristor, le mégatronium et surtout le plasma. Vous dirigez une base interstellaire destinée à la collecte de ces minerais. Vous devez bien sûr en récolter le maximum, tout en vous méfiant des autres aliens qui ont le même but que vous : vous devez soit vous allier à eux, soit les combattre. Vous devez d'abord lancer des sondes afin de découvrir de nouveaux mondes riches en minerais avant vos ennemis. Puis vous formez des escadres de cargos transporteurs et de croiseurs de guerre escorteurs afin de les y envoyer. Vous pouvez en cas de conflit avec l'ennemi soit choisir de diriger vous-même la bataille soit, si vous priviégiez la réflexion pure, laisser l'ordinateur gérer le combat. Vous devez aussi construire vous-même votre matériel, etc.

En fait, les dix niveaux de difficulté et les trente-six scénarios de départ possibles ajoutés aux nombreuses options de ce jeu le rendent extrêmement complexe. Le graphisme est agréable et précis et rend bien l'atmosphère (façon de parler) de l'espace. La cassette qui tient lieu de notice est un peu défaillante: on n'entend pas les commentaires ! A part cela, Kristor est un jeu de réflexion bien élaboré.

Stumpik



SUPER HANG-ON

Les moteurs vrombissent... C'est par un lourd soleil de l'été africain, que va débuter le championnat du monde moto. Les concurrents sont alignés sur la ligne de départ, une musique retentit, le signal va bientôt être donné...

Editeur : Electric Dreams
Genre : simulation moto
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★
Appréciation : ★★★
Machine : CPC

Ah, mes enfants, quelle émotion ! Super Hang-On, la simulation de moto par excellence de Sega, arrive sur Amstrad. Si vous saviez... ça fait des mois que j'attends ça... Prenons nos précautions. Voyons voir... Qui est-ce qui a fait ça ? Electric Dreams. Chouette, ça promet... Non, je vérifie. C'est parce que je me méfie. C'est que je me souviens encore de Enduro Racer, moi : Activision avait plutôt râté son coup à l'époque. Mais là, Electric Dreams... Y'a aucune raison que ce soit râté, bien au contraire.

C'est donc tout à fait confiant que j'introduis ma disquette dans le drive, et que je tape le fatidique RUN''DISC.

Page de présentation pas géniale mais sympa (après tout, on s'en moque un peu, c'est pas elle qui compte le plus dans cette histoire), et voilà qu'apparaît la carte des principaux continents : Afrique, Asie, Etats-Unis, Europe. Sur chacun, un circuit différent, à chaque fois plus difficile. Et, normalement, si l'adaptation est fidèle, une musique différente aussi. Allez hop, le plus difficile pour commencer...

La voilà, la musique. Beuark ! Qu'est-ce ? Quel est ce bruit infâme ? Ah, je vois : le son est au maximum ; baissons-le un peu. Oui, ça passe déjà mieux. Mais c'est bizarre quand même.

Allons bon, un menu, maintenant. Voyons : jeu au clavier, jeu au joystick et sensivité. Ah, c'est sympa ça : on peut régler soi-même le temps de réponse de la moto. Mettons-là au maximum...

J'appuie sur feu, et c'est parti. A vous Guy Lux.

Peut mieux faire

Les connaisseurs de la version originale de Super Hang-On risquent fort d'être passablement déçus en découvrant ce qu'en a fait Electric Dreams.

Graphiquement parlant, c'est vraiment pas génial. Tout comme dans Enduro Racer, le mode 1 a été retenu, ce qui permet d'obtenir une meilleure résolution graphique certes, mais au détriment du nombre de couleurs. Chacun des quatre principaux éléments du décor est d'une couleur donnée : le circuit, les coureurs, l'horizon et le ciel. De plus, les coureurs ne sont pas « remplis » (on voit au travers, quoi), ce qui produit parfois des effets amusants, mais dont on se serait bien passés.

Enfin, la lenteur relative de la course fait qu'il est très difficile de se prendre au jeu... mais pas impossible. Ce n'est qu'après plusieurs parties (et encore, je suis gentil) que le joueur pourra apprécier Super Hang-On à sa juste valeur : un esprit de compétition souffle tout au long du jeu, esprit malheureusement vite mis en déroute par le « roooonnnn-roooonnn » incessant que produit le moteur de la machine, pourtant sensé être le plus performant du moment. Quand les programmeurs comprendront-ils que dans certains cas, il vaut mieux ne pas avoir de bruitages du tout, mais de la musique, plutôt que de mauvais bruitages ? Super Hang-On n'innove en rien dans les simulations moto sur Amstrad ; on pourra peut-être le préférer à Grand Prix 500 cc, mais il ne restera pas dans les anales du soft. Et pourtant, notre confrère anglais Zap 64 ! l'a qualifié de « bien meilleur qu'OutRun ». Franchement, je vois pas où est la référence...

Stéphane Schreiber

RENEGADE

(suite du n°31)Enfin, le 4ème tableau !

Pour éliminer les noirs du quatrième étage (le plus vite possible), usez de coups de pied arrière (seulement dans la rue). Lorsqu'on pénètre dans la maison du boss, il faut tuer les noirs avec des coups de pied chassés (pour plus de sécurité, monter et descendre). Quand ils sont morts, avancez sur le boss en évitant les balles et se mettre contre le mur à droite. Se déboiter s'il tire et revenir à la charge en lui assenant des coups de poing. Réitérer l'opération jusqu'à sa mort, puis allez voir votre amie.

S. R

DUN DARACH

Plein de conseils !

- On doit s'efforcer d'obtenir plus d'argent que celui dont on dispose au début du jeu. Une somme de 20 000 iridis sera suffisante.
- Avec l'argent obtenu, s'acheter une Lire chez Minstrel, que DAIN acceptera (porte secrète à Park Row), en offrant un bouclier en échange.
- Ledit bouclier devra être déposé sur l'autel de Haid Midir, où apparaîtra la M-KEY.
- Cette clef permet d'accéder à une autre chambre secrète située à Cross Street, où se trouve le Telestone.
- Acheter maintenant une licence dans Thieves Guild et laisser la M-KEY n'importe où.
- La licence permet de sortir la perle de Strong Romm sans aucun problème. Une fois sorti, laisser la licence dans le premier endroit possible.
- Acheter ensuite un sortilège chez Magic.
- A Continuation, il faut trouver SKAR avec le Telestone et lui offrir le sortilège (lorsqu'on l'imagine passer) afin qu'il devienne visible. Il donne alors un Scroll en échange de la perle.
- Acheter une statue chez Gallery et la donner à Teth (porte secrète dans Claw Lane) qui vous donnera une D-KEY.
- Cette fameuse clef permet l'accès au château. Une fois à l'intérieur, il faut composer le code [dpe] dans la chambre des trois autels. Il faudra sortir de celle-ci avec le Scroll.
- La séquence des portes pour les huit chambres est la suivante : 3 - 3 - 5 - 5 - 4 - 4 - 3 - 2.
- En possession du Scroll, on peut accéder à une nouvelle chambre avec trois autels. Le code qu'il faut composer est : [oak].
- Il faut prendre L-KEY se trouvant sur l'un des autels et une fois le code obtenu, on accède à la chambre suivante où se trouve LOEG. Ce dernier sera libre dès que vous lui remettrez la clef.

CUCHULAIN PEUT SORTIR DE LA VILLE EN UTILISANT L-KEY DANS LA PORTE DE CLAWN LANE.

A propos des objets

- Dans la galerie située au n°34 de Marsh Street (quartier de Rathade), emmener les objets : FOIL, PILE, RAZOR, RUE.
- Dans la galerie située au n°71 de la rue Stowe Road (quartier de The Soke), emmener les objets : BARREL, BROADAXE, DRYSALT, HAMMER.
- Dans la galerie située au n°4 de la rue Herne Hill (quartier de Argot), déposer les objets : HEMLOCK, LAST, LEAD, STING.
- Dans la galerie située au n°1 de Herne Hill (quartier de Old Quaters), emmener les objets : ADZE, ARROW, HOE, NEEDLE.

Passages secrets

Il existe un passage dans le quartier d'Argot. Il suffit de se diriger vers le porche situé au n°67 de Amber Way, pour ressortir par le porche du n°2 de Herne Hill dans le quartier d'Argot.
Un autre passage relie le porche du n°15 de Old Hill, avec celui du n°30 de Marsh Street dans le quartier de Grey Market.

Diego Prado CARRASQUILLA

ACADEMY

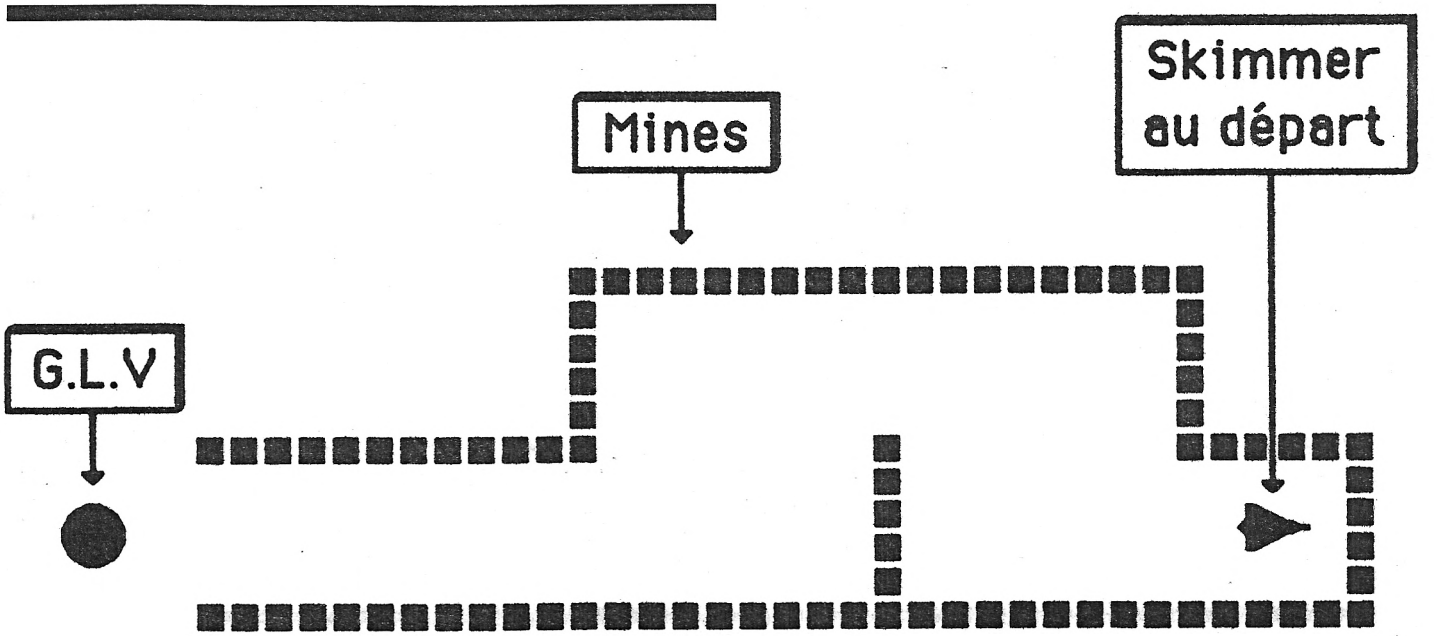
´Un skimmer d'enfer !

Le dessin ci-dessus représente ce que l'on peut voir sur le scanner durant la mission Softly Softly. Vous arriverez au pied du G.L.V si vous circulez entre les rangées de mines, en abattant les soucoupes et autres droïds.
Pour cette mission, l'ordinateur vous propose le Gcs Lincoln. Je vous propose pour le même prix, un Skimmer mieux équipé :

- Scanner unit : oui
- Compass/ADF unit : oui
- Target/Track unit : oui
- Infra-Red unit : oui
- Missiles : 4
- Laser Power Level : high
- Main Drive Power : med
  Shield Power Unit : high
- Steering Unit : low

N. B. : Si vous possédez la version française, il vous suffit de traduire.

Edouard WGEUX



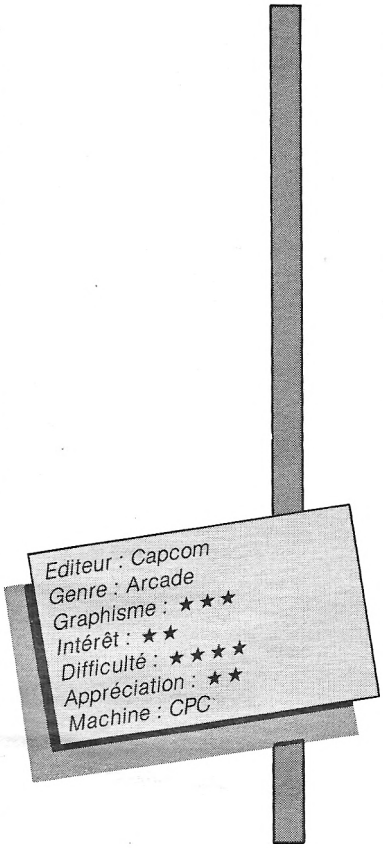
Gunsmoke

Sherif d'une petite ville du Wild West des États-Unis, ça vous dirait. Mais attention, le boulot n'est pas de tout repos face aux ennemis innombrables que vous allez devoir combattre. L'ouest sauvage mérite bien son nom.

Vous vous retrouvez donc dans la peau d'un sherif dont les deux revolvers sont connus pour être les plus rapides de l'Ouest. Il va falloir traverser cinq épreuves qui se termineront par un affrontement avec un bandit plus redoutable que les autres. Une fois ces épreuves passées, il vous restera le combat final. Vous allez d'abord devoir affronter dans les rues de votre ville les ennemis envoyés par le masque et qui vous assailleront à pied ou à cheval ; puis vous les retrouverez dans une gare ferroviaire.

De la matrone à la bombe

A la fin de cette phase, il vous faudra combattre ce que l'on appelle communément une forte femme. Vous vous retrouvez alors dans un canyon attaqué par des indiens soooooovages (comme le lion de la pub). Si vous vous en débarassez, il vous faudra éliminer un riche personnage qui s'amuse à vous jeter des bombes. Dans la quatrième phase, vous aurez à descendre sur un radeau en bois des rapides bourrés d'indiens (encore eux) et d'alligators en prime qui ne rêvent que d'une chose : vous déguster tout cru. Vous vous débarassez ensuite de Barbegrise le gros méchant et vous vous croyez enfin tranquille ? Neni, il vous reste à détruire un charmant jeune homme qui vous balance des boomerangs à la pelle. Vous pourrez alors seulement, (enfin ! c'est pas trop tôt) profiter du moment de repos de la fin de ce jeu. Hop, il faut repartir de plus belle ! Moi j'ai vite démissionné.
Surtout qu'en fait ce jeu est des plus banals : les graphismes ne sont pas très fouillés, les couleurs tristounettes, les bruitages plutôt légers, en plus on se prend rapidement la tête comme pas permis.



STARQUAKE

Vous dirigez Blob, être opéré biologiquement devant collecter les objets nécessaires à la stabilisation de la planète, ceci à travers les 512 écrans bourrés d'ennemis.

En effet, un trou noir s'est formé au bord de la galaxie, duquel est sortie une planète. Mais le cœur de celle-ci est instable et s'il explose il détruira toute la galaxie et ses habitants, ce qui est assez ennuyeux pour eux. Ils vous ont donc envoyé vous, Blob, après vous avoir fait subir un conditionnement biologique qui vous permet de survivre sur la planète en question.
L'écran de jeu est composé de deux parties : une fenêtre en haut qui vous indique votre score, votre nombre de vies, et votre niveau de batteries, d'unités-ponts et de munitions, ainsi que les objets que vous transportez. En dessous se trouve la fenêtre qui représente votre situation actuelle dans une des cavernes. Vous allez en effet devoir visiter les 512 écrans de jeu et y récolter tous les objets s'y trouvant. Vous devrez les emmener au cœur de la planète.

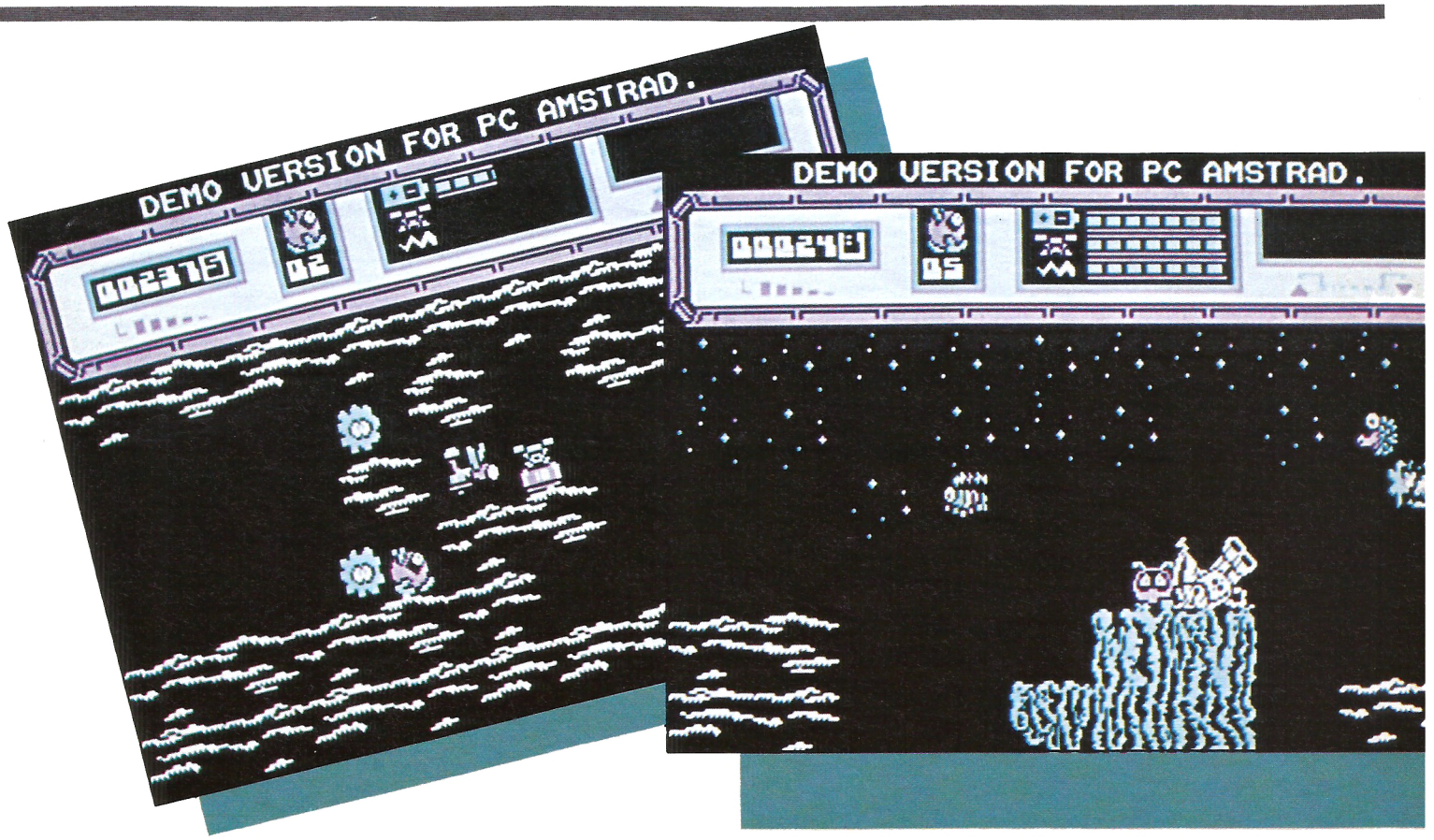
Vilaines bébêtes...

Mais tout cela serait trop facile s'il n'y avait ces bestioles sans nom qui cherchent à vous détruire par simple toucher. De plus vous n'avez qu'un nombre limite de munitions pour les éliminer. Il faut aussi éviter les pièges tels que les mini-centrales qui vous grillent en moins de deux. Et puis il vous faudra faire plusieurs voyages car vous devez collecter neuf objets et vous ne pouvez en transporter que quatre. Vous disposez de trois méthodes de transport : la marche à pied avec utilisation des unités-ponts pour vous soulever (attention celles-ci disparaissent au bout de quelques secondes) ; les hoverpards, sortes d'engins volants qui vous transportent rapidement à travers les cavernes et qui se trouvent dans les docking-postes (bases), et enfin les 15 téléporteurs. Malheureusement vous avez un nombre limité d'unités-ponts ; vous ne pouvez prendre d'objets lorsque vous êtes en hoverpad et êtes donc obligé de retrouver un docking-post pour s'y laisser et revenir collecter les objets.
Enfin pour vous servir d'un téléporteur, il faut connaître le code du téléporteur d'arrivée.
Heureusement certains objets sont des bonus qui vous donnent des vies, des munitions ou des unités-ponts supplémentaires. Il existe aussi des cartes d'accès qui vous permettent d'utiliser les pyramides de Cheops pour y troquer un objet contre un autre plus utile.
Starquake possède des graphismes précis et agréables, malgré un manque de couleur chronique (comme souvent sur PC). De plus les bruitages et la musique sont bien réalisés. Enfin on prend plaisir à jouer à cette aventure/arcade amusante. Un très bon jeu.

Stumpik

Editeur : Mandarin Software
Genre : aventure/arcade
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : CPC

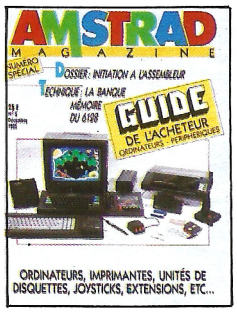



DEMO VERSION FOR PC AMSTRAD.
DEMO VERSION FOR PC AMSTRAD.

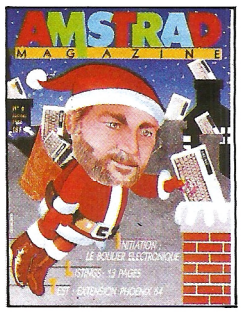
COMPLETEZ VOTRE COLL
CASSETTES, DISQU



N° 4 - Test du PCW 8256 Alan Sugar en direct du Sicob. Initiation à l'Assembleur (2e partie).



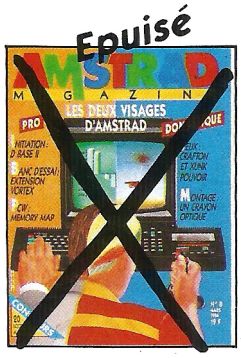
N° 5 - Le guide complet de l'acheteur : les ordinateurs et leurs périphériques. Initiation à l'Assembleur (3e partie).



N° 6 - Les premiers pas avec Locoscript. Le bouclier électronique.



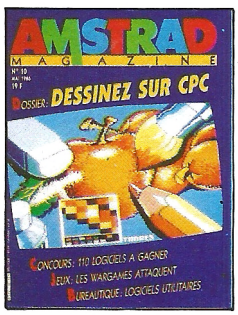
N° 7 - Amstrad Expo : le guide. La souris AMX en test. CP/M : et le CPC devint pro GSX.



N° 8 - Help : le début avec Sorcery + Initiation au Logo : 1re partie. PCW : le Memory Map.



N° 9 - Minitels, interfaces, modems : dossier télécommunication. Initiation à CP/M, Logo (2e partie) et DBase II. Réalisez votre lecteur 5"1/4.



N° 10 - Dessinez avec votre CPC : le dossier de tous les outils disponibles. Le nouveau PCW 8512 au banc d'essai. Initiation au Logo (3e partie).



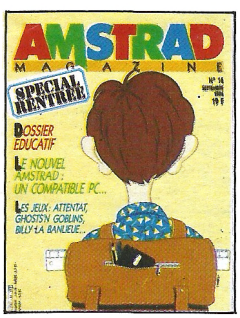
N° 11 - Le point sur les disquettes 3 pouces. Un week-end à Londres à gagner. Dossier imprimantes.



N° 12 - Enquête ; des pirates, où ça ? Initiation au Pascal.



N° 13 - Pour passer de bonnes vacances : pleins de jeux et de listings.



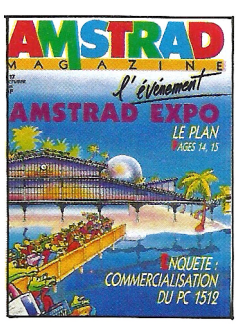
N° 14 - Le point sur la rentrée. Dossier éducatif.



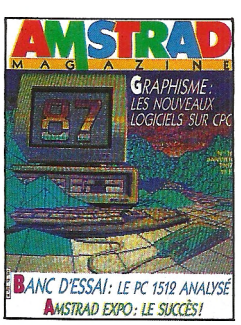
N° 15 - Dernier-né de la "famille" Amstrad : le PC 1512 testé.



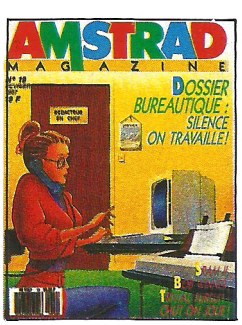
N°16 - Dossier Musique : Logiciels, matériels, listings. Pro : applications sur le PCW, Gestion plus Initiation à turbo Pascal 3.



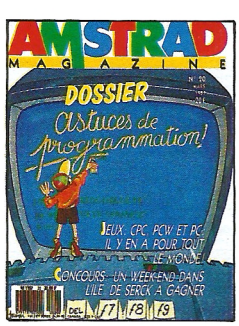
N° 17 - Enquête : Commercialisation du PC 1512.



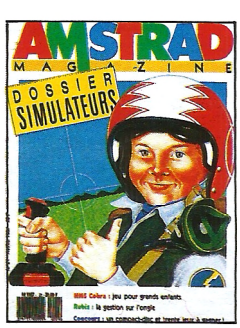
N° 18 - Banc d'essai le PC 1512 analysé. Graphisme : les nouveaux logiciels sur CPC. Pro : CAO-DAO, PCW Point.



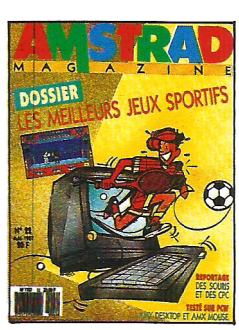
N° 19 - Dossier bureautique. Pro : CAO-DAO II, CAO et Turbo Pascal.



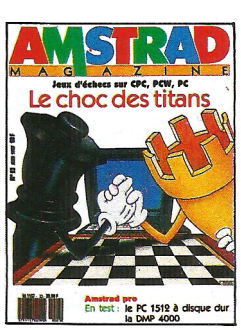
N° 20 - Astuces de programmation. Jeux CPC, PCW et PC. Pro : CAO et Turbo Pascal.



N° 21 - Dossier simulateurs. Pro : CAO et Turbo Pascal, PCW Graph.



N° 22 - Dossier : les meilleurs jeux sportifs. Reportage : des souris et des CPC. Testé sur PCW : Amx Desktop et Amx Mouse.



N° 23 - Jeux d'échecs sur CPC, PCW, PC. En test : le PC 1512 à disque dur, la DMP 4000.

ECTION ET COMMANDEZ ETTES, RELIURES.



N° 24 - L'avenir des jeux : logiciels, superproduction, jeux à grand spectacle.



N° 25 - Pro : Masterfile, central point software. Flight simulateur.



N° 26 - Le nouveau PCW 9512. Les traitements de texte. Les joysticks pour jouer.



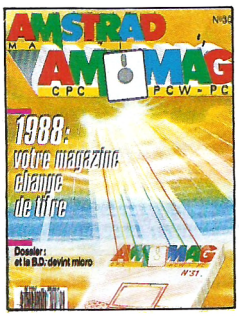
N° 27 - L'informatique à l'école. Le guide d'achat des traitements de texte.



N° 28 - Le PC 1640 mis à nu. Graphisme et son : Amstrad côté musique.



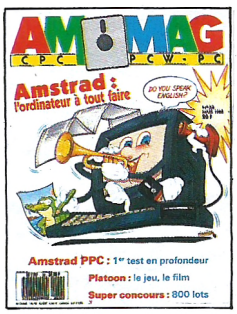
N° 29 - Douze idées de jeux cadeaux. L'informatique à l'école (suite).



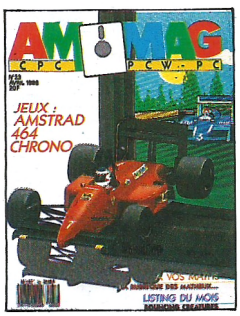
N° 30 - Et la B.D. devint micro.



N° 31 - Tout sur l'Amstrad. Dossier freeware : des jeux gratuits... ? Basigraph : les possibilités graphiques du CPC. Mewilo : jeu exotique.



N° 32 - Amstrad : l'ordinateur à tout faire. L'Amstrad PPC : 1er test en profondeur. Platoon : le jeu, le film.



N° 33 - Jeux : Amstrad 464 chrono. Bouncing créatures : listing du mois. A vos maths.



N° 34 - Amstrad : musicalement votre. Pirates ! Gros plan sur un jeu. Clock chess 88 : le meilleur jeu d'échec sur PCW. Amstrad CPC : des fenêtres en listing.

Reliez vos brochures



BON DE COMMANDE

Coupon à retourner à : AM-Mag, service diffusion, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé

CASSETTES à 59 F : n° 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
(entourez celles que vous désirez) Collection de 6 cassettes : 340 F

DISQUETTES comprenant les listings d'Amstrad Magazine. ☐ n° 3, 4, 5 : 140 F. ☐ n° 6, 7, 8 : 140 F. ☐ n° 9, 10, 11 : 140 F. ☐ n° 12, 13, 14 : 140 F. ☐ n° 15, 16, 17 : 140 F. ☐ n° 18, 19, 20 : 140 F. ☐ n° 21, 22, 23 : 140 F. ☐ n° 24, 25, 26 : 140 F. ☐ n° 27, 28, 29 : 140 F. ☐ n° 30, 31, 32 : 140 F. ☐ n° 33, 34, 35 : 140 F. Europe : 200 FF. Airmail : 200 FF mandat international.

RELIURES Prix ☐ 65 F (60 F pour les abonnés).

ANCIENS NUMEROS ☐ 1 numéro d'Amstrad Magazine : 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35 (entourez celui que vous désirez) Soit : 18 F + 6,50 F de frais de port : 24,50 F.
☐ Collection (numéros 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35 : 385 F.
(envoi gratuit).
☐ Collection de 6 numéros au choix : 90 F (envoi gratuit) ☐ Collection de 12 numéros au choix : 160 F (envoi gratuit)

Préciser S.V.P. : Êtes-vous déjà abonné : ☐ oui ☐ non
Possédez-vous un ordinateur AMSTRAD : ☐ oui ☐ non
Lequel .....

Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles.

NOM ..... PRENOM .....

RUE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

TAB PNS Date Signature

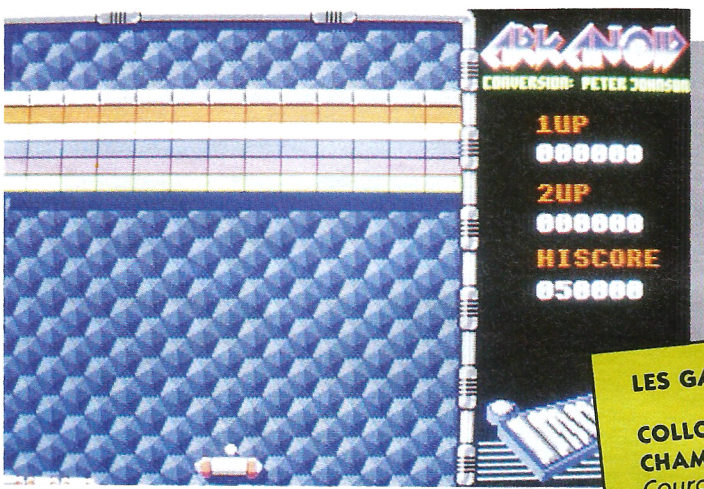
☐ Chèque Bancaire ☐ Chèque Postal ☐ Mandat

HIT-PARADE

HIT-PARADE DE NOS LECTEURS

Aucune nouvelle entrée fracassante ce mois ci, mais quelques fluctuations dans les hits, apparemment indéboulonnables, de Mai et Juin. Signalons néanmoins l'approche timide de quelques titres prometteurs, qui avec le temps, finiront sans doute par supplanter leurs ainés. Un grand merci pour vos cartes chatoyantes, toujours plus nombreuses à nous parvenir.

1 - Arkanoïd ↗ 1
(Imagine)
2 - Barbarian ↗ 1
(Palace Software)
3 - Gauntlet II ↗ 1
(US Gold)
4 - Renegade ↗ 2
(Imagine Software)
5 - Ikari Warrior ↗ 12
(Elite)
6 - Trantor ↗ 5
(Go !)
7 - Bob Winner ↘ 6
(Loriciels)
8 - Sapiens →
(Loriciels)
9 - Gryzor ↘ 4
(Go !)
10 - Fer & Flamme ↘ 1
(Ubi Soft)
11 - Cauldron II ↗ 1
(Palace Sofware)
12 - MGT ↘ 2
(Loriciels)
13 - Sram II ↘ 6
(Ere Informatique)
14 - Super Sky ↘ 1
(Microïds)
15 - Prohibition ↗ 3
(Infogrames)
16 - Out Run ↘ 1
(Us Gold)
17 - Light Force ↗ 4
(FTL)
18 - M'enfin ↗ 4
(Ubi Soft)
19 - Trivial Poursuit ↗ 1
(Domark)
20 - Masque ↘ 1
(Ubi Soft)



↗ : en hausse.
↘ : en baisse
→ : sans changement
★ : entrée nouvelle
Les chiffres qui figurent à la droite des signes correspondent au nombre de places gagnées ou perdues.

LES GAGNANTS DU MOIS

COLLOMBAR Hervé - *Morzine*
CHAMOULAUD Gwenaël - *La Couronne*
NAVARRO Eric - *Meyzieu*
KOUBDJANIAN Sylvain - *Lyon*
MOUREY Thierry - *Chevigny St Sauveur*
DELAMARE Grégory - *Moissy Cramayel*
ROUX Michaël - *Le Lavandou*
GALLINIERE David - *St-Etienne de Montluc*
BRIVAL Victor - *Paris*
HAMARD Florence - *Pau*

HIT-PARADE DES REVENDEURS

(Ce hit-parade nous est communiqué par M.E.R.C.I, 23, rue dela mouchetière, Z.I d'Ingre, 45140 ST JEAN DE LA RUELLE

1 - Tetris
(Mirror Soft)
2 - Quad
(Microïds)
3 - Nigle Mansell's
(Martech)
4 - Space Racer
(Loriciels)
5 - Arcade Action
(Ocean)



6 - Super Sky
(Microïds)
7 - Profession détective
(Ubi Soft)
8 - Magnificent Seven
(Ocean)
9 - Conspiration
(Ubi Soft)
10 -Konami
(Imagine)

QUESTIONS

Dans Jack the Nipper I, où faut-il déposer les objets comme : la colle, le poids, la tétine, la statuette, la lessive, etc.
Dans Jack the Nipper II, que faut-il faire pour déposer les objets devant les animaux ou les explorateurs (la souris devant l'éléphant ?)
Merci d'avance aux lecteurs sympas.

Nicolas Delaval

Dans Avenger, à ce qu'il paraît, on peut descendre des escaliers pour chercher le parchemin des Ketsiun. Comment faire ?

Nguyen Huu Toan

Comment faire partie de la grande croisière dans Les Passagers du Vent I ?.
Dans Combat School, comment franchir l'étape du parcours du combattant avant la fin du temps (vies infinies ou différents trucs) ? D'avance merci.

Ludovic Dujon

S.O.S ! Dans The Dambuster, comment détruire les barrages ?
Sont-ils les seuls éléments destructibles au sol ? Comment et où atterrir ?
Toute aide pour les Tempiers d'Orven et Atlantis serait la bienvenue.

Michel Bonetto

Je ne sais que faire dans Robin of Sherwood (version anglaise) ; comment sortir du donjon ? Et pourquoi pas la solution complète ?..

Fredo LE BELGO

Dans le Passager du Temps, pouvez-vous me donner le nom du livre que l'on est sensé trouver dans les toilettes ?

Franck DESCHAMP

Dans le Passager du Temps, que faut-il faire pour déclencher le court-circuit de la deuxième salle

Pascal

Dans le jeu Aliens, qui peut m'aider à passer les salles suivantes :
- 162 (entrée de la salle du générateur).
- 153 (entrée du bloc de recherche médical).
- 184 (entrée du troisième bloc : chambre des reines).
ainsi que les salles 141, 152, 153, 154, 158, 160 et 161.Il m'est en effet impossible d'en ressortir.

Patrick BEAUPERE

Dans Maracaïbo, comment casser les amphores ? D'avance, merci.

Jean-Régis BONNAFOUX

Dans Glider-Rider, je réussis sans problème à me transformer en deltaplane, mais il m'est impossible d'entrer dans la base. Comment faire ?..

Bébert

Pouvez-vous m'indiquer (salle, étage) où se trouve la clef (ou les clefs) permettant d'ouvrir les portes au quatrième étage du jeu l'anneau de Zengara ? Je possède déjà une grosse clef, une petite et une en or. De plus, j'aimerais savoir si le livre sert à quelque chose.

Eugénie

Dans Gremlin, comment détruire le cinéma ? Où est le chef des Gremlins ? Que peut-on faire dans le bar et le magasin ?

Philippe PILUCH

Qui peut m'aider à passer le premier niveau (et même les autres) de « Tuer n'est pas jouer » version PCW. Pour Franck Bruno's Boxing (toujours pour PCW), comment vaincre Mafiosi, Antipodean et Peter Perfect ? Je commence à devenir dingue !..

Didier CARRE

Dans le jeu 3DC, que faut-il faire après avoir eu l'hélice, le milieu du sous-marin, ainsi que le fuel ? Quelqu'un aurait-il un programme de temps infini pour Metrocross ou Out Run (version K7) ?

Xavier JANC

Lecteur perdu, cherche solution pour passer au tableau suivant de Legend of Kage. Je parviens à tuer une vingtaine de gardes, mais je ne ne peux accéder au second tableau.

Nicolas FREMONT

RÉPONSES

A la cantonnade...
Pour obtenir des vies infinies dans Road Runner, appuyez simultanément sur S et U.

Jean-Mary KLAY

A Jérôme Péronnier
(n°34 - QIN)
Voici comment faire pour attirer l'attention du chaman de la face 1 de la disquette 2. Comme on vous l'indique, il s'agit du chaman de la source, donc il convient d'attirer son attention avec le seau rempli d'eau. Il faut taper « Je lui montre le seau » afin qu'il réagisse. C'est ce personnage qui donne le plan n°4.
Comment remplir sa bourse ? En regardant de près le pont qui se trouve au sud et en nettoyant la barrière. Il est alors possible, après avoir rempli la bourse, d'acheter l'esclave. Toutefois, ce n'est pas obligatoire pour mener à bien la mission. Bonne chance.

Christian BOURNAT

A olivier Coustou
(n°34 - Prohibition)
Je te signale ce petit truc au cas où tu ne le connaîtrais pas : lorsque le compteur arrive à 1, appuie sur ESC jusqu'à ce qu'il reparte. A chaque pression sur cette touche, tu verras le nombre de $ encaissé ainsi que le niveau de ton bouclier. Ce n'est pas infini, mais on peut ainsi tenir plus longtemps.

Sputnik Cracker

A Wandrille Delcambre
(n°34 - l'Ange de cristal)
- Arrivé au vide (panneau « ne rien jeter »), tu verras un cactus derrière lequel est dissimulé une statue.
- Le pistolet se trouve dans une maison stiffienne. Il y a un homme en bleu et une créature dans la pièce du pistolet, lequel est sous le lit.
- Le chien est à l'extérieur d'une maison stiffienne, dans un enclos où figure un panneau sur lequel est écrit « Dingo ». Prends le portique et fais passer le chien une fois dessous afin de le guérir (une seule fois, ou alors...). Pour l'amener, prends un os et jette-le; il ira le chercher. Continue ainsi jusqu'à la maison swapis.
- Pour prendre la potion, prends un fruit (attention qu'il ne te tombe pas sur la tête) et une herbe jaune (mais pas une branche jaune) près des arbres. Pose-les ensuite sur le transcuder de la maison à droite en bas de l'église et va le donner au swappis jaunes (malades).
- Pour les origines, prends les quatre statuettes et pose-les sur les socles dans l'église. Prends un objet et offre-le au swappi qui apparaîtra. Il te donnera le livre en échange, qu'il te faudra donner au plus grand swappi de la maison où il y a le panneau.
- Chaque mission réussie fait augmenter le pourcentage de confiance. Va ensuite dans la salle des plantes carnivores, une ouverture apparaîtra.

Jérôme CARRERE

A Frédérick et Cyril
(n°35 - Pharaon)
Suite à la demande de quelques lecteurs, je vous adresse un petit bout de la solution de Pharaon.
- Pousse pierre, prends message, lis message avec loupe, 20, nord, prends pyramide, ouest, défonce porte, nord, tire poignée, prends grenade, prends diapo, ouest, est, allume torche, prends minitel, éteins torche, sud, branche minitel, allume minitel, tape 3615, tape LORICIELS, éteins minitel, prends minitel, nord, dégoupille grenade, jette grenade, nord, donne minitel.
- Ensuite, acheter une boussole au souc, un chameau et enfin une gourde au marchands de récipients. Aller devant le temple, prendre la corde, plus loin le masque, la 2e pyramide et enfin, ouvrir le sarcophage. Arrivé en face de la porte, il faut attacher la corde à l'anneau et taper : n°5 tire corde. Reprendre la corde et aller au nord.
- Il faut monter sur le chameau, aller à l'est pour traverser le désert des dieux et au bout de celui-ci, boire pour éviter la mort devant les grandes pyramides. Revenir ensuite sur ses pas, traverser le Nil, en face de 3 pyramides prendre la petite, aller derrière le sphinx et prononcer « Gloire au sphinx », revenir en face des 3 pyramides, mettre le masque avant d'aller à l'est et d'arriver en face du temple. Là, il faut poser les pyramides sur la carte que vous a remis le dieu et alors... désolé, je ne suis pas allé plus loin.

Jean-Mary Klay

PETITES ANNONCES

VENTES

Vds CPC 464 + moniteur couleur + drive DD 1 + 55 jeux + manuels d'utilisation + revues. Très peu servis. Tél. : 43.27.92.71 (le soir).

Vds Vortex Fix + disk tout neuf avec garantie 2 000 F., vds lecteur de disk DD1 bon état 1 000 F. Contactez au 43.83.84.89 (Kay), 43.85.17.79 (Do).

Vds double lecteur 5''1/4 Vontex avec 130 disks, 1 500 logiciels + deux boites de rangements, vendu 3 500 F. Tél. : 39.90.95.42

Vds Modem professionnel, valeur réelle 8 000 F., vendu 2 000 F. Tél. : 39.90.95.42

Vds CPC 464 avec lecteur DD1 et imprimante DMP1, 20 livres, disquettes, cassettes, l'ensemble inséparable 3 000 F. Tél. : 42.55.84.81

Vds 6128 couleur avec environ 70 disquettes pleines 4 000 F., imprimante Microline prof. 2 000 F. Tél. : 39.90.95.42

Vds CPC 6128 couleur + souris AMX + 11 disquettes + imprimante IBM 180 CIS, le tout 4 000 F. Téléphoner au 34.19.48.60

Vds CPC 464 mono + DDI1 + DMP 2000 + adapt. TV + Tassword + scrabble + cass. + disks + docum. 3 000 F. Tél. : 30.39.20.96 (Val d'Oise).

Vds Amstrad 6128, moniteur couleur + imprimante DMP 2000 + joystick et 150 disks remplis de 650 softs dont news. Tél. : 40.22.25.58

Vds CPC 6128 + moniteur couleur neuf dans son emballage car gagner concours juin par non informaticien. Prix : 2 900 F. Tison, 47.07.09.69, Paris V.

Vds 6128 coul. TBE + joystick + nbx jeux + multiplan + Datamat + trt. texte + 30 disquettes vierges + boite rangement + livres, 4 000 F. Tél. : 60.86.24.16 le soir.

Vds 6128 monochrome, lect. 5 1/4, Dbase, multiplan, calcumat, space moving, jeux, utilit. jeux, joystick, 10 disquettes, livres, 4 500 F. Tél. : 62.98.90.33

Vds synthé voc., 250 F., graph-X, 150 F., Tasword 6128, 220 F., Tasword 464, 100 F., livres + revues Amstrad, 500 F. HP31E, 150 F. Tél. : Branko, 47.07.63.83 - 40.34.87.71

Vds PC 1512 DD mono neuf garantie + imp. LX 800 + 3 log. tab. + T. texte + desval + 10700 + Bur. en cadeau, aff. à saisir après 20 H. Norbert 34.53.65.36

Vds 6128 couleur + jeux 3 200 F. 5 Jasmin + 170 disks, 2 200 F., imprimante DMP 2000, 1 200 F. A débattre. Le Guern, Tél. : 60.15.48.56 (91)

Vds CPC 464 couleur bon état + jostick + lecteur de disquette DDI-1 + imprimante GLP 3101 + env. 50 jeux + manuel d'utilisation, prix à déb. Tél. : 74.96.35.55, 38090 Villefontaine.

Vds col. comp. Amstrad magazine, CPC, Microstrad + N° Amstar, Amstrad user + 464 Firmware + plans CPC 6128 le tout 1 000 F. Tél. : 38.66.30.70

Vds CPC 464 couleur TBE + env. 25 K7 orig. + câble minitel + documents, le tout 2 600 F. Tél. : 78.21.26.61, demandez Eric.

Vds CPC 464 couleur + nombreux jeux + 4 livres de programmes + rallonge moniteur/clavier + 2 joysticks 2 600 F. Tél. : 48.57.54.93, après 18 H.

Vds CPC 464 (moniteur coul.) excellent état (300 jeux), 3 000 F. Pauquet Renaud, 10, rue Hoche, 80300 Albert. Tél. : 22.75.01.60 (après 18 heures).

Vds table graphique graphiscop 2, + logiciel sur Amstrad CPC (très peu servi, excellent état) pour 650 F. Tél. : 60.19.20.85 91430 Igny.

Vds convertisseur pour connecter un minitel à tout ordinateur à partir d'une RS 232. Alain au 91.52.75.66 après 20 H. (Marseille).

Vds 464 mono + 100 prgs + méthode formation basic + 14 revues Amst. + livres + K7 + adap. périt. le tout, 1 800 F. Tél. : 40.05.80.82, demander Franck.

Vds CPC 464 couleur + housses + joystick + nbx logiciels + revues Amstrad magazine de 1 à 15. Prix : 2 200 F. Tél. : 48.26.94.93 (le soir).

Vds console Radiola Vidéopac Jet 25 TBE + 4 cassettes. Le tout 1 000 F. Tél. : 47.93.35.99 après 18 H. Laurent.

Vds CPC 6128 mono + adap. péritel + 19 disks (env. 60 jeux) + originaux, le tout 3 000 F. à débattre. (au lieu de 4 500 F.) Tél. : 74.22.44.71

Pour les « petits budgets », vds clavier CPC 6128 + souris, caméron + 150 jeux, 2 100 F. ou à débattre. Tél. : 75.59.01.27 (achat joystick possible).

Vds 6128 coul. garant. 1990 + DMP 2000 + scanner + Amsd. + 300 × 5 1/4 + 30 × 3 + housses + rubans + 50 K7 + magnéto + cables + revues. Etat neuf, 10 000 F. Tél. : 94.90.41.74

Vds lects 5''1/4 DF - DD (720 K) pour CPC 6128, 664, 464 avec sélects de face et drive A ou B pour 1 600 F. Tél. : (161) 60.60.27.86, demandez Sambath, après 18 H.

Vds jeux disks pour 6128, prix 20 F., fournir disquette. Rens. Tél. : 46.44.67.24 après 19 H.

Vds imprimante Star DP 510 graphique + ruban neuf + cable de 4 M. + papier 1 000 F. Tél. : 28.59.26.71

Vds Amstrad 464 couleur TBE + housses + joystick + boite + logiciels (jeux et utilitaires) + nombreux livres et revues. Le tout pour 2 500 F. Téléphone : 47.98.11.22

Vds au + offrant CPC 464 coul. + invers de drive + DD1 + 5''1/4 (sous garant.) + vues, manuels, 130 disks 5''1/4 remplis. Ecrire à Karine Brelit, 13, rue Roger Salengro, 93150 Blanc Mesnil. Réponse assurée.

Lepan Daniel, 34, av. A. Briand, 28000 Chartes, vds imprimante Seikosha GP 500, 800 F. peu servi, vds Easy Amsword, 150 F. cass., 200 F disk.

Vds imprimante IBM 5201/002 avec syst. de F. à F. jamais servie, valeur 22 200 F., vendue 12 200 F. Tél. : 27.80.92.50

Vds offset Gestetner 0E1 avec clicheur + fixateur. Jamais servie, valeur 115 000 F., vendue 58 000 F. Tél. : 27.80.92.50 / 27.44.02.90 après 20 H.

Vds Amstrad 6128 coul. an. 86 + jostick + jeux et utilitaires + disks vierges + livres revues et manuel + housses, le tout : 3 900 F. Tél. : 74.35.27.45 (Ain).

Vds utilitaires originaux K7 et disk pour CPC 464 et 6128. Ecrire pour liste à Didier Lamotte, 84 Bd National Apt 5069, 92000 Nanterre.

Vds originaux (Dragon, Lair, Part 2, album Epix, collection Konani, Bedlam, Nemesis, Part 1), 100 à 200 F. Tél. : 32.40.66.06 après 20 heures.

Vds Amstrad 464 mono + 64 K mém. + lecteur DD1 + disquettes + livres TBE 2 500 F. Tél. : (1) 60.84.76.96 après 18 H.

Vds 6128 coul. + DMP 2000 (garantie) + rallonge + originaux (Capitaine Blood...) + 6 livres + 50 disks, 4 200 F. Tél. : 20.03.08.99 (Nord).

Stop affaire ! Vds tablette graphique bon état 650 F. Tél. : 48.85.91.44

Stop affaire ! Vends énormément de programmes pour CPC 464. Très très très bas prix. Exemple : out run, 90 F ; all star hits N° 2, 80 F ; arcade action, 80 F ; game set and match, 80 F ; 3D grand prix, 80 F ; international karaté, 60 F ; le pendu, 60 F et plein d'autres logiciels. De plus, les frais d'envois sont inclus dans le prix. Pour plus d'informations, contacter : Davagnar Christophe, 123, boulevard Masséna, 75013 Paris. Tél. à partir de 18 h : 45.85.81.79.

Vends CPC 6128 couleur, garanti 5 mois, 30 utilitaires + jeux + disquettes vierges + joystick. Tél. : 63.39.53.65.

Vds jeux d'origine sur 6128. Bob Morane espace (100 F), Bob Morane chevalerie (100 F), fer et flamme (80 F), MGT et bactron (100 F), crazy cars (80 F), ou le tout 370 F. Tél. : 30.42.96.10. Demander Xavier.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + lecteur disq. DDI + synthétiseur SSAI + DMP 2160 + crayon optique + 2 joysticks + revues + papiers impr. + 150 jeux disq. + 33 jeux cass. Prix : 15 000 F. Tél. : 60.60.58.83.

Vds CPC 6128 couleur, TBE (oct 87) + D base 2, multiplan + 100 exc. jeux + joystick + Am-Mags (N22-?). Prix : 4 300 F à débattre. Appeler vite ! : 30.38.56.24.

Vends Amstrad CPC 664 couleur + ext. mémoire + très nbrx jeux et utilit + nbrx livres. Renseignements au 30.37.76.79 (Stéphane).

Vends CPC 6128 couleur, excellent état (87) + 11 disquettes (30 jeux). Le tout pour 2 500 F. Tél. : 37.42.00.48 (avant 19 h) ou 37.42.01.92 (après 19 h).

Vends imprimante DMP 2000, jamais servie, cause double emploi, 1 400 F. Tél. : 60.14.50.51.

Vds 6128 coul. + multiface 2 + 4 joysticks + 1 doubleur + MP2 + 150 jeux et util. + DMP 2000 + 10 rubans, 5 000 F. Tél. ap 19 h : 46.77.89.25.

Vends 6128 mono + jeux + revues + cable magnéto, 2 000 F. Vends imprimante DMP 2160, 1 400 F (neuve). Tél. : 59.61.25.40 (Benoît), après 19 h.

Vends disquettes 3 sur Amstrad CPC vierges ou pleines, cause achat d'un lecteur 5/1.4. Tél. : 41.65.52.05 ou 28, rue Pont à Mousson, 49300 Chollet.

Vds moniteur couleur pour 6128, 1 500 F. Disks originaux, 3 livres (clefs, l. machine, l. disqu). Appeler Gérard Loïc au 85.35.71.57.

Vds disk 3 + jaquette imprimante, 23 F. Liste de 125 hits contre enveloppe timbrée à : G. Bachelot, 22, rue de la Victoire, 77330 Ozoir.

Vds lecteur disquettes 3 pouces, 900 F. Berna : (1) 43.72.64.64.

Vds CPC 464 couleur + DD1 + EXM 64K + 50 disk 3 + 50 revues + doubleur joystick + 2 joysticks, à débattre. Sache JM, 8, rue du Mal Leclerc, 74300 Cluses.

Vds PC 1512 mono, disque dur, 20 méga, joystick + imprim Gémini 120C/5 + logiciels évolution calcomat superbase multiplan, 12 000 F. Tél. : 98.39.80.93.

Vds CPC 6128 coul + double Vortex S 1/4 + imprimante U82A Microlime + 1 600 logs. Prix : 9 000 F. Poss. de vente séparée. Tél. : 39.90.95.42.

Vds CPC 464 mono + 200 jeux, 1 200 F + drive DDI 1, 1 100 F + adaptateur péritel, 250 F + 35 nouveautés sur disc 3, 25 F la disquette pleine. Téléphoner à Philippe au 41.72.83.09.

Vends synthétiseur vocal technimusique, version disquette. Prix : 350 F. Tél. : 83.20.09.75. Demander Benoît.

Vends CPC 6128 coul., TBE, juillet 87 + 25 disks 3 (60 jeux + utilitaires). Prix : 3 000 F. Tél. : 93.98.90.72, Nice. Alexandre, après 18 h.

Vends CPC 6128 coul. + jeux util + digitaliseur ARA + graphiscop. Prix : 3 500 F. Tél. : 43.26.80.56. Paris, à partir de 18 h.

Vds Amstrad PC 151200 mono + 100 logiciels + souris + carton d'emballage + 10 D7 vierges + manuel d'utilisation. Le tout en très bon état (à peine 1 an), presque jamais servi. Prix : 5 000 F. Tél. : 43.37.70.81. Michaël.

Vends CPC 6128 coul + 25 D7 originales + 2 joys. (Speedking, Kempston Pro 5000) + revues. Le tout très bon état et cédé à 3 800 F. Tél. : 69.42.72.71.

Vends CPC 6128 coul. Querty + joystick Pro 5000 + boîte poss. + 30 jeux (mercenary, fer et flamme) + util. (disco, turbot 2, 3,...). Le tout : 3 000 F. Tél. : 64.01.95.66.

Vends Am-Mag N° 1 à 27, 10 F. Contacter Arnaud au 46.28.42.26.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 2 joysticks + 75 jeux dont certains récents (Trator,...) + manuel de base. Le tout pour 2 500 F. Tél. : 39.74.03.23 (Yvelines). Merci.

Vds logiciels CPC 6128. Liste sur demande. Charrier Patrice, Bussières, 63260 Aigueperse. Rapide et sérieux, réponse assurée. Tél. : 73.63.72.58.

Cause départ, vds 1512 SD HD20 coul., TBE + housses + joys & carte, ts nbx log, boîte 50 disq. + livres, 11 000 F à déb. Tél. : 46.28.52.41.

Vends CPC 6128 monochrome, TBE, encore garanti 1 an, 1 700 F. S'adresser à Romain au 38.95.58.86.

Vds nbrx jeux sur CPC 6128 à des prix très intéressants. Tél. : 75.59.01.27 (ne pas téléphoner entre le 2 et le 8).

Lot Amstrad à bon prix ! CPC 464 mono + DDI + K7 et disks, pleins de programmes + 6 livres, matériel sous garantie, 3 000 F. Tél. : 42.25.70.62.

Vds Amstrad PC 1640 HDMD + nbx logiciels + livrés neufs, ss garantie, 10 000 F + imprimante DMP 3160, neuve, 1 600 F. Tél. : 74.36.21.38.

Vds CPC 6128 monochrome + jeux multiplan, D base, Datamat, 1 700 F. Tél. : 60.87.71.64 (HB), 43.21.59.95 (soir) ou 46.33.49.39.

Urgent, vds 6128 coul + FD 1 + DMP 2000 + lect K7 + souris + nbx logiciels + accessoires, 8 200 F à débattre. Tél. : 86.86.63.27, après 19 heures.

Vds Amstrad CPC 464 coul. + cray. opt. + log. + doc. et listings 2 200 F., scanner DART 600 F., ext. Vortex 512 K, 960 F., deuxième lecteur de disquettes 800 F. Tél. : 90.59.89.18

Vds CPC 6128 couleur + DMP 2000 + rallonges clavier + joystick, état neuf à saisir. Prix : 3 300 F.
Vds pour CPC 6128 drive 3 1/2. ICV double faces, état neuf. Prix : 2 000 F.
Vds souris AMX avec logiciel + tapis + logiciels AMX page Maker (originaux) jamais servi, état neuf. Prix : 800 F. Cause passage sur PC. Tél. : 60.28.40.54 Gérard.

Vds CPC 464 monochrome + vide utilisateur + joystick + jeux (Outrun, Renegade, Barbarian...), le tout, 2 000 F. Tél. : 34.81.06.19

Affaire, vds 464 mono + synthé SSAI + 11 jeux Saboteur, Sentinel, etc. le tout 1 500 F. Ecrire à M. Coez, 2, Square Thorez, 78190 Trappes. App. 127

Vds Amstrad 6128 couleur + lecteur cassette + 2 joysticks + 100 logiciels + nbrx livres-revues. Prix : 3 200 F. Tél. : 39.13.45.43 après 19 h.

Vds Amstrad PC 1512 couleur, deux lecteurs de disquettes + imprimante DMP 3000. Prix : 5 500 F. Tél. : 47.78.89.74 après 19 h.

Cause achat PC, vds PCW 8256 excel. état + disqu. systèmes + PCW-Graph + multiplan + manuels. Tél. après 18 h. (47) 53.19.84

Vds Amstrad CPC 464 avec moniteur couleur + quelques jeux au prix de 1 800 F., état neuf. Tél. : 39.83.85.08

Vds CPC 6128 couleur + nbrx logiciels + revues : 4 000 F. Créteil. Tél. : 43.39.96.73 après 19 h.

Vds CPC 6128, coul. état neuf + 1MP Citizen + rame de papier + lecteur disc : Jasmin + nbx jeux et utilitaires (28 discs 3 + 93 discs 5 1/4) + revues et livres + josticks + cordons pour imprimante et lecteur Jasmin + boites de rangement. Prix : 5 600 F. Appelez Yann au 48.86.50.90

Vds CPC 464 couleur + 10 jeux, le tout pour 2 000 F. Tél. : (68) 51.21.56 après 20 h.

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 60 disquettes + revues (surtout Am-Mag), le tout en très bon état. Vendu 3 200 F. Tél. : 48.67.98.31 (Phil)

Vds interface disc 464 reconfigurée pour lecteur(s) 3 et / ou 5 P 1/4 en drive A ou B. Tél. :

Raphaël (1) 43.72.64.64 (répondeur).

Vds CPC 464 couleur + DDI1 + jeux (+ 250) + livres + revues + synthé vocal SSAI + joystick : 4 500 F. Tél. : 60.14.01.87 demandez Mathias.

Vds Mirage Imager CPC 6128 au prix de 300 F. Tél. : 21.73.61.11

Vds CPC 464 Tbe, mono + joystick + 35 jeux + guide + revues. Prix : 3 000 F. Vendu 1 700 F. Tél. : 42.01.64.13

Vds intégrale PC, 600 F. (gagné à un jeu), CPC 6128 mono, 2 500 F., lecteur de disc 5 1/4 : 700 F., adaptateur péritel 300 F. Tél. : 74.84.44.24

Vds sur disc original, 250 F. : Platoon 85 F. et Bivouac 90 F. et sur cassette originale Gauntlet, 245 F. Tél. : 33.32.08.07

Cause 5 1/4, vds 3' pleine 40 F. pièce. Port compris, possible choix nombreux utilitaires. M. Serrano J.C, 27, rue Ed. Rouvière, 38450 Vif.

Vds 6128 mono, Tbe + DMP 2000 + Textomat + Coroon K7 + magnéto K7 + 40 originaux DK + 150 DKS + rues + joy + doubleur, 4 300 F. Tél. : 42.08.39.11 ind. (101), demandez Gaspard.

Vds K7 CPC (Gryzor, Rygar, Ocean, Hits n°2, Imagine, Arcade, Hits...), 2 K7 : 100 F. et TO7/70. Prix 1 500 F. Tél. : 23.56.39.09 après 19 h.

ACHATS

Possesseur PCW 8512 achète logiciels. Ecrire à : Serge Muscat, 84, rue René Boulanger, 75010 Paris.

Achète clavier CPC 6128 et logiciel Masterfile - Trémoulet, 82, Bd Maurice Berteaux, 95130 Franconville.

Achète 6128 coul., achète PC 1640 coul. 20 méga, échange log. PC env. 150 F. , recherche log. éducatif pour PC et 6128. Tél. : le soir 23.70.21.93

Achète lot de discs 3'' et le lecteur 5,25'' avec cable : exige bon état. Recherche contact dans le coup. Tél. : 74.73.43.02 le soir.

Achète 464 Mono + notice en français, 64K' Tronics, faire offre par minitel 89 80 10 20, vendredi 18 heures au lundi 6 heures.

Recherche disque dur et Kentel sur CPC 6128 (ou plans). Frais remboursés, faire offre : Mazurier Nicolas, 18, rue du Marais, 62129 Théroanne.

Achète Wargames surtout 1815, possibilité échange. Vds utilitaire Mephisto, 100 F. Faire offre à J. André, 39, av. de Seaux, 78000 Versailles.

Achète livre pour Amstrad, à moitié prix. Ech log 3 disk pour 6128. Faire offre + list, Michel Sylvie Stagnola Isolella, 20166 Porticcio.

Urgent, achète lecteur SP1/4 Jasmin + disc si possible. Contacter le 83.73.70.77. Prix à débattre.

DIVERS

Gagnez 5 à 6 000 F. par mois en restant chez vous, doc. contre 1 env. timbrée à M. Letournel, 17, rue allée des Fleurs 76240 Bonsecours.

Bidouillage-Club : échanges bidouilles sur AMS 464, 6128. Pour renseignements. Ecrire à : Sogimi, BP 20, 67022 Strasbourg Cédex.

Cherche corresp. sérieux CPC 464-DDI (échange disc plein contre disc plein). Envoyez liste à : Simon I BP 11 92235 Gennevilliers, Cédex.

O drogués de l'archimie hixadécimale, j'ai enfin trouvé la pierre philosophale, qui de vos fusibles fera fondre le métal ! R. Cabane, 2, rue Pierre Levée, 75011 Paris.

CPC 464 + 001, cherche corresp. dans la r. parisienne, pour échanger programmes, trucs, etc. Heitz Patrick, 8, ch des Montries, 35160 Montmorency.

Nouveau ! 3 produits sont proposés sur CPC & PC Amstrad : logi-tierce, micro-fich'PC, micro-social. Rens. : SARL Logi 3L, 44116 Vieillevigne.

Cherche sté de programmation et de diffusion pour création de jeux révolutionnaires. Ecrire D. Rieubland, B.P 101, 47004 Agen.

ABONNEZ-VOUS A AM-MAG

Oui, je m'abonne à AM-MAG pour 12 numéros

+ 4 hors-série

au prix de **275 F** (au lieu de **340 F**)

☐ Europe : 375 F ☐ Airmail : 400 F

Je choisis en **cadeau 2 numéros** hors-série ☐ n°1 ☐ n°2 ☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Règlement par : ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat

à adresser à : **AM-MAG Service Diffusion**

5/7, rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé

Date :

Signature :

Gagnez bcp d'argent, travail à dom. Env 1 env timbrée + 2 timbres à M. Letournel, 17, allée des Fleurs, 76240 Bonsecours. Tél. : 35.80.07.26.

ECHANGES

6128 cherche correspondant tous pays pour échange news et oldies. Badot Nicolas, 6, rue Warocque, 7100 La Louvière Belgique.

Echange jeux pour PC compatibles (liste sur demande) en particulier, cherche jeux de rôles. Ecrire à M. Luzerne Bruno, Quartier le Bus-Fler, St Romain en Viennois, 84110 Vaison-la-Romaine.

Echange : Logiciel sur Amstrad 6128 et revend disc 3'' (120 FB.) cause achat 5'' 1/4. Ecrire 10, rue Ratiau Antoing, 7640 Belgique.

Echange jeux sur 6128 et utilitaires. Envoyer vos listes à Jean-Luc Richaud, Impasse de la Coueste, 04290 Volonne. Tél. : 92.64.08.25 après 20 H.

Cherche correspondants pour échanges de programmes pour CPC dont news. Schaffner Olivier, 14, rue des Sarcelles, 67100 Strasbourg.

Ech. papier Listg Band Caroll Det H11'', larg. 380 Q1000 , val. 245 F. contre pap. List format A4 DSMP 2000. Ecrire à Perez Gocas de L'Yser, 33800 Bordeaux.

Echange jeux sur 6128, possède News. Téléphoner ou écrire à Coustal Christophe, 10, rue des Lys, 11100 Narbonne (pas sérieux s'abstenir).

Echange plus de 150 jeux sur CPC K7. Réponses et rapidité assurées. Ecrire à Bouquet Fabien, 10, impasse Napoléon, 16170 Rouillac.

CPC 6128 ch. correspondant(s), possède News (Space Racer, Nigel, Mansell's). Sérieux, rapide assurée sinon s'abstenir. Envoyez vos listes à Teixidor Sébastien, 9, rue des Flecheaux, 41500 Mer.

Ech jeux sur Amstrad CPC, possède News (B Master, Deathwish 3, Destructo,...). Ecrire à Annet Jean-Philippe, Rue Courtil, 6670 Gouvy, Belgique.

Cherche correspondants pour échanges applications sur multiplan Amstrad 6128. Ecrire à Zettel Didier, 42, rue Brossolette, 90000 Belfort.

Echange programmes jeux et utilitaires pour CPC 6128. Réponse assurée. M. Munarolo Bernard, 4, avenue de Thônes, 74000 Annecy.

Echange logiciels CPC disq. Envoyez liste à Destandau Olivier, Ecuisses, 71210 Montchanin.

Possesseur d'Amstrad : échange micro ordina Casio PB 700 + FA4 + 04 contre CPC 464 couleur. Tél. après 20 h : 77.53.66.80.

Cherche Amstradien sérieux pour échanger jeux sur 464 IF. Vous êtes intéressés. Then Gosub. B. Buisson, La Croix Saint-Fiacre, 03110 Venda.

Echange News sur 6128, Poss (Vixengothik, CA BL). Réponse assurée. Malolepszy Stephan, 10/12, rés La Gohelle, 62800 Lievin. Tél. : 21.42.90.07.

Désire correspondre avec personnes possédant Mirage Imager pour échanges de logiciels (disk ou K7), pour CPC 64 K. Tél. : 27.25.83.51. Nicolas.

PETITES ANNONCES

Nous recevions une telle avalanche d'annonces, que nous ne pouvions pas les passer toutes jusqu'à présent. C'est pourquoi nous avons mis en place un véritable service qui vous garantit désormais la parution de votre annonce dès le numéro suivant, si elle nous parvient avant le quatre du mois accompagnée de votre participation de 25 F.
Les propositions d'achat, vente, ou échange de logiciels ne doivent concerner que des produits originaux et documentés.

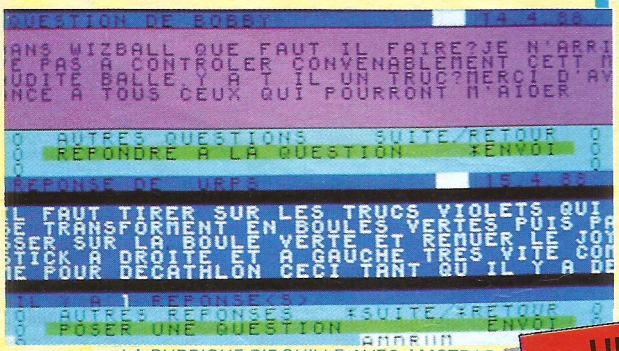
Envoyez-nous vos P.A rédigées **très lisiblement**,
ainsi que votre règlement de 25 F à :
AM-MAG, 5-7, rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé
Ecrire une lettre par case, laisser un espace entre chaque mot. Merci.

A VOTRE SERVICE

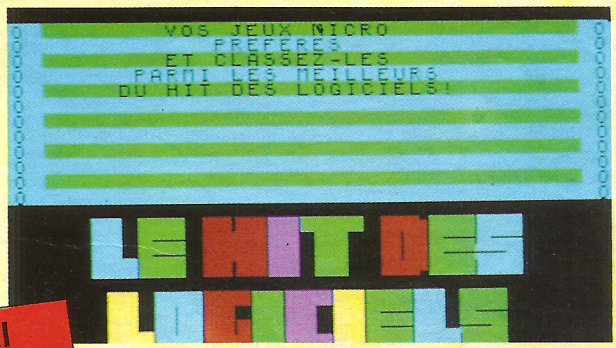
AMMAG

CPC PCW – PC

vous présente



LA RUBRIQUE BIDOUILLE AVEC AMSTRAD VOS PROBLEMES TECHNIQUES, VOS ASTUCES SUR LES DIFFERENTS LOGICIELS DE VOTRE ORDINATEUR.
TAPEZ BID* + LA TOUCHE GUIDE

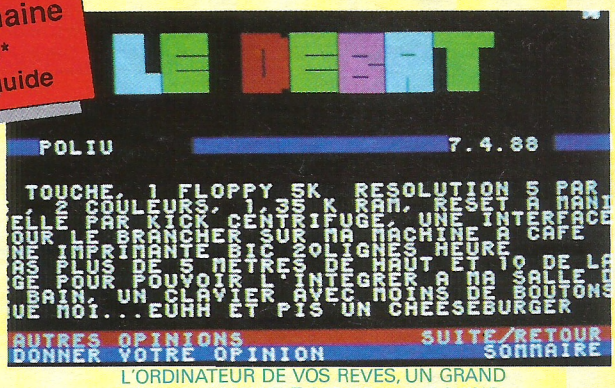


LA RUBRIQUE HIT DES LOGICIELS VOUS PERMET DE VOIR ET DE VOTER LES MEILLEURS PROGRAMMES DE LA SEMAINE.
TAPEZ HIT* + LA TOUCHE GUIDE

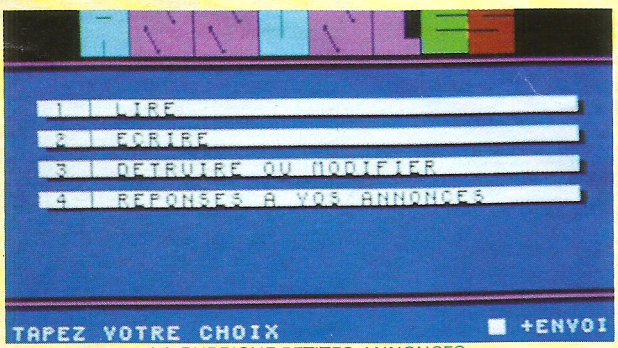
UNE MINI TELEVISION à gagner chaque semaine
Taper FOU*
+ la touche guide



LE DIALOGUE DIRECT AVE LA REDACTION DE VOTRE JOURNAL PREFERE, VOS IDEES ET DEMANDES D'INFORMATION.
TAPEZ **AMM*** + LA TOUCHE GUIDE



L'ORDINATEUR DE VOS REVES, UN GRAND DEBAT : COMMENT SERAIT LA MACHINE INFORMATIQUE QUI POURRAIT VOUS SEDUIRE LE PLUS ?
TAPEZ DEB* + LA TOUCHE GUIDE



LA RUBRIQUE PETITES ANNONCES VOUS PERMET DE VENDRE, D'ACHETER OU D'ECHANGER VOTRE MATERIEL INFORMATIQUE AINSI QUE VOS LOGICIELS.
TAPEZ PAN* + LA TOUCHE GUIDE

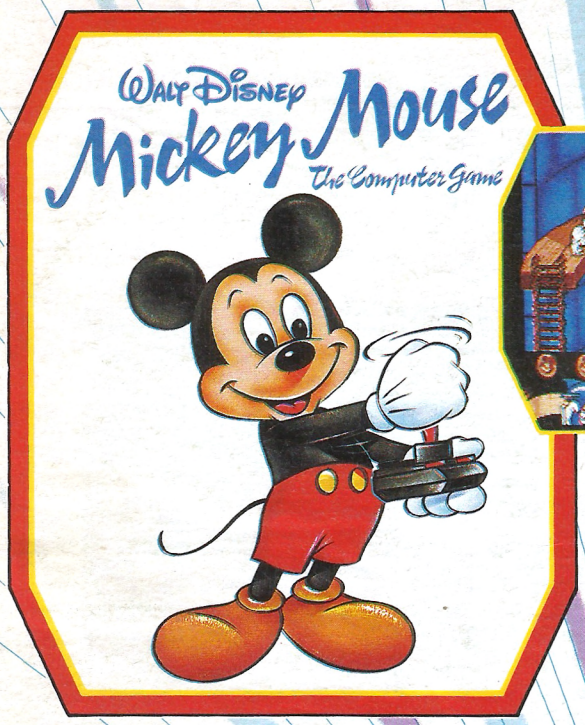


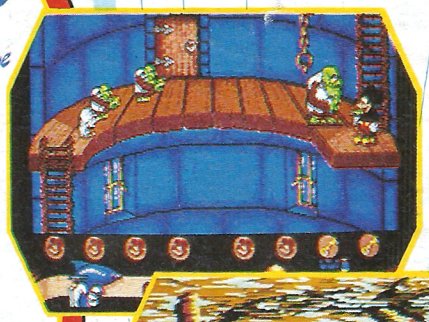
LES NEWS : DES INFORMATIONS DU MOMENT POUR ETRE AU COURANT DE TOUTE L'INFORMATIQUE.
TAPEZ NEW* + LA TOUCHE GUIDE

ET AUSSI UNE MESSAGERIE, DES BOITES AUX LETTRES, DES MURS GRAPHIQUES, DES INFORMATIONS SUR LES LOGICIELS, UNE EVOLUTION PERMANENTE DU SERVICE.
ET BIENTOT : LE TELECHARGEMENT

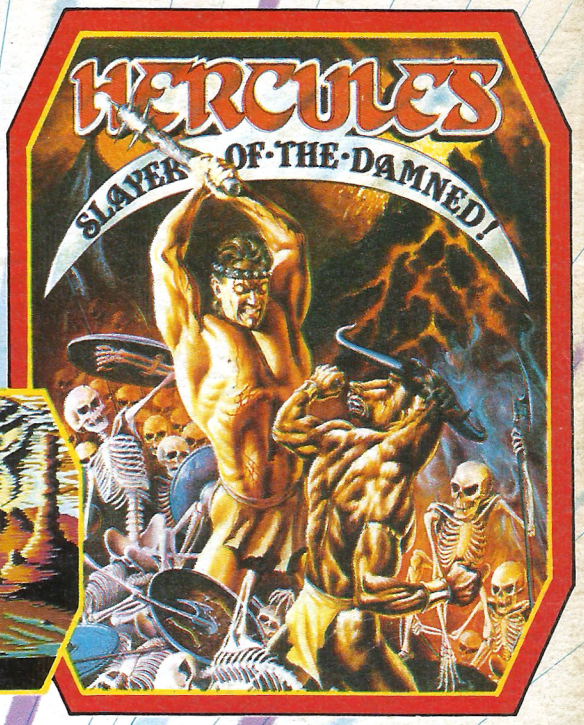
3615 MICROTEL

Toujours en avance sur leur temps









SUPERSKILLS
CBM 64/128 Cassette/Disque
Spectrum Cassette/+3 Disque
Amstrad Cassette/Disque

HERCULE, LE TUEUR DES DAMNES
CBM 64/128 Cassette/Disque
Spectrum Cassette/+3 Disque
Amstrad Cassette/Disque
MSX Cassette
Atari ST Disque

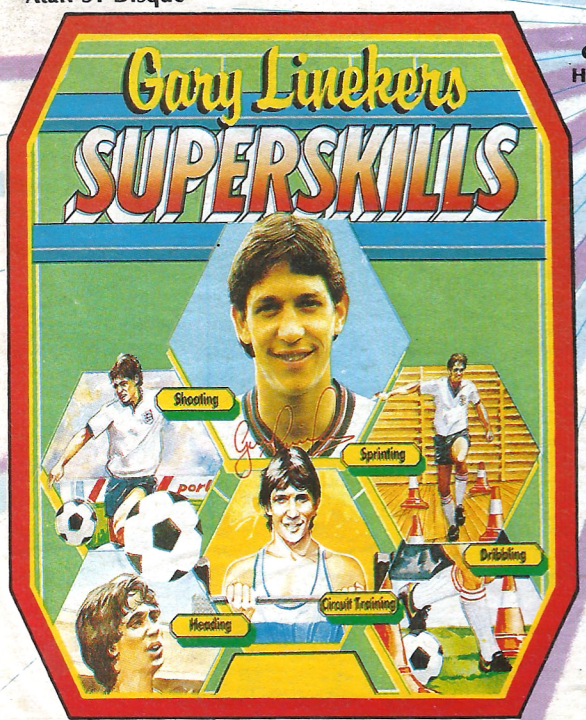
Ne ratez pas ces quatre nouvelles sorties des créateurs des jeux les plus originaux et passionnants de tous les temps.

MICKEY MOUSE
CBM 64/128 Cassette/Disque
Spectrum Cassette/+3 Disque
Amstrad Cassette/Disque
Amiga Disque
Atari ST Disque

GREMLIN

Devenez un guerrier du passé dans HERCULES, aidez MICKEY MOUSE à sauver la baguette magique de Merlin du chateau enchanté de Disney. Améliorez vos talents de footballer avec l'aide de GARY LINEKER, vedette du football européen, ou amusez-vous avec SKATECRAZY, un jeu composé de deux jeux différents, le "Car Park Challenge" et le "Championship Course."

SKATE CRAZY
CBM 64/128 Cassette/Disque
Spectrum Cassette/+3 Disque
Amstrad Cassette/Disque



Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.



