AMMAG

CPC PCW - PC



AMSTRAD FAIT DURER LE SUSPENS

BIENTOT
LES NOUVELLES REVELATIONS

MULTIPLAN
à l'heure G.M.T.

le listing
FANTOME

DOSSIER :
LES JEUX OLYMPIQUES

N° 38 - SEPTEMBRE 1988 - 20 F BELGIQUE : 145 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 5.50 $ CAN

M 1157 - 38 - 20,00 F
3791157020009 00380

EMOTIONS EN DIRECT!



SOLDIER OF LIGHT

Xion, un mercenaire intergalactique, doit affronter la plus dure des épreuves jamais rencontrée dans sa carrière : débarrasser toutes les planètes de la galaxie des envahisseurs qui ne cessent d'affluer. Une adaptation brillante du jeu de café.

AMSTRAD K7 et DK, COMMODORE K7 et DK, SPECTRUM K7, ATARI ST, AMIGA, PC de 79 à 199 F *
© TAITO-ACE.

ALIEN SYNDROME

D'horribles aliens ont envahi toute une colonie spatiale et ont pris comme otages tous les ambassadeurs terrestres. Votre mission : exterminer ces monstres repoussants et sauver tous les otages avant que la bombe nucléaire, déclenchée par les aliens, n'explose !
Une adaptation du jeu de café qui vous fera frémir !

AMSTRAD K7 et DK, COMMODORE K7 et DK, SPECTRUM K7, ATARI ST, AMIGA, PC de 89 à 199 F *
© SEGA-ACE.

INSIDE OUTING

Vous êtes un voleur réputé comme le meilleur, à la recherche des trésors cachés dans la demeure d'une vieille veuve. L'action se déroule dans un décor surprenant de réalisme : tous les objets peuvent être déplacés. Bonne chasse aux trésors !

AMSTRAD K7 et DK, COMMODORE K7 et DK, SPECTRUM K7, ATARI ST, AMIGA, PC de 99 à 199 F *
© EDGE.

ALL STARS

Une superbe compilation qui regroupe neuf hits de la micro : le splendide Fairlight 1 suivi de Fairlight 2, Warlock, Brian Bloodaxe (un jeu de plate-formes), Mindstone, Palitron, Bobby Bearing, Shadow Skimmer et Inside Outing. Une très bonne sélection qui passionnera pendant des heures les amateurs d'arcade-aventure !

AMSTRAD K7 et DK de 89 F à 149 F *
© EDGE.

* PRIX PUBLIC GÉNÉRALEMENT CONSTATÉ

ACE

THE EDGE

DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 - 36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET Cedex.

SOMMAIRE

AM MAG
CPC PCW – PC

SEPTEMBRE N°38

ET NOUS ?

Il n'y en a plus que pour les 16 bits, à croire que les éditeurs considèrent comme des sous-ordinateurs les CPC, C 64 et 128 et toutes les autres machines 8 bits qui font notre bonheur ! C'est tout juste s'ils sortent tardivement une adaptation, se souvenant au dernier moment que nous existons encore. Le 8 bits, qu'on se le dise, n'est pas la moitié d'un 16 !

Ce sont nos ordinateurs qui composent la grande majorité du parc d'ordinateurs de loisirs français. A eux seuls, les CPC d'Amstrad représentent largement plus d'un demi-million de machines, sans compter les autres ordinateurs basés sur une architecture 8 bits. En RFA, un million et demi de C 64 et 128 tournent actuellement, plus des centaines de milliers de Spectrum et autres machines de ce type en Grande-Bretagne. Pour les nourrir, leur heureux possesseurs achètent des quantités de jeux. A ce point attachés à nos machines, nous ne tenons pas à nous en séparer de sitôt.

Pour Loriciels, c'est **Am-Mag** qui atteint le plus fort rendement de couponning de la presse informatique, autrement dit de réponses à leurs insertions publicitaires. Ceci prouve que nous existons, que le jeu est notre passion. Nous ignorer, ou même seulement nous reléguer au second plan serait une erreur commerciale.

Loin de nous l'idée d'arracher les programmeurs aux machines 16 bits ; mais perdre de vue les innombrables utilisateurs d'Amstrad les éloignerait d'un marché immense qui n'a pas fini de s'accroître.

News

Votre voix digitalisée 4
Le cadeau d'Amstrad pour la rentrée 4
Le joystick de poche de Loriciels 5
Un coeur gros comme ça, ou le mécénat informatique 6
Prochainement sur vos écrans 10
Indiscrétion: Amstrad, les nouveaux ordinateurs bientôt révélés? 12

Le dossier des Jeux Olympiques:

Tout dans l'athlète:
Dailey Thompson Decathlon 16
Tennis 3D 18
Balle de match 18
Ping Pong 19
The Way of the Tiger 19
The Way of the Exploding Fist 22
Ushi Mata 22
Frank Bruno's Boxing 22
Barry McGuigan Championship Boxing 24
Compilations: The Games, Winter Edition et Seoul, Summergame 26
Tableau comparatif de tous les jeux de sport 26
..... 27

Listings

Dix par Dix 28
Le listing du mois: Fantôme 36
Tron 59

Softs

Fire and Forget 62
Arac 62
Aquanaute 64
Street Fighter 66
Hopping Mad 74
Team Manager 78

Pro

News: matricielle économique, ... 49
Ciel! toujours plus 49
Le minitel bavard; Word Perfect, plus fort et moins cher 50
Evolution sous Gem 52

Help

Questions/Réponses 30
Relief Action 56
Pokes 58

Trucs et bidouilles

Personnalisez vos logiciels 68

Divers

Courrier 70
PA 76

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. **Secrétaires de rédaction :** Suan Ajirent et Gaëlle Pillot. **Responsable rubrique Professionnelle :** Xavier Frigara, **Comité de rédaction :** Jean-Claude Paulin, Stéphane Schreiber, Bernard Jolivalt, Christian Roux, Guillaumme Courtois. **Illustration de couverture :** Thierry Chauchat.
FABRICATION. Directeur de la fabrication : Jean-Jacques Galmiche. **Maquettiste :** 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.
Chefs de publicité : Françoise Bourson, Thierry Cagnion. **Assistante de publicité :** Mick Deret.
Commission paritaire : en cours.
Dépôt légal : 3e trimestre 1988.
Photocomposition: Compo Imprim 94250 Gentilly, **Impression :** La Haye les Mureaux.
AM-MAG est une publication strictement indépendante de la société Amstrad.
Ce numéro comporte un encart non folioté de la société WEKA entre les pages 40 et 41.

NEWS

Votre voix digitalisée

L'exploration fonctionnelle respiratoire est le domaine de recherche privilégié de l'Electronique Médicale Micro-informatique. Quel rapport avec nos CPC ? Depuis deux ans, cette société commercialise un rhinomanomètre (pour le dépistage de certaines allergies) fonctionnant grâce à un CPC 6128. Loin de nous l'idée d'en installer un chez vous. En revanche, l'accessoire qui le complète est des plus intéressants puisqu'il s'agit du Digivox, la première interface de digitalisation vocale conçue pour le CPC 6128.



On connaissait les logiciels qui faisaient parler votre machine grâce à un catalogue de phonèmes pas toujours très faciles à mettre en œuvre. Avec le Digivox, c'est votre propre voix qui est mise en mémoire par le micro incorporé au boîtier. Quinze secondes de parole peuvent être enregistrées et stockées dans les 32 ko de la mémoire CMOS du Digivox, même après extinction de l'ordinateur. La digitalisation peut évidemment être sauvegardée sur une disquette et rappelée en temps voulu. Une disquette 3'' peut contenir jusqu'à une bonne minute de voix.

La bande passante va de 100 à 3 000 Hz et la fréquence d'échantillonnage est de 9 kHz. Les temps de sauvegarde et de chargement sont de treize et quatorze secondes. Le prix de vente du Digivox est de 1 200 F TTC.

E.M.M.- 7, rue Melingue 75019 Paris. Tél : (1) 42.41.24.92.



Le cadeau Amstrad

Dès le 1er octobre 1988, Amstrad lancera une offre bien intéressante : l'acheteur d'un ordinateur couleur CPC 464 ou CPC 6128 pourra acquérir un pack contenant une foule d'accessoires, tels que :

- un tuner syntoniseur TV qui transformera le CPC en récepteur,
- un module radio-réveil branché sur la sortie audio,
- 15 logiciels de jeux et éducatifs,
- un joystick,
- et pour loger tout ce matériel, un beau meuble noir !

L'ensemble sera vendu 1 290 F TTC (le prix habituel de l'ordinateur en sus évidemment).

Amstrad Espagne propose, depuis le 1er juillet dernier un CPC couleur avec, en prime, le tuner télé gratuit. Sous tous les cieux, l'automne a toujours réussi à la marque. Amstrad bouge !

Ordinateur tout terrain

Nous vous laissons le soin de découvrir la Rolls des ordinateurs. En tout cas, voici les Land-Rover : ce sont les Amstrad PCW et le CPC 6128. Ce sont en effet ces machines qui équipent un bon nombre de missions en Afrique anglophone, notamment dans les zones arides du Soudan et de l'Ethiopie et aussi au Mozambique. Dans ces régions, le climat est des plus éprouvants, ce qui n'empêche pas les Ams-

Reliez vos numéros

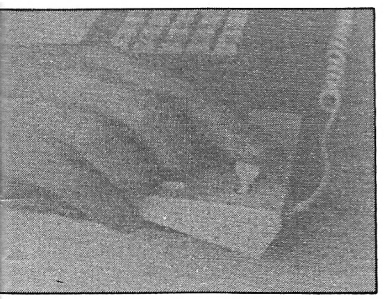


65 F

60 F pour les abonnés

Voir bon de commande page 73

trad de fonctionner sans problème grâce à des groupes électrogènes.
Dix mille machines ont été distribuées par Mission Supplies of Surrey et par « Save the Children Fund ». *Word Star 2000* et *SuperCalc* sont les logiciels de choc qui accompagnent les PCW dans leur rude tâche. Dans les zones de famine, les ordinateurs sont utilisés pour traiter les demandes d'approvisionnements de chaque antenne et dans la mesure du possible, ces informations sont envoyées en Grande-Bretagne par modem, ou sur disquette, pour y être analysées.



Le joystick de poche

Loriciels distribue « Executive Joystick », une minuscule manette de jeu qui se fixe sur le clavier de l'ordinateur. Fabriquée par Suncom, cette manette comporte huit positions et un bouton « fire ». Il se branche sur presque toutes les machines de jeu, mais nécessite un adaptateur pour le PC. Les possesseurs de PCW auront du mal à le mettre en place à cause du câble du clavier.
Testée sur Nigel Mansell's Grand Prix, la manette s'est avérée d'une très grande précision et agréable à l'usage. D'apparence fragile, il vaut mieux, tout de même, lui épargner les jeux violents et la réserver pour des usages plus doux, *Multiplan* par exemple.
Executive joystick est vendu **149 F. TTC.**

Le cadenas de vos disquettes

Oliver Reeg, un programmeur berlinois, propose une disquette de protection pour CPC 6128 et PCW. La disquette contient deux programmes tournant sous CP/M +.
Filekey. Com verrouille tout fichier CP/M ou Locoscript, quelle que soit sa longueur. Les caractères de substitution (jokers) sont utilisables et le mot de passe peut comporter jusqu'à 15 caractères.
Disckey. Com, à l'inverse du programme précédent, interdit l'accès au disque entier, y compris le directory. Trois formats de disquette sont reconnus.
La disquette contenant ces programmes est vendue au prix de **175 F environ.**
EDV Olivier Reed Krowelstrasse, 31000 Berlin 20 - RFA. Tél. : 0 30/3 31 14 26.

Lisp sur CPC

HiSoft, l'éditeur du très apprécié Devpac 80, vient de sortir un langage Lisp interprété. Rappelons que Lisp (pour LISt Processing) est un ancêtre créé en 1960 mais qui trouve encore une foule d'applications, notamment dans le domaine de l'intelligence artificielle et des systèmes experts. Ceux-ci nécessitent souvent le traitement de longues listes de données.
Le Lisp de HiSoft tourne indifféremment sous CP/M 2.2 ou CP/M +, donc sur tous les CPC. Les expressions issues de MacLisp et InterLisp ont été implémentées et six librairies sont présentes sur la disquette. Il ne reste plus qu'à souhaiter un compilateur qui compenserait la relative lenteur de Lisp sous CP/M.
Prix : 39.95 Livres.
HiSoft - 180 High Street North Dunstable LU61AT Grande-Bretagne
Tél : (0582) 696421.

Multiface invisible

Romantic Robot a amélioré Multiface II, le célèbre périphérique qui permettait de « geler » un jeu. Certains softs récents, dotés d'une routine de détection, repéraient la présence de Multiface et refusaient alors obstinément de se charger.
La version définitive, nommée Multiface II +, peut n'être acti-

En direct pour votre Amstrad

Logiciels pour Amstrad CPC — **Prix TTC**

TASWORD 464
Le traitement de texte . . . . . cassette **300 F**
TASPRINT 464
Le typographe (cinq écritures) . . cassette **250 F**
TASCOPY CPC
Copies d'écran haute résolution
8 tons de gris, A4 et A3. . . . . disquette **280 F**
TASWORD 6128*
"mailmerge" + TASWORD D 464/664
Nouvelle version avec "buffer"
et gestion d'adresses . . . . . disquette **450 F**
MASTERCALC 6128*
Un tableur simple et puissant
avec graphiques . . . . . disquette **380 F**
MASTERFILE 6128*
Gestion de fiches
relationnelle . . . . . disquette **400 F**
SEMFICH CPC
Gestion catalogues disquettes . disquette **250 F**
SEMABANK 6128
Gestion de comptes bancaires nouvelles
versions avec graphiques. . . . . disquette **400 F**
SEMASTAT CPC
Statistiques multivariées
avec graphiques . . . . . disquette **400 F**
ASTRO 2001 6128*
Planétarium dans votre CPC 6128 ou 664
avec extension 64 K . . . . . disquette **350 F**
** Compatibles extensions DK'tronics 64 K.*

Logiciels pour CPC et PCW sur la même disquette

TASPRINT CPC/PCW
Le typographe CPC 5 écritures 8 sur PCW
(imprimante matrices). . . . . disquette **350 F**
TAS-SIGN CPC/PCW
L'artiste en lettres (CP/M +)
Imprimantes matricielles. . . . . disquette **380 F**

Logiciels pour PCW 8256 / 8512 et 9512

TASWORD 8000
Un traitement de texte rapide
avec "mailmerge".
Pour les exigeants. . . . . disquette **450 F**
MASTERFILE 8000
La gestion de fiches relationnelle
choisie par AMSTRAD. . . . . disquette **550 F**

Règlement : à la commande par chèque, mandat ou carte bancaire.
Contre-remboursement (forfait 30 F TTC).
Port : Forfait de 30 F TTC.

Demandez notre catalogue de Logiciels pour IBM PC et compatibles.

Seniors.



semaphore LOGICIEL

l'Informatique pratique

Nom : _____
Prénom : _____ Adresse : _____
_____
Code postal : _____
Ville : _____
Machine utilisée : _____
Commande : _____
Mode de règlement : _____
N° carte de crédit _____
et date de validité : _____
Signature et date : _____

Sémaphore France
Challex
01360
Saint Genis-Pouilly
Tél. : 50.56.42.62
Minitel : 50.44.02.44

Sémaphore Suisse
C.P. 32
CH 1283 La Plaine
(Genève)
Tél. : 19 41 22 54.11.95
Fax : 19 41 22 54.16.13

AMM 09/88

vée qu'en cours de jeu. Invisible aussi longtemps qu'il n'est pas mis en service, Multiface II + échappe à la détection pour peu que la mise en route s'effectue après le test. Il possède en outre un bouton Reset. Pour le reste, Multiface II + est similaire à la version précédente et même son prix est inchangé.

Multiface II + est distribué par Powers Products France — Cours de la Gare 62200 Compiègne. Tél : 44.83.48. 48.

Ecole de guerre only

Ubi Soft annonce la francisation de nombreux jeux produits par SSI : Wargame Construction Set, Stellar Crusade, Star Command et Sons of Liberty. Les possesseurs de PC trouveront leur bonheur : chaque boîte contient en effet le jeu sur deux supports, 3''1/2 et 5''1/4 ! Les nostalgiques du bon vieux temps auront pour leur part de quoi alimenter l'Apple II, une vénérable antiquité encore très répandue aux Etats-Unis. Mais combien en reste-t-il en France ?

Signalons enfin la création d'un club de fans SSI. Le cri de guerre reste: Join the club !

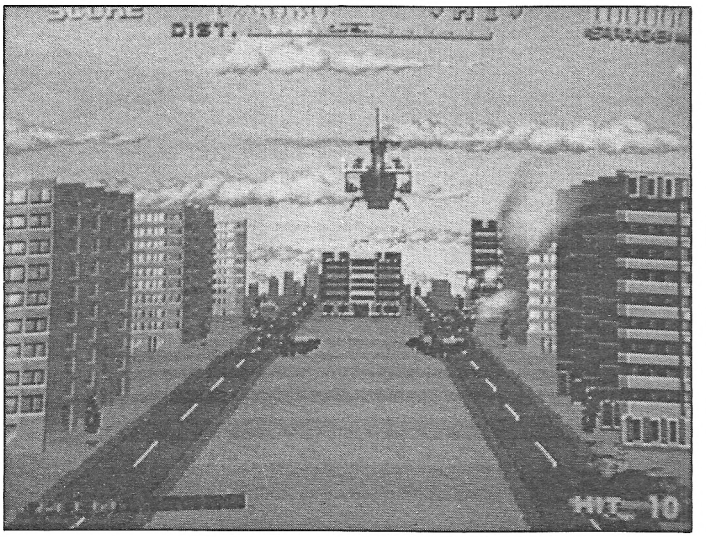
La volonté d'entreprise est tapie...

...En vous. Si votre projet est d'adapter un livre en logiciel, ou bien si vous avez l'intention de créer et de diffuser un logiciel éducatif en montant votre propre entreprise, sachez que le Carrefour Media Jeunesse organisé par la ville de Niort peut vous y aider.

Un prix de 30 000 F récompensera en effet la meilleure adaptation d'un livre à un autre média (informatique par exemple), et une entreprise dotée d'un capital de 100 000 F et de nombreuses facilités (locaux, secrétariat, ordinateurs) sera offerte au gagnant du concours de création d'un logiciel éducatif !

Pour en savoir plus, posez votre candidature au :

Carrefour Média Jeunesse de Niort - Hôtel de Ville 79022 Niort. Tél. : (16) 49 79 00 34.



Thunderblade à l'horizon

U.S. Gold a obtenu de Sega les droits d'adaptation de *Thunderblade*, cet hélicoptère sur-armé qui sévit actuellement sur les consoles. Dès décembre, le jeu sera disponible sur la plupart des ordinateurs. Les Amstrad CPC et PC ne seront pas en reste.

Thunderblade est un hélicoptère puissamment armé de mitrailleuses à balles traçantes et de missiles, une véritable bête de combat. Il n'est pas facile à apprivoiser mais il faudra apprendre à maîtriser ses réactions rapides et sa vitesse. Il est si rapide que même un jet a du mal à en venir à bout.

Les versions en préparation, annonce U.S. Gold, seront à la mesure du jeu sur console. Espérons que le CPC ne fera plus les frais d'une adaptation mal conduite comme ce fut le cas pour *Out Run*, un jeu spectaculaire sur d'autres machines mais désespérément lent sur Amstrad.

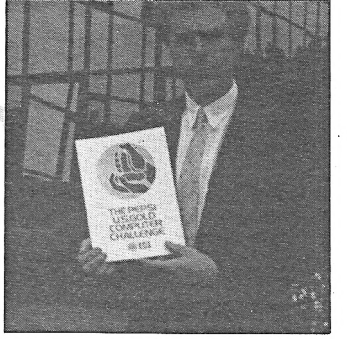
Un cœur gros comme ça !

Sous ses apparences bourrues, Alan Michael Sugar cache des trésors de bonté. Pour la construction d'une maison de retraite à Ilford, le fondateur d'Amstrad n'a pas hésité à y aller de son écot, soit deux millions de livres.

The Great Ormond Street, une œuvre de charité, a elle aussi bénéficié de la manne céleste. A.M. Sugar lui a remis deux cent cinquante mille livres.

Editeurs en herbe

Vous publiez un journal scolaire ou un fanzine. Pour le réaliser, vous utilisez un Amstrad CPC ou PCW. Nous préparons un dossier sur vos publications ; alors, n'hésitez pas, envoyez-nous très rapidement un exemplaire récent de votre journal.



Le coût de l'Amérique

Le printemps est propice aux mariages entre géants. U.S Gold et Pepsi-Cola ont signé pour le meilleur (et sûrement pas pour le pire !) et de cette union va naître d'ici peu une compilation d'enfer : *The Taste of America*, autrement dit, le Goût de l'Amérique.

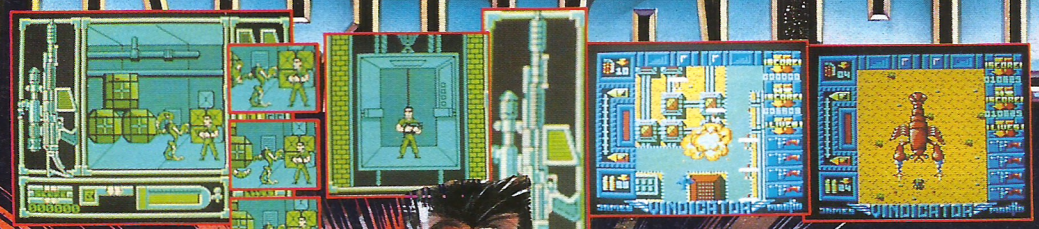
Image de marque oblige, le contenu de la compilation se doit d'être à la hauteur. Quatre jeux sont prévus : *World Class Leaderboard*, une superbe simulation de golf, probablement la meilleure, *Solomon's Key*, un jeu d'arcade, *Side arms* qui vous mettra aux prises avec l'infect *Bozon* et *Supercycle*, une course en moto au guidon d'une 750 cc. Tout ceci, ça donne soif. Et hop, un coup de Pepsi. C'est là qu'intervient le limonadier new-yorkais : le prix normal pour cette compilation est en Grande-Bretagne de 12,99 Livres. Mais l'achat combiné avec un produit Pepsi-Cola ramène le « Goût de l'Amérique » à 4,99 Livres.

La vie devant soi

Le CPC est une machine qui bat des records de longévité dans un milieu où l'obsolescence rapide est la règle. Cette santé inquiète parfois les acquéreurs de CPC qui se demandent s'ils n'ont pas acheté un ordinateur dont l'avenir serait derrière lui. Qu'ils se rassurent, malgré son âge vénérable — le CPC 464 fêtera en septembre ses quatre ans ! — ils sont encore cités comme l'une des meilleures machines du moment.

Le magazine britannique de l'association des consommateurs *Which ?* a en effet décerné la mention de meilleur choix au CPC 6128. Le CPC 464 n'a pas été oublié, puisqu'il est considéré comme bon marché et attrayant.

LE VINDICATOR!





DES FORCES ÉTRANGÈRES ONT MIS À SAC NOTRE PLANÉTE. LA TERRE EST DÉCHIRÉE ET ÉCLATÉE DANS CE QUI SEMBLE LA GUERRE ULTIME, MAIS SUFFISAMMENT DE CHOSES ONT SURVÉCU POUR MAINTENIR LES LOIS DE LA JUSTICE ET PRÉPARER LA REVANCHE. UN HOMME DOIT MAINTENANT FAIRE FACE À L'ENNEMI ULTIME, C'EST LE VINDICATOR. A TRAVERS UN PAYSAGE SAUVAGE ET BRAVANT D'INCROYABLES DANGERS, IL LUI FAUT SE FRAYER UN CHEMIN JUSQU'À LA FORTERESSE DE L'ENNEMI, À L'INTÉRIEUR D'UN LABYRINTHE DE COULOIRS SOUTERRAINS REMPLIS DE GARDIENS MUTANTS JUSQU'À CE QU'IL ATTEIGNE LE SANCTUAIRE INTÉRIEUR DU SUZERAIN DES TÉNÈBRES POUR LUI ASSÈNER LE DERNIER COUP.

DEVENEZ LE VINDICATOR DANS CE JEU DE SURVIE À SECTIONS MULTIPLES ALORS QUE LA TOUTE NOUVELLE GRAPHIQUE VOUS FAIT VIVRE UNE DE AVENTURES LES PLUS EXCITANTES.

RIPOSTEZ AVANT QU'IL NE SOIT TROP TARD!

imagine ...the name of the game

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

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA

REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145



SPECTRUM +3-Disque
SPECTRUM 48/128 Cassette

AMSTRAD - Cassette/Disque
CBM64/128 - Cassette/Disque

ATARI ST - Disque
AMIGA - Disque

1943™

LA BATAILLE DE MIDWAY.

Il y a plus de 40 ans, au moment le plus chaud de la seconde guerre mondiale, que le principal escadron japonais fût vaincu au large de la côte ouest des îles Midway. Certains affirment que cette bataille changea radicalement l'issue de la guerre, d'autres, que sous un commandement different nous serions aujourd'hui sous la tutelle de l'empire du Soleil Levant. Ce jeu vous donne l'opportunité, aux contrôles de votre superbe P38 armé de 6 armes secrètes, de revivre ce gigantesque combat contre le cuirassé Yamato et ses légions de défence, combat dont l'enjeu est la suprématie totale.

"Un jeu de combat des plus palpitants."







Description complete sur 3615 MICROMANIA Revendeurs, pour comaitre les dates de sortie, telephonez au 16/93 42 71 44

CAPCOM™

LES GEANTS DE L'INDUSTRIE DU JEU D'ORDINATEUR.

© 1987 CAPCOM CO. LTD. Manufactured under licence from CAPCOM Co. Ltd., Japan. 1943™ and CAPCOM™ are trademarks of Capcom Co. Ltd., by GO! Media Holdings Ltd., a division of U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS

Bien loin de Lewis Carroll et de l'Entreprise, dans un style nouveau, jeune et dynamique, voici les nouveautés que vous retrouverez le mois prochain revues, testées et corrigées...

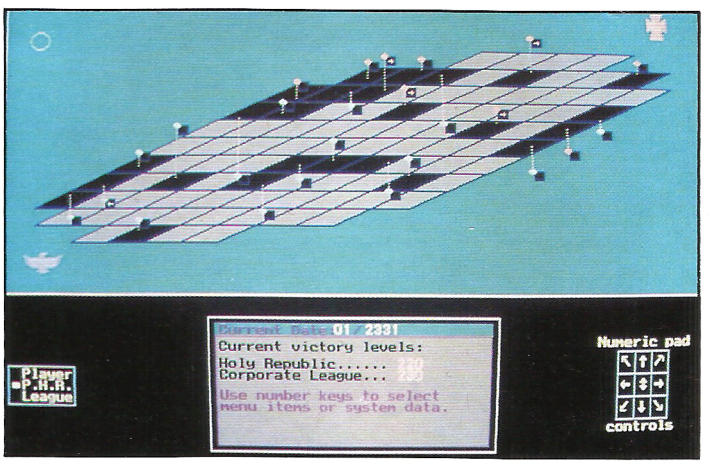


Barbarian II arrive sur Amstrad *(Palace Software)*

Ça y est, il revient sur nos machines ! Le costaud plein de muscles armé d'une épée au tranchant effilé est reparti pour de nouvelles aventures sur nos écrans. Les beaux yeux (et le reste) de Maria Whittaker - celle qui s'affiche en string médiéval sur un poster - y sont certainement pour beaucoup dans sa rage de détruire Drax, l'infâme magicien.
Dans *Barbarian II*, la dernière super-production de Palace Software, plus question de décapiter votre malheureux adversaire. Le personnage que vous maniez en découd avec de nombreux monstres plus hideux les uns que les autres. Le petit être verdâtre qui shootait la tête de votre défunt adversaire avec une délicieuse désinvolture a même changé de camp. On ne peut se fier à personne ! Devenu monstre à part entière - ça, c'est une promotion ! -, il met son corps tordu et sa poigne gluante au service des méchants.
Le combat commence dans une salle assez sinistre comportant en son centre un puits profond dépourvu de margelle. Inutile de préciser qu'au moindre faux pas, c'est la chute dans le trou habité par une bestiole assez répugnante. Sa queue puissante balaye souvent les abords du puits et il vaut mieux se tenir à distance.
Le combattant - autrement dit Barbarian - est à votre guise un homme ou une femme. Serait-ce Maria qui aurait piqué à son homme le coupe-coupe qui l'a rendu célèbre ?
Barbarian II est un nouveau soft qui reprend peu de choses de l'ancienne version. Seule l'atmosphère médiévale assez inquiétante a été conservée, et même nettement améliorée grâce à une palette de couleurs particulièrement riche en teintes. A la fin du jeu, la ou le valeureux combattant aura une fois de plus fort à faire pour conclure la partie.
Le bondissant Barbarian a droit à une animation rapide et à des mouvements variés et précis. Ces qualités sont nécessaires pour venir à bout de l'armée de monstres qui se sont juré de lui mener la vie dure. Les dames seront ravies, Madame Barbarian cogne aussi fort qu'un mâle. Mais rien ne prouve que les petites filles laisseront poupées et peluches pour ces aventures ô combien palpitantes.
En revanche, tous les amateurs de hauts faits et les pourfendeurs de dragons y trouveront certainement autant de plaisir qu'avec la première version.

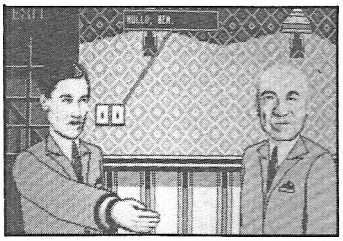
Defcon 5 *(Cosmi)*

La meilleure défense c'est l'attaque disait encore hier notre stratège attaché à la rédaction. *Defcon 5* se présente comme un simulateur de défense stratégique. Devinez de quel pays ? Vous avez gagné ! Donc, pour défendre efficacement cet immense territoire, vous disposez évidemment d'un super ordinateur en liaison avec les satellites de reconnaissance. Vous devrez être capable de décider à l'instant du système de défense adéquat pour détruire les envahisseurs. Impartialement, les écrans de la version PC semblent assez remarquables et les satellites sont vraiment mignons.



PHM Pegasus *(Electronic Arts)*

Vous connaissez Bellérophon ? Eh bien, Pégase lui servit de monture. Il s'agit ici du moyen de transport différent, d'un banal hydroglisseur, paraîtrait-il si rapide, que les radars le prennent pour un avion... En fait, trois hydroglisseurs des pays de l'OTAN (USA, Italie et Israël) ont dix-huit missions à accomplir dans les endroits les plus chauds de la planète. Les ballades se situent dans le golf Persique, le golfe du Sidra, bref, là où la baston fait rage.



The King of Chicago
(Cinemaware)

Les années trente et la prohibition. Chicago est en jeu. Dans le monde de la violence, de l'intimidation, de la tricherie, vous devrez trouver les armes capables de battre le redoutable Capone, qui lui, n'a aucun scrupule ! Il faut paraît-il avoir les nerfs solides dans le milliard des combinaisons possibles!

Wargame Construction Set
(SSI)

Un tout autre genre... Sur disquette PC 5 « 1/4 et 3 » 1/2, cette simulation stratégique devrait plaire à plus d'un Napoléon en herbe. *Wargame Construction Set*, sur plusieurs niveaux de jeux, permet d'élaborer son champ de bataille, de dessiner des cartes, de placer les éléments géographiques et enfin, d'établir vos forces armées. Du corps à corps aux campagnes gigantesques, replacez les grands moments de l'Histoire dans votre propre contexte, ou inventez les futurs conflits. Gloups! Bon, si jamais vous n'avez pas le coeur à l'ouvrage, des mises en scène sont toute prêtes.

Arcticfox
(Electronic Arts)

Nous voici revenus sur la Terre, en Arctique plus précisemment. Quoi, vous préférez le soleil, la mer. Vous n'aimez pas la neige ? Mais si, le ski, c'est bien. Comment ? Ça se passe dans un char ? Un char futuriste ? Attends, j'enlève mon casque, je n'entends rien. Ah oui, évidemment, voici mes petites mains sur la commande et des paysages en 3D qui n'ont rien à voir avec les remontes-pentes. Alors ça roule !

Stellar Crusade
(SSI)

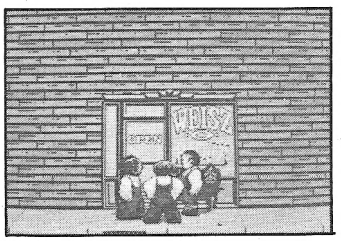
Explorer, construire et conquérir, telles seront vos principales missions dans cette croisade à travers les étoiles. Disposant de vaisseaux que vous aurez vous-même élaborés, il faut coloniser les planètes les plus rentables, les exploiter, créer des industries afin de s'enrichir le plus possible pour équiper au mieux votre flotte. Sept scénarios à multiples niveaux, sept campagnes de durées variées dont une longue devraient vous assurer des heures de jeux agréables et... productives !

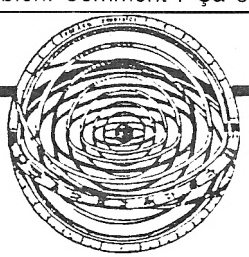
Star Command
(SSI)

Bon, revenons à nos bonnes vieilles guerres inter-galactiques, c'est tout de même plus rassurant! Alors, où est ce cher vieux Barbe-Noire ? Sur quelle planète s'est-il caché ? Evidemment, il y a sa force armée, qui n'est pas toujours très sympathique. Ce qui est plus ennuyeux, ce sont les insectes. Ils se mettent à voyager par vaisseaux entiers ! Mais enfin, les voyages forment la jeunesse.

The Three Stooges
(Cinemaware)

Sauver la veuve et l'orphelin, pardon, les trois charmantes orphelines des griffes d'un vil banquier (par définition). Voilà le thème de *The Three Stooges*; le scénario est tiré du film bien connu et les images ont été digitalisées, ainsi que les voix. Ce jeu a l'air assez délirant, à voir !





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 éxistent 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 09/88

AMSTRAD

LES NOUVEAUX ORDINATEURS BIENTÔT RÉVÉLÉS ?



Amstrad, une fois de plus, va créer l'événement. Le 13 septembre 1988, Alan Michael Sugar, le président d'Amstrad Plc, dévoilera les nouveaux ordinateurs en présence de Marion Vannier, présidente d'Amstrad France, et de toute la presse informatique. Pour l'instant, le secret le plus absolu entoure encore les nouvelle machines et les rumeurs vont bon train. Nous avons essayé d'y voir plus clair.

Il y a quatre ans, souvenez-vous, Amstrad, une marque presque inconnue, s'imposait en peu de temps sur le marché difficile de la micro-informatique familiale. Le CPC entrait dans l'Histoire. L'année suivante, le PCW reléguait la machine à écrire aux oubliettes. En 1986, c'est le PC 1512 qui jetait un énorme pavé dans la marre de l'informatique professionnelle ; pour la première fois, un compatible IBM était accessible au grand public. L'an dernier, le PPC cassait les prix des machines portables.

Depuis, nous attendons chaque année avec impatience l'événement de la rentrée. Que proposera Amstrad ? Un ordinateur de jeux ou une machine professionnelle ?

Il semble bien, d'après nos informations, qu'Amstrad envisage une vaste offensive sur tous les fronts, familial et professionnel. Toute une gamme d'ordinateurs verrait le jour !



La machine sans doute présentée lors du prochain PC Show de Londres, à la mi-septembre, n'aura rien de commun avec nos bons vieux CPC : il s'agira d'un ordinateur 16 bits, un PC 1512 simplifié afin de rendre son prix attractif. Les 3 350 F annoncés le mois dernier nous paraissent élevés pour une machine de jeu peut-être vendue sans moniteur et qui aura à faire face à une rude concurrence. Une bonne surprise est donc à attendre de ce côté, Amstrad ayant toujours misé son succès sur les prix.

Amstrad reprend du poil de la bête

Les rumeurs dont nous faisions état dans notre dernier numéro se confirment. Amstrad n'a pas l'intention d'abandonner le marché florissant de l'ordinateur familial. Les ordinateurs construits autour d'un 68000 grignotant le terrain et les CPC prenant de l'âge, il était temps qu'Amstrad songe à leur descendance.

Le système Amstrad

Le choix du MS/DOS - et donc d'un microprocesseur Intel 8088 ou compatible - comme système d'exploitation pour la nouvelle machine, surprend quelque peu car, tant qu'à s'attaquer au ST et à l'Amiga, pourquoi ne pas porter le combat sur le même terrain et équiper la machine d'un 68000 ?

La stratégie d'Amstrad consiste à reprendre un système d'exploitation en fin de carrière cédé à d'intéressantes conditions pour lui redonner une seconde vie.

Le MS/DOS en effet a pris un coup de vieux depuis l'arrivée de l'OS/2. Il reste un très bon système qui a largement fait ses preuves, tout comme CP/M en son temps. Loin d'être obsolète, il durera aussi longtemps que les dix millions de machines qui, de par le monde, l'utilisent. Sur ce plan, Amstrad ne prend aucun risque ; comme l'inusable CPC, la nouvelle machine est destinée à durer.

L'Education nationale remplaçant peu à peu les T07 et M05 du Plan informatique pour tous par des compatibles PC, le dernier Amstrad sera un ordinateur idéal sur le plan éducatif. Il pourra même être le prolongement de la machine du bureau. Le jeu, l'éducation et le travail seront les trois chevaux de bataille d'Amstrad.

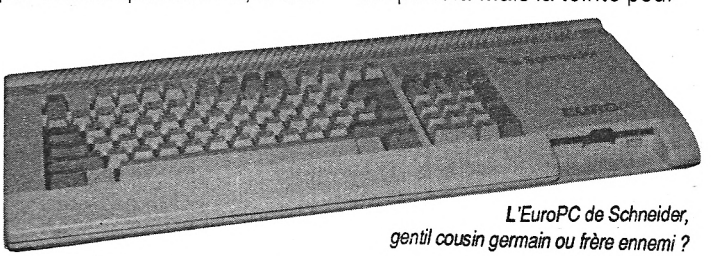
Contrairement à ses concurrents MS/DOS - l'Olivetti PC1 et l'Atari PC2 utilisant des disquettes 5''1/4 - les lecteurs seront des 3''1/2 comme sur le CPC portable. Sur ce point aussi, Amstrad mise sur l'avenir.

Reste le grand mystère, l'affichage (les utilisateurs sont devenus exigeants sur ce point) et le son, porté à la perfection par l'Amiga. Aucune information n'ayant filtré sur le processeur sonore, nous jugerons sur pièce.

Le look Amstrad

A quoi ressemblera le nouvel ordinateur familial ? Nul ne le sait, hormis les rares ingénieurs qui sont dans le secret des dieux et les stylistes.

La nouvelle machine pourrait avoir un look hybride ; elle conserverait le clavier des PC qui est parfait. Mais la teinte pourrait reprendre les nuances de gris sombre des Spectrum. un habillage métallisé serait bien. L'ordinateur « Spectrum » évoqué dans notre dernier numéro serait en réalité un **« Spectrad »...**



L'EuroPC de Schneider, gentil cousin germain ou frère ennemi ?

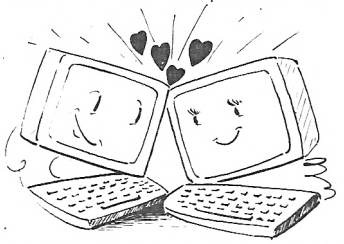
Un accord aurait été conclu entre Amstrad et GO ! afin de doter cette machine de jeux attractifs. Quatre titres auraient été retenus : *Bedlam, Wizard Warz, Pitstop II* et *Trantor, the Last Stormtrooper.*

Accord Amstrad/IBM

Le 18 juillet dernier, Amstrad et IBM ont signé à Londres un accord historique. Il donne le droit à Amstrad, et pour une durée de cinq ans, d'exploiter dans le monde entier l'ensemble des brevets d'IBM relatifs aux PC et aux PS/2. Amstrad a reçu le feu vert d'IBM pour produire une machine dotée du MCA (Micro-Channel Architecture) indispensable au fonctionnement des PS/2 haut de gamme. IBM aura les mêmes droits vis-à-vis des brevets Amstrad. L'accord a prix effet rétroactivement à compter du 1er juillet 1988.

Bien qu'Amstrad s'en défende, cette information laisserait supposer qu'un clone PS/2 serait présenté au PC Show ainsi qu'un AT 386. Ce qui n'était alors qu'une rumeur parmi d'autres a été confirmé par une indiscrétion de la filiale espagnole d'Amstrad.

En effet, avant même la signature de l'accord Amstrad/IBM, une fuite avait semé l'embarras dans l'état-major d'Alan Michael Sugar. Jose Luis Dominguez, le jeune directeur d'Amstrad Espagne, s'était répandu en confidences auprès de l'hebdomadaire *Tribunal Informatica*. De la machine de jeu MS/DOS à prix réduit au PS/2, il dévoilait toutes les intentions d'Amstrad, notamment la volonté de la firme de Brentwood de *« convertir le 386 en produit de*



grande consommation en le proposant à 40 % moins cher que la concurrence. » Ces indiscrétions ne furent pas du tout du goût de M. Sugar, toujours très discret sur les projets en cours.

Deux versions du PS/2 seraient proposées, un 286 avec 2 Mo de Ram et un 386 avec 16 Mo. Tous deux bénéficieraient en standard de la carte VGA. L a version 386 serait dotée, en sus, de Windows et serait vendue 33 000 F.

Feu d'artifice

C'est donc à un véritable feu d'artifice qu'est conviée toute la presse informatique. Trois grandes familles d'ordinateurs seront très certainement présentées, sans compter les variantes possibles.

Il s'agira d'un repositionnement complet d'Amstrad. Le terrain de l'informatique familiale qui a fait la fortune de la maison ne sera pas délaissé, loin de là. Les CPC continueront leur carrière (il n'est pas question d'arrêter la production d'une machine encore très demandée) mais des ordinateurs plus spectaculaires viendront rappeler qu'Amstrad entend rester maître sur le terrain de l'informatique de loisir.

Par ailleurs, l'informatique professionnelle connaîtra de nouveau l'un de ces séismes dont Amstrad s'est fait la spécialité. Le prestigieux PS/2, qui à l'origine ne devait jamais connaître de clone, se mettra à la portée des petites entreprises.

Quant à l'agrément d'IBM, il représente un argument de poids pour vendre des quantités d'ordinateurs à ceux que l'on appelle « les grands comptes » (banques, compagnies d'assurance, etc.), bref les gros clients qui ne jurent que par IBM. De plus, l'accord de cet été aidera Amstrad à se défaire de l'image de marque ordinateur familial, renforçant ainsi sa position dans le monde impitoyable de l'informatique professionnelle.

Il ne reste plus qu'à attendre patiemment la date toute proche du 13 septembre. Nous serons bien sûr présents lorsque Alan Michael Sugar, mettant fin au suspens, dévoilera enfin les nouvelles machines.

Si les rumeurs se confirment, Amstrad une fois de plus aura gagné sur tous les tableaux. La vitalité de la firme de Brentwood nous étonnera toujours. Alan Michael Sugar pourrait faire sienne cette devise du surintendant Fouquet : *« Jusqu'où ne monterais-je pas ? »*

B.J.

Dernière heure

8 bits

Peut-être une bonne surprise pour la fin de l'année, du 6128 à prix canon, pour les distributeurs qui pourront en avoir.

16 bits

Alan Sugar aurait acheté une quantité non négligeable de parts de la société allemande Schneider. Cette société produit déjà un PC familial, lancé au dernier Cebit de Hanovre, l'EuroPC. Un micro monocorps à disquette 3,5". De là à conclure que le nouveau Spectrum PC serait un Schneider recarrossé... Ce produit prendra t-il la relève dans le domaine familial des 8 bits?

32 bits

Suite au communiqué officiel de la signature d'un accord d'exploitation réciproque de brevets entre Amstrad et IBM relatifs aux PC et PS/2, il est probable qu'il y aura une trentaine de nouvelles configurations. Aussi bien de type PS/2 -30 à base de 8086, que de véritables PS/2 à bus MCA.

De plus, on parle d'une machine 386 dont le microprocesseur est indéterminé (SX ou le 16 MHz). Elle serait dotée d'une carte EGA proche de celle du 1640 avec le mode Hercule en plus. La carte VGA serait en option.

Tous ces appareils dotés d'un prix très agressif, seraient proposés sous forme de solutions telles celle de PAO (avec un imprimante laser Kyocera), comme l'a fait avec peu de succès Atari et son Mega. Ils seraient livrés avec la nouvelle souris Amstrad au "look" de crocodile.

Devenez

INFORMATICIEN

c'est bien payé à tous les échelons

L'Informatique s'apprend aussi par correspondance !

Que vous prépariez un Examen d'Etat :

B.P. - B.T.S.

ou une Formation Professionnelle :

Programmation	**Informatique / Micro-Informatique**
Analyse	**Bureautique / Traitement de Texte**
Maintenance	**Electronique / Micro-Electronique**

à titre individuel ou dans le cadre de la FORMATION CONTINUE, nos *cours par correspondance* vous permettront de travailler au rythme qui vous convient, sans interrompre vos activités et de commencer à n'importe quel moment de l'année. En option, stages sur ordinateur.

INSTITUT PRIVE D'INFORMATIQUE ET DE GESTION

IPIG

7, rue Heynen
92270 Bois-Colombes

(1) 42 42 59 27

Brochure gratuite n°X 4979

NOM .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
Tél. .....

2e FESTIVAL

OCTOBRE

VENDREDI 14

SAMEDI 15

DIMANCHE 16

Le salon de l'informatique de loisirs

Votre ordinateur sait tout faire : jeu, musique, graphisme, texte, comptabilité, etc.
L'informatique de loisirs méritait bien son salon.
Après le succès du 1er Festival de la Micro ne manquez pas sa seconde édition.
Du vendredi matin au dimanche soir : le week-end le plus long, le plus vivant, le plus fou, de la micro-informatique grand public. Les machines, les logiciels, périphériques, les livres... et même les consoles de jeux (nouvelle génération !)
Pour tout voir, tout comparer, choisir, et pourquoi pas, acheter. Avec, en prime, des animations d'enfer !

FESTIVAL DE LA MICRO

Espace Champerret. Métro

Organisation : NEO MEDIA 5-7, rue de l'Amiral Courbet 94

DE LA MICRO

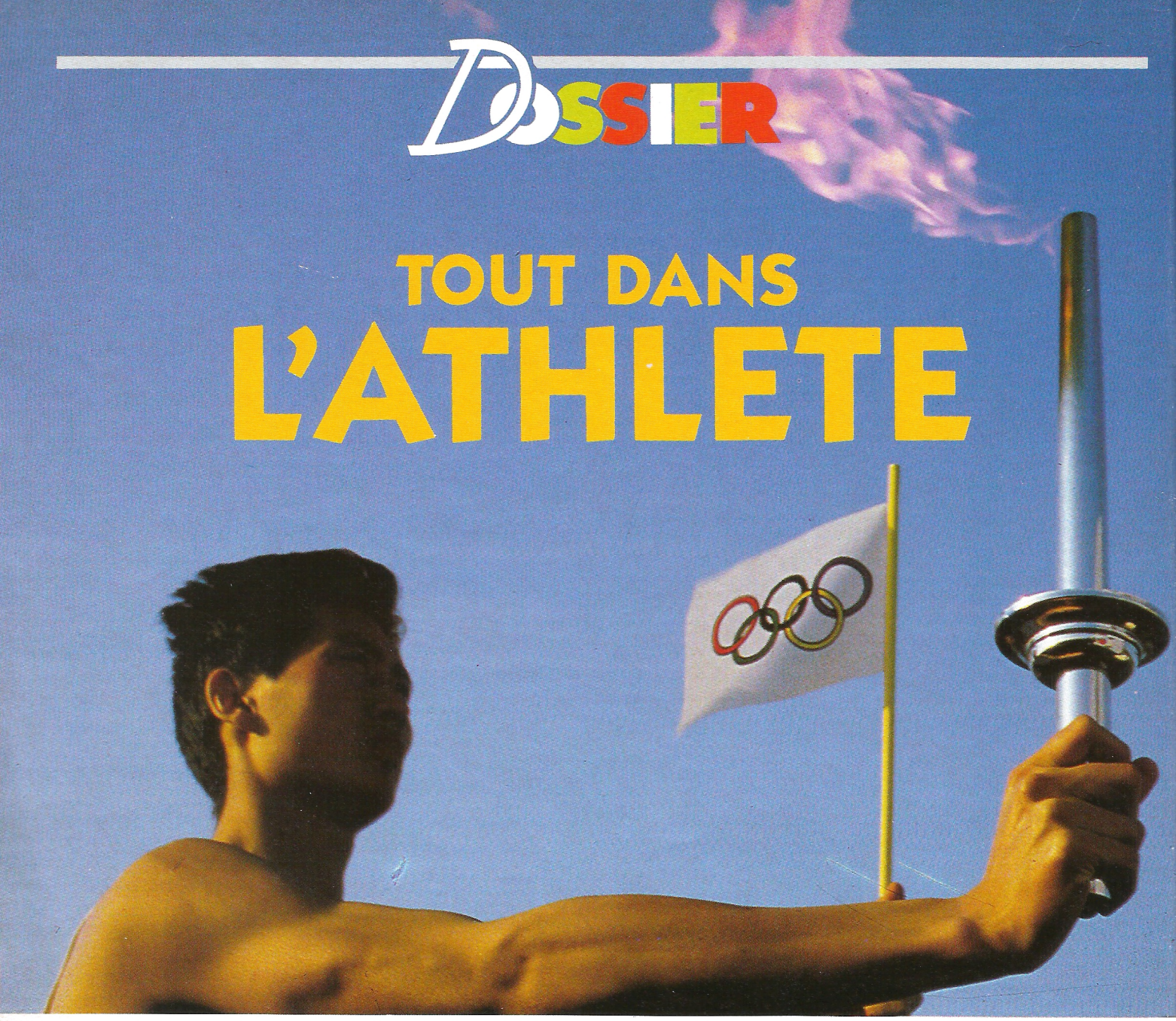


Porte Champerret. Paris 17e

60 Saint-Mandé - tél. : 43.98.22.22 - télécopie : 43.28.72.12

DOSSIER

TOUT DANS L'ATHLETE



L'actualité sportive ces derniers temps tourne principalement autour de deux pôles d'attraction aussi différents que particuliers: le plus que probable troisième couronnement d'Alain Prost au titre de champion du monde, et les prochains Jeux Olympiques d'été à Séoul. Si les bonnes simulations de formule 1 ne sont pas légions sur CPC, il en va différemment en ce qui concerne les épreuves olympiques. Une excellente occasion pour votre magazine préféré de passer en revue les meilleures d'entre elles.

Athlétisme

Les jeux olympiques, c'est avant tout de l'athlétisme : 100 m (haies ou simple), décathlon, marathon... Toutes ces épreuves ont été plus ou moins fidèlement reproduites sur micro par les sociétés les plus grandes, telles Epyx ou encore Ocean, Konami... Parmi les meilleures, nous avons relevé les games et Daley Thompson Decathlon.

DALEY THOMPSON DECATHLON

(Ocean)

Si vous vous intéressez quelque peu au sport sur micro, vous avez déjà dû vous apercevoir que les éditeurs aimaient à donner à leurs simulations les noms des grands champions : Barry Mc Guigan, Frank Bruno, Alex Higgins, Rene Metge, etc. C'est un moyen comme un autre de faire vendre...

LA GUERRE DU 21 eme SIECLE: APACHE GUNSHIP

GUNSHIP™

LE PLUS PRIME DES SIMULATIONS D'HELICOPTERE D'ATTAQUE

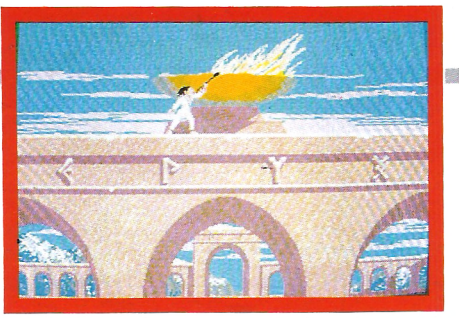
Enfin sorti sur AMSTRAD
K7 / DK



DISPONIBLE SUR: IBM PC
AMSTRAD CPC
C64

MICROPROSE
LOGICIEL DE SIMULATION

MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009. PARIS Tel: (1) 45 26 44 14



Daley Thompson en l'occurrence est un spécialiste du décathlon. Normal donc qu'Ocean lui fasse parrainer son logiciel. Pour la petite histoire, des statisticiens fanatiques ont montré que si Daley Thompson avait, lors des derniers J.O de Los Angeles, participé en solo à toutes les épreuves incluses dans le décathlon, il aurait facilement accédé à au moins sept des dix finales, et aurait remporté au moins trois médailles de bronze...

Bizarrement, le logiciel ne présente que neuf des dix épreuves normalement prévues dans le décathlon (je rappelle d'ailleurs à ceux que ça peut intéresser, que le préfixe « déca » que l'on trouve entre autres dans les mots décathlon ou décalitre signifie dix. Nous avons donc, dans l'ordre d'apparition à l'écran : 100 m, saut en longueur, lancer de poids, 400 m, saut en hauteur, 110 m haies, lancer de disque, lancer de javelot et enfin 1500 m. De quoi en fatiguer plus d'un... et casser plus d'un joystick. Car *Daley Thompson Decathlon* étant l'une des premières simulations sportives sorties sur ordinateur, elle incluait un principe de jeu qui faisait fureur à l'époque, mais qui était hautement dévastateur : secouer le joystick de droite à gauche le plus rapidement possible. Mais les épreuves étant d'un bon niveau, on pourra pardonner ce petit défaut.

Jeux de balle et de raquettes

Une des grandes nouveautés des J.O de Séoul, est sans conteste le retour parmi les épreuves olympiques du tennis, qu'il soit de table ou sur court (il avait disparu des épreuves officielles pendant la guerre). Outre les grands champions actuels, ce sera l'occasion de découvrir de nouveaux talents, futurs successeurs des Lendl, Willander, Noah et autres Becker.

TENNIS 3 D

(Loriciels)

Parmi les nombreuses simulations de tennis que l'on a pu découvrir sur CPC ces dernières années, un petit Français à l'emblème félin avait sorti le fameux *Tennis 3D*. Loriciels, puisque c'est de lui qu'il s'agit, avait à l'époque frappé un grand coup, avec un logiciel qui était, et reste encore, excellent à beaucoup de points de vue. Une des plus grandes innovations de *Tennis 3D* était sans conteste la possibilité de choisir, en début de match, parmi trois surfaces de court possibles : terre battue, gazon ou synthétique. On n'avait alors plus aucun mal à s'imaginer à Roland Garros, Wimbledon ou Flushing Meadow. De plus, beaucoup de paramètres étaient réglables à souhait : vitesse de jeu, nombre de joueurs (match simple ou en double), effets de la balle... et, dans le domaine du gadget, choix des couleurs.

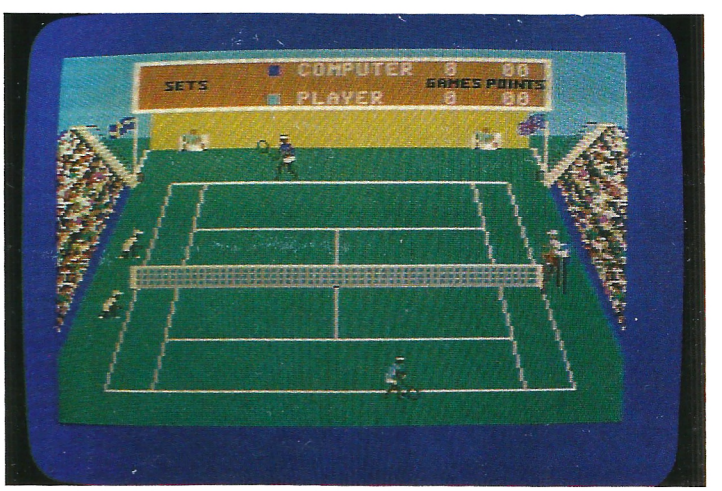
Tennis 3D portait tout de même un nom quelque peu trompeur : Tennis Perspective eût été plus approprié, mais il est vrai que ça sonnait moins bien. Le terrain est en effet représenté même pas en fausse 3D, mais plutôt en vraie perspective. Seul détail qui donnerait à penser à de la 3D, la balle qui grossit ou rétrécit suivant sa position sur le court. Notez quand même que la représentation choisie donnant un bon aperçu du court entier, on avait alors pardonné à Loriciels ce petit excès de pédantisme... De plus, l'animation, fluide et très réussie, ainsi que les graphismes très fins bien qu'en mode 0, contribuent à faire de *Tennis 3D* un logiciel tout à fait passionnant.



BALLE DE MATCH

(FIL)

Dans le genre qui suis-je, où vais-je, dans quel état j'erre ?, il faut bien avouer que *Balle de Match* est champion : d'abord appelé *Match Point* dans sa version anglaise (éditée par Psion) sur Commodore 64, Spectrum et QL, puis *Super*

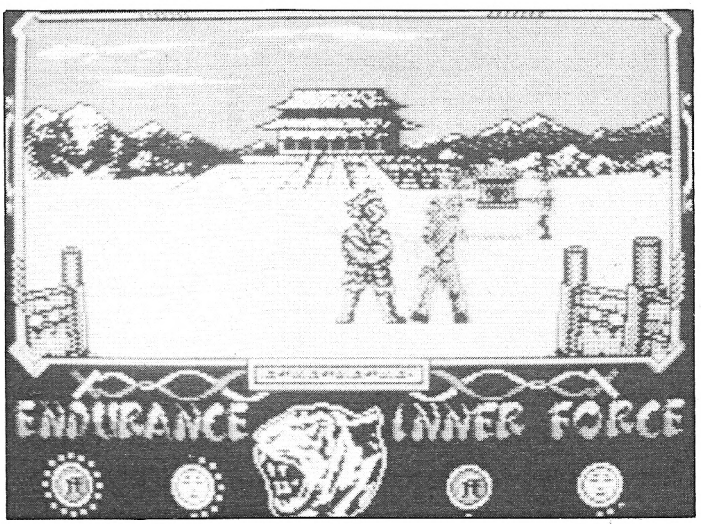


Tennis dans sa version française (éditée par FIL) sur Thomson TO/MO, elle s'appelait *Balle de Match* sur Amstrad.
Si graphiquement parlant, rien ne permettrait de hisser *Balle de Match* au sommet des simulations de tennis, c'est au niveau de la richesse du jeu qu'il faut aller chercher ses qualités.
D'abord, trois niveaux de difficulté sont proposés, qui ne font pas qu'accélérer la vitesse de la balle. On sent nettement que le joueur contrôlé par l'ordinateur devient meilleur, commet moins de fautes au service, rattrape plus de balles, et est plus agressif.
Ensuite, la richesse et le nombre des coups permis est absolument hallucinant, par rapport à l'âge du logiciel. Si maintenant il est impensable de ne pas pouvoir faire de lobs, de smashes, d'amortis, de montées au filet, de contre-pieds, etc., tous ces coups n'étaient pas si courants à l'époque. Un minimum d'entraînement est d'ailleurs indispensable pour acquérir la technique nécessaire à leur accomplissement, mais une fois celle-ci acquise, les matchs sont un véritable régal. Sans parler de la force de l'adversaire, d'un niveau très honnête, et allant s'améliorant au fil (ouarf!) des sets (re-ouarf!).
Seule ombre noire au tableau : l'impossibilité des matchs en double.

PING PONG
(Konami)

Egalement connu sous le nom de Tennis de table, le ping-pong est un sport finalement peu connu du grand public. A part le succès qu'il peut avoir sur les plages, dans les colos de vacances pour ados ou au Club Med, les diverses compétitions qui ont lieu à droite et à gauche n'ont jamais eu de véritables retombées médiatiques, sinon dans le journal de 23 h, quand tout le monde est couché. Le plus grand pongiste français — et pendant des années le meilleur mondial — s'appelle Jacques Secrétin, un sur-doué de la raquette qui faisait la nique aux Japonais et autres Chinois, pourtant considérés comme maîtres en ce sport.
Konami avait d'abord sorti son jeu sur MSX, origines nippones obligent. Mais devant le succès qu'il avait tout de suite gagné, il fut rapidement adapté sur CPC (tiens, c'est bizarre, je ne me souviens pas d'en avoir vu d'autres versions). Avec autant de réussite d'ailleurs.
La présentation à l'écran était vraiment très simple: une table vue de face, avec à chaque bout une main tenant une raquette. Un peu de public en décor pour l'ambiance, et c'est tout. Les joueurs eux-mêmes ne sont pas montrés, comme s'ils étaient invisibles, ce qui permet non seulement de voir l'intégralité de la table, mais aussi une grande célérité de jeu. Entièrement contrôlé au joystick, le logiciel permet tous les coups possibles au ping-pong : coup droit, revers, lift, engagements fulgurants, etc. Chaque match se déroule en trois ou cinq sets, au choix, en 21 points (il faut au minimum deux points d'écart entre les deux adversaires pour terminer un set). Chaque point marqué est d'ailleurs l'occasion pour le public de laisser éclater sa joie, et d'applaudir à s'en faire pêter les mains !
Bien que finalement, une simulation de ping-pong sur micro soit (en apparence tout du moins) assez facile à réaliser, force m'est de reconnaître que *Ping-Pong* de Konami est l'une des meilleures simulations sportives que j'ai jamais vues sur CPC, et sur micro en général.

Sports de combat
Le combat aux J.O, c'est d'abord et avant tout les arts martiaux, entre autres le karaté et le judo. Détail piquant s'il en est, ce sont encore des Français que l'on retrouve en tête du peloton des meilleurs combattants mondiaux. Comme quoi, finalement, nous sommes bons à autre chose que la bouffe.



THE WAY OF THE TIGER
(Gremlin Graphics)

Après *The Way of The Exploding Fist*, il était difficile de faire mieux. Difficile peut-être, mais pas impossible, comme l'a superbement prouvé US Gold avec son Way of The Tiger (la Voie du Tigre).
Le scénario n'innove toujours pas: pour prouver à tous que vous êtes digne de lui succéder, votre maître vous a concocté trois épreuves, que vous devrez bien sûr passer avec succès. Avec pour décor un désert torride, vous devrez d'abord affronter à mains nues pas mal d'adversaires aussi divers que nombreux ; puis, en équilibre sur un tronc d'arbre enduit de savon noir au-dessus d'une rivière, et armé d'un solide bâton, re-bataille ; des affreux à ne plus savoir qu'en faire, si ce n'est les faire tomber à l'eau ; enfin, c'est au sabre que vous combattrez de valeureux samouraï en mal de plaire au Grand Maître. Grand Maître que vous devrez d'ailleurs combattre dans l'ultime épreuve.

AMSTRAD DISQUETTES

GOLD SILVER BRONZE 199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
LEADERBOARD PAR 3 169F
+LEADER BOARD+LEADERBOARD TOURNAMENT
+WORLD CLASS LEADERBOARD
KARATE ACES 175F
+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+THANATOS+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
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
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

ÉLU 1 REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

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

3615 MICROMANIA
FRAIS DE PORT GRATUITS.

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

NOUVEAUTES

ALTERN. WORLD GAMES	145F
ALIEN SYNDROME	139F
APOCALYPSE	145F
APOCALYPSE NOW	195F
ARTICFOX	**199F**
ARTURUS	**135F**
BARBARIAN (PSYNOSIS)	**139F**
BARBARIAN 2	**139F**
BARD'S TALE	**195F**
BLACKLAMP	139F
BOBO	195F
CARRIER COMMAND	**195F**
CORPORATION	145F
CYBERNOID 2	**135F**
DALEY'S THOMPSON OLYMPIQUE CHALLENGE	**139F**
DREAM WARRIOR	139F
E.X.I.T	195F
FIRE AND FORGET	180F
GARY LINEKERS SUPER S.	145F
GARY LIN. HOT SHOT	**135F**
G.I.G.N OPER. JUPITER	**195F**
HERCULE	145F
HOPPING MAD	**149F**
INDIAN MISSION	159F
IRON HORSE	149F
L'EMPIRE CONTRE ATT.	**149F**
1943	**145F**
NETHERWORLD	**139F**
NIMITZ	159F
OVERLANDER	**145F**
PHM PEGASUS	195F
PSYCHOPIGS	**139F**
RASTAN	**145F**
RIMRUNNER	145F
ROAD BLASTERS	**139F**
ROAD WARS	139F
ROY OF ROVERS	**139F**
SKY HUNTER	175F
SOLDIER OF LIGHT	139F
SUPERSPORTS	**139F**
TERRORPODS	**139F**
T-WREKS	145F
THE GAMES WINTER ED.	**145F**
THE GREAT GIANA SIST.	**139F**
THE LAST NINJA 2	145F
THE VINDICATOR	**139F**
TROLL	139F
20000 LIEUES SS MERS	169F

HIT PARADE

ARKANOID 2:REVENGE	145F
BAD CAT	145F
BEYOND THE ICE PALACE	145F
BIONIC COMMANDOS	139F
BLOOD BROTHERS	145F
BOB WINNER	169F
BUBBLE BOBBLE	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
CHARLIE CHAPLIN	145F
COMBAT SCHOOL	145F
CONSPIRATION	185F
CRASH GARRET	195F
ENLIGHTEMENT DRUID 2	145F
FER ET FLAMME	249F
FLYING SHARK	145F
GABRIELLE	175F
GAUNTLET 2	145F
GEE BEE AIR RALLY	145F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	175F
GOTHIK	145F

HIT PARADE (suite)

GRYZOR	145F
GUNSMOKE	145F
IKARI WARRIOR	145F
JINKS	145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	145F
KARNOV	145F
L'ANGE DE CRISTAL	205F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
L'ARCHE DU CAPIT. BLOOD	199F
LA PANTHERE ROSE	149F
MACH 3	179F
MATCH DAY 2	145F
MARAUDER	139F
MICKEY MOUSE	145F
NIGHT RAIDER	145F
NIGEL MANSELL'S	145F
OUT RUN	145F
PLATOON	145F
PIRATES	145F
PREDATOR	145F
QUIN	245F
ROLLING THUNDER	145F
SALAMANDER	139F
SCRABBLE DE LUXE	225F
SKATE CRAZY	139F
SPACE RACER	189F
SPY TRILOGY	145F
STREET SPORTS BASKET	145F
STREET FIGHTER	145F
TARGET RENEGADE	145F
THE DARK SIDE	139F
THE FURY	139F
THE FLINSTONES	139F
THE HUNT RED OCTOBER	195F
VIXEN	159F

BUGGY BOY	145F
CRAZY CARS	159F
F15 STRIKE EAGLE	149F
GARFIELD	139F
GUADALCANAL	145F
LA CHOSE DE GROTEMBUR	175F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
Les Chiffres & Les Lettres	225F
LE MAITRE DES AMES	189F
MONOPOLY NF	245F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PROFESSION DETECTIVE	229F
PROHIBITION	195F
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 MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
CORDON POUR BRANCHEMENT DE DEUX MANETTES	49F
CABLE MAGNETO AMST.	49F
CABLE EXTENSION JOYSTI.	49F

HOUSSE 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

ACCESSOIRES - EXTENSIONS

CRAYON OPTIQUE DART	325F
DIGITALIS. DART DMP 2000	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	99F
10 DISQUETTES VIERGES	195F

SOLDES AMSTRAD DISQUETTES : 59F

ARCADE FOOTBALL
ARKANOID
ARMY MOVES
BEDLAM
BLUEBERRY
BRAVESTAR
FIRE TRAP
GALVAN
HEAD OVER HEALS
JACK THE NIPPER 2
LA MASQUOTTE
LAZERTAG
LES PASSAGERS DU VENT 2
720°
NORTHSTAR
RAMPART
RYGAR
SCALEXTRIC
SOLOMON'KEY
STIFFLIP AND CO
TOUR DE FORCE
WIZARD WARZ

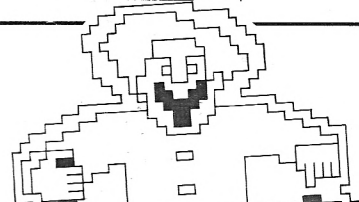
1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

DEMENT !!!

Kit de téléchargement **99 F**
avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24,
7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**

AMSTRAD CASSETTES

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !!!



ÉLU REVENDEUR PREFERE par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

INCROYABLE !

GOLD SILVER BRONZE 149F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
LEADERBOARD "PAR 3" 145F
+LEADER BOARD+LEADERBOARD TOURNAMENT
+WORLD CLASS LEADERBOARD
KARATE ACES 115F
+THE WAY OF TIGER+EXPLODING FIST+UTCHIMATA+AVENGER+KUNG FU MASTER+SAMOURAI TRILOGY +BRUCE LEE
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
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
HIT PACK 2 95F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR +ANTIRIAD +COMMANDO 86+1942
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
APOCALYPSE	95F
ARTICFOX	**149F**
ARTURUS	**95F**
BARBARIAN (PSYNOSIS)	**95F**
BARBARIAN 2	**89F**
BARD'S TALE	**145F**
BLACKLAMP	89F
BOBO	145F
CARRIER COMMAND	**145F**
CORPORATION	95F
CYBERNOID 2	**95F**
DALEY'S THOMPSON OLYMPIQUE CHALL...	**95F**
DREAM WARRIOR	95F
E.X.I.T	145F
FIRE AND FORGET	140F
GARY LINEKER'S SUPER S.	95F
GARY LIN. HOT SHOT	**95F**
G.I.G.N. OPER. JUPITER	**145F**
HOPPING MAD	**99F**
HURLEMENTS	135F
IRON HORSE	99F
L'EMPIRE CONTRE ATT..	**99F**
1943	**95F**
NETHERWORLD	**95F**
NIMITZ	99F
OVERLANDER	**95F**
PACLAND	89F
PHM PEGASUS	169F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129F
PSYCHO PIGS	**95F**
RASTAN	**89F**
RIMRUNNER	89F
ROAD BLASTERS	**89F**
ROAD WARS	99F
ROY OF THE ROVERS	**95F**
SALAMANDER	89F
SKY HUNTER	135F
SOLDIER OF LIGHT	89F
SUPERSPORTS	**95F**
TERRORPODS	**95F**
THE GREAT GIANA SIST.	**95F**
T-WREKS	95F
THE GAMES WINTER EDIT.	95F
THE LAST NINJA 2	145F
THE VINDICATOR	**89F**
TROLL	89F

HIT PARADE

ARKANOID 2 REV OF DOH	89F
BAD CAT	95F
BEYOND THE ICE PALACE	95F
BIONIC COMMANDO	95F
BEDLAM	95F
BLOOD BROTHERS	95F
BUBBLE BOBBLE	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
CHARLIE CHAPLIN	95F
COMBAT SCHOOL	89F
CONSPIRATION	145F
ENLIGHTMENT DRUID 2	95F
GABRIELLE	139F
GAUNTLET 2	95F
GEE BEE AIR RALLY	95F
GOTHIK	95F
GRYZOR	89F
GUNSHIP	195F
GUNSMOKE	95F
HERCULE	95F
IKARI WARRIORS	95F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95F
JINKS	95F
KARNOV	95F
LA CHOSE DE GROTEMBUR	135F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145F
L'ANGE DE CRISTAL	145F
L'ARCHE DU CAPT BLOOD	139F
LA PANTHERE ROSE	99F
MACH 3	129F
MARAUDER	89F
MATCH DAY 2	89F
MICKEY MOUSE	95F
NIGHT RAIDER	95F
NIGEL MANSELL	95F
OUT RUN	95F
PLATOON	89F
PREDATOR	89F
ROLLING THUNDER	95F
SEPTEMBER	95F
SKATE CRAZY	85F
SPACE RACER	139F
STREET SPORTS BASKET.	95F
STREET FIGHTER	95F
SUPER HANG ON	95F
SUPERSKI	145F
TARGET RENEGADE	89F
THE DARK SIDE	95F
THE FURY	95F
THE FLINSTONES	89F
THE HUNT RED OCTOBER	145F
VAMPIRE'S EMPIRE	95F
VIXEN	99F
WIZARD WARZ	95F

BIVOUAC	125F
BOB WINNER	129F
BUGGY BOY	95F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95F
COBRA(LORICIEL)	129F
CRAZY CARS	129F
F15 STRIKE EAGLE	99F
FLYING SHARCK	99F
GARFIELD	95F
GUADALCANAL	95F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95F
LES RIPOUX	125F
MONOPOLY	175F
PROHIBITION	120F
SCRABBLE FR	175F
SPY TRIOLOGY	95F
THE SENTINEL	99F
THUNDERCATS	89F
TOBROUCK	119F
TRIVIAL PURSUIT	175F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	125F
WESTERN GAMES	185F

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	NEXUS
ARCADE FOOT.	PULSATOR
AU REVOIR MO.	RAID
BOBSLEIGH	RAMPART
BRAVESTAR	REVOLUTION
BRUCE LEE	SARACEN
CAPTAINE AM.	SKALL
CYBERNOID	SOLOMON'S KEY
ELEVATOR ACT.	TENTH FRAME
GUNFRIGHT	WIZARD WARZ
LAZERTAG	XEVIOUS
LEGEND OF KA.	ZORRO
720°	
NEBULUS	

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 .....

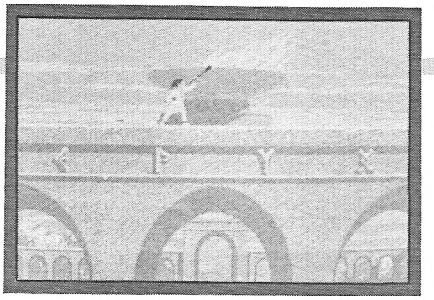
NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB — Date d'expiration __/__ Signature _____

AMM 09/88

Reglement : je joins ☐ *un cheque 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



A tous points de vues, *The Way of The Tiger* est un excellent jeu : non seulement au niveau des graphismes, qui bien qu'en mode 1 sont superbes, fouillés et détaillés, mais également à celui de l'animation : d'aucuns pourront lui reprocher une certaine lenteur, mais le nombre de sprites utilisés pour les mouvements, ainsi que la qualité du scrolling et les nombreux détails aussi drôles qu'inattendus (par exemple, les poissons dans l'eau ou encore maman cane avec ses petits canetons) en font un jeu d'arts martiaux qu'il faut avoir vu au moins une fois dans sa vie de micromaniaque.

THE WAY OF THE EXPLODING FIST
(Melbourne House)

Bizarrement, les simulations de karaté sur micro en général ont toujours eu pour thème et décor les vieux monastères asiatiques, où les maîtres en arts martiaux formaient leurs jeunes disciples. Aucune n'a jamais mis en scène, tout simplement, un combat en salle devant des spectateurs médusés. Il est vrai que le charme du Japon et du Tibet d'antan est très tentant...
The Way of The Exploding Fist vous faisait passer les dernières épreuves traditionnelles avant que vous n'accédiez au titre de Exploding Fist (en français : le poing explosif). Sous l'œil curieux d'un vieux sage (auquel on n'apprend pas à faire des grimaces...), vous allez devoir affronter successivement plusieurs adversaires de plus en plus forts et habiles.
Entièrement contrôlé au joystick, votre personnage évolue souplement, de droite à gauche de l'écran. Aucun scrolling ne permet d'agrandir la surface de jeu, qui reste donc limitée à ce même écran. Les seize positions ou coups possibles, suivant que l'on appuie sur le bouton de feu ou non, sont d'un réalisme absolument frappant : l'animation utilise un nombre de sprites très élevé, ce qui a permis aux programmeurs de diviser chaque mouvement en plusieurs étapes, donnant au jeu une fluidité rarement égalée, même encore maintenant.
Ce qui se sent dès le premier mouvement un peu compliqué, comme un saut périlleux avant ou arrière.
En plus des divers niveaux de difficulté proposés, une option entraînement sera très pratique au nouveau venu pour maîtriser efficacement le joystick.
Notez pour finir que le sage vous attribuera des notes non pas en fonction de l'issue du combat, mais en fonction de la beauté et de l'efficacité de vos attaques : en d'autres termes, il est possible de perdre un combat, sans que pour autant le jeu soit terminé.

USHI MATA
(Martech)

Bien loin de son dernier hit pour ados en mal d'érotisme wagnérien, j'ai nommé *Vixen*, Martech avait avec *Ushi Mata* signé un excellent logiciel, non pas de karaté, mais de judo. Il s'agissait là de la première simulation de judo faite sur micro-ordinateur, et peut-être encore même de la seule à l'heure actuelle.
Ici, aucun grand maître vous faisant passer des épreuves, aucun ennemi démoniaque à abattre, juste des combats en salle à gagner... On se rapproche vraiment un peu plus de la simulation sportive.
La règle principale du judo est de conserver son équilibre, et d'essayer de retourner la force de son adversaire contre lui-même, surtout lors des attaques (un gros balourd lancé à toute berzingue est toujours plus facile à déséquilibrer qu'un petit teigneux sautant sur place).
Ushi Mata, en bonne simulation qui se respecte, suit de très près cette règle, et est de fait assez difficile à appréhender. Ainsi, si d'aventure vous vous mettiez à remuer votre joystick dans tous les sens et à grande vitesse, votre poing ne tarderait pas à partir à la figure de votre adversaire, coup bien évidemment interdit au judo (c'est d'ailleurs là une des particularités de ce logiciel, permettre au joueur des coups normalement interdits dans le sport qu'il simule).
Chaque coup asséné et chaque prise effectuée est résumée en bas de l'écran, par son nom qui s'affiche brièvement. Ce petit gadget est en fait bien plus utile qu'il n'en a l'air. Il permet au novice de repérer immédiatement les prises les plus payantes, tant au niveau du score que de la rapiditié du combat.
En prime, une option « practice » permet de s'entraîner contre des adversaires particulièrement coopératifs, une option que beaucoup apprécieront au début.

Boxe
Sport de combat un peu plus occidental mais également très apprécié du public, la boxe olympique présente une particularité amusante : tous les Américains médaillés d'or dans la catégorie poids lourd (matchs en trois rounds) se sont à plus ou moins brève échéance retrouvés champion du monde, toujours dans la catégorie poids lourd (matchs en quinze rounds) ; le plus célèbre exemple étant Cassius Clay, alias Mohammed Ali.

FRANK BRUNO'S BOXING
(Elite Systems)

A l'attention de tous ceux parmi vous qui l'ignoreraient, *Frank Bruno* est un champion de boxe britannique, adulé de sa majesté The Queen Elizabeth. Excellent prétexte pour Elite, qui en profite pour signer du nom de ce véritable héros anglais, objet d'un culte inavoué, un logiciel qui, sans être vraiment génial, est toutefois intéressant à plusieurs points de vue.
Vous allez devoir battre successivement plusieurs adversaires, tous d'une force et d'une agilité croissante, et d'un minois de plus en plus patibulaire. Le premier, Crasher, est venu spécialement du Canada pour ce match. Malgré sa dégaine et sa carrure redoutables, c'est un faible : quelques upercuts et crochets bien placés suffiront à l'envoyer au

3 ACE COMPILATIONS DE STAR GAMES

Une action ininterrompue et un combat furieux sont contenus dans une formidable collection de sept arts martiaux du tonnerre! Il y a plus d'émotion et de sensation que même le plus passionné des arts orientaux de l'auto-défense puisse imaginer.





UCHI MATA
BRUCE LEE
AVENGER
KUNG FU MASTER
WAY OF THE TIGER
SAMURAI TRILOGY
THE WAY OF THE EXPLODING FIST

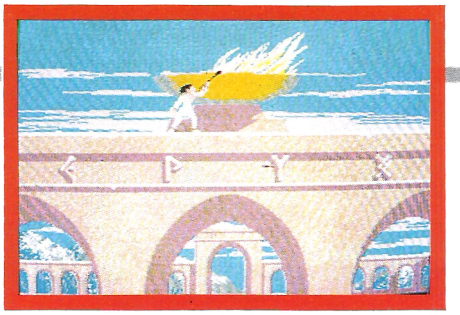
CBM 64/128 — Amstrad — Spectrum 48/128 K

3 ACES!! Sans egal pour les sensations et les emotions!

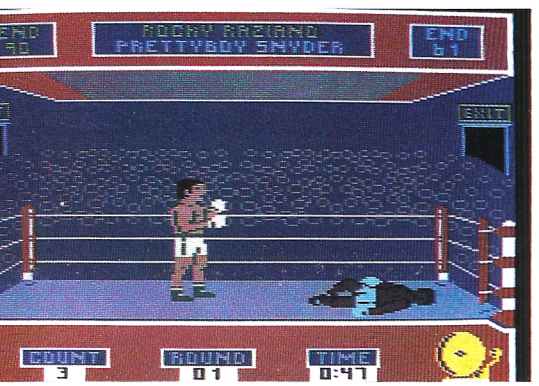
NE MANQUEZ PAS 'FLIGHT ACE' ET 'SPACE ACE' QUI SORTIRONT EN OCTOBRE.

Star GAMES

Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: 0742 753423



tapis. Les adversaires suivant viennent tous d'un pays différent ; Frenchie est français, Tribal espagnol, Ravioli Maffiosi italien, Brutovski soviétique, Andy anglais et Peter Perfect américain.



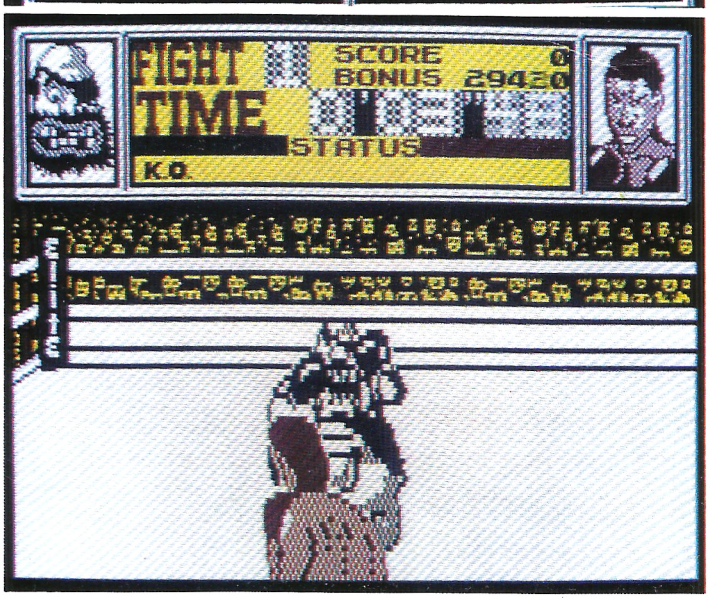
Tous les coups sont permis (comprendre, tous les coups permis en boxe sont permis), upercut, crochet, direct, et bien sûr parade et garde. Il est vital de bien observer son adversaire, pour profiter efficacement de la moindre ouverture, du moindre relâchement de la garde, ou encore du moindre centimètre de menton dépassant un tant soit peu. Avec un peu de chance, vous parviendrez peut-être à le mettre K.O et à raccourcir un peu le combat (15 rounds sont normalement disputés, à l'issue desquels le jury déclare l'un des deux adversaires vainqueur aux points (ou aux poings ?)).

En gros, *Frank Bruno's Boxing* reste captivant par la multitude d'aversaires différents, par la qualité de l'animation et l'originalité (à l'époque) de la représentation choisie : le ring en perspective, avec son propre joueur en premier plan et en semi-transparence. Seul véritable regret à formuler : les combattants étant coupés au torse, tout le côté jeu de jambes est exclu de la simulation.

BARRY MC GUIGAN CHAMPIONSHIP BOXING
(Activision)

Dès le chargement du jeu et après apparition du premier écran, on se demande avec anxiété : mais qu'est-ce que c'est que ce truc ? En effet, si le ring est vu en perspective, il est vu de côté. Bon, ça choque un peu au début, mais on s'y habitue facilement.
Deuxième point aussi bizarre qu'étrange, le joueur ne contrôle absolument pas les déplacements de son personnage, c'est le programme qui s'en charge lui-même. Pour l'heure, on se contente de donner des coups.
De fait, ceux-ci sont plus nombreux que dans les autres simulations de boxe ; le logiciel accepte cinq attaques différentes, et trois défenses. Du direct à l'upercut, le mouvement est assez rapide pour captiver et motiver le joueur. Là aussi, plusieurs adversaires sont à battre avant d'accéder au titre de champion du monde.
Mais la grande originalité de *Barry Mc Guigan*, et sa grande force par la même occasion, est de permettre de redéfinir, en début de jeu, les caractéristiques de son personnage : le style, la couleur (!), l'agilité, la force, etc. Bien que le tableau soit peu expressif (des chiffres, toujours des chiffres, rien que des chiffres), il est très complet. Deuxième phase avant le combat, l'entraînement, où le futur champion tape dans un punching ball, ou saute à la corde. C'est rigolo et bien fait. Enfin arrive le combat, réaliste jusqu'au bruit du gong qui marque le début et la fin de chacun des quinze rounds possibles. Les matchs vont alors se succéder, depuis les poids plume jusqu'aux poids lourd, et ce jusqu'à l'élimination du championnat, ou, au contraire, jusqu'à la consécration...





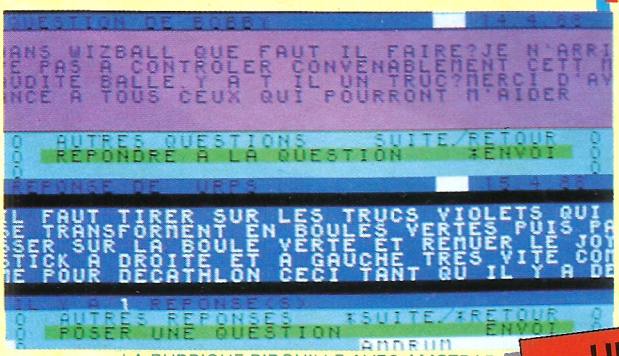
Dossier réalisé par Etienne Mouratila, avec la collaboration exceptionnelle et amicale de Stéphane Schreiber

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

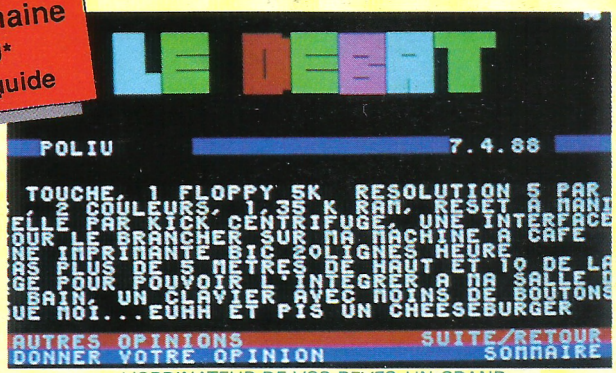


LA RUBRIQUE HIT DES LOGICIELS VOUS PERMET DE VOIR ET DE VOTER LES MEILLEURS PROGRAMMES DE LA SEMAINE.
TAPEZ HIT* + LA TOUCHE GUIDE

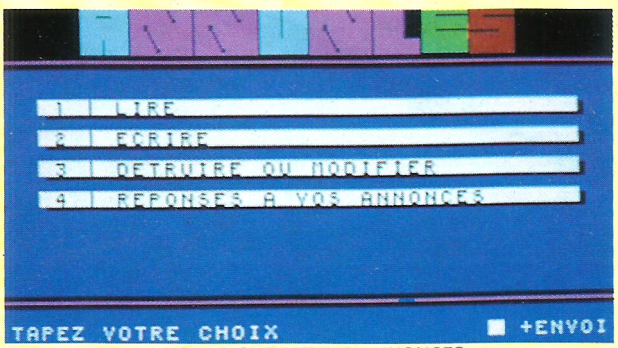
UNE MINI TELEVISION
à gagner
chaque semaine
Taper FOU*
+ la touche guide



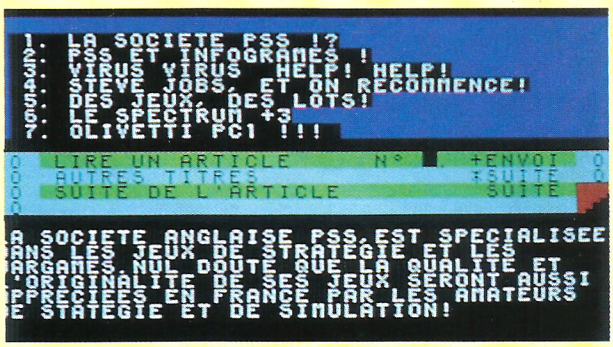
LE DIALOGUE DIRECT AVEC LA REDACTION DE VOTRE JOURNAL PREFERE, VOS IDEES ET DEMANDES D'INFORMATION.
TAPEZ **AMM*** + LA TOUCHE GUIDE



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

disquettes
Réussir
LOGICIEL 44

AMSTRAD 464-664-6128
compatibles PC

POUR ETRE BON
EN FRANÇAIS
ET EN MATHS
A LA RENTRÉE

ORTHOGRAPHE CE

1700 questions pour ne plus faire de fautes en dictée sur 45 règles du programme de CE

ORTHOGRAPHE CM

1780 questions pour ne plus faire de fautes en dictée sur 44 règles du programme de CM

ORTHOGRAPHE 6e-5e

1880 questions pour ne plus faire de fautes en dictée sur 47 règles du programme de 6e-5e

LES 4 OPERATIONS

1000 opérations pour ne plus faire d'erreurs de calcul dans les problèmes (niveau CP-CE-CM)

MATHEMATIQUES CM

1960 questions pour acquérir 38 notions indispensables pour réussir les problèmes niveau CM

VOCABULAIRE CM

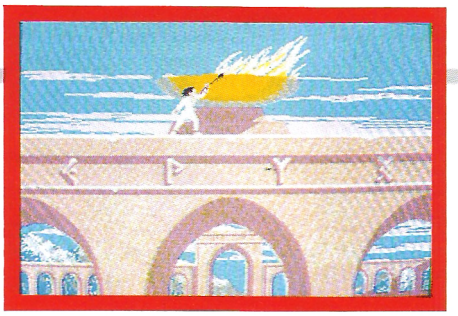
Pour apprendre à utiliser 1600 mots (la moitié des mots les plus courants)

20 H DE TRAVAIL
PAR DISQUETTE
SUFFISENT

Nom :
Adresse :

Disquettes expédiées sous 24	Prix	Qté
ORTHOGRAPHE CE 464/664/6128	140 F	
ORTHOGRAPHE CM 464/664/6128	140 F	
ORTHOGRAPHE 6e-5e 464/664/6128	140 F	
LES 4 OPERATIONS 464/664/6128	140 F	
MATHEMATIQUES CM 464/664/6128	140 F	
VOCABULAIRE CM 464/664/6128	140 F	
ORTHOGRAPHE CE compatible PC	150 F	
ORTHOGRAPHE CM compatible PC	150 F	
ORTHOGRAPHE 6e-5e compatible PC	150 F	
documentation gratuite		

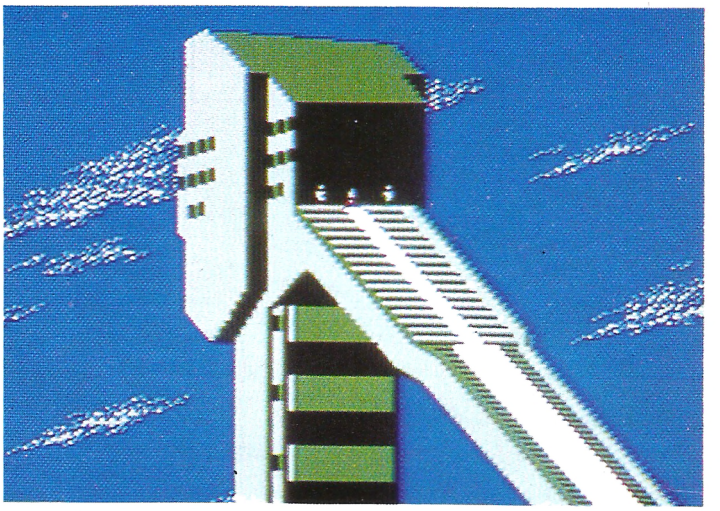
Ci joint un chèque de francs
en règlement des disquettes ci dessus
LOGICIEL 44 5 rue des grands courtils
44400 REZE AMM 09/88



WINTERGAMES (Epyx)

Les Jeux Olympiques d'hiver s'étaient déroulés à Calgary ; *Epyx* vous donne l'occasion de les revivre grâce à *The Games Winter Edition*. Patinage de vitesse et artistique, descente, slalom, luge, ski de fond et saut à ski figurent au programme des épreuves.

Le même soin minutieux apporté aux jeux d'été est présent dans *The Games, Winter Edition* : choix de la musique pour le patinage artistique, envolée de la jupe de la patineuse au







gré des figures exécutées. Le saut se déroule sur l'impressionnant tremplin de Calgary et les jeux d'hiver s'ouvrent et se ferment sur les cérémonies officielles, avec remise des médailles au son de l'hymne national des vainqueurs.

Doit-on préciser que les deux logiciels, celui de l'été et celui de l'hiver, forment un tout particulièrement d'actualité ? N'en acquérir qu'un serait vraiment une médaille sans revers.

SEOUL SUMMERGAME

(Epyx)

Summergame est LA compilation de l'été, celle des jeux olympiques, que nous devons à Epyx. Séoul arrive sur votre écran, grandeur nature ou presque. Dès le début du jeu, un coureur au pas souple grimpe en portant une torche les marches qui mènent à la vasque. Puis l'immense flamme jaillit, de blan-

ches colombes traversent le ciel bleu tandis que s'élève l'hymne olympique. Les jeux peuvent commencer.
Quatre joueurs choisissent leur nationalité parmi différents pays proposés, ce qui donne l'occasion d'écouter quelques mesures de chacun de leurs hymnes nationaux. *Summergame* est, de ce point de vue, très musical.

Huit jeux figurent au menu, dont le saut à la perche, différentes figures de plongeon, le relais 4 × 400 m, des épreuves de natation et un tir au pigeon d'argile.
Inutile de martyriser le joystick : précision et savoir-faire sont la règle pour imposer une figure de plongeon ou placer la perche à l'emplacement stratégique. Des juges sanctionnent chaque essai, et entre chaque épreuve figure un classement par pays.
Le graphisme a été particulièrement soigné, avec des décors lumineux et des déplacements très fluides. La préversion testée est assez pauvre en son lors des épreuves. Il est vrai que la foule retient son souffle... Espérons quand même que, dans le jeu commercialisé, les vainqueurs auront droit à une ovation.
Summergame est plus qu'une simple compilation puisque l'esprit des JO - cérémonies comprises - lie toutes les épreuves proposées. Cela donne une agréable unité à l'ensemble. Courez l'acheter, surtout si le magasin est à 42,195 km de distance.

LOGICIEL	EDITEUR	SPORT	Jou.	Graph	Anim.	Bruit.	Intér.	Sur.
3D BOXING	AMSOFT	BOXE	2	*	*	*	*	CPC
ATHLETE	MICROIDS	COURSE,SAUT,LANCER DE JAVELOT	1	* *	* *	* *	*	CPC
BALLE DE MATCH	FIL	TENNIS	2	* * *	* * *	* *	* * *	CPC
BARRY MC GUIGAN	ACTIVISION	BOXE	2	* *	* *	* *	* *	CPC
DALEY THOMPS. DECATH	OCEAN	DECATHLON	2	* *	*	*	*	CPC
DALEY THOMPS. SUPERTEST	OCEAN	DECATHLON	2	* *	*	*	*	CPC
DALEY THOMPS. SUPERTEST II	OCEAN	DECATHLON	2	* *	*	*	*	CPC
FIST II	MELBOURNE.H	KARATE	2	* * *	* * *	* * *	* * *	CPC
FOOT	LORICIELS	FOOTBALL	2	* *	* *	* *	* *	CPC
FOOTBALLER OF THE YEAR	GREMLIN GRAPH.	FOOTBALL	2	*	*	*	*	CPC
FRANCK BRUNO'S BOXING	ELITE	BOXE	2	* *	* *	* *	* *	CPC
GAME, SET AND MATCH	OCEAN	SQUASH,BASKET,FOOTBALL,NATATION,	2	* *	* *	* *	* * *	CPC
		PINGPONG,CYCLISME,PLONGEON (22 sports)						
GLEN HODDLE SOCCER	AMSOFT	FOOTBALL	1	*	*	*	*	CPC
HYPERSPORTS	KONAMI	NATATION,TIR AU PIGEON,CHEVAL D'ARCON,	2	* *	* *	* *	* *	CPC
		TRIPLE SAUT,HALTEROPHILIE						
ICE HOCKEY	NINTENDO	HOCKEY SUR GLACE	2	* * *	* * *	* *	* * *	PC
INTERNATIONAL KARATE	SYSTEME TROIS	KARATE	2	* *	* *	* *	* *	CPC
INTERNATIONAL KARATE II	SYSTEME TROIS	KARATE	2	* * *	* * *	* *	* * *	CPC
KARATEKA	BRODERBUND	KARATE	1	* *	* *	*	* * *	PC
LES DIEUX DE LA MER	INFOGRAMES	SKI NAUTIQUE	2	* * *	* * *	* *	* * *	CPC
NUMERO 10	FIL	FOOTBALL	2	* *	* *	*	* *	PC
PING PONG	KONAMI	PING PONG	2	* *	* *	* *	* *	CPC
ROCCO	GREMLIN GRAPH.	BOXE	1	* *	* *	* *	* *	CPC
SLAPSHOT	ANIROG	HOCKEY SUR GLACE	2	* *	* *	* *	* *	CPC
SOCCER 86	LORICIELS	FOOTBALL	2	* *	* *	* *	* *	CPC
STARTING BLOCKS	COKTEL VISION	SAUT A SKI,COURSE A PIED,CYCLISME SUR	1	* * *	* *	* *	* *	CPC,PC
		PISTE,NATATION, PARACHUTISME						
SUMMER GAMES	EPYX	SAUT A LA PERCHE,PLONGEON,100 M,COURSE	2	* *	* *	*	* * *	PC
		DE RELAIS,GYMNASTIQUE,NATATION						
SUMMER GAMES II	EPYX	TRIPLE SAUT,AVIRON,JAVELOT,EQUITATION,	2	* *	* *	*	* *	PC
		ESCRIME,CYCLISME,CANOE,SAUT EN HAUTEUR						
SUPER SKI	MICROIDS	SKI (SLALOM,SLALOM GEANT,DESCENTE,SAUT)	2	* *	* * *	* *	* * *	CPC
SUPER TENNIS	FIL	TENNIS	2	*	*	*	*	CPC
SUPER SOCCER	FIL	FOOTBALL	2	* *	* *	* *	* *	CPC
TENNIS 3-D	LORICIELS	TENNIS	2	* *	* *	*	* *	CPC
THE GAMES	EPYX	PATINAGE DE VITESSE,SAUT A SKI,	1	* * *	* * *	* *	* * *	CPC
		LUGE,PATINAGE ARTISTIQUE,BIATHLON						
THE WAY OF THE EXPLOD. FIST	MELBOURNE H.	KARATE	2	* * *	* * *	* * *	* * *	CPC
THE WAY OF THE TIGER	US GOLD	KARATE	2	* * *	* * *	* *	* *	CPC
TIE-BREAK	LORICIELS	TENNIS	2	* *	* *	* *	* *	CPC
TOUR DE FORCE	GREMLIN GRAPH.	COURSE DE VELOS	1	* *	* *	* *	* *	CPC
USHI MATA	MARTECH	JUDO	2	* *	* *	* *	* *	CPC
VOLLEY-BALL	CHIP	VOLLEY-BALL	2	* *	* *	*	* *	CPC
WINTER GAMES	EPYX	HOT DOG,BIATHLON,PATINAGE ARTISTIQUE,	4	* * *	* * *	* *	* * *	CPC,PC
		SAUT A SKI, BOBSLEIGH						
WINTER SPORTS	ELECTRIC DREAMS	JEUX OLYMPIQUES D'HIVER	4	* *	* *	* *	* *	CPC
WORLD CUP	ARTIC	FOOTBALL	2	*	*	*	*	CPC
WORLD CUP CARNIVAL	US GOLD	FOOTBALL	2	*	*	*	*	CPC
WORLD CUP II	ARTIC	FOOTBALL	2	* *	*	* *	* *	CPC

DXPRDX

10 x 10

```
10 ENT -1,8,-1,1,8,1,1,2,-1,1,6,1,1 [2175]
20 SOUND 1,90,0,15,,1               [1347]
```

Qu'elle est déchirante, la plainte du CPC abandonné à la mi-août au bord de l'autoroute caniculaire. Mais, en une ligne comme en dix, voici de quoi assurer d'agréables vacances à votre machine de compagnie préférée : cette rubrique ne comporte en effet rien que des jeux !

Ski
par Franck Arnaud (16 ans)

(CPC 6128 seulement)
Ce n'est pas de saison, mais on ne va tout de même pas attendre 1992 pour le publier ! Car le skieur de Franck Arnaud doit éviter les sapins et attraper un maximum de flammes olympiques savoyardes pour marquer des points. Franck Arnaud habitant près de Bourg Saint Maurice, il est juste qu'un abonnement à AM-MAG récompense son attachement à sa région ainsi que le graphisme très soigné du jeu. Attention à la saisie : chacune des deux flèches qui figure en ligne 60 est obtenue en appuyant simultanément sur les touches CONTROL/K.

```
10 MODE 1:hsc=1000:BORDER 4:INK 0,0 [13663]
:INK 1,26:INK 3,6:INK 2,2:FOR i=1 T
O 15:PEN 1:LOCATE i,13:PRINT" SKI 1
992":LOCATE 17,26-i:PEN 2:PRINT CHR
$(143);CHR$(143):PEN 1:LOCATE 19,26
-i:PRINT CHR$(143);CHR$(143):PEN 3:
LOCATE 21,26-i:PRINT CHR$(143);CHR$
(143)
20 SOUND 1,INT(1+500*RND),1,15:LOCA [18959]
TE 17,i:PEN 2:PRINT CHR$(143);CHR$(
143):PEN 1:LOCATE 19,i:PRINT CHR$(1
43);CHR$(143):PEN 3:LOCATE 21,i:PRI
NT CHR$(143);CHR$(143):NEXT:SYMBOL
AFTER 200:SYMBOL 206,&F,&34,&6F,&6C
,&86,&D8,&DC,&78:SPEED KEY 1,1:CALL
 &BB06
30 MODE 1:INK 1,26:INK 2,9:SYMBOL 2 [11457]
00,&3C,&18,&7E,&FF,&BD,&3C,&24,&24:
SYMBOL 201,&1C,&18,&3C,&7E,&BC,&34,
&24,&48:SYMBOL 202,&38,&18,&3C,&7E,
&3D,&2C,&24,&12:SYMBOL 203,&10,&38,
&7C,&BA,&7C,&BA,&54,&10:WINDOW #1,1
2,28,1,25
40 PAPER #1,1:CLS #1:FOR i=1 TO 190 [13684]
 STEP 2:MOVE -14+i,0,1:DRAWR 0,400:
MOVE 448+i,0:DRAWR 0,400:MASK INT(1
55+100*RND):NEXT:LOCATE 33,2:PRINT
STRING$(8,140);:h=200:x=5:sc=0:LOCA
TE 33,1:PEN 1:PRINT"Sc:     ":SOUND
 4,0,-20,8,0,1,4:cp=0
50 cp=cp+1:IF cp=215 THEN 80 ELSE P [16723]
EN #1,2:IF a=0 THEN LOCATE #1,INT(2
```


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***

```
+14*RND),1:PRINT #1,CHR$(203);:h=20
0:PEN #1,3:o=INT(1+9*RND):IF o=4 TH
EN LOCATE #1,INT(3+13*RND),1:PRINT#
1,CHR$(206); ELSE IF (INKEY(8)+1 OR
 INKEY(74)+1) AND x>1 THEN x=x-1:h=
201
60 LOCATE #1,1,1:PRINT#1,"↑↑";:LOCA [11548]
TE 36,1:PRINT sc;:IF TEST(x*16+185,
23)=2 THEN CALL &BCA7:SOUND 2,100,1
0,15,1,1,15:GOTO 90 ELSE IF TEST(x*
16+185,24)=3 THEN sc=sc+50:SOUND 1,
28,2,15 ELSE IF (INKEY(1)+1 OR INKE
Y(75)+1) AND x<14 THEN x=x+1:h=202
70 a$=" "+CHR$(h)+" ":PEN #1,3:LOCA [3569]
TE #1,x,25:PRINT #1,a$:GOTO 50
80 LOCATE #1,1,1:INK 1,18,2:SPEED I [6197]
NK 1,4:PEN #1,3:PRINT #1,"  A R R I
 V E E":FOR i=1 TO 2000:NEXT:sc=sc+
500:CALL &BB00:GOTO 90
90 CALL &BB00:MODE 1:INK 1,2,18:SPE [12136]
ED INK 1,3:IF sc>hsc THEN hsc=sc:PE
N 1:LOCATE 2,2:PRINT"BRAVO..Tu as l
e record...MEDAILLE D'OR..C O C O R
 I C O ! !":GOTO 100 ELSE GOTO 100
100 PEN 3:PRINT:PRINT "Ton score:"; [15770]
sc:INPUT "Tu rejoues (O/N) ? :",r$:
r$=LOWER$(r$):IF r$="o" THEN GOTO 3
0 ELSE IF r$="n" THEN MODE 1:INK 1,
26,2:PEN 1:PRINT"Tant pis..":FOR i=
1 TO 1200:NEXT:CALL 0 ELSE 100
```

Murene
par Christian Amet

(CPC 6128 seulement)
La gentille murène guidée au joystick doit se nourrir de poissons clairs mais éviter les méchants carrés verts qui prolifèrent rapidement.

```
10 DEFINT a-z:MODE 1:BORDER 0:INK 0 [8734]
,0:INK 1,19:INK 2,6:INK 3,15:WINDOW
 1,40,2,25:WINDOW #1,1,40,1,1:MOVE
16,14,2:dx=2:dy=2:ENT -1,6,3,1,1,-1
0,2
20 p$=CHR$(214)+CHR$(215)+STRING$(2 [7683]
,8)+CHR$(10)+CHR$(213)+CHR$(212):GO
SUB 70:WHILE vie>0:GOSUB 60:IF XPOS
>638 OR XPOS<16 THEN dx=-dx:GOSUB 6
0:GOSUB 80:GOSUB 60
30 IF YPOS>378 OR YPOS<16 THEN dy=- [4207]
dy:GOSUB 60:GOSUB 80:GOSUB 60
40 tj=JOY(0):IF dx+(tj AND 12)=6 TH [2516]
EN dx=-dx ELSE IF 4*(tj AND 3)-dy=6
 THEN dy=-dy
50 GOSUB 60:a=TESTR(5*dx-8,5*dy-6): [11054]
MOVER 8-5*dx,6-5*dy:ON a GOSUB 70,8
0,80:WEND:PRINT #1,"Niveau atteint:
";niv;" <ESPACE>";:WHILE INKEY$<>"
":WEND:RUN
60 MOVER dx-16,dy:PRINT CHR$(224);: [1111]
RETURN
70 SOUND 1,100,40,,,1:VIE=MIN(40,vi [8407]
e+INT(niv/10)+2):niv=niv+1:GOSUB 90
:CLS #1: FOR i=1 TO vie:PRINT #1, C
HR$(228);:SOUND 17,50,8,1:SOUND 10,
60-i,5:NEXT:RETURN
80 SOUND 1,500,10,,,,17:vie=MAX(1,v [5283]
ie):LOCATE #1,vie,1:PRINT #1," ";:v
ie=vie-1:RETURN
90 TAGOFF:CLS:PEN 3,1:FOR I=1 TO 3* [7194]
niv:GOSUB 100:NEXT:PEN 1:GOSUB 100:
TAG:RETURN
100 XP=INT(39*RND)+1:YP=INT(23*RND) [4238]
+1:LOCATE XP,YP:PRINT p$;:RETURN
```

Maximind
par Philippe Plasson

Ce programme est basé sur le principe du « Mastermind ». B indique que le chiffre proposé est le Bon, en Bonne place. E, il Existe, mais ailleurs. Enfin, N, c'est Non. Attention, un chiffre trouvé peut encore Exister par la suite, ce qui complique quelque peu la stratégie... Maximind est l'un des gagnants de ce mois.

```
10 RANDOMIZE TIME:MODE 1:PEN 1:INPU [18099]
T"Longueur de la combinaison (3-->9
)";g:IF g<3 OR g>9 THEN 10 ELSE x=2
:a$=STR$(INT(RND*899999999)+1000000
00):CLS:PEN 3:LOCATE 3,1:PRINT"COMB
INAISONS    par   Ph.PLASSON":PEN 2
:LOCATE 5,2:PRINT"Une reponse en"g"
chiffres:"
20 x=x+1:IF x=25 THEN PRINT"Desole, [12754]
vous etes trop nul(le) pour jouer a
 ce jeu(ou alors,vous n'en connaiss
ez pas les regles).":END
30 LOCATE 5,x:PEN 1:INPUT b$:IF LEN [12006]
(b$)<>g THEN 20 ELSE IF VAL(b$)=VAL
(LEFT$(a$,g+1)) THEN FOR j=250 TO 5
0 STEP -4:SOUND 1,j,10,15:NEXT:PRIN
T "Vous avez gagne en"x-2"coups.":I
NPUT "Une autre partie (o/n) ";z$:I
F LOWER$(z$)="o" THEN RUN ELSE END
40 FOR n=1 TO g:a=0                 [1155]
50 IF a=g+1 THEN PEN 1:LOCATE 20+n, [4035]
x:PRINT"N":GOTO 70
60 IF MID$(b$,n,1)<>MID$(a$,a+1,1)  [4035]
THEN a=a+1:GOTO 50  ELSE PEN 2:LOCA
TE 20+n,x:PRINT"E"
70 NEXT                             [350]
80 FOR t=1 TO g                     [828]
90 IF MID$(b$,t,1)=MID$(a$,t+1,1) T [3260]
HEN SOUND 1,148,10,15:SOUND 1,88,10
,15:PEN 3:LOCATE 20+t,x:PRINT"B"
100 NEXT:GOTO 20                    [1019]
```

Mondrian
par Alexandre Haïkine

Les amateurs de peinture moderne pourront s'offrir des Mondrian toujours changeants, jamais finis et en 16 couleurs ! (Pitor Mondrian, lui, se limitait aux trois couleurs primaires). En plus, ils sont sonores. La saisie ne sera pas bien longue, mais enfin, quoi, on est en vacances !

Vautré dans mon transat, j'allais oublier : les codes de vérification entre crochets (sur la bande d'arrêt d'urgence des listings) ne doivent pas être saisis, même avec des pincettes.

Bernard Jolivalt

```
10 EVERY 10 GOSUB 80                [721]
20 MODE 0                           [507]
30 FOR n=1 TO 7                     [797]
40 WINDOW #n,n+RND*25,n+RND*25,n+RN [3075]
D*25,n+RND*25
50 x=CINT(RND*15):PAPER #n,x        [1610]
60 CLS #n:NEXT                      [615]
70 GOTO 30                          [340]
80 SOUND 1,INT(RND*100),3,15        [1441]
90 RETURN                           [555]
```

QUESTIONS

S.O.S ! Dans* Saboteur II, *que faire avec la fusée, peut-on la faire décoller ? Dans* Zaxxon, *j'arrive devant une maison et une espèce de mongolfière vient me détruire ; que faire ? Que faire également dans Tera ?

Eric P.

Quelqu'un peut-il m'aider dans* Nemesis ? *En effet, parvenu au huitième niveau et malgré de nombreux essais dans toutes les positions, il m'est impossible de le passer.* Les Joyaux de Babylone *me posent également problème : j'arrive sur l'île, puis plus rien ne va...

Michel Dehanne

- Dans* Iznogoud, *je n'arrive pas à sortir du palais et circuler dans les rues de Bagdad, ou éventuellement découvrir d'autres endroits. Existe-t-il un moyen d'y parvenir ? D'avance, merci !

- Dans l'*Anneau de Zangara, *quel est le moyen d'atteindre le quatrième étage en ayant le maximum de points de vie ? Quel personnage choisir ? Sa définition complète, S.V.P !

Gérald Brouillet

Dans* Tobrouk 1942, *comment faire pour accéder à la séance d'arcade ? Dans* Ghostbusters, *que faut-il faire ? Quelqu'un pourrait-il m'expliquer simplement comment jouer à* Zoïds ? *Merci !

JPH

***- Dans l'*Héritage *(2e partie), lorsque j'arrive aux bus, lequel prendre ? L'ordinateur me répond toujours : « Quel dommage de s'être trompé de bus » !. Sinon, je vais à droite ou à gauche et un loubard me tue. Qui a le code de* Las Vegas ?**

- Dans* Toad Runner, *comment tuer le dragon ?

- Dans* Au revoir Monty, *comment monter dans l'avion et combien d'argent faut-il ?

- Dans l'*Aigle d'or, *comment sortir du coin du livre sacré et où se trouve l'aigle d'or ?

Laurent

***Que faut-il faire dans* Airwolf *pour sortir du souterrain ? D'autre part, il me serait agréable de connaître la solution de* Pyjamarama.**

Joël Concord

Je suis bloqué dans plusieurs jeux et en appelle à vous :
- Dans* The Great Escape, *peut-on creuser des passages et ouvrir des portes ?

- Dans* Mag Max, *comment tuer le dragon à trois têtes ?

- Je cherche toutes les informations possibles sur* Fer et Flamme : *comment parler aux passants sans qu'ils s'enfuient ?

Où trouver le rubis de Tanaris ? Comment tuer le Golem de la forteresse ? D'avance, merci.

Laurent S.

- Dans* Orphée, *à la suite d'un trou de mémoire : comment descendre au lac où se trouve la sirène ? Je prends bien une branche, une liane et une gourde, mais lorsque je tape « descends » à l'entrée des enfers, l'ordinateur me répond : « impossible ». D'autre part, comment faire parler Yop le monstre ? A quoi sert la combinaison qu'il doit donner ? (nota: on obtient la clef de Minir la sorcière en lui donnant la formule latine Cuique Suum).

- Que faire dans* Mercenary *(évasion de Targ) ? Comment s'échapper de Targ et quel est le but de la seconde cité ?

Sputnik Cracker

- Dans* Prédator, *comment vaincre le monstre ?

- Dans* Top Secret, *je suis bloqué vers un pont car je n'ai pas de laissez-passer.

- Existe-t-il un programme de temps infini pour* Super Cycle *(CPC 6128) ?

David

J'ai des problèmes avec le jeu* Conspiration : *me voilà bloqué au dixième tableau et je n'arrive pas à libérer le prisonnier. Comment faire ? Vite !...

Vandenabeele

REPONSES

A Fabien Dufour
(n°33 - Antiriad, Short circuit)
Dans *Antiriad*, il faut prendre l'armure sacrée. Au cours du jeu vous aurez la chance de pouvoir profiter des cellules d'énergie.
Dans *Short Circuit*, pour passer les portes blindées, il faut trouver la carte pass ou le mot de passe. Il faut découvrir les clefs (grâce à shearching que l'on trouve dans l'ordinateur) pour ouvrir les portes fermées.

C.H.R.I.S.T

A Olivier Coustou
(n°34 - Rambo)
Le prisonnier se trouve dans une cabane de forme différente située en bas du camp ennemi. Il suffit d'y entrer par le bas ; une kyrielle de prisonniers en sortiront. Retourner ensuite à l'hélicoptère et décoller.

Marc Chicorée

A J. Sénizergues
(n°35 - Paperboy)
Une fois arrivé à la fin du parcours, tu aperçois deux rues bordées de maisons grises et jaunes. Les maisons jaunes sont celles des abonnés, dans lesquelles tu dois jeter le journal, soit par la porte, soit dans la boîte aux lettres, mais surtout pas dans la poubelle, la fenêtre ou la lampe.

Moussa Bellahlene

A Gérard
(n°35 - Rampart)
Pour détruire le château, se poster sur le bord de la tour que l'on veut détruire. Une fois bien placé, il suffit de pousser le joystick vers le haut et d'appuyer sur le bouton de tir pour percer deux grands trous dans la tour. Il convient de réitérer l'opération sur l'autre arête de celle- ci. Pour récupérer de l'énergie, il faut attraper les hamburgers, les jambons, les morceaux de gâteau et autres qui apparaissent lors des opérations précitées. Attention, squelettes et plantes font perdre de l'énergie.

Zango

A Georges Roméo
(n°35 - Gryzor)
Pour détruire le cœur, il faut préalablement détruire les quatre trappes (situées autour du cœur, deux en haut et deux en bas) d'où sortent les chauves-souris. Pour cela, avancer en tirant en haut à droite afin de toucher les trappes du haut. Revenir en arrière, se coucher et tirer sur celles du bas. Répéter l'opération jusqu'à la destruction des quatre trappes. Se placer ensuite sous le cœur et tirer vers le haut, l'organe monstrueux explose. Bravo!

The Best Warrior

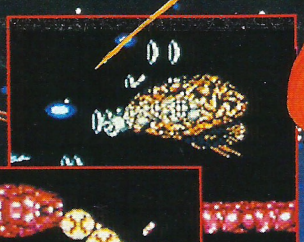
A Nancy Clopédie
(n°35 - The Pawn)
Voici une solution certes incomplète, mais qui t'obligera à réfléchir un peu. Tu dois donner l'eau pure des montagnes au gourou qui te guidera vers la lumière. Ramasse la bourse dans le vieux tronc et mélange les couleurs afin d'obtenir la lumière. Grimpe à l'arbre et ouvre la porte avec la clef en bois que tu as trouvée dans les jardins du château. Referme la porte et soulève les planches pour descendre dans la maison des nains. Mets le casque, ramasse la pièce sur le sofa, la carotte sur la cuisinière et la corde dans l'ascenseur, puis descends dans la mine et sers-toi de la truelle pour ramasser le plomb.
Au cœur de la montagne, derrière la rivière de lave, la niche renferme une clef bleue qui ouvre deux voies : l'engagement politique aux côtés de Gringo Baconburger, ou bien délivrer une princesse enfermée dans une tour de glace. Offre le plomb et la carotte aux alchimistes. Jette un sort au grimoire et découvre le marché entre Kronos et le diable. Prends l'aérosol et sors à l'air libre. Au nord-est du pont du singe, détruis le mur dans la pièce aux papiers peints et descends le long de la corde. Le portier t'ouvre la porte, n'oublie pas son petit cadeau. Le diable t'offre rapidement la potion mortelle. Pour passer le dragonmyope, il faut l'aveugler à l'aller et se déguiser en Kronos au retour. Offre au diable l'âme de Kronos aspirée par l'aérosol et pars en vitesse. Oh! Le poignet a disparu. Derrière les portes crèmes, empares-toi d'un des listings de la salle de programmation et débugge-le. Un nouveau curseur apparaît, te voilà devenue immortelle.

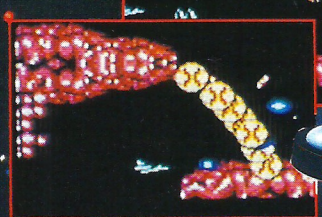
Sputnik

KONAMI

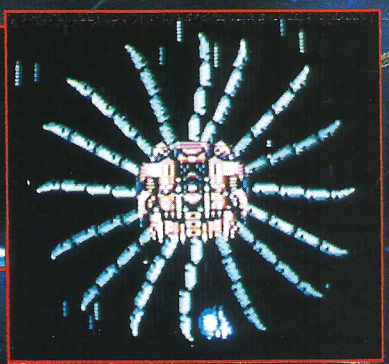
Au-delà de l'infini se trouve la galaxie du mal dominée par les pouvoirs de la despotique SALAMANDRE: Un héro doit convaincre ses compatriotes de l'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà. Des monstres organiques destructeurs, des araignées nucléaires, des enfers semblables à des mers de feu déchaînnées, des cavernes du désespoir, des démons qui dépassent les limites de l'entendement! L'HEURE EST ARRIVÉE...

SALAMANDER™









Vues de l'écran prises sur la version Commodore

Imagine
the name of the game®

©Konami

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

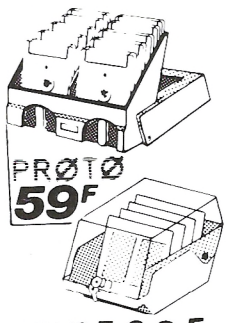
AMSTRAD 6128 couleur
3990 F
+ CADEAU : 1 Joystick + 1 housse complète

JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

BOITIERS DE RANGEMENT

Boîtier Proto	: 10x3"	59 F
Boîtier DS40LA	: 30x3"	95 F
Boîtier JSY 48	: 48x3"	109F
Boîtier DD50L	: 50x5.25"	119 F
Boîtier 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. vocale 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 PROGRAMME CPC	135
AMSTRAD EN FAMILLE	135
BIEN DEBUTER CPC	99
GRAND LIVRE DU BASIC 6128	149
LANGAGE MACHINE CPC	129
PEEKS ET POKES CPC	99
TRUCKS ET ASTUCES CPC	149

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

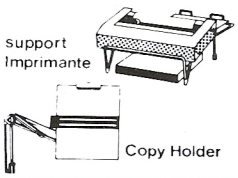
Gratuit : un doubleur de Joystick, pour l'achat de 2 phasor one ou 2 Cheetah mach I

RUBANS POUR IMPRIMANTES

Ruban CITIZEN 120D	79 F
Ruban CITIZEN LSP10	69 F
Ruban EPSON FX-LX-MX-80	69 F
Ruban DMP 2000/2160	69 F
Ruban DMP 3000/3160	69 F
Ruban DMP1	69 F
Ruban PCW 8256/8512	69 F
Ruban PCW 9512	69 F
Ruban STAR NL10	79 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	120 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
16 F 50*
à l'unité - Par 100

Réf.	10	20	50	100
3" CF2	189 F	370 F	875 F	1650 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..... 39 F Les dix

DISQUETTE NETTOYAGE 3" : 69 F

UTILITAIRES

CPC

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	145/196
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
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

DOM-TOM + ETRANGER 60 F

TOTAL des COMMANDES	
FRAIS DE PORT*	25
TOTAL A REGLER	

port logiciel jeux 15 F

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

carte bleue

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 09/88

MAQUETTE REPRO-JM - NICE

VOTRE MICRO MERITE LE MIEUX

MICROTELEC

CENTRE TECHNIQUE AGREE PAR LES PLUS GRANDS

- MICROTELEC, c'est la réparation de votre micro-ordinateur, quel que soit l'endroit où vous l'avez acheté. (gratuitement pendant la période de garantie pour Amstrad et Thomson).
- MICROTELEC, c'est la possibilité de souscrire à un contrat de maintenance sur site ou en atelier.
- MICROTELEC, c'est le dépannage dans un temps record de votre micro si vous avez souscrit un contrat " FLASH DEPANNAGE ".
- MICROTELEC, c'est une équipe d'électroniciens au top niveau de la profession.
- MICROTELEC, c'est la sécurité d'un service ayant l'agrément des plus grands constructeurs.
- MICROTELEC, c'est la possibilité d'assurer votre appareil contre le vol, l'incendie et les dégats des eaux.
- MICROTELEC, c'est aussi la ligne rouge pour tous les possesseurs de contrat.

ETABLISSEMENTS SCOLAIRES : nous consulter (spécialiste nanoréseau)

REVENDEURS : conditions spéciales

MICRO TELEC
GROUPE MICTEL

Immeuble Promopole
12 avenue des Prés 78180 Montigny le Bretonneux. Téléphone : (1) 30 57 20 50

HORS-SERIE LISTINGS

n°7

spécial rentrée

JEUX, UTILITAIRES, ETC.

Parution : **SEPTEMBRE 1988**

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

FRANCE® DISQUETTE

Spécialiste AMSTRAD

- Grand choix de logiciels : jeux, éducatifs
- Grand choix de joysticks
- Périphériques et accessoires
- Meuble et librairie micro
- Promo permanente 6128 couleur
- Disquettes tous formats.

34, rue de la République
Tél. 77.21.26.28

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**

Guide des Spécialistes AMSTRAD

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

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

75 PARIS

Microfolie's
les spécialistes AMSTRAD

PRIX SPECIAUX:
collectivités, C.E. groupements d'achats, fonctionnaires, étudiants, V.P.C. (catalogue sur demande contre 4 timbres à 2.20 frs)

75009 PARIS
40 BIS RUE DE DOUAI
Tél : (1) 48 78 76 77
Métro : Blanche

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

Etudes, conseils, matériels, logiciels, formation, S.A.V.
livraison sur stock
Gamme complète
(catalogue sur demande)
LE SERVICE INTEGRAL

78000 VERSAILLES
4 RUE ANDRE CHENIER
TEL : (1) 30 21 75 01
78100 SAINT GERMAIN EN LAYE
13 RUE DES LOUVIERS
TEL : (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

LISTING

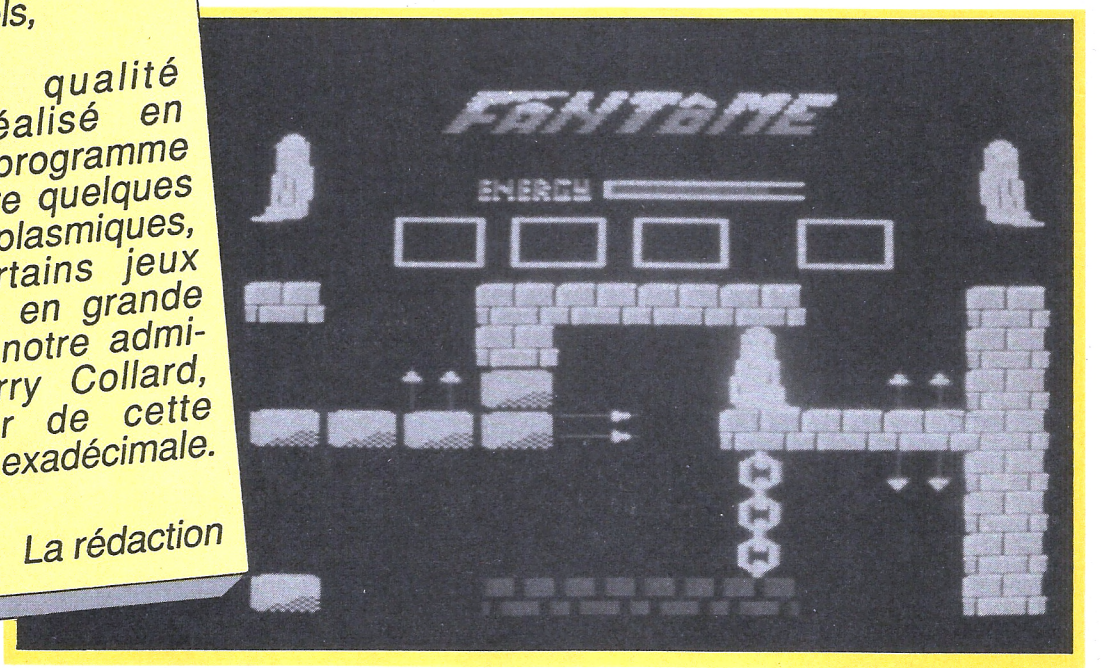
LISTING DU MOIS

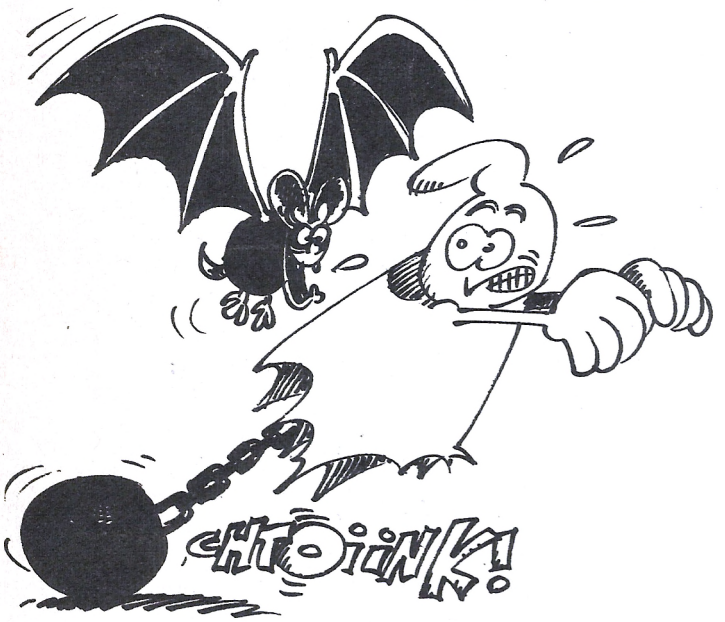
Chers concitoyens et électeurs potentiels,

Ouvrage de qualité entièrement réalisé en assembleur, le programme de ce mois narre quelques tribulations ectoplasmiques, dignes de certains jeux commercialisés en grande pompe. Toute notre admiration à Thierry Collard, brillant auteur de cette magnificence hexadécimale.

La rédaction

FANTOME





Coulant des jours paisibles et des nuits heureuses dans son vieux château d'Ecosse, le maître des lieux, sympathique fantôme, se trouva désemparé à la suite du désastre causé par un terrible et mystérieux ouragan. Avant de fuir l'auguste édifice désormais peuplé de monstrueux volatiles, notre ami entreprit la quête éperdue de trois objets chers à son coeur délicat d'ectoplasme...

Ce jeu extraordinaire (joystick indispensable) aux graphismes somptueux est, comme vous pouvez le constater (15 Ko de binaire), entièrement réalisé en langage machine. Votre fantôme peut partir de dix endroits différents, les objets sont répartis au hasard et l'appui sur le bouton de tir permet d'éliminer les chauves-souris présentes à l'écran. Les portes marquées d'une serrure s'ouvrent logiquement avec une clé et des dispensateurs d'énergie sont heureusement répartis dans le décor. Le but final consiste à se poser sur le caractère marqué FIN, une fois en possession de tous les objets.

Sauvegardez le listing Basic sous un nom de votre choix (« FANTOME » semble tout désigné) et entrez les codes hexadécimaux du deuxième et troisième listings à l'aide du programme AMSAISIE (reportez- vous à son mode d'emploi).

Adresse de début	nom de sauvegarde	longueur
&4E20 &7918	GRAPHICS FANTO	&26E8 &10CA

La longueur est précisée à l'attention de ceux qui, pour chaque listing hexadécimal, désirent morceler la saisie en créant plusieurs fichiers (GRAPH1, GRAPH2, etc. et FANTO1, FANTO2, etc.) qui seront ultérieurement chargés à la suite après un MEMORY &4E1F et sauvés respectivement par :

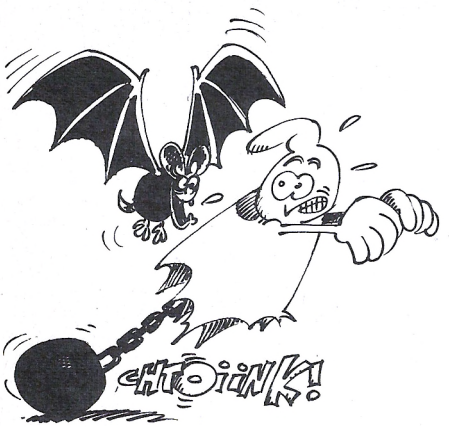
SAVE« GRAPHICS »,b,&4E20, &26E8
SAVE« FANTO »,b,&7918, &10CA

Thierry Collard

```
10 MODE 2:BORDER 0:MEMORY &270F      [2493]
20 FOR t=0 TO 14:READ a,b:INK t,a,b [1740]
:NEXT
30 DATA 0,0,26,26,13,13,1,1,2,2,15, [4082]
15,20,20,3,3,15,24,6,6,9,9,18,18,24
,24,6,24,24,26
40 PEN 1:LOCATE 33,1:PRINT"F A N T  [4643]
O M E":LOCATE 33,2:PRINT"----------
---"
50 LOCATE 1,5:PRINT"BIENVENUE DANS  [4039]
LE MONDE DE 'FANTOME'."
60 PRINT:PRINT"VOUS SOUVENEZ-VOUS L [5978]
ORSQU'UN OURAGAN A SOUFFLE SUR VOTR
E BEAU CHATEAU D'ECOSSE ?"
70 PRINT"CELUI-CI A TOUT DEVASTE."  [2408]
80 PRINT:PRINT"NON SEULEMENT DE VIL [9805]
AINES BEBETES SONT VENUES SE REFUGI
ER CHEZ VOUS, MAIS EN":PRINT:PRINT"
PLUS, VOS AFFAIRES ONT ETE EPARPILL
EES AUX QUATRE COINS DU CHATEAU."
90 PRINT:PRINT"QUE SERAIT UN FANTOM [3477]
E SANS SON BOULET ET SA CHAINE ?"
100 PRINT:PRINT"QUE DEVIENDRAIT-IL  [5887]
SANS SA LESSIVE X QUI LAVE PLUS BLA
NC QUE BLANC ?"
110 PRINT:PRINT"VOUS DEVEZ DONC RAP [5958]
PORTER CES 3 OBJETS ET ALLER VERS L
A FIN."
120 PRINT:PRINT"LE JOYSTICK EST OBL [3629]
IGATOIRE."
130 PRINT:PRINT"BONNE CHANCE !"      [1598]
140 LOCATE 24,25:PRINT"---- APPUYEZ [3983]
 SUR UNE TOUCHE ----"
150 CALL &BB06                       [393]
160 MODE 0:LOCATE 1,15:PRINT"LOADIN [1697]
G..."
170 LOAD"!GRAPHICS",20000            [703]
180 LOAD"!FANTO",31000               [1121]
190 CALL 31279                       [318]
```

```
4E20:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:CE
4E28:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:D6
4E30:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:DE
4E38:0C 0C 0C 0C 0C 0C 16 0C:F0
4E40:0C 0C 0C 16 0C 0C 0C 0C:F8
4E48:16 0C 0C 0C 0C 16 0C 0C:0A
4E50:0C 0C 16 16 0C 0C 16 16:26
4E58:0C 0C 0C 0C 0C 16 0C 0C:10
4E60:16 0C 0C 0C 16 0C 0C 16:2C
4E68:0C 0C 16 12 16 16 16 16:4E
4E70:01 05 0C 0C 0C 0C 0C 0C:0C
4E78:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:26
4E80:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:2E
4E88:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:36
4E90:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:3E
4E98:0C 0C 0C 0C 0C 0C 16 15:59
4EA0:16 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:58
4EA8:16 00 16 0C 0C 0C 0C 16:68
4EB0:0C 16 16 00 16 0C 16 0C:7A
4EB8:16 16 16 16 16 00 16 16:A0
4EC0:16 16 01 04 0C 0C 0C 0C:6F
4EC8:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:76
4ED0:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:7E
4ED8:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 16:90
4EE0:16 16 0C 0C 0C 0C 0C 0C:A2
4EE8:0C 16 00 00 0C 0C 0C 0C:88
4EF0:0C 0C 0C 16 0B 00 0C 0C:9B
4EF8:0C 0C 0C 0C 0C 16 0A 00:A2
4F00:0C 16 0C 16 0C 16 0C 16:D7
4F08:00 00 16 16 16 16 16 16:DB
4F10:16 16 16 16 03 05 0C 0C:D7
4F18:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:C7
4F20:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:CF
4F28:0C 0C 16 16 15 16 0C 0C:FE
4F30:0C 0C 0C 0C 10 00 00 16:D5
4F38:16 0C 0C 0C 0C 0C 10 00:E9
4F40:00 00 16 16 16 16 16 16:13
4F48:10 00 00 00 00 00 10 00:B7
4F50:00 00 10 16 16 00 00 11:EC
4F58:10 00 00 00 16 16 16 00:F9
4F60:00 16 16 00 16 16 00 05:0C
4F68:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:17
4F70:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:1F
4F78:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:27
4F80:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:2F
4F88:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:37
4F90:16 16 0C 0C 0C 0C 0C 0C:53
4F98:0C 16 00 00 0C 0C 0C 0C:39
4FA0:0C 0C 0C 16 00 00 0C 0C:41
4FA8:0C 0C 0C 0C 0C 16 16 16:75
4FB0:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 16:69
4FB8:00 00 0C 0C 0C 0C 0C 0C:4F
4FC0:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:6F
4FC8:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:77
4FD0:16 16 16 15 16 16 0C 0C:BA
4FD8:0C 16 16 10 00 00 00 16:85
4FE0:16 0C 16 16 00 10 00 00:8D
4FE8:00 10 16 16 16 00 00 10:99
4FF0:00 00 00 10 00 00 16 00:65
4FF8:00 10 00 00 00 10 00 00:67
5000:16 00 00 02 02 02 02 02:70
5008:00 16 03 04 0C 0C 0C 0C:A5
5010:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:C0
5018:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:C8
5020:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:D0
5028:0C 0C 0C 16 0C 16 0C 16:F6
5030:0C 16 0C 16 16 16 16 16:1C
5038:16 16 16 16 16 16 00 00:0C
5040:00 10 00 00 00 00 00 00:A0
5048:00 00 00 10 11 00 00 00:B9
5050:00 00 16 13 16 16 16 16:21
5058:00 00 16 16 00 00 0C 0C:EC
5060:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:10
5068:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:18
5070:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:20
5078:0C 0C 0C 0C 16 0C 16 0C:3C
5080:16 0C 0C 0C 0C 16 16 16:58
5088:16 16 16 0C 0C 0C 0C 16:60
5090:00 00 00 00 16 16 0C 0C:24
5098:16 16 00 00 00 00 00 16:2A
50A0:0C 0C 16 0C 16 16 16 00:6C
50A8:00 16 0C 0C 12 0C 00 04:48
50B0:0C 16 00 00 16 16 03 03:54
50B8:03 03 0C 16 00 00 00 00:30
50C0:00 00 03 03 0C 16 00 00:3B
50C8:00 00 00 00 00 00 0C 16:3A
50D0:02 02 00 0B 00 00 0B 00:3A
50D8:0C 16 10 00 00 0A 00 00:64
50E0:0A 00 0C 16 10 00 00 00:6C
50E8:00 00 00 00 0C 16 02 00:5C
50F0:00 00 00 05 00 00 0C 16:67
50F8:00 00 16 16 16 16 16 16:CC
5100:01 04 03 03 03 16 16 00:8B
5108:16 12 16 16 03 03 00 00:B3
5110:16 00 16 00 00 00 00 10:9D
5118:00 00 16 00 16 00 00 00:95
5120:00 10 00 16 16 00 16 00:C3
5128:02 02 00 10 08 16 06 00:B1
5130:16 00 10 00 00 10 00 12:C9
5138:00 00 16 00 10 00 00 10:BF
5140:00 16 00 00 16 00 10 00:CD
5148:16 10 00 16 00 00 16 00:EB
5150:10 16 00 03 16 16 17 17:24
5158:17 17 17 17 17 16 00 10:42
5160:00 00 0F 00 12 00 00 00:D2
5168:00 10 00 00 0E 00 16 00:ED
5170:00 00 02 02 00 00 0D 00:D2
5178:16 00 0B 00 00 00 00 16:00
5180:16 16 16 00 0A 00 00 00:1D
5188:00 12 06 00 00 00 00 00:F1
5190:00 00 00 16 00 00 00 00:F7
5198:00 00 16 00 00 16 00 00:15
51A0:00 00 00 16 01 03 16 16:37
51A8:16 00 00 16 16 0C 16 16:73
51B0:00 10 00 00 00 16 0C 0C:3F
51B8:0C 0C 00 10 00 00 00 16:47
51C0:0C 0C 0C 0C 00 02 02 00:45
51C8:00 16 0C 0C 0C 0C 00 00:5F
51D0:00 00 08 16 16 0C 0C 0C:79
51D8:00 00 00 00 00 16 16 0C:61
51E0:0C 0C 00 00 05 00 00 16:64
51E8:16 0C 16 0C 16 16 16 16:D5
51F0:00 16 16 16 16 16 00 02:B1
51F8:16 16 0C 0C 0C 0C 0C 0C:BD
5200:0C 16 0C 0C 0C 0C 0C 0C:BC
5208:0C 0C 0C 16 0C 0C 0C 0C:C4
5210:0C 0C 0C 0C 0C 16 0C 0C:CC
5218:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 12:D0
5220:0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C:D2
5228:0C 16 0C 0C 0C 16 0C 0C:EE
5230:16 0C 16 16 0C 16 0C 16:14
5238:0C 0C 16 13 16 16 16 16:23
5240:16 16 0C 0C 16 16 16 12:2A
5248:00 00 16 00 00 02 02 02:B6
5250:02 02 00 16 12 00 00 00:CE
5258:17 00 00 00 00 00 16 00:D7
5260:00 00 17 00 00 00 00 00:C9
5268:16 00 0B 00 17 00 0B 00:FD
5270:00 00 16 00 0A 00 17 00:F9
5278:0A 00 00 00 16 00 00 00:EA
5280:17 00 00 00 00 00 12 00:FB
5288:00 00 17 00 00 00 00 00:F1
5290:16 16 16 16 16 16 16 16:92
5298:16 16 00 05 16 16 16 16:73
52A0:16 16 00 00 16 16 00 00:4A
52A8:0F 00 00 0F 00 00 00 00:18
52B0:00 00 0E 00 00 0E 00 00:1E
52B8:00 00 00 00 0D 00 11 0D:35
52C0:00 00 00 00 00 00 02 02:16
52C8:02 02 02 00 00 00 00 00:20
```

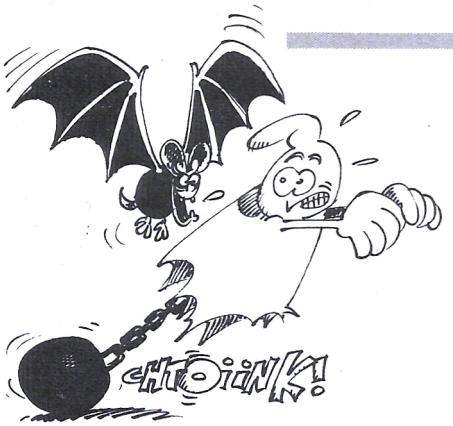
```
52D0:10 00 00 00 00 02 00 00:34
52D8:00 00 10 00 00 00 00 10:4A
52E0:00 00 16 16 10 00 00 00:6E
52E8:00 10 16 04 01 05 16 16:96
52F0:16 00 00 16 00 00 16 0C:90
52F8:00 0F 10 00 00 0F 00 00:78
5300:16 0C 00 0E 10 00 00 0E:A1
5308:00 00 16 0C 00 0E 10 00:9B
5310:00 0D 00 00 16 0C 00 0E:A0
5318:02 02 00 04 04 00 16 0C:99
5320:00 0E 00 00 00 08 04 00:8D
5328:16 0C 00 0D 00 00 00 08:B2
5330:04 00 12 0C 04 04 04 04:B5
5338:04 04 04 00 16 0C 00 00:B9
5340:0C 16 00 00 16 17 17 17:10
5348:17 17 0C 16 07 00 0F 00:01
5350:0F 00 0F 00 16 16 07 00:F4
5358:0E 00 0E 00 0D 00 12 06:EC
```




```
5360:00 00 0E 00 0E 00 02 02:D3
5368:16 00 00 00 0E 00 0E 00:ED
5370:0F 00 16 00 00 00 0E 00:F6
5378:0E 00 0E 00 16 11 00 00:0E
5380:0D 00 0D 00 0D 00 16 16:26
5388:00 16 16 16 16 16 16 16:75
5390:01 04 16 10 00 16 00 00:24
5398:16 00 10 16 00 10 00 16:4D
53A0:00 00 16 00 10 00 00 10:29
53A8:00 16 00 00 16 00 10 00:37
53B0:02 02 00 16 0B 00 16 11:4F
53B8:10 00 00 00 00 16 0A 00:3B
53C0:16 02 02 00 00 00 00 16:43
53C8:00 00 16 00 00 00 00 00:31
53D0:00 16 00 00 16 00 00 00:4F
53D8:16 00 00 16 00 00 16 00:6D
53E0:00 16 02 05 16 00 00 16:7C
53E8:00 00 00 00 00 16 10 00:61
53F0:00 12 00 00 00 00 00 00:55
53F8:10 00 00 16 05 00 00 05:7B
5400:00 00 10 00 08 16 16 15:AD
5408:16 16 12 16 10 00 00 00:C0
5410:00 00 16 00 00 00 10 00:8A
5418:00 00 00 00 12 00 00 00:7E
5420:10 00 00 00 05 00 16 00:9F
5428:00 00 16 16 16 00 16 00:D4
5430:16 00 16 16 00 03 16 16:F5
5438:16 16 00 16 16 16 16 16:26
5440:00 00 00 00 00 00 17 07:B2
5448:00 00 00 00 00 00 00 00:9C
5450:17 00 00 00 16 15 16 16:12
5458:16 00 17 00 00 00 00 00:D9
5460:00 08 16 00 17 15 17 17:2C
5468:00 00 00 00 16 00 00 00:D2
5470:17 00 00 00 11 00 16 00:02
```

```
5478:00 00 17 00 16 16 16 00:25
5480:16 00 00 00 16 16 00 00:16
5488:16 16 12 16 00 00 16 12:58
5490:16 16 00 06 00 00 00 00:16
5498:17 07 00 00 00 00 00 00:0A
54A0:00 0B 17 07 00 00 00 00:1D
54A8:00 05 00 0A 17 07 00 00:29
54B0:17 17 17 17 15 17 17 00:A3
54B8:00 00 00 0F 00 00 00 00:1B
54C0:0F 00 00 00 00 0D 00 00:30
54C8:00 00 0D 00 00 00 16 16:55
54D0:16 00 00 16 16 00 00 16:7C
54D8:01 04 16 16 16 16 16 16:B5
54E0:16 16 16 16 00 0F 00 0F:AA
54E8:00 00 0F 00 0F 00 00 0E:68
54F0:00 0D 00 00 0D 00 0E 00:6C
54F8:00 0E 00 16 16 15 16 00:B1
5500:0E 00 00 0E 00 16 00 00:87
5508:16 00 0E 00 00 0E 00 16:A5
5510:00 00 16 00 0E 00 00 0D:96
5518:00 16 14 16 16 00 0D 00:D0
5520:16 16 16 16 16 16 16 16:25
5528:16 16 00 00 16 16 10 00:E5
5530:00 00 00 10 16 04 00 06:B5
5538:10 00 00 00 00 10 00 00:AD
5540:00 00 10 00 02 02 00 10:B9
5548:00 00 00 00 10 00 00 10:BD
5550:00 10 00 00 00 00 02 00:B7
5558:00 10 00 02 00 00 00 00:BF
5560:00 00 00 10 00 00 00 00:C5
5568:00 00 00 00 05 10 00 00:D2
5570:00 00 16 16 00 00 16 16:1D
5578:16 00 00 16 01 02 04 04:04
5580:04 04 16 04 04 00 16 0C:1D
5588:00 06 00 00 16 00 00 00:F9
5590:16 0C 00 00 00 00 16 00:1D
5598:00 00 16 0C 00 00 00 0B:1A
55A0:16 0B 00 00 12 0C 00 00:34
55A8:00 0A 16 0A 00 00 16 16:53
55B0:00 00 00 00 16 00 00 00:1B
55B8:08 16 00 00 00 00 12 00:3D
55C0:00 00 00 16 16 00 00 16:57
55C8:16 13 16 00 00 16 00 00:72
55D0:16 16 00 16 03 03 12 03:82
55D8:03 03 12 07 00 00 10 00:5C
55E0:00 00 00 00 16 07 00 00:52
55E8:10 00 00 00 00 00 16 00:63
55F0:00 00 10 00 00 17 17 17:9A
55F8:16 07 00 00 02 02 00 0F:7D
5600:00 17 12 00 00 00 00 00:7F
5608:00 0E 00 17 16 00 00 00:99
5610:00 00 00 0D 00 17 16 00:A0
5618:00 03 03 03 03 03 03 03:83
5620:00 05 03 00 00 16 00 00:94
5628:16 00 10 16 00 00 00 16:D0
5630:00 00 16 00 10 00 00 00:AC
5638:0B 16 00 00 16 0B 10 00:E0
5640:17 00 0A 16 00 05 16 0A:F2
5648:10 00 17 00 00 16 15 16:06
5650:16 00 02 00 17 00 00 0F:E4
5658:00 00 0F 00 00 00 17 00:D4
5660:00 0D 00 00 0D 00 00 00:D0
5668:03 03 13 16 16 16 03 03:1F
5670:03 16 00 02 04 04 04 00:ED
5678:16 00 16 00 16 16 00 0F:35
5680:00 00 16 00 16 00 16 00:18
5688:00 0E 00 00 12 00 16 05:19
5690:16 00 00 0E 00 08 16 00:28
5698:16 16 16 16 00 0E 00 00:54
56A0:16 00 00 0F 00 00 00 0E:29
56A8:00 08 16 00 00 0E 00 00:2A
56B0:00 0D 00 00 12 00 00 0D:32
56B8:00 00 03 03 00 00 16 00:2A
56C0:17 17 17 17 03 04 16 16:A5
56C8:16 00 16 00 00 00 16 16:76
56D0:00 00 00 00 16 00 00 00:3C
56D8:00 00 00 00 00 00 16 00:44
56E0:00 00 00 00 16 16 16 16:8E
```

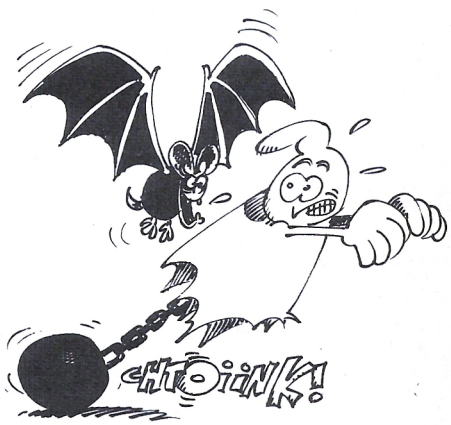
```
56E8:16 00 0B 00 0B 00 00 00:6A
56F0:00 06 10 00 0A 00 0A 00:70
56F8:00 00 00 00 10 00 00 00:5E
5700:00 00 00 00 00 00 10 00:67
5708:00 00 00 00 03 00 00 03:65
5710:03 00 00 03 03 03 03 00:76
5718:16 16 16 00 00 16 16 00:DD
5720:00 16 00 06 10 00 00 08:AB
5728:16 00 00 00 00 00 10 00:A5
5730:00 00 16 00 00 00 00 00:9D
5738:10 00 00 00 16 05 00 00:BA
5740:00 00 02 00 16 16 16 03:DE
5748:03 03 00 00 00 00 16 00:BB
5750:0F 00 00 00 00 00 00 00:B6
5758:16 00 0D 00 00 00 16 16:FE
5760:16 00 16 13 16 00 00 16:22
5768:00 00 16 12 16 16 16 16:3F
5770:16 16 16 16 00 00 00 06:25
5778:06 12 00 00 10 00 00 00:F7
5780:00 00 00 16 00 00 10 00:FD
5788:00 00 00 00 0B 16 0B 00:0B
5790:10 03 03 03 00 00 0A 16:20
5798:0A 00 02 00 00 00 00 00:FB
57A0:00 16 00 00 00 00 00 00:0D
57A8:00 00 08 16 07 00 00 00:24
57B0:17 17 00 17 17 17 17 17:A8
57B8:17 17 00 02 16 16 00 00:6B
57C0:16 16 16 00 00 16 00 00:6F
57C8:00 00 00 10 00 00 00 00:2F
57D0:00 00 00 00 00 10 11 00:48
57D8:00 00 03 03 03 03 03 03:41
57E0:03 03 03 03 00 00 10 00:53
57E8:06 00 06 06 00 00 00 00:51
57F0:10 00 00 00 00 00 00 00:57
57F8:00 00 10 00 00 00 00 00:5F
5800:00 00 17 17 17 17 17 17:E2
5808:17 03 03 03 04 05 16 00:9F
5810:00 16 16 16 16 00 00 16:D6
5818:00 00 00 16 00 00 00 00:86
5820:00 16 00 00 05 03 00 00:96
5828:00 00 05 16 03 03 03 03:A7
5830:07 00 16 16 16 16 00 00:E7
5838:00 00 00 00 10 00 06 16:BC
5840:00 00 00 00 00 00 10 00:A8
5848:00 16 00 00 00 00 00 00:B6
5850:10 00 00 16 03 00 00 17:E8
5858:17 17 17 00 00 16 00 05:10
5860:16 00 00 04 04 04 04 04:E2
5868:04 04 16 00 00 00 00 00:DE
5870:00 00 00 00 16 00 00 00:DE
5878:00 00 00 00 00 00 16 00:E6
5880:0B 00 00 0B 00 00 0B 00:F9
5888:16 00 0A 00 00 0A 00 00:0A
5890:0A 00 16 00 00 00 00 00:08
5898:00 00 00 00 12 00 00 00:02
58A0:00 00 00 00 00 00 16 09:17
58A8:09 09 16 16 16 09 09 09:6F
58B0:00 01 04 04 03 03 03 03:1D
58B8:03 03 03 03 00 00 00 00:1C
58C0:00 00 00 00 00 00 00 0B:23
58C8:00 00 0B 00 00 0B 00 00:36
58D0:00 0A 00 00 0A 00 00 0A:46
58D8:00 00 00 00 00 00 00 00:30
58E0:00 00 00 00 00 00 00 00:38
58E8:00 00 00 00 00 00 00 00:40
58F0:00 00 00 00 00 00 00 00:48
58F8:09 09 09 09 09 09 09 09:98
5900:09 09 00 00 03 03 00 00:71
5908:16 00 17 17 17 17 00 00:D3
5910:00 00 16 00 00 10 00 00:8F
5918:00 00 00 00 16 00 00 10:97
5920:00 00 00 00 00 08 16 00:97
5928:00 02 02 02 00 00 00 08:8F
5930:16 00 00 00 00 00 00 00:9F
5938:00 00 16 00 00 00 00 00:A7
5940:00 00 00 00 12 00 00 00:AB
5948:11 00 09 09 09 09 16 09:F5
5950:09 16 16 09 00 00 03 00:EA
```




```
5958:00 03 03 00 00 03 03 03:C0
5960:00 00 00 10 00 00 00 00:C9
5968:00 00 00 00 00 10 00 00:D1
5970:00 00 00 00 02 02 02 03:D2
5978:16 16 16 00 0B 00 00 00:1E
5980:00 00 16 00 00 00 0A 00:F9
5988:00 00 00 08 16 00 00 00:FF
5990:00 00 00 00 00 00 12 00:FB
5998:00 00 00 00 09 09 09 09:15
59A0:16 09 09 09 09 09 00 01:3D
59A8:02 03 03 00 17 17 17 00:4E
59B0:00 03 00 00 00 00 17 00:23
59B8:00 00 00 00 00 00 00 00:11
59C0:17 00 00 00 00 00 00 0B:3B
59C8:00 17 17 00 0B 17 09 09:83
59D0:00 0A 00 00 00 00 0A 17:54
59D8:17 17 00 00 00 00 00 00:5F
59E0:00 00 00 00 00 00 00 00:39
59E8:00 00 00 00 00 00 00 09:53
59F0:09 09 09 09 09 09 16 16:AB
59F8:00 00 03 03 00 04 04 04:63
5A00:04 04 04 04 00 00 00 00:6A
5A08:00 10 00 00 00 00 00 00:72
5A10:00 00 00 10 00 00 00 00:7A
5A18:09 17 00 00 00 10 00 00:A2
5A20:0B 00 17 17 07 00 00 02:BC
5A28:02 00 0A 00 00 10 00 00:9E
5A30:00 00 00 00 00 00 00 10:9A
5A38:00 00 00 00 00 00 00 00:92
5A40:16 16 16 16 09 09 09 09:16
5A48:09 09 00 03 04 04 03 03:C5
5A50:03 03 03 03 03 00 00 00:BC
5A58:00 00 10 00 00 10 00 00:D2
5A60:00 00 00 00 10 00 00 10:DA
5A68:00 00 00 0B 00 00 02 02:D1
5A70:02 02 00 00 00 0A 00 00:D8
5A78:00 00 00 00 00 00 00 00:D2
5A80:00 00 00 00 00 00 00 00:DA
5A88:00 00 00 00 00 00 00 00:E2
5A90:00 00 09 09 09 09 09 09:20
5A98:09 09 09 09 00 00 03 00:19
5AA0:00 17 17 17 17 00 00 16:6C
5AA8:00 00 00 0F 00 00 00 00:11
5AB0:00 16 00 00 00 0E 00 00:2E
5AB8:00 00 00 16 00 0B 00 0E:41
5AC0:00 00 0B 00 00 16 00 0A:45
5AC8:00 0E 00 00 0A 00 00 16:50
5AD0:00 00 00 0E 00 00 00 00:38
5AD8:00 16 00 00 00 0D 11 00:66
5AE0:00 00 00 12 09 09 09 16:7D
5AE8:16 09 09 16 16 16 00 05:B1
5AF0:00 00 00 00 00 00 00 00:4A
5AF8:00 00 00 00 00 00 00 00:52
5B00:00 00 00 00 00 00 00 00:5B
5B08:00 00 00 00 00 00 00 00:63
5B10:00 00 00 00 00 00 00 00:6B
5B18:00 00 00 00 00 00 00 00:73
5B20:00 00 00 00 00 00 00 00:7B
5B28:00 00 00 00 00 00 00 00:83
5B30:00 00 00 00 00 00 00 00:8B
5B38:00 00 00 00 00 00 00 00:93
```

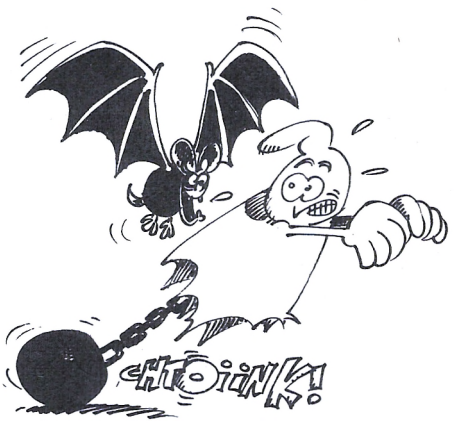
```
5B40:00 00 00 00 00 00 00 00:9B
5B48:00 00 00 00 00 00 00 00:A3
5B50:00 00 00 00 00 00 00 00:AB
5B58:00 00 00 00 00 00 00 00:B3
5B60:00 00 00 00 00 00 00 00:BB
5B68:00 00 00 00 00 00 00 00:C3
5B70:00 00 00 00 00 00 00 00:CB
5B78:00 00 00 40 80 00 00 00:93
5B80:00 00 00 80 40 00 00 00:9B
5B88:00 00 C0 C0 C0 C0 00 00:E3
5B90:00 00 90 C0 90 C0 00 00:8B
5B98:00 00 C0 60 60 C0 00 00:33
5BA0:00 00 C0 90 C0 C0 00 00:CB
5BA8:00 00 C0 60 60 C0 00 00:43
5BB0:00 00 90 C0 90 C0 00 00:AB
5BB8:00 00 C0 93 93 C0 00 00:B9
5BC0:00 00 C5 67 CB CA 00 00:DC
5BC8:00 00 91 67 93 62 00 00:10
5BD0:00 00 91 C3 9B C2 00 00:DC
5BD8:00 00 91 9B C3 62 00 00:84
5BE0:00 00 C0 93 67 C0 00 00:B5
5BE8:00 00 C0 C0 C0 C0 00 00:43
5BF0:00 00 0F 0F 0F 0F 0A 00:91
5BF8:00 0F CF CF CF CF 8F A8:D5
5C00:45 CF 8E 0C 0C 0C 0C FC:2A
5C08:4F 0C 0C 0C 0C 0C 0C 5C:57
5C10:4F 0C 0C 0C 0C 0C 0C 5C:5F
5C18:4F 0C 0C 0C 0C 0C 0C 5C:67
5C20:4F 0C 0C 0C 0C 0C 0C 5C:6F
5C28:4F 0C 0C 0C 00 04 0C 5C:63
5C30:4F 0C 0C 0C 0C 00 04 5C:6B
5C38:4F 0C 0C 0C 0C 08 00 54:6F
5C40:4F 0C 0C 0C 0C 00 0C 5C:83
5C48:4F 0C 0C 0C 08 0C 0C 5C:93
5C50:4F 0C 0C 0C 0C 0C 0C 5C:9F
5C58:ED 0C 0C 0C 0C 0C 0C 5C:45
5C60:54 AC 0C 0C 0C 0C 0C FC:F4
5C68:00 FC FC FC FC FC FC A8:54
5C70:00 54 FC FC FC FC FC A8:B4
5C78:54 AC 0C 0C 0C 0C 0C FC:0C
5C80:AC 0C 0C 0C 0C 0C 0C 5C:2C
5C88:AC 0C 0C 0C 0C 0C 0C 5C:34
5C90:AC 0C 0C 0C 0C 0C 0C 5C:3C
5C98:AC 0C 0C 0C 0C 0C 0C 5C:44
5CA0:AC 0C 0C 0C 0C 0C 0C 5C:4C
5CA8:AC 0C 0C 0C 0C 0C 0C 5C:54
5CB0:AC 0C 0C 0C 0C 0C 0C 5C:5C
5CB8:AC 0C 0C 0C 0C 08 08 5C:5C
5CC0:AC 0C 0C 0C 0C 04 04 54:54
5CC8:AC 0C 0C 0C 08 08 08 5C:68
5CD0:AC 0C 0C 04 04 04 04 54:54
5CD8:AC 0C 08 08 08 08 08 5C:70
5CE0:FC 0C 04 04 04 04 04 FC:54
5CE8:54 FC FC FC FC FC FC A8:28
5CF0:50 F0 F4 F0 F0 F0 F8 A0:E8
5CF8:F0 F0 F0 FC F0 F0 F8 F0:E8
5D00:F0 F0 F0 F0 F8 F0 F8 F0:ED
5D08:F0 F0 F0 F0 FC F0 F8 F0:F9
5D10:F0 F0 F0 F0 F8 FC F4 F0:05
5D18:F0 F0 F0 FC F0 F0 F0 F8:09
5D20:FC FC FC F0 F0 F0 FC FC:39
5D28:F4 F0 F0 F0 F0 FC F4 F0:19
5D30:F0 F8 F0 F0 F4 F0 F4 F0:1D
5D38:FC FC F0 F0 F4 F0 F0 FC:3D
5D40:F0 F0 F8 F0 FC F0 F0 F0:31
5D48:F0 F0 F4 F4 F4 F0 F0 F0:31
5D50:F0 F0 F4 F8 F0 F8 F0 F0:41
5D58:F0 F0 F4 F0 F0 F8 F0 F0:41
5D60:F0 F0 F4 F0 F0 F4 F0 F0:45
5D68:50 F0 F4 F0 F0 F0 F8 A0:61
5D70:00 82 00 00 00 82 00 00:D1
5D78:00 82 00 00 00 82 00 00:D9
5D80:41 C1 00 00 41 C1 00 00:E1
5D88:41 C1 00 00 41 C1 00 00:E9
5D90:C2 C0 82 00 C2 C0 82 00:F5
5D98:C3 C3 82 00 C3 C3 82 00:05
5DA0:00 82 00 00 00 82 00 00:01
5DA8:00 82 00 00 00 82 00 00:09
```

```
5DB0:00 82 00 00 00 82 00 00:11
5DB8:00 82 00 00 00 82 00 00:19
5DC0:00 82 00 00 00 82 00 00:21
5DC8:00 82 00 00 00 82 00 00:29
5DD0:00 82 00 00 00 82 00 00:31
5DD8:00 82 00 00 00 82 00 00:39
5DE0:00 82 00 00 00 82 00 00:41
5DE8:00 82 00 00 00 82 00 00:49
5DF0:00 82 00 00 00 82 00 00:51
5DF8:00 82 00 00 00 82 00 00:59
5E00:00 82 00 00 00 82 00 00:62
5E08:00 82 00 00 00 82 00 00:6A
5E10:00 82 00 00 00 82 00 00:72
5E18:00 82 00 00 00 82 00 00:7A
5E20:00 82 00 00 00 82 00 00:82
5E28:00 82 00 00 00 82 00 00:8A
5E30:00 82 00 00 00 82 00 00:92
5E38:00 82 00 00 00 82 00 00:9A
5E40:C3 C3 82 00 C3 C3 82 00:AE
5E48:C2 C0 82 00 C2 C0 82 00:AE
5E50:41 C1 00 00 41 C1 00 00:B2
5E58:41 C1 00 00 41 C1 00 00:BA
5E60:00 82 00 00 00 82 00 00:C2
5E68:00 82 00 00 00 82 00 00:CA
5E70:00 00 00 00 00 C3 00 00:91
5E78:00 00 00 00 00 C2 C3 00:5B
5E80:C3 C3 C3 C3 C3 C2 C0 C3:F2
5E88:00 00 00 00 00 C2 C3 00:6B
5E90:00 00 00 00 00 C3 00 00:B1
5E98:00 00 00 00 00 00 00 00:F6
5EA0:00 00 00 00 00 00 00 00:FE
5EA8:00 00 00 00 00 00 00 00:06
5EB0:00 00 00 00 00 C3 00 00:D1
5EB8:00 00 00 00 00 C2 C3 00:9B
5EC0:C3 C3 C3 C3 C3 C2 C0 C3:32
5EC8:00 00 00 00 00 C2 C3 00:AB
```




```
5ED0:00 00 00 00 00 C3 00 00:F1
5ED8:00 00 00 00 00 00 00 00:36
5EE0:00 00 00 00 00 00 00 00:3E
5EE8:00 00 00 00 00 00 00 00:46
5EF0:00 00 C3 00 00 00 00 00:11
5EF8:00 C3 C1 00 00 00 00 00:DA
5F00:C3 C0 C1 C3 C3 C3 C3 C3:72
5F08:00 C3 C1 00 00 00 00 00:EB
5F10:00 00 C3 00 00 00 00 00:32
5F18:00 00 00 00 00 00 00 00:77
5F20:00 00 00 00 00 00 00 00:7F
5F28:00 00 00 00 00 00 00 00:87
5F30:00 00 C3 00 00 00 00 00:52
5F38:00 C3 C1 00 00 00 00 00:1B
5F40:C3 C0 C1 C3 C3 C3 C3 C3:B2
5F48:00 C3 C1 00 00 00 00 00:2B
5F50:00 00 C3 00 00 00 00 00:72
5F58:00 00 00 00 00 00 00 00:B7
5F60:00 00 00 00 00 00 00 00:BF
5F68:00 00 00 00 00 00 00 00:C7
```

```
5F70:00 00 00 00 00 00 00 00:CF
5F78:00 00 80 00 00 40 00 00:97
5F80:00 00 80 00 00 40 00 00:9F
5F88:00 40 68 00 00 94 80 00:A3
5F90:00 40 68 00 00 94 80 00:AB
5F98:00 94 34 80 40 38 68 00:1F
5FA0:C0 38 30 68 94 30 34 C0:47
5FA8:3C 30 30 34 38 30 30 3C:AB
5FB0:60 30 30 30 60 30 30 30:EF
5FB8:94 90 30 30 94 90 30 30:1F
5FC0:38 3C 30 34 38 3C 30 34:CF
5FC8:30 30 30 30 30 30 30 30:A7
5FD0:30 30 90 30 30 30 30 30:0F
5FD8:30 60 68 30 30 30 60 30:4F
5FE0:30 3C 34 38 30 30 94 90:9B
5FE8:30 30 30 30 30 34 38 3C:DF
5FF0:00 FC A8 00 00 FC A8 00:97
5FF8:00 FC FC 00 54 FC A8 00:47
6000:00 54 FC 00 54 FC 00 00:00
6008:00 00 FC 00 54 A8 00 00:60
6010:00 00 FC 00 54 A8 00 00:68
6018:00 00 54 A8 FC 00 00 00:70
6020:00 00 54 AC FC 00 00 00:7C
6028:00 00 0C 0C 0C 08 00 00:B4
6030:00 00 5C AC FC 08 00 00:9C
6038:00 00 54 A8 FC 00 00 00:90
6040:00 00 54 00 54 00 00 00:48
6048:00 00 FC 00 54 A8 00 00:A0
6050:00 00 A8 00 00 A8 00 00:00
6058:00 54 A8 00 00 FC 00 00:B0
6060:00 54 00 00 00 54 00 00:68
6068:00 A8 00 00 00 00 A8 00:18
6070:00 02 00 00 00 00 02 00:D4
6078:00 02 00 00 00 00 02 00:DC
6080:00 02 00 00 00 00 02 00:E4
6088:01 03 00 00 00 01 03 00:F0
6090:01 03 00 00 00 01 03 00:F8
6098:01 03 02 00 00 01 03 02:04
60A0:01 83 02 00 00 01 83 02:0C
60A8:03 E1 02 00 00 03 43 02:36
60B0:52 D2 03 00 00 52 D2 03:5E
60B8:03 C3 A1 00 00 03 C3 A1:E6
60C0:52 D2 03 00 00 52 D2 03:6E
60C8:43 E1 03 00 00 43 E1 03:76
60D0:50 D2 02 00 00 50 D2 02:78
60D8:01 C3 02 00 00 01 C3 02:C4
60E0:00 03 00 00 00 00 03 00:46
60E8:00 00 00 00 00 00 00 00:48
60F0:CC CC CC CC CC CC CC CC:B0
60F8:CC CC CC CC CC CC CC CC:B8
6100:CC CC CC CC CC 9D CC CC:92
6108:CC CC CC CC CC CC CC CC:C9
6110:CC 6E CC CC CC CC CC CC:73
6118:CC CC CC CC CC CC CC CC:D9
6120:CC CC CC CC CC CC CC CC:E1
6128:CC CC CC CC CC CC CC CC:E9
6130:CC CC CC CC CC CC CC CC:F1
6138:CC CC CC CC CC CC CC CC:F9
6140:CC CC CC CC CC CC CC CC:01
6148:CC CC CC 9D CC CC CC CC:DA
6150:CC CC CC CC CC CC CC CC:11
6158:CC CC CC CC CC CC CC CC:19
6160:CC CC CC CC CC CC CC CC:21
6168:CC CC CC CC CC CC CC CC:29
6170:00 14 38 34 34 38 28 00:E5
6178:00 14 38 34 34 38 28 00:ED
6180:00 14 38 34 34 38 28 00:F5
6188:00 14 38 34 34 38 28 00:FD
6190:00 14 38 34 34 38 28 00:05
6198:00 14 38 34 34 38 28 00:0D
61A0:00 14 38 34 34 38 28 00:15
61A8:00 30 30 30 30 30 30 00:29
61B0:00 3C 3C 3C 3C 34 34 00:69
61B8:00 3C 3C 3C 38 38 38 00:75
61C0:00 3C 3C 3C 34 34 34 00:71
61C8:00 3C 3C 38 38 38 38 00:81
61D0:00 3C 3C 34 34 34 34 00:79
61D8:10 30 30 30 30 30 30 20:89
61E0:14 3C 3C 3C 3C 3C 3C 28:E5
61E8:3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C:29
61F0:00 14 38 34 34 38 28 00:65
61F8:00 14 38 34 34 38 28 00:6D
6200:00 14 38 34 34 38 20 00:6E
6208:00 14 38 34 34 38 28 00:7E
6210:00 14 38 34 34 30 28 00:7E
6218:00 14 38 34 30 38 28 00:8A
6220:00 14 38 34 34 38 28 00:96
6228:00 14 38 30 34 38 28 00:9A
6230:00 14 38 34 34 38 28 00:A6
6238:00 14 38 34 34 38 28 00:AE
6240:00 14 30 34 34 38 28 00:AE
6248:00 10 38 34 34 38 28 00:BA
6250:00 14 38 34 34 38 28 00:C6
6258:00 14 38 34 34 38 28 00:CE
6260:00 14 38 34 34 38 28 00:D6
6268:00 14 38 34 34 38 28 00:DE
6270:3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C:B2
6278:14 3C 3C 3C 3C 3C 3C 28:7E
6280:10 30 30 30 30 30 30 20:32
6288:00 38 38 38 38 3C 3C 00:42
6290:00 34 34 34 34 3C 3C 00:3A
6298:00 38 38 38 3C 3C 3C 00:56
62A0:00 34 34 34 3C 3C 3C 00:52
62A8:00 38 38 3C 3C 3C 3C 00:6A
62B0:00 30 30 30 30 30 30 00:32
62B8:00 14 38 34 34 38 28 00:2E
62C0:00 14 38 34 34 38 28 00:36
62C8:00 14 38 34 34 38 28 00:3E
62D0:00 14 38 34 34 38 28 00:46
62D8:00 14 38 34 34 38 28 00:4E
62E0:00 14 38 34 34 38 28 00:56
62E8:00 14 38 34 34 38 28 00:5E
62F0:00 00 00 40 20 00 00 00:B2
62F8:00 00 00 40 20 00 00 00:BA
6300:00 00 00 C0 90 00 00 00:B3
6308:00 00 40 60 C0 20 00 00:EB
6310:00 00 90 60 90 90 00 00:83
6318:00 00 90 40 80 90 00 00:5B
6320:00 00 90 00 00 90 00 00:A3
6328:00 00 90 00 00 90 00 00:AB
6330:00 00 90 00 00 90 00 00:B3
6338:00 00 90 00 00 90 00 00:BB
6340:00 00 90 10 20 90 00 00:F3
6348:00 00 90 40 80 90 00 00:8B
6350:00 00 40 60 C0 20 00 00:33
6358:00 00 00 C0 90 00 00 00:0B
6360:00 00 00 40 20 00 00 00:23
6368:00 00 00 40 20 00 00 00:2B
6370:00 00 00 00 00 00 00 00:D3
6378:00 00 00 00 00 00 22 00:FD
6380:00 00 00 00 00 11 33 00:27
6388:00 00 00 00 00 33 33 00:51
6390:00 00 00 00 11 33 72 00:A9
6398:00 00 00 00 33 33 11 A0:12
63A0:00 11 22 11 33 22 33 22:F1
63A8:00 33 33 33 33 50 11 72:AA
63B0:11 72 B1 33 22 33 22 A0:91
63B8:11 A0 11 33 72 11 72 00:05
63C0:11 A0 00 72 A0 00 A0 00:86
63C8:11 A0 00 72 00 00 00 00:4E
63D0:11 A0 00 72 00 00 00 00:56
63D8:11 72 11 72 00 00 00 00:41
63E0:00 33 33 A0 00 00 00 00:49
63E8:00 11 72 00 00 00 00 00:CE
63F0:00 80 40 00 80 40 00 80:53
63F8:48 48 84 C0 48 84 C0 48:03
6400:00 80 40 00 80 40 00 80:64
6408:00 80 40 00 80 40 00 80:6C
6410:00 80 40 00 80 40 00 80:74
6418:48 48 84 C0 48 84 C0 48:24
6420:00 80 40 00 80 40 00 80:84
6428:00 80 40 00 80 40 00 80:8C
6430:00 80 40 00 80 40 00 80:94
6438:48 48 84 C0 48 84 C0 48:44
6440:00 80 40 00 80 40 00 80:A4
6448:00 80 40 00 80 40 00 80:AC
6450:00 80 40 00 80 40 00 80:B4
6458:48 48 84 C0 48 84 C0 48:64
6460:00 80 40 00 80 40 00 80:C4
6468:00 08 04 00 08 04 00 08:EC
6470:C0 C0 C0 C0 C0 C0 C0 C0:D4
6478:40 0C 0C 0C 0C 0C 0C 80:E4
6480:00 84 0C 0C 0C 0C 48 00:E0
6488:00 40 C0 C0 C0 C0 80 00:AC
6490:00 00 84 0C 0C 48 00 00:D8
6498:00 00 84 0C 0C 48 00 00:E0
64A0:00 00 84 0C 0C 48 00 00:E8
64A8:C0 C0 C0 C0 C0 C0 C0 C0:0C
64B0:84 0C 0C 0C 0C 0C 0C 48:28
64B8:84 0C 0C 0C 0C 0C 0C 48:30
64C0:F3 A6 F3 F3 F3 F3 F3 59:D5
64C8:A6 F3 F3 59 59 A6 59 59:C2
64D0:F3 A6 F3 F3 F3 A6 59 F3:98
64D8:A6 A6 F3 59 A6 A6 A6 59:1F
64E0:F3 A6 F3 F3 59 F3 F3 F3:F5
64E8:C0 C0 C0 C0 C0 C0 C0 C0:4C
64F0:CF CF CF CF CF CF CF CF:CC
64F8:CF F3 F3 DB DB CF DB CF:40
6500:CF A2 00 51 51 45 DB 45:DD
6508:CF A2 CF CF 51 45 DB 45:32
6510:CF A2 CF DB DB 45 DB 45:D0
6518:CF A2 CF DB 51 E7 DB 45:F0
6520:CF A2 CF DB 51 E7 DB 45:F8
```




```
6528:CF A2 CF DB 51 51 DB 45:6A
6530:CF F3 E7 DB 51 51 DB 45:DB
6538:CF A2 00 DB 51 00 F3 45:72
6540:CF A2 CF DB 51 45 F3 45:8E
6548:CF A2 CF DB 51 45 51 45:F4
6550:CF A2 CF DB 51 45 DB 45:86
6558:CF A2 CF DB 51 45 DB 45:8E
6560:CF A2 CF DB 51 45 DB 45:96
6568:CF CF CF CF CF CF CF CF:45
6570:00 0C 0C 0C 0C 0C 0C 00:1D
6578:04 0C 0C 0C 0C 0C 0C 08:31
6580:0C 0C 84 0C 0C 48 0C 0C:F9
6588:0C 84 0C 80 00 0C 48 0C:69
6590:0C 0C 48 00 00 04 0C 0C:71
6598:0C 84 48 00 00 04 48 0C:2D
65A0:0C 0C 48 00 00 04 0C 0C:81
65A8:0C 84 48 00 00 04 48 0C:3D
65B0:0C 0C 0C 80 00 0C 0C 0C:DD
65B8:0C 84 0C 48 04 0C 48 0C:65
65C0:0C 0C 0C 80 00 0C 0C 0C:ED
65C8:0C 84 48 00 00 04 48 0C:5D
65D0:0C 0C 80 00 00 00 0C 0C:E5
65D8:0C 48 00 00 00 00 04 0C:A1
65E0:04 0C 0C 0C 0C 0C 0C 08:99
65E8:00 0C 0C 0C 0C 0C 0C 00:95
65F0:40 C0 C0 80 C0 C0 C0 80:55
65F8:84 0C 0C 08 84 0C 0C 08:A5
6600:84 0C 0C 08 84 0C 0C 08:AE
6608:84 0C 0C 08 84 0C 0C 08:B6
```


En raison de son importance, la suite de ce merveilleux listing figurera dans le prochain numéro d'*Am-Mag*

GENERAL

OPERATION CADEAUX

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)

Cadeau PC 1512 Amstrad

1 traitement de texte EVOLUTION SUNSET
+ 1 tableur CALCOMAT/Micro Applications
+ 1 gestionnaire de fichiers SUPERBASE
+ 4 JEUX : World Games, Leader Board, Arkanoïd et Super Tennis.

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 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)

TARIF DISQUETTES GENERAL

GENERAL est toujours le moins cher et le prouve. Qui dit mieux ?

DISQUETTES GENERAL 5 P 1/4 DF-DD pour PC XT	par 10,	**2,90 F pièce**
DISQUETTES GENERAL 5 P 1/4 DF-DD 96 TPI pour PC AT	par 10,	**9,90 F pièce**
DISQUETTES GENERAL 3 P 1/2 DF-DD 135 TPI pour Atari	par 10,	**7,90 F pièce**
DISQUETTES GENERAL 3 P DF-DD pour Amstrad	par 10,	**17,90 F pièce**

LE CREDIT GENERAL

Nous vous rappelons que pour vos achats chez GENERAL, vous avez à votre disposition plusieurs formules de paiement :

1) en 4 fois, sans intérêt, à partir de 2000 F ;
2) à crédit, grâce à la carte GENERAL, vous payez chaque mois suivant votre budget :
100 F jusqu'à 2000 F d'achat,
200 F jusqu'à 5000 F d'achat,
300 F jusqu'à 8000 F d'achat,
400 F jusqu'à 12000 F d'achat,
500 F jusqu'à 15000 F d'achat,
600 F jusqu'à 20000 F d'achat ;
3) sans versement comptant, avec la première mensualité 120 jours après votre achat.

Bonne nouvelle pour les possesseurs d'AMSTRAD CPC 464 / 6128

STATION COMPLETE AMSTRAD

1290F

Elle comprend :
- un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur l'écran de votre micro ;
- un tuner radio AM/FM avec fonction radio réveil ;
- 15 cassettes ou disquettes de jeux ;
- 1 manette de jeu ;
- 1 superbe bureau pour ranger le tout.

(disponibilité : 1er octobre 1988)

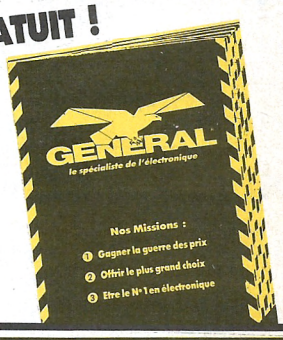
OPERATION LECTEUR DISQUETTES CPC

2e lecteur disquettes AMSTRAD FD1 pour CPC 6128	**1390 F**
1er lecteur disquettes AMSTRAD DD1 pour CPC 464	**1690 F**

le nouveau catalogue GENERAL 89 sera disponible le 15 octobre 1988

Plus de 400 pages consacrées exclusivement aux produits électroniques. 60 rubriques et 6 nouveaux départements : photocopieurs personnels, télécopieurs, téléphonie mobile Radiocom, électronique de marine, instruments de mesure, électronique de modélisme, électronique de protection. Aucune obligation d'achat. A prendre au magasin ou à demander par correspondance à l'aide du COUPON ci-dessous !

GRATUIT !



BON POUR UN CATALOGUE

Nom .....

Société (facultatif) .....

Adresse .....

.....

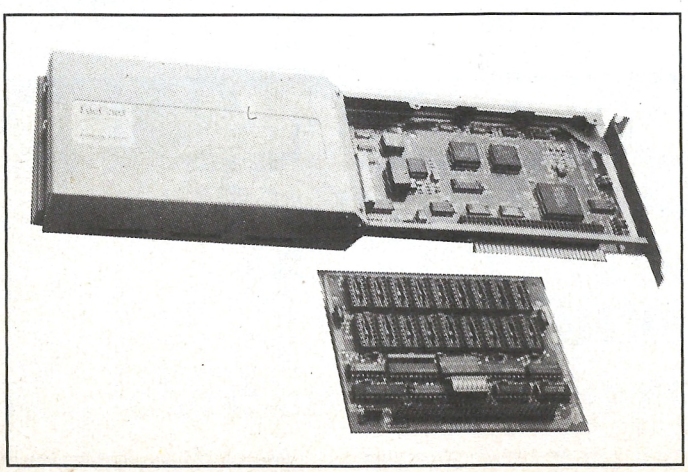
.....

(SVP, joindre 15F en timbre pour expédition)

AMM 09/88

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

OPERATION LOTS

N° LOTS	DÉSIGNATION	PRIX HABITUEL GENERAL	PRIX LOTS
1er lot	Imprimante DMP 2160 + logiciel traitement de texte Textomat	2140F	1899F
2e lot	Imprimante Citizen 120 D + logiciel traitement de texte Textomat	2449F	2199F
3e lot	Imprimante DMP 3160 + Textomat PC logiciel traitement de texte	3106F	2799F
4e lot	Imprimante Citizen MSP 15 + Textomat PC logiciel traitement de texte	4815F	4499F
5e lot	10 disks 3" Amsoft + boîte Posso 100 disks 3"	338F	295F
6e lot	2 joysticks Pro 500 + 1 doubleur de joystick	560F	399F
7e lot	3 boîtes Posso 100 D 3"	417F	290F
8e lot	2 rubans DMP 2000 ou CITIZEN 120 D	190F	169F
9e lot	Magneto K7 pour CPC 6128 + 3 jeux Mastertronic au choix + cordon de liaison	478F	349F
10e lot	2 rames papier 500 feuilles paravents	138F	95F
11e lot	20 K7 C20 micro	140F	119F
12e lot	Tuner TV pour Amstrad + antenne "Satellit" amplifiée intérieure 32dB	1785F	1499F
13e lot	10 cassettes vidéo VHS E 120	—	299F
14e lot	10 cassettes vidéo VHS E 180	—	349F
15e lot	10 cassettes vidéo VHS E 240	—	499F
16e lot	10 cassettes audio TDK SA90 position chrome	—	185F
17e lot	10 cassettes audio FUJI FR II 90 position chrome	—	179F
18e lot	18 RAM 4164 pour étendre la mémoire d'un PC 1512 en 640Ko	—	990F
19e lot	Joystick PC + carte PC pour Amstrad PC 1512	670F	499F
20e lot	100 Diskettes 5"1/4 DFDD + 1 boite DD100L avec serrure	—	399F

KERMESSE DU JOYSTICK

SUPER FÊTE DES JOYSTICKS

CADEAU pour tout achat de **2 JOYSTICKS**

D'UN CABLE DOUBLEUR

à brancher sur votre Amstrad CPC 464 ou 6128

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

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

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.

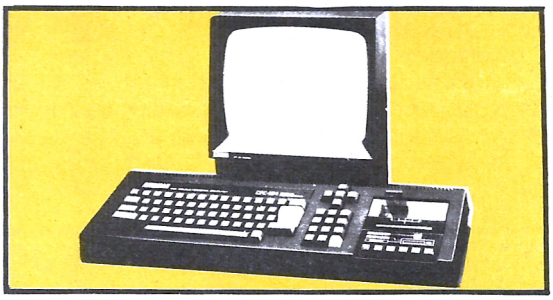
64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

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, ou 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.

Ordinateur personnel Amstrad CPC 6128

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

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 pour l'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 compétitif 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

GÉNÉRAL
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.

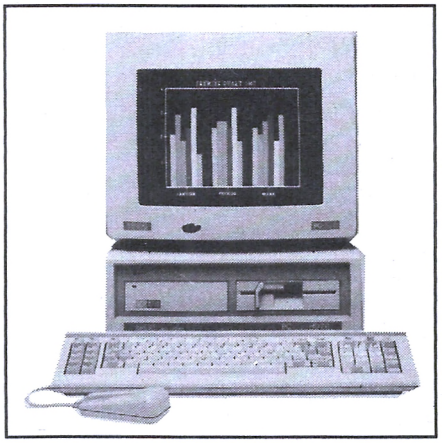
Clavier multi-fonction :

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

GARANTIE 2 ANS
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET
AUTOFORMATION (2 disques) A L'UTILISATION DE L'AMSTRAD PC QUATTRO (valeur 2366,07 F)

Quattro, le célèbre logiciel de Borland est le tableur professionnel par excellence.

Des graphiques professionnels pour visualiser vos données : QUATTRO dispose en standard de onze types de graphiques : histogramme, courbes, graphiques à secteurs (éclatés ou non), XY et aires, graphiques combinés, etc. Chaque graphique peut s'imprimer directement à partir de la feuille de calcul sur une imprimante, un traceur ou une photocomposeuse (interface Post-script supportée). **Vraiment plus rapide :** QUATTRO est beaucoup plus rapide que les autres tableurs car il a la capacité de calculer et de traiter spécifiquement les cellules dont on a modifié les paramètres sans pour cela recalculer l'ensemble de la feuille, c'est ce qu'on appelle le calcul intelligent. **Les macrocommandes démystifiées :** L'utilisation de macrocommandes devient enfin facile.Contrairement à certains standards, QUATTRO permet d'enregistrer automatiquement, si vous le désirez, vos séquences de travail. Avec QUATTRO, le nombre de macrocommandes n'est limité que par la taille mémoire de votre ordinateur. Encore mieux, un environnement de déboguage facilite l'identification et la correction des erreurs. **Totalement compatible avec Lotus 1.2.3 :** QUATTRO lit et écrit directement les fichiers sous forme : WKS, WK1, WKE (LOTUS 1.2.3., Symphony), RXD (Reflex), PFS, DBF (dBase), DB (Paradox) ainsi que les fichiers DIF (Visicalc...) ASCII (texte). Cette possibilité contribue à rendre QUATTRO immédiatement opérationnel.

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". Famiente 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.

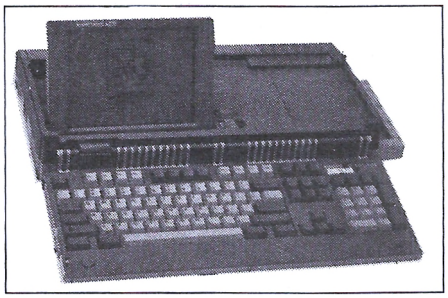
UN ASPECT ORIGINAL

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
CPC 464 COULEUR	2 400 F TTC
CPC 464 MONOCHROME	1 500 F TTC
CPC 6128 MONOCHROME	2 500 F TTC
CPC 6128 COULEUR	3 300 F TTC
PCW 8256	4 000 F TTC
PCW 8512	5 000 F TTC
PCW 9512	5 500 F TTC
DD1	1 690 F TTC
FD1	1 490 F TTC
PC 1512 SD MONO	4 500 F TTC
PC 1512 SD COULEUR	6 500 F TTC
PC 1512 DD MONO	5 500 F TTC
PC 1512 DD COULEUR	7 500 F TTC
PC 1512 HD 20 MONO	9 000 F TTC
PC 1512 HD 20 COULEUR	10 500 F TTC
PC 1640 SD MD	5 800 F TTC
PC 1640 SD ECD	9 000 F TTC
PC 1640 DD MD	6 900 F TTC
PC 1640 DD ECD	10 500 F TTC
PC 1640 HD MD	10 300 F TTC
PC 1640 HD ECD	13 000 F TTC
ATARI 520 STF	2 500 F TTC
ATARI 1040 STF	5 000 F TTC
IMPRIMANTE EPSON CX 800	2 300 F TTC
IMPRIMANTE DMP 2160	1 500 F TTC
IMPRIMANTE DMP 3160	1 700 F TTC
IMPRIMANTE LQ 3500	3 000 F TTC
IMPRIMANTE DMP 4000	3 200 F TTC
IMPRIMANTE STAR LC 10	2 300 F TTC
IMPRIMANTE PANASONIC KXP 1081	1 900 F TTC
IMPRIMANTE SEIKOSHA SP 180	1 400 F TTC
IMPRIMANTE SEIKOSHA SL 80 A	3 000 F TTC
INTERFACE TV POUR CPC	1 000 F TTC
FILECARD 20 Mo	2 300 F TTC
FILECARD 30 Mo	2 900 F TTC
CARTE MODEM GENERAL COM POUR PC	900 F TTC
LECTEUR DISC 5" 1/4 POUR PC	690 F TTC
LECTEUR 3" 1/2 POUR PC	1 300 F TTC
LIBRAIRIE — 20 % SUR LIVRES EXPO	
BALADEUR AIWA G 35 MRII	299 F TTC
TV COULEUR EUROPHON 36 cm	1 700 F TTC
PLATINE LASER DISC MULTITECH CD 600	800 F TTC
ANTENNE ELECTRONIQUE TV INTERIEURE	150 F TTC
VISIODATA AVX 10	3 900 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 montureuse 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 haie 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 caractéristiques 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 18 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 90 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 09/88

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

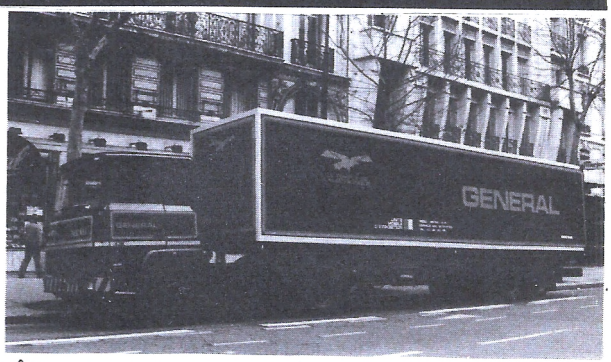
Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
TOTAL A REGLER	

VENTE EN GROS

Faites comme plus de 5000 entreprises et collectivités, OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à :
- **des prix professionnels,**
- **livraison 24 heures,**
- **réglement sur relevé de factures.**



La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc... Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITÉ qui leur donnera accès aux prix de gros. **Pour toute information, contactez M. MORDILLAT, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.35.38.60.**

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 - Hopital de Monaco - Kreps - Editions El - 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 Valduic - 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.



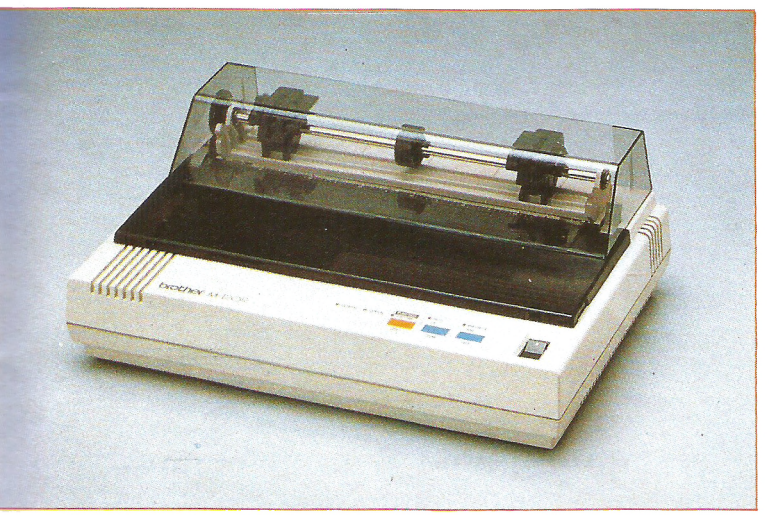
Claire Elisabeth

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.

MATRICIELLE ECONOMIQUE

Brother vient de présenter sa nouvelle imprimante matricielle M 1209. Un modèle neuf aiguilles d'un très faible encombrement. Sa vitesse de travail est de 168 cps en qualité listing et 35 cps en qualité courrier.
Son panneau opérateur permet à l'utilisateur de sélectionner la qualité ou le type d'impression et le format de la page. Il facilite aussi les opérations de changement de police de caractères ou de pas d'écriture.
La M 1209 accepte du papier en continu ou feuille à feuille. Le système d'alimentation feuille à feuille est disponible en option.
En standard, deux interfaces sont disponibles, série et parallèle. Elle peut être configurée en Epson EX/FX et en Propprinter XL d'IBM.
Prix : 2990 F.HT.
Brother - 8, rue Nicolas Robert, BP 141, 93623 Aulnay-sous-Bois Cedex.
Tél. : (1) 48.69.96.16



MICRO-APPLICATION 500 M² DE PLUS

La nouvelle adresse de Micro Application est la suivante :
58, rue du Faubourg-Poissonnière 75010 Paris.
Tél. : (1) 47 70 32 44

CIEL ! TOUJOURS PLUS

Ciel continue l'amélioration de ces logiciels :
- *Compta-gestion*, intègre en comptabilité des saisies guidées paramétrables qui facilitent le travail sans être ni comptable ni informaticien. Le module de gestion comporte une fonction supplémentaire de ticket de caisse-point de vente. Un paramétrage total de la facture a été ajouté.
- le logiciel de paie dans sa version 2.4 intègre une gestion analytique de la paie ainsi que le calcul inversé permettant de retrouver le montant brut à partir du net.

Prix maintenus pour :
- *Ciel Compta-gestion :* 975 F ht
- *Ciel Paye :* 780 F ht
Ciel - 13, Passage des Tourelles 75020 Paris.
Tél : (1) 40.31.13.00.

L'INTEGRALE PC 55 000 VENTES

Les sociétés Priam et Micro Application ont fêté la 55 000e vente de leur ensemble logiciel, *L'Intégrale PC* qui comprend *Evolution Sunset* de Priam, et *Superbase* et *Calcommat* de Micro-Application. A cette occasion, les premiers prix d'un concours organisé autour de la commercialisation de ce produit. Il s'agissait d'une Peugeot 205 Junior offerte par Priam et Micro Application et de deux magnétoscopes VCR 4800 et 4600 offerts par Amstrad.
Priam - 81, rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison.
Tél. : (1) 47 52 00 30



IMPRIMANTES SAMOURAI SABREES PAR LA CEE

La Communauté Européenne vient de prendre une décision de pénalisation contre quinze constructeurs japonais d'imprimantes pratiquant une politique de « dumping » sur le marché européen proposant leurs matériels à des prix nettement inférieurs à ceux pratiqués au Japon.
En conséquence, des taxes nouvelles sont imposées à hauteur de 33% sur les imprimantes Brother, Citizen, Fujitsu, Nec, Seiko, Seikosha, et Tokyo Industrial. Des taxes moindres sont imposées sur les matériels, Japan Business à 22%, Copal à 18%, Star Micronics à 13%, Nakajima à 12%, Sinwa à 12%, Oki à 9%, Alps Electric à 7%, et Tokyo Electric à 4%. L'ensemble de ces constructeurs représente 75% du marché des imprimantes en Europe avec 1,8 millions d'unités vendues.
Ces mesures sont applicables immédiatement et ne concernent que les imprimantes matricielles. Les résultats des imprimantes à marguerite seront examinés plus tard et des mesures adaptées seront annoncées dans les prochaines semaines.
Corrélativement à ces décisions européennes, Epson-France annonçait le 27 mai une augmentation moyenne de 4 % sur les prix des imprimantes japonaises.
Citizen, le 10 juin, déclarait son désaccord avec ces taxes imposées par la CEE. Robin Marriott, directeur du Marketing pour l'Europe, a fait l'analyse suivante :
« ..Les fabricants européens à l'origine de cette décision, ne vont pas accroître leur part de marché (...). Ils ne sont guère employés à développer ce marché ni à améliorer la fabrication de leurs imprimantes. (...) Ils seront incapables d'affronter une forte demande. » Robin Marriott poursuivait en mettant en question le sérieux et la fiabilité des fabricants coréens, et chinois de Taïwan et de Hong Kong qui aurait déjà reçu le

« feu vert » pour fournir des imprimantes sous des marques européennes.
Robin Marriot concluait en faisant remarquer que Citizen accorde une garantie de deux années sur ses matériels et que plus de 45 % des composants utilisés pour leur confection sont d'origine européenne et fabriqués au Royaume-Uni, dans l'usine temporaire de Scunthorpe. Dans un proche avenir, 85% de ces composants seraient fabriqués en Europe.

En conclusion, Citizen annonce une décision bien pénible pour les utilisateurs: 10% d'augmentation moyenne sur toute la gamme.

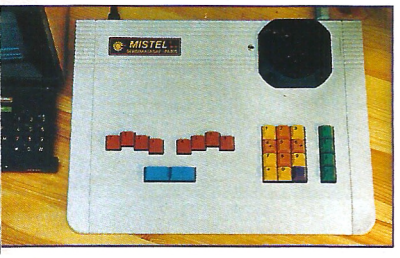


LE MINITEL TERMINAL DES GROS

La grande chaîne informatique, du plus petit appareil au plus gros peut être réalisée à l'aide de la nouvelle version 2.0 du logiciel Hometel de Goto Informatique. A l'aide de ce système il est possible de lancer à l'aide d'un minitel le logiciel d'émulation équipant un PC et lui permettant d'être le terminal d'un mini-ordinateur ou d'un gros système central. Le minitel devient ainsi, lui-même, un terminal du système.
Cette connexion minitel/mainframe a été testée, par le développeur, avec les émulations d'IBM, 3270 et 5250, et avec d'autres systèmes dont HP, DEC et Burroughs.
Prix. : 1 950 F. HT.
Goto Informatique - Château de la Bonnerie 111, rue de Croix, BP 55, 59510 Hem.
Tél. : 20.83.13.33.

LE MINITEL BAVARD

Pour les utilisateurs aveugles ou malvoyants, l'usage du minitel réclame que celui-ci s'exprime à haute et intelligible voix.



Miw Sa propose le système Mistel équipé d'un synthétiseur de parole qui permet une lecture complète de l'écran à l'aide d'un clavier de douze touches identique à celui d'un téléphone.
Ce système peut aussi mémoriser une cinquantaine d'écrans dans une mémoire sauvegardée.
Le clavier de Mistel est en braille et comporte les fonctions minitel dispensant les utilisateurs du clavier du minitel.
Prix : 11 400 F.HT.
Miw Sa - 34, rue du Général Brunet 75019 Paris.
Tél. : (1) 42.00.99.75

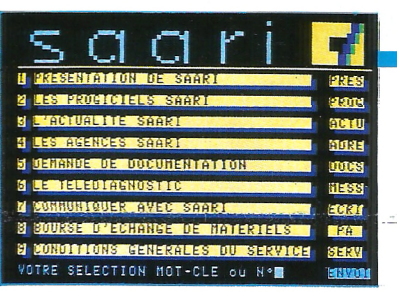
WORD-PERFECT PLUS FORT ET MOINS CHER

WordPerfect 5.0, nouvelle version intégrant des fonctions évoluées de PAO rencontre aux USA un très fort succès. 100 000 commandes seraient déjà enregistrées et en cours de livraison. WordPerfect 5.0 en français devrait être disponible en septembre prochain.

Pour permettre une meilleure pénétration du produit en France, une nouvelle politique de prix est mise en place :
- le prix de la version 4.2, qui sera commercialisée en France jusqu'en 1990, passe de 5 600 à 4 000 F HT,
- WordPerfet 5.0 en anglais ou en français sera commercialiséau prix de 4 800 F HT,
- pour mettre à niveau un version 4.2 en 5.0, ou pour tranformer une version anglaise en version française, il en coûtera pour effectuer chacune de ces deux évolutions 800 F HT.
L'assistance clientèle est gratuite.
WordPerfec France - 38, rue des Etats Généraux 38000 Versailles.
Tél :(1) 39..51.78.88.

PRENDRE EN MAIN VP PLANNER PLUS

Softissimo propose une « prise en main » de VP-Planner Plus qui consiste en la fourniture d'un logiciel complet diminué des fonctions de sauvegarde et d'impression, et d'un manuel de 80 pages.
Ce produit met l'accent sur les caractéristiques de VP-Planner Plus, son éditeur de texte, ses outils de tracé de cadre, son interface réellement directe avec dBase III Plus, l'intégration texte/tableau/graphique dans un même document, et sa compatibilité avec Lotus 1-2-3 version 2.
Prix : 150 F TTC.
Softissimo - 129-131, bd Sébastopol 75002 Paris.
Tél. : 42.33.77.10.



SAARI EN DIRECT

Saari a choisi le minitel pour communiquer avec sa clientèle. En passant par le 3616, le code Saari donne accès à une base très complète d'informations. Au delà des informations sur l'entreprise et sur ses productions, il est possible d'avoir un télédiagnostic sur une question spécifique d'utilisation d'un progiciel. De plus, une messagerie permet de dialoguer avec le service après-vente qui s'engage à répondre à une question, par courrier, téléphone ou minitel, dans les vingt-quatre heures.
Saari - 37 bis, rue de Villiers 92200 Neuilly-sur-Seine.
Tél. : (1) 47.58.12.42

LOCOSCRIPT EN FICHES

Comme la plupart des traitements de texte, *Locoscript* offre l'avantage d'être rapidement opérationnel si l'on se limite à une saisie sommaire. Mais entrer dans les subtilités du programme et en tirer parti au maximum n'est pas toujours chose aisée Dans le but louable de permettre à l'utilisateur de *Locoscript* de maîtriser son outil de travail, Daniel Vermeille propose une série de fiches dont chacune aborde de manière claire et concise une seule fonction bien précise. L'ouvrage ne concerne que les PCW 8256 et 8512.
D'emblée, il faut préciser que *Locoscript en 50 fiches* ressemble davantage à un livre non-relié qu'à un ensemble de fiches. En effet, ne recherchez ni icônes ni logos permettant une identification et un classement aisés, ils n'existent pas. La numérotation des fiches n'est finalement qu'une numérotation de page. Pire, le papier est une simple feuille 100 g au format A5 (la moitié d'un 21 × 29,7); inutile de souligner la fragilité d'un tel support comparé au bristol couramment utilisé et l'impossibilité d'un classement oblique en boîte, pourtant bien pratique.

Droit au but !

Chaque fiche, entièrement réalisée sur *Locoscript*, est très bien mise en page. Le type d'action à effectuer figure en tête, suivi de l'endroit où il doit être appelé (disc manager, en cours d'édition...). Puis la ligne du menu est indiquée. Dès lors, on sait où l'on en est. Le descriptif des opérations à effectuer est à la fois très complet et très clair, pas de disgressions explicatives qui nuisent à l'efficacité. On va droit à l'essentiel. Après tout, le but n'est pas de savoir pourquoi telle action en détermine une autre, mais bien d'accéder rapidement au résultat recherché.
« Locoscript en 50 fiches » explique bien les notions de modèle standard et de phrases standard pas toujours évidentes. Des exemples sont regroupés en pied de page de chaque fiche. En revanche, quelques casse-têtes typiquement *Locoscript* sont trop succinctement abordés : en-tête, pied de page et numérotation automatique demandent plus d'explications. Idem pour l'impression. Les options sont survolées et une fiche sur les incidents (l'imprimante du PCW a ses humeurs...) aurait été la bienvenue. Pas un mot aussi sur les fichiers ASCII. Il est vrai que cette option n'était pas implémentée sur la première version. Mais de nos jours, avec la floraison de logiciels de mise en page, une sortie ASCII est devenue banale.
Une seule erreur — vénielle — entache les fiches. Ce n'est en effet pas avec « ALT » + flèches que l'on se déplace de groupe en groupe mais avec « SHIft » + flèche. Et le conseil d'éteindre puis d'allumer l'ordinateur pour le relancer est de mauvais aloi car la machine risque d'en pâtir ; tenons-nous en au classique « Shift/Extra/ Exit ».

Touches à tout

La touche « Unit », passée sous silence par le manuel du PCW, n'est pas plus explicitée par Daniel Vermeille qui se contente prudemment de la comparer à « Doc ». En réalité, « Unit » sert à se positionner juste après un repère d'unité placé avec « + » « U » ou l'option Unit du grand menu déroulant accessible par « + ».
Pour être complet, la fiche concernant « Find » ou « Exchange » se devrait de préciser que, outre des noms, des occurrences peuvent être recherchées. Dans le cas d'un verbe conjugé, par exemple « ajouter », il est possible de retrouver toutes les variantes en ne demandant que le radical « ajou », quitte à modifier ou non, au coup par coup, les occurrences rencontrées. Mais ce n'est là qu'un détail...
Locoscript en 50 fiches se veut didactique, ce qu'il est certainement, même si l'auteur laisse au lecteur le soin d'organiser lui-même son enseignement. Mais tant qu'à faire, et comme l'ouvrage sera surtout consulté pour éclaircir une fonction obscure parce que rarement utilisée, une reliure eût été utile. Il existe d'ailleurs un index bien fait. Pour le reste, il faut espérer qu'un vent mauvais n'emporte pas les feuilles trop volantes.
« Locoscript en 50 fiches », par Daniel Vermeille. aux Ed. A.P.C. 65 F TTC.

SOURIS SOUS WINDOWS

La souris, c'est bien connu, est une bestiole qui ne fait pas bon ménage avec Windows, ce qui chagrinait fort les nombreux utilisateurs de *Page Maker*. Par les bons offices de Power Products France, la situation s'est améliorée puisque cette maison diffuse le driver idoine, totalement compatibleavec Windows 1.
La disquette contenant Windows est bien remplie : il sera nécessaire de supprimer un driver inutilisé pour ménager la place pour le driver de souris. Seule limitation, elle n'est pas vraiment compatible avec Windows 2. Consulté à ce sujet, Power Products France recommande d'utiliser le chargeur de Windows 1 pour lancer Windows 2 ; la souris est alors opérationnelle quelle que soit la version en service.
Le driver Power Wind est disponible au prix de 250 F TTC.
Power Products France.
Tél : (1) 44.83.48.48.

PACIFIC TURBO CUP

On connaissait à Philippe Kahn des dispositions certaines pour l'informatique. Voilà qu'il se lance sur les flots bleus avec la même rage de vaincre : il est le premier Français à remporter la *Pacific Cup*.
Le 4 juillet 1988, le fondateur de Borland International quittait le port de San Francisco à bord du *Kathmandu*, un monocoque ultra-léger de 23 m manœuvré par un équipage de onze hommes. Le 12 juillet, il accostait à Kaneohe (Hawaï) avec cinq heures d'avance sur le bateau suivant, premier en temps réel aussi bien qu'en temps compensé.
Le *Kathmandu* était équipé d'un PC portable connecté à un émetteur à ondes courtes, d'une imprimante et d'un télécopieur. Cette débauche de matériel permettait à Philippe Kahn de consacrer deux heures par jour environ au développement (en Turbo Pascal) d'un programme d'analyse météorologique. Selon le président de Borland International, ce programme a largement contribué à la victoire de la *Pacific Cup*.

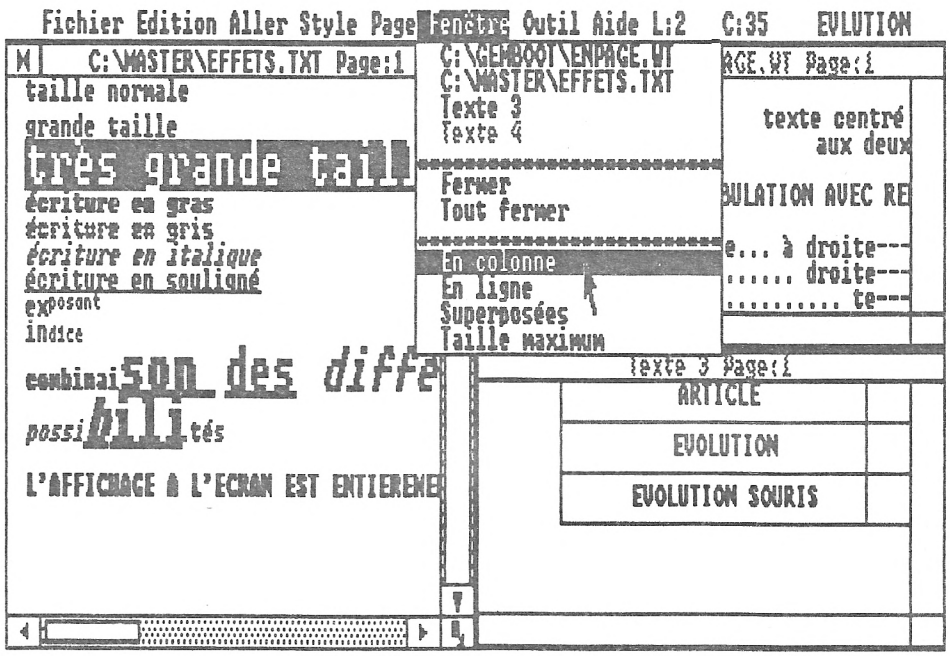


LOCOSCRIPT SUR PC

Une version PC de Locoscript serait en cours de développement. Cette nouvelle intéressera tous ceux qui, pour des raisons souvent professionnelles, ont à déplacer des fichiers de texte sur un PC. Jusqu'à présent, ils n'avaient pour seule possibilité que la conversion du fichier issu du PCW en fichier ASCII. Ils perdaient dans cette opération tous les enrichissements de caractère et les possibilités de mise en page sophistiquées de Locoscript.
L'existence du PPC justifierait pleinement l'adaptation de Locoscript sur un PC : les utilisateurs de PCW pourraient passer d'une machine à l'autre sans avoir à apprendre un autre traitement de texte.
Pour l'instant, Amstrad et Locomotive Software se gardent bien de donner la moindre information. La version PC de Locoscript ne verrait le jour qu'en 1989 : d'ici là, nous ne manquerons pas de suivre de très près cet évènement majeur.

EVOLUTION
VERSION 1.5 SOUS GEM :

Diffusé à plus de 50 000 exemplaires sur Amstrad, dans le cadre de l'intégrale PC, *Sunset* est la version junior d'*Evolution*. Qui trouvera intérêt à passer à cette nouvelle version ? Ces avantages sont-ils justifiés?



Sunset étant un traitement de texte globalement satisfaisant, il n'est pas évident de désirer le changer pour sa version sénior. Surtout si on ne la connaît pas ! Cependant, les utilisateurs intensifs de *Sunset* gagneront peut être du temps et de l'énergie à utiliser les fonctionnalités gonflées, qui font d'*Evolution* un turbo-*Sunset*. Nous avons analysé pour vous les avantages que comporte la version 1.5 d'*Evolution*, qui sortira début mars. Nous avons noté plus de soixante dix différences, auquelles il faut ajouter l'amélioration de quelques uns des points de détail qui ne donnaient pas entière satisfaction.

Un tigre dans votre moteur

Historiquement, *Sunset* a été créé après *Evolution :* jugé trop puissant, ce dernier restait un peu trop cher pour le marché de masse. Une réanalyse du marché montrait qu'un produit simple et fonctionnel suffisait à la majorité des utilisateurs, tandis qu'une version surpuissante mais plus chère freinerait les ventes. *Evolution* met un tigre dans votre moteur, pour peu que vous en ayez besoin. Quelles sont les fonctionnalités qui justifient cet achat complémentaire, *Evolution* étant chargé contre *Sunset*, pour un prix préférentiel aux possesseurs d'Amstrad ayant déjà bénéficié de l'Intégrale PC ? On peut les classer en trois catégories : les fonctions DOS, imprimante, et le traitement de texte lui-même.

Avoir bon DOS

La liaison du traitement de texte avec le système d'exploitation se révèle précieuse pour la clarté d'emploi d'*Evolution*. En cours de travail, il est fréquent de réaliser que le document en cours exigerait un dossier à part. La possibilité de créer, en cours de route, un nouveau dossier, se révèle donc agréable. De même, renommer un texte ou le détruire se révèlera également utile. Dans la mesure où il n'est pas encore possible de formater une disquette depuis *Evolution* (on risquerait de formater la disquette de contrôle !), qu'arrive-t-il lorsque la disquette sur laquelle on travaille est pleine ? Faut-il éteindre et rallumer, changer de disquette en cours de route, utiliser le disque dur si on en possède un ? Avec la possibilité de détruire un texte, il devient facile de faire de la place, en se débarrassant par exemple d'un ou deux vieux back up sur des textes anciens. On évite ainsi de voir un fichier s'étaler sur un dossier autre que celui auquel il appartient. Cette fonction est donc complémentaire de la création de dossier depuis le traitement de texte.

Laser (Presse bien sûr)

La deuxième grande catégorie d'applications touchée par les modifications, concerne l'imprimante, et en particulier les impressions de qualité, avec ou sans laser. Si la qualité supérieure, nécessaire à l'imprimante laser, est disponible dans les deux versions *Sunset* et *Evolution*, par contre, un certain nombre d'éléments en faveur d'une qualité professionnelle, sont réservés à *Evolution*. *Sunset* reste un produit performant, certes, mais *Evolution* est incontestablement le grand frère : le produit venu en premier, pour des utilisateurs exigeants. Ainsi, l'impression recto-verso donne une présentation adaptée aux rapports qui gagnent à éviter une épaisseur excessive. La marge de reliure permettra de les professionnaliser au dernier moment, après un premier test d'impression. Cela permet un confort accru à l'écran, puique la marge pourra être modifiée au moment de l'impression, par l'option « format/définition format de page ». D'autres options permettront de passer directement en mode qualité mixte, et en qualité mixte courrier, ou encore, de stocker un fichier d'impression sur disque, au lieu de le diriger vers l'imprimante.

DISCOLOGY

Version 5.1

POUR VOUS SURPASSER

3 Programmes en 1
pour votre Amstrad CPC



L'EDITEUR :
Un Editeur universel de secteurs et de fichiers. Grâce à sa boîte à outils exceptionnelle, (Désassembleur, Calculatrice, Listeur Basic...) tout devient possible.

LE COPIEUR :
Un Copieur intégral pour la sauvegarde de vos disquettes et cassettes.
Il vous étonnera par ses performances et sa simplicité d'utilisation.

L'EXPLOREUR :
Un graphique animé en "Temps Réel" qui vous révèlera tous les secrets de vos disquettes. Un programme sans équivalent.

LES 7 POINTS FORTS DE DISCOLOGY

- La facilité : Grâce aux Fenêtres, aux Menus Déroulants et à l'Aide Intégrée.
- La vitesse : 160 Ko de Langage Machine pur !
- La documentation : Un Manuel complet et une notice technique approfondie.
- La compatibilité : Il gère toutes les extensions mémoire et les lecteurs 5 1/4 pouces.
- La performance : Incroyable et absolue.
- L'inédit : Du vraiment jamais vu !
- La référence : Des milliers d'utilisateurs enthousiastes en France comme à l'Etranger. DISCOLOGY est reconnu et acclamé par la presse internationale.

NEWS COMMUNICATIONS 91 08 05 10

Revendeurs, contactez-nous !
DISCOLOGY Version 5.1 est disponible immédiatement, sans frais de port, auprès de **MERIDIEN Informatique 5 et 7, La canebière 13001 Marseille Tél. : 91.94.15.53**

AMM 09/88

BON DE COMMANDE

Version 5.1 pour Amstrad CPC
Disponibilité immédiate.

☐ Je commande DISCOLOGY au prix de 350 F
☐ Je commande Master Save V 3.2 (Copieur seul) au prix de 190 F
☐ Je possède déjà Master Save et je commande DISCOLOGY.
Je joins ma disquette Master Save et je ne paye que 160 F

Je règle ma commande :
☐ par chèque joint (port gratuit)
☐ contre-remboursement (+ 30 F de frais de port)

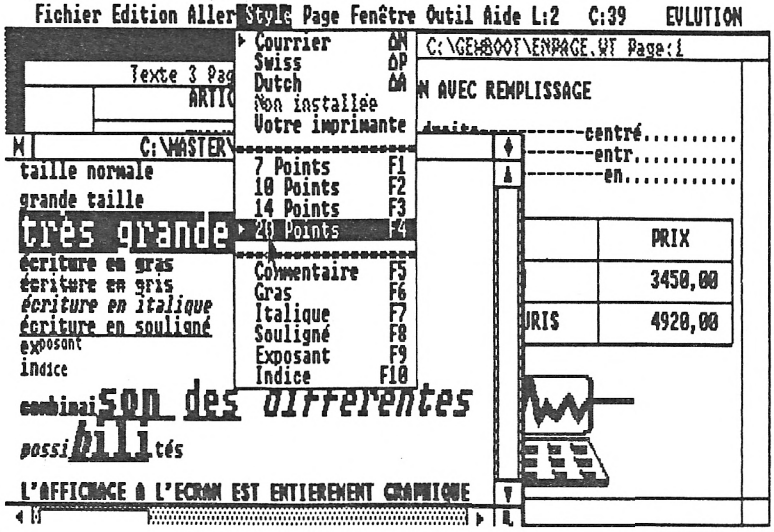
Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____ Tél. : _____

A retourner à MERIDIEN Informatique - 5 et 7, La Canebière - 13001 MARSEILLE

MERIDIEN INFORMATIQUE



Enfin, dernière modification mais pas des moindres, la partie du texte à imprimer devient sélectionnable.

L'ergonomie

Certaines options sembleront secondaires, mais, ajoutées les unes aux autres, elles offrent un confort d'utilisation accru. La taille des mots à couper par l'algorithme de césure devient optionnelle. La césure elle-même devient l'objet d'un choix : à chaque ligne, ou toutes les deux lignes, et ceci de façon automatique. *Sunset* se contente d'une aide à la coupure, en signalant la place disponible en tassant le texte. Sur *Evolution,* la totalité du travail de coupure est réalisé automatiquement, sur la zone sélectionnée. Dans la version 1.5, une fonction sélectionne la totalité du texte, évitant les huit gestes à réaliser dans les autres versions (Ctl home, Ctl S, Ctl 1, Ctl S). La règle verticale devient visible ou invisible. Le séparateur décimal sera une virgule, ou un point. Les options de sélection transforment un bloc sélectionné en minuscules, ou en majuscules, coupent, ou refusent de couper, un ou tous les paragraphes en fin de page. Le choix des polices s'accroit, avec un accès direct à celle de l'imprimante. L'affichage des coordonnées de ligne, exprimées en caractères, s'ajoute à l'affichage en numéro de ligne. Le centrage des paragraphes se fait immédiatement. Le nombre de tabulations par règle est porté à quarante, contre dix à *Sunset.* Les règles elles-mêmes peuvent être stockées en bibliothèques, et rappelées.

Les finitions

Evolution se montre performant au niveau des finitions. Il admet des dessins de type IMG, autorise l'indexation automatique, fusionne les textes, autorise le mailing, avec introduction automatique des variables, trie automatiquement les paragraphes, autorise le stokage de mots, phrases, expressions, sur simple définition de touches. Les formules répétitives ou compliquées n'exigent plus que deux gestes pour apparaître. *Evolution* atteint une véritable ergonomie. D'autres petits aspects ergonomiques se révèlent précieux à l'usage, telle l'inversion des caractères par Ctl Q, qui évite le retour arrière, l'effacement, et la frappe des nouveaux caractères. De cette façon, on ne perd pas l'idée en cours, ce qui est peut-être plus important que les quelques secondes gagnées. Au niveau des finitions, il est particulièrement agréable de vérifier sur le document final, le nombre de la page en cours, confronté au nombre total de pages du document. Le lecteur vérifie ainsi immédiatement s'il manque des pages. Cela se révèle précieux pour les documents accompagnés d'encadrés, ou d'éléments complémentaires hors texte principal, comme par exemple les bibliographies. Ces feuilles supplémentaires s'égarent parfois. Le rappel du titre, et du nombre total de pages sur chaque feuille contribue à une utilisation sécurisée des dossiers. Cela évite par exemple l'irritation de l'auteur qui réalise soudain qu'on a oublié une partie de son travail quelque part en route...

Les tableaux

Autant les modifications précédentes prennent du poids en s'ajoutant les unes aux autres, autant la réalisation de tableaux offre à elle seule une amélioration capitale. La puissance des aides à la création de tableau apparaîtra immédiatement pour peu qu'on prenne le temps de lire le mode d'emploi, et que le revendeur présente une démonstration. Un traitement de texte peu difficilement être complet, si on ne peut réaliser toutes sortes de tableaux, modifiables facilement, et dans un minimum de temps. Cette possibilité justifie à elle seule le passage de *Sunset* à *Evolution.* L'encadrement complet ne prend que quelques dizaines de secondes. Les fonctions de déplacement du menu « options », couplées avec l'utilisation de tableaux, permet d'en reclasser les différents éléments, en permutant les lignes, pour obtenir par exemple un classement alphabétique, ou réinsérer une ligne dans un tableau déjà complet.

Version 1.5 sous GEM et Windows

Annoncée pour début mars, la version 1.5 offrira nombre d'améliorations à la version 1.2. L'impression à l'italienne, c'est-à-dire en permutant hauteur et largeur, devient possible. Certaines ambiguïtés qui pouvaient dérouter ont été enlevées. Ainsi, l'absence ou la présence d'un état est systématiquement marquée par le « tick », ce petit trait en aile de mouette qui signale par exemple que l'on est en normale, gras, swiss. Désormais les formats « sauts de pages visibles », « dessins visibles » et autres, seront spécifiés par le « tick ». Précédemment, quand « saut de pages visibles » était affiché, cela signifiait précisément (?) qu'ils ne l'étaient pas, mais qu'on pouvait l'obtenir en cliquant sur cette fonctionnalité. Désormais, l'ambiguïté fonction/état a disparu et c'est très bien. Seul « tick » spécifie l'absence ou la présence d'un état.

Sauvegarde automatique

Evolution version 1.5 s'inspire, pour l'ensemble de progrès, de ce qui se fait de mieux chez la concurrence. Le dessin bénéficie de l'option zoom, du moins pour ceux portant l'extention GEM. Les déformations sont ou bien homothétiques (comme une photo agrandie), ou indépendamment en largeur ou en hauteur. La sauvegarde devient automatique à deux niveaux : le paramétrage s'effectue en fonction d'un temps, et d'un nombre de mots. Le texte est ainsi sauvegardé tous les x caractères, ou toutes les y secondes. Pour le débutant, le mode aide rappelle, dans une fenêtre à part, le mode d'emploi de chaque fonction, au moment même où on la demande. Sélectionner ce mode devient rapidement irritant ! Il ne faut donc pas oublier de le désélectionner après usage. La fermeture d'une fenêtre s'accompagne de la sauvegarde automatique du texte si l'on répond oui à l'option proposée. Précédemment, il n'était proposé que de perdre le texte, ou d'abandonner le mode fermeture. L'écran se décale automatiquement d'une demi fenêtre dès qu'on accède à la fin de la fenêtre. Cela rend les corrections beaucoup plus pratiques. Enfin, pour permettre une meilleure cohabitation avec d'autres traitements de textes du marché, les textes écrits avec *Evolution* prennent par défaut le suffixe EVL.

Convivialité en huit langues

Après cette longue présentation de ce produit 100 % français, la conclusion est maintenant facile. En raison des nombreuses qualités que nous avons longuement vérifiées, *Evolution* est maintenant traduit en huit langues. Les remarques des utilisateurs ont été prises en compte pour réaliser les améliorations (nous avions signalé nous-même l'ambiguïté état/fonction). Il semblerait bien qu'en étant diffusé sur 40 pays (sous le nom américain de *Wintex), Evolution* soit destiné à connaître le succès que mérite ce produit particulièrement convivial. Pour des raisons à l'avantage des possesseurs d'Amstrad, l'Intégrale a fait le bon choix.

Jacques de Schryver

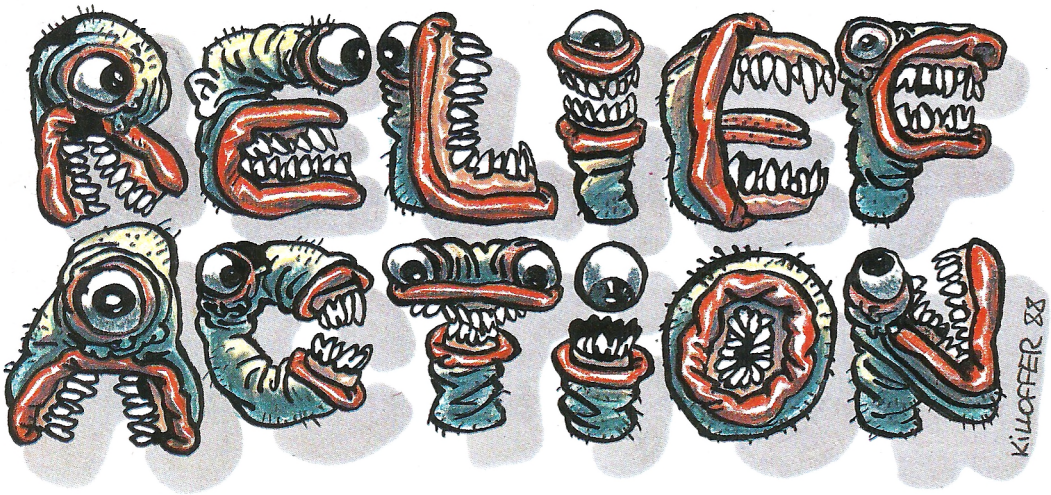
```
10 ' MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE

20 ' Decodeur du message 'GEHEIM'
30 ' par PH. BENTHIEN (la bete!)
40 INK 1,24:INK 0,1:BORDER 1
50 CLS:PRINT"Inserez la disquette face B (o
u la K7   face 4) et appuyez sur une touche
."
60 IF INKEY$="" THEN 60
70 MEMORY 29999:LOAD"CODE.BIN",30000
80 PRINT:PRINT:PRINT"Decodage :":PRINT:PRIN
T
90 DEP=30000:J=0
100 IF DEP>31925 THEN END
110 FOR N=DEP TO DEP+250
120 T$=T$+CHR$(PEEK(N))
130 NEXT N
140 C$="BENEDICTE":REM CODE
150 I=1:LONC=LEN(C$):LONT=LEN(T$)
160 J=J+1
170 IF J>LONC THEN J=1
180 X=ASC(MID$(T$,I,1))-(ASC(MID$(C$,J,1))-
60)
190 IF X<33 OR X>128 THEN PRINT" "; ELSE PR
INT CHR$(X);
200 I=I+1
210 IF I>LONT THEN T$="":DEP=DEP+251:GOTO 1
00 ELSE 160
```

```
10 ' ** RYGAR - 255 vies **

20 ' * par  JOJO LA FRITE *
30 GOSUB 140:OPENOUT"c":MEMORY &6FF:CLOSEOU
T:LOAD"rygar1.bin",&700
40 MODE 1
50 INK 0,0:BORDER 0:INK 1,26:LOCATE 10,10:P
RINT"1 - 255 vies":LOCATE 10,12:PRINT"2 - P
artie normale":LOCATE 10,14:PRINT"3 - Choix
 des vies"
60 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 60
70 IF a$="1" THEN POKE 7579,255:GOTO 110
80 IF a$="2" THEN GOTO 110
90 IF a$="3" THEN CLS:LOCATE 10,14:INPUT"Co
mbien de vies ",a:IF a>0 AND a<256 THEN POK
E 7579,a:GOTO 110 ELSE 90
100 GOTO 70
110 RESTORE 130:FOR a=&A500 TO &A50D
120 READ b$:POKE a,VAL("&"+b$):NEXT
130 DATA 21,0,7,11,0,1,1,0,90,ED,B0,C3,0,1:
CALL &A500
140 BORDER 0:MODE 0:RESTORE 170:FOR I=0 TO
15
150 READ a:INK I,a
160 NEXT:RETURN
170 DATA 0,26,9,15,12,3,16,1,2,14,6,13,25,1
8,20,24
```

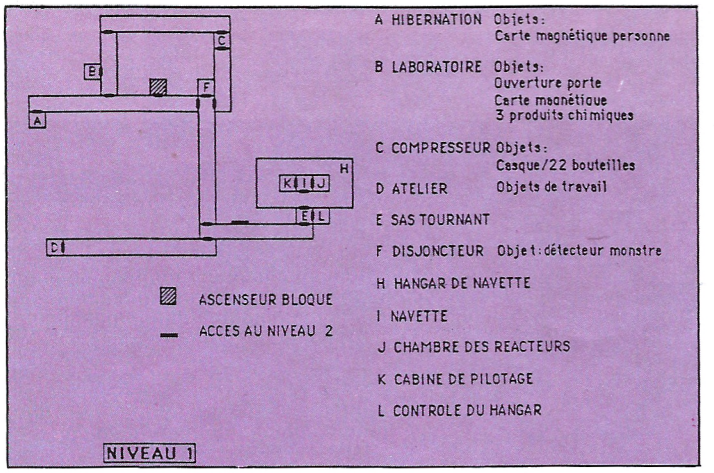


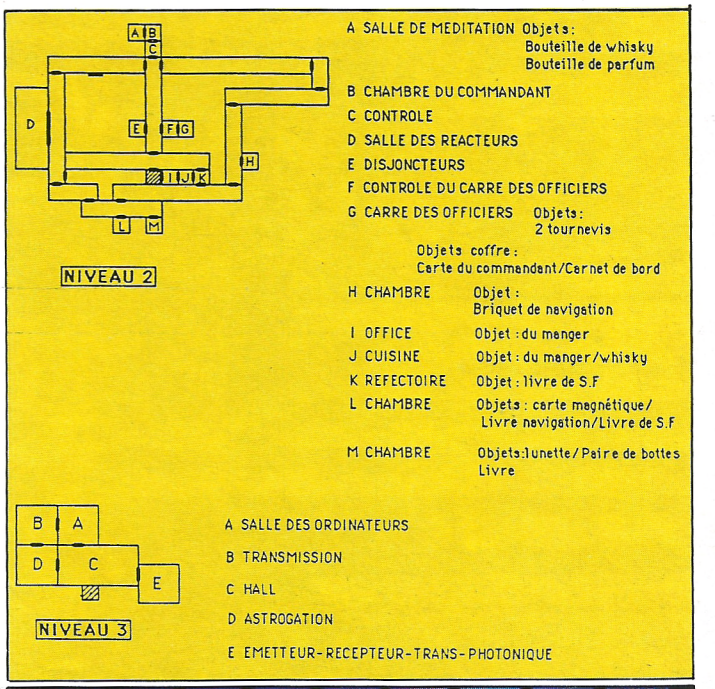



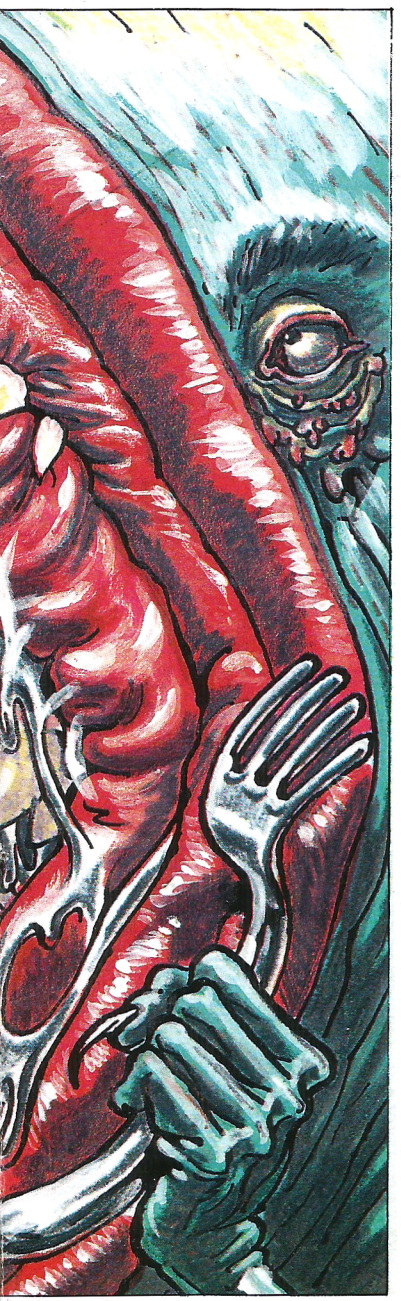
Solution de Relief Action

(Loriciels)

Vous êtes le dernier survivant du vaisseau spatial Nostromo. Seule chance de survie, atteindre la navette et abandonner le navire malgré le répugnant





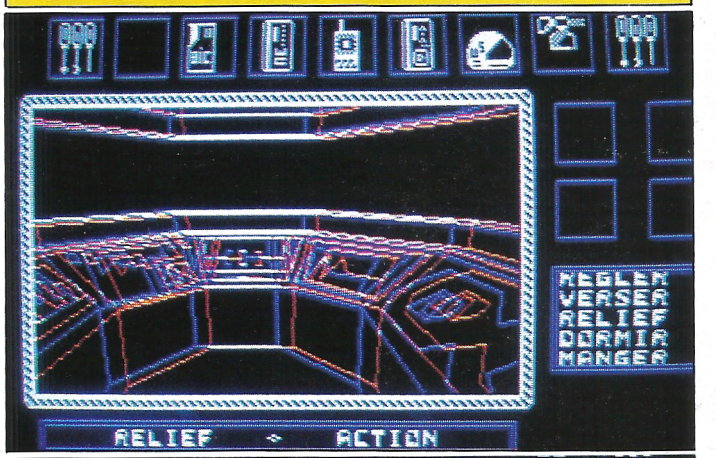


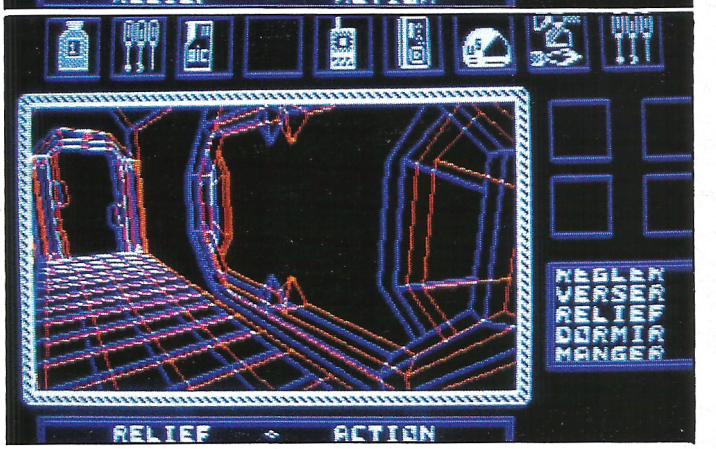
Alien qui rôde dans l'ombre des coursives. Regardez la console principale de l'ordinateur de bord, il y a un message pour vous : "*** Message prioritaire... stratégie d'évasion conseillée... attention... Top départ ***".

Prendre au niveau 1, l'ouverture des portes (salle B) ainsi que la carte magnétique. Se diriger vers la salle F pour prendre le détecteur (permet d'éviter le monstre). Aller ensuite vers l'atelier (salle D), prendre clef Anglaise, chalumeau, briquet, morceau de métal ainsi que carte magnétique du mécanicien (qui sera utile par la suite). Allumer le chalumeau, mettre la carte et le morceau de métal (ce qui donnera une clef). Prendre la clef Anglaise, puis se diriger vers la trappe de maintenance et utiliser la clef (la trappe doit s'ouvrir), avancer et faire la même chose pour la deuxième trappe.

Au 2e niveau, se diriger vers la chambre des réacteurs (salle D) pour prendre du combustible (à l'aide de la carte du technicien). Avec la clef se diriger vers le contrôle du carré des officiers. Utiliser la carte magnétique (qui se trouve au niveau 1, salle B). A l'aide de la clef, ouvrir le coffre et prendre le carnet et la carte du commandant. Repartir au niveau 1 et se diriger vers le sas tournant (salle E). Appuyer sur le bouton et utiliser l'ouverture des portes. Une fois dans le contrôle du hangar D, appuyer sur le bouton du tableau de contrôle (la porte extérieure doit s'ouvrir).

Pour retourner au couloir du vaisseau, refaire la même chose dans le sas et se diriger vers le compresseur pour remplir les deux bouteilles (les poser en face de l'appareil). Retourner au sas et mettre le casque. Appuyer sur le bouton pour accéder au hangar de la navette. Entrer dans la navette, y déposer les bouteilles et refermer la porte. Mettre les combustibles dans la chambre des réacteurs, entrer dans la cabine de pilotage puis appuyer sur le bouton de gauche". Attention!!! Attention!!! Unité Analyse Prospective signale présence possible du monstre dans navette à ce niveau de jeu *** Stop... Fin de transmission... crcrcr...***"





LECTEURS, n'usez plus vos doigts !

La logithèque d'AM-MAG

Une myriade de messages d'erreur résulte de l'interminable saisie d'un listing prometteur? Votre raison vacille? Nous avons de quoi apaiser vos tourments...



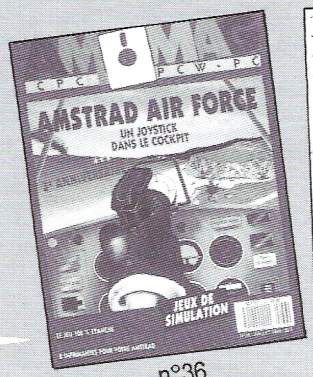
ENFIN PRETE!
La disquette PCW sur laquelle sont regroupés les programmes parus dans nos numéros. **120 F**

3 utilitaires : Vérificateur V.3 - Desfrac - Tailfich.

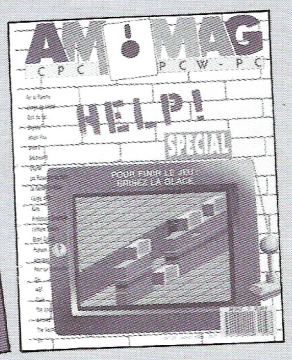
3 jeux : Othello - La Ville Infernale - Mission Détector.

COMPILATION 140 F

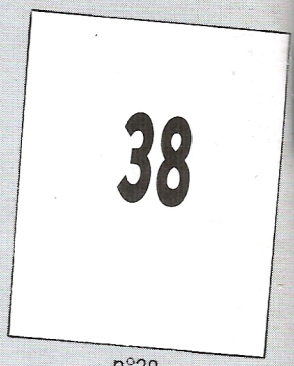
Une disquette regroupe tous les programmes publiés dans nos trois derniers numéros :



n°36



n°37



n°38

Jeux : Infernal Castle, Fantôme, Tron.
Utilitaires : Animateur basic, Rock'n Scroll, Amsaisie, Vérificateurs V.2.
Des Dix par DIX à foison **+ 1 inédit exceptionnel : *SPY***

BON DE COMMANDE

Choix **Compilations à déguster**

- ☐ **3-4-5** : CPC paint, RSX music, amsmoniteur, Spiderman 2, conjugaisons, le bombardier, dump secteur disc, histogrammes en 3D, récupération fichiers disc, récupération fichiers prot., biorythmes.
- ☐ **6-7-8** : Gloup, taquin, jacquet, A.P.I.D, tennis 3D, rallye 66, pronofoot, musicsoft, statistiques, Amstradascii, crayon opt. 1, crayon opt. 2, casse-briques, géo de France, extensions 464, le compte est bon, Othello.
- ☐ **9-10-11** : M.A.O, gesrevue, Trafalgar, fonctions, Amstermind, labynotaure, musithèques, redéfinition, morts célèbres, verbes irréguliers, nibbler.
- ☐ **12-13-14** : Q-R, loto, X-men, JPG-3D, labybi, gécamob, gest disc, startball, 3D château, extra simon, musithèques, RSX fenêtres, calcul mental, space invaders, Ah! Les vacances, puissance quatre, il pleut bergère, scrolling/déconnect, Amstradian graffitis.
- ☐ **15-16-17** : debug, espace, grille, runner, sphéric, CPC tank, Amsbase, Amspokor, géométrie, oil panic, blockhaus, Mirage IV, warblock, Epson pack, casse-tête, carrés magiques, vérificateurs V.2, monnaies étrangères.
- ☐ **18-19-20** : oil, crypto, pacman, module, rundisc, flipper, dirutil, Amsynth, bowling, G.M.D.B, anagram, fantômes, refusnik, heureduc, culinaire, internal micro, vérificateurs V.2, gestion de fenêtres.
- ☐ **21-22-23** : spot, astro, pente, combat, Othello, Amsynth, ice strad, boîte à outils, courbes math, curseur flash, arcsin/arccosin, vérificateurs V.2.
- ☐ **24-25-26** : belote, compact, tablatur, analyser, matrices, cer-bert, boursicote man, flight simulator, vérificateurs V.2.
- ☐ **27-28-29** : inversion d'écran, QCM V.2, expert, pluies acides, intro musicale, musique, facture 9, RSX écran, simplification de fraction, supercopter, basic, cauchemar, machaon, mouche, amsaisie, sprites, vérificateurs V.2.
- ☐ **30-31-32** : verlan, utilitaire 208 ko, chasse à l'homme, ku klux klan, dream walker, redstone, gestion souris, caracter, destroy +, suprax, star wars, amsaisie, vérificateurs V.2.
- ☐ **33-34-35** : bouncing creatures, résolution, fenêtrad, traceur de fonctions, blabla technocratique, color, dix par dix, amsaisie, vérificateurs V.2.
- ☐ **36-37-38** : infernal castle, animateur basic, Rock'n Scroll, fantôme, tron, dix par dix, amsaisie, vérificateurs V.2, Spy.

☐ Je commande la disquette pour PCW : 120 F

Règlement par ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat
Nom : _____ Prénom _____
Adresse : _____
_____

A retourner à Laser Presse AM MAG, Service Diffusion
5/7, rue de l'Amiral Courbet 94160 SAINT-MANDE
Egalement utilisable le bon de commande des anciens numéros cassettes, disquettes.

Prix dégressif

1 disquette : 140 f

2 disquettes : 120 f l'ex. soit 240 f

3 disquettes : 100 f l'ex. soit 300 f

4 disquettes : 90 f l'ex. soit 360 f
+ 90 f pour chaque disquette supplémentaire.

Disquettes à 90 F,
pour une commande à partir de 4 exemplaires.

AUTEURS

Nous attendons vos réalisations! Vous programmez et vous souhaitez faire profiter nos lecteurs de vos productions originales. Faites nous parvenir ce bon dûment rempli.

Je soussigné _____
Adresse : _____
_____

Certifie sur l'honneur être l'auteur de ce programme et autorise AM MAG à le publier sous formes diverses (revues, sup. disquettes)
Date et signature obligatoires _____
Tous nos listings parus sont rémunérés.

TRON

Oui, il s'agit bien du célèbre TRON de votre enfance (deux joueurs), offrant ici 16 tableaux et une célébrité progressive, due à l'efficacité du langage machine. L'adaptation au modèle 464 nécessite les modifications suivantes :
— supprimez la ligne 220
— 720 WHILE INKEY(47)<>0:WEND
Chaque joueur dirige un trait sur l'écran en obligeant son rival à percuter la bordure de l'écran, son propre trait, celui de l'adversaire, ou bien encore les obstacles présents (têtes de mort ou obstacles mobiles éventuels). Le perdant fait gagner 250 points à son concurrent. Les coffres présents dans certains tableaux, octroient 20 points au joueur qui les rencontre. Le joueur gagnant est celui qui totalise le meilleur score en fin de jeu.

Déplacements

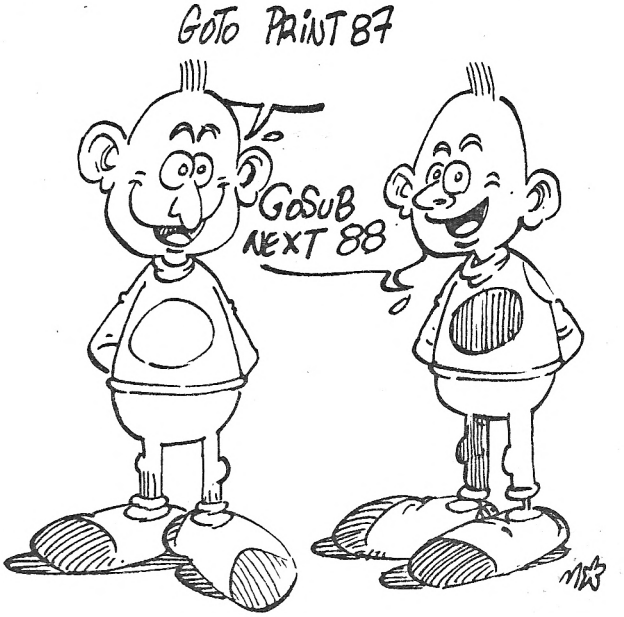
Joueur de droite : ']' (haut), '\' (bas), 'l' (droite), '.' (gauche).
Joueur de gauche : 'A' (haut), 'Z' (bas), 'C' (droite), 'X' (gauche).
En cours de partie, l'appui sur ENTER autorise le passage au tableau suivant (exclusivement sur 6128).

Vincent Barat

```
10 '******************************** [1460]
****
20 '*TRON * V.BARAT & AMSTRAD MAGAZ [1315]
INE*
30 '******************************** [1460]
****
40 '--------------                   [878]
50 'Initialisation                   [1184]
60 '--------------                   [878]
70 MODE 1:LOCATE 5,5:PEN 1:INK 1,26 [2799]
,0:PRINT "PATIENTEZ SVP ..."
80 IF PEEK(&A000)=33 THEN 160        [1674]
90 SYMBOL AFTER 229:SYMBOL 230,&7E, [4242]
&BF,&C2,&84,&FF,&A1,&FF,&0:SYMBOL 2
32,&42,&DB,&24,&24,&18,&18,&C3,&42
100 MEMORY &9FFF:RESTORE 1350:FOR i [3566]
=&A000 TO &A4A6:READ a$:POKE i,VAL(
"&"+a$):NEXT i
110 KEY 128,CHR$(13)+"pen 1:mode 2: [2330]
list "
120 ENT 1,30,-2,1:ENV 1,16,-1,15:EN [2555]
T -2,5,-3,1,10,3,1
130 '----------------------          [1174]
140 'Debut et presentation           [1362]
150 '----------------------          [1174]
160 CLEAR:FOR i=&A501 TO &A504:POKE [2161]
 i,0:NEXT:t=0:v=0
170 t=0:v=0                          [453]
180 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,1 [2344]
4:INK 3,20:BORDER 14
190 PEN 1                            [549]
200 RESTORE 1280                     [775]
210 FOR j=5 TO 12:FOR i=5 TO 35:REA [2310]
D a:LOCATE i,j:PRINT CHR$(a):NEXT i
,j
220 GRAPHICS PEN 1:MOVE 100,300:FIL [5128]
L 1:MOVE 250,325:FILL 2:MOVE 350,32
5:FILL 3:MOVE 525,325:FILL 1
230 FOR i=1 TO 100:SOUND 1,0,5,15,0 [3462]
,0,i/100*31:INK RND*2+1,RND*26:NEXT
240 SOUND 1,0,0,0,1,0,31             [1087]
250 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,1 [2344]
4:INK 3,20:BORDER 14
260 '--------------------            [1051]
270 'Programme principal             [1950]
280 '--------------------            [1051]
290 t=t+1:IF t=17 THEN 610           [51]
300 MODE 1                           [506]
310 ON t GOSUB 750,780,810,840,870, [4206]
900,930,970,1010,1040,1070,1100,113
0,1160,1190,1220
320 GOSUB 550                        [943]
330 GOSUB 690                        [970]
340 GOSUB 470                        [966]
350 IF v=1 THEN POKE(&A500),40       [1932]
360 IF v=2 THEN POKE(&A500),30       [1005]
370 IF v=3 THEN POKE(&A500),20       [1783]
380 IF v=4 THEN POKE(&A500),10       [2390]
390 IF v=5 THEN POKE(&A500),8        [1762]
400 IF v=6 THEN POKE(&A500),4        [1816]
410 IF v=7 THEN POKE(&A500),2        [886]
420 IF v=8 THEN POKE(&A500),1        [1430]
430 IF obs=1 THEN POKE &A505,1 ELSE [975]
 POKE &A505,0
440 IF vobs=2 THEN POKE &A506,2 ELS [2944]
E POKE &A506,4
450 CALL &A000:GOTO 290              [1239]
460 '----------------------------    [1416]
470 'Affiche score tableau vitesse   [1622]
480 '----------------------------    [1416]
490 LOCATE 2,25:PEN 1:PRINT "SCORE   [7063]
1:":LOCATE 27,25:PEN 2:PRINT "SCORE
 2:":LOCATE 16,24:PEN 3:PRINT "TABL
EAU":LOCATE 16,25:PRINT "VITESSE"
500 PEN 1:LOCATE 10,25:PRINT USING   [1773]
"######";PEEK(&A502)*256+PEEK(&A501)
510 LOCATE 35,25:PRINT USING "###### [4879]
";PEEK(&A504)*256+PEEK(&A503)
520 LOCATE 24,24:PRINT USING "##";t  [1466]
530 LOCATE 24,25:PRINT USING "##";v  [1418]
540 RETURN                           [555]
550 '-----                           [438]
560 'Cadre                           [522]
570 '-----                           [438]
580 PLOT 0,32,1:DRAW 0,398:DRAW 638 [2247]
,398:DRAW 638,32:DRAW 0,32
590 RETURN                           [555]

600 '----------------                [874]
610 'Fin de la partie                [730]
620 '----------------                [874]
630 MODE 1                           [506]
640 LOCATE 5,4:PEN 3:PRINT CHR$(150 [10301]
);STRING$(16,154);CHR$(156):LOCATE
5,5:PEN 1:PRINT CHR$(149);"FIN DE L
A PARTIE";CHR$(149):LOCATE 5,6:PEN
3:PRINT CHR$(147);STRING$(16,154);C
HR$(153)
650 LOCATE 5,10:PEN 1:PRINT "SCORE   [6444]
1:";:PEN 3:PRINT USING "######";PEEK
(&A502)*256+PEEK(&A501)
660 LOCATE 5,12:PEN 2:PRINT "SCORE   [4188]
2:";:PEN 3:PRINT USING "######";PEEK
(&A504)*256+PEEK(&A503)
670 GOSUB 690:GOTO 10                [1341]
680 '------------------              [858]
690 'Appuyez sur espace              [1438]
700 '------------------              [858]
710 LOCATE 10,25:PEN 1:PRINT "Appuy [2237]
ez sur <ESPACE>"
720 WHILE PEEK(&B63A)<>128:WEND      [1174]
```

```
730 LOCATE 10,25:PEN 1:PRINT "                [1797]
                "
740 RETURN                                    [555]
750 'Tableau 1                                [592]
760 v=1                                       [326]
770 RETURN                                    [555]
780 'Tableau 2                                [587]
790 v=1:FOR i=1 TO 15:LOCATE RND*20           [5561]
+10,RND*20+2:PEN RND*1+1:PRINT CHR$
(232):NEXT
800 RETURN                                    [555]
810 'Tableau 3                                [590]
820 v=2:FOR i=1 TO 10:LOCATE RND*20           [5165]
+10,RND*20+2:PEN 3:PRINT CHR$(230):
NEXT
830 RETURN                                    [555]
840 'Tableau 4                                [585]
850 v=2:FOR i=1 TO 15:LOCATE RND*20           [8248]
+10,RND*20+2:PEN 3:PRINT CHR$(230):
NEXT:FOR i=1 TO 10:LOCATE RND*20+10
,RND*20+2:PEN RND*1+1:PRINT CHR$(23
2):NEXT
860 RETURN                                    [555]
870 'Tableau 5                                [588]
880 v=3:FOR i=5 TO 35 STEP 5:PEN 3:           [5248]
FOR j=5 TO 20 STEP 5:LOCATE i,j:PRI
NT CHR$(230):NEXT j,i
890 RETURN                                    [555]
900 'Tableau 6                                [583]
910 v=3:FOR i=5 TO 35 STEP 5:PEN RN           [6847]
D*1+1:FOR j=5 TO 20 STEP 5:LOCATE i
,j:PRINT CHR$(232):NEXT j,i
920 RETURN                                    [555]
930 'Tableau 7                                [586]
940 v=4:PEN 1:FOR i=4 TO 22 STEP 6:           [4680]
LOCATE 5,i:PRINT STRING$(30,154):NE
XT
950 PEN 3:FOR j=7 TO 22 STEP 6:FOR            [5287]
i=10 TO 30 STEP 10:LOCATE i,j:PRINT
 CHR$(230):NEXT i,j
960 RETURN                                    [555]
970 'Tableau 8                                [581]
980 v=4:FOR i=3 TO 6 STEP 3:PEN 1:L           [11401]
OCATE 5,i:PRINT CHR$(150);STRING$(3
0,154):LOCATE 5,i+1:PRINT CHR$(149)
;" ";:PEN 3:PRINT STRING$(5,230):PE
N 1:LOCATE 5,i+2:PRINT CHR$(147);ST
RING$(30,154):NEXT
990 FOR i=16 TO 19 STEP 3:PEN 2:LOC           [11544]
ATE 5,i:PRINT STRING$(30,154);CHR$(
156):LOCATE 29,i+1:PEN 3:PRINT STRI
NG$(5,230);:PEN 2:PRINT " ";CHR$(14
9):LOCATE 5,i+2:PRINT STRING$(30,15
4);CHR$(153):NEXT
1000 RETURN                                   [555]
1010 'Tableau 9                               [584]
1020 GOSUB 750:obs=1:vobs=2:v=5               [1898]
1030 RETURN                                   [555]
1040 'Tableau 10                              [752]
1050 GOSUB 780:v=5                            [1126]
1060 RETURN                                   [555]
1070 'Tableau 11                              [755]
1080 GOSUB 810:v=6                            [859]
1090 RETURN                                   [555]
1100 'Tableau 12                              [758]
1110 GOSUB 850:v=6                            [1243]
1120 RETURN                                   [555]
1130 'Tableau 13                              [761]
1140 GOSUB 870:v=7:vobs=4                     [2151]
1150 RETURN                                   [555]
1160 'Tableau 14                              [764]
1170 GOSUB 900:v=7                            [1599]
1180 RETURN                                   [555]
1190 'Tableau 15                              [767]
1200 GOSUB 930:v=8                            [1387]
1210 RETURN                                   [555]
1220 'Tableau 16                              [770]
1230 GOSUB 980:v=8                            [885]
1240 RETURN                                   [555]
1250 '------------------                     [858]
1260 'Datas presentation                      [667]
1270 '------------------                     [858]
1280 DATA 150,154,154,154,154,154,1           [10532]
56,32,150,154,154,154,154,154,156,3
2,150,154,154,154,154,154,156,32,15
0,154,156,32,150,154,156,149,32,32,
32,32,32,149,32,149,150,154,154,154
,156,149,32,149,150,154,154,154,156
,149,32,149,32,149,32,149,32,149
1290 DATA 147,154,156,32,150,154,15           [10725]
3,32,149,147,154,154,154,153,149,32
,149,149,32,32,32,149,149,32,149,32
,147,156,149,32,149,32,32,149,32,14
9,32,32,32,149,32,32,32,150,154,153
,32,149,149,32,32,32,149,149,32,149
```




```
,32,32,147,153,32,149
1300 DATA 32,32,149,32,149,32,32,32           [10650]
,149,32,150,156,147,156,32,32,149,1
49,32,32,32,149,149,32,149,32,150,1
56,32,32,149,32,32,149,32,149,32,32
,32,149,32,149,147,156,147,156,32,1
49,149,32,32,32,149,149,32,149,32,1
49,147,156,32,149
1310 DATA 32,32,149,32,149,32,32,32           [10652]
,149,32,149,32,147,156,149,32,149,1
47,154,154,154,153,149,32,149,32,14
9,32,149,32,149,32,32,147,154,153,3
2,32,32,147,154,153,32,32,147,153,3
2,147,154,154,154,154,154,153,32,14
7,154,153,32,147,154,153
1320 '---------------------                  [1174]
1330 'Data langage machine                    [1703]
1340 '---------------------                  [1174]
1350 DATA 21,64,00,22,D7,A3,21,1C,0           [9951]
2,22,D9,A3,21,C8,00,22,DB,A3,22,DD,
```

```
A3,CD,BC,A1,3E,00,32,E1,A3,32,E2,A3
,3E,04,32,DF,A3,3E,03,32,E0,A3,DD,2
1,F4,A3,3E,32,DD,77,00,3E,00,DD,77,
01,DD,77,03,3E,20,DD,77,02,DD,21,FC
,A3,3E,FF,DD,77,00,3E,00,DD,77,01,D
D,77
1360 DATA 03,3E,20,DD,77,02,3A,06,A [13932]
5,32,EA,A3,3A,05,A5,FE,01,C2,72,A0,
DD,21,F4,A3,CD,8C,A3,DD,21,FC,A3,CD
,8C,A3,3A,35,B6,FE,40,C8,CD,CA,A0,3
A,05,A5,47,3A,EB,A3,A0,FE,01,CC,43,
A3,CD,A5,A0,3A,E1,A3,FE,01,CA,B9,A0
,3A,E2,A3,FE,01,CA,B9,A0,3A,00,A5,4
7
1370 DATA CD,9B,A2,C3,72,A0,3A,EB,A [17258]
3,FE,01,CA,B3,A0,3E,01,32,EB,A3,C9,
3E,00,32,EB,A3,C9,3A,E1,A3,FE,01,CC
,A6,A2,3A,E2,A3,FE,01,CC,EB,A2,C9,3
A,3D,B6,FE,20,CC,02,A1,FE,80,CC,0E,
A1,3A,3C,B6,FE,80,CC,1A,A1,FE,40,CC
,26,A1,3A,37,B6,FE,08,CC,32,A1,FE,4
0,CC
1380 DATA 3E,A1,3A,38,B6,FE,40,CC,5 [2846]
6,A1,FE,80,CC,4A,A1,CD,62,A1
1390 DATA C9,3A,DF,A3,FE,02,C8,3E,0 [12198]
1,32,DF,A3,C9,3A,DF,A3,FE,01,C8,3E,
02,32,DF,A3,C9,3A,DF,A3,FE,04,C8,3E
,03,32,DF,A3,C9,3A,DF,A3,FE,03,C8,3
E,04,32,DF,A3,C9,3A,E0,A3,FE,02,C8,
3E,01,32,E0,A3,C9,3A,E0,A3,FE,01,C8
,3E,02,32,E0,A3,C9,3A,E0,A3,FE,04,C
8,3E
1400 DATA 03,32,E0,A3,C9,3A,E0,A3,F [12606]
E,03,C8,3E,04,32,E0,A3,C9,2A,DB,A3,
ED,5B,D7,A3,3A,DF,A3,FE,01,CC,B0,A1
,FE,02,CC,B3,A1,FE,03,CC,B9,A1,FE,0
4,CC,B6,A1,22,DB,A3,ED,53,D7,A3,2A,
DD,A3,ED,5B,D9,A3,3A,E0,A3,FE,01,CC
,B0,A1,FE,02,CC,B3,A1,FE,03,CC,B9,A
1
1410 DATA FE,04,CC,B6,A1,ED,53,D9,A [12714]
3,22,DD,A3,CD,BC,A1,C9,23,23,C9,2B,
2B,C9,13,13,C9,1B,1B,C9,2A,DB,A3,ED
,5B,D7,A3,CD,F0,BB,FE,00,CA,D5,A1,F
E,03,CA,0D,A2,3E,01,32,E1,A3,2A,DD,
A3,ED,5B,D9,A3,CD,F0,BB,FE,00,CA,EE
,A1,FE,03,CA,2D,A2,3E,01,32,E2,A3,3
E,01
1420 DATA CD,DE,BB,2A,DB,A3,ED,5B,D [3140]
7,A3,CD,EA,BB,3E,02,CD,DE
1430 DATA BB,2A,DD,A3,ED,5B,D9,A3,C [13520]
D,EA,BB,C9,2A,D7,A3,CD,4D,A2,ED,5B,
DB,A3,CD,62,A2,21,96,A4,CD,AA,BC,2A
,01,A5,11,14,00,19,22,01,A5,C3,D5,A
1,2A,D9,A3,CD,4D,A2,ED,5B,DD,A3,CD,
62,A2,21,9F,A4,CD,AA,BC,2A,03,A5,11
,14,00,19,22,03,A5,C3,EE,A1,CD,2C,A
3,CD
1440 DATA 2C,A3,CD,2C,A3,CD,2C,A3,7 [14805]
D,3C,32,E8,A3,21,90,01,C9,ED,52,CD,
2C,A3,CD,2C,A3,CD,2C,A3,CD,2C,A3,7D
,3C,32,E9,A3,3E,01,CD,9F,BB,3E,00,C
D,90,BB,3E,1F,CD,5A,BB,3A,E8,A3,CD,
5A,BB,3A,E9,A3,CD,5A,BB,3E,E6,CD,5A
,BB,3E,00,CD,9F,BB,C9,0E,FF,0D,C2,9
D
1450 DATA A2,05,C2,9B,A2,C9,2A,D7,A [11430]
3,CD,D8,A2,21,84,A4,DD,E5,CD,AA,BC,
DD,E1,2A,DB,A3,CD,C7,A2,2A,03,A5,11
,FA,00,19,22,03,A5,C9,CD,2C,A3,11,0
8,00,19,DD,75,02,DD,74,03,CD,0C,A3,
C9,DD,21,EC,A3,11,08,00,CD,2C,A3,ED
,52,DD,75,00,DD,74,01,C9,2A,D9,A3,C
D,D8
1460 DATA A2,21,8D,A4,DD,E5,CD,AA,B [1699]
C,DD,E1,2A,DD,A3,CD,C7,A2
1470 DATA 2A,01,A5,11,FA,00,19,22,0 [13721]
1,A5,C9,3E,0A,32,E7,A3,CD,8C,A3,06,
30,CD,9B,A2,CD,8C,A3,06,30,CD,9B,A2
,3A,E7,A3,3D,32,E7,A3,C2,11,A3,C9,C
B,44,CA,3A,A3,CB,1C,CB,BC,CB,1D,CB,
FD,C9,CB,1C,CB,BC,CB,1D,CB,BD,C9,DD
,21,F4,A3,CD,8C,A3,DD,7E,02,FE,C8,C
C,79
1480 DATA A3,FE,20,CC,85,A3,3A,EA,A [11288]
3,DD,46,02,80,DD,77,02,CD,8C,A3,DD,
21,FC,A3,CD,8C,A3,3A,EA,A3,DD,46,02
,80,DD,77,02,CD,8C,A3,C9,3A,06,A5,4
7,3E,FF,98,3C,32,EA,A3,C9,3A,06,A5,
32,EA,A3,C9,DD,5E,00,DD,56,01,DD,6E
,02,26,00,CD,1D,BC,22,E3,A3,DD,5E,0
6
1490 DATA DD,56,07,DD,7E,05,32,E5,A [9227]
3,3E,08,32,E6,A3,DD,46,04,1A,4E,A9,
77,23,13,10,F8,2A,E3,A3,CD,26,BC,22
```




```
,E3,A3,3A,E6,A3,3D,32,E6,A3,C2,AE,A
3,3A,E5,A3,3D,32,E5,A3,C2,A9,A3,C9,
D2,01,2E,02,C8,00,18,01,04,03,00,01
,C3,DA,00,00,00,14,0D,04,01,0F,01,9
4,00
1500 DATA 04,02,04,A4,32,00,3C,00,0 [1923]
4,02,44,A4,FF,00,3C,00,04
1510 DATA 02,44,A4,00,00,40,00,41,5 [12603]
0,00,00,21,00,48,48,20,41,01,00,10,
4B,1E,40,11,1E,4F,90,50,7F,1E,48,30
,35,DE,08,C2,3F,AF,5A,30,4F,BF,08,2
0,0F,3E,48,10,92,4A,00,20,10,58,40,
20,20,28,00,40,80,20,40,00,00,00,00
,00,18,01,00,00,04,80,08,70,70,E0,2
8,00
1520 DATA 87,1E,10,14,2D,87,A0,29,5 [11477]
A,4B,48,21,A5,A5,49,61,5A,5A,4A,A1,
A5,A5,48,21,5A,5A,58,25,2D,A5,68,18
,1E;4B,80,00,87,1E,08,00,70,E0,06,0
0,81,20,00,00,40,18,00,01,01,02,50,
00,00,00,00,00,02,01,02,64,00,00,00
,00,00,01,00,01,50,00,00,0F,32,00,0
2
1530 DATA 00,01,64,00,00,0F,32       [1510]
```

SOFT

FIRE AND FORGET

Fire and Forget (tire et oublie) est un système de tir sophistiqué qui prend une cible entièrement en charge jusqu'à sa destruction; voici pour la culture générale. Le Fire and Forget de Titus est un jeu pour PC qui ressemble quelque peu à un Crazy Cars qui aurait de menus problèmes avec une armées de chars, d'hélicoptères et divers obstacles.

Le jeu se jouant seul ou à deux, je me suis empressé d'aller chercher Stumpik. Il ne fut pas difficile à localiser car vers quatre heures du matin, il est habituellement accroché à sa bécane, un joystick dans une main, un café serré dans l'autre.

Le duo infernal

«Sans nous, le monde est perdu». C'est la routine quotidienne, sauver la planète. Le Thunder Master, un 4 x 4 d'enfer équipé d'un moteur V16 triple turbo (excusez du peu) nous attend dans la cour, le Thunder Cloud posé sur son toit. On se partage la tâche. Comme Stumpik a les pieds sur terre, il prend la voiture et moi qui plane, je me glisse dans le petit engin à sustentation magnétique (les aimants de Vérone, vous connaissez ?).

Un planisphère indique les points chauds du monde. Du côté des émirats, ça va mal... C'est là que nous allons. Une option permet de choisir les teintes de l'écran: dominante de bleu ou univers verdâtre inquiétant? Va pour le bleu.
Le 4 x 4 Thunder Master s'élance sur la route; son alter ego, le petit Thunder Cloud volète de-ci de-là. Il ne monte pas bien haut, limité par son système de propulsion. Mais il est vif et il a de la ressource. Des dunes se profilent au loin, ainsi qu'une ville (Riyad ou Bahrein sûrement, j'y passais mes vacances naguère).

Apocalypse now

Le scrolling est d'une fluidité parfaite et la vitesse est vertigineuse. C'est qu'il faut aller vite, très vite. Quelques barrages en barbelés encombrent la route et parfois un rocher traîne sur le chemin. Stumpik

ARAC

Arac est l'abréviation d'arachnéide qui signifie araignée. Le personnage que vous allez diriger s'apparente en fait plus à un podocéphale (comme Xunk) ; grâce à lui, vous devrez rétablir la stabilité des réacteurs avant que ceux-ci ne fassent sauter la jungle souterraine, et le monde entier par la même occasion.

Ah ! Les méfaits de la civilisation ! Trois réacteurs chimiques situés en dessous de la citadelle, votre ville, menacent d'exploser et de faire sauter celle-ci, en méme temps que la jungle souterraine où ils sont situés. Vous y avez été envoyé (dans la jungle, pour ceux qui ne suivent pas) afin de les stabiliser. Vous pouvez choisir entre une partie longue (30 mn pour stabiliser les réacteurs) et une partie courte (20 seulement mais vous partez avec un exemplaire de chacune des créatures de la jungle).

Le lancer du filet

Vous, c'est-à-dire un podocéphale avec une drôle de tête et qui peut balancer des filets. grâce à ces filets, vous pouvez attraper l'une des cinq créatures qui se promènent dans la jungle. Vous choisissez le filet qui correspond à la créature désirée, vous essayez de bien le lancer afin d'attraper la créature qui à ce moment-là se retrouve dans votre cage portable. Jusqu'à huit créatures de chaque type peuvent rentrer dans votre cage. Avec quarante d'entre elles, quoi faire ? Rassurez-vous, vous n'avez pas bossé pour rien car ces créatures vont vous être très utiles. En effet, en échange de leur liberté elles accepteront de vous rendre un petit service.

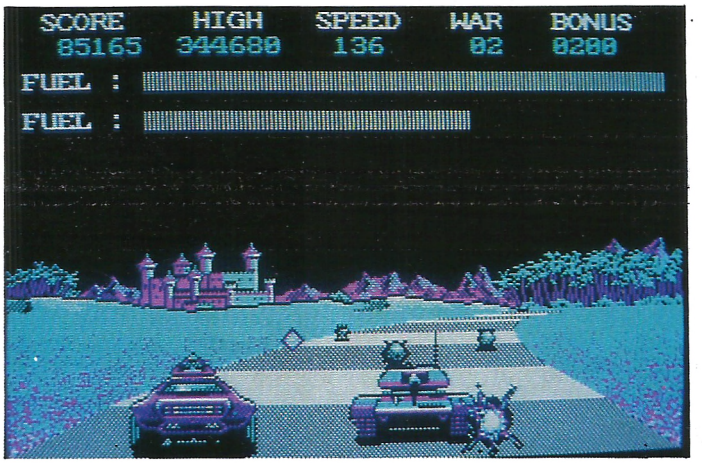
Freedom signifie service

Par exemple, le moustique vous permet de faire des bonds prodigieux, très utiles si vous êtes coincé dans une salle où la seule issue est le plafond. Le perce-oreilles creuse les murs que vous pouvez ainsi traverser, la raie vous aide à retrouver le poing, dernier objet nécessaire à la transformation en Spiderbot, etc. Le bas de l'écran montre votre cage avec les créatures attrapées, ainsi que votre niveau d'énergie, les objets nécessaires à votre transformation en Spiderbot et ceux déjà trouvés, et enfin le pourcentage de jeu déjà réalisé. Pour sélectionner une créature à attraper ou à utiliser, on pousse le joystick vers le bas (car on peut jouer au joystick) et on appuie sur le bouton feu. La fenêtre du bas désigne alors les cinq créatures avec le nombre d'exemplaires de chacune que vous avez déjé attrapées, ainsi qu'une option qui vous permet de vous transformer en Spiderbot.

L'art de la transformation

Pour cela, il vous faut avoir trouvé les deux jambes et le globe rouge de force, ainsi que le poing (aidez-vous de la raie).

slalome avec dextérité pendant que je plane sous un ciel lourd. Une vraie promenade!
Mais les choses se gâtent! Des chars énormes, impressionnants, fondent sur le 4 x 4. C'est le moment de se servir des missiles à propulsion tétranucléaire autoguidés. C'est là que le Fire and Forget intervient: pas le temps de se pâmer sur le réalisme de chaque impact, il faut foncer, toujours foncer! Quelle vie!
Et voilà les hélicoptères, c'est le bouquet! Il fondent par grappes compactes. Mon Thunder Cloud virevolte, tire tous azimuths. Ca saute de tellement partout que je m'y perds. Les hélicoptères s'en prennent maintenant à la voiture. C'est mal parti...
D'autant plus que le niveau de fuel baisse dangereusement. D'ailleurs, ce n'est pas du fuel, c'est de l'omega kérosène assez rare dans la contrée. Pour refaire le plein, il faut passer sur les cônes-citerne parsemant la route.
Le 4 x 4 de Stumpik explose. Une citerne bleue était piégée par une mine! Rien de grave pour le pilote, il a une longue habitude des trépas pixelisés.



Prière de savoir conduire

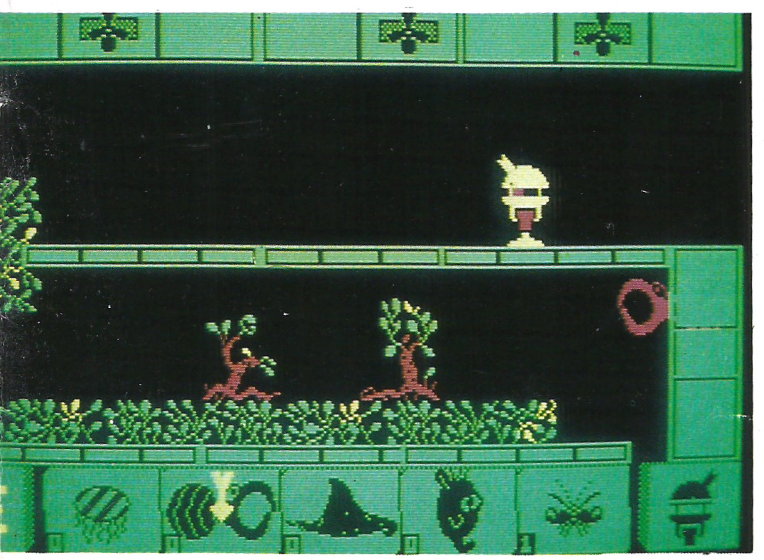
Cet incident nous coûte tout de même 10 000 points, on en recausera à la fin de la partie. La route se divise. Stumpik prend à gauche sur les chapeaux de roues et soulève la poussière. Je suis bien obligé de suivre... Ma réserve de carburant baisse, il va falloir que j'envisage de me ravitailler en vol en vampirisant le Thunder Master.
Changement de décor et de niveau. Le devoir nous appelle ailleurs dans le vaste monde. Il faudra venir à bout de six conflits avant d'avoir la paix et de pouvoir aller prendre un croissant-crème bien chaud au bar du coin qui va bientôt lever son rideau de fer.
Fire and Forget est un très bon jeu malgré une bande sonore réduite au strict minimum (le PC ne sait malheureusement que couiner). C'est un peu dommage pour le moteur V16 dont le grondement aurait été doux à nos oreilles, de même que les explosions. Le graphisme en revanche est particulièrement soigné, y compris les chars et les hélicoptères.
Lors d'un jeu en solitaire, la difficulté s'accroît car le Thunder Cloud qui fait des ravages en vol reste cloué sur le toit de la voiture. Les hélicoptères sont alors tranquilles pour cartonner et ils ne s'en privent pas.
L'option à deux est l'une des originalités de Fire and Forget: alors que dans la plupart des autres jeux les deux joueurs s'affrontent, là, ils font équipe. Les meilleurs scores peuvent être sauvegardés sur la disquette afin de laisser son nom à la postérité.

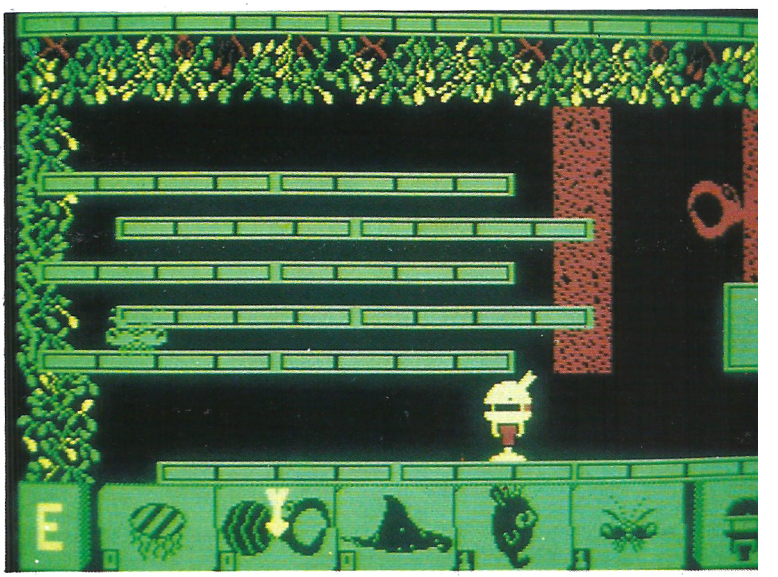
Bernard Jolivalt

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

Une fois transformé, vous pouvez tirer des boules radioactives pour détruire vos ennemis. Vous pouvez ainsi passer les gardes et entrer dans la citadelle. Une fois dans la place, il vous faudra encore retrouver les réacteurs pour les stabiliser. Attention, car une fois transformé en Spiderbot, vous consommez deux fois plus d'énergie, ... et vous perdez lorsque vous n'avez plus d'énergie ou de temps.
Au premier abord, Arac peut sembler bizarre, voire rébarbatif mais il devient vite très très intéressant à l'utilisation. Tout d'abord, la fin du jeu ne sera pas facile à atteindre ; et puis, les dessins et les déplacements des personnages sont très amusants. Enfin les graphismes, bien que sommaires, sont agréables. Les couleurs sont bien choisies et évitent de s'user les yeux sur le moniteur. Quant aux faibles bruitages, ils présentent l'avantage de la concentration. Un bon jeu d'arcade/aventure.

G.C.





Editeur : Prim Leisure Corporation
Genre : aventure/arcade
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : PC

STREET FIGHTER



Editeur : Go !
Genre : Arcade
Graphisme : ★★★
Difficulté : ★★★
Intérêt : ★★★
Appréciation : ★★★

Vous aimez la baston ? Vous allez être servi avec *Street Fighter* : vous allez en effet combattre deux ennemis différents dans chacune des cinq contrées que sont le Japon, les Etats-Unis, l'Angleterre, la Chine et la Thaïlande.

Pour remporter chacun de ces dix combats, vous devez gagner deux rounds sur trois : attention, si votre adversaire vous prend deux rounds, vous perdez la partie et vous êtes obligé de recommencer à zéro.
Vous sélectionnez d'abord le jeu à un ou deux : dans le deuxième cas, deux personnes s'affronteront dans le pays de leur choix : c'est le vainqueur qui aura pour mission de combattre les dix adversaires, l'autre devant simplement le regarder, bêtement assis sur sa chaise ! Il est en effet dommage que les deux joueurs ne puissent pas combattre l'un après l'autre tous les adversaires, cela aurait pu donner lieu à des compétitions intéressantes. Au début de chaque round, l'ordinateur montre les deux combattants de chaque côté de l'écran et récapitule leurs noms, ainsi que le round et le pays dans lequel a lieu le combat.
A la fin de chaque match, un message vous invite à reprendre le combat si vous avez perdu, ou à continuer si vous avez gagné. L'adversaire est représenté dans une position agressive s'il a gagné, et dans une position de fuite s'il a perdu (tout cela étant, dieu merci, parfaitement logique).
Vous avez deux cents secondes pour terminer un round sinon vous le perdrez. A la fin de chaque round, le temps et l'énergie non utilisés donnent des points supplémentaires. Entre chaque pays vous avez droit à un round de bonus au cours duquel vous devez détruire le plus de briques possible en frappant au moment où votre énergie est la plus forte.
Pendant les combats, vous disposez de dix-sept positions que vous combinez à partir des mouvements de base : déplacements à droite et à gauche, accroupissements et sauts en l'air, plus les coups de pied ou de poing. Vous pouvez par exemple faire une pirouette avant et donner un coup de poing, ou vous accroupir et donner un coup de pied, etc.
Quant aux coups des adversaires, ils dépendent de leurs personnalités : Retsu et Geki, deux maîtres de kung-fu, ont des mouvements assez rapides et des coups de pied redoutables -le deuxième est particulièrement dangereux car c'est un ninja armé de shurikens et qui disparaît à volonté- ; viennent ensuite Joe et Mike,les Américains, dont l'un a des coups de pied en l'air assez dangereux, et l'autre un crochet du gauche extrêmement puissant.
Birdie et Eagle, les deux Anglais, sont quant à eux armés d'un bon coup de tête pour le premier et de deux bâtons pour le second. Birdie est très impressionnant par sa taille mais c'est bien connu que plus ils sont grands...
les Chinois, Lee et Gen, ont pour leur part des coups de pied tournants foudroyants. Enfin, les Thaïlandais Adon et Sagat sont eux aussi très forts en coups de pieds, particulièrement Sagat, capable de vider toute votre énergie en deux coups de pied.
Les décors et les personnages sont en rapport avec les pays : par exemple, Birdie est un anglais au look punk qui vous affronte dans les rues de Londres, et Geki est un Ninja, tout ce qu'il y a de plus japonais.
Les graphismes de *Street Fighter* sont très bien réussis, et les positions et mouvements des combattants sont très réalistes. Les décors de fond sont eux aussi réalistes.
A noter : la version CPC ne comporte que quatre couleurs différentes.
La musique est elle aussi bien réalisée mais, étant omniprésente, elle devient à la longue plutôt lassante. Les bruitages brillent quant à eux par leur absence, ce qui est dommage car quelques bruits de coups, auraient agrémenté le jeu et amélioré le réalisme.
Street Fighter est donc un bon jeu.

Stumpik



Photo d'écran Atari

"Une excellente recette pour un jeu bien accrochant"
CRASH

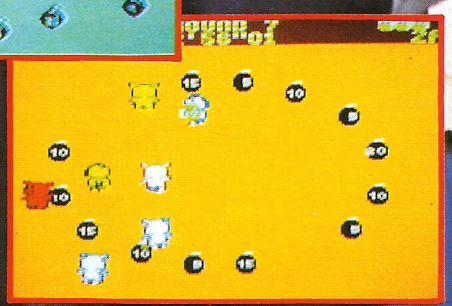
"LA CONVERSION DU JEU EST FANTASTIQUE"
YOUR SINCLAIR



"LE MEILLEUR JEU DE COCHON DE CETTE DECENNIE"
FIELD & FARMING MONTHLY.









CBM64/128
CASSETTE ET DISQUE

SPECTRUM 48/128K
CASSETTE

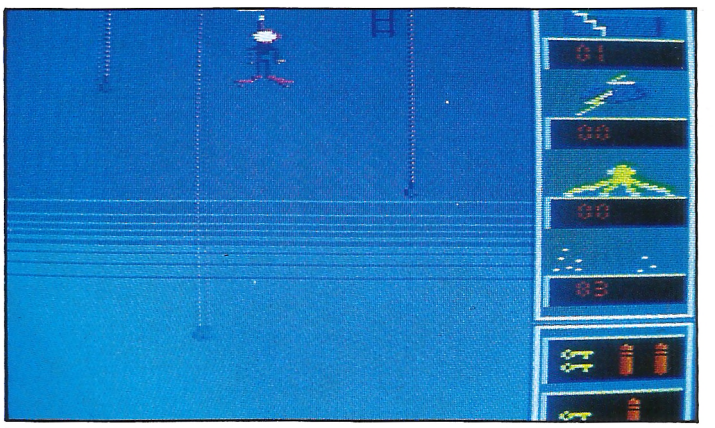
SPECTRUM +3
DISQUE

AMSTRAD
CASSETTE ET DISQUE

U.S. GOLD

U.S. Gold (France), Sarl, B.P.3 Zac de Mousquette, 05740 Châteauneuf de Grasse. Tel: 9342 7144
Description complete sur 3615 MICROMANIA Revendeurs, pour connaitre les dates de sortie, telephonez au 16/9342 7144

AQUANAUTE



Partez à l'aventure dans les profondeurs des océans avec Aquanaute, et découvrez un monde fantastique et merveilleux plein de surprises.....

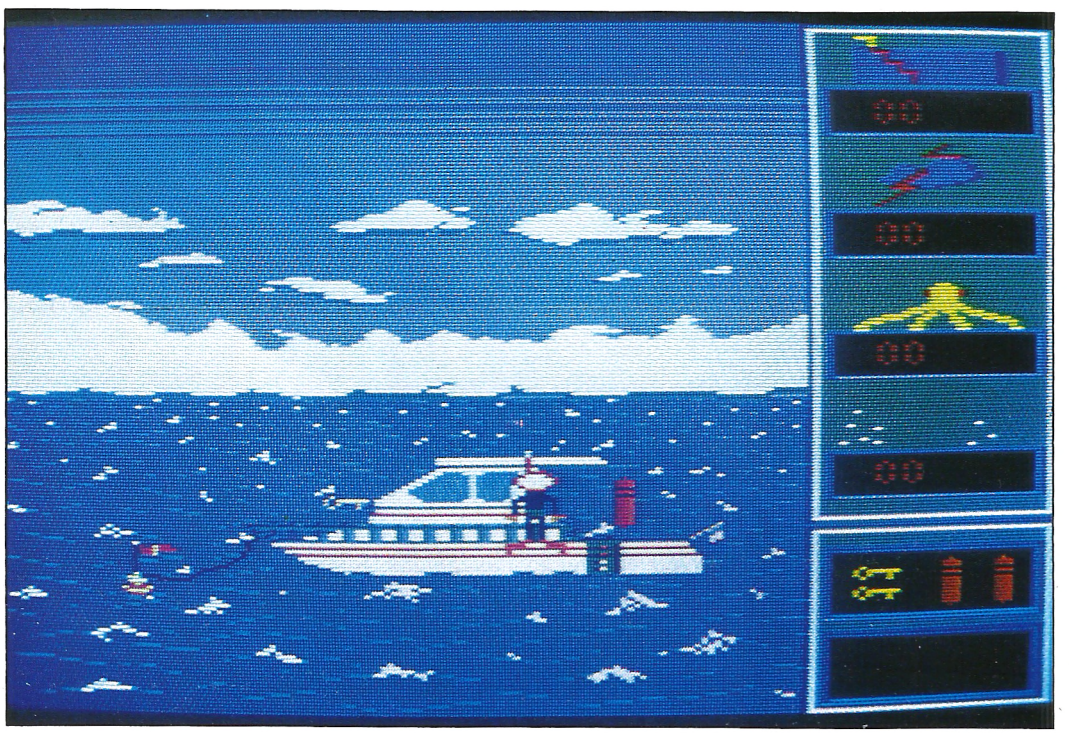
Certains aventuriers recherchent des arches, cependant, d'autres se passionnent pour de véritables trésors perdus au fond des mers. La route qu'empruntaient les galions espagnols dans l'océan indien demeure un des endroits capitaux pour ces chasses. Ayant acquis une vieille carte auprès d'un antiquaire, vous partez à la recherche de la « Juanita » espèrant en tirer quelques pièces d'or.

Sur les pas de Pirates

Avant de plonger, il sera nécessaire de se munir d'une grosse bouteille d'oxygène et d'une clef passe-partout pour ouvrir la serrure du coffre qui séjourne au fond de l'eau. Les premiers obstacles seront des hameçons qui ralentiront votre progression si vous avez le malheur de vous prendre dedans. Continuant la longue descente, vous rencontrerez un énorme requin affamé, des murènes et des pieuvres qui n'hésiteront pas à vous dévorer. Un peu plus en avant, il existe un champ de mine prêtes à exploser au moindre contact. Et comme si cela ne suffisait pas, de méchants pirates vous tendront une embuscade pour récupérer le trésor.

Le plus dur est de remonter

Plongeant toujours plus dans les profondeurs abyssales, vous parvenez à localiser l'épave du galion qui, bercé par les murmures du domaine de Neptune, semble en connaître plus sur le monde que bien des scientifiques. La vision de ce monstre gisant est fantastique, pourtant ce qui attire votre attention, c'est ce coffre de bois. Ce qu'il renferme, plus d'un million de francs en vieilles pièces d'or et autres bijoux d'émeraude et de rubis. Observant le tableau de bord fixé sur le côté droit de l'écran en dessous du profondimètre, vous voyez que votre niveau d'oxygène est bien bas et il vaudrait mieux ne pas trop tarder à regagner le bateau. Seulement, pour remonter, il sera obligatoire d'effectuer quatre palliers de décompression afin de ne pas sombrer dans la folie.



Pas assez ...

Fantastique n'est pourtant pas le qualificatif qui pourrait définir ce logiciel. Hormis de beaux graphismes colorés et des sprites de bonnes dimensions, la qualité de la réalisation n'est pas des meilleures. Sur le carnet de bord, nous pourrions noter un manque évident de bruitages, la gestion des déplacements du plongeur qui n'est pas très souple ni reposante, et enfin, un chargement à partir de la disquette des divers écrans qui retire beaucoup à l'intérêt du jeu.

Christian Roux

Editeur : Fil
Genre : Arcade
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★
Intérêt : ★★
Appréciation : ★★

ORDIVIDUEL

BOUTIQUE PROFESSIONNELLE
22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES - **(1) 43.28.00.71**
BOUTIQUE MICRO-FAMILIALE
20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES - **(1) 43.28.22.06**
REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD

ORDIVIDUEL

Ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - le samedi de 10 h 30 à 19 h - A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes



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

- ☐ synthétiseur vocal ..... **550 F**
- ☐ 7 logiciels vocaux sur disquettes ..... **195 F**

ACCESSOIRES

- ☐ 2e lecteur 3" DF1 ..... **1 590 F**
- ☐ Adaptateur péritel MP 2P ..... **450 F**
- ☐ Câble imprimante ..... **150 F**
- ☐ Câble magnétophone ..... **50 F**
- ☐ Doubleur prise Joystick ..... **100 F**
- ☐ Graphiscope II ..... **990 F**
- ☐ Housse DDI 1 ou FDI 1 ..... **85 F**
- ☐ Lect. disq. 3" DDI 1 ..... **1 990 F**
- ☐ Lect. Disq. 5" 1/4 ..... **1 650 F**
- ☐ Multiface 2 ..... **595 F**

OFFREZ-VOUS UNE 2e TV

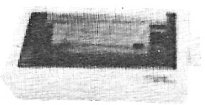


Grâce à cette interface votre moniteur vous servira aussi de TV

- ☐ interface TV ..... **1 190 F**
- ☐ interface TV avec télécommande ..... **1 690 F**

PROMOTION

SEIKOSHA SP 180



- Tête d'impression 9 aiguilles
- Vitesse d'impression de 100 cps en mode listing et 16 cps en NLQ
- Entraînement du papier par friction ou traction
- Plusieurs styles de caractères

☐ Imprimante SEIKOSHA SP 180 ... **1 590 F**

PROMO SPÉCIAL J.O. AMSTRAD



1 ordinateur
+ 1 télévision
Les 2 ne font qu'1

CPC 6128 couleur
+ Interface TV
+ 6 logiciels de jeux
+ 1 Joystick

4 990 F

- ☐ CPC 464 monochrome ..... **1990 F**
- ☐ CPC 464 couleur ..... **2990 F**
- ☐ CPC 6128 monochrome ..... **2990 F**

N'ENTAMEZ PAS VOTRE BUDGET RENTRÉE EMPORTEZ AUJOURD'HUI ET PAYEZ EN DÉCEMBRE

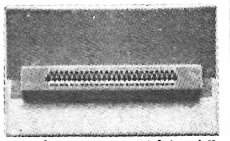
DIGITALISEUR ARA

Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images provenant directement de votre TV. Un logiciel très complet vous permettra d'embellir, retoucher, stocker... les images digitalisées. Entièrement français.



☐ digitaliseur ARA CPC ..... **1 190 F**

Extension 64 K
Extension 256 K



Avec cette extension votre CPC 464 (ou 664) pourra, lui aussi, faire tourner DBASE II, multiplan ou simplement vous permettre d'être moins "à l'étroit" pour vos propres programmes.

- ☐ extension 64 K ..... **499 F**
- ☐ extension 256 K ..... **999 F**

ACCESSOIRES

- ☐ Rallonge Alim + vidéo CPC 464 ..... **130 F**
- ☐ Rallonge Alim + vidéo CPC 128 ..... **180 F**
- ☐ Souris AMX ..... **690 F**
- ☐ Souris Cameron ..... **680 F**
- ☐ Tapis souris ..... **75 F**
- ☐ Joyst. Konix ..... **160 F**
- ☐ Joyst. Switchjoy ..... **185 F**
- ☐ Joyst. cobra ..... **495 F**
- ☐ Joyst. Pro 5000 ..... **170 F**
- ☐ Joyst. Magnum ..... **149 F**

Produits DART

STYLO OPTIQUE : De loin le meilleur de tous, le stylo optique DART à fibre optique vous permettra de réaliser de véritables chef d'œuvres. Fourni avec logiciel d'exploitation très complet.

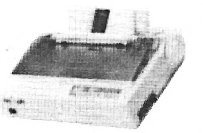
- ☐ stylo optique (disquette) ..... **495 F**
- ☐ stylo optique (cassette) ..... **445 F**

SCANNER GRAPHIQUE : Ce scanner, très simple d'utilisation, vous permettra de digitaliser toute image sur support papier, à partir de la DMP 2000. Fourni avec un logiciel d'exploitation très puissant.

- ☐ scanner graphique "DART" ..... **790 F**

NOUVEAU

STAR LC 10 couleur



- Tête d'impression 9 aiguilles
- Matricielle à impact
- **8 nuances de couleur** l'imprimante accepte aussi les rubans noirs
- Interface parallèle centronics
- Alimentation feuille à feuille en option

☐ Imprimante STAR LC 10 couleur ..... **3290 F**

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE — LOGICIELS — DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE

NOUVEAUTÉ

	C	D
20 000 lieues sous les mers		185 F
Bad Cat	115 F	165 F
Bionic Commando	100 F	175 F
Blood Brothers		150 F
Bobsleigh		170 F
Cholo 3 D	155 F	185 F
Dark side		175 F
Deactivators	80 F	130 F
Galactic Games	90 F	135 F
Gunship	165 F	210 F
Hopping Mad		165 F
Impact		175 F
L'Interprète II (Frç-Ang)		290 F
La formule	125 F	199 F
Le Jeu du Roy	105 F	150 F
Le Syndrome	125 F	199 F
Live Ammo	115 F	165 F
Mario Bros Marauder		155 F
Mickey Mouse	110 F	165 F
Lucky Luke		185 F
Ole	95 F	
Olympe	155 F	305 F
Pegasus PHM		240 F
Power Play	120 F	165 F
Progiciel de Sport	199 F	299 F
Psycho Test		145 F
Scott Winder Reporter		199 F
Skate Crazy	90 F	180 F
Skyfox Sky Hunter		215 F
Street Fighter	110 F	170 F
Street Sports Basketball		175 F
Superstar Foot-Ball	115 F	160 F
Target Renegade	100 F	160 F
The Bard's Tale		220 F
Thundercats	110 F	165 F
Translock II Plus		275 F
Voyage Centre Terre		185 F
Vindicator		140 F

JEUX

	C	D
Beyond The Ice Palace	110 F	155 F
Championship Sprint	105 F	160 F
Charly Chaplin	105 F	155 F
Colossus Chess 4	110 F	130 F
Combat Scholl		130 F
Conspiration	160 F	199 F
Crash Garret		230 F
Crazy Car	135 F	185 F
Cybernoid		135 F
Dark Sceptre	100 F	160 F
Defi au Tarot		180 F
Elite	185 F	
Elite (Français)		195 F
Enlightenment Druid II	90 F	150 F
Garfield		140 F
Gothick		175 F
Gryzor	100 F	145 F
Heartland	100 F	160 F
Impossible Mission 2	110 F	160 F
Capitaine Blood	160 F	235 F
La Panthère Rose	120 F	199 F
Lazer Tag	100 F	165 F
Match Day II		220 F
Micro Scrabble	230 F	265 F
Nebulus		135 F
Nigel Mansell Grand Prix	125 F	195 F
Out Run	115 F	145 F
Pirates		140 F
Platoon	100 F	145 F
Rolling Thunder	95 F	170 F
Shackled	105 F	170 F
Silent Service	110 F	160 F
Space Racer	149 F	199 F
Spy VS Spy	80 F	125 F
Super Ski	150 F	195 F
Trivial Poursuite		325 F
Vixion	125 F	190 F
Karnov	80 F	105 F

COMPILATION

	C	D
4 Aces Simulateur		180 F
6 Pak Vol.3		175 F
Ace Of Aces	100 F	155 F
Album UBI	199 F	255 F
All Stars	95 F	165 F
Arcade Action	115 F	140 F
Best of Elite (commando-bombjack)		150 F
(paperboy-ghost'n g)		150 F
Eres Hits vol.1	150 F	235 F
Eres Hits vol.2	150 F	235 F
Eres Hits vol.3	155 F	240 F
Games Set et Match	90 F	190 F
Gold Hit 3	115 F	185 F
(Rally+2+3Dfight+Infern)	160 F	199 F
(Foot+Tennis+Seaxe)	160 F	199 F
Tony+Aigle+Empire)	160 F	199 F
(Mgt+Maracaib+Billy)	160 F	199 F
(Flash+Atomic+last+Miss)	120 F	170 F
Hit Pack II (6 logiciels)	105 F	145 F
Imagine's Arcade Hits	125 F	155 F
Indoor Sport	100 F	155 F
Pack of Aces	115 F	165 F
Collection Konami	125 F	220 F
Les Classiques Vol.1	160 F	210 F
Les Géants d'Arcade	115 F	180 F
Les Gremlins		190 F
Les Meilleurs au Monde	120 F	195 F
Les Privés	140 F	199 F
Les Trésors de l'US Gold	110 F	
Pack of Aces	115 F	165 F
Pub Games	110 F	145 F
Revol+Great+Cauld+Sorce	160 F	210 F
Top Ten Collection	110 F	180 F
(Canad+Dwarf+Starg+)	149 F	195 F
(Taipan+Xevious+Soc)	195 F	245 F
Karate Ace		175 F
Ocean All Star Hit II	125 F	160 F

ETERNEL

	C	D
Bacterick-Dream	80 F	95 F
Barbarian	100 F	145 F
Billy II	140 F	199 F
California Games	120 F	150 F
Chiffres et Lettres	195 F	280 F
Enduro Racer	105 F	140 F
Eye	120 F	180 F
F15 Strike Eagle	110 F	160 F
Fire Trap	105 F	155 F
Flying Shark	105 F	160 F
Grand Prix 500	150 F	180 F
Greyfell	115 F	160 F
H.M.S. Cobra	299 F	295 F
Han d'Islande		240 F
Hijack	85 F	110 F
Leader Board	115 F	210 F
Mange Cailloux		175 F
Mission Omega	110 F	160 F
Nexus		130 F
Pacific	125 F	230 F
Père Béquille		199 F
Predator		150 F
Prodigy	85 F	110 F
Quad	150 F	199 F
Rama Rama	100 F	150 F
Relief Action	160 F	
Shockway Rider	110 F	155 F
La Guerre des étoiles	120 F	165 F
Strike Force Harrier	125 F	180 F
Survivor	70 F	115 F
Thai Boxing	80 F	100 F
The Eidolon	85 F	110 F
Tour de Force		150 F
Turlogh le rodeur	260 F	260 F
Ultron 1	140 F	175 F
Wonder boy	105 F	145 F
Xarq	120 F	160 F
Xor	145 F	195 F

EDUCATIF

	C	D
24 leçons cm2 calcul	720 F	
24 leçons cm2 gram.	720 F	
Apprends-moi écrire		199 F
Balade pays anglais		720 F
Balade pays Big Ben 6*/5*	180 F	225 F
Français réussite 4*		150 F
Français réussite 6*		150 F
La bataille des brevets		180 F
La bosse des maths 4*		195 F
Les voleurs du temps		250 F
Math 3 (Algèbre 3*)	175 F	199 F
Math 6 (Algèbre 6*)	170 F	200 F
Math cm	220 F	260 F
Math second cycle 1 (2-1-ter)	195 F	235 F
Micro Bac Anglais 1-term		195 F
Micro Bac Français 1-term		195 F
Micro Bac Histoire		195 F
Objectif Europe 4*-3*		195 F
Préparation 6* (valise)		499 F

UTILITAIRE

	C	D
Ades (Assemb.Desass)		255 F
AMX Pagemaker		795 F
Autoformation assembleur	195 F	295 F
Budget familial	160 F	199 F
Dancing Girl (sprites)	130 F	199 F
DBase II		790 F
Discology 5.1		350 F
Grapho		299 F
Hercule II		395 F
La cuisine française		215 F
La solution (t. text. fich. tab)		790 F
Loto	155 F	395 F
Mentel-Mimitel		450 F
Méphisto	175 F	205 F
Multiplan		499 F
Semabank (G. Bancaire)		330 F
The advanced art studio		245 F
The advanced music system		275 F
Vectoria 3D		410 F
The advanced studio	230 F	
Victoria 3D	410 F	

CREDIT — Crédit immédiat pour tout achat supérieur à 1 500 F - Carte de crédit Aurore et Pluriel bienvenues — **CREDIT**

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) ou faites une liste sur feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F de 1000 F à 2000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F)

JE POSSÈDE UN ORDINATEUR DE MARQUE : _____ **TYPE :** _____ **MONITEUR coul ☐ mono ☐**

Nom : _____ **Adresse :** _____

_____ **Code postal :** _____ **Ville :** _____ **Tél. :** _____

Prix TTC - Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ Mandat / ☐ Contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à **ORDIVIDUEL, 20, rue de Montreuil, 94300 VINCENNES**

CB n° de carte _____ **Date de validité** _____ **Signature**

AMM 09/88

TRUCS ET BIDOUILLES

PERSONNALISEZ VOS LOGICIELS

SID.COM est un utilitaire de programmation très puissant habituellement réservé aux programmeurs confirmés. Mais que cela ne vous fasse pas reculer : sans faire appel à la moindre notion d'un quelconque langage, il est très facile d'en tirer parti. Vous pourrez, par exemple, personnaliser la page accueil d'un programme tel que Locoscript, CP/M, Basic ou tout autre logiciel.

Le propos de cet article s'adresse en priorité aux possesseurs de PCW car, comme les CPC démarrent toujours en Basic, seuls les programmes appelés par la suite pourront être personnalisés. Ceci limite un peu l'intérêt de l'application. Sur le PCW, en revanche, le résultat est très « classe ».

En toute sécurité

Voici en deux mots de quoi il s'agit : la plupart des programmes contiennent du texte : pages d'accueil, messages d'erreur, titres en tous genres... Ces chaînes de caractères peuvent être modifiées sans que la « partie pensante » du programme en soit affectée.

Evidemment, il faut pouvoir localiser les textes. Lister un programme dans son intégralité est exclu : la tâche serait souvent délicate et le risque d'altérer le programme très grand. Le plus simple consiste à obtenir un affichage limpide de tous les textes.

SID (pour Symbolic Instruction Debugger) va vous y aider.

Avant de nous lancer, il va falloir préparer le terrain. Vous travaillerez bien entendu sur une copie de sécurité du programme à modifier. Pour la version CPC, il faudra lancer CP/M puis mettre PIP.COM, SID.COM et le programme à remanier sur une même disquette. Le m: des lignes de commande ci-dessous devra être remplacé par b:. Le CPC indiquera au fur et à mesure quels changements de disquettes il faudra opérer. Ceux qui ont un PCW devront transférer ces programmes sur le drive virtuel M: en procédant comme suit (sous CP/M bien sûr) :

A> PIP puis [RETURN]
*

A l'apparition de l'astérisque, mettre la disquette n° 3 contenant SID.COM dans le lecteur et, sans retaper l'astérisque qui existe déjà, faire :

*m: = PIP.COM [RETURN]
*m: = SID.COM [RETURN]
*

Insérez ensuite la disquette contenant le programme à modifier et tapez son nom (avec l'extension). Si vous comptez intervenir sur Locoscript, vous devrez taper :

*m: = J21FLOCO.EMS. [RETURN]

Il se peut que vous ne vous souveniez plus du nom exact de la version de Locoscript ou de CP/M que vous possédez. Comme tous les systèmes d'exploitation des PCW ont pour suffixe .EMS, il suffira de taper :

*m: = *.EMS

Pour quitter PIP, taper sur la touche [STOP].

Sid errant !

Tout est prêt maintenant pour modifier notre logiciel, Locoscript par exemple. Un petit DIR confirmera que tous les programmes sont bien présents.

Pour mettre SID.COM en œuvre, tapez simplement SID suivi du nom du programme :

M>SID J21FLOCO.EMS [RETURN]

SID prendra un petit temps de réflexion puis il affichera un message d'accueil et donnera d'emblée quelques indications sur le programme qui lui a été confié : la première adresse libre (sous NEXT), l'adresse libre après le programme le plus long (sous MSZE, Maximum SiZE), la valeur initiale du compteur de programme (sous PC, Programme Counter) et enfin l'adresse de la fin de la TPA (sous END).

A vrai dire, tous ces renseignements seront superflus pour notre application.

SID affiche ensuite un dièse. Il attend maintenant une commande. Dans l'immédiat, nous allons devoir localiser la chaîne de caractère à modifier. Comme nous ne savons rien de Locoscript, il faudra errer un peu dans le programme.

Tapons la lettre D (comme Display, affiche) après le dièze :

D [RETURN]

Une liste de caractères défile aussitôt à l'écran. Ce sont des chiffres exprimés en notation hexadécimale. La colonne à l'extrême gauche donne l'adresse, les quinze colonnes centrales contiennent des codes en hexadécimal, la colonne de droite contient la traduction « en clair » de ces codes. « En clair » est un euphémisme : beaucoup de codes ne sont pas affichables, d'où ces signes sibyllins. En revanche, les chaînes de caractère seront très fidèlement restituées.

Régulièrement, SID interrompt l'affichage. Un # D relance l'opération et notre exploration peut continuer. De temps en temps, on rencontre des bribes de texte puis les quatre lignes de présentation qui apparaissent habituellement dès le lancement de Locoscript. Nous sommes en territoire connu : c'est là que nous allons intervenir.

```
0580: 6F 6E 73 75 6D 65 72 20 45 6C 65 63 74 72 6F 6E onsumer Electron
0590: 69 63 73 20 70 6C 63 80 30 11 50 6F 75 72 20 6C ics plc.0.Pour l
05A0: 65 73 20 64 65 72 6E 69 65 72 73 20 64 E1 74 61 es derniers d.ta
05B0: 69 6C 73 2C 20 76 6F 69 72 20 6C 65 20 64 6F 63 ils, voir le doc
05C0: 75 6D 65 6E 74 20 22 4C 49 53 45 5A 2E 4D 4F 49 ument "LISEZ.MOI
05D0: 22 80 43 68 61 72 67 65 6D 65 6E 74 00 43 68 61 ".Chargement.Cha
05E0: 72 67 65 6D 65 6E 74 20 53 43 52 49 50 54 2E 4A rgement SCRIPT.J
05F0: 4F 59 00 43 68 61 72 67 65 6D 65 6E 74 20 4D 41 OY.Chargement MA
0600: 54 52 49 43 45 2E 53 54 44 00 FF FF FF FF FF FF TRICE.STD.......
0610: FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF ................
0620: FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF ................
0630: FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF ................
#
```

La version originale de *Locoscript*.

```
0580: 6F 6E 73 75 6D 65 72 20 45 6C 65 63 74 72 6F 6E onsumer Electron
0590: 69 63 73 20 70 6C 63 80 30 11 20 20 20 20 20 20 ics plc.0.
05A0: 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 2A 20 42 65 72           * Ber
05B0: 6E 61 72 64 20 4A 4F 4C 49 56 41 4C 54 20 2A 20 nard JOLIVALT *
05C0: 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
05D0: 20 80 43 68 61 72 67 65 6D 65 6E 74 00 43 68 61  .Chargement.Cha
05E0: 72 67 65 6D 65 6E 74 20 53 43 52 49 50 54 2E 4A rgement SCRIPT.J
05F0: 4F 59 00 43 68 61 72 67 65 6D 65 6E 74 20 4D 41 OY.Chargement MA
0600: 54 52 49 43 45 2E 53 54 44 00 FF FF FF FF FF FF TRICE.STD.......
0610: FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF ................
0620: FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF ................
0630: FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF ................
#^C
M>
```

Quatre lignes de texte ont été remaniées.

La bonne adresse

Le texte que nous allons remplacer est le suivant : « Pour les derniers détails, voir le document « LISEZ.MOI ». Cette ligne est certainement utile lors d'une initiation à Locoscript. Mais ensuite, il faut bien reconnaître que son apparition n'est plus guère souhaitable. Pourquoi ne pas glisser à la place votre nom, ou la raison sociale de votre entreprise, ou tout autre message ?

```
CP/M+ MULTIPLAN est en cours de chargement.
v 1.2, 61K TPA, 2 disc drives, 368K drive M:

A>PIP m:=*.COM*K5
A>PIP m:=*.SUB*K5
A>PIP m:=MP80
A>PIP m:=KEYS.256
A>PIP m:=MP.COD
A>PIP m:=MP80.ASC

A>m:
M>SUBMIT MP256
```

Ici, la première ligne de CP/M + a été adaptée au contenu de la disquette.

Le texte à modifier compte exactement 55 caractères.

Pour ma part, j'ai inséré mon nom en lieu et place du message. Avec les deux astérisques et les espaces, * Bernard JOLIVALT * compte 20 caractères. Pour centrer le texte, il faudra le faire précéder de 18 blancs (ou espace) et le faire suivre de 17 blancs.

Faisons nos comptes : 18 + 20 + 17 font bien 55. L'ancienne ligne sera totalement « recouverte ». Le texte de substitution ne devra en aucun cas dépasser la longueur du texte original sous peine d'empiéter sur le programme et le planter à coup sûr.

Il nous reste maintenant à « dire » à SID à quel endroit doit commencer la substitution. L'examen de la colonne à l'extrême gauche nous permettra de repérer avec précision l'adresse du premier caractère à modifier.

Le plus ardu est fait. C'est le moment de se positionner à la bonne adresse. S (pour Set) sera la commande appropriée. Aucun espace ne doit séparer la commande de l'adresse :

S059A

SID renvoie aussitôt une valeur : 50.

50 est la valeur ASCII de « P » en hexadécimal. Il n'est pas indispensable de le savoir, mais cela aide pour vérifier le positionnement. Nous pouvons entrer le nouveau texte. Afin que SID sache que nous allons taper une chaîne de caractères, il est absolument nécessaire de faire précéder le texte à insérer par (guillemet).

Et comme le texte débute par des espaces, n'oubliez pas de taper autant de fois qu'il le faudra sur la barre [ESPACE], tapez ensuite votre texte, puis les espaces complémentaires pour faire en tout 55 caractères et validez par [RETURN].

Pour quitter SID, tapez un point et validez. Vous retrouvez alors le dièse.

Maintenant que nous en avons terminé, sauvegardons le travail avec W (pour Write) suivi du nom du programme :

WJ21FLOCO.EMS [RETURN].

Sid a fini

Vous pouvez vérifier la bonne marche des opérations en rappelant SID suivi du nom du programme et en demandant, avec # D0590, à revoir le pavé de texte modifié.

Transférez la nouvelle version sur la disquette (non-protégée en écriture) par un :

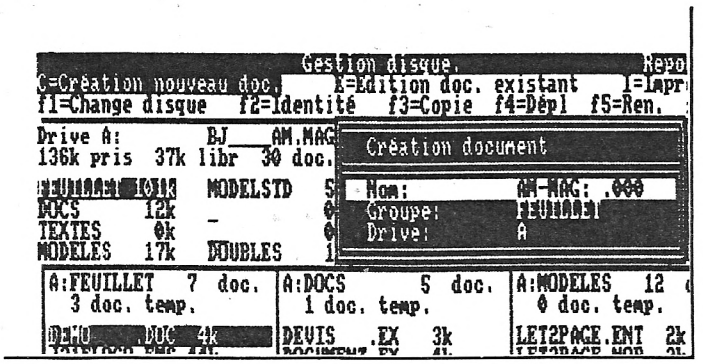
M> PIP a: = *.EMS

Si le message DISK WRITE NO DATA BLOCK apparaît, c'est que l'ancienne version ne s'accorde pas à la nouvelle et refuse de céder la place. Dans ce cas, effacez l'ancienne version en procédant comme suit :

M>a:
A>ERA *.EMS

CP/M vous demandera confirmation par ERA *.EMS (Y/N) ?. Confirmez par Y, revenez sur le drive virtuel en tapant m : puis reprenez la procédure avec PIP comme indiqué ci-dessus.

Ensuite, offrez-vous un petit plaisir : faites un reset par [SHIFT/EXTRA/EXIT] et contemplez un Locoscript personnalisé en train de se charger.



DOCUMENT.000 est devenu AM-MAG:.000, le nouveau nom par défaut.

Le P de « Pour » se trouve sur la ligne 0590. Le premier caractère rencontré sur cette ligne est un « i ». Le suivant, en 0591 est un « c », puis en 0592 un « s »... P se trouve en dixième position. Attention ! Nous comptons en hexadécimal : après 0599, il y a 059A, puis 059B et ainsi de suite jusqu'à 059F qui clôt la ligne. Le « P », premier caractère à substituer, se trouve donc en 059A:

CREEZ, CHEZ VOUS,
VOTRE PROPRE ENTREPRISE
DE TRAITEMENT DE TEXTE

Une situation immédiate, vite rentabilisée, libre et indépendante, à exercer chez soi.

Les petites entreprises (PME - PMI) n'ont pas assez de personnel pour taper leurs rapports et leurs compte-rendus.5% d'entre elles seulement sont équipées en Traitement de Texte. Une opportunité à saisir, pour ce nouveau métier en pleine expansion qui manque de spécialistes !

IPIG : une Formation par correspondance, originale, rapide, complète et efficace :

Elle vous permet d'apprendre, chez vous, le Traitement de Texte sur votre propre matériel : AMSTRAD PCW, tout en interrogeant votre professeur particulier par écrit ou par téléphone.

2 NOUVEAUX COURS :

"MICROGESTION"
Pour apprendre à utiliser les logiciels de Gestion couramment utilisés par les PME.

"MICROCOMPTA"
Pour apprendre à tenir sa comptabilité sur micro-ordinateur.

INSCRIPTIONS TOUTE L'ANNÉE

IPIG
Institut Privé d'Informatique et de Gestion
7 rue Heynen
92270 Bois-Colombes
(1) 42 42 59 27

Brochure gratuite n° E 4978
Cours choisi.....
Nom.....
Prénom.....
Adresse.....
.....
.....
.....Tél.....

COURRIER

Q : *Je possède un CPC Amstrad 6128 Qwerty et une imprimante DMP 2000. Sur* Multiplan *la sous-commande Sortie/Options (Initialisation) permet d'envoyer une séquence de codes de contrôle à l'imprimante afin qu'elle imprime par exemple en condensé ou en double-frappe. Pouvez-vous m'indiquer les codes de contrôle et la manière de les inscrire sur* Multiplan *?*

Pascal Fournier, Compiègne

R : Le manuel de *Multiplan* est étrangement discrète sur ce point. Qwerty ou Azerty, les codes sont les mêmes ; en voici la liste :

```
ELITE NORMAL    12 CPI   ^[ M
ELITE ELARGI    .6 CPI   ^[ M^M
PICA NORMAL     10 CPI   ^[ p
PICA ELARGI      5 CPI   ^N
PICA CONDENSE   17 CPI   ^O
CONDENSE EL,  8,5 CPI    ^O^N
ITALIQUE                 ^[ 4
GRAS                     ^[ E
DOUBLE FRAPPE            ^[ G
QUALITE COURRIER (NLQ)   ^[ X1
```

Appelez Sortie imprimante, sélectionnez Options puis Initialisation : c'est alors que vous taperez les codes. Sur le PCW, le [doit être remplacé par °. N'oubliez pas d'adapter le nombre de caractères sélectionnés (PAGE). Les codes peuvent être combinés et sont bien entendu sauvegardés avec la feuille de calcul.

Q : *J'aimerais créer un serveur sur CPC 6128 accessible par Télétel 3 (le 36-15). Est-ce possible ? Que me conseillez-vous comme extension et logiciel ?*

Nicolas Mazurier Thérouanne

R : Kentel a été décrit dans le numéro 20 d'*Amstrad Magazine.* Il s'agit d'un serveur pour CPC ; pour de plus amples renseignements, tapez le 36-14 code ENTER sur votre minitel. Un autre logiciel serveur monovoie est commercialisé par Vidéomatique (5, rue Carbonnières, 19100 Brive. Tél. : 55.24.22.33) et se nomme Servitelec. Le 36-15, appelé aussi « kiosque », est réservé à certaines professions (presse, radio-télé, services publics), le 36-13 (taxation au demandé) vous coûtera des sous à chaque appel, quant au 36-14, les barrières administratives sont très dissuasives. Reste le réseau commuté, la ligne de téléphone : hélas ! il devrait être supprimé à partir de septembre.

Q : *Je voudrais savoir comment on peut lancer un jeu pour pouvoir le lancer par ICPM. Ci-joint, un programme de déplombage de jeux.*

Denis Ducasse (14 ans) Louvres

R : Si le jeu est écrit en assembleur, avec une extension COM, il suffit de créer un fichier PROFILE.SUB contenant le nom du jeu à lancer. L'utilitaire SUBMIT.COM doit impérativement figurer sur la disquette. Dès l'appel du CP/M, le contenu de PROFILE, c'est-à-dire le jeu, sera lancé.
Pour le programme de déplombage, désolé : nous ne mangeons pas de ce pain là, qui est au demeurant celui des auteurs et éditeurs.

Q : *J'ai eu quelques problèmes pour découvrir le caractère « accent circonflexe » et un autre caractèrequiressemble à une pomme. Vous seriez aimable de m'indiquer comment on les obtient.*

John Martinez Villiers-le-Lac

R : Votre pomme ne serait-elle pas le caractère numéro 234 de la table ASCII qui figure au chapitre 7 du manuel ? Pour afficher ce caractère, il faut faire PRINT CHR$ (234). Des caractères ne figurant pas dans cette table peuvent être affiché en appuyant sur CTRL. CTRL + X dessine un signe qui, mis de part et d'autre d'une chaîne de caractère, l'affiche en vidéo inverse. Explorez votre clavier en appuyant sur CTRL, vous ferez quelques amusantes découvertes.

Q : *Le dossier du mois de juin sur les intégrés m'a particulièrement intéressé. Je possède la version anglaise de Mini-office II. Pensez-vous que je pourrais l'échanger contre la version française lorsqu'elle paraîtra dans un magasin informatique ? Et pourriez-vous m'expliquer l'utilisation de « Converting Files »dans Mini-Office II ?*

Bruno Mallet Marseille

R : Un vendeur n'est pas tenu d'échanger un logiciel étranger contre une version française, surtout s'il a été acheté ailleurs que dans son magasin. La loi fait obligation de vendre un produit avec une notice traduite en français mais la micro-informatique est encore très à la traîne en ce domaine. Nous y reviendrons. Converting Files est un utilitaire qui permet aux possesseurs de la première version de *Mini-Office* de convertir leurs différents fichiers dans un format lisible par *Mini-Office II.*

Bernard Jolivalt

De nombreux lecteurs nous ont écrit afin de lire les fichiers palette provenant du logiciel « Advanced OCP Art Studio ». Parmi eux, M. P. Laurent qui dans le numéro 35 de AM-MAG lançait un véritable S.O.S. Grâces soient rendues à Monsieur Paul Emmanuel Laget de Nogent-le-Roi : il a trouvé la bidouille d'enfer permettant de récupérer les précieux fichiers. Voici son oeuvre :

```
10 'Lect, fichiers ",PAL"
20 MEMORY &9FFF
30 DIM c(95):MODE 1
40 FOR T=0 TO 26
50 READ c:c(c)=t:NEXT
60 INPUT "NOM:",NOM$
70 LOAD NOM$+".PAL",&A000
100 FOR T=0 TO 15
110 INK t,c(PEEK(&A003+j))
120 j=j+12:NEXT
130 BORDER c(PEEK(&A003+j))
140 MODE (PEEK(&A000))
150 ERASE c
160 DATA 84,68,85,92,88,93
170 DATA 76,69,77,86,70,87
180 DATA 94,64,95,78,71,79
190 DATA 82,66,83,90,89,91
200 DATA 74,67,75
```

Et encore mille remerciements pour les mille et un lecteurs qui attendaient ce listing avec impatience !
Mais ce n'est pas tout ! C'est que nos lecteurs sont formidables ! Monsieur Benoît Baradat, de Beuste, nous fait part d'une découverte qui sera utile à ceux qui pilotent une imprimante à partir d'un programme Basic. En effet, il est très simple de tester si celle-ci est « ON LINE » ou pas (et envoyer un message si nécessaire) sans faire agir la tête d'écriture. Il suffit de chercher la valeur INP (30000). Si cette valeur est égale à 94, l'imprimante est indisponible.
Autrement, si la valeur est égale à 30 ou 31, l'imprimante est bien « ON LINE ». Exemple :

```
10 A=INP(30000)
20 IF A=94 THEN PRINT
"IMPRIMANTE INDISPONIBLE"
```

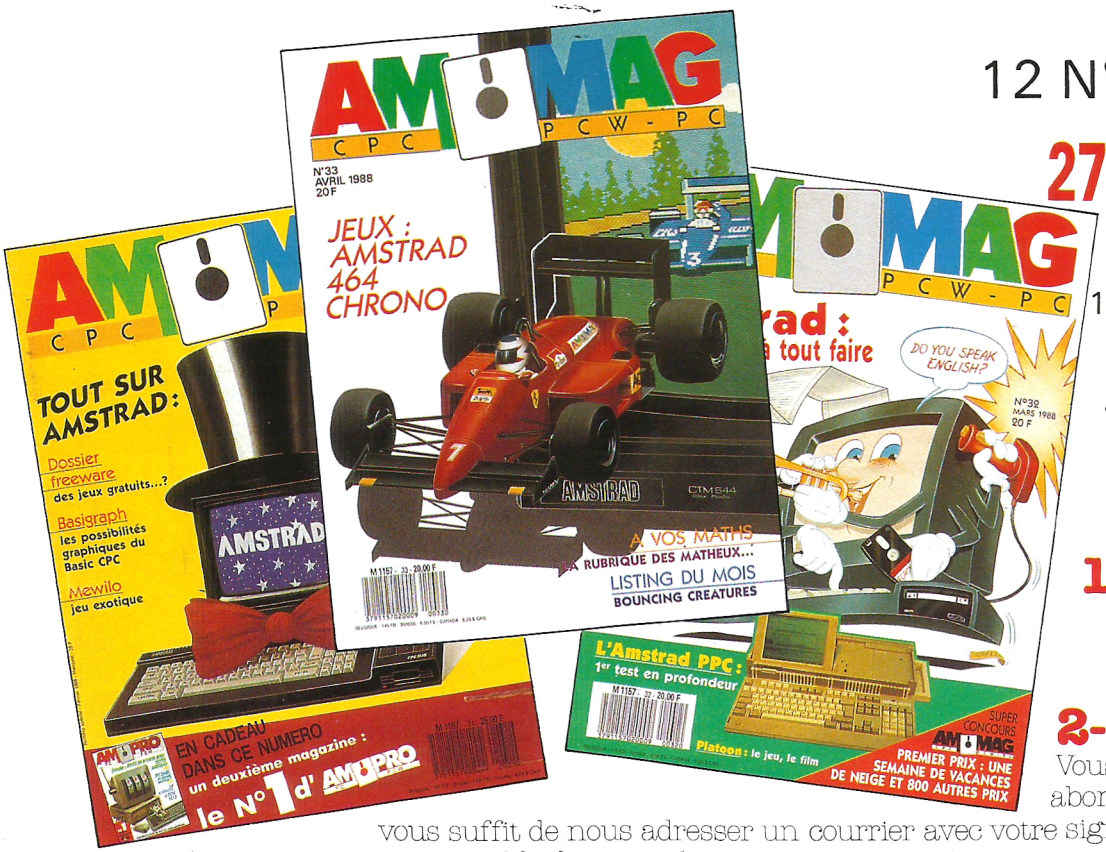
Ce n'était pas plus difficile que cela !

Dans le dernier numéro d'Am-Mag, nous avions proposé un listing de recopie d'écran pour le PCW, mais son avantage sur un classique <EXTRA/PTR> avait été malencontreusement coupé au montage : ce programme imprime l'écran sur toute la surface d'une feuille 21/29,7 (A4), ce qui est autrement plus performant. Qu'on se le dise !

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)

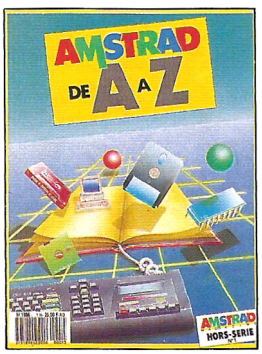
Vous bénéficiez de 3 avantages

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

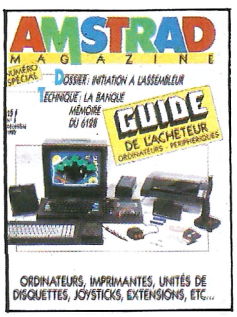
à adresser à :
AM MAG Service Diffusion
5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 SAINT-MANDE

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

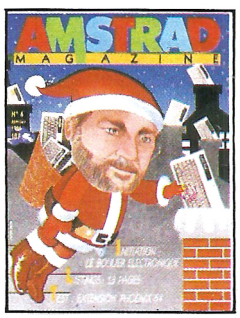
COMPLETEZ VOTRE COLL
CASSETTES, DISQU



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



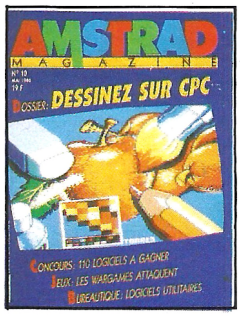
N° 5 - Le guide complet de l'acheteur : les ordinateurs et leurs périphériques. Initiation à l'Assembleur (3e partie).



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 devient pro GSX.



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).



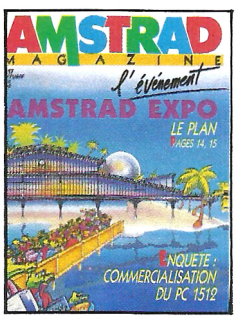
N° 11 - Le point sur les disquettes 3 pouces. Un week-end à Londres à gagner. Dossier imprimantes.



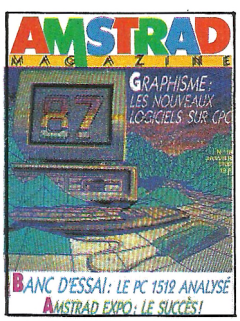
N° 13 - Pour passer de bonnes vacances : pleins de jeux et de listings



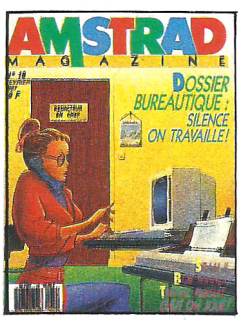
N°16 - Dossier Musique : Logiciels, matériels, listings. Pro : applications sur le PCW, Gestion plus Initiation à turbo Pascal 3.



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.



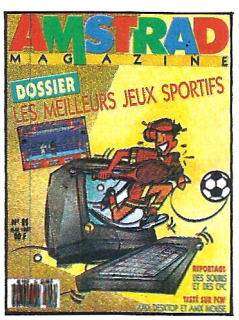
N° 19 - Dossier bureautique. Pro : CAO-DAO II, CAO et Turbo Pascal.



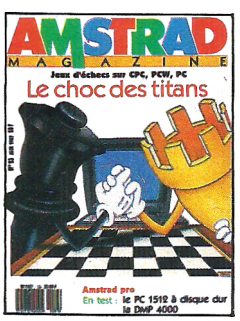
N° 20 - Astuces de programmation. Jeux CPC, PCW et PC. Pro : CAO et Turbo Pascal



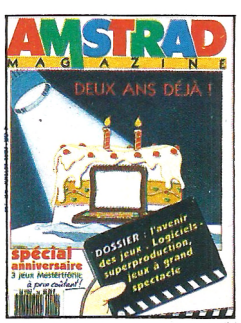
N° 21 - Dossier simulateurs. Pro : CAO et Turbo Pascal PCW Graph.



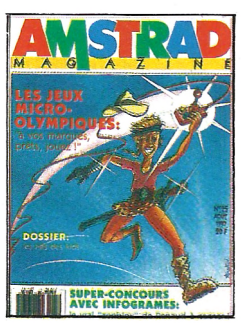
N° 22 - Dossier : les meilleurs jeux sportifs. Reportage : des souris et des CPC. Testé sur PCW : Amx Desktop et Amx Mouse.



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



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.

ECTION ET COMMANDEZ ETTES, RELIURES.



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



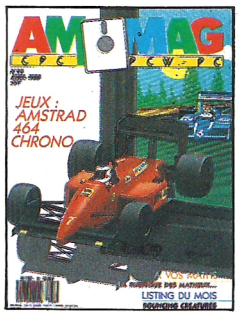
N° 30 - Et la B.D. devint micro.



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



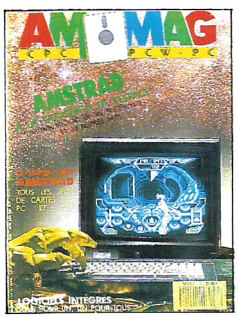
N° 32 - Amstrad : l'ordinateur à tout faire. L'Amstrad PPC : 1er test en profondeur. Platoon : le jeu, le film.



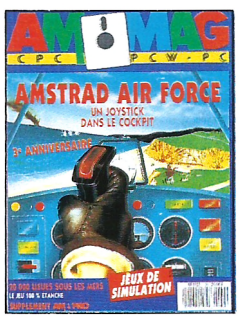
N° 33 - Jeux : Amstrad 464 chrono. Bouncing créatures : listing du mois. A vos maths.



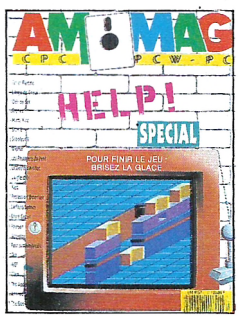
N° 34 - Amstrad : musicalement votre. Pirates ! Gros plan sur un jeu. Clock chess 88 : le meilleur jeu d'échec sur PCW. Amstrad CPC : des fenêtres en listing.



N° 35 - Dossier : Jeux de cartes sur CPC.
Amstrad en hyper-espace
Intégrés : à nouveau marché, nouvelles applications.



N° 36 - Jeux de simulation : Amstrad Air Force. 8 imprimantes pour votre Amstrad. Soft : 2000 lieues sous les mers.



N° 37 - Spécial Help.

Reliez vos numéros



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 : 300 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. ☐ n° 36, 37, 38 : 140 F. ☐ n° 6HS : 120 F. Europe : 200 FF. Airmail : 200 FF mandat international.

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

ANCIENS NUMEROS **n°s 1, 2, 3, 8, 9, 12, 14, 15 épuisés**
☐ 1 numéro d'Amstrad Magazine : 4, 5, 6, 7, 10, 11, 13, 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, 10, 11, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35,36,37 : 375 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 _____

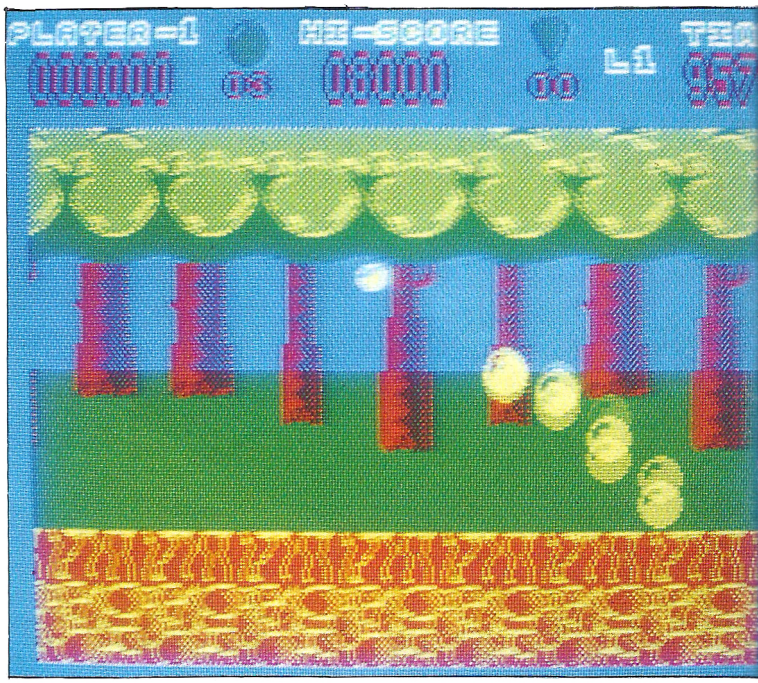
CODE POSTAL _____ VILLE _____

TAB _____ PNS _____ Date _____ Signature _____

☐ Chèque Bancaire ☐ Chèque Postal ☐ Mandat

HOPPINGMAD

Ah ! Quelles sont jolies les balles de mon pays ! Tout frétillant, bondissant et rebondissant, voici Hoppingmad, le dernier jeu produit par Elite. Un logiciel plein de baballes et de méchantes bêbêtes.



Dès le début du chargement, le ton est donné par l'image de présentation : la bonne humeur et la gaieté devraient marquer de leur présence le jeu. Enfin, celle-ci laisse place à l'action et pour le bonheur de tous, quatre jolies balles rouges se dessinent sur l'écran de jeu et rebondissent telles de jeunes gazelles. Les commandes simplifiées à l'extrême permettent une maîtrise rapide de ces petites boules. Le joystick poussé vers la gauche, les balles prennent de la vitesse effectuant des bons plus longs et beaucoup moins hauts. En l'orientant à droite, elles reprennent un rythme plus lent et beaucoup plus paisible. Puis, en appuyant sur le bouton de tir, elles s'envoleront vers les cieux.

T'as pas cent balles

A la recherche de ballons pour accéder au niveau supérieur, récoltant des pommes dans les arbres, les petites devront cependant être dirigées avec la plus grande attention. Le moindre contact avec les plantes carnivores et les nombreux animaux qui habitent la forêt et une balle éclate. Et ce compteur en haut à droite de l'écran qui n'en finit pas d'égrainer les secondes, vite, toujours plus vite pour glaner avant l'échéance ces dix ballons. Dès lors, le paysage se transforme sous le regard effrayé du joueur, les arbres laissent la place aux cactus et les jolies plaines vertes à une plage couverte de rochers arrosés par des rayons de soleil perçants. Aïe ! Aïe ! Aïe !

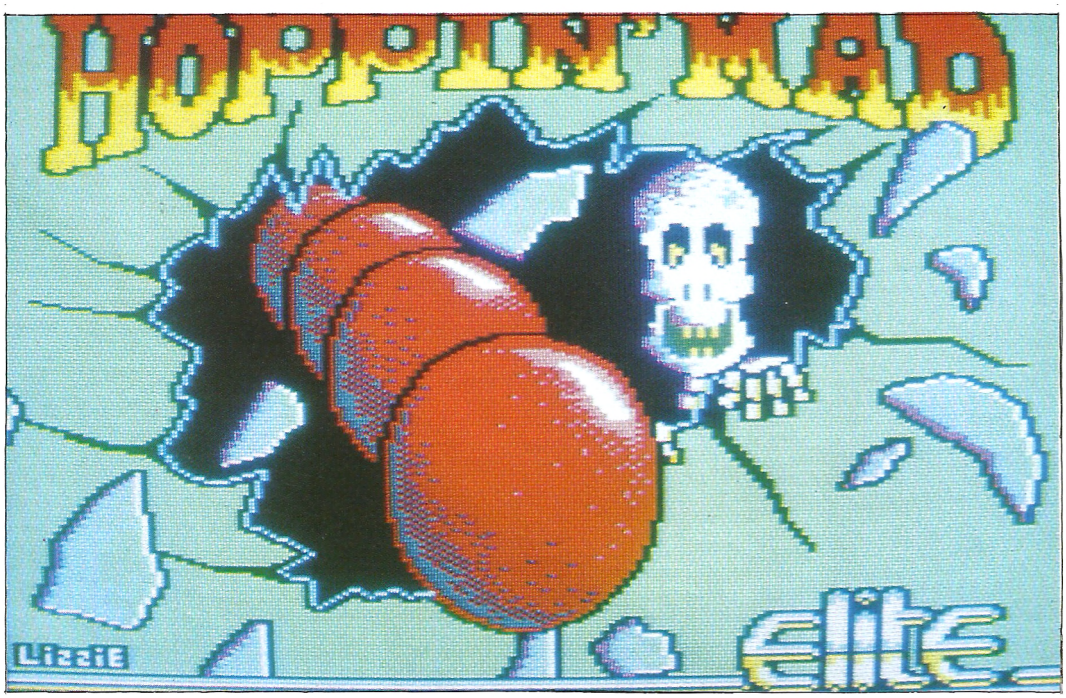
Seulement trois vies...

Au départ, les trois vies disponibles semblent largement suffisantes pour obtenir un score élevé. Pourtant, peu à peu, le joueur s'apercevra qu'elles ne représentent en fait que très peu de choses face à tous ces obstacles qui se dresseront sur leur route. C'est en fait le seul véritable défaut de ce logiciel, sa difficulté qui décourage rapidement et se montre présente dès le premier niveau. La réalisation de ce logiciel est cependant excellente.

Boing ! Boing ! Booiiing !

La qualité essentielle de ce soft rebondissant est avant tout une grande finesse des graphismes et une animation qui vaut le détour. Autre point fort, la musique délirante qui accompagne la mise en route du jeu. Les bruitages sont tout aussi réussis et rendent l'action prenante et plaisante. Que dire d'autre sur ce logiciel, certains auraient aimer y trouver davantage de couleurs, d'autres de vilains monstres sanguinaires. En somme, n'écoutant pas ces éternels insatisfaits, *Hoppingmad* pourrait être qualifié de bon logiciel. Cependant donnez-moi dix vies en plus et je vous dirais qu'il est fantastique.

Christian Roux



Editeur : Elite
Genre : Arcade
Graphisme : ★★★
Difficulté : ★★★★★
Intérêt : ★★★
Appréciation : ★★★

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

PROMOTIONS MOIS DE SEPTEMBRE

BOITES DE RANGEMENT SERRURE :
2 boîtes de 80 DK 3" ..... **199 F**
(au lieu de 300 F)

DISQUETTES VIERGES AMSOFT
(avec boîtiers)
2 boîtes (= 20 DK) de DK 3" **399 F**
(au lieu de 500 F)

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

SUR MINITEL

vous trouverez nos titres sur toutes machines :

AMIGA
AMSTRAD CPC
ATARI ST
APPLE II
APPLE GS
MACINTOSH
COMMODORE
IBM PC - PC 1512
MSX
PCW
ATARI XE-XL
ATARI 2600
SEGA
SPECTRUM
THOMSON
PÉRIPHÉRIQUES
MANETTES

Nouveautés
Hit-parades
Sélections
Promotions
Messageries
Commandes
etc.

et aussi les parutions prévues dans la semaine avec possibilité de précommandes pour être les premiers à avoir chez vous les nouveautés.

3615 CLUBTEL ✱ STAR
Commandez par Minitel : **- 10 %**

PCW

ACT 1 (9512)	639 F
BILAN +	895 F
BOB WINNER	219 F
COMPT. ALIENOR (8512 et 8526)	799 F
COMPTABILITE ALIENOR (9512)	855 F
DAMOCLES (9512)	1 395 F
GUILDE OF THIEVES	215 F
HISTOIRE D'OR	99 F
JEWELL OF DARKNESS	185 F
JINXTER	225 F
KNIGHT ORK	215 F
* LIGHT PEN NEWSDESK	895 F
LOCOSCRIPT 2 (8256 et 8512)	349 F
MASTERFILE 8000	549 F
MATCH DAY 2	169 F
MULTIPLAN (utilitaire)	495 F
ORPHEE	229 F
PAWN	225 F
RUBIS (log. de gest. en français)	499 F
SILICON DREAMS	185 F
SOURIS + INTERFACE E. STUDIO	995 F
TETRIS	199 F
TOMAHAWK	149 F
STARGLIDER	239 F
STRIKE FORCE HARRIER	149 F
TASPRINT	265 F
TOP SECRET	229 F
TRIVIAL POURSUIT	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	155 F

AMSTRAD

6-PACK VOL. 3	95 F	145 F
* 20.000 LIEUX SOUS LES MERS		169 F
ADVENCED ART STUDIO		259 F
ALBUM UBI	159 F	189 F
ALBUM EPYX	99 F	159 F
* ALL STARS	85 F	145 F
* APOCALYPSE	159 F	215 F
AQUANAUTE	119 F	159F
ARCADE ACTION	109 F	189 F
ARKANOID 2	89 F	139 F
* ARTIC FOX	149 F	169 F
* BAD CAT	89 F	149 F
* BARBARIAN II	85 F	135 F
* BARD'S TALE I (F)	149 F	199 F
BED LAM	89 F	149 F
BEYOND THE ICE PALACE	95 F	139 F
* BIONIC COMMANDOS	95 F	139 F
* BLACK LUMP	85 F	145 F
BLOOD BROTHERS	95 F	145 F
* BOBO	155 F	195 F
BUBBLE BOBBLE	95 F	159F
BUGGY BOY	85 F	145 F
CALIFORNIA GAMES	99 F	149 F
CHAMPIONSHIP SPRINT	99 F	149 F
CHARLIE CHAPLIN	95 F	145 F
CONSPIRATION	145 F	185 F
CRASH GARRET		199 F
CRAZY CARS	129 F	165 F
DARK SCEPTRE	105 F	159 F
* DARKSIDE	95 F	139 F
* DEFENDER OF THE CROWN	NC	NC
DESOLATOR	99 F	145 F
* DREAM WARRIORS	95 F	139 F
ENLIGHT. DRUID II	95 F	145 F
* E.X.I.T.	135 F	175 F
FER ET FLAMME		265 F
GABRIELLE	119 F	155 F
* GARFIELD	85 F	135 F
GAUNTLET II	99 F	149 F
GOLD HITS III	109 F	189 F
* GREAT GIANNA SISTERS	99 F	129 F
* GUNSHIP	145 F	195 F
GUNSMOKE	99 F	149 F
* HIGHT EPIDEMY	115 F	155 F
* HOPPING MAD	99 F	139 F
HURLEMENTS		159 F
IKARI WARRIORS	99 F	129 F
IMPOSSIBLE MISSION II	99 F	149 F
INSIDE OUTING	139 F	189 F
JINXTER		185 F
* KARATE ACES	115 F	159 F
KARNOV	85 F	145 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	135 F	175 F
* L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	145 F	199 F
L'ŒIL DE SET	135 F	175 F
LA CHOSE DE GROTEMBURG	125 F	159 F
LA COLLECTION KONAMI	99 F	185 F
LA GUERRE DES ETOILES	99 F	145 F
LAZER TAG	99 F	159 F
LE JEU DU ROY	99 F	159 F
LE MAITRE DES AMES		175 F
LE MANGE-CAILLOUX	99 F	155 F
LE MESSIE (compilateur intégral)		399 F
LES GEANTS D'ARCADE	109 F	189 F
LES GREMLINS	105 F	165 F
LES PRIVES	145 F	195 F
* MARAUDER	95 F	145 F
MASTERS OF THE UNIVERSE	119 F	155 F
MATCH DAY II	85 F	149 F
* MICKEY MOUSE	95 F	145 F
NEBULUS	99 F	145 F
NIGEL MANSEL	95 F	139 F
NORTH STAR	89 F	159 F
OUT RUN	95 F	149 F
OXPHAR		199 F
* PEGASUS	145 F	189 F
* PEUR SUR AMYTIVILLE	125 F	159 F
PIRATES		159 F
PLATOON	89 F	129 F
POWER PLAY	105 F	159 F
PROHIBITION	119 F	185 F
PREDATOR	95 F	149 F
* PRO BMX SIMULATOR	75 F	
PROFESSION DETECTIVE		249 F
QIN		259 F
QUAD	145 F	185 F
* ROAD BLASTER	95 F	139 F
ROLLING THUNDER	99 F	149 F
* SALAMANDER	85 F	139 F
* SHACKLED	99 F	145 F
* SKATE CRAZY	89 F	145 F
* SKY HUNTER	145 F	185 F
SIDE ARMS	99 F	145 F
SPACE RACER	135 F	189 F
SPY VS SPY TRILOGY	99 F	145 F
* STREET FIGHTER	95 F	145 F
* STREET SPORT BASKETBALL	95 F	145 F
* SUPER FLIPPARD	75 F	
SUPER HITS N° 2 (OCEAN)	115 F	165 F
* TARGET RENEGADE	89 F	145 F
* THE ARCHON COLLECTION	149 F	199 F
* THE FURY	95 F	145 F
THE HUNT OF RED OCTOBER	145 F	179 F
TOP 10 ELITE	99 F	139 F
TRESORS D'US GOLD	115 F	159 F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	119 F
* V 2		155 F
VAMPIRE EMPIRE	125 F	195 F
* VINDICATOR (GREEN BERET II)	NC	NC
VIXEN	99 F	145 F
* VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE		275 F
* WINTER GAMES II	NC	NC
* WIZARD WAZ	99 F	139 F

PERIPHERIQUES

ADAPTATEUR 4 JOYSTICKS ST	75 F
ADAPTATEUR BUS CPC	125 F
BOITES RANG. DISQUETTES 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. CENTRONIC POUR PC	79 F
CABLE MAGNETO 464/6128	55 F
CABLE MINITEL PC-AMIGA-ST	115 F
CABLE PRISE PERITEL (Télévision) :	
– AMIGA	145 F
– AMSTRAD	109 F
– ATARI ST	129 F
CAISSON POUR CLAVIER	599 F
CASSETTES VIERGES (les 10)	75 F
DISQUETTES VIERGES	
– 3" - boîte de 5 (GODEX)	99 F
– 3" - boîte de 10 (AMSOFT)	250 F
– 3"1/2 - boîte de 10 (PRECISION)	155 F
– 5"1/4 - boîte de 10 (PRECISION)	95 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK CPC (en V)	79 F
FILTRES ECRANS	
– COULEUR 12"	179 F
– COULEUR 14"	239 F
– MONO. 12"	139 F
– MONO. 14"	149 F
HOUSSES	
– AMIGA 500 ou 2000	125 F
– 464 ou 6128	115 F
– PCW 9512	149 F
– PCW 8256	189 F
– COMMODORE	125 F
– PC 1512	189 F
– 520 ST	149 F
– 1040 ST	189 F
– TO9	165 F
KIT DE NETTOYAGE 3" ou 3"1/2 ou 5"1/4	80 F
KIT DE TELECHARGEMENT (AMSTRAD)	95 F
LISTING 60 g. 400	100 F
RALLONGE ALIM. VIDEO 464	100 F
RAL. SOURIS ET JOYSTICK 20 cm POUR ST	45 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 RECEPTACLE PAPIER	345 F
TAPIS SOURIS	75 F

MANETTES

CAPITAINE GRANT	99 F
GUN-SHOT 1	59 F
2 GUN-SHOT 1	100 F
JY2 (double-branchement)	59 F
2 JY2	100 F
MANETTE PC AMKO	155 F
PHASER GUN (AMIGA)	445 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
QUICK-SHOT II	79 F
QUICK-SHOT II+	120 F
QUICK-SHOT II TURBO	139 F
SPEED KING	119 F
2 SPEED KING	219 F
SUPER PROFESSIONAL	145 F
SUPER PRO DOUBLE BRANCHEMENT	95 F
SUPER PRO TRANSPARENT	149 F
SWITCH JOY + (tir rafale)	89 F
2 SWITCH JOY I	159 F
SWITCH JOY II	79 F
SWITCH JOY DOUBLE PRISE	100 F
2 SWITCH JOY DOUBLE PRISE	170 F
THE BOSS	139 F
2 THE BOSS	249 F
VENUS	149 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 par 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			**15 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

AMM 09/88

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)

PETITES ANNONCES

VENTES

Vds Amstrad CPC 6128 mono + disks (jeux + util.), TBE, sous garantie, sept. 87. 2.200 F à déb. De Hornoy Franck. Tél. 35.86.18.52.

Vds CPC 464 mono + DMP 2000 + DDI-1 (sous garantie) + housses + quick SHOO II + logiciels de maths. 4.500 F. Tél. 47.61.07.28 à partir de 18 h (Didier).

Vds CPC 464 couleur + drive DDI + 55 jeux + manuels d'utilisation + revues. Très peu servi. 4.000 F le tout. Tél. 43.27.92.71 (le soir).

A saisir ! 464 mono + DDI + carte Vortex 512 Ko + bcp revues + jeux.... 6.000 F. Livraison Nord-Ouest de Paris. Tél. (1) 39.95.05.70 (après 19 h).

Vds CPC 6128 coul., excel. état + joystick + disks (util. + jeux) + livres + housses + boîtier rang. disquettes. 3.200 F. Tél. (1) 43.44.83.37 (après 20 h), Paris 12e.

Vds Amstrad CPC 6128 + joystick + inverseur de drive + 10 disquettes pleines. 2.900 F le tout. Tél. (1) 46.63.32.26 (région Paris).

Vds lecteur 5' 1/4 DD DF, 1.200 F. Tél. 84.65.16.16 le W.E. entre 13 h et 16 h.

Vds Amstrad CPC 464 coul. + environ 100 jeux + 50 livres et magazines + super cadeau console CBS et K7. 2.500 F le tout. François. Tél. 55.56.08.35.

Vds 6128 coul., garanti 1 an + revues + joyst. + 20 disks remplis au choix, 3.800 F. Vds 5 1/4 + free boot + 60 disks, 1.500 F ou CPC + 5 1/4, 4.900 F. Tél. 48.71.34.16.

Vds 6128 couleur + 23 disks + nbx jeux + ouvrage Weka (comment...). 3.900 F le tout. Pierre, 94130 Nogent. Tél. (1) 48.73.07.92.

Vds CPC 464 coul. + lect. disk DD1 + 20 disks + 7 cass. (= 80 jeux et util.) + liv. prog. Etat neuf. Valeur 4.800 F, cédé 3.500 F. Lionel. Tél. 69.25.09.34.

Vds CPC 464 + DDI-1 garanti 2 ans + jeux originaux + 40 disks + 1 joystick avec doubleur + revues. 4.000 F. Tél. (1) 43.07.33.53 (Paris).

Attention ! Vds CPC 464 coul. + lecteur disks 3" + imprimante DMP 2000 + scanner DART + multiface 2 + synthé vocal + 200 jeux + livres et revues + manette de jeux. Valeur 11.000 F, vendu 5.990 F (cause achat Amiga 500). Mathias. Tél. (1) 60.14.01.87 (Essonne).

Vds CPC 6128 couleur avec de nbx jeux et manette. 2.900 F le tout. Excellent état. Tél. 30.93.12.30.

Vds PC 1512 mono DD + imp. Citizen 120 D + logiciels + jeux + doc. Très bon état. Garantie sept. 89. 6.500 F à déb. Tél. 43.48.74.06.

Vds Amstrad CPC 464 coul. + 2 joysticks + jeux. Etat neuf. 2.000 F. Tél. (1) 34.61.75.07 à partir de 18 h (Yvelines).

Vds chaîne Amstrad TS-46 dble K7, excellent état + 4 enceintes (quadriphonie) + meuble. 1.000 F le tout. Tél. (1) 60.84.20.08 (Essonne).

Vds CPC 464 + moniteur couleur encore garanti 5 mois + 1 manette + 64 jeux. 2.000 F. Tél. 43.04.47.34 le soir.

Vds CPC 6128 couleur garanti encore plus d'un an avec 300 jeux environ et deux joysticks. Px à déb. Tél. 34.19.97.15.

Vds Mirage Imager Turbo datant d'avril 88 pour 6128 Azerty, prise mâle. 300 F. Tél. 50.39.33.12 demander Sylvain (Haute-Savoie).

Vds 50 jeux CPC 464 K7 (Bubble Ghost., Jackal, Quad, etc...). 60 F l'un ou l'ensemble pour 2.800 F. Roussel Laurent, Geay, 79330 Saint-Varent.

Vds Amstrad CPC 464 moniteur couleur (86) + 2 jeux + 1 manette. 2.000 F. Tél. 60.26.14.19 après 18 h.

Vds clavier 6128 coul. Qwerty inte RS232, scanner Dart drive supp. digital Ara, nbx logiciels, 50 disks, joystick, TBE. 4.000 F. Tél. 64.90.16.75.

Vds CPC 464 mono + 200 jeux sur cassette, 1 200 F + vds DDI1, 1 100 F + vds adaptateur péritel, 250 F + vds 350 nouveautés sur disquettes 3, 25 F la disquette pleine. Contacter Philippe au 41.72.83.09.

Urgent ! Vds CPC 464 + extensions + nbx logiciels K7 & disk. Prix à débattre. Tél. : 45.47.84.30, ap 19 h. Demander Franck.

Vds CPC 464 coul : 2 000 F, 300 jeux en K7 : 950 F, DD1 + cable + CPM + logo + 2 originaux : 1 200 F, 40 disc dont news : 600 F, DMP1 + cable + 1 ruban neuf + papier : 1 200 F ou le tout 4 500 F. David au 45.82.44.89 (Paris).

Lot Amstrad à super prix ! Comprend CPC 464 mono + lecteur DDI SS garantie, 6 livres, 20 disks, 15 K7 pleines. Le tout : 2 500 F. Tél. : 42.25.70.62.

Vds 5"1/4 Vortex F1X + 360 log : 190O F. Revues : 35 CPC + 8 HS, 38 Am-Mag + 4 HS, 2 Amstar, 6 transmat mag, 10 microstrad, 4 microinfo, 2 Amstrad-user : 1 000 F. Jean-Marc. Tél. : (1) 42.59.52.15.

Vds CPC 464 couleur, sous garantie + joys + 30 jeux + éducatif + mag et manuel, état neuf. Prix : 2 700 F. Tél. : 39.80.91.54, ap 17 h 30.

Urgent ! Vds CPC 464 couleur + drive + ext men 512 K Vortex + nbx logiciels + 20 livres. Prix : 4 000 F. Tél. : 69.28.57.09. Rég Paris, aide poss.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + adaptateur péritel + lecteur de disk DDI + jeux K7, disk + livres. A débattre. Tél. : 61.92.28.77, ap 19 h.

Vds Amstrad CPC 464 clr + 150 K7 + manuel + joy Speedking + revues Am-Mag + tilt + Amstrad. Prix : 1 900 F à débat. Tél. : 30.53.05.80 (Rég Paris).

Vds 6128 cou, 3 200 F. DMP 2000, 1 200 F. 5 1/4 Jasmin, 2 200 F + 170 discs discolog 5.0, 200 F. Multiface II, 200 F. Tél. : 60.15.48.56. Le Guern J.C.

Vends 6128 couleur + DMP 2000 + drive Vortex 5 1/4 + discs pleins + livres + magnéto. 5 000 F le tout. David au 20.93.67.24 (+ 18 ho).

Vds 6128 couleur + pro 5000 + doubleur + 5 originaux, 3 500 F + imprimante DMP , 2 000 F + papier, 1 500 F + lecteur 5 1/4 + 100 DK, 1 600 F + 100 DK 3 remplies, 20 F l'une. Demander Patrick au 43.50.87.43.

Vds CPC 464 col + joy + 150 log + housse + livres, 2 000 F, état neuf. Vds vélo bicross Motobécane chromé, 500 F. Tél. 78.67.80.42, Rhône.

Urgent ! Vds PC 1512 HD 20 mono, 520 KO, disque dur neuf + livres et logiciels. Px neuf 11 990 F, vendu 10 000 F. Tél. : 39.46.84.71, après 21 00.

Vends clavier Azerty + prise péritel + DMP 2000 + lecteur 5 1/4 + synthé vocal TMPI, avec 160 disk 5 1/4. Prix : 5 000 F. Hervé. Tél. : 69.42.21.96.

Vds imprimante Brother M-1009 + manuel + trait texte Amsword + cable pour CPC, 1 500 F. Demander Pascal. Tél. : (1) 34.14.57.37, dépt 95.

Vds CPC 464 monochrome. Donne : jeux + revues + extension avec décodage d'adresse + bible Amstrad. Tél. : 40.36.37.75. Heures repas, 1 400 F

Vds 464 couleur + cassettes de jeux + super logiciel de dessin avec crayon optique + 2 manettes + manuel, 2 500 F. Tél. : 21.39.81.05.

Vends CPC 6128 coul + DMP 2000 + joystick + 40 disks + nombreuses revues. Prix : 3 600 F. Demander Laurent au 46.06.74.82, après 18 h (75).

Vds Vextrex + 2 man + 1 crayon optique + 6 K7 dont 2 util. Bon état, vendu 1 500 F à débattre (valeur 3 000 F). Tél. : 42.97.57.01, avant 18 h, Paris.

Vds CPC 6128 coul + DMP 2000 + joys + 25 disks (70 jeux), dont util. Le tout état neuf, vendu 4 700 F. Tél. : 42.97.57.01, av 18 h, Paris.

Vends CPC 464 vert, TB état + jeux : arkanoïd, 3D grand prix, forteresse, etc. Prix incroyable 1 700 F (joy compris). Tél. : 87.32.03.01, après 14 h.

Vds CPC 464 mono + 30 jeux + 1 joystick, 1 600 F, TBE. Vds 30 revues, 300 F. Tél. : 67.72.67.40 (près de Montpellier). Dem Olivier.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + lecteur DD1 + nbx livres et revues + disquettes et K7, 3 500 F. Bernard au 48.60.24.61.

Cause passage 5, vends tout mes disk 3 (80 F l'une). Nombreux new cadeau discology 3. 2 à la première commande de cinq disk. Liste contre enveloppe timbrée à Daubian Daniel, 40, rue de Fontenay, 94300 Vincennes.

Vente de matériel neuf « Amstrad ». ordinateur CPC 464, 1 moniteur couleur, 1 manette de jeux. Le tout : 2 200 F. En plus, je vends séparément, 1 lecteur de disquettes FD1 et 10 disquettes vierge pour 1 100 F.

Vds CPC 464 coul + DDI1 + 25 disk + 17 K7 + joy + boîte posso + Am-Mag 9-37 sauf 12, 24, 25. Prix : 4 000 F à débattre. Tél. : 69.06.13.65. Seb.

Vds 37 originaux K7, valeur 1.800 F, vendus 600 F + cadeaux : K7 bienvenue + K7 réglage de tête de lecture. Alban. Tél. 43.09.65.41.

Vds 6128 coul. + écran mono + adapt. Péritel + DMP 2160 + 70 jeux + magnéto. 4.000 F. Tél. (1) 43.05.81.62 (93160 Noisy-le-Grand).

Vds 16 prog. de vies infinies sur disks pour 80 F. M. B., 1, rue Le Prince Ringuet, 54580 Amboué. Tél. 82.22.29.02 de 17 h à 20 h.

Vds CPC 464 coul., nbx jeux + joystick + souris. Bon état. 2.600 F. Tél. 39.75.79.44 après 20 h.

Vds CPC 6128 couleur + notice + nbx jeux + joystick. 3.200 F. Sous garantie. TBE. Tél. 39.16.13.50 demander Sylvain après 18 h.

Vds 6128 coul. + 80 disks, 4.000 F. Vds 5 1/4 Vortex + 1.600 lgs (dble lecteur), 3.500 F. Vds imprimante 2.000 F. Tél. 39.90.95.42.

CPC 464 couleur, TBE + synthé vocal (SSA1) + joystick (neuf) + 25 jeux originaux, donnés pour 2.300 F. Tél. 30.44.01.69 après 19 h demander Hervé.

Vds Datamat, 50 F ; impression, 60 F ; Tasword K7, 50 F ; Tasprint, 60 F ; Richelieu, 40 F et autres logiciels à 30 F : Golf, Crazy Car. Tél. 42.83.39.40 le soir.

Vds Amstrad CPC 464 coul. + 150 jeux K7 + 2 manettes + manuel + revues, 2.100 F. Vds DDI + 18 disks, 900 F. Tél. 39.71.96.77.

Vds AMX Mouse disk + K7, 570 F. C. O. Electric studio disk, 290 F. Super Paint, 290 F. The adv. Mus. Sys. disk, 190 F. Le tout TBE. Tél. 43.76.60.85.

Sur Paris, vds CPC 464 coul. + DDI-1 garanti 2 ans + joystick + doubleur + originaux + 40 disks + revues. 4.000 F. Manuel. Tél. (1) 43.07.33.53 (12e arr.).

Suite passage en PC vds CPC 6128 coul. + lect. 5 p 1/4 + 100 disks pleins + joystick. Px à déb. Le tout inséparable. M. Boronski. Tél. 69.30.52.68.

Vds 6128 couleur + 50 jeux originaux + imager. Vds aussi 2 Spectrum + imprimante GPN 50 + 100 logiciels. Vente séparée possible. Tél. 64.58.72.00.

Vds disks 3" jeux ou utilitaires cause changement de format. 300 F les 10 port compris. Lamic Didier, Le Chêne, 05130 Tallard. Tél. 92.54.14.91.

Vds PC 1512 DD couleur 640 Ko + intégrale PC + 4 jeux + disks AM-PRO + 100 disks vierges, gar. 04/90. TBE. 7.900 F le tout. Tél. 43.76.60.85.

Vds imprimante couleur OK 20 + câble + papier + ruban encreur. 1.700 F. TBE. Tél. 34.15.92.02 après 18 h 30.

Vds AM.MAG à partir du 6, 10 F le n°. Disks originaux (OCP + Packepyx...), disquettes pleines de jeux, 15 F l'une. Tél. 50.58.43.91 l'après-midi (74).

Vds CPC 6128 coul. + livre + joystick + 10 disks nbx jeux + duplicateur e joys + bureau pour ordinateur. Etat neuf. 4.000 F, valeur réelle 5.200 F. Tél. 42.80.46.63 demander David.

Vds CPC 6128 couleur + nbx acc. (bureau pour ordinateur...). Valeur 5.200 F, vendu 3.990 F. Tél. 42.80.46.63.

Vds synth. vocal pour 464, 664, 6128, neuf sous garantie + jeux James Bond is Back + 3 D Fight. 600 F le tout. Tél. 78.09.08.66.

Vds Amstrad PC 1512 DD monoc. mémo 640 Ko, parfait état, complet d'origine, souris + logiciels + manuel. 4.500 F (fact.). Tél. 39.57.05.07 après 19 h ou W.E.

Vds CPC 464 mono + joy + interface péri + housses + rallonge + jeux + livres + manuel + revues. Etat neuf. 2.500 F. Tél. 42.03.36.77 le soir.

ECHANGES

Echange logiciels disk. Possède nombreuses news. Envoyer liste à M. Manuel, 20, rue des Pyrénées, 64800 Nay- Bourdettes.

Echange jeux pour CPC 6128. Possède nouveautés. Envoyer vos listes à Frétille David, 19, rue Jacques Brel, 87500 St-Yrieix La Perche.

Cherche compilateur Basic (DB compiler) pour CPC sur disk 3 ou 5 1/4 à éch contre discology + compi jeux orig 3 + notice. Tél. : 63.98.08.00.

Cherche correspondants sérieux CPC 6128 (disc) pour échanges. Gomez Manuel, 5, rue de Taulis, 66000 Perpignan.

CPC 464 K7 éch jeux et vds K7 CDE 15 A, 80 F. Rapidité et sérieux assurés et demander Eric Bur, 19, rue Clémenceau, 57200 Sarreguemines.

Ech jeux sur disk. Possède news (western, nébulus, match day 2, ATF). Tél. : 42.80.98.39, demander Laurent, très urgent !!!

ACHATS

Achète CPC 6128 couleur, 2.500 F max. Tél. 47.57.05.12 heures de bureau, demander M. Blandin, ou 47.57.59.21 le soir à Amboise.

Echange jeux sur 6128, possède news. Réponse assurée. Ecrire à Jean-François Clément, Grooten Houck, 59190 Morbecque. Tél. 28.41.44.27.

Echange lecteur disquette Amstrad contre lecteur 5 p 1/4, Paris-banlieue uniquement. Raphaël. Tél. (1) 43.72.64.64 (répondeur).

Echange jeux 6128, possède 464 news. Réponse rapide et assurée. Le Saver Rodolphe, 11 bis, rue de Raime, 56270 Plœmeur.

PC 1640 Ega ch. contacts pour échanges tous genres sur compatible. Réponse assurée. Fourquoire Xavier, 20, av. Pierre Grenier, 92100 Boulogne. Tél. (1) 47.61.00.74 (soirée).

Echange nbx logiciels sur 6128 (3"). Réponse rapide assurée. Envoyer liste à : Fabien Le Bonniec, 16, route de Baillon, 95270 Chaumontel.

Cherche pers en Indre-et-Loire ou Eure-et-Loir pouvant poser inverseur de drives sur Amstrad (Azerty). Echange aussi nbx jeux. Tél. : 37.45.92.13.

Achète mode d'emploi en français de l'extension 64 K DK Tronics. Faire offre à Daniel Daubian, 40, rue de Fontenay, 94300 Vincennes.

VOS PASSIONS NOUS INTERESSENT!

La micro-informatique est toute votre vie : vos bidouilles d'enfer hantent vos jours et vos nuits.

Vous avez mis au point une application originale, curieuse, délirante, inattendue ou tout simplement suffisamment pratique pour que le plus grand nombre en profite.

Votre utilisation du CPC/PCW/PC sort de l'ordinaire.

REJOIGNEZ L'EQUIPE QUI GAGNE !
Partagez vos passions, nos colonnes sont ouvertes.

Faisons connaissance dès maintenant, écrivez ou téléphonez à la rédaction d'AM-MAG,
5-7, rue de l'Amiral Courbet 94160 SAINT-MANDE
Tél : (1) 43 98 22 22

DIVERS

Vds CPC Schnider couleur 464 + DDI + AMX + synthé vocal + joystick + 10 jeux. Tél. (1) 42.03.02.74 après 18 h (Paris).

Dans le cadre du développement de notre rayon informatique, nous sommes à la recherche de vendeurs de matériels familiaux et professionnels, motivés et qualifiés (ou ayant une expérience et connaissance sur Amstrad et Thomson). Le lieu de travail est Meaux. La personne à contacter est : M. Jean-François Languin. Tél. (1) 64.34.06.42.

CIA New ! Création d'un club international d'échanges de logiciels. Tél. 98.43.35.27 de 21 h à 6 h. Echangerai DDI 1 avec interface coontre lectzur Jasmin 5 pces 1/4.

Ch. contacts pour PCW. Tél. 31.80.72.99 le matin ou W.E.

6128 ch. correspondants sur disquettes. Ecrire à : Scherrier Anne, 3, rue de Queux de St-Hilaire, 59190 Hazebrouck.

Rech. désespérément plan de Platoon et de Cauldron 2. Vous serez priés de les envoyer à : Alexandre François, 260, La Pinède Romane, 83600 Fréjus. Tél. 94.53.19.18 après 18 h 30.

Amstrad Tel le serveur des CPC vous attend avec ses nouvelles rubriques sur PC 1640. Alors, en septembre faites le bon choix. Tél. 34.22.09.22.

Dès le 13 août, le serveur Amstrad Tel 95 sur PC 1640 vous attend. Pokes, trucs, pa, bal, messageries, etc. au 16 (1) 34.22.09.22 et 24 h/24...

Micromag, nouveau Fanzine sur disk 3 CPC. Doc sur demande à S. Carré, 12, rue de Colmar, 59290 Wasquehal. Joindre 1 env timbr pour la rép.

CPC 6128 cherche contacts pr échanges. Recherche : explorat III, topsecret, attentat. Envoyez liste à Ducros Lionel, 72, rue St-Malo, 14400 Bayeux.

J'ai trouvé l'erreur de AMX 3D Zicon (Sphere-maker). Envoyez-moi 25 F et je vous fournirai la correction. Nuret Emmanuel, Les Amarats-Bas, 11100 Narbonne (un cadeau pour les 5 premiers).

Pour 50 F, je vous donne le moyen de faire durer vos rubans d'imprimante plusieurs mois. Daniel Daubian, 40, rue de Fontenay, 94300 Vincennes.

Cherche contacts sur 6128. Ecrire à : Coutouly Grégory, 35, rue Trarieux, 59220 Denain (réponse assurée - possède News).

6128 très outillé, cherche contacts sérieux. Fava André, 63, rue Charles Gonneau, 77140 Nemours.

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.

| | | |

GROS PLAN SOFT

TEAM MANAGER

Montez votre écurie de Formule 1 ! Inhabituel. Voici un logiciel de course automobile qui ne vous met jamais le volant entre les mains... Pourquoi prendre des risques sur les circuits quand on peut devenir le patron ? Attention : ce n'est pas une tâche de tout repos !

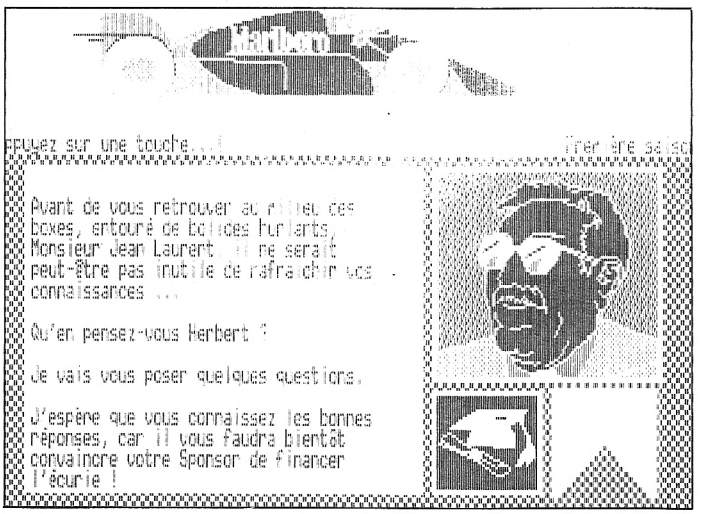
Vous allez commencer par rencontrer le président de la fédération, le président Ballestre. Puis vous allez devoir convaincre un sponsor (Marlboro, qui sponsorise aussi le logiciel). Puis vous engagerez un ingénieur, des mécaniciens, un pilote, vous fixerez votre campagne de promotion, vos frais de recherche. Car tout est pris en compte, même les frais de transport des voitures jusqu'au lieu de chaque course, les droits d'engagement et les taxes. Enfin, c'est le grand jour : votre voiture va participer à une série de courses du Grand Prix. Votre objectif ? Etre champion du monde au plus vite, rien de moins !

Trivial Pursuit vroum-vroum

Team Manager regroupe différents types de jeu. D'abord, des séries de questions sur l'univers de la Formule 1, une sorte de Trivial Pursuit vroum-vroum assez fastidieux. Vous vous échauffez avec le président Ballestre. Les choses sérieuses commencent avec le sponsor : chaque réponse fausse vous fait perdre des chances de recevoir sa manne... Heureusement, l'historique contenu dans le manuel de jeu recèle toutes les bonnes réponses ! Ouf. Même processus pour choisir pilote et ingénieur-en-chef : leur CV s'affiche, et ils vous posent des questions. Ils ne travailleront que pour un patron compétent.

Un budget serré

Vous pouvez passer à tout moment à un écran de pure comptabilité. Le budget est serré, et vous devez maintenant offrir une soirée aux journalistes, aux Seychelles, à Paris, ou dans l'atelier, selon vos moyens... Allez-y doucement, car il faut encore payer le moteur, le chassis, et les mécanos, et le joueur débutant est généralement obligé de lésiner sur ces points essentiels...



La course, enfin !

Après ce parcours du combattant, voici la course, enfin ! Elle reste dans la philosophie du logiciel : pas de simulation de pilotage, mais des choix techniques, les pneumatiques par exemple, et un déroulement assez abstrait, qui dépend étroitement de tous vos choix précédents. Mais au moins, à partir de ce moment, vous êtes dans le grand bain. Les performances de votre pilote peuvent rapporter de l'argent. Pourquoi pas un nouveau moteur plus performant ? Une direction plus souple ? Cinquante mécaniciens ? Mais ne rêvons pas : la progression, dans le meilleur des cas, est très lente, et il faut compter au moins cinq saisons avant d'espérer la grande victoire...

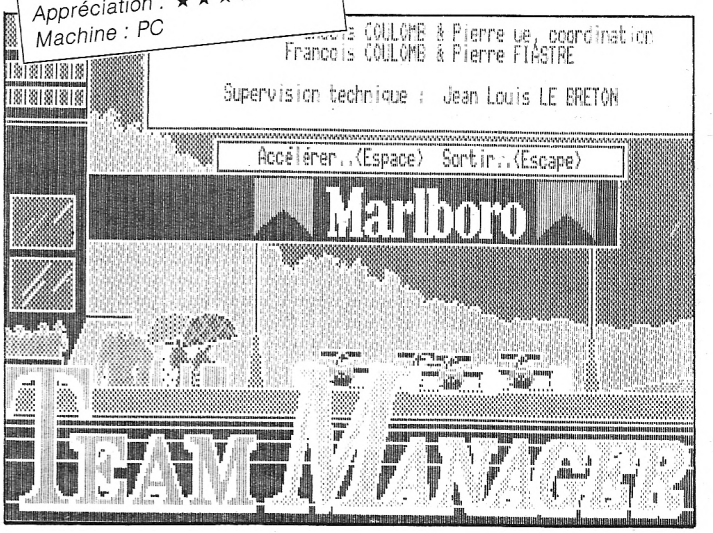
Entre l'aventure et la simulation d'entreprise

Des questions de « culture automobile », un budget à gérer, des choix techniques souvent hasardeux : on est à mi-chemin entre le jeu d'aventure et la simulation d'entreprise. Un cocktail étrange qui, vous vous en doutez, ne se prête guère à un délire graphique et sonore. *Team Manager* affiche donc de beaux écrans immobiles (voitures, portraits de pilotes, stands et autres), en monochrome (à cause de Marlboro dit-on, dont le rouge du logo ne pouvait être fidèlement reproduit).

Le bruitage est simpliste et inexistant. Le jeu est pourtant plaisant, et conçu avec beaucoup d'intelligence. Les manipulations, au clavier, sont simples et rapides. Un bon logiciel donc, original et rare (vous avez déjà vu un jeu de réflexion sur la Formule 1 ?), auquel on adressera cependant deux critiques : les questions initiales sont très fastidieuses ; et *Team Manager* ne tourne que sur les PC vraiment 100 % compatibles. C'est-à-dire pas sur un Amstrad 1512 ou un TO 16 PC, nous en avons fait l'expérience. Ennuyeux.

Jean-Michel Maman

Editeur : Mediaware
Genre : simulation stratégie économique
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : PC



FIRE AND FORGET

LE FUTUR EST ENTRE VOS MAINS, TIREZ PUIS OUBLIEZ, NE REGARDEZ JAMAIS DERRIERE

VOUS ETES NOTRE DERNIERE CHANCE...



VERSION CPC INFERNALE !!

VERSION AMIGA

VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES

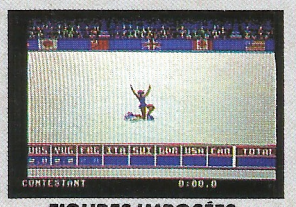
VERSION ATARI ST

TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

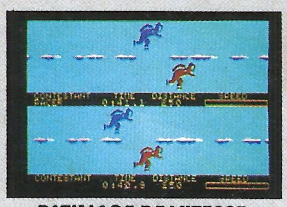
DREAM-UP 45.84.29.79

23 FACONS D'ATTEINDRE L'IMMORTALITE D'UN SPORTIF.


FIGURES IMPOSÉES

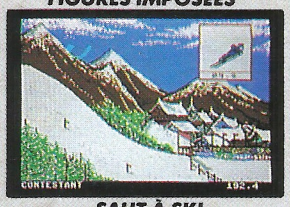


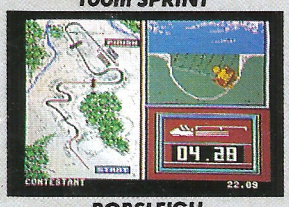
100m SPRINT


PATINAGE DE VITESSE


HOT DOG

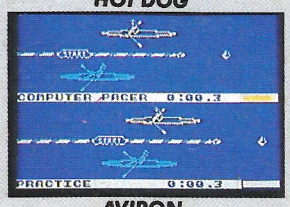

RELAIS NAGE LIBRE


SAUT À SKI

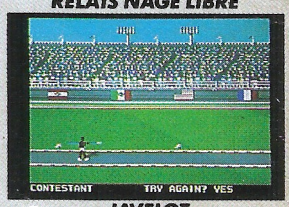


BOBSLEIGH

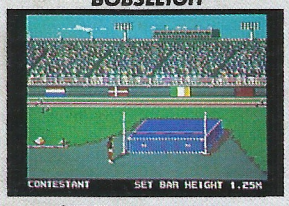

TRIPLE SAUT

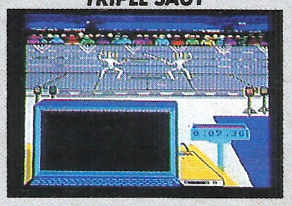


AVIRON


JAVELOT


CONCOURS HIPPIQUE (SAUT À CHEVAL)


SAUT EN HAUTEUR


ESCRIME



CYCLISME

SUMMER GAMES I & II viennent de sortir sur Spectrum et Amstrad.

Ecrans tirés des version Spectrum et Amstrad.

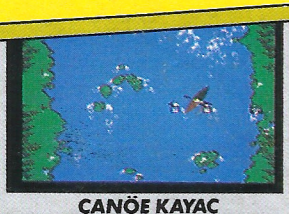


Description complete sur 3615 MICROMANIA
Revendeurs, pour comaitre les dates de sortie, telephonez au 16/9342 7144

CBM 64/128
Cassette et Disque
SPECTRUM 48/128K
Cassette et Disque
AMSTRAD
Cassette et Disque

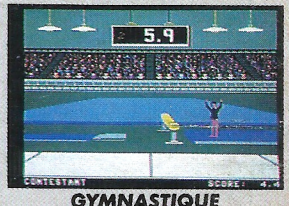
U.S. Gold (France), Sarl, B.P.3
Zac de Mousquette, 05740
Châteauneuf de Grasse. Tel: 9342 7144

EPYX® U.S. GOLD®

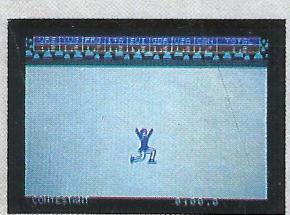

CANÖE KAYAC

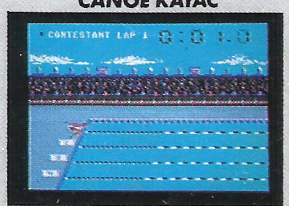

SAUT À LA PERCHE


BIATHLON

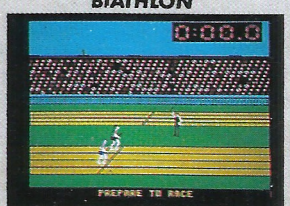


GYMNASTIQUE

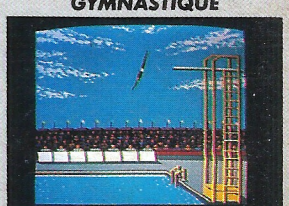

PATINAGE ARTISTIQUE


100m NAGE LIBRE


SKEET SHOOTING



4 x 400m RELAIS


PLONGEON