AMMAG

TOUT POUR VOTRE AMSTRAD

CPC : L'aventure, toujours !

Jeux :

- Rambo III
- Barbarian II
- The Games Winter Edition
- Leader Board par 3
- Gunship
- Off Shore Warrior
- Flight Simulator III

Dossier :

- Arcade Action Aspirine



N° 40
NOVEMBRE 1988
20 F
BELGIQUE : 145 FB
SUISSE : 6 FS
CANADA : 5,50 $ CAN

Listing : Reflector, jeu de réflexion

AMPRO AMSTRAD PROFESSIONNEL **: Dialogue PCW-Z88**

M 1157 - 40 - 20,00 F
3791157020009 00400

LA GUERRE DU 21 eme SIECLE: APACHE GUNSHIP

GUNSHIP™

LE PLUS PRIME DES SIMULATIONS D'HELICOPTERE D'ATTAQUE



DISPONIBLE SUR: IBM PC
AMSTRAD CPC
C64

MICROPROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

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

À la Une
CPC : l'aventure toujours

84

SOMMAIRE
N°40 NOVEMBRE 1988

Les cinq colonnes d'Am-Mag

Toute l'actualité qui bouge dans la micro, nouvelles venues d'ailleurs... 6, 7 et 8

Evénement

Le Festival de la Micro ... **9, 10 et 11**
Amstrad-Expo **12**

Jeux

Actualité ..... **17, 18 à 20**
Créateurs : Titus ..... **22 à 24**
Tests
Leader Board **26**
Basket **26**
The Games, Winter Edition **28**
Barbarian II **34**
Rambo III **35**
Hercules **42**
Target Renegade **41**
Flight Simulator III **67**
Gunship **66**
Metaplex **34**
1943 ..... **74**
Total Eclipse **76**
Psycho Pigs **76**
Overlander **90**
Wizzard's Lair **90**
Off Shore Warrior **98**
Questions/Réponses **29**
Help **30**

Programmation

Dix par Dix **38**

Encore plus

Trucs et bidouilles : la DMP 2000 .. **86**
Réponses à tout **80**

AM PRO

PCW-Z88 le dialogue est établi .. **61**



EDITO

CPC, L'AMOUR TOUJOURS

Sans doute avez-vous un frère ou une sœur, peut-être aussi un chien ou un chat. Mais votre CPC est ce compagnon fidèle et personnel qui joue avec vous, souvent plus de deux heures par jour !

Qui parle de cette intimité, qui n'a eu d'égale que votre ours en peluche, aujourd'hui délaissé ?

Nous nous sommes penchés vers le miroir magique de l'écran allumé, invisibles. Votre regard s'y reflète. Nous n'y avons vu aucun ennui. Le CPC devient votre (meilleur ?) copain. Il n'est pas au placard. Bien sûr, si on y regarde de près, il a pris quelques petites rides. Mais quand on aime, ça ne se voit pas. Ceux qui croient le CPC fini, entassé dans le grand cimetière des machines débranchées, n'ont rien compris.

Vous vous défoulez toujours sur les jeux d'arcade, mais quelques logiciels d'aventure, ou un peu de programmation ne vous font pas peur ...

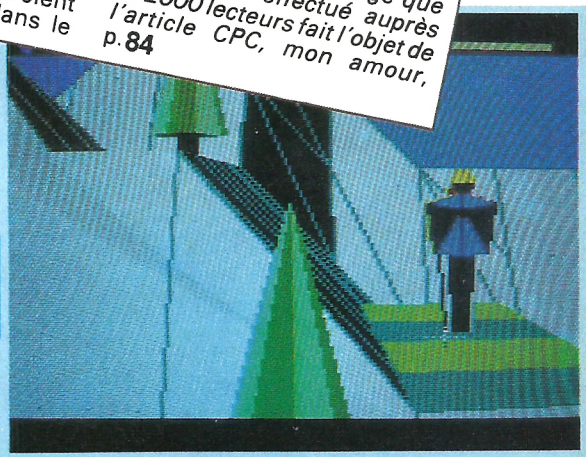
Qui, mieux que vous, pouvait décrire l'objet de votre passion : pratique, fiable, mais aussi puissant, excitant et beau ! Tels sont les adjectifs que nous vous avons suggérés, et dans lesquels vous avez reconnu votre CPC. Vous êtes 85 % à trouver qu'il n'a pas vieilli : plus de 8 sur 10 d'entre vous le trouvent "actuel" et même 3 sur 100 "d'avant-garde".

Notre magazine quant à lui méritait un petit toilettage. Nous vous offrons, avec ce numéro 40, une nouvelle maquette et de nouvelles rubriques. Nous voulons ce magazine excitant et utile. C'est un peu la boussole, ou la carte aux trésors pour cette jungle de l'informatique qui reste, dans votre vie de tous les jours, la grande aventure.

Jean Kaminsky

** Le résultat du sondage que nous avons effectué auprès de 2000 lecteurs fait l'objet de l'article CPC, mon amour,* *p.* **84**

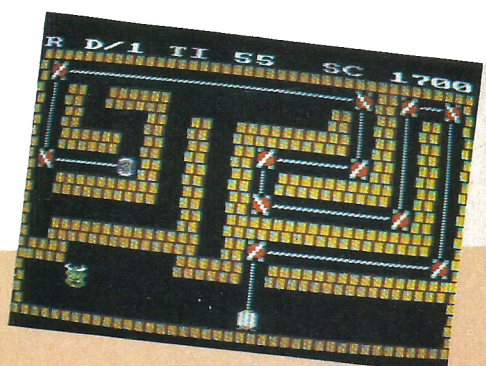
93



Jeux-dossier
Arcade - réflexion : action et aspirine

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. **Rédacteur en chef-adjoint** : Xavier Frigara. **Secrétaires de rédaction** : Suan Ajirent, Gaëlle Pillot. **Chefs de rubriques** : Bernard Jolivalt (informations générales, reportage), Jean Michel Maman (jeux), Jean-Claude Paulin (programmation et technique). **Ont collaboré à ce numéro** : Sébastien Ajaxa, Guillaume Courtois, Didier Durand, Martial Le Guen, Stéphane Joël, Christian Roux, Jacques de Schryver.
Couverture : Frédéric Delavier. **Illustrations intérieures** : Dominique Carrara, Jean Dobritz.
FABRICATION. Directeur de la fabrication : Jean-Jacques Galmiche. **Maquettiste** : Alain Lamargot (conception), Thierry Martinez, Laurence Floquet. **Montage et photogravure** : Jean-Baptiste Balléraud, Michel Lhopitault.
ADMINISTRATION. Marketing : Iain Christie. **Diffusion** : Bertrand Desroches. **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 : Thierry Cagnion, Alain Boar (revendeurs), Michel Sarfati. **Assistante de publicité** : Mick Deret.
Commission paritaire : en cours. **Dépôt légal** : 4e trimestre 1988. **Photocomposition** : Composcopie. **Impression** : La Haye-les-Mureaux, SNIL, Tima-Roto.
AM-MAG est une publication strictement indépendante de la société Amstrad.
Ce numéro comporte un encart d'abonnement non folioté.

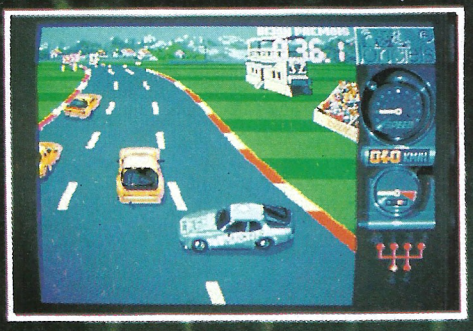
43

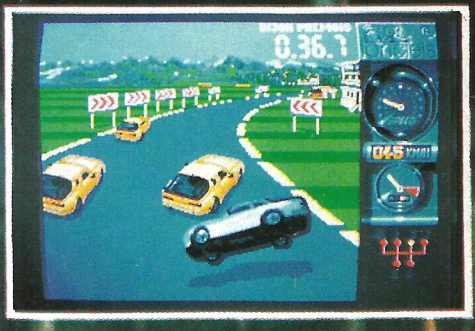


Listing du mois :
Réflector,
un jeu de réflexion

avec René Metge, en







PHOTOS ATARI

199 Frs* toute version cassette

249 Frs* toute version disquette

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD cpc
THOMSON MO6-TO8-TO9+
C 64/128
SPECTRUM
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC 1
THOMSON TO16
TANDY PC
et tous les compatibles PC
disquettes 5 1/4 et 3 1/2

* Prix moyen constaté

RENÉ METGE
Paris-Dakar 1981 : 1er
Touriste Trophy 1983 : 1er
Paris-Dakar 1984 : 1er
Paris-Dakar 1986 : 1er
Turbo Cup Porsche : 1er

trez dans la course !





Turbo Cup

"Avec ce superbe logiciel, j'ai éprouvé autant de plaisir que lors de mes courses au volant de ma Porsche LORICIELS.
Pilote toi aussi à travers ce jeu sur les meilleurs circuits de France, et comme moi, monte sur la plus haute marche du podium."

René Metge



Sortie Nationale
28 OCTOBRE 1988

Turbo Cup



loriciels
81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

Nº 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs

CATALOGUE GRATUIT

LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
ORDINATEUR .....
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.

AMM 11/88

LES 5 COLONNES D'AM MAG

CPC PCW – PC



François Robineau

FIL SUR LA CORDE RAIDE

France Image Logiciel (FIL), l'une des entreprises de développement logiciel français est mise en grande difficulté par ses deux actionnaires: Thomson, 30% de son capital, et la CAMIF 70%.

octobre ou, au plus tard, en janvier 1989, se prononceront pour la liquidation judiciaire ou pour une période d'observation en redressement judiciaire.
Tout peut arriver, peut-être même la liquidation, ce qui serait un événement d'une extrême gravité pour l'informatique française.
Les animateurs de FIL espèrent que de nouveaux partenaires, pouvant intégrer le capital, se feront connaître avant qu'une décision fatale n'intervienne.
Nous souhaitons que FIL ne casse pas, ce qui serait dommage pour toute la micro et aussi pour une équipe talentueuse qui ne mérite pas un tel échec et devrait couronner les efforts de plusieurs mois, à l'occasion des fêtes de cette fin d'année 1988, par de remarquables résultats de ventes.

d'exclusivité avec lui jusqu'en 1990. Insatisfaits, ils débauchent son directeur commercial, Mr Willy Marecau, afin de créer "Ecu 10", leur propre société de distribution. Les avis divergent puisque Thomas Schmider - que Bruno Bonnel vient d'ailleurs de nommer directeur général - nous a déclaré que tout cela se faisait en bonne intelligence avec FIL.

Ça bouge dans la micro !

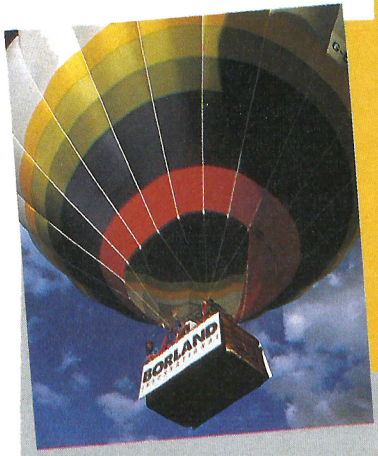
Afin de mieux mener l'haletante poursuite de l'information, nous nous en sommes donné les moyens : Joël Pascal, qui a déjà collaboré à Détective et au Washington Post, sera désormais à la tête, au côté des autres enquêteurs, de cette

Maxwell et les (micro) dealers

Robert Maxwell, le magnat bien connu de la presse britannique, patron du groupe *Mirror*, fait beaucoup parler de lui. A l'origine de Mirrorsoft, il contrôle aussi, outre-manche, l'important distributeur Microdealer qui cherche à s'implanter dans d'autres pays européens.
Objectifs, l'Allemagne, où il pourrait racheter Rushware, la première société nationale dans le domaine du logiciel de loisirs et la France ; malheureusement, il n'a pas encore réussi à trouver un ac-

Borland, c'est du sport !

Cet été, rappelez-vous (*Am-Mag n°38*), Philippe Kahn remportait haut la main une épreuve de voile, la **Pacific Cup**. Random et Borland International, la société fondée par Kahn, visent maintenant encore plus haut, très haut même. En effet, le guide Patrick Gabarrou tentera de battre le record du monde de descente en rappel.
Comme il n'existe aucune paroie montagneuse suffisemment élevée pour réaliser cette épreuve, c'est du haut d'une montgolfière, la plus grosse d'Europe, que le défi sera relevé. Le lieu de l'exploit ? L'oasis d'In Salah, dans le sud de l'Algérie. Ce jour-là, les concurrents de la "Transsaharienne de l'Informatique", un rallye organisé par le groupe Computerworld Communications, seront de la fête. Quand on vous dit que l'informatique, ça bouge !



Le PCW se fait tout petit



Com-Stax Ltd — Freepost, London, SW5 OBR Grande-Bretagne. Tél. : 01 244 8292.

— pour transporter la machine, voici une poignée qui regroupe tout ce qui compose votre PCW. Elle est rationnelle et rapidement utilisable, mais il vaut mieux que le temps ne soit pas à la pluie. Un peu cher (près de 20 livres!) mais bien pratique.

Meac Designs — Dept APCW, 5a Harpton Parade, Village Way, Yatelay, Camberley, Surrey GU17 7SB Grande-Bretagne. Tél. : 0252 87 90 05.

Tous deux l'abandonnent juste avant le début de la saison des ventes maximum de logiciels, le dernier trimestre de l'année qui voit la réalisation de près de 80% du chiffre d'affaires annuel.

Cet abandon survient aussi au moment précis où FIL peut enfin commencer la commercialisation des logiciels professionnels dont le développement justifie une grande part de son endettement.

Au récent PC Show de Londres, François Robineau a lancé le label "Rebel". C'est la rentrée en force de FIL dans l'univers du logiciel de jeux, avec une volonté inter-nationale, aidée par le savoir-faire de Jane Callaghan, l'ancienne directrice de l'exportation de British Telecom (Rainbird, Firebird). C'est elle qui a négocié pour FIL des licences d'adaptation de jeux d'arcade avec les plus grands éditeurs mondiaux.

Coup de tonnerre, la Camif tarde à confirmer qu'elle va financièrement soutenir sa filiale. François Robineau engage le bras de fer en commençant par annuler la campagne de publicité de six millions de francs prévue.

Pire ! L'événement de l'année, le lancement d'After Burner (d'Activision/Médiagenic), pourrait pâtir d'une absence de promotion alors qu'en Grande-Bretagne, Activision mène une campagne de pub TV.

A l'heure où nous rédigeons ces lignes, FIL attend la décision des juges du Tribunal de Commerce qui, au plus tôt, fin

Le câble va-t-il se rompre ?

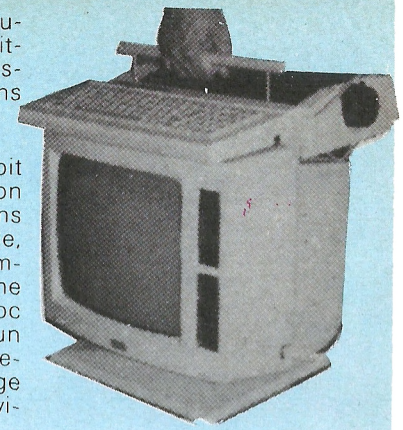
Le torchon brûle aussi entre FIL et le groupe Infogrames dont les différentes marques (Ere Informatique, Cobra Soft et bien sûr Inforgrames) sont distribuées par la structure "Cable", elle-même dépendante d'Infogrames (un peu complexe, non ?).

François Robineau tempête. Les Lyonnais ont signé un contrat cord avec les éditeurs et distributeurs. Allez Maxwell, faut pas en rajouter !

Des consoles de jeu 16-bits.

Le japonais SEGA et le fabricant britannique de joysticks KONIX annonçent chacun le lancement d'une console de jeu 16-bits. L'hiver 1989 verra la distri-bution en France de ces consoles au graphisme inégalé.

Votre PCW s'étale outrageusement dans votre studio-kitchenette. Voici deux accessoires qui le confineront dans le plus petit espace.



— le **bureau Com-Stax** reçoit le clavier de votre PCW, son écran et son imprimante dans le plus petit espace possible, soit 41 cm sur 41 cm. Évidemment, il faudra prévoir une desserte pour recevoir doc ou paperasse. Mais pour un usage en consultation seulement, c'est l'idéal. Cet étrange support coûte 30 livres environ.

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

LES 5 COLONNES D'AMMAG

CPC PCW – PC



LES NOUVELLES VENUES D'AILLEURS

On a beau avoir un Amstrad —une merveilleuse machine soit dit en passant —, on ne peut ignorer que la Terre continue de tourner. Alors, autant se tenir au courant de ce qui se passe afin de ne pas mourir (de rire) idiot !

Microprose voit grand

Microprose, l'éditeur bien connu de *Gunship* et autre *Pirates*, s'ennuie dans la micro-informatique. Le bouillonnant Bill Stealey, pilote d'avion et patron de la firme américaine, annonce qu'il va produire des machines de jeux d'arcade. Il est vrai qu'elle peuvent avoir une puissance de 32 bits, ce qui provoque des émotions plus fortes qu'un jeu 8 bits.
Réaliser une navette spatiale de café titille notre Bill. Ainsi que quadrupler, par exemple, son chiffre d'affaires qui devrait ainsi atteindre 100 millions de dollars en deux ans.

Un Apple à 4 000 F

Le constructeur californien a lancé aux Etats-Unis l'Apple IIc Plus dont le premier modèle vendu 675 $ (4 000 F environ) est appelé à concurrencer les PC bas de gamme.
Une belle bagarre en perspective quand la machine arrivera en France.

Atari : achetez les jeux, nous offrons l'ordinateur

Depuis le PC Show de septembre, Atari Angleterre propose le 520 ST pour 399,99 £ (4 400 F environ), avec vingt-deux jeux. Et pas n'importe lesquels, des classiques, des hits ! En voici quelques-uns : *Marble Madness* et *Test Drive*, tous deux d'Electronic Arts, *Buggy Boy* et *Ikari* (Elite), L'incontournable *Arkanoïd* (Imagine) et Wizball (Ocean). Le reste est à l'avenant.

J.T. en Grande-Bretagne

Non, ce n'est pas le journal télévisé, mais les jeux. Ils font une entrée remarquée parmi les spots de publicité. Activision/Mediagenic a annoncé une campagne de pub télé pour Noël de 100 000 £ (à peu près 1 million de francs).
Afterburner/US Gold, en liaison avec Ocean, envisagent de faire de même pour promouvoir *Thunderblade* et *Operation Wolf*.
C'est une première outre-manche.
Le marché français est quant à lui encore un peu étroit pour justifier un spot sur les logiciels entre deux messages sur les yaourts et les lessives.

Espagne, 4 millions de jeux

En l'absence de statistiques sur les ventes de jeux dans notre beau pays, nous sommes fiers de vous annoncer un chiffre sur le marché espagnol : quatre millions de jeux micro y auront été vendus en 1988. Marché dynamique (Dynamic est d'ailleurs le nom de l'un des éditeurs) où l'Amstrad dispute son leadership avec le... MSX.

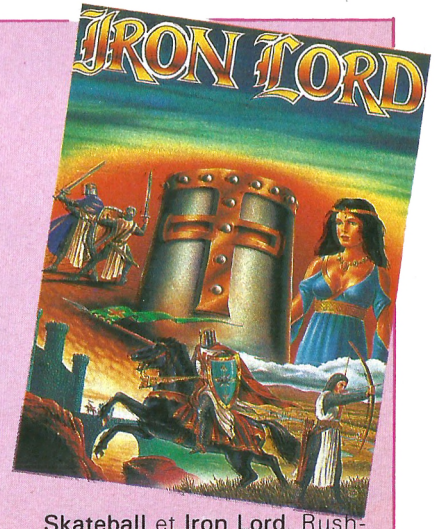
Trucfou, le journal sur disc

Nous avons trouvé dans notre boîte aux lettre le numéro 1 de *Trucfou*, un journal magnétique qui vous fera perdre le Nord.
Les deux faces de la disquette sont en effet bourrées d'images digitalisées vraiment spectaculaires dont certaines animées !
La musique est absolument infernale. À vous de choisir dans quel sens prendre ce mot. Si votre CPC ne saute pas avant, vous pourrez toujours vous rattrapper en écoutant du Bach ou *Break Dance*, un peu moins échevelés.
Enfin, quelques jeux assez drôles et des petites annonces viennent couronner le tout. *Trucfou* en est déjà à son troisième numéro. Vous pouvez envoyer 50 F ainsi qu'une enveloppe timbrée à 3,70 F à son auteur : *David Saadoun — 1, allée de Colmar 93110 Rosny-sous-Bois.*



Cocorico-soft !

La France n'exporte plus seulement des avions et des armes, mais aussi des simulateurs et autre jeux. Au dernier PC Show de Londres exposaient Ubi Soft, Loriciels, Fil, Infogrames, Ere Informatique et Cobra Soft, signe de la consécration internationale de ces éditeurs.
Ubi Soft, à la fin de l'année, aura réalisé 80 % de son chiffre d'affaires à l'exportation.
Le 14 septembre 1988, à Londres, Electronic Arts s'est engagé sur 5 millions de F pour distribuer ses sept nouveautés. 118 000 pièces sont prévues, sur trois mois, pour



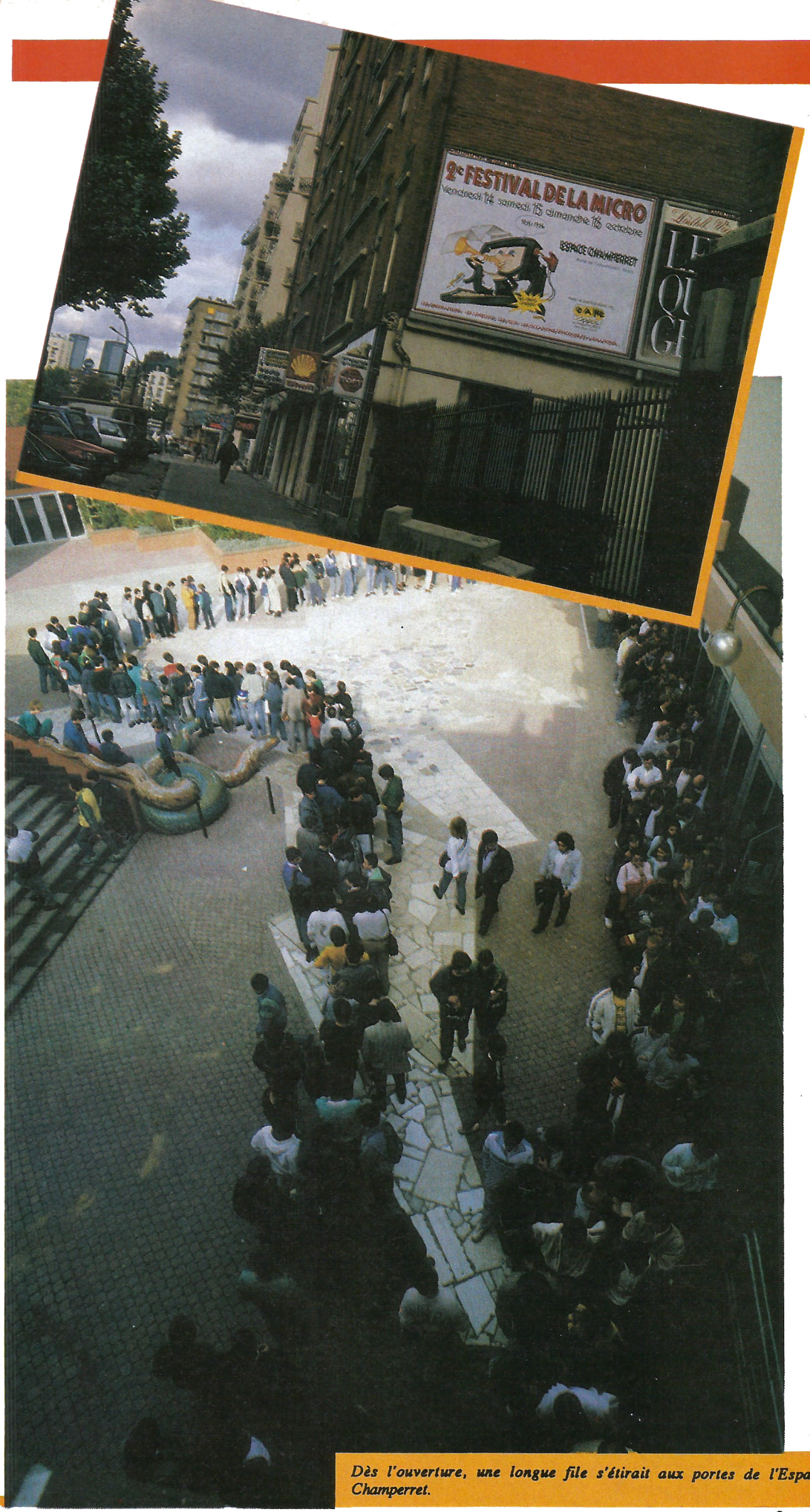
Skateball et **Iron Lord**. Rushware devient le représentant pour l'Allemagne et MCM pour l'Espagne.

Le Festival de la Micro

Le Festival de la Micro a été le grand rendez-vous de tous ceux qui vivent pour et par la micro. Du 14 au 16 octobre 1988, plus de 25 000 visiteurs se sont pressés dans les deux ailes de l'Espace Champerret. Au cours de ces trois journées exceptionnelles, ils ont pu découvrir les nouveautés des éditeurs de logiciels et de livres ainsi que du matériel et des accessoires inédits.

Dès les premières heures, les foules se pressaient autour de la borne de **Titus** où l'on pouvait essayer *Galactic Conqueror* (la version CPC est pour bientôt) et *Crazy Cars II*. À propos de *Crazy Cars*, il y en avait un splendide sur le stand de Titus : une Ferrari 328 GTS envahie par une nuée de peluches facétieuses qui se cramponnaient aux vitres en grimaçant ou bien confondaient le levier de vitesse avec un joystick.

Ubi Soft avait dérangé un aventurier des étoiles pour présenter le *B.A.T.*, ou Bureau des Affaires Temporelles. Entre un voyage aux confins de



Dès l'ouverture, une longue file s'étirait aux portes de l'Espace Champerret.

la galaxie et l'un ou l'autre génie du mal à éliminer, les membres de ce discret bureau n'ont guère le temps de chômer.
Sur des téléviseurs très grand écran, Ubi Soft montrait une bande vidéo de jeux aux graphismes incroyablement fouillés, tel *Iron Lord*, une grande saga médiévale qui ne devrait pas passer inaperçue ou l'impressionnant *Final Command* dont les dessins morbides donnent froid dans le dos. *Skateball* met en scène un hybride de hockey sur glace et de football américain. À la violence du jeu s'ajoute celle de robots sanguinaires et la glace parfois cède sous les participants.
Puffy's Saga, un jeu d'arcade plein d'humour était présenté en avant-première, toujours par Ubi Soft : c'est un lointain, très lointain descendant de *Pac Man* revisité et actualisé avec beaucoup de génie. Souhaitons lui une carrière aussi prestigieuse que celle de l'ancêtre.
Gunship a été la grande vedette de **Microprose** (voir test dans ce numéro). Son stand plongé dans un inquiétant clair-obscur était à peine éclairé par les écrans d'une demi-douzaine d'hélicoptères qui avaient fort à faire de par le vaste (et hostile) monde. La guerre faisait rage aussi au stand voisin d'**Ocean** avec *Operation Wolf*.
Chez **Cobra Soft**, les caisses de munition (des disquettes peut-être ?) avaient été mises à l'abri sous des filets de camouflages, mais les stocks d'*Action Service* — nominé pour les Tilt d'Or — s'étalaient généreusement.
Pour ceux que l'hystérie guerrière laissent de glace, Cobra Soft proposait une démonstration de *Maxi Bourse*, un jeu de simulation boursière.
Tintin sur la Lune, malgré ses trente ans d'âge, a fait un *come back* remarqué sur le stand d'**Infogrames** : l'adaptation de la célèbrissime bande dessinée d'Hergé est absolument splendide et l'attente de l'adaptation sur CPC est fébrile. Du même éditeur, *La Quête de l'Oiseau du Temps* est un jeu de rôle d'un genre tout nouveau dans lequel le joueur dirige quatre personnage dans l'univers d'Akbar.



Accueil charmant sur le stand de Micro Programme 5 entièrement consacré à Amstrad.

Le sacrifice inhumain à Exxos

Pour la présentation de *Purple Saturn Day*, **Ere Informatique** avait offert un ordinateur en sacrifice à **Exxos**, l'entité qui dispense à toute l'équipe génie et créativité. C'est Philippe Ulrich, les cheveux teints en vert fluo, les yeux cachés par des lunettes noires, qui asséna les coups de masse sur le malheureux CPC 664 aux cris de « *Ata Ata Hoglo Hulu* ». Les débris de la machine sur laquelle avait été développée *l'Arche du Capitaine Blood* furent ensuite jetés en pâture à la foule des fidèles.

Super Ski de Microïds faisait l'objet d'un concours qui a connu un incroyable succès : pendant trois jours, 321 concurrents se sont mesurés sur la poudreuse des pistes les plus rapides. Ils étaient quatre en compétition, le meilleur remportait un logiciel Microïds de son choix. À la fin de chaque journée, celui qui avait atteint le score le plus élevé gagnait un lecteur compact-disc laser : Didier Jurbet, Gilles Chetelat et Hervé Noiret ont été les heureux

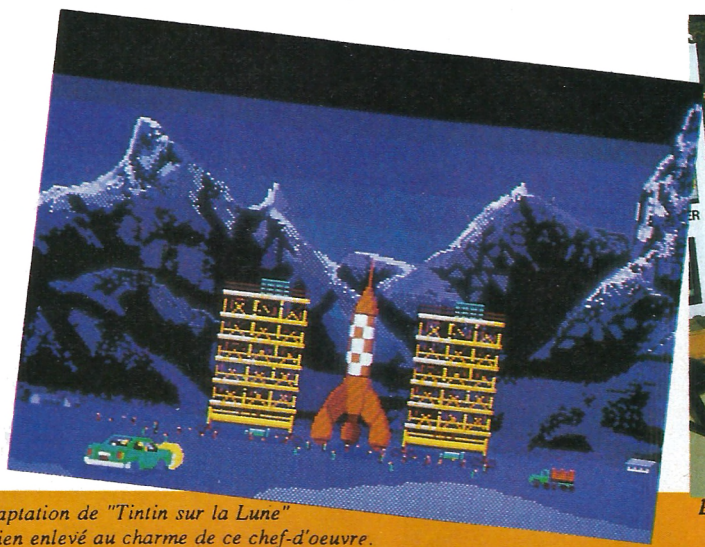

La splendide Ferrari 628 GTS de Titus: crazy car auprès de mad blonde.

Des jeux et des concours

Microids a présenté sur son stand une foule de pré-versions : *Iron Trackers*, un jeu d'aventure et d'action à bord d'un *quad* bondissant, *Highway Patrol* et *Chicago 88*, une poursuite infernale en voiture parsemée d'embûches et de cascades. De plus, pour les fêtes de fin d'année, Microïds prépare une compilation de choc : trois superjeux pour le prix d'un seul : *Quad*, *Grand Prix 500cc* et *Super Ski* sur une seule disquette !

vainqueurs avec respectivement 39.917, 39.848 et 39.984 points. Si le cœur vous en dit de dépasser la barre des 40.000 points...
Epyx organisa sur l'Espace Animation la finale des Jeux micro-olympiques. Dans un décor hivernal de sapins givrés, les concurrents se départagèrent tout au long des épreuves de *The Games Winter Editions*. La version Atari (avec des graphismes dignes de la machine) était assez diffile : il fallait savoir manier son joystick avec discernement pour marquer un score


Scoop: un membre du très discrêt Bureau des Affaires Temporelles, sur le stand B.A.T. d'Ubi Soft.


L'Adaptation de "Tintin sur la Lune" n'a rien enlevé au charme de ce chef-d'oeuvre.


Bertrand Brocard, de Cobra Soft, rend visite à un rescapé de "Action Service".

honorable. Certains concurrents atteignirent près de 300 m au saut en longueur, mais ce n'était pas suffisant ; il fallait être bon dans toutes les disciplines !
À chaque éliminatoire, il y eut des tee shirts, des sweat shirts et des joggings estampillés "Epyx" à gagner ainsi que des paires de skis. Dix jours à La Plagne, remontées comprises, récompensèrent Michel Cyprien, 19 ans, le vainqueur de la finale. Thomas Ques et Igor Silverstein le suivaient de près. A la luge, Michel Cyprien mis 26"08, au ski de fond, 18"02, au patinage de vitesse 19"74. Son saut n'était que de 229,70 m, mais toutes épreuves confondues, il fut le meilleur.

L'éducatif et les loisirs

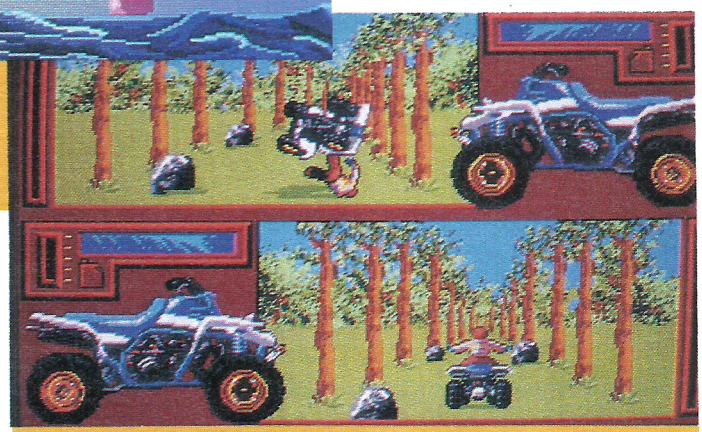
Les *Petits Malins* hauts comme trois pommes se sont trouvés en terrain de connaissance sur le grand stand de **Carraz Editions** débordant de ballons. L'éducatif était fort bien représenté au Festival de la Micro avec, entre autres, **Pilat Informatique Educative, Cedic Nathan** et **Cocktel Vision**, des éditeurs que les lecteurs d'*Am-Mag* connaissent bien (cf. N°39).
Les applications pour CPC ne manquaient pas. **Micro C** était là avec ses logiciels de D.A.O, ainsi que **Micrologic** qui présentait dans sa gamme très diversifiée *Sao Turbo*, un programme de dessin technique permettant d'obtenir des schémas de circuits imprimés.
La musique sur Amstrad était présente grâce à **Clavius** qui présentait la seule interface MIDI pour CPC vraiment convaincante. Conçue par DHCP, on l'avait vue au récent Salon de la musique (cf. N°39). Dans l'aile voisine, Atari présentait des séquenceurs, des éditeurs de partition plein d'autres matériel musical avec la participation active du magazine *Keyboard*. **Wings** — le distributeur de *AMX Page Maker* — proposait une foule de logiciels extrêmement performants orientés principalement vers la PAO. Signalons pour les possesseurs de PC l'étonnant *Timeworks Publisher*, une PAO digne de ce nom pour moins de 500 F ! L'édition était représentée par **Sybex** et **Micro Application** dont les ouvrages sont souvent des références.
À noter encore la présence d'un nouveau venu dans la presse informatique : **Microscope**, un mensuel destiné à ceux qui souhaitent se familiariser avec l'outil informatique, surtout dans le cadre familial.



Une apparition remarquée dans l'aéroport de Rio: "Emmanuelle" en personne, légère et court vêtue dans ce soft (hard?) signé Cocktel Vision.



Foxx, de Image Works (Ubi-Soft). Attention: ce renard est enragé!



Deux quads? Encore une course? Eh oui... sauf qu'il s'agit d'"Iron Tracker" une course de quads plutôt bondissante!

Occasions à saisir

Les visiteurs du Festival de la Micro auront aussi eu l'occasion de rencontrer ces éditeurs et fabricants qui n'ont pas toujours pignon sur rue mais dont les réalisations sont souvent irréprochables. **Uranie**, par exemple, avec son étude de thème astral ou bien ce digitaleur de visage à la norme des écran minitel créé par **France-Tex**, le cours d'assembleur d'**Util-Soft** ou **Vectoria**, la C.A.O conçue par **M.M.Création**. Les revendeurs étaient aussi largement représentés, avec des promotions spéciales "Festival de la Micro". **Général Vidéo** semblait avoir déménagé tout son magasin. **Mimic**, un distributeur britannique, proposait sur son vaste stand une foule d'accessoires souvent inédits en France : supports pour livres, filtres d'écrans, boîtes de rangement, etc. Quand au stand de **VCB2**, il était littéralement pris d'assaut.
Les consoles ont eut plus qu'un succès d'estime. Celles de **Nintendo** et d'**Atari** n'ont pas cessé de tourner pendant tout le salon. Un emplacement avait été réservé pour le marché de l'occasion. C'était le moment où jamais de se défaire d'un jeu qui avait livré tous ses secrets ou d'acquérir une machine à bon prix.
Une fois de plus, le Festival de la Micro aura été un succès franc et massif. Au cours de ces trois jours, les exposants ont largement démontré que l'informatique est devenu majeure. Le public a suivi, conscient qu'il avait beaucoup à gagner à s'informer sur les machines et leur devenir. Au phénomène de curiosité succède le désir de se tenir au courant.

Rémy Herbulot donne le coup de grâce au CPC 664 pudiquement enveloppé dans un sac-poubelle.



AMSTRAD EXPO

Amstrad Expo se déroulera à Paris, au Parc des Expositions de la Porte de Versailles du 4 au 7 novembre 1988 et marquera concrètement l'évolution de la stratégie d'Amstrad.

Amstrad Expo était, en 1987 une manifestation dédiée à la gamme professionnelle du constructeur britannique et aux applications tournant sur les PCW, les PC 1512 et 1640.

Cette année, l'importance du professionnel sera d'autant plus marquée qu'Amstrad vient d'entrer dans le "super-pro" avec l'arrivée des configurations haut-de-gamme construites autour des micro-processeurs 80286 et 80386, et du PPC 640 comportant un modem.

Autre innovation, un espace réservé à la gamme ludique avec les CPC et le nouveau modèle estampillé Sinclair PC 200. Cet espace, séparé de celui réservé au professionnel permettra aux deux publics distincts, de vivre chacun de leur côté leur informatique préférée. Deux ambiances très différentes: le jeu "bruyant" et le pro "feutré".

Certains éditeurs de jeux se sont vus obligés de participer à cette manifestation hybride pour conserver avec Amstrad des relations privilégiées, leur produits étant portés en *bundle* sur les configurations domestiques.

Parmi les nouveautés présentées, nous avons noté quelques développements nouveaux dans les domaines du jeu, de l'éducatif et du professionnel.

JEU

Sur le stand du SFMI regroupant les principaux distributeurs de jeux dont US Gold et Océan, les amateurs de simulation de vol pourront s'exercer sur *Thunderblade* et gagner des parcours d'hélicoptère entre Paris et Versailles.

EDUCATIF

Hatier Logiciel propose des "kits éducatifs" matérialisant la synergie entre le livre et le logiciel. Ces kits servent de soutien à l'année scolaire, et de révisions en fin d'année.

PRO

Chez Sybex , deux nouvelles collections: *Micro-Poche* et *Micro-Références* . Dans *Micro-Poche* deux sous-collections: *Mode d'Emploi* et *Utile*. Ces collections corportent des titres sur Pascal, C, MS/Dos, Multiplan, Hypertalk.

Micro-Application présente un logiciel de dessin assisté par ordinateur, *GFA Draft +*.

Priam fait évolué *Evolution sous Gem* et sous *Windows* pour s'adapter à la gamme des PC 2000. Une nouvelle version *Sunset* est proposée au prix de **590 F TTC.**

Tuners TV Amstrad: la douane débloque.

A grand renfort de publicité, Amstrad propose depuis quelques semaines une station composée, rappelons-le, d'un tuner TV, d'un radio-réveil, de quinze jeux et d'un joystick, le tout prenant place dans un meuble livré avec. D'ores et déjà, les commandes ont afflué en prévision des fêtes de fin d'année.

La plupart des clients n'ont encore rien vu venir et certains s'impatientent. La S.D.A.E. (grossiste pour ce matériel et filiale de GEPSI, une société dirigée par Alain Kahn, directeur de publication d'un magazine concurrent), avait prévu un délai de livraison de trois semaines environ. Ce délai s'est prolongé pour des raisons douanières.

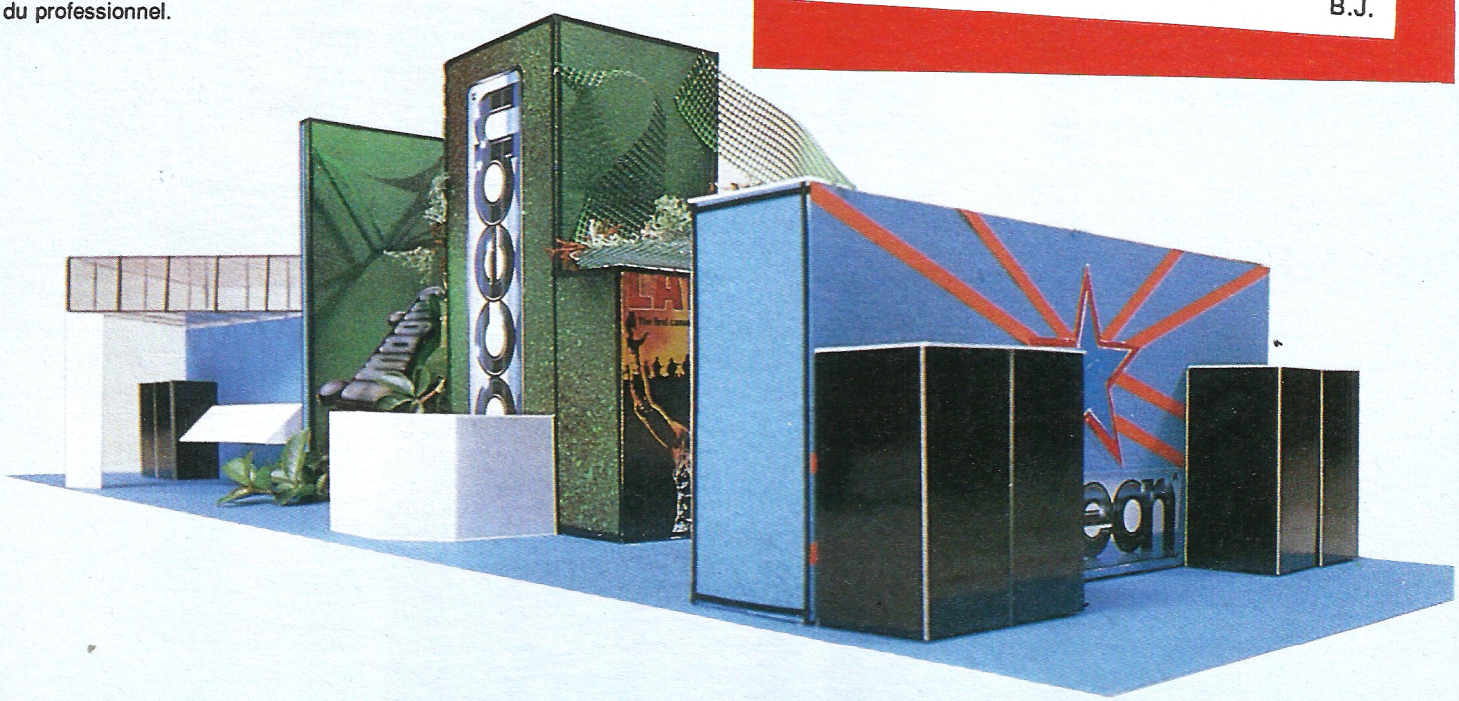
En effet, le quota de 40.000 tuners TV en provenance de Corée a déjà été atteint, entraînant la réaction immédiate du gouvernement, à savoir le blocage de la marchandise à la frontière. Cette mesure rappelle "le coup de Poitiers" fait aux magnétoscopes il y a quelques années.

Amstrad France, pris de court à peu de temps d'Amstrad Expo, a certainement fait des pieds et des mains pour que la Commission de Bruxelles débloque le matériel. En attendant, la S.D.A.E. avait encaissé les chèques envoyés par les clients. La situation ayant évolué favorablement, la société d'Alain Kahn devrait être en mesure de faire face à la demande.

On peut toutefois se poser des questions quant au bien-fondé d'une campagne publicitaire qui anticipe sur la disponibilité d'un produit: proposer à la vente un article qui n'est pas encore importé en France est pour le moins risqué, sinon léger...

L'année dernière déjà, les violentes manifestations à Séoul avaient perturbé les livraisons de CPC en décembre et les ventes en avaient durement pâti. Dans le cas présent, à l'approche des fêtes, Amstrad a senti passer le vent du boulet.

B.J.



Pour tous ceux qui aiment l'Argent

Après 2 reportages très remarqués dans toute la presse, notre envoyé spécial Jean Beaulieu demande cette fois-ci aux lecteurs : «Qui d'autre veut s'amuser avec une petite affaire sérieuse et se faire 15 000 F supplémentaires en trois jours ?»



Regardez Michel Morteyrol (43 ans) : il sourit. Il aime la belle vie : une maison avec piscine, les meilleurs restaurants, une voiture de luxe, des sorties et vacances sans compter. Mais il aime encore plus sa femme et ses 4 enfants. Et il a décidé de s'occuper d'eux comme il faut : protection, aisance, sécurité, bien-être. Voici son étonnante histoire :

Paris, 15 octobre 1988 (a.p.f.)

Pour les plus sceptiques, encore une preuve - définitive - qu'il est toujours possible de se faire 15 000 F en quelques jours. Même si vous n'avez pas d'argent ! Et sans quitter votre emploi !

Michel Morteyrol ne comprend pas... Comment se fait-il qu'il y ait, encore et toujours, des gens qui ne gagnent pas assez d'argent ? Chaque fois qu'il en a besoin, pour se faire plaisir ou faire plaisir à sa famille, il se libère quelques jours, le temps d'un week-end. Et il exploite sa petite activité annexe.

C'est une activité agréable et amusante : vous faites des cadeaux aux gens qui viennent vous voir. Il s'agit d'une activité facile, il suffit de savoir manipuler un système télé... Un jeu d'enfant ! Il s'agit d'une activité que Michel Morteyrol a démarré sans dépenser d'argent personnel. Et il vous montre comment faire.

Vous vous imaginez peut-être que c'est difficile et que vous n'y arriverez pas... Ecoutez ce que vous dit Michel Morteyrol : «Ce que je fais, tout le monde peut le faire, sans problème ! Alors pourquoi pas vous ?»

Une activité géniale, facile à mettre en place

Les idées simples sont souvent les meilleures ! Une fois de plus, vous pourrez le constater. Et c'est pourquoi l'idée est aussi à votre portée. A condition que vous acceptiez de faire exactement comme Michel Morteyrol. Il suffit de le suivre pas à pas.

Michel Morteyrol était salarié il y a encore quelques années. Il avait des comptes à rendre à son patron. Il avait à justifier tout ce qu'il faisait. Quelle horreur pour un homme qui aime la liberté et l'indépendance ! Son rêve ? Une petite affaire pour lui, tout seul. Bien sûr, l'idéal, c'était une activité facile et sûre. De l'argent à gagner sans quitter son emploi, sans contraintes, pendant les heures libres. Bref, un loisir qui rapporte.

Un rêve impossible, du bluff ?

«Absolument pas» affirme Michel Morteyrol, «c'est la pure vérité. Je le fais maintenant depuis des années et ça marche toujours. C'est un vrai plaisir ! Je me fais plein d'amis sympas. Vous pouvez en faire autant ! Vous allez voir, c'est vraiment facile !»

Oui ! Il y a 10 ans maintenant (vous voyez, c'est une histoire durable et sérieuse) que Michel Morteyrol tombait par hasard sur un article dans la Presse. Vous réalisez ?... Comme vous en ce moment ! Et dans cet article, on parlait de dossiers-études «idées lucratives».

«Au départ, j'étais aussi sceptique» se souvient Michel Morteyrol, «il faut se méfier des offres trop alléchantes ! Mais j'avais déjà entendu parler de gens qui réussissaient grâce à ces dossiers. Et après tout, je ne courrais aucun risque. Il n'y avait rien à payer, ni avant, ni après. Alors, j'ai aussi demandé le livret gratuit, sans trop y croire. Et je n'ai même pas mis de timbre sur l'enveloppe... Je n'en avais pas sous la main ! Malgré cela, savez-vous ce qui m'est arrivé ? A peine quelques jours après avoir retourné le Bon à découper, le facteur m'apportait une importante enveloppe. A l'intérieur se trouvait un livret-guide «Devenez votre propre patron». Ce fut une surprise agréable... et toujours gratuite. J'ai découvert un tas d'idées géniales. Dans ce guide, véritable répertoire, il y avait de quoi faire pour tout le monde. C'est là-dedans que j'ai piqué l'idée de mon affaire lucrative !» Mais ce n'est pas tout !

Il aime faire plaisir aux autres

Michel Morteyrol nous a reçus chez lui, en compagnie de Jocelyne, sa charmante épouse. Rien d'étonnant à ce qu'il ait envie de lui faire plaisir, à elle, mais aussi à ses 4 adorables enfants. Rien d'étonnant non plus à ce qu'il fasse tout pour que sa famille se sente bien dans sa superbe maison de maître, au coeur d'un grand jardin bien entretenu, avec piscine.

Copiez l'idée de Michel Morteyrol

- pas besoin de local, démarrez chez vous
- pas besoin de capital, il a tout acheté à crédit
- pas besoin de travailler dur, il s'amuse et se fait plein d'amis en plus
- pas besoin de laisser tomber votre travail actuel, l'idéal pour gagner de l'argent, pendant les week-ends
- pas besoin de personnel supplémentaire, c'est une activité facile que vous pouvez exploiter tout seul
- pas besoin de travailler de longues heures, en trois jours, vous pouvez vous faire 15 000 F
- pas besoin de vous faire du souci, vous pouvez répéter ces gains plusieurs fois par mois, de nombreuses fois par an

Depuis longtemps le propriétaire des lieux a abandonné son poste de salarié. Il a élargi son champ d'activités en s'occupant d'autres affaires. Mais son activité d'appoint lui procure toujours l'argent nécessaire à ses passions : les voitures de collection (il possède une superbe Mercedes 350 SEL), les voyages d'agrément avec son épouse et les meilleurs restaurants.

Cadeau Gratuit : la place nous manque pour reproduire le reportage intégral de Jean Beaulieu sur Michel Morteyrol. Vous pouvez le réclamer au même titre que le livret-guide, à savoir **rien à payer, ni avant, ni après,** si vous envoyez votre bon ci-contre avant 5 jours.

Maintenant c'est votre tour !

Que vous soyez jeune ou moins jeune, habitant en ville ou à la campagne, salarié ou au chômage, homme ou femme, avec ou sans connaissances particulières, maintenant c'est votre tour. Choisissez comme Michel Morteyrol parmi toutes ces bonnes idées dans le livret-guide gratuit. Et devenez votre propre patron.

Imaginez-vous ce que vous pourrez faire avec l'argent gagné facilement en plus. N'est-il pas plus agréable de pouvoir dépenser sans compter, de vous permettre des sorties, des voyages, des loisirs agréables.

Vous deviendrez aux yeux de vos proches, de vos enfants, de vos amis, l'homme ou la femme dont ils sont fiers. Quel plaisir de pouvoir être généreux, de faire des cadeaux et de recevoir en contrepartie, amour, reconnaissance et tendresse.

Mais attendez, ce n'est pas tout. Il y a mieux encore. Finies les corvées du salarié soumis. Vous organisez vous-même votre journée. Et si vous avez envie de faire la grasse matinée en milieu de semaine, personne ne vous en empêchera. Ce ne sont que quelques avantages. En tant que votre propre patron, vous pouvez profiter de bien d'autres privilèges.

Acceptez, c'est gratuit !

Oui, acceptez de recevoir à titre entièrement gratuit le livret-guide «Devenez votre propre patron». Il contient des dizaines d'affaires lucratives à exploiter par vous. De nombreux organismes en France et à l'étranger ont participé à la recherche et au contrôle de toutes les idées révélées. Le guide a été édité afin de soutenir les efforts du gouvernement pour la création d'entreprise. C'est votre chance aujourd'hui. Demandez votre exemplaire de suite avant que le tirage ne soit épuisé.

Garantie

Le livret-guide «Devenez votre propre patron» est absolument gratuit pour vous. Vous n'avez rien à payer, ni avant, ni après.

Il n'y a que 2 raisons pour ne pas répondre :
1) vous avez déjà assez d'argent
2) vous n'avez pas 3 jours libres pour gagner 15 000 F

Si ce n'est pas votre cas, découpez tout simplement le coupon ci-dessous et retournez-le dès aujourd'hui. Pour faire encore plus vite, téléphonez au 89 24 04 64.

Organisme éditeur : Selz S.A., 1 place du Lycée, B.P. 266, 68005 Colmar Cedex.

Envoyez-moi de suite

et sans engagement aucun

☐ Le livret-guide «Devenez Votre Propre Patron» - gratuit

☐ Si je vous retourne ce bon avant 5 jours, vous me joindrez le reportage intégral sur Michel Morteyrol - gratuit

Voici mon adresse : Mme ☐ Mlle ☐ M ☐

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

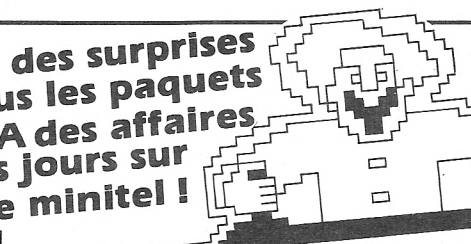
Code ..... Ville .....

A remplir en lettres d'imprimerie. Editions SELZ S.A.
1, place du Lycée BP 266 - 68005 Colmar Cedex AMM80111/7

© Selz/Colmar MCMLXXXVIII

AMSTRAD DISQUETTES

En novembre des surprises dans tous les paquets
3615 MICROMANIA des affaires en or tous les jours sur votre minitel !



ÉLU 1 REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93 42 57 12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

HISTORY IN THE MAKING 299F
MEGA COMPILATION US GOLD
+LEARDERBOARD+EXPRESS RAIDER+IMPOSSIBLE MISSION +SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH HEAD+INFILTRATOR+KUNG FU MASTER+SPY HUNTER+ROAD RUNNER+BRUCE LEE+GOONIES +WORLD GAM.+ RAID+BEACH HEAD
LES BEST DE US GOLD 199F
+OUT RUN+GAUNTLET 2 +CALIFORNIA GAMES+720° +ROLLING THUNDER
12 JEUX EXCEPTIONNELS 149F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR+TOUR DE FORCE+MASK 2+BLOOD BROTHERS+HERCULES+NORTHSTAR +TRIAXOS+BLOOD VALLEY +LES MAITRES DE L'UNIVERS +MARAUDER+RANARAMA
OCEAN DYNAMITE 199F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV +CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL +SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR
GAME SET AND MATCH 2 199F
+MATCH DAY 2+BASKET MASTER +SUPER HANG ON+CHAMPION CHIP SPRINT+TRACK AND FIELD +CRICKET+SNOOKER+GOLF
FORCES MAGIQUES 199F
+LA PANTHERE ROSE+WESTERN GAMES+CLEVER AND SMART +OPERATION NEMO+DAKAR 4X4
LES AS DU CIEL 199F
+ADV TACTICAL FIGHT+ ACE+ SPITFIRE 40+TOMAHAWK+AIR TRAFFIC CONTROL+STRIKE FORCE HARRIER
FIST AND THROTTLES 139 F
+ENDURO RACER+BUGGY BOY +IKARI WARRIOR+DRAGON'S LAIR +THUNDERCATS
FRANK BRUNO'S BIG BOX 179 F
+FRANK BRUNO BOXING+COMM. +GHOST'N GOBBLINS+AIRWOLF +BOMJACK+SABOTEUR+AIRWOLF...
LES FUTURISTES 199 F
+BOB MORANE SCIENCE FICTION +SAPHIR+MINES AUX DIAMANTS +ANTHROPIE
SIMULATION PACK 195 F
+GRAND PRIX 500+QUAD +SUPERSKI
LES DEFIS DE TAITO 199F
TARGET RENEGADE+ARKANOID 1 +ARKANOID 2 +BUBBLE BOBBLE +FLYING SHARK+SLAPFIGHT
GOLD SILVER BRONZE 199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
LEADERBOARD PAR 3 169F
+LEADER BOARD+LEADE TOURNAME+W .CL .LEADERBOARD
KARATE ACE 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'NGOBBLINS +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+COMBATLYNX +BOMBJACK 2+TURBO ESPRIT
LES TRESORS DE US GOLD 195F
++GAUNTLET +LEADERBOARD +INFILTRATOR+ACE OF ACES +METROCROSS
ALBUM EPYX 189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES +SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION
OCEAN STAR HIT2 145F
+ARMY MOVES+MUTANTS +HEAD OVER HEALS +COBRA+WIZZBALL+TANK
ALBUM UBISOFT 195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT +MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
GAME SET MATCH 179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PINGPONG +FOOT+KONAMI GOLF/BASEBALL +BOXING+POOL+SUP.DECATHLON
ALBUM LORICIEL 145F
ALBUM DIGITAL 145F
BEST OF ELITE 2 145F
ELITE 6 PACK N°2 145F
HIT PACK 2 145F
IMAGINE ARCADE HITS 145F
OCEAN STAR HITS 145F
LES PRIVES 195F

NOUVEAUTES

4X4 OFF ROAD RACING	**99F**
944 TURBO CUP	**245F**
A 320	**195F**
ACTION SERVICE	189F
AIRBORNE RANGER	225F
ALIEN SYNDROME	139F
ARTURA	135F
BARBARIAN (PSYNO)	139F
BARBARIAN 2	139F
BATMAN	**149F**
BLACKLAMP	139F
BOMBUZAL	**149F**
CARRIER COMMAND	195F
CORPORATION	145F
CYBERNOID 2	135F
DOUBLE DRAGON	**149F**
ECHELON	139F
EMMANUELLE	195F
FERNANDEZ MUST DIE	139F
FOOTBALL MANAGER 2	139F
FREEDOM	195F
GALACTIC CONQUEROR	169F
GAME OVER 2	**149F**
GARY L. HOT SHOT	135F
G.I. HERO	139F
GUERILLA WAR	139F
INDIAN MISSION	159F
IRON HORSE	149F
IRON LORD	**195F**
LIVE AND LET DIE	139F
MONTE CRISTO	195F
MOTOR MASSACRE	139F
NETHERWORLD	139F
NIMITZ	159F
OPERATION WOLF	**149F**
PAC MANIA NAMCO CO.	**149F**
PETER PAN	160F
PUFFY'S SAGA	**179F**
RAMBO 3	139F

NOUVEAUTES (suite)

RETURN OF THE JEDI	**149F**
REX	**149F**
ROAD WARS	139F
ROBOCOP	**149F**
ROY OF ROVERS	139F
SKY HUNTER	175F
SAVAGE	**149F**
SDI	**149F**
SHOOT OUT	**149F**
SOLDIER OF LIGHT	139F
TECHNOCOP	**149F**
TERRICFIC LAND	195F
TERRORPODS	139F
TIGER ROAD	**149F**
TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENERATION	**149F**
TRUCK	**230F**
TYPHOON	139F
THE ELIMINATOR	139F
THE LAST NINJA 2	145F
VICTORY ROAD	139F
WANDERER	139F
WHIRLIGIG	139F

HIT PARADE

1943	145F
ADV. DUNG. DRAG.	139F
ALTERN WORLD GAMES	145F
BARD'S TALE	195F
BIONIC COMMANDO	139F
BOBO	195F
CONSPIRATION	185F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	139F
FIRE AND FORGET	169F
FUSION 2	185F
GARY L. SUPER SKILLS	145F
G.I.G.N OP. JUPITER	195F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	175F
JINKS	145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	145F
L'ARCHE DU CAPT.BLOOD	199F
L'EMPIRE CONTRE AT.	149F
MATA HARI	189F
MAXI BOURSE	195F
NIGHT RAIDER	145F
NIGEL MANSELL'S	145F
OFF SHORE WARRIOR	169F
PIRATES	145F
RASTAN	145F
ROAD BLASTERS	139F
SAMOURAI WARRIOR	139F
SUPERSPORTS	139F
THE DARK SIDE	139F
THE GAMES WINTER	145F
THE TRAIN	185F
THE VINDICATOR	139F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

20000 LIEUES SS MERS	169F
BAD CAT	145F
BEYOND THE ICE PALACE	145F
BUGGY BOY	145F
DREAM WARRIOR	139F
ENLIGHTEMENT DRUID 2	145F
FER ET FLAMME	249F
F15 STRIKE EAGLE	149F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
LE MAITRE DES AMES	189F
MARAUDER	139F
MICKEY MOUSE	145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
OVERLANDER	145F
PHM PEGASUS	195F
PSYCHO PIGS	139F
PROFESSION DETECTIVE	229F
SCRABBLE DE LUXE	225F
SKATE CRAZY	139F
STREET FIGHTER	145F
STREET SPORTS BASK	145F
TRIVIAL PURSUIT	229F

BENEFICIEZ A PARIS DES PRIX MICROMANIA!!

BOUTIQUES MICROMANIA

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

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

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

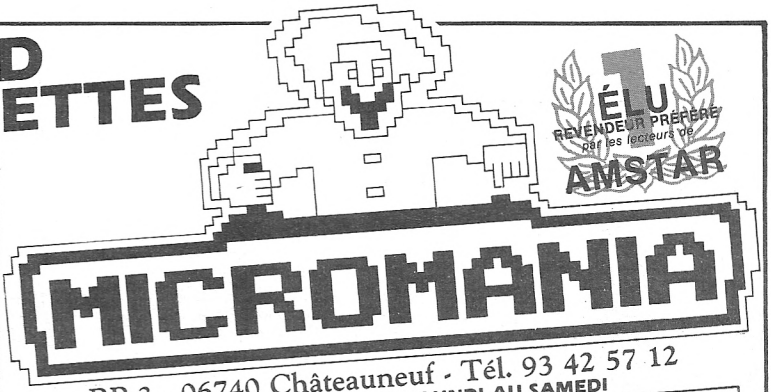
DISQUETTES VIERGES

4 DISQUETTES VIERGES	99F
10 DISQUETTES VIERGES	195F

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



ÉLU 1 REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93 42 57 12

OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !!!

INCROYABLE !

HISTORY IN THE MAKING 249F
MEGA COMPILATION US GOLD
+LEARDERBOARD+EXPRESS
+RAIDER+IMPOSSIBLE MISSION
+SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH
HEAD+INFILTRATOR+KUNG FU
+MASTER+SPY HUNTER+ROAD
RUNNER+BRUCE LEE+GOONIES
+WORL.GAME.+ RAID+BEACH HEAD

LES BEST DE US GOLD 149F
+OUT RUN+GAUNTLET 2+CALIFOR
NIAGAMES+720°+ROLLINGTHUNDER

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR+TOUR
DE FORCE+MASK 2+BLOOD
BROTHERS+HERCULES+NORTHSTAR
+TRIAXOS+BLOOD VALLEY
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+MARAUDER+RANARAMA

OCEAN DYNAMITE 149F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL
+SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR

GAME SET AND MATCH 2 149F
+MATCH DAY 2+BASKET MASTER
+SUPER HANG ON+CHAMPION CHIP
+SPRINT+TRACK AND FIELD
+CRICKET+SNOOKER+GOLF

FORCES MAGIQUES 149F
+LA PANTHERE ROSE+WESTERN
+GAMES+CLEVER AND SMART
+OPERATION NEMO+DAKAR4X4

LES AS DU CIEL 149F
+ADV TACTICAL FIGHT+ ACE+ SPIT
+FIRE 40+TOMAHAWK+AIR TRAFFIC
CONTROL+STRIKE FORCE HARRIER

LES DEFIS DE TAITO 139F
TARGET RENEGADE+ARKANOID 1
+ARKANOID 2+BUBBLE BOBBLE
+FLYING SHARK+SLAPFIGHT

GOLD SILVER BRONZE 149F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX

LEADERBOARD "PAR 3" 145F
+LEADERB.+LEADERBOARD
TOURNAMENT+W. CL LEADERB

FIST AND THROTTLES 95F
+ENDURO RACER+BUGGY BOY
+IKARI WARRIOR+DRAGON'S LAIR
+THUNDERCATS

FRANK BRUNO'S BIG BOX 129F
+FRANK BRUNO BOXING+COMM.
+GHOST'N GOBBLINS+AIRWOLF
+BOMJACK+SABOTEUR+AIRWOLF...

LES FUTURISTES 149F
+BOB MORANE SCIENCE FICTION
+SAPHIR+MINES AUX DIAMANTS
+ANTHROPIE

SIMULATION PACK 145F
+GRAND PRIX 500+QUAD
+SUPERSKI

KARATE ACE 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 99F
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK 2+TURBO ESPRIT
+SAB. 1 +SABOTEUR 2+SIGMA 7
+CRITICALMASS+AIRWOLF+THANATOS

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

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

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

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

ALBUM DIGITAL 99F
BEST OF ELITE 2 95F
ELITE 6 PACK N°2 95F
HIT PACK 2 95F
IMAGINE ARCADE HITS 99F
OCEAN ALL STAR HITS 95F

NOUVEAUTES

4X4 OFF ROAD RACING	**99F**
944 TURBO CUP	**195F**
A 320	**145F**
ACTION SERVICE	139F
AIR BORNE RANGER	185F
ALIEN SYNDROME	95F
ARTURA	95F
BARBARIAN (PSYNO)	95F
BARBARIAN 2	89F
BATMAN	**99F**
BLACKLAMP	89F
BOBO	145F
BOMBUZAL	**99F**
CARRIER COMMAND	145F
CORPORATION	95F
CYBERNOID 2	95F
DOUBLE DRAGON	**99F**

NOUVEAUTES (suite)

ECHELON	89F
FERNANDEZ MUST DIE	95F
GALACTIC CONQUEROR	129F
GAME OVER 2	**99F**
GARY L. HOT SHOT	95F
G.I. HERO	89F
GUERILLA WAR	89F
HURLEMENTS	135F
IRON HORSE	99F
IRON LORD	**155F**
LIVE AND LET DIE	95F
MOTOR MASSACRE	95F
NETHERWORLD	95F
NIMITZ	99F
OPERATION WOLF	**99F**
PAC MANIA NAMCO CO.	**.99F**
PUFFY'S SAGA	**139F**
RAMBO 3	89F
RETURN OF THE JEDI	**99F**
REX	**99F**
ROAD WARS	99F
ROBOCOP	**99F**
ROY OF THE ROVERS	95F
SAVAGE	**95F**
SDI	**99F**
SHOOT OUT	**99F**
SOLDIER OF LIGHT	89F
TECHNOCOP	**99F**
TERRORPODS	95F
THE ELIMINATOR	95F
THE LAST NINJA 2	145F
TIGER ROAD	**99F**
TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENERAT.	**149F**
TRUCK	**190F**
TYPHOON	89F
VICTORY ROAD	89F
WANDERER	95F
WHIRLIGIG	89F

HIT PARADE

1943	95F
ADV. DUNG. DRAG.	95F
ALTERN WORLD GAMES	95F
BARD'S TALE	145F
BIONIC COMMANDO	95F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	95F
FIRE AND FORGET	129F
FOOT BALL MANAGER 2	95F
FUSION 2	145F
GUNSHIP	195F
JINKS	95F
L'ARCHE DU CAPT BLOOD	169F
L'EMPIRE CONTRE AT.	99F
MATA HARI	139F
MAXI BOURSE	145F
NIGHT RAIDER	95F
NIGEL MANSELL'S	95F
OFF SHORE WARRIOR	129F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129F
RASTAN	89F
ROAD BLASTERS	89F
SAMOURAI WARRIOR	89F
SKATE CRAZY	85F
SKY HUNTER	135F
STREET FIGHTER	95F
SUPERSPORTS	95F
THE DARK SIDE	95F
THE GAMES WINTER	95F
THE TRAIN	115F
THE VINDICATOR	89F

BAD CAT	95F
BEYOND THE ICE PALACE	95F
BUGGY BOY	95F
CONSPIRATION	145F
ENLIGHTEMENT DRUID 2	95F
F15 STRIKE EAGLE	99F
G.I.G.N. OPER. JUPITER	145F
GARY L. SUPER SKILLS	95F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
MICKEY MOUSE	95F
OVERLANDER	95F
PHM PEGASUS	169F
PSYCHO PIGS	95F
STREET SPORTS BASKET	95F
THUNDERCATS	89F
TRIVIAL PURSUIT	175F
VIXEN	99F

3615 MICROMANIA
FRAIS DE PORT GRATUITS

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

** Pour tout programme disponible en stock, nous telephoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la reception 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	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM .....

ADRESSE .....

..... TEL .....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

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

Reglement : je joins ☐ *un cheque bancaire* ☐ CCP ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant* **19 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

AMM 11/88

ORDIVIDUEL

20-22 RUE DE MONTREUIL
B.P. 72 - 94302 VINCENNES
FAMILIAL (1) 43.28.22.06
PROFESSIONNEL (1) 43.28.00.71
REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD

ORDIVIDUEL

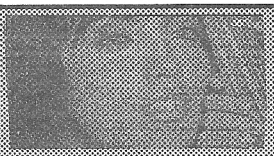
Ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - le samedi de 10 h 30 à 19 h - A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE COMPLET AMSTRAD

DIGITALISEUR ARA

Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images provenant de votre T.V.(Fourni avec un logiciel graphique très puissant– Entièrement en Français.)

- Digitaliseur ARA CPC ..... 1190 Frs



IMPRIMANTE 80 col.

SEIKOSHA SP180 ai
QUALITÉ COURRIER

~~2290 Frs~~
1590 Frs

IMPRIMANTE STAR

LC10 COULEUR

Tête d'impression 9 aiguilles.
Matricielle à impact.
8 nuances de couleur
(l'imprimante accepte aussi le ruban noir)
Interface parallèle Centronics.
Alimentation Feuille à feuille en option.

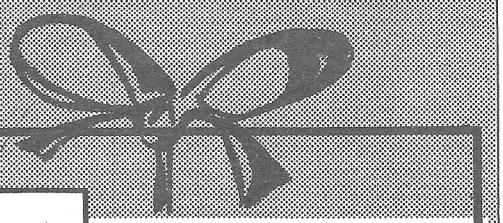
- Imprimante STAR LC10 Couleur..... 3290 Frs
- Imprimante STAR LC10 NOIR ..... 2585 Frs

PROMOTION COMPLETE CPC 6128

- + Moniteur Couleur
- + Un bureau
- + Un adaptateur télévision
- + Un radio réveil PO–GO–FM
- + Un joystick
- + 15 programmes de jeux

- L'ENSEMBLE : 5280 Frs
- STATION AMSTRAD Seul : 1290 Frs





LE PACK

AMSTRAD CPC 6128

- + Moniteur couleur
- + IMPRIMANTE DMP 2190
- + Câble imprimante
- + 6 LOGICIELS
- + une MANETTE DE JEU

~~6090 Frs~~ 5490 Frs

LE DEBUTANT

AMSTRAD CPC 6128

- + Moniteur couleur
- + IMPRIMANTE 40 col.
- + Câble imprimante
- + 6 LOGICIELS
- + une MANETTE DE JEU

~~5340 Frs~~ 4495 Frs

PETIT BUDGET

AMSTRAD CPC 464

- + Moniteur Monochrome
- + 4 LOGICIELS
- + une MANETTE DE JEU

~~2270Frs~~ 1990 Frs

AMSTRAD

- AMSTRAD CPC 464 + Moniteur monochrome ... . 1990 F
- AMSTRAD CPC 464 + Moniteur couleur ..... 2990 F
- AMSTRAD CPC 6128 + Moniteur monochrome ... 2990 F
- AMSTRAD CPC 6128 + Moniteur couleur ..... 3990 F

ACCESSOIRES

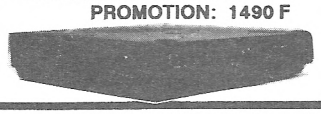
Lecteur disquette DDI	1990 F
2ème Lecteur 3"FDI	1590 F
Lecteur 5"1/4	1650 F
Adaptateur péritel MP2	450 F
Câble imprimante	150 F
Câble magnétophone	50 F
Doubleur joystick	100 F
Ext. mémoire 256 Ko	999 F
Housse de protection:	
– clavier + U.C. 6128	180 F
– clavier + U.C. 464	175 F
– lecteur disquette	85 F
MULTIFACE II	550 F

OFFREZ VOUS UNE 2ème T.V

Grâce à cette interface donnez une autre dimension à votre ordinateur. 16 chaînes mémorisées, une prise péritel vous permettra de brancher un magnétoscope.

- INTERFACE T.V
- sans télécommande. 1190 F
- avec télécommande 1690 F

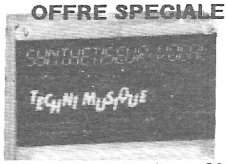
PROMOTION: 1490 F



Donnez la parole, la musique à votre ordinateur

Avoir un dialogue avec son ordinateur rien de plus facile maintenant !

OFFRE SPECIALE



- Synthétiseur + Haut Parleur... 399 F
- Synthétiseur Seul ..... 299 F

ACCESSOIRES

Loin de l'écran !:	
Rallonge CPC 464	130 F
Rallonge CPC 6128	180 F
SOURIS AMX	690 F
SOURIS CAMERON	680 F
Tapis souris	75 F
DIGITALISEUR DART	790 F
STYLO OPTIQUE DART	495 F
LES MANETTES DE JEU:	
SPEED KING KONIX	160 F
SWITCHJOY	185 F
COBRA (garantie 2 ans)	495 F
COMPETITION PRO 5000	170 F
IMPRIMANTE:	
DMP 2160	1690F
Imprimante 40 col.	850 F

SPECIALISTE EN LOGICIELS EDUCATIFS – POINT RELAIS CEDIC–NATHAN/MICRO C/CARRAZ ED./ETC...
sélection réalisée parmi + de 1000 titres DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE COMPLET AMSTRAD

UTILITAIRES	D7	K7	JEUX	D7	K7	JEUX	D7	K7	JEUX	D7	K7
BUDGET FAMILIAL	199 F	160 F	OLYMPIC CHALL.	140 F	95 F	RASTAN	135 F	90 F	GEANTS ARCADE	180 F	115 F
BOURSE 2000	450 F		GAME OVER II	205 F	135 F	TARGET RENEGA	145 F	95 F	ALBUM EPYX	195 F	115 F
DISCOLOGY	350 F		DEFI AU TAROT	180 F		THE TRAIN	205 F		PLATOON	145 F	100 F
GRAPHO animation	299 F		ARKANOID II	135 F	85 F	FIRE & FORGET	155 F		PSYCHO–TEST	145 F	115 F
LOTO	195 F	155 F	COLLECTn KONAMI	220 F	125 F	SUPER SKI	190 F		VINDICATOR	140 F	110 F
MUSIC PRO	350 F	295 F	6 PAK vol.3	175 F		GUNSHIP	210 F	150 F	THUNDERCATS	165 F	110 F
TASWORD T.Texte	390 F	290 F	ARCADE ACTION	185 F	115 F	1943	165 F	110 F	PIRATES	140 F	
SEMABANK	330 F		LEADERBOARD 3	210 F	156 F	PREDATOR	150 F	105 F	TOP TEN	180 F	110 F
VECTORIA 3D	410 F		NIGHT RAIDER	155 F		ELITE	185 F		EYE	90 F	70 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 (25 F pour achats inférieurs à 500 F, 45 F de 500 F à 1000 F, 65 F de 1000 F à 2000 F, 85 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, BP 72 - 20-22 rue de Montreuil 94300 VINCENNES

CB n° de carte |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date de validité _____ Signature

AMM 11/88

Jeux Actualités

NEURO-GYM (Loriciels)

Si vous êtes un adepte du body-building, ce logiciel (sur PC) est fait pour vous : après la gonflette, développez vos capacités intellectuelles et améliorez votre Q.I. en pratiquant une saine gymnastique mentale. Mémoire, perception, performances logiques et verbales constituent l'essentiel de ce programme. Vous trouverez même quelques casse-têtes pour tester ce que vous avez dans le grelot. Les résultats sont visualisés sous formes d'histogrammes ou de graphiques. *Neuro-Gym* est à mettre en bonne place dans votre salle de musculation, entre deux haltères de bon poids.

CRUCIAL TEST (Coktel Vision)

Une nouvelle mouture de Trivial Pursuit : dix thèmes, plus de 3 000 questions. Pour ceux qui veulent mousser en société.

PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS

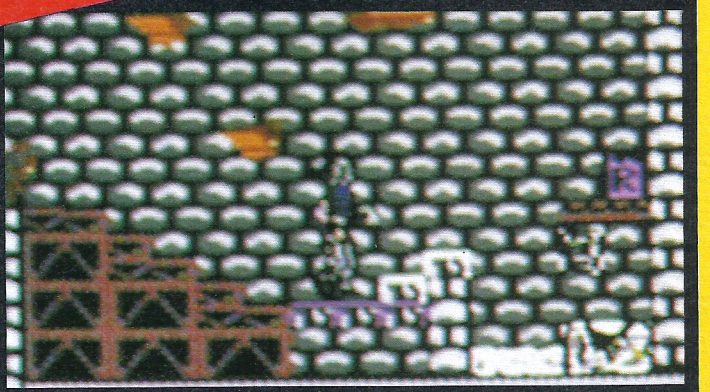


ARTURA (Gremlin)

Vous, Artura, fils de Pendragon, devez arracher Nimue aux noirs desseins de sa diabolique demi-sœur Morgause. La roue magique de Cerridwen vous aidera dans votre marche vers la forteresse où est enfermée la pauvre (et jolie) princesse. C'est une pierre gravée de caractères runiques qui vous aidera à la délivrer.
Comme de bien entendu, vampires, araignées, féroces soldats et rats géants vous mettront des bâtons dans les roues (magiques) tout au long du scrolling de ce jeu bondissant.

R-TYPE (Mediagenic)

A bord d'un vaisseau spatial gigantesque et hyper-armé, vous vous balladez dans l'Empire Bydo (c'est autre chose que de frimer sur les Champs avec un gros cube). Mais les teigneux vous attendent au tournant : vos lasers R-Type, les plus puissants du moment, ne seront pas de trop pour en venir à bout. Huit niveaux de jeu et un scrolling multi-directionnel font de ce soft un futur must.





CORPORATION (Mediagenic)

En l'an 3026, les bisbilles entre blocs soviétique et américain sont oubliées depuis belle lurette. La Terre a été unifiée et tous les humains sont soumis à des corporations toute puissantes. Elles décident du sort de ceux qui travaillent pour leur compte : les employés zélés sont récompensés par des promotions et la sécurité de l'emploi (voilà qui rappelle quelque chose...). Les mauvais se retrouvent au chômage (et sans droits !). Ne vous faites pas d'illusions, vous n'aurez pas à combattre votre propre corporation.
Par ces temps très durs, il vaut mieux assurer son beefsteak et remplir les quotas de production exigés par vos maîtres. En l'occurence, vous devrez ramener du minorthian, un minerai extrêmement rare, présent sur une planète lointaine vouée à une destruction prochaine. A vous d'organiser rapidement une expédition, de choisir les véhicules appropriés, de diriger les recherches géologiques et minières et de défendre les intérêts de la corporation. Si vous échouez, vous pouvez déchirer votre carte du parti. C'est même plus la peine de rentrer chez vous car la corporation ne vous pardonnera jamais votre échec.

JeUx

Actualités



THE REAL GHOSTBUSTER (Activision)

Si vous avez aimé *S.O.S. Fantômes*, vous retrouverez tous les personnages dans ce jeu d'arcade vif, amusant et plein d'action. Comme dans le film, il faudra récupérer l'énergie des âmes qui hantent les rues et les immeubles de la ville en leur tirant dessus avec vos rayons à plasma.

AFTER BURNER (Mediagenic)

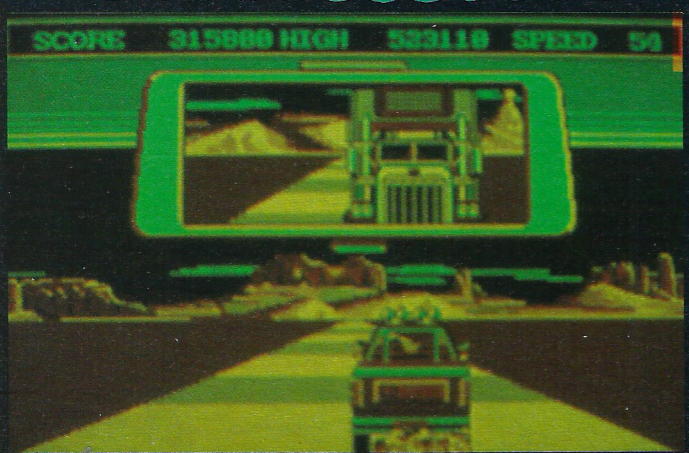
Adapté d'un grand classique des consoles Sega, *After Burner* vous emportera aux commandes d'un avion de chasse F-14, dans une course vertigineuse au ras des forêts, de la glace et du désert. L'essentiel du jeu consiste à poursuivre des avions ennemis dans une débauche d'explosions et de balles traçantes. Des retournements à 360° sont possibles car la maniabilité de votre chasseur est époustouflante. Osons le dire : *After Burner* est appelé à être LE jeu d'action de cette fin d'année pas si lointaine.

EMMANUELLE (Coktel Vision)

Après une carrière à rallonges dans les salles de cinéma, la plantureuse Emmanuelle étale ses charmes sur nos écrans. C'est au Brésil que vous devrez la retrouver car elle est partie (sans laisser d'adresse) s'étourdir dans les hôtels de luxe, au moment du carnaval de Rio. *Emmanuelle* étant un jeu d'aventure érotique, osons espérer que, une fois la miss retrouvée, un game over inconséquent ne vienne interrompre une nuit qui s'annonce torride.

MAD MIX (US Gold)

Attention : il n'y a aucune faute dans le titre. Le Max en est un autre. C'est "Mix" qu'il faut lire, comme dans mixer car les situations, les personnages et les labyrinthes se mélangent et s'interpénètrent. Tout au long de quinze tableaux, vous devrez poursuivre monstres et fantômes. Mad, le héros, se transforme et évolue avec le jeu. Bref, c'est le délire.



BUTCHER HILL (Gremlin)

Butcher Hill, c'est la colline du boucher. Pour l'atteindre, vous devrez ramasser des munitions du côté de la rivière. Les teigneux vous attendent à la roquette derrière un tapis de mines. Errez ensuite dans le labyrinthe de la jungle et enfin, traversez le village où vous attend un joyeux comité d'accueil. Ce soft mérite bien son nom.

DUEL (FIL, sur PC)

On ne présente plus le chef d'œuvre de Steven Spielberg. Dans cette adaptation, inutile d'essayer de vous débarrasser du camion tueur. Il ne renoncera à la poursuite qu'une fois que vous aurez atteint la prochaine ville. Ouf ! Entretemps, vous devrez échapper aux attaques sournoises du monstre de fer. Son apparition dans le rétroviseur vaut le coup d'œil. Quant aux règles de priorité, ne comptez pas sur lui pour les respecter...

LE SIECLE DES LUMIERES (FIL, sur PC)

Le propos du jeu est original : pas d'enquête à résoudre ni d'ennemi à abattre. Dans Le siècle des lumières, vous devrez découvrir votre propre identité, trouver le personnage que vous incarnez. Les images synthétisées du château de Versailles sont absolument splendides et l'action menée de main de maître. Nous reviendrons très prochainement sur ce jeu de très grande classe, grand siècle (révolu) oblige !

TIME SCANNER (Electric Dreams)

Time Scanner, comme son nom ne l'indique pas, est un flipper. Quatre configurations de ce jeu adapté des consoles Sega sont proposées. Quoique soignée, la réalisation fait difficilement oublier *Macadam Bumper*, un modèle du genre avec son flipper entièrement redéfinissable, donc modifiable à l'infini.

UN FASCINANT JEU DE STRATEGIE ET DE ROLE, RYTHMÉ DE SEQUENCES D'ARCADE SAISISSANTES !!!



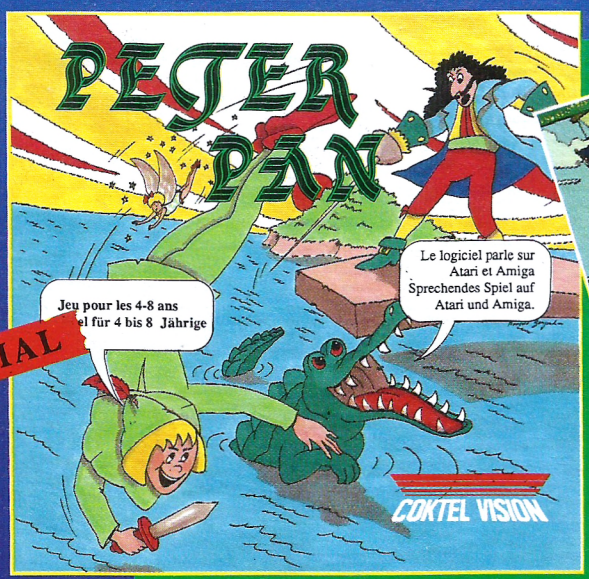
Choisissez votre héros et votre troupe et guidez-les vers la liberté...
Aux XVIII ème siècle, une plantation, des esclaves, un maître cruel, une milice redoutable, des chiens féroces, la nuit...
Au bout de la nuit, peut-être, la **LIBERTE...**

Et maintenant à vous de jouer et déjouer les pièges de cet enfert vert !

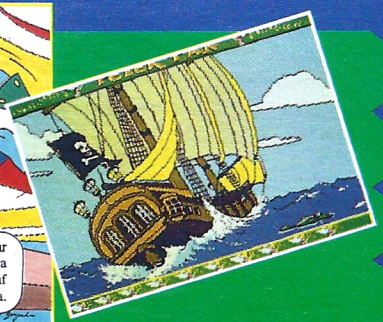


. AMIGA . PC . AMSTRAD . ATARI . AMIGA .

Le Soft a ses Légendes



GENIAL



SPECIAL 4-8 ANS

JEU PARLANT *



PETER PAN A LA CONQUETE DE L'ECRAN

*Ce jeu parlant (sur AMIGA et ATARI) a été spécialement conçu pour les 4-8 ans, il comporte un feuillet spécial "parents" pour aider les plus petits à ne rien perdre de cette merveilleuse aventure adaptée du conte de Sir J. M. Barrie.

RI . AMIGA . PC . AMSTRAD . TO8 . ATARI . AMIGA . PC . AMSTRAD . TO8 . ATARI . AMIGA . PC . AMSTRAD . TO8 . ATARI . AMIGA . PC . AMSTRAD .

COKTEL VISION

25 rue Michelet.
92 100 Boulogne
Tél : (16 1) 46 04 70 85.

O Demande de catalogue : Joindre 2 timbres à 2,20 F

BON DE COMMANDE : NOM : **ADRESSE :**

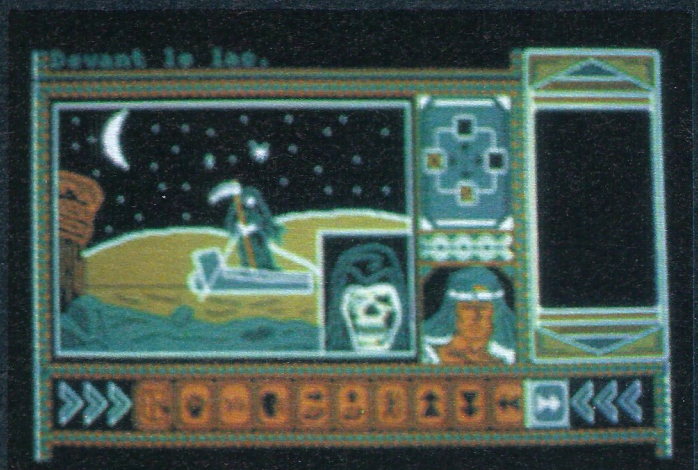
FREEDOM: O Atari : 220f. O Amiga : 220f. O PC 5p : 220f. O PC 3p : 220f
O Amstrad : 195f.

PETER PAN : O Atari : 195f. O Amiga : 195f. O PC 5p : 195f. O PC 3p : 195f
O Amstrad : 165f. O TO8 : 165f.

JeUx Actualités

LA PERLE D'ARION (FIL)

Allez, on remonte dans le temps ! Jusqu'au cœur de la Grèce antique, patrie d'Aristote et terre de mythologies. Pour ramener paix et richesses sur la Crête, vous devrez découvrir la Perle d'Arion enfermée dans un temple mystérieux près d'Athènes. Ce jeu d'aventure a été écrit pas un auteur de 15 ans, aidé par son frère. Je vous vois venir, c'est le grand frère qui aura tout fait. Erreur, c'est un petit frère et il a 13 ans. Comme quoi, la valeur n'attend pas le nombre des années.



FIREPOWER (Activision, sur PC)

Il s'agit, à bord d'un char, de voler le drapeau d'une puissance ennemie. Ramener le colifichet ne sera pas une mince affaire : mitrailleuses et hélicoptères tirent, tournent et bourdonnent autour de vous. Votre tank a beau être blindé de toutes parts, on ne s'y sent pas en sécurité. Au passage, il faudra aussi récupérer des hommes en chemin. Pour prendre un maximum d'auto-stoppeurs (ou plutôt de char-stoppeurs), il vaudra mieux en prévoir un capable de contenir beaucoup de monde. Pourquoi ne pas prendre un autobus à impériale ?

ECHELON (Access Software)

Membre d'une organisation plus que secrète, vous devez explorer la planète Isis et déterminer ce qui se passe dans la zone 106. Le but principal de l'expédition est de glaner 240 objets, pas moins, dispersés dans les 36 zones d'Isis.
Il faudra compter un paquet d'heures (entre quarante et soixante-quinze !) pour venir à bout de ce jeu d'exploration et d'aventure.
Suivant le courage du moment, vous choisirez l'expédition scientifique (sans danger), la patrouille (vous serez assez mal accueilli) ou le raid militaire (là, ne vous attendez pas à des frivolités !).

ULTIMATE GOLF (Gremlin)

Un golfeur haut comme la moitié de l'écran d'un PC, c'est géant ! En plus, le temps est changeant comme du côté de Saint-Nom-la-Bretèche. Sur nos micros (et sur les greens), e golf a le vent en poupe (ce qui gêne moins la balle...).

MOTOR MASSACRE (Gremlin)

Au volant d'une méga-voiture de combat, vous êtes censé éliminer un maximum de véhicules afin de vous frayer un chemin dans les rues. Ce scénario rappelle un soft... et même, à y repenser, une tapée d'autres jeux.

HIGH EPIDEMY (FIL)

Dans les cinquante ans à venir, l'hygiène n'est pas près de progresser et les insectes pulluleront. Tremblez, crasseux, car une terrible épidémie ravagera la planète pas plus tard qu'en 2040 ! Les personnes atteintes deviendront verdâtres (berk !) et se transformeront en monstres pustuleux (berk ! berk !). De Paris à Shangaï en passant par New-York, il faudra vacciner la population. Gare aux voleurs de seringue et aux moustiques gros comme des mouettes. Ne succombez pas vous aussi à la contamination.



ROBOCOP (Ocean)

Plus robot que flic, à moins que ce soit l'inverse, Robocop se lance en voiture à la poursuite (forcément infernale) des affreux. Imaginez *Mansell* en shoot'em up, cela vous donnera une petite idée de soft qui déménage.

BoBo (Infogrames)

Bobo est arrivé sur nos CPC (voir test de la version PC dans *Am-Mag nº37*). Des six épreuves (quatre corvées et deux tentatives d'évasion), il n'en reste plus que cinq. Pour cause de mémoire trop limitée (ou par manque de lessive), Bobo a été dispensé du lavage du sol. Les fonds sonores qui accompagnent Bobo dans sa rude existence de bagnard sont très réussis. Le jeu terminé, on se surprend à les siffloter.

AMSTRAD 6128/464
STATION TELE-RADIO
1290 F
+ PORT 70 F

JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

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

AMSTRAD TOP HITS

AMST.GOLD HIT 3..... 112/192	
Trantor+Solomon's Key	
WC Leaderboard+Bravestar	
Rampart+Capt. America	
ARCADE ACTION..... 115/182	
Barbarian+Renegade	
Supersprint+Rampage+IK2	
COLLECT.KONAMI 112/182	
Jackal+Shaolin R. Nemesis	
Jailbreak+Ye Ar Kung fu 2	
+ Green beret+Year Kung Fu	
Hypersport+Pingpong+Mikie	
TRESOR US GOLD 95/192	
Gauntlet+Leaderboard	
Infiltrator-Metrocross-Ace of.	
ELITE 6 PACK 3..... 92/140	
Dragon'lair 1+2	
Enduro Racer+Quartet	
Wonder Boy+Scooby Doo	
GAME SET MATCH 126/175	
Tennis+Hypersport+Pingpong	
Foot+Golf+Baseball+Boxing	
Pool+Super decathlon	
GEANTS 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..... 96/140	
Arkanoid+Game Over	
Mag Max+Legend of Kage	
Slap fight+Year Kung Fu 2	
GOLD SILVER BRONZE..... 146/195	
Epyx 23 épreuves sportives	
KARATE ACES..... 112/172	
Kung fu master+ Bruce Lee	
+ Uchi mata+Avenger+Samourai T	
+Way of Tiger- Way Exploding fist	
LEADERBOARD PAR 3..... 142/165	
Leaderboard+Leaderboard tourn.	
+World class Leaderboard	
OCEAN STAR HIT 2..... 96/140	
Army moves+Mutant+Wizbal	
Head Over Heals+Cobra+Tank	
TAITO COIN-OP 136/195	
T. Renegade+Arkanoid 1+2	
Bubble bobble+Flying shark+Slapf.	
TOP TEN COLLECT..... 96/142	
Saboteur 1+2+Sigma 7	
Crit. Mas-Airwolf+Thanatos	
Deep strike+Combat Lyng	
Bombjack 2+Turbo esprit	
ALBUM DIGITAL..... 97/142	
ALBUM UBISOFT..... 162/192	
OCEAN STAR HIT 1..... 92/142	

1943	92/140
4x4 OFF ROAD RACING	92/140
ACTION	142/182
AIR BORNE RANGER	182/220
ALIEN SYNDROME	92/136
ALL STARS	83/142
ALTERN.WORLD G.	92/142
ARCHE CAPT. BLOOD	165/192
ARKANOID 2	86/140
ARTICFOX	146/196
BAD CAT	92/140
BARBARIAN 2	87/136
BARD'S TALE	142/192
BEYOND ICE PALACE	92/140
BIONIC COMMANDOS	92/136
BLACK LAMP	87/136
BOBO	142/192
BOB WINNER	126/166
BUGGY BOY	92/142
BUSHIDO	92/140
CALIFORNIA GAMES	92/140
CARRIER COMMAND	142/192
CORPORATION	92/140
CRAZY CARS	126/156
CYBERNOID 2	92/136
DALEY'S THOMPSON O.C.	92/136
DREAM WARRIOR	92/136
DRUID 2	92/142
ECHELON	87/136
EMPIRE CONTRE ATT	96/149
EXIT	143/192
F15 STRIKE EAGLE	96/146
FERNANDEZ MUST DIE	92/136
FER ET FLAMMES	246
FIRE AND FORGET	126/166
FIST AND THROTTLES	92/136
FOOTBALL MANAGER 2	92/136
FRANCK BRUNO BIG B.	126/176
FREEDOM	192
GABRIELLE	136/172
GALACTIC CONQUER.	126/165
GAME OVER 2	87/125
GARY LINEKERS SUP	92/135
GAUNTLET 2	92/140
GIGN O. JUPITER	142/192
G.I. HERO	87/136
GRYZOR	87/140
GUERILLA WARS	87/136
GUNSHIP	192/242
HEROS OF THE LANCES	92/136
HOPPINGMAD	96/145
HURLEMENTS	135/172
IMPOSSIBLE MISSION 2	92/140
INDIAN MISSION	156
IRON HORSE	95/145
JINKS	92/140
KARNOV	92/140
L'ANGE DE CRISTAL	142/196
LANCELOT	142/196
LIVE AND LET DIE	92/136
LES MAITRES DE L'UNIVERS	92/142
MACH 3	126/176
MARAUDER	87/136
MATA HARI	136/185
MATCH DAY 2	87/140
MAXI BOURSE	142/192
MONTE-CHRISTO	192
MOTOR MASSACRE	92/136
NETHERWORD	92/136
NIGEL MANSELL	92/145
NIGHT RAIDER	92/140
NIMITZ	95/156
OFF SHORE WARRIOR	126/166
OUT RUN	92/140
OVERLANDER	92/140
PEGASUS	146/192
PETER PAN	160
PIRATES	142
PLATOON	87/140
POOL OF RADIANCE	92/136
RAMBO 3	87/136
RASTAN	87/140
REX	105/162
ROAD BLASTERS	87/136
ROADWARS	92/136
ROY OF ROVERS	92/136
SALAMANDER	87/136
SAMOURAI WARRIOR	87/136
SERVICE ACTION	136/186
SKY HUNTER	132/172
SPACE RACER	136/186
SOLDIER OF LIGHT	87/136
SPY TRILOGY	92/140
STREETSFIGHTER	92/140
SUPER HANG ON	92/140
SUPERSPORTS	92/136
T. REX	92/140
T. WREKS	92/142
TARGET RENEGADE	87/140
TERRORPODS	92/136
THE DARK SIDE	92/136
THE ELIMINATOR	92/136
THE FLINSTONES	86/140
THE FURY	92/140
THE GAMES WINTER	92/140
THE GREAT GIANA SIST	92/140
THE LAST NINJA 2	116/142
THE TRAIN	112/182
THE VINDICATOR	87/136
THUNDERCATS	87/140
TROLL	87/136
TYPHOON	87/136
VICTORY ROAD	87/136
WANDERER	92/136
WHIRLIGIG	87/136

UTILITAIRES

CPC

ADES	280
ADVANCED MUSIC SYST.	280
ALIENOR COMPTA	1450
AMX PAGEMAKER	550
KIT AMX PAGEMAKER	350
LE MINI JOURNAL	750
AMSCOM CARTE ELECTR.	250
AMSCOM LOGICIEL 1	175
AMSCOM LOGICIEL 1	260
ASTRO 2001	310
ASTRONOMIC STUDIO	250
AUTOFORM. ASSEMBLEUR	295
BANCAMSTRAD	250
BIORYTHMES	150
BOURSE 2000	450
BUDGET (HIT 4)	155/190
CALCUMAT	375
COMPILATION ESAT	700
Translock 2+ Mephisto	
+Tape Leader+Hercule 2	
D.A.M.S.	295/395
D BASE 2	780
DATAMAT	375
DESSIN 3D	250
DESSIN TECHN.V. BASE	375
DESSIN TECHN.V. TURBO	715
DISCOBOLE	350
DISCOLOGY V.5.1	350
ECHOSOFT	395
FINANCIUS	275
GESTION DE FICHES	180/195
GESTION DE FICHIERS	300
GESTION DOCUMENTAIRE	160/175
GESTION DOMESTIQUE	180/195
GRAPHEUR	350
GRAPHO	299
HERCULE 2	395
IMPRESSION	240
INTEGRE (L')	475
INTERMUSIC	245
INTERPRETE 2	290
JADE	375
KENTEL	525
LA SOLUTION	590
LOTO SPORTIF 1N2	275
MASTERCALC	330
MASTERFILE	370
MATH-UTILITAIRE	280
MEGACODE	210
MENTEL	210
MEPHISTO	205
MESSIE COMPILATEUR	375
MORSE	200
MULTIFACE 2+	560
MULTIPLAN	478
MUSIC PRO	335
MUSIC STUDIO	210
MUSIC SYSTEM	185
OCP ART STUDIO	235
POCKET BASE	780
POCKET WORDSTAR	875
PROGRAMMEUR	145
PROGRAMMEUR STUDIO	210
PROJECT PLANNER	285
PSYCHO-TEST	135
SEMABANK	310
SEMASTATS	370
SEMFICH	235
SILIPACK	375
STUDIO 3D	250
TECHNIC STUDIO	250
SUPERPAINT	245
TAPE LEADER	175
TAS COPY	235
TAS-SIGN	305
TASPRINT	235
TASWORD - MAIL MERGE	370
TEXTOMAT	380
TRANSLOCK 2	275
TURBO EXPERT	235
TURBO GRAPHIX	690
TURBO PASCAL	1150
U DOS	375
VALEUR+ 1.2	375
VECTORIA 3 D	399
VOCAL STUDIO	250
ZENITH 2	290

PCW

ALIENOR COMPTA	960
ALIENOR COMPTA 9512	960
AUTOFORM. ASSEMBLEUR	295
BOURSE 2000	850
DAMOCLES	1490
DAMOCLES 9512	1490
DATAMAT	380
D BASE 2	780
DB COMPILER	775
FACT.+GESTION+STOCK	2050
FACTURATION STOCK	1690
GESTION DOMESTIQUE	240
GESTION FICHIERS	250
L'INTEGRE	675
LOCASCRIPT 2	365
MASTERFILE 8000	520
MODULE CERFA	495
MULTIPLAN	478
P.A.O.	375
PCW GRAPH	280
PCW PAINT	340
POCKET BASE	780
POCKET CALC	345
POCKET WORDSTAR	875
TAS-SIGN 8000	305
TASPRINT 8000	235
TASWORD-"MAIL MERGE"	425
TURBO EXPERT	225

EDUCATIFS

ALGEBRE 5-4E	199
ALGEBRE 4-3E	225
APPRENDS MOI A COMPTER	195
APPRENDS MOI A ECRIRE CP/CE.	195
APPRENDS MOI A LIRE M/CP	195
APPRENDS MOI A LIRE 2 CP	195
AU NOM DE L'HERMINE 5e	210
CONJUGUER CP-CM	285
COURS DE BASIC	225
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
FRANCAIS-CM	199
GEOMETRIE	225
J'APPRENDS A ECRIRE	150
J'APPRENDS A LIRE	150
J'APPRENDS LES NOMBRES	150
LES 4 OPERATIONS	195
MATHS 2E CYCLE 1	245
MATHS 2E CYCLE 2	225
MATHS 3E	199
MATHS 5E+4E	199
MATHS 6E	199
MATHS-CM	225
OBJECTIF EUROPE 4-3E	195
OBJECTIF FRANCE 4-3E	195
OBJECTIF MONDE 6E	195
ORTHOGRAPHE CE	195
ORTHOGRAPHE CE 2	210
ORTHOGRAPHE CM	210
ORTHOGRAPHE 6-5E	195
SUPER PROF	
GRAMMAIRE ANGLAISE 6e	280
GRAMMAIRE ANGLAISE 5e	280
GRAMMAIRE ANGLAISE 4e	280
POSE OPERATIONS CM2/6e	280

HOUSSES POUR AMSTRAD

HOUSSE 464 COUL	95 F
HOUSSE 464 MONO.	90 F
HOUSSE 6128 COUL.	95 F
HOUSSE 6128 MONO.	90 F
HOUSSE DISC FD1	55 F
HOUSSE DMP 2000/2160	79 F
HOUSSE DMP 3000/3160	75 F
HOUSSE PC 1512 COUL.	109 F
HOUSSE PC 1512 MONO	105 F
HOUSSE PCW 8256/8512	129 F

PERIPHERIQUES

CRAYON OPTIQUE DART	320 F
DIGITALISEUR DART DMP2000	690 F
DIGITALISEUR ARA	1090 F
DIGIT. VOCAL DIGIVOC 1	690 F
DIGIT. VOCAL DIGIVOC 2	930 F
DIGIT. VOCAL DIGIVOC 3	930 F
ADAPT. PERITEI MP-2F-CPC	450 F
IMPRIMANTE DMP 2160	1690 F
LECTEUR DISQ. DDI-1	1990 F
LECTEUR DISQ. FD-1	1590 F
SOURIS AMX CPC	690 F
SOURIS CAMERON CPC (D)	649 F
SYNTHE. VOCAL TMPI	545 F
SYNTHE. MUSICAL TMPI	980 F
7 LOGICIEL Educt. vocaux	195 F
3 LOGICIEL Utilit. vocaux	195 F

dk'tronics

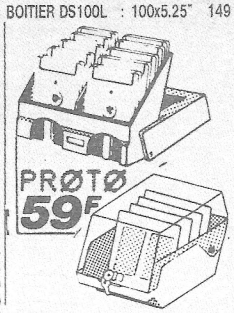
EXT. MEMOIRE 256K/464	1145 F
EXT. MEMOIRE 256K/6128	1145 F
EXT. MEMOIRE 64K/464	495 F

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

BOITIERS DE RANGEMENT

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



JSY 48 **109 F**
avec serrure + clé
sauf Proto

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
CHEETAH THE STARFIGHTER	149 F
EXECUTIVE JOYSTICK	149 F
PRO 5000	125 F
QUICKSHOT TURBO II	129 F
SPEED KING	109 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

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 IMPRIM. 80 Col.	149 F
SUPPORT MONITEUR 12-14"	139 F
MOUSE MAT (tapis)	75 F

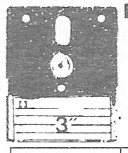
CABLES

Ne restez plus collé à votre ordinateur !

ADAPT.NOUVEAU BUS CPC	125
Centr. Amstr./imprim. Azerty	149
Câble Centr. Ams/Impr.	149
CABLE ECRAN/CLAVIER	149
CABLE EXTENS. JOYSTICK	65
CABLE EXTENS. PORT	170
CABLE FD1	139
CABLE MAGNETO CASSETTE	55

ETIQUETTES

DISK 3" LES 100	30
DISK 3.50" LES 100	30
DISK 5.25" LES 100	25
CASSETTE LES 100	28
VIDEO CASSETTE LES 100	30



DISQUETTES 3 " POUR AMSTRAD

15 F 90*

à l'unité par 100

Réf.	10	20	50	100
3" CF2	189 F	370 F	875 F	1590 F
5" 1/4 DFDD	70 F	136 F	325 F	600 F

** Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans*

BOITIER PLASTIQUE type AMSOFT..... 39 F Les dix

DISQUETTE NETTOYAGE 3" : 69 F

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

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

ARTICLE (garantie echange immediat)	Qte	PRIX	MONTANT

port logiciel jeux. 15 F

DOM-TOM + ETRANGER 50F

TOTAL des COMMANDES	
FRAIS DE PORT*	25
TOTAL A REGLER	

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

carte bleue CB ..... date d'expiration .....

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

N° ET RUE .....

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

Signature obligatoire

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

Précisez pour quel ordinateur : ..... Disc ☐ K7 ☐

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

* suivant stock disponible

MAQUETTE REPRO JM - NICE

AMM 11/88

Jeux

Créateurs

Chaque mois, nous débarquerons à l'improviste chez un éditeur de jeu. Le but de ce voyage au bout du soft, vous faire partager un peu de ce délire créatif qui souffle dans ces mystérieuses usines à octets.

LES STARS DU LOGICIEL

D'un naturel curieux, Régis-Arnaud De Costarcravat se passionna très tôt pour les nouvelles technologies. C'est ainsi qu'il fut l'un des premiers Français à découvrir l'informatique. Dès l'apparition des calculettes sur le marché, il se jeta à corps perdu dans la programmation et obtint d'époustouflants résultats : additions, soustractions et même divisions !
Plus tard, bardé de diplômes, il n'eut qu'un rêve, devenir brillant auteur de logiciels. Deux ans d'un travail assidu permirent à notre génie national de réaliser le fabuleux logiciel Motus 3, 2, 1, 0 *entièrement en basic minimal, capable à lui seul d'afficher plus de cent fois le mot "bonjour" à l'écran.*
Ce produit révolutionnaire, commercialisé par la célèbre société Bug Software, remporta un vif succès à l'étranger, portant très haut la réputation du logiciel français... Et puis non ! C'est faire injure aux auteurs de logiciels que de les présenter par une telle platitude de lieux-communs... Nous avons préféré vous les faire connaître par une formule plus anecdotique.
C'est Titus, une maison d'édition créée il y a trois ans et demi par Hervé et Eric Caen, qui ouvre le feu. Je peux vous l'avouer : nous n'avons pas été déçus !



Victime des octets fous de Titan: Philippe-Paul vient de terminer le dernier des 80 écrans de ce jeu qui fera date!

TITUS SOUS LE SIGNE DU RENARD

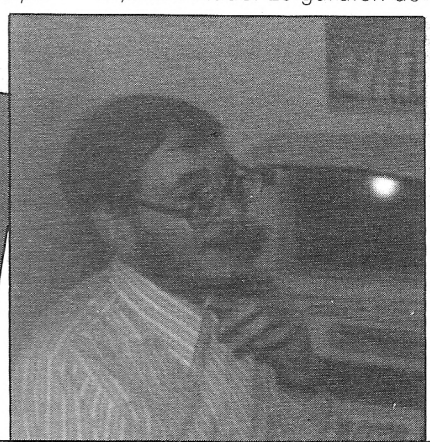
Les locaux de Titus ne sont accessibles qu'au terme d'un périple hasardeux dans les mornes banlieues de l'Est parisien. Petit immeuble en ciment au pied d'une ligne à haute tension, parking pour cadres laborieux, monte-charge obligatoire... Nous nous attendions au pire.
Le paillasson marque la frontière entre le monde du commun des mortels et l'univers de Titus. C'est là qu'officient des personnages aussi surprenants que l'**Elfe** (appelé aussi la Fraise des Bois), **Zz** (Zorro pour les intimes) ou **Gil, Alain** et son frère **David, Jean-Michel, Philippe-Paul, Vincent** et d'autres encore. Nous les avons arraché à leurs écrans.

Elfe, super ou normal ?

L'Elfe s'est échappé un jour d'un jeu de rôle sans jamais avoir pu quitter son personnage. Si d'aventure il venait à s'envoler par la fenêtre ouverte, nul ne s'en étonnerait. Un mauvais sort l'avait amené à pointer à l'ANPE. C'est là qu'un préposé lui présenta une annonce du genre "recherche passionnés de micro-informatique". « *Un mauvais plan pour vendre des machines au comptoir d'un magasin* » pensa Philippe (c'est le vrai prénom de l'Elfe). L'ANPE ne savait d'ailleurs pas vraiment de qui émanait l'annonce et ils s'empressèrent de la perdre au plus profond de leur paperasserie. Philippe la retrouva, et lorsque Hervé Caen lui expliqua de quoi il s'agissait, il lui répondit: « *Je suis exactement l'homme qu'il vous faut.* » Comme quoi on peut planer mais savoir ce que l'on veut.
La plupart des programmeurs de la maison (Titus n'emploie que des salariés) sont arrivé presque par hasard. A l'exception d'un seul, aucun n'avait vraiment de notions d'informatique et encore moins un passé dans les jeux. Alain installait l'électricité dans des immeubles et David confectionnait des choux à la crème et autres patisseries gourmandes dès cinq heures du matin. Titus sait donner leur chance à des débutants complets : « *C'est l'esprit de la maison d'avoir un regard positif sur un nouveau venu de bonne volonté. Nous l'aidons, nous le faisons progresser.* »
A peine arrivé, l'Elfe fut chargé de travailler sur la version ST de *Numéro 10*, une simulation de football toute récente. Un travail d'apprenti qui n'a pas été sans problèmes : les joueurs de l'équipe tournoyaient comme des toupies ou sortaient carrément du terrain. Un vent de folie balayait le stade. Le gardien de



La peluche "Vil Coyotte" lamentablement écrasée sous la roue d'un crazy car.



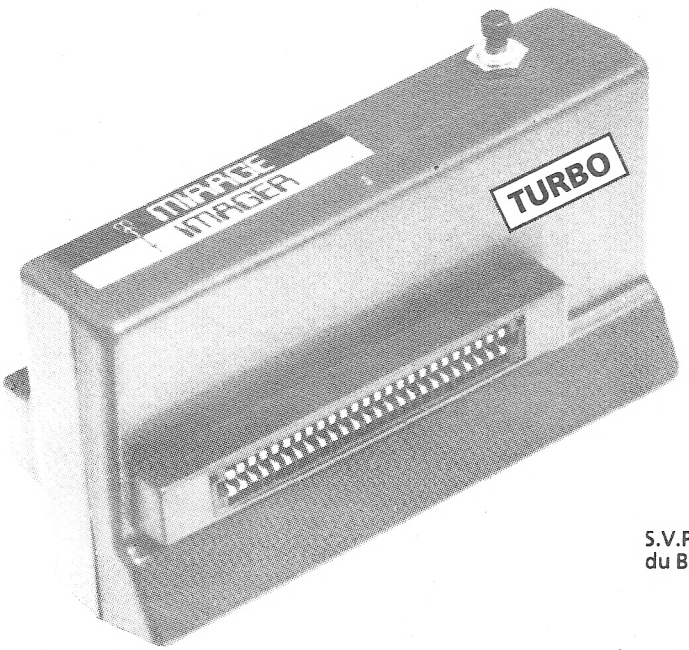
Philippe, dit l'Elfe, dans son propre rôle.

MIRAGE IMAGER version T U R B O

enfin le TRANSFERT et la SAUVEGARDE ULTRA-RAPIDES !

RECHARGEZ UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
APRES L'AVOIR TRANSFERE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
avec la version TURBO du MIRAGE IMAGER
LE PERIPHERIQUE QUI TRANSFERE et SAUVEGARDE
100 % DES PROGRAMMES

LE MIRAGE IMAGER TURBO



CPC 464/664 :
seulement 450 FF
Port compris

CPC 6128 :
seulement 500 FF
Port et câble 6128 compris

S.V.P. Spécifier si le connecteur
du BUS D'EXPANSION est mâle ou femelle.

MANUEL COMPLET de 3000 mots entièrement en Français

Le MIRAGE IMAGER version TURBO est disponible maintenant.
Chez nous, la RUPTURE DE STOCK N'EXISTE PAS.

Ses caractéristiques :

SAUVEGARDE 64 Ko SUR DISQUETTE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
RECHARGE UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
TRANSFERT K7 / DISQUETTE ou DISQUETTE / CASSETTE et SAUVEGARDE K7 / K7 ou DISQUETTE / DISQUETTE de tout programme protégé ou non jusqu'à 128 Ko (64 Ko sur 464/664)
SAUVEGARDE K7 EN 3 VITESSES (normale, rapide et TURBO)
TOOLKIT incorporé qui affiche les adresses, INK, PEN et autres détails des programmes et écrans, permettant un bidouillage acharné et intensif.
Grâce au TOOLKIT, contemplez instantanément les résultats des bidouillages effectués !
MODE 64 K ou 128 K avec les CPC 6128
Se branche en 2 secondes !
Extrêmement simple à utiliser : géré par menus et l'on presse UN SEUL BOUTON pour transférer/sauvegarder/recharger.
Ne prend aucune place en RAM, n'est donc pas détectable par l'ordinateur.
Très amical, détecte les erreurs de l'opérateur
8 K RAM et 8 K ROM incorporés
Compresse afin d'utiliser un espace minimum sur disque ou cassette
Sauvegarde en un seul bloc (pratique pour archivage)
Compatible avec les ROMS et cartes d'extension et permet aussi de les invalider
Pour usage personnel
Comporte un bus d'extension pour raccorder d'autres périphériques
Stoppez un jeu à n'importe quel moment, sauvegardez et reprenez-le au même endroit
TOUS les programmes transférés fonctionnent !

VENTE PAR CORRESPONDANCE - Envoyez votre commande (en Français) directement à :
DUCHET Computers - 51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : +44 - 291 257 80

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

REGLEMENT à l'ordre de "DUCHET Computers" par :
MANDAT POSTE INTERNATIONAL en Francs
EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion)
CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque
CHEQUE PERSONNEL Français bancaire ou CCP libellés en Francs
Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS
(indiquez n° de carte et date de validité, mais *n'envoyez pas votre carte*)

Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) **+ 44 291 257 80 ou 44 291 625 780** de 8 h à 19 h

Nous exportons nos produits non seulement vers les pays du Marché Commun, mais aussi vers plus de quarante pays francophones et francophiles. Nos prix sont exempts de taxes britanniques. Nous attirons l'attention de notre aimable clientèle sur ses responsabilités concernant les formalités d'envois de fonds, taxes locales, licences éventuelles, etc... qui seront à sa charge selon la législation en vigueur dans le pays respectif de destination.

but traversait parfois tout l'écran et se mêlait aux joueurs. Un véritable cauchemar : l'Elfe en rêvait la nuit, mais trouvait la solution dès le matin.

Peluches et totems

Ce qui frappe, chez Titus, ce sont les peluches. On en trouve sur presque toutes les machines, suspendues au plafond, jusque dans les bureaux. Il faut savoir que chaque peluche est affectée à quelqu'un. Le comptable, par exemple, a droit à l'Oncle Picsou, ce qui tombe sous le sens !
Le putois qui sommeille chez les graphistes ne signifie pas qu'ils sentent mauvais, mais qu'il vaut mieux se tenir à distance : bavards déchaînés, toujours à l'affût d'une blague de mauvais goût, excessifs dans leurs débordements lorsqu'ils découvrent un sprite dément, ils sont invivables pour les programmeurs épris de calme et de concentration. Ils ont donc été éloignés dans une pièce à part.
L'ange tutélaire de la maison d'édition est un Vil Coyote au regard plus noir que celui du dessin animé. Comme toutes les peluches, elle a été ramenée des Etats-Unis où Titus possède un bureau. Le retour d'Eric ou d'Hervé Caen est toujours attendu car le personnage est immanquablement le reflet de celui qui le recevra.



Alain, le programmeur de Galactic Conqueror: le coeur dans les étoiles.

bien. Actuellement, il travaille sur *Galactic Conqueror*, un vaisseau spatial d'une incroyable mobilité. Nous avons eu un aperçu de la version CPC sur un moniteur monochrome : rarement objet volant n'est allé aussi vite !
C'est sur un Amiga qu'Alain nous convie à la ballade dans l'espace. Trois niveaux sont prévus : le sol de la planète reste horizontal pendant le vol en rase-mottes, ou bien bascule au gré du pilotage (attention au mal de mer). La troisième option, c'est un combat dans l'espace.
La plupart des programmeurs sont des joueurs expérimentés : pouvoir expliquer le soft tout en navigant entre des mines et des tirs demande un sacré entraînement. « *On a eu des problèmes dans la quatrième étape. On y rencontre un des quatre vaisseaux impériaux ennemis qui se baladent dans la galaxie. Je me suis dit : il faut vraiment qu'il en impose, donc qu'il soit énorme. Théoriquement, il m'a semblé impossible de gérer à la fois le chasseur, les tirs, les vaisseaux ennemis et un objet occupant à lui seul la moitié de l'écran ! Et pourtant, ça marche !* »
Peut-on voir ce vaisseau ? « *Ça va être difficile. Il faut jouer un long moment et cette version n'est pas celle où l'on est indestructible. On serait même plutôt... très destructible.* »

Travail de titan

Philippe-Paul travaille sous un chat Garfield déguisé en Batman, la peluche qui lui est liée. Elle volète sous le tube luminescent et couve toute la salle de son lourd regard. Près de lui gît l'épave d'un CPC 664. Une épave ? Vous n'y pensez pas ! Ce n'est pas parce que le lecteur semble avoir été arraché et placé sous la machine qu'il ne fonctionne plus ! De toute façon, il lui manque aussi les tripes : le Z80 a été transplanté dans une énorme sonde voisine, un véritable méga CPC, une bête de course destinée à faire tourner les softs les plus déments que nous prépare l'équipe de Titus.
Titan est l'un de ces jeux qui, à sa sortie, va révolutionner le petit monde des CPC. Car ce que nous avons vu dépasse tout ce qui a été fait jusqu'à présent sur cette machine ! Imaginez le fruit des amours scrabreuses d'*Arkanoïd* avec *Gauntlet*. Et ce n'est pas tout. L'écran n'est qu'une fenêtre qui se déplace avec une rapidité prodigieuse sur la surface de *Titan* ! La balle sort de l'écran, y revient, vous la rattrapez, la relancez avec une raquette centrale. La fluidité des scrollings et la vélocité de la balle font appel à des fonctions jusqu'alors inexploitées du Z80.
En effet, lorsque Zilog a mis au point ce merveilleux processeur, des fonctions avaient été expérimentées puis laissées dans l'ombre par le constructeur — trop difficiles à exploiter, trop aléatoires quant aux résultats. Le programmeur de Titus a exploré ces instructions non-documentées, il en a tiré le maximum. Avec *Titan*, c'est comme si un super Z80 équipait votre machine. Quand il arrivera sur votre CPC, ça va déménager.

De beaux locaux motivent

D'ici peu, Titus va traverser le parking pour emménager dans 730 m2 de locaux tout neufs. Le clan du putois a déjà sa cage vitrée et une douzaine de cellules acceuilleront les programmeurs et leurs peluches. C'est dans ce décor tout en verre que seront peaufinés les softs à venir, les *Crazy Cars II* et autres jeux à l'action particulièrement rapide. Au moment de partir, nous avons été alpagués par un programmeur fou qui, les yeux exhorbités, nous tirait frénétiquement par le bras : « *Le voilà ! le voilà* ». C'était le grand vaisseau intergalactique qui descendait du ciel...

J-C. Paulin, B. Jolivalt et vice et versa.

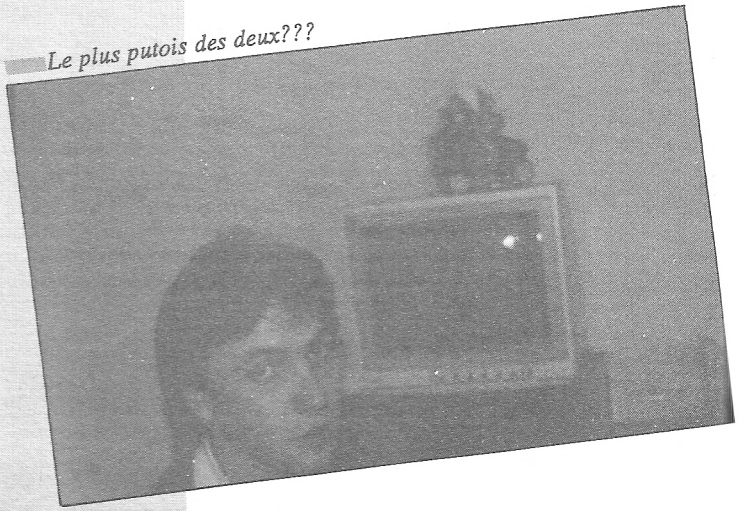


Le titanesque CPC 664 turbo gonflé au méthanol.

Titus au courant

Résultat de mauvaises fréquentations ou d'un traumatisme fatal de prime jeunesse ? Toujours est-il qu'Alain a mal tourné puisque, après avoir excercé l'honorable profession d'électricien, il échoue chef programmeur. Avec son frère David, il est l'auteur de *Fire and Forget*, un soft dont nous avons dit beaucoup de

Le plus putois des deux???



CRAZY CARS II











AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128

TITUS

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

SCREENSHOTS FROM AMIGA VERSION

Jeux Test

On ne vous fera pas le coup de la mauvaise conscience, dans le genre « Vous êtes mollassons, faites du sport avec votre micro ! » Non. On vous dira seulement que les simulations de sport sur Amstrad s'améliorent de jour en jour, que Street Basket est plein de trouvailles délirantes, que Leaderboard Par 3 vous gavera de très bon golf pour un moment, et qu'avec The Games-Winter Edition, votre joystick ne risque pas d'attraper un coup de froid...



Access et U.S. Gold nous gâtent avec *Leader Board par 3*. Le par est le nombre maximal de lancers de balle n'entraînant pas de pénalité. Et si *Leader Board* est "par 3", c'est aussi parce qu'il s'agit d'une compilation des trois versions d'une des meilleures simulations de golf du moment.

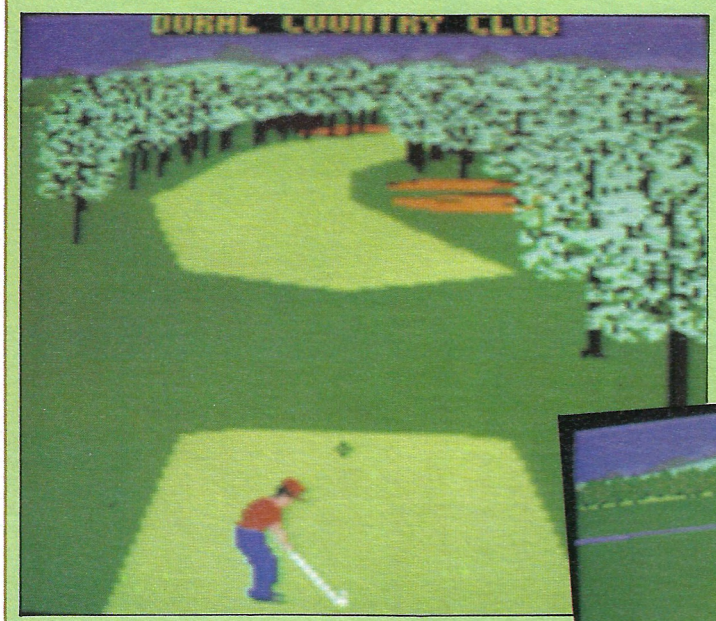
Le pack contient deux disquettes 3 pouces, une notice en français, douze plans de parcours, un carnet d'inscription des scores et un indicateur de distance des clubs. L'ensemble est très complet et surtout très utile : chacun pourra se situer à tout moment sur le green, ceux qui joueront en *match ball* ou en *best ball* pourront tenir leurs comptes car l'ordinateur ne score pas automatiquement et les novices choisiront facilement les clubs à utiliser.

Des terrains vert-de-green

Aussitôt après avoir chargé la disquette numéro un, l'écran affiche un tableau qui permet de choisir entre *Leader Board* et *Leader Board Tournament*. Optons pour *Leader Board*.
Le green d'un vert printanier s'étend devant moi. Là-bas, à l'autre bout du parcours, j'aperçois un petit poteau blanc surmonté d'un drapeau : le trou se trouve à cet endroit, à une distance de 350 yards (le yard est sensiblement égal à un mètre). J'ai le choix entre trois niveaux novice, amateur ou professionnel. Au niveau novice, pas un souffle de vent ne vient troubler ma douce quiétude. Sélectionnons un club.
Il faut tenir compte de l'indicateur de distance des différents clubs. Mmmmh, le bois n°1 peut faire franchir à la balle entre 156 et 271 yards. Cela paraît un peu court. Mais je le prends tout de même, car il est le seul à pouvoir envoyer la balle aussi loin. Maintenant, je prépare mon swing (en avant la musique !). Grâce au curseur qui se tient à quelques yards de moi, je vise le trou. J'appuye sur fire : mon club s'élève, mon corps pivote vers l'arrière. Le geste est coulé, mon coup doit avoir le maximum de puissance. Aussi je ne lache le bouton de mon joystick que lorsque le club arrive au sommet de sa courbe.
Il prend son élan et s'abat sur la balle. A l'instant de la percussion, je régle mon snap (le tour de poignet). Poc ! La balle s'envole vers son but.
Vssss ! Elle siffle dans l'air immobile. Elle monte... monte... monte encore... et disparaît. Le cadre de l'image est trop étroit pour montrer sa trajectoire. Q'importe, l'ombre qu'elle projette sur le green me permet de la suivre fidèlement. Zut, elle dévie sur la gauche ! J'ai dû appuyer trop tôt sur fire ! Oh là là ! Elle se dirige vers les limites du green ! Là où commence le plan d'eau... Ça y est, mon coup est fichu. Je vais devoir recommencer mon swing et un point de pénalité s'inscrira au score.

Le club m'aide

Non ! Miracle ! Elle vient juste de tomber avec un rebond à trois centimètres de la berge ! Ouf, j'ai eu chaud ! Je n'ai plus qu'à aller la rejoindre pour, d'un nouveau swing, la rapprocher du trou qu'elle doit atteindre. Au terme d'une petite promenade durant laquelle je vois le décor se dessiner et se colorier tout seul, la balle est encore une fois à mes pieds. Je ne suis plus qu'à 140 yards du trou. Je prends mon club en fer n°7 dont la portée varie de 50 à 153 yards. D'un deuxième swing aussi savamment et finement exécuté que le précédent, la balle part vers le trou. Cette fois-ci, j'ai parfai-





Editeur :	*U.S.Gold/Access*
Genre :	*simulation de golf*
Graphisme :	★★★★
Intérêt :	★★★★★
Difficulté :	★★★★
Appréciation :	★★★★
Machine :	*CPC*

tement réussi mon snap : elle atterrit en plein sur le poteau et rebondit à quelques centimètres du trou.
Je m'offre de nouveau une petite promenade. La balle n'est plus qu'à quinze pieds du but (soit cinq petits mètres). D'office, l'ordinateur m'impose un club : au-dessous de soixante-quatre pieds, il sélectionne toujours le putter (un club qui sert à faire rouler la balle) le plus approprié. Sur la droite de l'écran se trouve l'indicateur de puissance du putt, gradué d'un à soixante-quatre pieds.
Je presse sur Fire. Une barre rouge apparaît. Je l'amène à seize pieds. La balle roule instantanément vers le trou. Mince, c'est seulement maintenant que je m'aperçois que j'ai oublié de tenir compte de l'indicateur de pente à droite de l'image ! La balle dévie vers la gauche et manque de peu le trou ! Heureusement, tout perdu n'est pas perdu. La petite sphère blanche s'est arrêtée à deux pieds du trou. L'indicateur de pente apprend que le green est doucement incliné vers la droite.
Je place le viseur très légèrement sur la gauche, et je putt (ne touchez surtout pas à mon pote). La balle roule, et... ploc ! tombe dans le trou. Je suis vraiment une graine de champion! Ce premier parcours était un "par quatre", et je l'ai bouclé en quatre coups. Si le jeu est facile au début, il n'en est pas de même par la suite. Plus on progresse dans la succession des parcours, plus les greens se révèlent difficiles. Néanmoins, malgré sa difficulté, *Leader Board* est très prenant. On ne se lasse pas d'y jouer car la simulation, d'un point de vue technique, est parfaite. Les trajectoires des balles sont d'un réalisme époustouflant et les attitudes du golfeur sont criantes de vérité.
Deux regrets tout de même : l'absence totale de musique lors de la page de présentation, et une trop grande sévérité des paysages. Quelques petites pâquerettes auraient égayé les green. Le jeu, en revanche, comporte quatre parcours de dix-huit trous chacun, soit un total de soixante-douze trous, et il offre la possibilité de jouer seul contre l'ordinateur ou à deux, trois et même quatre joueurs.
La seule différence entre *Leader Board* et *Leader Board Tournament* (qui figure sur la seconde disquette) réside dans la configuration des parcours. Les greens ont été redessinés. Ils sont plus difficiles, avec des étendues d'eau plus grandes, des pelouses plus petites et des îlôts plus nombreux.

La classe, je vous dis

Avec *World Class Leader Board*, vous aurez l'insigne privilège de pénétrer sur les greens de St. Andrews, du Doral Country Club, de Cypress Creek et du Gauntlet Country Club, des lieux fréquentés par les plus grands golfeurs.
Dans cette troisième partie, des arbres grands et touffus, bien hauts et resserrés, ont été plantés le long des greens. Eviter les troncs n'est pas évident et la balle se perd facilement dans le feuillage. Qui plus est, on n'aperçoit plus, au loin, le poteau flanqué d'un drapeau indiquant l'emplacement du trou. Ce n'est pas grave, la touche "t" visualise le parcours en vue aérienne. *World Class Leader Board*, comparés aux options qui précèdent, bénéficie de graphismes améliorés. En outre, comme on a la possibilité de jouer sur des terrains qui existent réellement, on se prend rapidement pour un véritable pro du golf. *Leader Board par 3* est une occasion unique d'aller tater la balle dans ce monde très fermé, sur les greens les plus prestigieux.

Jean-Pierre Boghossian

Street Sports

Editeur : Epyx
Genre : simulation de basket
Graphisme :
Intérêt :
Difficulté :
Appréciation :
Machine : CPC



Adaptation du jeu célèbre sorti sur Commodore il y a un peu plus d'un an (comme le temps passe...), *Street Sports Basketball* tente de se rapprocher au maximum de la réalité, à savoir le basket tel qu'il est joué dans les rues de New-York ou d'ailleurs.

Après le lancement du jeu, le programme vous demande en quel lieu vous comptez jouer. Vous avez le choix entre quatre terrains dont les caractéristiques varient — la ruelle par exemple comporte une tache d'huile fort gênante. Choisissez la cour de banlieue (attention à la bosse !), le parking ou la cour de l'école.
Vous devez ensuite sélectionner le mode de jeu : contre un adversaire ou contre l'ordinateur. Dans ce dernier cas, trois niveaux sont accessibles : facile, moyen ou dur. Reste à savoir de quel côté jouer. Le mieux est de tirer au sort avec une pièce. Selon votre chance (on voit la pièce tournoyer à l'écran), vous pourrez ou non choisir le côté avec lequel vous commencez le jeu.
Afin de mettre toutes les chances de votre côté, il est important de constituer une solide équipe. Dix jeunes sont installés sur le trottoir, tous décidés à courir au panier. Déplacez le curseur sur chacun d'eux si vous voulez connaître leur caractéristiques physiques et intellectuelles, ainsi que leur comportement au jeu. Le choix est limité à trois joueurs, alors réfléchissez bien ! En dernier lieu, l'ordinateur vous proposera de définir vous-même le nombre de points limites de la partie, de 2 à 98, selon le temps pendant lequel vous désirez jouer.

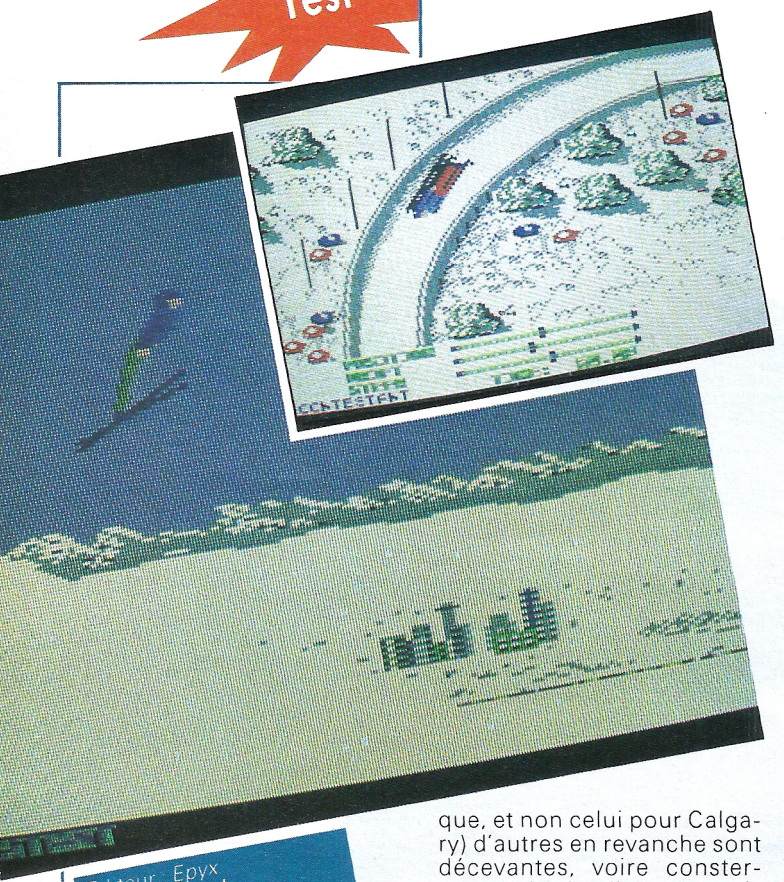
Le basket descend dans la rue

Une fois ces sélections réalisées, vous pouvez enfin commencer la partie. Celui des trois joueurs que vous contrôlez porte un maillot plus clair. Pour en diriger un autre, appuyez sur le bouton feu pendant quelques secondes. Les tactiques sont nombreuses et variées : défensive en attendant que l'adversaire s'approche de vous pour lui prendre la balle, ou bien au contraire offensive en fonçant tout droit pour tenter de marquer directement un panier.
Les situations de jeu sont calquées sur la réalité. Une fois que vous avez la balle, vous pouvez vous mettre dos à l'adversaire et le déséquilibrer s'il s'approche trop. Tenter de dribbler le joueur adverse, ou bien faire des tirs de loin sont des techniques payantes. Si vous ne possédez pas la balle, essayez de la prendre à l'adversaire ou de l'intercepter en vol lors d'une passe. C'est pendant la phase de jeu que l'on verra si, en fonction de votre tactique, vous avez choisi avec discernement les joueurs de votre équipe.
Toutes ces options de jeu rendent *Street Sports Basketball* très intéressant. Malheureusement, le graphisme ne suit pas le reste de la réalisation car il manque de précision et de réalisme. L'animation n'est pas terrible ; quant aux bruitages, ils sont quasi inexistants. *Street Sports Basket Ball* n'en est pas moins une bonne simulation de basket qui devrait occuper pendant de longues heures les amateurs de sport pixelisé.

Guillaume Courtois

Jeux Test

The Games, Winter Edition



Editeur : Epyx
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★★
Difficulté : ★★★★★
Bruitage : ★
Animation : ★★
Intérêt : ★★★
Machine : CPC

L'hiver est proche, l'hiver approche, mais c'est d'une autre saison neigeuse dont il est question ici. Rappelez-vous Calgary et ses grand moments. La médaille d'or française, le champion allemand qui s'est payé le premier poteau venu lors du slalom géant. Pourquoi pas vous ? Empoignez votre joystick d'hiver et en avant ! Avec *The Games, Winter Edition* d'Epyx, à vous la plus haute marche du podium ! Le jeu est en fait une compilation de sept épreuves se déroulant entre les cérémonies d'ouverture et de fermeture des jeux. Si certaines d'entre elles valent le billet (de banque, et non celui pour Calgary) d'autres en revanche sont décevantes, voire consternantes de simplisme. Les cérémonies d'ouverture et de fermeture sont joliment faites, bien que la flamme s'allume un peu prématurément.

En mode Compétition, huit joueurs ont le choix entre dix-sept nationalités. À chaque validation retentissent quelques mesures de chacun des hymnes. A mettre au top-50 : une Marseillaise à l'orgue de Barbarie et une Internationale absolument cataclysmique. Les drapeaux ne sont pas en reste : l'Union Jack britannique est approximative et les couleurs hollandaises tout simplement fausses !

Jeux divers

Un exemple, la luge. Une fois le départ donné, il suffit de laisser aller. On la voit glisser latéralement et l'impression de vitesse est loin d'être étourdissante. Arrivé en bas de la côte, j'en étais encore à chercher l'intérêt de l'épreuve...

Le ski de fond, comme chacun le soupçonne, est un sport d'endurance qui fait appel à toute la musculature. Il faut aussi avoir du souffle. Le choix de l'épreuve porte sur un, deux ou trois kilomètres. Effectivement, c'est dur, très dur. Pour boucler mon kilomètre, je rame comme un forçat avec mon joystick. La galère ! Tiendra-t-il jusqu'au bout ? À ce rythme, mon bras droit sera rapidement deux fois plus musclé que le gauche. Et que c'est long, c'est interminable. Allez ! Je touille encore une minute (de droite à gauche puis l'inverse) et je m'arrête. Trop dur. Essoufflé.

Glace à la pistache

Après m'être remis de mes émotions, j'opte pour le patinage artistique. C'est beau, c'est aérien et j'ai le choix entre différentes musiques. Le décor est aussi hideux qu'une salle de gym, tout verdâtre. La grâce de la patineuse fait oublier le cadre. Pour espérer monter sur le podium, il faudra séduire les juges en restant bien dans le rythme musical. Inutile de se lancer dans d'hasardeuses cabrioles et s'agiter sur son joystick à contre-temps : c'est très mal noté car tout est dans le rythme.

Retour sur les pistes pour un slalom que j'espère géant ! L'écran se divise en deux pistes parallèles. Le scrolling oblique et l'écran, avec ses stries bleues, blanches et rouges à quelque chose de cocardier.

C'est parti ! Les concurrents glissent silencieusement sur la neige immaculée. Eviter les fanions et ne pas déraper est moins simple que l'on pourrait croire. Et mon malheureux adversaire se retrouve transformé en boule de neige d'où dépassent skis et bâtons.

Silence, au bord des pistes !

Encouragé par cette épreuve, j'ai osé la descente. Après une vue générale du site olympique, je me suis lancé. Seul l'extrémité des skis est visible en amorce, au bas de l'écran. Ça rappelle le bon vieux temps des premières animations minimales en basic. Les noirs portiques sous lesquels il faut passer sont franchement sinistres. À la moindre erreur, le skieur apparaît de profil sur un beau fond de sapins canadiens. Parfois, il ramasse une gamelle.

Le saut à ski, c'est sûrement autrement plus spectaculaire. Je me vois déjà petit oiseau, fendant l'air... mais jugeons plutôt sur pièce. Eh bien, c'est exactement pareil que la descente (en ce qui concerne l'animation), sauf qu'au moment de quitter le tremplin, il faut soigner son envol. Faute de quoi — vision de profil — c'est la gamelle, une de plus. Une pauvre petite chute qui manque de panache. Tant qu'à se ramasser d'un tremplin, autant que cela en vaille la peine ! Il faut reconnaître que, lorsque le saut est bien fait, bien long, la vision de l'athlète dans les airs est vraiment plaisante. À vous de corriger son attitude, de garder les skis bien parallèles et correctement inclinés.

Les épreuves terminées, une cérémonie clôture les jeux olympiques. Les hymnes nationaux des trois nations primées retentissent et les médailles sont décernées, assorties d'un certain nombre de points. Ceux qui détestent ce genre de festivité peuvent filer à l'anglaise en pressant sur Fire. Les hymnes et l'accompagnement musical du patinage artistique peuvent difficilement faire oublier le silence qui pèse sur les autres épreuves. Quant à l'animation, elle est vraiment dépassée (c'est le cas de le dire). *The Games Winter Edition* peut à la rigueur contenter un dingue de *Wintergames* pas trop regardant. Pour le reste, il laisse une désagréable impression de vite fait, pas fini. Dommage... Rendez-vous à Albertville.

Stéphane Joël

QUESTIONS . . .

Dans Meurtre à grande vitesse, *je découvre tous les indices, je fouille les témoins (sauf le docteur) et reçois tous leurs témoignages... mais comment terminer le jeu ?*

Josuah Mac Brownus

— Malgré le help concernant Ghost'n Goblins, *comment atteindre la fille ? Chaque fois que nous tuons le serpent volant, nous revoilà au point de départ.*

— Dans Short Circuit, *arrivés à la seconde partie (après avoir tapé OCEAN) près du radeau, nous ne parvenons pas à monter dessus.*

— Un help pour Forest *serait le bienvenu.*

Renard, Romuald et Stéphane (les Jets)

Je suis bloqué au cinquième tableau (Noirmoutier) des Passagers du Vent *et ce, malgré le spécial help de votre magazine. Dois-je appuyer sur une touche pour avoir tous les personnages ? St-Quentin ne parle pas ; est-ce normal ?*

Grégory L.

— Dans Au Revoir Monty, *je n'arrive pas à prendre l'avion. A l'aide !*

— Dans Winter Games, *lors du saut à sky, je ne peux pas me maintenir droit et me réceptionner correctement. Comment faire ?*

Marc Chicorée

— Dans Infiltrator, *après avoir fait décoller l'hélico, il m'est réclamé l'identification. Ne sachant plus que faire, je me fais descendre lamentablement.*

— Comment jouer à Antiriad *?*

Claude D'Almeida

Dans Impossible Mission II, *lorsque je rentre dans les salles, l'écran devient tout noir et l'ordinateur se bloque. Faut-il faire quelque chose avant d'entrer dans celles-ci ?*

Philippe M.

J'ai de légers problèmes avec les jeux suivants :

— Captain America *: que faire lorsque "Code Word" apparaît dans le premier plan du premier cadran ? Comment obtenir des Ying et Yang ?*

— Solomon's Key *: comment passer le huitième tableau ?*

— World Class Leader Board *: comment obtenir les terrains suivants : Cypress Creek, Doral Country Club, ainsi que la liste des terrains ?*

Renaud

— Dans Jack The Nipper II, *comment réaliser les cinq bêtises non-dites dans le plan ? A quoi servent les boîtes quadrillées ?*

— Dans Little Computer People, *que faire pour que le personnage aille dans son lit ? Merci d'avance.*

Emmanuel Papillon

— Dans Les Ripoux, *comment revendre les bijoux volés, jouer au bonneteau et miser au P.M.U ? De quelle somme d'argent faut-il disposer pour s'offrir le rendez-vous des trotteurs et le bar P.M.U ?*

— Dans Iznogoud, *comment sortir du temple ? A quoi sert le coussin magique ?*

Fabien Bouquet

Pourriez-vous me donner quelques indications sur les jeux suivants :

— Escape From Singe's Castle *: comment éviter le trou dans le troisième niveau (le couloir des roches) et sur quelle touche faut-il appuyer ?*

— Dragon's Lair *: comment ne pas tomber du disque volant dans le deuxième niveau ?*

— 1001 BC *: que faire pour tuer ou aveugler le cyclope et comment raconter mon voyage à Alkinoos lorsqu'il me le demande ?*

Benjamin Brechon

. . . REPONSES

A Yohann Houdry
(N°35 — Zombi)
Pour remettre le courant et accéder au quatrième étage :
— Prendre le gant dans le placard du couloir de l'étage n°3.
— Prendre la torche dans le placard et la hache sur le sol du magasin d'outillage de l'étage n°2.
— Prendre le plomb dans la boîte du magasin d'électronique de l'étage n°3.
— Descendre dans la cave en allumant la torche, puis aller jusqu'au compteur, l'ouvrir, puis enfiler le gant (en lachant la torche). Poser le plomb sur le compteur (dans le noir). Reprendre la torche.
— Monter au quatrième étage (à l'aide de l'ascenseur). Utiliser la hache, puis sortir de l'ascenseur et appuyer sur les deux boutons de l'ordinateur. Pour visualiser la cassette vidéo :
— Prendre la cassette dans le magasin "Vidéo 2" de l'étage n°3.
— Aller dans le magasin "HI-FI" de l'étage n°1, appuyer sur le bouton de la télé et sur celui du magnétoscope. Poser la cassette sur le magnétoscope et appuyer sur le bouton.
P.S. : pour aller au magasin d'électronique (étage n°3), se mettre devant l'affiche "Contactez UBI. SOFT" située dans le couloir et reculer pour rentrer dans la boutique. Les clefs des camions sont au 4e étage.

Didier Cousin

A Michaël
(N°35 — HMS Cobra)
Dans ce jeu, il faut mener ton convoi (cargos, sous-marins, destroyers, etc.) à Mourmansk afin de ravitailler les forces alliées en munitions, vivres, etc.

Luc Guillaume

A Nicolas Fremont
(N°37 — Legend of Kage)
Pour accéder au second niveau, il faut éliminer vingt ninjas avec "une seule vie". Pour cela, voici quelques trucs :
— Agenouille-toi et attends que les ninjas soient au niveau du sol pour leur tirer dessus ; c'est très efficace.
— Pour se débarrasser du dragon King, place-toi à l'intersection entre le sol et la diagonale que le dragon décrit, puis tue-le juste avant qu'il ne touche le sol. Simple non ?
Le programme te mènera ensuite directement au deuxième niveau, dans lequel il te faudra, pour accéder au troisième, tuer dix ninjas avec toujours une seule vie. Il ne te restera plus alors qu'à escalader la muraille du château du dragon King et une fois en haut, pénétrer dans l'édifice afin de délivrer le princesse Kiri (quatrième et dernier tableau).

Micromag

Pour accéder au second niveau, il ne faut pas tuer vingt ninjas (gardes), mais cinq dragons. Se placer sous eux et tirer dans leur direction.

Nicolas Thomas

A Eric P.
(N°38 — Saboteur II)
On ne peut pas faire décoller la fusée, mais il est possible de changer sa trajectoire en la ré-orientant avant sa mise à feu. Pour cela, il faut trouver suffisamment de bandes perforées (elles deviennent vertes lorsqu'on en a assez), puis se placer devant la console de commande qui se trouve à gauche de la fusée. Appuyer alors sur fire et fuir en moto.

Vincent Hoquet

INFORMATIQUE
&
LOGICIELS

PROMOTIONS ORDINATEURS AMSTRAD	
CPC 6128	3.490
Traitement de texte	
PCW 9512	5.690
PCW 8256	3.990
Compatible Portable	
PPC 512 S	4.890
PPC 512 D	6.540
PPC 640 SM	6.075
PPC 640 DM	7.490
Compatible PC	
PC 1512 SD M	4.990
PC 1512 DD M	5.990
PC 1512 SD C	6.790
PC 1512 DD C	7.890
PC 1640 SD M	6.490
PC 1640 DD M	7.680
PC 1640 SD C	9.218
PC 1640 DD C	11.200
PC 1640 HD20 M	10.900
PC 1640 HD20 C	13.900
PROMOTIONS LOGICIELS	
COMPATIBLES P.C.	
Ability +	1.595
Abglais bac	368
English Business	399
Flight simulator	370
Hortense IV	319
Jeanne d'Arc	238
Math B	180
Night Raider	200
Sprint	1.348
Turbo Pascal	1.062
AMSTRAD 6128	
Collection Microbac	
Anglais	159
Histoire	159
Math B	159
Math D	159
Compta. Aliénor	1.129
Didact English	209
Gest. domestique	161
Calcul	162
Capt. Blood	199
Col'math	209
Français	128
La bosse des maths	158
Monopoly	202
Play Bac	207
RASTAN	130
Compi. 4 jeux	137
NOUVEAUTÉS	
Emp. Strikes back	155
Fire Forget	165
Matahari	185
Supersport	155
Warrior	165
ATARI - THOMSON	
Arkanoid	175
Capt. Blood	255
Fireblaster	75
Fire Forget	245
Flight simul.	335
F 15 Strike	208
500 CC G.P.	180
Gauntlet II	185
Microbac anglais	180
Microbac Math T.B	180
Night Raider	238
Silent Service	200
Space Racer	163
Compilation Epyx	230
Mach 3	178
Scalextric	210
Enduro Racer	178
Play bac	205
Compi. Classic 3	165
CONSOLES LOGICIELS SEGA	
Console master system	
+ 2 manettes	
+ 1 jeu d'arcade	990
Fantasy zone	190
Secret command	190
Space harrier	190
LA SOLUTION COMPTABLE AMSTRAD	
1 PC 1640 HD 20	
+ imprimante DMP 4000	
+ 1 logiciel comptable	
Monochrome	15.900
Couleur	18.900
PROMOTIONS IMPRIMANTES	
Amstrad DMP 3160	1.990
Amstrad DMP 4000	3.220
Epson LX 800	2.649
Epson FX 800	4.650
Citizen 120 D	1.750
Mannesman 80	2.648

FORMATION ET DÉVELOPPEMENT DE LOGICIELS PROFESSIONNELS
NOS PRIX SONT TTC
135, AV. R. SALENGRO
94500 CHAMPIGNY-SUR-MARNE
TEL. 48.81.09.40

JeUX Help



Suivez la piste...

```
          A                       B  C  D  E  F  G  H  I
0000 : 74 68 6F 72 20 20 20 20 06 01 14 0F 0E 14 00 0F

          J     K           L                 M
0010 : 27 0F 27 00 00 00 00 00 00 00 00 00 63 63 63

0020 : 63 01 03 0C 00 09 02 01 02 02 02 03 02 04 02 05
```

L'ANNEAU DE ZENGARA

Détenteur malgré lui d'un anneau maléfique, il prit le chemin de Zengara où la tour maudite de Shadar recélait le secret de son infortune. L'offrande inespérée qu'il trouva dans son magazine favori eut pour ce héros méritoire saveur de bénédiction.



1. Bidouilles

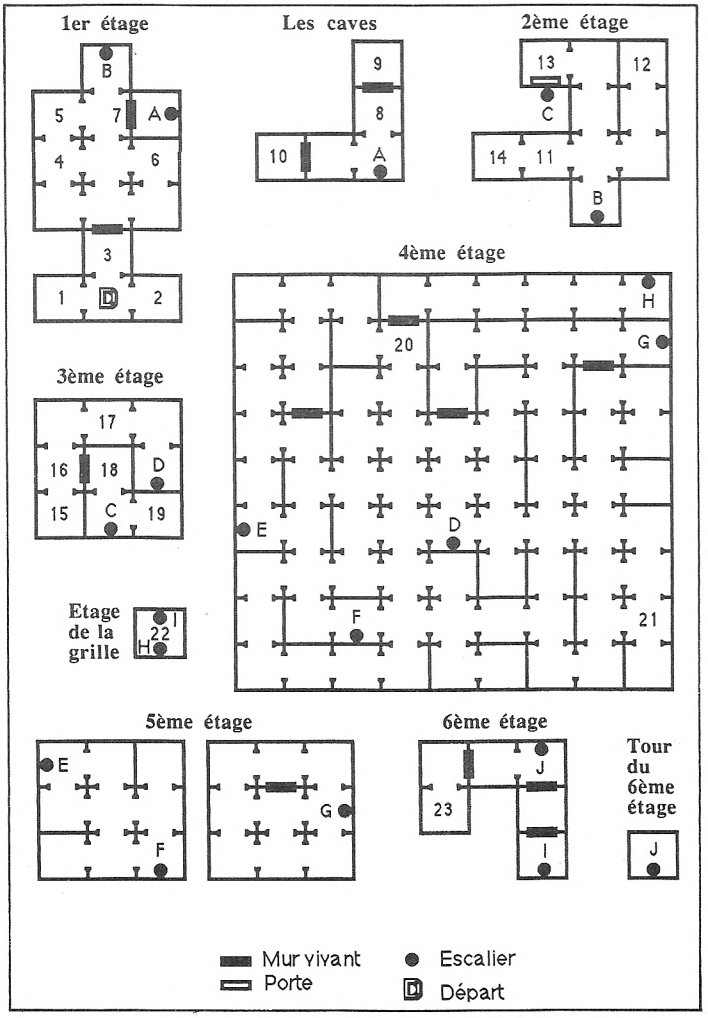
À l'aide d'un éditeur tel que Discology, effectuez les modifications ci-contre en piste 0000, secteur C5 :
(Ici, les codes)
A : nom du personnage,
B : niveau de celui-ci (maximum 6),
C : type du personnage (guerrier, magicien, etc.),
D : force,
E : intelligence,
F : sagesse,
G : dextérité,
H : classe d'armure (maximum 0),
I : points de vie,
J : argent,
K : point d'expérience,
L : sorts (maximum 6),
M : pourcentages (lancer grappin, escalader, convaincre, repérer un piège).
Au début du jeu et d'après les données de notre tableau, vous devez donc avoir :
Nom : Thor.
Niveau : 06.
Points d'expérience : 000000.
Type : guerrier.
Force : 20.
Intelligence : 15.
Sagesse : 14.
Dextérité : 20.
Classe d'armure : 00.
Points de vie : 9999.
Monnaie : 09999.
Sorts :
Aptitude :
Lancer grappin : 99 %.
Escalader : 99 %.
Convaincre : 99 %.
Repérer pièges : 99 %.
Nota : le total de vos points de force, intelligence, etc., ne doivent pas dépasser 69.

Sorts

Les codes hexadécimaux suivants correspondent au "L" de notre tableau.
01 : Univitri (magicien) - enchantement.
02 : Hypno (elfes + magiciens) - sommeil.
03 : Emera (elfes + magiciens) - lumière.
04 : Fusis (magiciens) - champs de force.
05 : Tanaris (magiciens) - sort frappeur.
06 : Ishtar (clerc + magicien) - guérison.
07 : Belgora (magicien) - force fantasmagorique.
08 : Grandhale (elfe + magicien) - invisibilité.
09 : Dormahot (elfe + magicien) - boule de feu.
0A : Zéphir (magicien) - vent.
0B : Polyg (clerc + magicien) - traduction.
Les codes hexadécimaux que voici se rapportent à la lettre "C" de notre tableau.
01 : guerrier.
02 : magicien.
03 : elfe.
04 : voleur.
05 : chevalier.
06 : clerc.
07 : nain.
08 : tinigen.
Nota : attention, ne prenez que les sorts realtifs à votre personnage.

2. Plan et solution

1 : chez le magicien.
2 : chez le marchand, acheter une épée + un grappin.
3 : combattre l'ork en prenant garde à vos points de force.
4 : chercher en profondeur et persister (pomme, pain, viande, fiole).
5 : (couteau, hachette, louche, casserole, marmite).
6 : chercher une grosse clef (7).
7 : ouverture avec la grosse clef.
8 : combattre l'ork et chercher un trousseau permettant d'ouvrir la porte allant vers 9. Prendre le pain, le vin.
9 : discuter avec Shahela et lui donner le pain et le vin ; elle vous suivra.

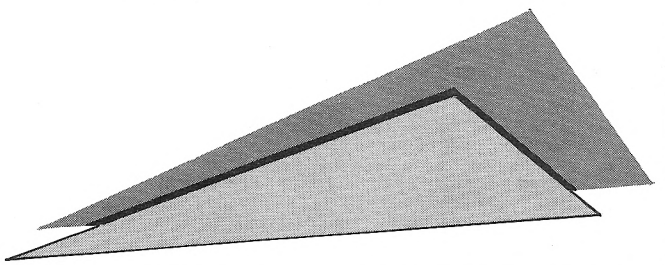


10 : chez Kroot.
11 : trouver un crucifix (le prendre), ainsi qu'une coupe vide et un miroir.
12 : trouver une petite clef, un sablier, des bijoux, de l'or, une clef en or, une veste, un livre et un bilboquet.
13 : utiliser le crucifix et répondre "CERCUEIL".
14 : possibilité d'utiliser le grappin.
15 : armurerie de la tour, trouver une épée et une dague. Echanger l'épée 1D + 4 contre l'épée 2D + 5.
16 : combat contre le loup-garou.
17 : fouiller jusqu'à la découverte d'une trappe.
18 : fouiller pour découvrir une flèche.
19 : arrivée par le grappin.
20 : ouverture de la porte par Jahli se trouvant en 21.
21 : découverte de Jahli. Lui demander ce qu'il fait et lui donner 80 pièces d'or ; il vous suivra.
22 : la grille ; épreuve de force. Utiliser l'icône "ouvrir", sélectionner "écrate grille" et appuyer simultanément sur les flèches gauche et droite. Lorsque cesse l'écartement, s'arrêter et s'endormir pour récupérer des points de force. Recommencer jusqu'à ouverture de la grille.
23 : se diriger au combat et admirer la triste fin de Shadar.

Quelques conseils

— Pour vous suivre, Shahela et Jahli doivent respectivement vous demander nourriture (Shahela) et argent (Jahli).
— La fonction "Fouiller" est à utiliser avec persévérance pour la découverte d'objets (clefs, pièges, etc.).
— Pendant les combats, la reprise des points de force jusqu'au niveau normal (20) s'effectue par la fuite et le sommeil.

Patrick & Philippe Dewevre



SENTINEL

Quelques codes...

Landscape	Codes
0001	92416816
0002	77651325
0003	39380666
0004	68888059
0005	66799483
0006	45600956
0007	88070956
0008	97558411
0009	78959942
0010	97567465
0011	34128668
0012	12837047
0013	82497760
0014	89619176
0015	78844565
0016	69076196
0017	18167694
0018	34259849
0019	74546878
0020	78042177
0022	41108601
0023	69780499
0027	93449087
0029	55711979
0030	41062296
0031	94185468
0032	57640765
0033	51837557
0034	03549980
0035	46855644
0039	89515235
0040	19390739
0043	74666797
0046	66526784
0049	58764753
0051	34496998
0059	58764476
0063	29656579
0066	25586071
0076	99522386
0078	38651466
0080	48730556
0090	05480507
0091	85921528
0092	72627605
0100	57228885
0102	27397947
0110	88172772
0117	64413384
0131	85713587
0141	37204894
0150	89060253
0151	70696589
0160	59141476
0175	60422455
0185	68736826
0191	89925678
0196	05699542
0197	56298677
0225	34493695
0231	34298157
0251	05939268
0261	96356979
0266	82749949
0272	49682682
0282	45188166
0286	98599607
0290	44457846
0305	61639487
0309	47369940
0331	21085234
0346	26561983
0347	83644769
0375	89596966
0377	43626537
0403	88997988
0404	47956296
0421	98735808
0436	84542729
0449	21252227
0456	64425425
0474	41286455
0478	25978039
0497	54043714
0502	25634887
0507	91596767
0512	12954873
0520	29462657
0538	91606784
0543	67617706
0553	77040417
0570	64869348
0572	41598442
0573	98855773
0594	09656968
0612	05714757
0618	59874993
0631	88857197
0636	68757508
0637	67347816
0642	45485913
0646	11967977
0648	55155855
0667	61981677
0676	97074168
0699	50868306
0700	51369747
0709	87471696
0722	84684311
0728	49568837
0740	72678868
0742	67771795
0765	96490975
0775	16560455
0793	90529942
0802	10317995
0808	09856955
0828	70948533
0881	48056862
0853	25779045
0859	92174849
0880	97879773
0881	67689461
0895	44605185
0915	56887067
0917	67015890
0938	23197586
0954	43702367
0960	60490453
0978	79749900
0982	41865438
1012	67228523
1025	87646033
1033	50994516
1051	05187586
1056	45953074
1076	06756859
1077	84364380
1107	81596671
1108	94761766
1130	69054842
1134	97078798
1160	44999748
1161	51955512
1182	54272868
1185	16734914
1204	51447507
1208	82919969
1228	79809510
1229	25424965
1253	16677297
1261	30444390
1282	77886852
1286	86959594
1296	61486690
1301	19438677
1317	94924600
1334	48376695
1338	08171472
1353	44466979
1365	65688198
1390	60857694
1395	47486447
1393	33555429
1422	61261654
1425	74925870
1448	97311445
1449	88749849
1469	50363387
1497	17694494
1501	97485978
1518	99160614
1527	49068366
1531	81156684
1544	36082099
1556	33825471
1567	31928580
1586	50072578
1606	31412346
1611	74448418
1637	84886499
1641	35199137
1664	43370770
1675	44544158
1690	96725444
1697	69309973
1716	17057424
1743	39977624
1778	76894441
1798	49814808
1825	74489788
1844	55679618
1881	94268249
1909	11753984
1920	69172992
1960	85898494
1999	88499768
2038	49146393
2079	99775696
2106	83732976
2147	77765666
2173	47399987
2186	84545228
2220	38546928
2243	62604596
2275	42646788
2298	58887942
2317	80722096
2353	76640966
2389	82957766
2422	25895756
2462	87911839
2492	26677679
2525	84949345
2560	98752577
2591	88586739
2625	45658924
2657	47919999
2683	14798341
2711	31466544
2732	51009348
2762	80623667
2794	74084756
2836	13885834
2868	98568545
2892	62628787
2934	89824489
2974	66534274
2959	95046444
2989	68367280
3011	76185847
3056	59707465
3094	85864555
3131	09022671
3168	67641474
3212	35115609
3238	86106551
3258	66234093
3301	48810388
3336	98544758
3375	68543540
3405	75411266
3439	99767046
3481	87484037
3525	98888387
3561	99924550
3596	93871856
3637	67445789
3683	67761415
3714	63182995
3759	25976079
3793	95327564
3813	94852492
3843	74271266
3888	87698348
3931	79288218
3963	66754752
4010	90075968
4037	87879398
4080	97707649
4109	08565783
4147	89782130
4194	48247577
4231	56785351
4266	74795752
4291	71342598
4328	85075583
4362	44390767
4397	71724974
4426	07441596
4428	59491978
4466	87618596
4501	20345251
4524	79638465
4563	69715547
4593	77060375
4619	59424987
4655	06972859
4692	54881957
4726	78463094
4769	69176182
4788	91761986
4835	07674580
4882	25468062
4911	04690282
4933	85887549
4975	22559537
5015	18104789
5049	44467617
5056	26785954
5086	48835589
5134	77061668
5164	88328982
5201	39997673
5242	03845977
5287	81641868
5318	00905859
5325	76546871
5370	08680935
5403	60885854
5448	56489876
5478	63177547
5523	69339282
5562	77874875
5597	41759682
5642	25888889
5689	65994818
5722	80878067
5763	56545781
5803	60497660
5838	17127458
5884	04735256
5925	57841564
5961	23542570
5962	94575497
6013	77925636
6047	54986663
6087	43545757
6129	33914481
6175	77647816
6209	85306293
6245	47132620
6291	54527036
6332	48785064
6373	20169442
6402	75563585
6451	57693670
6500	36560045
6540	35747140
6585	87458346
6631	90402946
6632	78197497
6674	66446956
6713	41554648
6743	70795501
6784	69908569
6819	94398489
6859	49646898
6906	75245799
6955	11085189
7004	83446169
7053	14390596
7094	58207424
7143	50284538
7186	45639967
7231	11830947
7277	24947787
7310	25953025
7352	15794641
7386	85465482
7437	97456497
7480	79524236
7525	58245478
7568	65159354
7604	45376690
7653	86034061
7703	32197498
7749	45459688
7792	78019168
7839	26839419
7885	56656186
7914	98870866
7962	36427757
7997	07996365
8030	51570755
8074	57475704
8123	58422147
8165	44375615
8211	66709467
8249	42911779
8294	57554048
8343	39495498
8381	99778746
8417	11749154
8465	68489528
8516	76422327
8557	49385357
8601	46866765
8650	17356918
8688	48545089
8726	67491210
8764	83449136
8805	89595909
8852	66346976
8903	55355878
8931	68074413
8975	69141293
9019	62964529
9049	46445441
9091	46294236
9137	18448758
9170	46911689
9221	09680641
9255	48406854
9292	32669477
9338	01967049
9380	55588999
9422	67899879
9463	55897747
9506	16267956
9547	24071045
9585	44563903
9636	25762084
9675	18964811
9712	46634997
9750	98949666
9797	77719385
9836	55575068
9887	49671045
9921	94536792
9956	07036591
9999	77886682

Jeux Help

THE VINDICATOR

Les codes anagrammes

Voici une liste à l'attention de ceux qui n'ont pas encore trouvé les codes anagrammes des ordinateurs.

JONATHAN DUNN
JAMES HIGGINS
MARTIN MCDONALD
SIMON BUTLER
JOHN MEEGAN
MARK JONES
PAUL OWENS
IVAN HORN
ANDREW DEAKIN
DAWN DRAKE
MIKE LAMB
PAUL HUGHES
ROCKY MING
KANE VALENTINE

Lorsqu'un anagramme est accepté par un des ordinateurs, celui-ci donne une lettre de détonation, puis montre le plan de l'étage dans lequel on se trouve. Le point le plus clair est l'une des parties de la bombe et l'autre, votre position. Sitôt réunies toutes les parties de la bombe, allez au deuxième étage et cherchez la porte permettant d'accéder à la deuxième partie du jeu. Bonne chance...

Cédric Fleouter & Samir Amireche
(alias, "The Black Tigers")

GARANTIE DES POKES

```
10 '********************
20 '*      KINETIK      *
30 '* 255 vies, choix  *
40 '* des objets dans  *
50 '*casiers  1, 2 & 3*
60 '*  par !!Floyd!!   *
70 '********************
80 FOR I=0 TO 5:READ L$(I):NEXT
90 DATA "RIEN","BOUCLIER ANTI-GRAVITE","PRO
PULSEUR ANTI-GRAVITE","TELEPORTEUR","PULVER
ISATEUR","ECRAN DE PROTECTION"
100 MODE 2:LOCATE 8,8:PRINT"JEU NORMAL ?";
110 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$="O" THEN PRINT"
 OUI":GOTO 250 ELSE IF A$="N" THEN PRINT" N
ON" ELSE 110
120 LOCATE 8,10:INPUT"NOMBRE DE VIES ";V:V=
V AND &FF: IF V<2 THEN V=2
130 FOR N=1 TO 3:LOCATE 8,10+N*2:PRINT"OBJE
T DANS CASIER No"N;
140 O=0
150 LOCATE 30,10+N*2:PRINT" "L$(O)CHR$(18)
160 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 160 ELSE A=ASC(
A$)
170 IF A=&F3 OR A=&F1 OR A=&20 OR A=9 OR A=
10 THEN O=O+1
180 IF A=&F0 OR A=&F2 OR A=11 OR A=8 THEN O
=O-1
190 IF A=13 OR A=&E0 OR A=&58 THEN 220
200 O=O AND 15:IF O>5 THEN O=0
210 GOTO 150
220 R(N)=O
230 NEXT
240 R=R(1) OR R(2) OR R(3)
250 A$="211BBF110040CD31BFCD00402126BF11000
5CD31BFCD3EBFC300054B494E4554494B2E4543524B
494E4554494B2E42494ED5060BCD77BCE1CDB3BCC37
ABC"
260 IF V THEN A$=A$+"3E"+HEX$(V,2)+"329B0A"
270 IF R THEN A$=A$+"3EC3214FBF32B61922B719
"
280 A$=A$+"C9"
290 IF R(1) THEN A$=A$+"3E"+HEX$(R(1),2)+"3
2DC44"
300 IF R(2) THEN A$=A$+"3E"+HEX$(R(2),2)+"3
2DD44"
310 IF R(3) THEN A$=A$+"3E"+HEX$(R(3),2)+"3
2DE44"
320 IF R THEN A$=A$+"E1C1F1C3B919"
330 FOR I=1 TO LEN(A$) STEP 2:POKE &BF00+I\
2,VAL("&"+MID$(A$,I,2)):NEXT:CALL &BF00
```

MEWILO

La solution

Direction "DISTILLERIE" : répondre aux huit questions, voici quelques réponses :

1. Qu'est-ce que le VESOU : le jus de la canne à sucre.
2. Le MANVENILLIER donne : des fruits corrosifs.
3. L'ANOLI est : un petit lézard vert.
4. Le MADRAS est un tissu originaire : de l'Inde.
5. Les premiers habitants de la Martinique étaient : les Arawaks.
6. Le FEROCES est : un plat à base d'avocat et de morue salée.
7. La course de GOMMIERES se pratique : en mer.
8. Qu'appelle-t-on familièrement FER-DE-LANCE : un serpent.
9. Quel est cet arbre dans la cour : un arbre du voyageur.
10. Que suis-je en train de faire : je pèse le rhum.
11. Les premiers habitants de la Martinique les Arawaks étaient : de paisibles artistes.
12. Le PITT est : l'arène des combats de coqs.
13. La MANGROVE est : une formation arbuste des rivages vaseux.
14. La Martinique a été découverte : en 1502 par Christophe Colomb.
15. Le MANICOU est : une espèce d'opossum.
16. Le LAGHIA est une danse d'inspiration guerrière.
17. La Martinique a été occupée par les Anglais : trois fois.
18. La BAGASSE n'est jamais utilisée : pour fabriquer le sucre.
19. l'esclavage a été aboli à la Martinique : le 22 mai 1848.

Il vous donne le nectar des nectars : une bouteille de CREDUS DE MASSEUIL.

Direction "PARNASSE" : véranda — chambre et placer le colibri sur le tableau et écrire "ARNAUD" — case — salon — jardin.

Direction "SAINT PIERRE" : rue — Roxelane — lycée (placer le colobri sur l'arbre en haut à droite de l'écran : prendre un COROSSOL).

Direction "FOND CACAO" : communs — cheval (placer le colibri sur la diligence).

Direction "SAINT PIERRE" : rue (placer le colibri sur la deuxième cage de l'étagère en partant de la droipe) — rue —cathédrale — cathédrale (placer le curseur sur le livre de MINERVE ; écrire "MEWILO").

Direction "PITT" : exemples de réponses aux questions :

1. Je possède un magasin, tout ce qui est à l'intérieur est brûlé, tout ce qui est à l'extérieur est intact. Q'est-ce ? UNE PIPE.
2. Elle est si vicieuse qu'elle parle sous sa robe. Qu'est-ce ? UNE CLOCHE.
3. Je ne suis ni roi ni reine, mais on me lèche le derrière quand on a besoin de moi. Qui suis-je ? UN TIMBRE.
4. Je descends mais je ne remonte jamais. Qui suis-je ? UNE RIVIERE.
5. Si je ne la pousse pas, elle m'empêche de passer. Qui est-ce ? UNE PORTE.
6. Que met-on sur la table que l'on coupe mais que l'on ne mange pas ? UN JEU DE CARTES.
7. Poils en haut, poils en bas, graine au milieu. Qui suis-je ? UN OEIL.

Direction "FONT CACAO" : communs (placer le colobri sur ZOUZOUFE).

Direction "PETITE SAVANE".

Direction "SAINT PIERRE" : port (dire "GOMBO" à MANCECE).

Direction "LA GALETTE" : placer le colibri sur le début de la rivière entre FOND CACAO et PARNASSE.

Répondre à la question "ECHEVIN et ANSELME". Fin de l'aventure...

R. Picard & T. Godel

LA DERNIERE COMPILATION DE GREMLIN...
SANS DOUTE LA PLUS COOL!

12 JEUX EXCEPTIONNELS



GREMLIN

Disponible sur Amstrad cassette et disquette

MAITRES DE L'UNIVERSE ● MASK I
CYBERNOID ● BLOOD BROTHERS
EXOLON ● MARAUDER

VENOM STRIKES BACK ● RANA RAMA
DEFLEKTOR ● NORTHSTAR
HERCULES ● TRIAXOS

Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Angleterre.

JeUx

Test

LES BARBARES SONT DE RETOUR !

Le muscle est à la mode. Fini les aventuriers malins mais rachitiques, les sorciers maigrelets pleins de bons sorts et de bonnes potions. L'heure est au muscle, et au gros. Vous voulez du biceps ? En voici, à la chaîne : Rambo III (Ocean) et Barbarian II (Palace), pour vous servir.

RAMBO III

Pantalonade afghane

Commençons par le plus mauvais, c'est-à-dire le film, que votre serviteur a eu l'inestimable chance de voir en avant-première dans une salle asiatique (*Rambo III* est sorti en Asie depuis trois mois). Le public avait de la chance, pour une fois il ne venait pas voir Rambo casser du "jaune", c'est-à-dire assister avec un étrange masochisme à sa propre destruction...

Non, notre brave Musclor ricain a tourné ses pectoraux vers les plaines plus arides de l'Afghanistan, où la conduite de l'Ours russe ne lui plaît guère. Il faut dire aussi que ces sacrés communistes font tout pour l'énerver, puisqu'ils ont enlevé, devinez qui ? Son fidèle colonel-instructeur !

Trop, c'est trop ! Rambo, qui au début du film s'est retiré des affaires de la guerre pour, sans doute rongé par le remord, aider des bonzes thaïlandais à réparer un temple endommagé. Rambo donc, reprend du service et part seul affronter l'armée russe en Afghanistan. Il prend d'assaut une forteresse, est blessé gravement, se soigne lui-même (à ce moment le rare public féminin de la salle pousse quelques soupirs d'horreur), repart au combat, libère son fidèle colonel-instructeur, puis ils se retrouvent cernés par toutes les troupes russes (comptez une trentaine de chars et au moins trois cents hommes), alors ils décident de faire un dernier baroud d'honneur, mais par chance les bons Afghans arrivent pour les sauver, charge de la cavalerie légère recuisinée à la mode couscous...

Tout cela pour vous dire que le film est nul, d'une bêtise totale et agressive, et que nous vous conseillons de le dénigrer déjà auprès de vos copains (avant sa sortie, ça c'est classe !) afin de leur éviter le gaspillage des 35 F de leur place, qu'ils feraient mieux d'investir...

...dans un très bon logiciel : Rambo III !

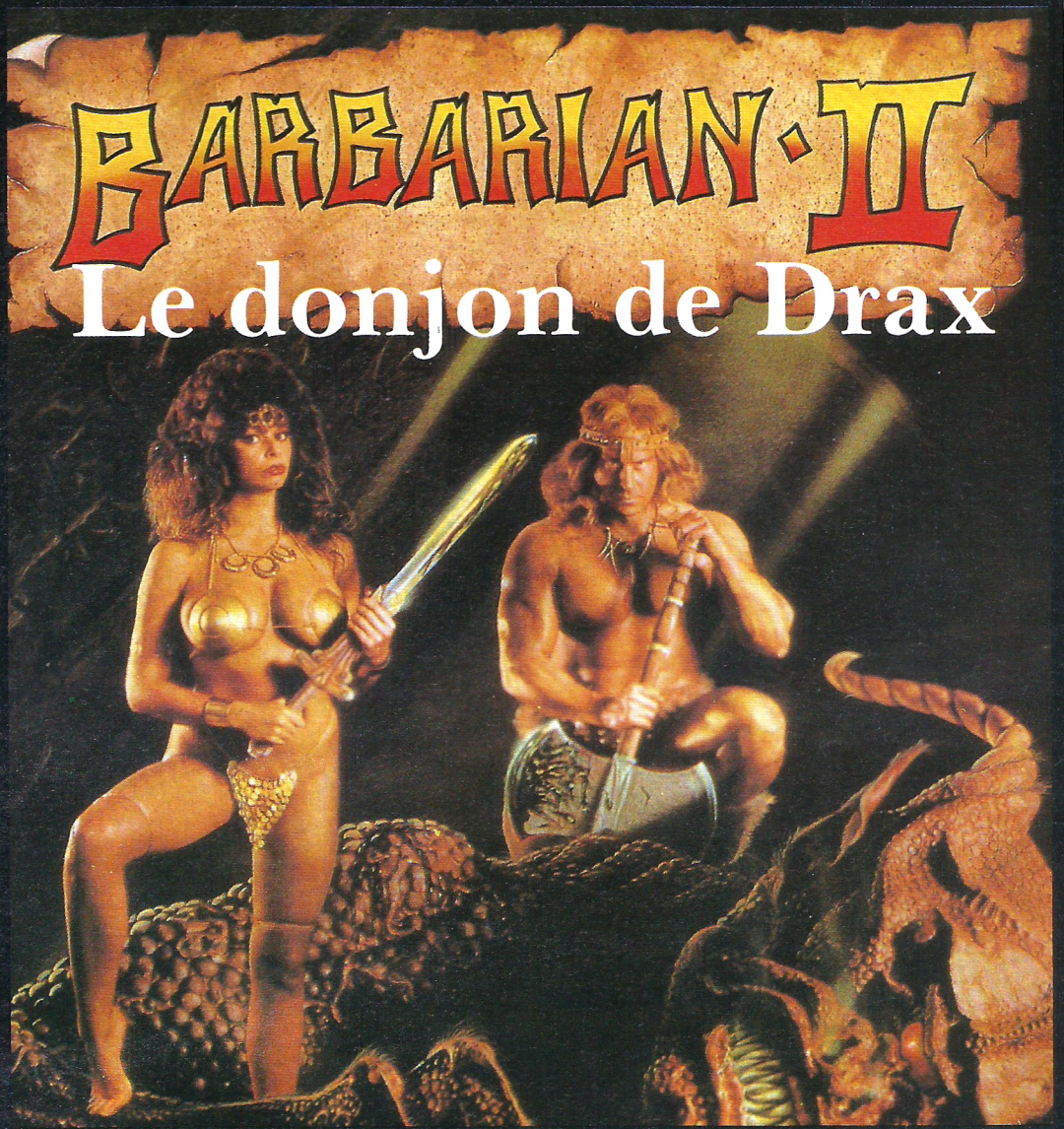
Car le logiciel est franchement réussi, bien qu'il suive pas à pas le scénario stupide du film. Vous êtes Rambo : la preuve, vous voyez exactement ce qu'il voit, c'est-à-dire une marée de soldats russes qui foncent vers vous kalachnikov au poing, avec une arrière-garde de chars pour les soutenir et vous bombarder, plus un arrière-plan de montagnes pelées qui donnent



chaud et soif des les premiers coups de feu.
Vous êtes Rambo, donc votre action est simple, et votre raisonnement primaire : il faut tirer sur tout ce qui bouge, ce qui se fait très bien à l'aide d'un curseur déplaçable sur tout l'écran avec le joystick (pour viser) et avec le bouton de tir (pour tirer). C'est tout.
C'est pourtant suffisant pour faire un très bon jeu d'action. D'abord, l'animation est extrêmement rapide et fluide. Ensuite, elle est soignée dans ses moindres détails : le sol sablonneux défile devant vous ; les soldats apparaissent tout petit et grossissent en s'approchant ; quand vous les touchez, ils ne disparaissent pas bêtement, mais lèvent les bras et basculent sous l'impact avec une grimace de douleur, comme des vrais. Les chars sont aussi très bien dessinés, et leurs projectiles (bombes ou missiles) grossissent aussi en vous arrivant sur la carcasse.
Enfin, l'immobilité de l'arrière-plan des montagnes conjuguée avec le défilement du sol donne une impression de vitesse saisissante... Une qualité de graphisme et d'animation rare ! Bref, c'est le genre de jeu qu'on ne goûte vraiment qu'en y jouant, et beaucoup ! Car les premiers combats sont plutôt brefs et meurtriers, même pour les habitués des jeux d'arcade les plus sauvages...

BARBARIAN · II

Le donjon de Drax



Toujours autant de muscle, mais on quitte l'écrasant soleil afghan pour l'obscurité inquiétante d'un château maléfique... Résumé de l'épisode précédent : le beau Barbarian a délivré des griffes du méchant sorcier Drax, sa fiancée, la belle Mariana (visiblement, ils se sont connus dans une salle de culturisme). Mais Drax s'est enfui et Barbarian n'a de cesse de s'en débarrasser définitivement. Il a raison.

Dans de beaux Drax...

Alors, au boulot ! Choisissez votre personnage, Barbarian ou Mariana. Le premier est fort mais lent, la seconde est un peu faible mais rapide.
Toujours est-il que la Mariana de la photo de la boîte a des avantages certains, et alléchants, mais dont on pourrait craindre qu'ils alourdissent sa course... Heureusement, elle en perd une partie à l'écran.

Déplacements pulpeux

L'aventure se déroule dans quatre univers, Les Terres Désolées, Les Cavernes, le Donjon, et le Sanctuaire Secret de Drax. Chaque univers a son ambiance graphique très personnelle. On regrettera seulement que le jeu commence par les plus beaux écrans, ce qui n'est pas nécessairement très habile. En tout cas, l'ensemble des décors reste superbe, et l'animation de Barbarian ou de Mariana est des plus satisfaisantes, en combat ou en simple déplacement.
Pas de surprise pour les combats, dont les différentes figures s'obtiennent selon les différentes directions du joystick. On appréciera l'absence de figures réclamant une direction diagonale, toujours difficile à trouver, même sur les meilleures manettes. La réponse à chaque mouvement est instantanée, quel que soit l'enchaînement de figures. On est même proche de la qualité d'une simulation de kung-fu ou de karaté, la rigueur et la richesse des combinaisons en moins. Mais *Barbarian* reste avant tout, ne l'oublions pas, un jeu d'aventure...

Des monstres très remontés

Chaque univers a aussi ses propres monstres. Certes, leurs tactiques de combats ne sont pas toujours très variées, mais sur le nombre (environ vingt-cinq types de monstres au total), vous trouverez de quoi vous perfectionner... Le côté aventure du jeu est lui aussi très soigné et, disons-le tout net, même un peu sournois ! Car libre à vous de ramasser au fur et à mesure les objets qui se présentent (bouclier, clé, potion, globe magique, etc). Mais sachez qu'au niveau suivant, seuls certains d'entre eux sont nécessaires. Absolument nécessaires. Il faut avoir du flair Sinon, c'est la galère, et la mort assurée !
A ce sujet, pas de nouveauté non plus : vous partez avec cinq vies, les coups que vous recevez vous affaiblissent, et vous pouvez regagner des vies en ramassant des crânes (d'anciens Barbarians morts...). Plus original : la boussole permanente en forme d'épée en bas de l'écran, méprisée au début, et vite indispensable pour savoir un peu dans quel sens vous allez... Donc, ce deuxième épisode est excellent, de l'action, de l'aventure, de beaux écrans, un scénario bien construit, et même un tout petit peu de sexe... Il lui manque cependant un quelque chose, on ne sait pas trop quoi, plus d'imagination peut-être, pour en faire un très très grand jeu. Mais on ne fera pas la fine bouche !

Jean-Michel Maman

PS. Est-il besoin de préciser que ces jeux ne sont hélas pas encore arrivés et que vous avez eu le plaisir et l'avantage de connaître la pré-version ?

Le shopping de AMMAG

CPC PCW - PC

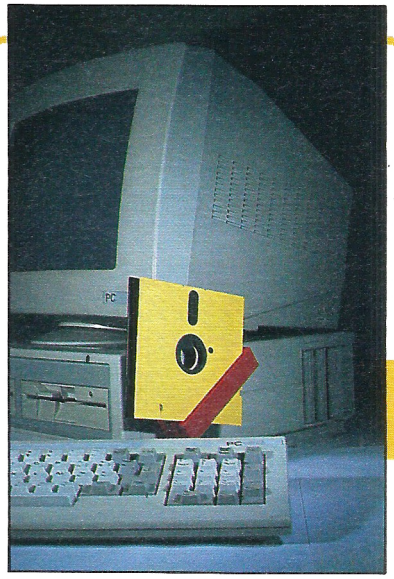
Chers lecteurs,

Afin de vous rendre un meilleur service, nous avons sélectionné pour vous quelques accessoires pratiques et originaux pour l'utilisation ou la protection de votre machine.

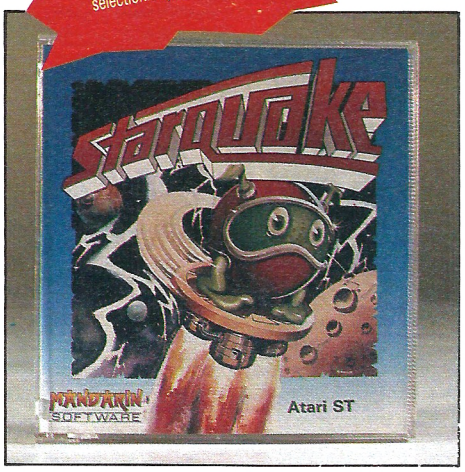
Chaque mois, nous vous proposerons une sélection de nos meilleures trouvailles.

Nous espérons que vous apprécierez cette initiative et que vous nous commanderez de nombreux articles.

Attention, nos quantités sont limitées, alors dépêchez-vous!



▲ ***PLONKERBOX***
Très utile pour stocker vos disquettes en cours d'utilisation.
Réf. 3001, 30 F



◀ ***STARQUAKE***
Jeu d'arcade.
Dirigez Blob, un être opéré biologiquement, à travers des cavernes souterraines pour restabiliser le cœur de la planète. Graphismes adroitement animés et sons réalistes pour Amstrad PC
Réf. 1005, 215 F.



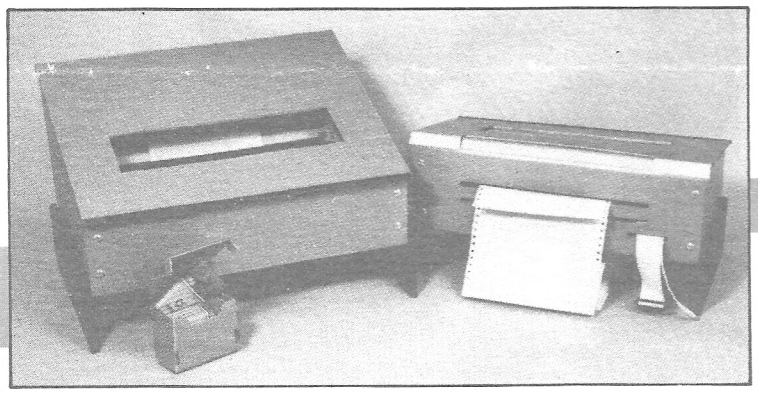
SEAL N'TYPE ▶
Ce film transparent parfaitement adapté à votre clavier le préservera efficacement contre les liquides et les poussières. Permet la frappe en tout aisance.
Pour Amstrad PC. Réf. 2001, 175 F
Pour Amstrad PCW. Réf. 2002, 150 F
Pour Amstrad CPC. Réf. 2003, 125 F



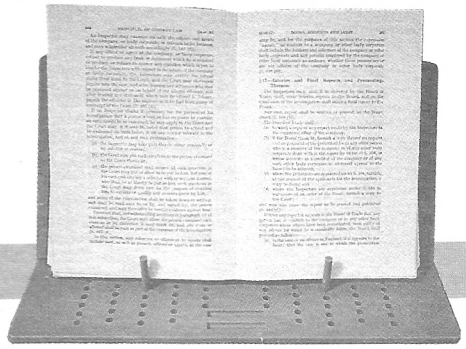
◀ ***HOUSSES***
Indispensables pour protéger votre ordinateur (clavier + écran) ou votre imprimante. Tous modèles au choix :

MODELE	COULEUR	REF.	PRIX
CPC 464 couleur	PVC opaque	4011	100 F
	simili cuir blanc	4001	175 F
CPC 464 monochrome	PVC opaque	4013	100 F
	simili cuir blanc	4003	175 F
6128 couleur	PVC opaque	4012	100 F
	simili cuir blanc	4002	175 F
6128 monochrome	PVC opaque	4014	100 F
	simili cuir blanc	4004	175 F
PC 1512	PVC opaque	4017	120 F
	simili cuir blanc	4007	180 F
PCW (avec imprimante)	PVC opaque	4018	150 F
	simili cuir blanc	4008	220 F
Lecteur DD1	PVC opaque	4015	50 F
Imprimante DMP 2000/3000	PVC opaque	4016	60 F

Les accessoires indispensables à votre ordinateur



PEACE N'QUIET ▲
Capot anti-bruit pour imprimante DMP 2000 et 3000.
Réf. 2006, 399 F



▲ SUPPORT LIVRE
Directement des USA
Cet accessoire vous permet de travailler au clavier avec un livre dans une position des plus confortables.
Réf. 3004, 99 F

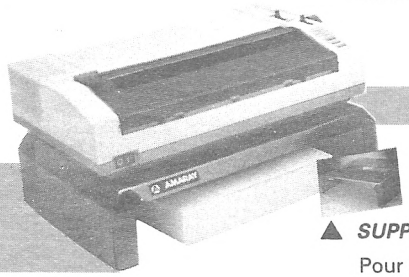
FILTRE ECRAN
S'adapte facilement à votre écran par fixation velcro. Améliore la visualisation de l'écran en supprimant les reflets. Très reposant pour votre vue.
POUR AMSTRAD PC.
Réf. 2007, 150 F



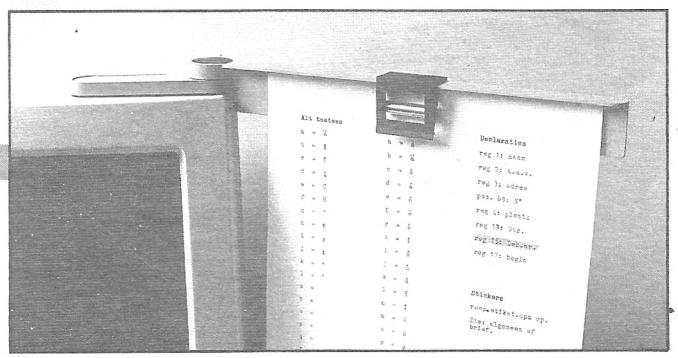
COMPILATION JEUX
Une sélection de 10 jeux inédits en France, pour votre CPC
Disquette. Réf. 1002, 75 F
Cassette. Réf. 1001, 55 F

UTILITIES GALORE
Cette compilation d'utilitaires répond à tous vos besoins. Pour CPC
Disquette. Réf. 1004, 75 F
Cassette. Réf. 1003, 55 F

COPY CLIP
Cet accessoire ingénieux vous permettra, grâce à son bras mobile fixé par velcro à l'écran de votre ordinateur, de visualiser de face vos documents et ainsi d'en faciliter la frappe.
▼ Réf. 3002, 75 F



▲ SUPPORT IMPRIMANTE
Pour imprimante 80 col.
Réf. 3003, 225 F



BON DE COMMANDE

à retourner accompagné de votre règlement à :
NEO-MEDIA - Service VPC
5-7, rue de l'Amiral-Courbet 94160 SAINT-MANDÉ

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Je possède un ordinateur de marque : .....
Type : ..... ☐ monochrome ☐ couleur

Je règle par : ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat

VENTE PAR CORRESPONDANCE EXCLUSIVEMENT

Je commande :

ARTICLE	REF.	QUANTITE	PRIX TOTAL

Frais de port : 25 F jusqu'à 350 F d'achat
32 F au-dessus de 350 F

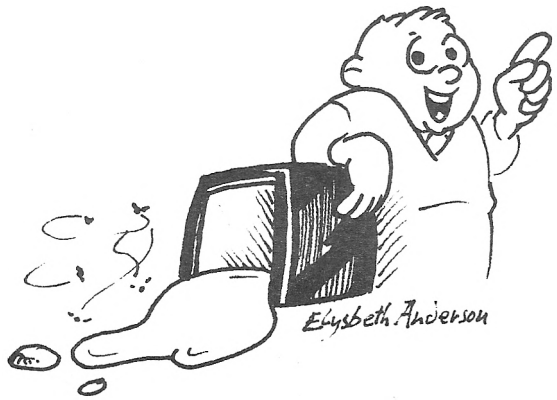
Frais de Port	
TOTAL A REGLER	

Tarif port au 1/07/88 France métropolitaine uniquement

Tous nos envois sont effectués en recommandé.

AMM 11/88

ONE MA



Camembert (pour 6128)

Ce listing présente vos données sous la forme d'un camembert bien fait et garanti grand cru. Après avoir donné un titre à vos données (20, 40 ou 80 caractères suivant le mode, lui-même choisi par le programme en fonction du nombre de "portions" requis), il faudra entrer vos chiffres en respectant la syntaxe suivante : donnée, nom. Une virgule sépare toujours les deux paramètres. La touche <S> sauvegarde l'écran graphique.

```
10 MODE 1:LOCATE 15,5:PRINT "CAMEMB [9030]
ERTS":LOCATE 14,7:PRINT "PAR  D.FLI
PO":LOCATE 1,15:INPUT "Nombre de 'P
ortions' (max.15):";nbr:INPUT "TITR
E:";TITR$:IF NBR>15 THEN 10
20 IF NBR<4 THEN 30 ELSE 40          [936]
30 INK 0,0:INK 1,18:INK 2,11:INK 3, [4347]
6:MODE 1:WINDOW #1,27,40,1,24:GOTO
50
40 INK 0,0:INK 1,18:INK 2,11:INK 3, [9349]
6:INK 4,15:INK 5,24:INK 6,9:INK 7,2
2:INK 8,26:INK 9,4:INK 10,13:INK 11
,20:INK 12,8:INK 13,5:INK 14,16:INK
 15,3:MODE 0:WINDOW #1,15,20,1,24
50 TOT=0:DEG:DIM P(NBR+2):DIM N$(NB [11915]
R):PAPER 0:BORDER 0:PEN 1:P(1)=0:P(
0)=0:FOR X=2 TO NBR+1:INPUT P(X),N$
(X-1):NEXT:CLS:PRINT TITR$:ORIGIN 2
00,200:TOTAL=0:FOR X=2 TO NBR+1:TOT
AL=TOTAL+P(X):NEXT:FOR X=2 TO NBR+1
:TOT=TOT+P(X-2):GRAPHICS PEN X-1:MO
VE 150,0
60 FOR S=0 TO 360 STEP 10:DRAW 150* [12204]
COS(S),150*SIN(S):NEXT:MOVE 0,0:DRA
W 150*COS((P(X-1)+TOT)/TOTAL*360),1
50*SIN((P(X-1)+TOT)/TOTAL*360):MOVE
 0,0:DRAW 150*COS((P(X)+P(X-1)+TOT)
/TOTAL*360),150*SIN((P(X)+P(X-1)+TO
T)/TOTAL*360)
70 IF P(X)>=TOTAL/2 THEN 80 ELSE MO [7512]
VE (140*COS((P(X-1)+TOT)/TOTAL*360)
+140*COS((P(X)+P(X-1)+TOT)/TOTAL*36
0))/2,(140*SIN((P(X-1)+TOT)/TOTAL*3
60)+140*SIN((P(X)+P(X-1)+TOT)/TOTAL
*360))/2:GOTO 90
80 MOVE -(140*COS((P(X-1)+TOT)/TOTA [9840]
L*360)+140*COS((P(X)+P(X-1)+TOT)/TO
TAL*360))/2,-(140*SIN((P(X-1)+TOT)/
TOTAL*360)+140*SIN((P(X)+P(X-1)+TOT
))/TOTAL*360))/2
90 FILL X-1:PEN #1,X-1:LOCATE #1,1, [4914]
X+1:PRINT #1,CHR$(143);N$(X-1):NEXT
:MOVE 150,0:FOR S=0 TO 360 STEP 10:
DRAW 150*COS(S),150*SIN(S),0:NEXT
100 A$=INKEY$:IF A$="S" OR A$="s" T [3895]
HEN SAVE"camembel.bin",b,&C000,&400
0 ELSE 100
```

Montre

Le CPC posé sur une commode remplace avantageusement une pendule. MONTRE affiche un cadran avec aiguilles et trotteuse, temps analogique et digital. Les nostalgiques des bonnes vieilles horloges auront même droit au tic-tac qui égrène les secondes. De plus, elle vous réveillera à l'heure. Que demander de plus en dix lignes ?

```
10 DEG:MODE 1:INK 0,0:INK 1,24:INK  [17416]
2,14:INK 3,18:INPUT"ENTREZ L'HEURE
 (hh,mm,ss):",hi,mi,si:PRINT:INPUT
"ENTREZ L'HEURE DE SONNERIE :",hs,m
s,ss:hs=hs MOD 24:ms=ms MOD 60:ss=s
s MOD 60:PRINT:INPUT "DUREE DE LA S
ONNERIE (ss):",duree
15 MODE 1:ORIGIN 320,216:PLOT 180,0 [5277]
:FOR x=0 TO 360 STEP 10:DRAW 180*CO
S(x),180*SIN(x),1:NEXT
30 MOVE -66,-202:DRAW -66,-182:DRAW [13911]
 66,-182:DRAW 66,-202:DRAW -66,-202
:LOCATE 19,24:PRINT ":":LOCATE 22,2
4:PRINT ":":FOR x=0 TO 360 STEP 30:
MOVE 180*COS(x),180*SIN(x):DRAW 172
*COS(x),172*SIN(x):NEXT:GOSUB 50:EV
ERY 50 GOSUB 50
40 GOTO 40                           [378]
50 m2=mi:h2=hi:sa=sa+1:ma=ma+(1/60) [9321]
:ha=ha+(1/3600):sf=INT(sa+si) MOD 6
0:mf=INT(ma+mi+si/60) MOD 60:hf=INT
(ha+hi+mi/60+si/3600) MOD 24:RELEAS
E 1:SOUND 1,1,5:SOUND 1,0,1,12,,,0
60 s=(-(sf)*6)+90:m=(-(mf)*6)+90:h= [8365]
(-(hf)*30)+90:s1=(-(sf-1)*6)+90:mi=
(-(mf-1)*6)+90:h1=(-(hf-1)*30)+90:I
F hf=hs AND mf=ms AND sf>=ss AND sf
-ss<duree THEN 100
70 MOVE 0,0:DRAW 150*COS(s1),150*SI [8719]
N(s1),0:IF m1=m2 THEN 80 ELSE MOVE
0,0:DRAW 160*COS(m1),160*SIN(m1):IF
 hi=h2 THEN 80 ELSE MOVE 0,0:DRAW 6
0*COS(h1),60*SIN(h1)
80 MOVE 0,0:DRAW 150*COS(s),150*SIN [12329]
(s),1:MOVE 0,0:DRAW 160*COS(m),160*
SIN(m),2:MOVE 0,0:DRAW 60*COS(h),60
*SIN(h),3:LOCATE 17,24:PRINT USING
"##";hf;:LOCATE 20,24:PRINT USING "
##";mf;:LOCATE 23,24:PRINT USING "#
#";sf;:RETURN
100 SOUND 2,100,45:GOTO 70           [1614]
```

C'est bien la première fois : sur une seule disquette, nous avons trouvé une demi-douzaine de ces dix-lignes qui font le bonheur de nos lecteurs. Pour vous, un jeu et trois listings tous bourrés d'idées sont retenus. Mais voyez plutôt ces petits chefs-d'œuvre, tous du même auteur. Didier Flipo.

Courbe 3-D (pour 6128)

Ce programme permet de représenter en perspective (et sur quatre tableaux simultanés) une courbe paramétrée du genre x=f(t) y=g(t) et z=h(t). La valeur entière maximale pour x, y ou z ne devra pas excéder 25 pour être lisible.

De nombreuses modifications sont possibles, surtout en ligne 50 : calculs en degrés ou radians, les encres, la boucle de définition, le pas d'amplitude et les valeurs de t pour lesquelles x, y ou z n'existe pas. En ligne 60, les valeurs de x, y ou z peuvent, elles aussi, faire l'objet de vos manipulations.

```
10 INK 0,0:INK 1,24:MODE 1:PAPER 0: [16358]
BORDER 0:PEN 1:INPUT "x,y ou z maxi
mal (nbr entier):",MAXI:FOR x=0 TO
3:INK x,o:NEXT x:PAPER 0:BORDER 0:M
ODE 1:GRAPHICS PEN 2:MOVE 160,2:DRA
W 160,396:MOVE 480,2:DRAW 480,396:M
OVE 2,300:DRAW 636,300:MOVE 2,100
20 DRAW 636,100:MOVE 62,202:DRAW 25 [13657]
6,396:GRAPHICS PEN 1:MOVE 320,0:DRA
W 320,398:DRAW 638,398:DRAW 638,0:D
RAW 0,0:DRAW 0,200:DRAW 638,200:MOV
E 0,200:DRAW 0,398:DRAW 320,398:PEN
 2,1:LOCATE 10,1:PRINT "z      y";S
PACE$(12);"y":LOCATE 19,6:PRINT "x"
30 LOCATE 40,6:PRINT "x":LOCATE 10, [16393]
14:PRINT "z";SPACE$(19);"z":LOCATE
1,20:PRINT "y":LOCATE 40,20:PRINT "
x":FOR x=300 TO 396 STEP 80/maxi:PL
OT x-140,x,1:NEXT:FOR x=300 TO 204
STEP -80/maxi:PLOT x-140,x,1:NEXT:F
OR x=0 TO 160 STEP 100/maxi:PLOT x+
160,100,1
40 PLOT x+160,300,1:PLOT x+480,100, [14429]
1:PLOT x+480,300,1:PLOT 160-X,100,1
:PLOT 160-X,300,1:PLOT 480-X,100,1:
PLOT 480-X,300,1:NEXT:FOR y=0 TO 40
0 STEP 100/maxi:PLOT 160,y,1:PLOT 4
80,y,1:NEXT:GRAPHICS PEN 3:MOVE 322
,0:DRAW 322,400:MOVE 0,198:DRAW 640
,198
50 RAD:INK 1,26:INK 2,13:INK 3,24:F [4113]
OR t=0 TO 100 STEP 0.02:IF t=0 OR t
=1 THEN 100
60 x=5*SIN(t):y=6*COS(t):z=6*SIN(t* [2395]
2)^2-2
70 IF x>1.6*maxi OR x<-1.6*maxi OR  [8814]
y>1.6*maxi OR y<-1.6*maxi OR z<-max
i OR z>maxi THEN 80 ELSE PLOT x*100
/maxi+480,z*100/maxi+100,3:PLOT 160
-y*100/maxi,z*100/maxi+100,3
80 IF y>maxi OR y<-maxi THEN 90 ELS [4674]
E PLOT x*100/maxi+480,y*100/maxi+30
0,3
90 a=x+y*4/5:b=z+y*4/5:IF a<-1.6*ma [4845]
xi OR a>1.6*maxi OR b<-maxi OR b>ma
xi THEN 100 ELSE PLOT a*100/maxi+16
0,b*100/maxi+300,3
100 NEXT                             [350]
```

N SHOW

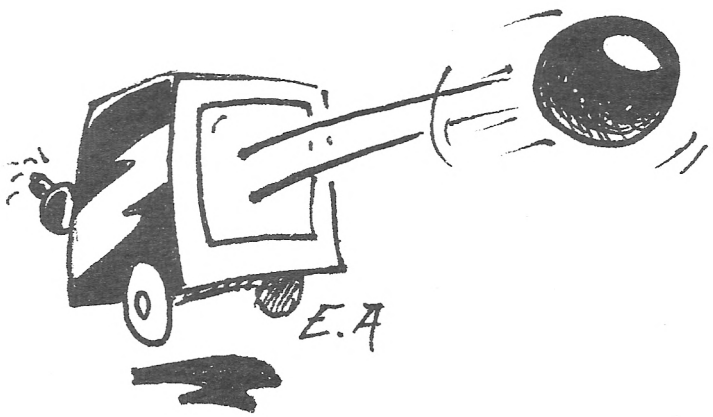
DIX PAR DIX

Canon

Didier Flipo, sans aucun doute, est tombé dans une marmite de potion trigonométrique lorsqu'il était petit : CANON est un petit jeu de balistique qui, comme les programmes précédents, fait appel à ces notions. Il s'agit, d'après l'inclinaison d'un canon, de déterminer à quelle distance le boulet va retomber. La trajectoire s'inscrit à l'écran. Attention : ce jeu célèbre et en apparence simpliste est rapidement très prenant !

C'est avec plaisir que nous comptons Didier parmi nos nouveaux abonnés. Grâce à lui, la rubrique a failli s'appeller Dix par dix par dix (programmes). Allez, encore un dernier effort pour faire le compte !

B. J.




```
10 MODE 2:DEG:INK 0,0:INK 1,24:WIND [4550]
OW #1,1,80,24,25:v0=70:g=9.81:a=ROU
ND(RND*70+10)
20 ORIGIN 0,34:MOVE 0,0:DRAW 640,0, [16193]
1:MOVE 0,2:DRAW 20*COS(a),20*SIN(a)
:PRINT #1,"ANGLE=";a;"Deg.":INPUT #
1,"DISTANCE (160 a 510)";X0:MOVE X
0-20,0:DRAW X0+20,0,0:MOVE X0-10,-2
:DRAW x0+10,-2,1:FOR x=1 TO 1000:NE
XT:FOR x=1 TO 3:SOUND 3,40,20:SOUND
 3,1,100
30 NEXT:PLOT 0,0,1:FOR x=1 TO 10:SO [6004]
UND 1,0,2,15,,,30:NEXT:FOR X=0 TO 2
*ROUND((SIN(2*A)*V0^2/G)/2) STEP 5
40 h=(TAN(A)*X-G/(2*V0^2*COS(A)^2)* [4197]
X^2):DRAW X,h:SOUND 2,300-h,10,5
50 NEXT                            [350]
60 IF X>=X0-10 AND X<=X0+10 THEN 70 [2329]
 ELSE 80
70 LOCATE 37,10:PRINT "BRAVO!":FOR  [5823]
Y=200 TO 100 STEP -10:SOUND 1,Y,10,
15:NEXT:FOR Y=1 TO 1000:NEXT:GOTO 1
0
80 LOCATE 37,10:PRINT "PERDU!":FOR  [4828]
Y=1000 TO 1200 STEP 20:SOUND 1,Y,10
,15,,,20:NEXT:FOR Y=1 TO 1000:NEXT:
GOTO 10
```

MEA CULPA

CARTE (HS n°6)

Quelques vrais faux codes héxadécimaux avaient cru bon de s'immiscer dans le programme binaire CARTE.BIN, rendant celui-ci séropositif. Afin de calmer le sentiment d'échec qui vous taraude, lancez ce merveilleux programme et suivez les instructions.

— Les intrus seront chassés au profit de vrais vrais codes.

— CARTE.BIN en parfaite santé sera resauvegardé automatiquement.

```
10 MEMORY &5A64:CLS:PRINT"Placez le [9100]
 support (disk, K7) sur lequel resi
de CARTE.BIN et appuyez sur une
 touche...":CALL &BB06:LOAD"!carte.
bin",&5A65
20 FOR I=&628D TO &62A4:READ C$:POK [3608]
E I,VAL("&"+C$):NEXT
30 FOR I=&62E5 TO &62EC:READ C$:POK [3293]
E I,VAL("&"+C$):NEXT
40 FOR I=&634D TO &6364:READ C$:POK [2200]
E I.VAL("&"+C$):NEXT
50 FOR I=&636D TO &63B4:READ C$:POK [2999]
E I,VAL("&"+C$):NEXT
60 FOR I=&63C5 TO &63CC:READ C$:POK [3162]
E I,VAL("&"+C$):NEXT
70 FOR I=&63DD TO &63E4:READ C$:POK [3501]
E I,VAL("&"+C$):NEXT
80 FOR I=&63ED TO &6474:READ C$:POK [4052]
E I,VAL("&"+C$):NEXT
90 FOR I=&64DD TO &652C:READ C$:POK [4089]
E I,VAL("&"+C$):NEXT
100 FOR I=&6545 TO &6554:READ C$:PO [2067]
KE I,VAL("&"+C$):NEXT
110 FOR I=&6595 TO &659C:READ C$:PO [2838]
KE I,VAL("&"+C$):NEXT
120 FOR I=&65A5 TO &65AC:READ C$:PO [2179]
KE I,VAL("&"+C$):NEXT
130 FOR I=&65E5 TO &65EC:READ C$:PO [1443]
KE I,VAL("&"+C$):NEXT
140 FOR I=&660D TO &6614:READ C$:PO [3626]
KE I,VAL("&"+C$):NEXT
150 FOR I=&6625 TO &662C:READ C$:PO [2245]
KE I,VAL("&"+C$):NEXT
160 FOR I=&6635 TO &663C:READ C$:PO [1779]
KE I,VAL("&"+C$):NEXT
170 FOR I=&B045 TO &805C:READ C$:PO [4568]
KE I,VAL("&"+C$):NEXT

180 PRINT:PRINT"Nouveaux codes impl [13892]
antes, appuyez sur  une touche pou
r la sauvegarde.":CALL &BB06:SAVE"!
CARTE",B,&5A65,&25F7:CLS:PRINT"OK,
ca boume!.."
190 DATA 4E,D0,CD,D4,08,DD,7E,01,3D [4955]
,C2,34,08,DD,46,04,DD,4E,02,C3,19,0
B,AF,67,DD
200 DATA 21,F7,FF,E5,FD,E5,C5,FD    [1542]
210 DATA B8,20,07,FD,21,92,1D,C3,DD [3428]
,0A,FD,21,92,21,F5,CD,DD,0A,F1,5F,C
3,5F,0A,C6
220 DATA 07,21,92,0D,47,09,E5,FD,E1 [10632]
,CB,0B,CB,0B,51,21,92,0C,19,E5,E5,C
D,DD,0A,FD,E1,21,F7,FF,CD,45,0A,FD,
E1,21,03,07,C3,45,0A,3C,57,D5,FD,21
,92,0C,CB,0B,CB,0B,16,00,FD,19,DD,E
5,5A,DD,21,97,09,47,DD,19,13,13,10,
FA,21,F7,FF,5D
230 DATA DD,23,DD,23,C5,CD,45,0A     [1465]
240 DATA CD,5F,0A,FD,21,F7,09,11     [1197]
250 DATA 21,88,00,CD,3D,0A,21,94,00 [8096]
,CD,3D,0A,21,F8,06,CD,3D,0A,21,04,0
7,C3,3D,0A,7D,03,DD,00,1D,06,DD,00,
7D,03,1D,06,D9,00,E1,00,21,06,19,06
,D9,00,E1,00,BD,03,19,06,21,06,D9,0
0,E1,00,79,03,81,03,19,06
260 DATA 21,06,D9,00,E1,00,79,03,81 [9749]
,03,19,06,21,06,2D,02,D9,00,E1,00,7
9,03,81,03,19,06,21,06,2D,02,CD,04,
D9,00,E1,00,99,02,A1,02,59,04,61,04
,19,06,21,06,7D,03,D9,00,E1,00,99,0
2,A1,02,59,04,61,04,3D,05,19,06,21,
06,BD,01,F9,F3
270 DATA 21,07,00,CD,B6,0A,21,13,00 [14625]
,CD,B6,0A,21,77,07,CD,B6,0A,21,83,0
7,CD,B6,0A,43,21,09,00,CD,B6,0A,21,
15,00,CD,B6,0A,21,79,07,CD,B6,0A,21
,85,07,C3,B6,0A,43,21,08,00,CD,B6,0
A,21,14,00,CD,B6,0A,21,78,07,CD,B6,
0A,21,84,07,D5,C5,FD,21,05,0C,04,11
,0E
280 DATA 2B,10,EE,C1,D1,C9,11,F6,07 [1807]
,21,F7,FF,01,04,00,D5
290 DATA 57,79,FD,21,F7,FF,FE,80     [2221]
300 DATA D6,0B,4B,D5,FD,E5,E5,42     [1518]
310 DATA 28,01,0D,CD,D6,0B,43,7E     [1778]
320 DATA CD,D6,0B,43,7E,E6,77,77     [1577]
330 DATA 28,0C,C5,0D,CD,D6,0B,42     [1079]
340 DATA B0,D0,C6,B0,4F,CD,D6,0B     [1294]
350 DATA 3E,FF,95,DD,77,02,C3,1A,08 [3278]
,00,00,00,00,E9,25,C3,92,25,43,41,5
2,54,C5,00
```

Micro Programmes

82-84, bd des Batignolles - 75017 PARIS

LE SUPER PACKAGE

Tél. (1) 42 93 24 58

Vous possédez déjà un Amstrad 6128 (ou 464*) couleur ? Alors lisez bien ceci : pour 1 290 francs seulement, nous vous proposons :

• Un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur votre micro • Un tuner radio AM-FM avec fonction radio-réveil • 15 cassettes ou disquettes de jeux • Une manette de jeux. Pour faciliter l'utilisation à tout moment et sans semer le désordre dans votre chambre, un superbe bureau.

** Si votre moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V.DC.*

Micro-maniaques, tous à vos postes !

1 290 F TTC



VOTRE AMSTRAD CPC 6128 COULEUR

3 990 F TTC



GRATUITE : 1 manette de jeux + 1 compilation de jeux

3 990 francs. A ce prix là, tout est compris : l'ordinateur le plus vendu en Europe, l'écran couleur, le lecteur de disquettes, le Basic, le Logo, la documentation en français.

Une seule prise à brancher et vous voici prêt à savourer des milliers de logiciels éducatifs et ludiques géniaux, et même des logiciels professionnels (tableurs, traitements de texte, fichiers, etc.).

Ordinateur 6128 Amstrad : la réussite est au bout de vos doigts !

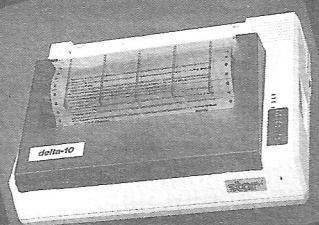
PROFITEZ DE NOTRE OFFRE SPECIALE IMPRIMANTES

(Jusqu'au 31/12/88 suivant la disponibilité des stocks.)

IMPRIMANTE STAR DELTA 10

~~3 000 F~~ **990 F TTC**

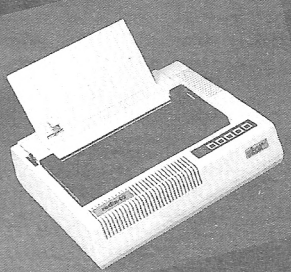
- 160 cps en listing
- Bidirectionnelle
- Graphique
- 4 polices de caractères
- Friction/traction
- 8 K de Buffer
- Sorties parallèle et série



IMPRIMANTE STAR RADIX 10

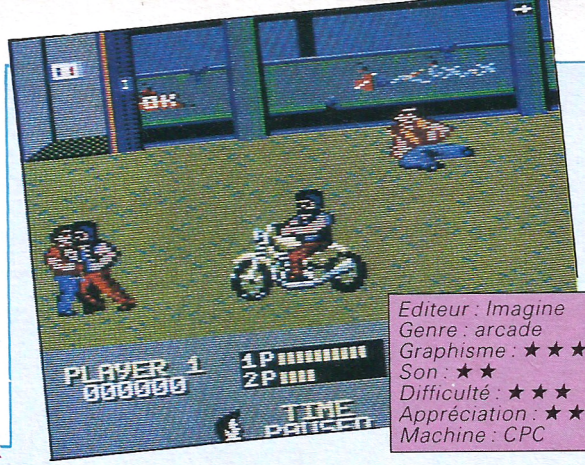
~~4 000 F~~ **990 F TTC**

- 200 cps en listing
- 50 cps en NLQ
- Bidirectionnelle
- Graphique
- 4 polices de caractères
- Friction/traction
- Introducteur semi-automatique
- 16 K de Buffer
- Sorties parallèle et série



Les imprimantes sont fournies sans cordon.





Editeur : Imagine
Genre : arcade
Graphisme : ★★★
Son : ★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★
Machine : CPC

Target Renegade

Mr Big est revenu. C'est affreux. Votre but unique, principal et prioritaire est évidemment de l'abattre, l'infâme. Il a tué votre frère et il ne vous reste plus qu'à le venger. Pour mener à bien cette mission et atteindre le bar où se cache le criminel, vous traverserez cinq lieux différents : garage, rue, parc, galerie marchande et enfin le bar. Bien sûr, tout cela est infesté de gens tous aussi dangereux les uns que les autres. Pour ceux qui connaissent Renegade, vous voyez ce que je veux dire.

Au début, on se trouve au second étage d'un garage et déjà il faut se défendre contre les motards. Un coups de pied lancé contre le visage du conducteur, et voilà l'engin continuant sa course tout seul. En passant, j'achève le costaud à terre. Tel Bruce Lee dans... (au choix). Vous décimez vos adversaires sur les trois niveaux que comporte le site. Vous pouvez ramasser l'arme d'un des malabars lorsque celui-ci restera étendu. L'objet en question change à chaque niveau : marteau, chaîne, batte de base-ball, etc. Ensuite, vous vous retrouvez dans la rue, style Saint-Denis où, joyeuses, les filles du même nom se donnent un malin plaisir à vous ratatiner la figure. Le problème, c'est que leur protecteur montre également son nez, et lui, il tire, avec de vraies balles (une vie en moins !). Alors, faites voltiger la chaîne de vélo (ça fait mal des talons aiguilles sur le nez).

Le parc. Mais quelle drôle d'idée ont les skins de résider dans ce genre d'endroit. Attention aux coups de boule. Sans parler des battes... On sent déjà que la partie sera rude. A croire que toute la ville de Scumville est contre vous !

Avez-vous visité une galerie marchande aussi mal fréquentée que dans ce jeu ? Non ! Pas de chance. Ici, il y a de tout. C'est à partir d'ici que tout devient presque impossible, car il faut vraiment une sacrée dextérité pour accéder au niveau supérieur. Sans parler du bar...

Ce jeu ayant une option à deux, en mode simultané, j'ai vite appelé un copain. Et là, ce fut le carnage complet, c'est qu'il fallait joindre nos forces contre l'adversité. Et ce n'est pas si facile avec six minutes par niveau et le double effectif d'adversaires.

Pratiquement, ce logiciel est irréprochable. Attention, pratiquement. Il arrive au programme de se bloquer : pourquoi ? Merci de m'avoir posé la question. La seule solution est d'éteindre l'ordinateur (plutôt gênant).

Imagine, une fois de plus, a tapé fort : seize couleurs, animation sans problème, difficulté croissante, un nombre considérable de coups permis, graphisme impeccable... Que de louanges pour ce jeu. Il existe tout de même heureusement quelques défauts ; lorsque vous vous faites encercler, il est quasiment impossible de s'en sortir.

La musique devient très vite saoûlante, mais heureusement seul le bruitage des bagarres peut rester. Commençant avec trois vies, d'autres sont possibles grâce au score. Comme suite de *Renegade*, ce jeu est une réussite. Une preuve de plus que les programmeurs peuvent passer des nuits blanches pour un logiciel.

M. L.G.

DES NUMEROS HORS SERIE A NE PAS MANQUER

HS N° 7

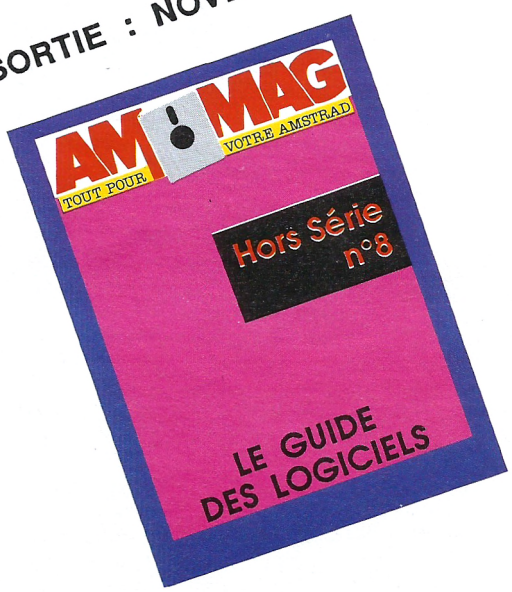
CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX



EN VENTE ACTUELLEMENT

HS N° 8

SORTIE : NOVEMBRE



TOUS LES JEUX SUR VOTRE AMSTRAD ! !

Jeux Test

Hercules

Le peplum, c'est cette tunique très seyante que portaient les jolies Romaines court-vêtues. Avant la vague des Stallone et autre Schwarzenegger, on appela aussi "peplum" ces films où se pavanaient des culturistes huilés qui, sous un ciel éternellement bleu, pourfendaient monstres et jeteurs de sorts. Avec *Hercules*, un jeu de combat signé Gremlin, le peplum débarque sur nos écrans. Hercule (*NDLR : sans « s »*) avait été condamné par les dieux à l'accomplissement de douze travaux, sans protection sociale ni congés payés. Ne vous attendez surtout pas à une compilation de jeux qui reprendrait un à un ses exploits mythiques : deux niveaux seulement ont été prévus, et les travaux ne sont que suggérés.

Le premier tableau vous emmène dans un temple en ruine, au pied d'une statue. Ce n'est pas contre le spartiate en pierre que vous devrez cogner avec votre gourdin, mais contre un squelette armé d'un glaive qui se matérialise juste devant vous. Les cinéphiles auront reconnu une scène célèbre du film *Jason et les Argonautes*.

Au travail !

Et les douze travaux ? On y vient. Tandis que vous tapez sans répit sur votre filiforme adversaire, une tête de lion rouge apparaît près de la statue. C'est le fameux lion de Némée qui flotte comme une bulle de savon. Un coup dessus en passant, et hop, la tête disparaît dans un puits : voilà un travail de fait ! Quelques temps plus tard, c'est un vermisseau à trois têtes qui gigote de ci de là. Tapez dessus, et voilà que vous en avez fini avec l'hydre de Lerne. Parfois, une araignée noire noire descend au bout d'un fil : si elle entre dans le puits, il faudra refaire le dernier travail, à moins de l'écraser avant. Le squelette a un sacré jeu de jambes. Hercule au contraire a des chaussures de plomb ; il ne connaît pas la précipitation, ce qui pose quelques problèmes lorsqu'il faut courir après le travail ou taper sur l'araignée.

Afin que les coups portent, il est indispensable d'attirer le squelette au dessus d'un serpent. Ce n'est qu'à cette condition que les coups sont validés. Le serpent (allusion à ceux qu'Hercule étrangla alors qu'il n'était qu'un bébé) est un indicateur d'énergie : si vous gagnez, il rétrécit à vue d'oeil, ce qui rend le combat plus difficile. À l'inverse, il s'allonge jusqu'au "game over" fatidique.

Peau de vache

Notre héros n'étant pas la moitié d'un imbécile, vous devrez comme lui faire appel à votre mémoire pour vous souvenir des travaux déjà réalisés. Car voyez-vous, aucune icône ni même un compteur ne vient rappeller où l'on en est. Sauf erreur, l'apparition du chien Cerbère (qui gardait la porte de l'enfer) devrait correspondre au dernier travail.

Lorsque vous en aurez fini avec le squelette (et donc avec les travaux), vous vous retrouverez dans un décor un peu moins touristique. Là-bas, les volcans fumants ressemblent à des termitières. C'est ici que vit le Minotaure, armé d'un trident. Comme Thésée le fit en son temps, vous devrez terrasser l'homme à tête de taureau.

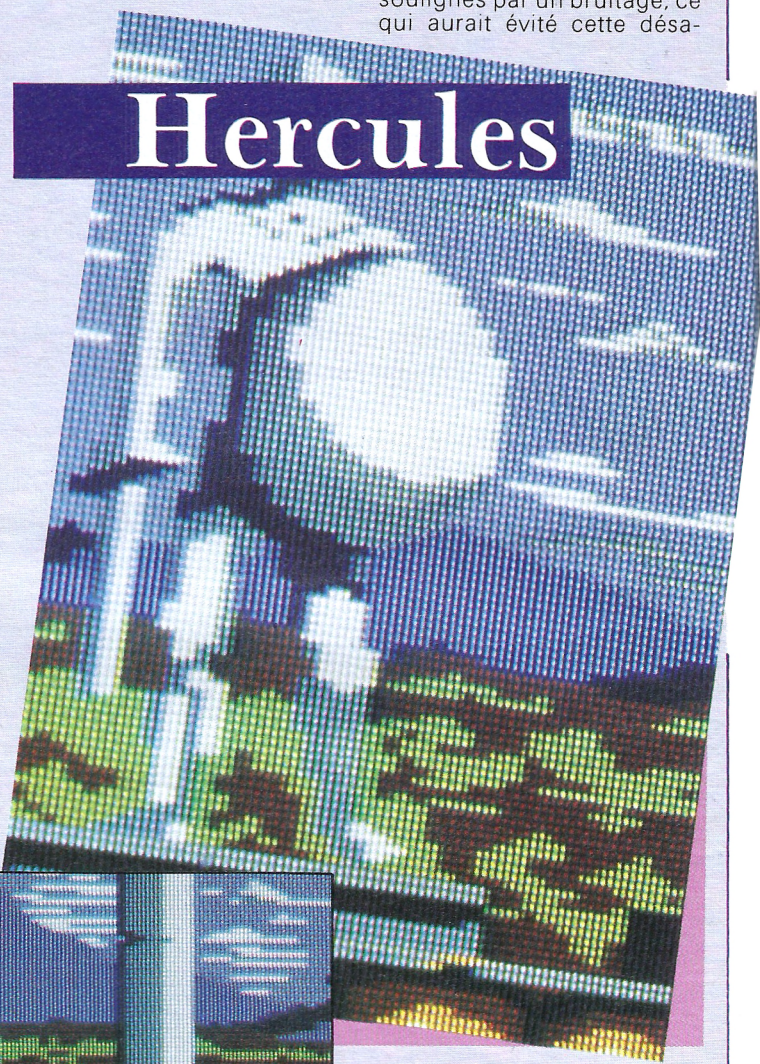
Douze travaux (dans le meilleur des cas), c'est long, très long. Une option du menu permet d'aller voir sans attendre de plus près le Minotaure dont le graphisme se mélange avec le trident. Pour peu qu'Hercule soit en superposition avec le monstre, c'est un sacré fouillis de pixels, un véritable hachis parmentier !

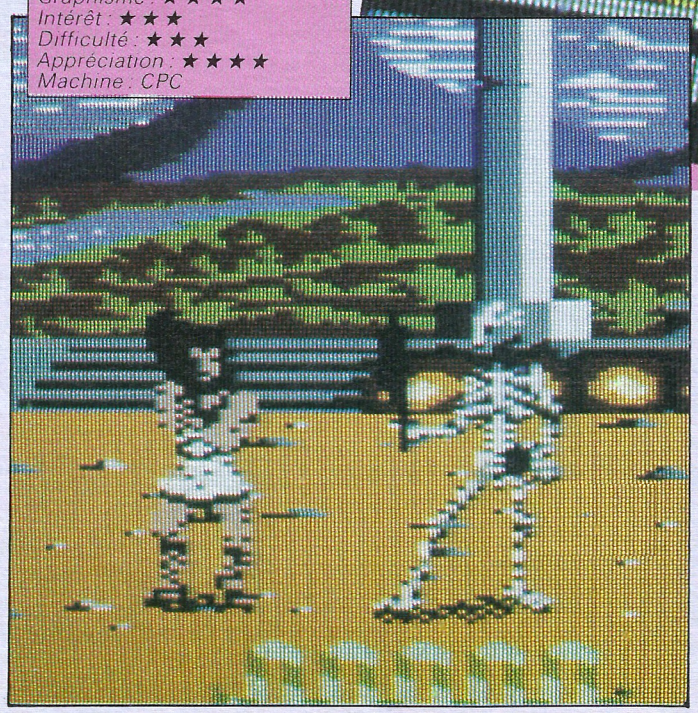
Beaux coups silencieux

Les démêlées d'Hercule avec le squelette et le Minotaure sont accompagnés par une marche vaguement guerrière qui n'a rien d'antique ni même de grecque (écoutez plutôt Mikis Theodorakis, c'est autre chose !). Les impacts des coups auraient mérité d'être soulignés par un bruitage, ce qui aurait évité cette désagréable impression de taper dans le vide. Dans *Saï Combat* et dans bien d'autres, les programmeurs n'avaient pas oublié ce détail.

Ne regrettons pas le scrolling inexistant car, obliger l'adversaire à se tenir sur l'aire de combat est déjà assez stressant, sans compter les travaux qu'il faut surveiller et l'araignée au plafond qui menace de gâcher l'ouvrage. *Hercules, le Tueur des Damnés* (c'est le titre intégral de ce soft musclé) ne devrait toutefois pas trop décevoir les amateurs de jeux de combat.

B. J.

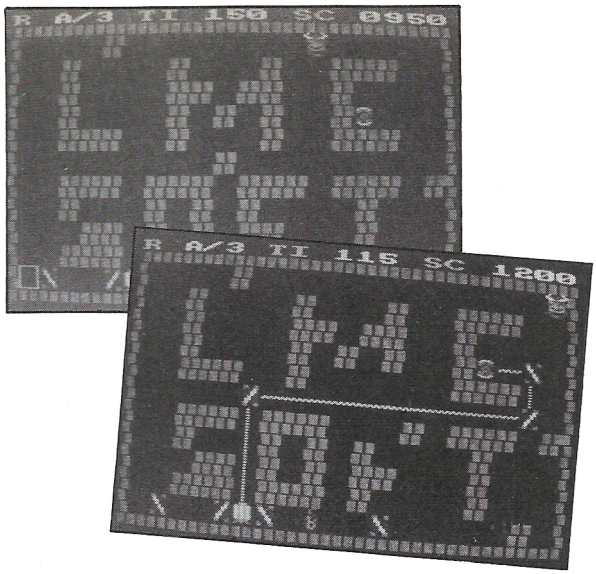




Editeur : Gremlin
Genre : peplum
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : CPC

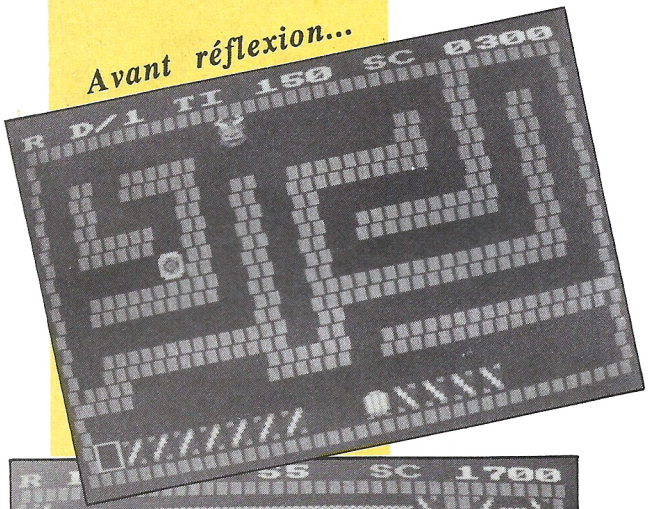
LISTINGS

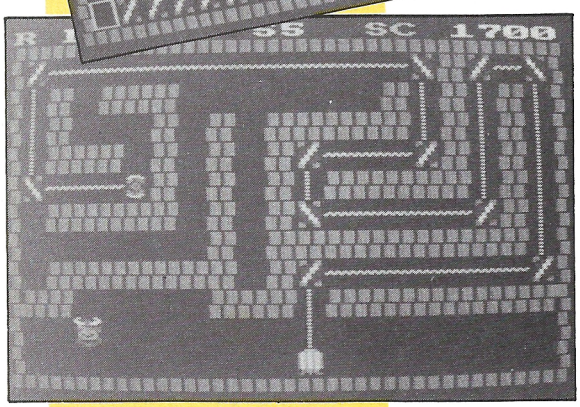
Le tir à la cible, réclame d'ordinaire réflexe et précision. Claude Le Moullec, pourvoyeur en programmes de qualités, fait cette fois appel à notre stratègie pour résoudre les douze tableaux de ce jeu particulièrement réfléchi.



REFLECTOR

Avant réflexion...





Après mûre réflexion...

Soit, dans chaque tableau, une cible et un générateur laser.
Votre but : atteindre la cible en déviant le rayon laser au moyen de miroirs judicieusement disposés.

Bonne nouvelle : certains tableaux contiennent des bombes permettant de détruire une portion de décor afin de simplifier le trajet du rayon.
Mauvaises nouvelles: d'autres tableaux hébergent des monstres au contact mortel. La cible doit être atteinte avant la fin du temps imparti.

Sauvegarde

Sauvez le premier listing (facultatif : présentations et règles) sous un nom quelconque, puis le second (programme principal) sous le nom "REFLEC1".
Entrez ensuite par AMSAISIE (reportez-vous à son mode d'emploi) le troisième listing de codes hexadécimaux. Spécifiez 9C80 comme adresse de début et sauvez le fichier binaire par l'option "S" sous le nom "REFLEC". Si vous ne souhaitez pas saisir en une seule fois la totalité des codes, morcelez votre travail en créant plusieurs fichiers (R1, R2, etc.). Ces derniers devront ultérieurement être chargés à la suite après un MEMORY &9C7F et sauvegardés ainsi dans un fichier unique :
SAVE"REFLEC",b,&9C80, &400

Création de tableaux supplémentaires

Deux lignes de datas sont dédiées à chaque tableau. L'écran de jeu, divisé en 19 colonnes sur 11 lignes, est subdivisé en deux sous-tableaux : l'un à gauche de 10 colonnes et l'autre à droite de 9 colonnes (toujours sur 11 lignes). Sur ces tableaux est effectué une numérotation des colonnes comme pour un CHR$ défini ; la 9e colonne étant à 256 et la 10e à 512.
On commence par effectuer le calcul des 11 premières lignes d'après le dessin des murs afin d'obtenir les 11 premiers datas. Idem avec le deuxième tableau de 9 colonnes pour l'obtention des 11 nouveaux datas. Voici créée notre première ligne de 22 nombres.
Pour la deuxième ligne : primo, l'abscisse et l'ordonnée de la cible avec X compris entre 1 et 19 et Y toujours impair, compris entre 3 et 21. Suivent 19 datas qui sont les codes des éléments du bas du tableau. Le premier élément, code du téléporteur, doit toujours être 8. Le code sera sera 0 en l'absence d'élément dans une case.
Mur : ..... code 1
Miroir à droite : .... code 4
Miroir à gauche : ... code 3
Bombe : ..... code 7
Après ces 19 datas, vient un chiffre qui peut être :
0 : la ligne s'arrête là.
1 ou 2 : il y a 1 ou 2 monstres dans ce tableau, suivi des coordonnées de ce ou ces monstres (comme pour la cible).

Résumons nous

Première ligne de datas : 22 données pour le dessin des murs.
Deuxième ligne de datas : 22 données en l'absence de monstres et 24 ou 26 si 1 ou 2 monstres présents.

Claude Le Moullec

```
10 ENV 1,10,-1,1:ENV 2,15,-1,1 [945]
20 EVERY 8,1 GOSUB 600 [870]
30 DEFINT a-z [553]
40 MODE 0:BORDER 0::INK 0,0:INK 1,2 [5400]
6:INK 2,13:INK 3,15:INK 4,8:INK 5,1
8:INK 6,6:INK 7,0:INK 8,24
50 XT=52:YT=206:P=50:EN=5:GOSUB 110 [2096]
60 XT=30:YT=200:P=50:EN=2:GOSUB 110 [2490]
70 XT=50:YT=204:P=50:GOSUB 110 [975]
80 FOR h=1 TO 6:PLOT 30+h,146+(h*8) [3514]
,1:DRAW 90+h,166+(h*8):NEXT
90 FOR h=1 TO 5:PLOT 30-h,192+(h*8) [3000]
,1:DRAW 90-(h*3),212+(h*8):NEXT
100 GOTO 120 [429]
110 PLOT 700,700,EN:P2=P*P:ORIGIN X [11501]
T,YT:FOR H=0 TO P*0.71 STEP 2:J=SQR
(P2-H*H):MOVE H,J:DRAW H,-J:MOVE J,
H:DRAW J,-H:MOVE -H,J:DRAW -H,-J:MO
VE -J,H:DRAW -J,-H:NEXT:ORIGIN 0,0:
RETURN
120 FOR h=208 TO 352 STEP 2:PLOT 40 [3591]
0,h,1:DRAW 496,h-16:NEXT
130 FOR h=204 TO 220 STEP 2:PLOT 10 [3728]
0,h,8:DRAW 432,h+56:NEXT
140 FOR h=204 TO 220 STEP 4:PLOT 10 [4644]
0,h,3:DRAW 432,h+56:NEXT
150 FOR h=94 TO 112 STEP 2:PLOT 240 [2483]
,h,8:DRAW 448,h+160:NEXT
160 FOR h=94 TO 112 STEP 8:PLOT 240 [1975]
,h,3:DRAW 448,h+160:NEXT
170 FOR h=48 TO 64 STEP 2:PLOT 272, [4496]
h,8:DRAW 630,h+72:NEXT
180 FOR h=48 TO 64 STEP 4:PLOT 272, [3256]
h,3:DRAW 630,h+72:NEXT
190 FOR h=1 TO 144 STEP 2:PLOT 176, [3057]
h,2:DRAW 272,h-16:NEXT
200 FOR h=176 TO 184 STEP 2:PLOT 41 [3786]
6,h,4:DRAW 472,h-10:NEXT
210 FOR h=440 TO 448 STEP 2:PLOT h, [3737]
198:DRAW h,180:NEXT
220 FOR h=1 TO 60:x=RND*48:y=RND*48 [5841]
:PLOT x+432,y+240,6:PLOT x+416,y+25
6,5:PLOT x+416,y+224,3:NEXT
230 FOR h=1 TO 60:x=RND*48:y=RND*48 [4947]
:PLOT x+600,y+105,6:PLOT x+590,y+10
0,5:PLOT x+606,y+110,3:NEXT
240 FOR H=1 TO 5:MOVE 30,H:DRAW 610 [4461]
,H,5:NEXT:FOR H=6 TO 20:MOVE 30,H:D
RAW 610,H,6:NEXT
250 FOR H=20 TO 22:MOVE 30,H:DRAW 6 [5050]
10,H,1:NEXT:FOR H=1 TO 8:MOVE H,26:
DRAW H,374,5:NEXT
260 FOR H=8 TO 20:MOVE H,26:DRAW H, [4710]
374,6:NEXT:FOR H=20 TO 22:MOVE H,26
:DRAW H,374,1:NEXT
270 FOR H=616 TO 620:MOVE H,26:DRAW [6285]
H,374,1:NEXT:FOR H=620 TO 632:MOVE
H,26:DRAW H,374,6:NEXT
280 FOR H=632 TO 636:MOVE H,26:DRAW [5766]
H,374,5:NEXT:FOR H=394 TO 400:MOVE
30,H:DRAW 610,H,5:NEXT
290 FOR H=382 TO 392:MOVE 30,H:DRAW [3677]
610,H,6:NEXT:FOR H=378 TO 380:MOVE
30,H:DRAW 610,H,1:NEXT
300 X=20:FOR T=1 TO 22:MOVE T,X:DRA [2950]
W T,20,5:X=X-1:NEXT T
310 X=380:FOR T=1 TO 22:MOVE T,X:DR [3296]
AW T,380:X=X+1:NEXT T
320 X=380:FOR T=618 TO 636:MOVE T,3 [3310]
80:DRAW 618,X:X=X+1:NEXT T
330 X=1:FOR T=618 TO 636:MOVE T,20: [2075]
DRAW T,X:X=X+1:NEXT T
340 Z=0:a$="REFLECTOR" [1188]
350 FOR H=1 TO LEN(A$):Z=Z+1 [1191]
360 IF Z=6 THEN Z=1 [1143]
370 B$=MID$(A$,H,1):PLOT -10,-10,Z [2193]
380 TAG:MOVE H*40,336:PRINT B$;:TAG [2527]
OFF:NEXT
390 PEN 10:LOCATE 6,15:PRINT "by":L [5541]
OCATE 1,1:PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
400 PEN 3:LOCATE 3,23:PRINT "LMC [1471]
 SOFTWARE"
410 WHILE INKEY$="":WEND [1607]
420 MODE 1:LOCATE 17,1:PEN 3:PRINT [4195]
"REFLECTOR":LOCATE 17,2:PEN 1:PRINT
 "========="
430 PEN 2:LOCATE 1,4:PRINT" Le co [8965]
mpte à rebours a commence. Dans un
peu plus de trois minutes le LASE
R va s'activer"
440 PEN 2:LOCATE 1,8:PRINT" Aurez [11953]
 vous assez de temps pour placerles
 miroirs necessaires pour que le
 rayon mortel atteigne sa cible ?"

450 LOCATE 1,12:PRINT" Il vous fa [8954]
udra beaucoup de reflexion pour mai
triser les angles donnes par lesmir
oirs."
460 LOCATE 1,16:PRINT" Quelques b [7670]
ombes bien placees feront tomber l
es derniers obtacles."
470 LOCATE 1,19:PRINT" Neanmoins, [9016]
faites attention aux petitsdiabloti
ns qui peuvent entraver votre mar
che triomphale."
480 LOCATE 32,25:PEN 1:PRINT "<ENTE [1839]
R>"
490 WHILE INKEY$="":WEND [1607]
500 CLS:LOCATE 15,1:PEN 3:PRINT"DEP [6411]
LACEMENTS":PEN 2:LOCATE 15,2:PRINT"
**********"
510 LOCATE 1,4:PRINT"Joystick/curse [7440]
urs":PEN 1:LOCATE 1,5:PRINT"-------
----------"
520 PEN 2:LOCATE 1,6:PRINT" Au ba [10880]
s de l'ecran,les elements dont vou
s pouvez disposer (miroirs et bombe
s)"
530 PEN 2:LOCATE 1,9:PRINT" Place [16300]
z le teleporteur sur l'element que
 vous desirez deplacer puis FIRE ou
  COPY.Le changement de couleur vou
s indi-que que le contact est etabl
i."
540 PEN 2:LOCATE 1,14:PRINT" Depl [6441]
acez l'element et FIRE a nouveau po
ur le relacher."
550 PEN 2:LOCATE 1,17:PRINT" L'el [12012]
ement reste sur place,le telepor-te
ur retourne en bas de tableau . S
i l'element est une bombe,elle exp
lose !!!"
560 PEN 2:LOCATE 1,21:PRINT" Une [7729]
derniere chose.Le teleporteur et F
IRE sur le generateur active le LAS
ER."
570 LOCATE 32,25:PEN 1:PRINT "<ENTE [1839]
R>"
580 WHILE INKEY$="":WEND [1607]
590 RUN"!reflec1" [1184]
600 DI:IF (SQ(1) AND 7)=0 THEN EI:R [5124]
ETURN ELSE READ a,b:IF a=99 THEN RE
STORE:GOTO 600
610 SOUND 1,a,b*7,15,1:GOTO 600 [1611]
620 DATA 95,8,63,4,47,2,53,4,56,2,5 [8378]
3,2,56,2,71,2,84,2,71,2,63,2,84,4,7
1,2,53,2,56,2,71,2,63,4,84,2,84,2,9
5,2,95,2,71,2,53,2,56,2,63,2,71,2,5
6,4,95,2,80,2,63,2,71,2,80,2,71,2
630 DATA 80,4,84,4,71,2,63,2,53,2,5 [3789]
6,2,84,2,47,2,84,2,53,2,56,2,95,2,5
3,2,47,2,53,2,56,2
640 DATA 63,2,71,2,80,2,71,2,80,2,8 [2574]
4,2,80,2,71,2,63,2,53,2,56,8,0,8,99
,99
```

```
10 REM :::::::::::::::::::::: [1661]
20 REM : : [419]
30 REM : R E F L E C T O R : [1105]
40 REM : : [419]
50 REM :::::::::::::::::::::: [1661]
60 MEMORY &9C00:LOAD"reflec.bin",&9 [2492]
C80
70 CLS:PRINT" JOYSTICK ";STRING$(16 [9123]
,"."):" [ J ]":PRINT:PRINT:PRINT:PR
INT" CLAVIER ";STRING$(16,"."):" [
 C ]
80 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 80 [1092]
90 a$=UPPER$(a$):IF a$="J" THEN 120 [1556]
100 IF a$="C" THEN POKE &A080,1:GOT [1801]
O 120
110 GOTO 80 [306]
120 POKE &A056,&80:POKE &A057,&9E [1138]
130 REM :::::::::::::::::::::: [1661]
140 REM : : [419]
150 REM : VARIABLES DE BASE : [2081]
160 REM : : [419]
170 REM :::::::::::::::::::::: [1661]
180 DEFINT a-z:CALL &BBFF:MODE 0:BO [1865]
RDER 0
190 INK 0,0:INK 1,2:INK 2,13:INK 3, [7669]
10:INK 4,9:INK 5,6:INK 6,11:INK 7,7
:INK 8,3:INK 9,26:INK 10,15:INK 11,
24:INK 12,17:INK 13,0:INK 14,18:INK
 15,1,24
200 DIM sp(15):FOR h=0 TO 14:sp(h+1 [2936]
)=&9C80+(h*64):NEXT
210 IF PEEK(&A080)=1 THEN ga=8:da=1 [4842]
:ht=0:ba=2:fe=9 ELSE ga=74:da=75:ht
=72:ba=73:fe=76
220 tr$=CHR$(22)+CHR$(1) [806]
230 nr$=CHR$(22)+CHR$(0) [700]
240 DIM jeu(21,13):DIM a1$(11) [1105]
250 DEF FN po(x,y)=&C002+(y-1)*80+( [1277]
x-1)*4
260 tien=0:temps=150:vie=5:sc=0 [1768]
270 ENV 1,100,3,1:ENT 1,100,2,2 [1021]
280 WINDOW #1,1,20,3,23 [1102]
290 GOTO 3530 [503]
300 REM :::::::::::::::::::::: [1661]
310 REM : : [419]
320 REM : DESSIN DE BASE : [2128]
330 REM : : [419]
340 REM :::::::::::::::::::::: [1661]
350 CLS #1:POKE &A024,0:CALL &A035 [1731]
360 FOR h=1 TO 20:CALL &A00D,(FN po [4679]
(h,2))-2,sp(1):CALL &A00D,(FN po(h,
24))-2,sp(1):NEXT
370 FOR h=4 TO 22 STEP 2:CALL &A00D [5525]
,(FN po(1,h))-2,sp(1):CALL &A00D,(F
N po(20,h))-2,sp(1):NEXT
380 FOR h=1 TO 19:CALL &A00D,FN po( [3637]
h,3),sp(2):CALL &A00D,FN po(h,23),s
p(2):NEXT
390 FOR h=3 TO 23 STEP 2:CALL &A00D [3361]
,FN po(1,h),sp(2):CALL &A00D,FN po(
19,h),sp(2):NEXT
400 FOR g=1 TO 21:jeu(g,1)=10:jeu(g [3896]
,13)=10:NEXT
410 FOR g=1 TO 13:jeu(1,g)=10:jeu(2 [2818]
1,g)=10:NEXT
420 PEN 12:LOCATE 1,1:PRINT nr$;"R [2360]
   TI    SC    "
430 RETURN [555]
440 PEN 9:LOCATE 1,1:PRINT TR$;" A [2298]
/1   200    0000"
450 REM :::::::::::::::::::::: [1661]
460 REM : : [419]
470 REM : TABLEAU +1 : [574]
480 REM : : [419]
490 REM :::::::::::::::::::::: [1661]
500 ON TA GOTO 510,530,550,570,590, [3303]
610,630,650,670,690,710,730
510 GOSUB 350:RESTORE 3840:GOSUB 81 [2020]
0
520 PEN 9:LOCATE 1,1:PRINT TR$;" A [2351]
/1   150    0000":GOSUB 3340:GOTO
1150
530 GOSUB 350:RESTORE 3870:GOSUB 81 [2209]
0
540 PEN 9:LOCATE 1,1:PRINT TR$;" A [3209]
/2   150    0000":GOSUB 3340:GOTO
1150
550 GOSUB 350:RESTORE 3900:GOSUB 81 [2102]
0
560 PEN 9:LOCATE 1,1:PRINT TR$;" A [3152]
/3   150    0000":GOSUB 3340:GOTO
1150
570 GOSUB 350:RESTORE 3930:GOSUB 81 [2713]
0
580 PEN 9:LOCATE 1,1:PRINT TR$;" B [3838]
/1   150    0000":GOSUB 3340:GOTO
1150
590 GOSUB 350:RESTORE 3960:GOSUB 81 [1173]
0
600 PEN 9:LOCATE 1,1:PRINT TR$;" B [3679]
/2   150    0000":GOSUB 3340:GOTO
1150
610 GOSUB 350:RESTORE 3990:GOSUB 81 [2076]
0
620 PEN 9:LOCATE 1,1:PRINT TR$;" B [4369]
/3   150    0000":GOSUB 3340:GOTO
1150
630 GOSUB 350:RESTORE 4020:GOSUB 81 [1259]
0
640 PEN 9:LOCATE 1,1:PRINT TR$;" C [4092]
/1   150    0000":GOSUB 3340:GOTO
1150
650 GOSUB 350:RESTORE 4050:GOSUB 81 [1597]
0
660 PEN 9:LOCATE 1,1:PRINT TR$;" C [3546]
/2   150    0000":GOSUB 3340:GOTO
1150
670 GOSUB 350:RESTORE 4080:GOSUB 81 [1489]
0
680 PEN 9:LOCATE 1,1:PRINT TR$;" C [4350]
/3   200    0000":GOSUB 3340:temps
=200:GOTO 1150
690 GOSUB 350:RESTORE 4110:GOSUB 81 [1229]
0
700 PEN 9:LOCATE 1,1:PRINT TR$;" D [3101]
/1   150    0000":GOSUB 3340:GOTO
1150
710 GOSUB 350:RESTORE 4140:GOSUB 81 [2102]
0
720 PEN 9:LOCATE 1,1:PRINT TR$;" D [3447]
/2   150    0000":GOSUB 3340:GOTO
1150
730 GOSUB 350:RESTORE 4170:GOSUB 81 [1973]
0
740 PEN 9:LOCATE 1,1:PRINT TR$;" D [3782]
/3   150    0000":GOSUB 3340:GOTO
1150
750 ta=1:GOTO 500 [733]
760 REM :::::::::::::::::::::: [1661]
770 REM : : [419]
780 REM : DESSIN TABLEAUX : [1979]
790 REM : : [419]
800 REM :::::::::::::::::::::: [1661]
810 FOR H=1 TO 11:READ A1 [1407]
820 A1$(H)=BIN$(A1,10):NEXT [1147]
830 FOR H=1 TO 11:IF A1$(H)="000000 [2847]
0000" THEN 880
840 FOR G=1 TO 10 [787]
850 B1$=MID$(A1$(H),G,1):B1=VAL(B1$ [2145]
)
860 IF B1=1 THEN CALL &A00D,FN po(g [2172]
,(h*2)+1),sp(1):jeu(g+1,h+1)=1
870 NEXT g [377]
880 SOUND 1,RND*600+50,5,15:NEXT h [2066]
890 FOR H=1 TO 11:READ A1 [1407]
900 A1$(H)=BIN$(A1,9):NEXT [667]
910 FOR H=1 TO 11:IF A1$(H)="000000 [2803]
000" THEN 960
920 FOR G=1 TO 9 [697]
930 B1$=MID$(A1$(H),G,1):B1=VAL(B1$ [2145]
)
940 IF B1=1 THEN CALL &A00D,FN po(g [2780]
+10,(h*2)+1),sp(1):jeu(g+11,h+1)=1
950 NEXT g [377]
960 SOUND 1,RND*600+50,5,15:NEXT h [2066]

970 READ a,b:CALL &A00D,FN po(a,b), [2171]
sp(6):jeu(a+1,b/2)=6
980 FOR h=1 TO 19:READ a [1084]
990 IF a=0 THEN 1020 [320]
1000 CALL &A00D,FN po(h,23),sp(a) [1815]
1010 jeu(h+1,12)=a:IF a=8 THEN jeu( [1698]
h+1,12)=0
1020 NEXT [350]
1030 READ nbmons:IF nbmons=0 THEN m [2231]
i=0:ni=0:GOTO 1090
1040 IF nbmons=1 THEN 1070 [1931]
1050 READ mx,my:CALL &A00D,FN po(mx [1073]
,my),sp(10)
1060 mi=1:jeu(mx+1,(my+1)/2)=11 [1122]
```

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...



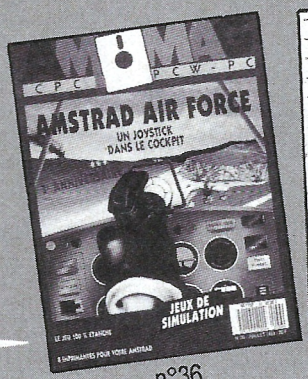
ENFIN PRETE!
La disquette PCW sur laquelle sont regroupés les programmes parus dans nos numéros. **120 F**

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

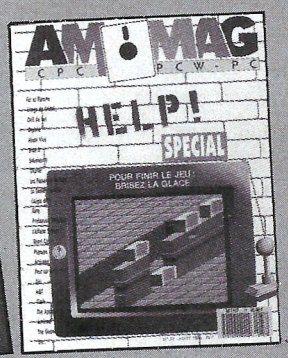
3 jeux : Othello - La Ville Infernale - Mission Détector.

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, Amspoker, 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, infernal 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 : _____

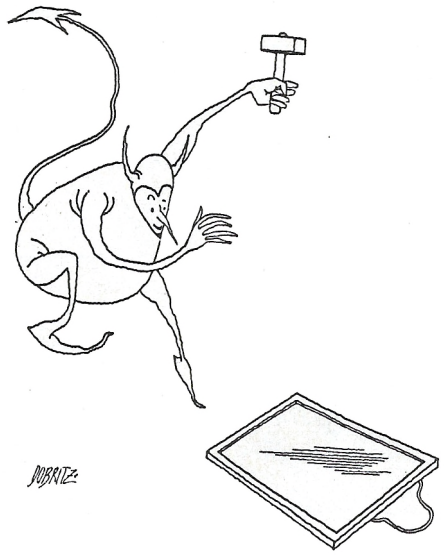
Certifie sur l'honneur être l'auteur de ce programme et autorise AM MAG à le publier sous formes diverses (revues, sup. disquettes)
Date et signature obligatoires _____
Tous nos listings parus sont rémunérés.

```
1070 READ nx,ny:CALL &A00D,FN po(nx [1856]
,ny),sp(14)
1080 n1=1:jeu(nx+1,(ny+1)/2)=14     [829]
1090 x=1:y=23:PEN 12:LOCATE 1,1:PRI [4802]
NT nr$;"R      TI      SC";RETURN
1100 REM ::::::::::::::::::::::     [1661]
1110 REM :                    :     [419]
1120 REM : ROUTINE PRINCIPALE :     [2225]
1130 REM :                    :     [419]
1140 REM ::::::::::::::::::::::     [1661]
1150 POKE &A024,&AE:EVERY 250,1 GOS [1899]
UB 3310
1160 IF m1=1 THEN GOSUB 2390        [635]
1170 IF n1=1 THEN GOSUB 2670        [933]
1180 IF fin=1 THEN 2950             [1194]
1190 IF INKEY(da)=0 THEN 1260       [1214]
1200 IF INKEY(ga)=0 THEN 1390       [1031]
1210 IF INKEY(ht)=0 THEN 1460       [1183]
1220 IF INKEY(ba)=0 THEN 1510       [1791]
1230 IF INKEY(fe)=0 THEN 1600       [1296]
1240 GOTO 1160                      [307]
1250 REM ::::  GAUCHE  ::::         [1242]
1260 x1=x:y1=y:IF tien=1 THEN 1310  [1852]
1270 x=x+1:IF jeu(x+1,(y+1)/2)=1 OR [5076]
 jeu(x+1,(y+1)/2)=10 THEN x=x-1:GOT
O 1160
1280 CALL &A00D,FN po(x1,y1),sp(8)  [1596]
1290 CALL &A00D,FN po(x,y),sp(8)    [1671]
1300 SOUND 1,300,5,1,1,1,15:GOTO 11 [2421]
60
1310 x=x+1:IF jeu(x+1,(y+1)/2)=11 T [3930]
HEN 2950:REM monstre touche
1320 IF jeu(x+1,(y+1)/2)<>0 THEN x= [2583]
x-1:GOTO 1160
1330 CALL &A00D,FN po(x1,y1),sp(9)  [1598]
1340 jeu(x1+1,(y1+1)/2)=0           [1082]
1350 CALL &A00D,FN po(x,y),sp(9)    [1665]
1360 SOUND 1,300,5,1,1,1,15         [1467]
1370 jeu(x+1,(y+1)/2)=2:GOTO 1160   [2204]
1380 REM ::::  DROITE  ::::         [664]
1390 x1=x:y1=y:IF tien=1 THEN 1420  [2166]
1400 x=x-1:IF jeu(x+1,(y+1)/2)=1 OR [4365]
 jeu(x+1,(y+1)/2)=10 THEN x=x+1:GOT
O 1160
1410 GOTO 1280                      [347]
1420 x=x-1:IF jeu(x+1,(y+1)/2)=11 T [3518]
HEN 2950:REM monstre touche
1430 IF jeu(x+1,(y+1)/2)<>0 THEN x= [2796]
x+1:GOTO 1160
1440 GOTO 1330                      [448]
1450 REM ::::   HAUT   ::::         [659]
1460 x1=x:y1=y:IF tien=0 THEN 1160  [1553]
1470 y=y-2:IF jeu(x+1,(y+1)/2)=11 T [4803]
HEN 2950:REM monstre touche
1480 IF jeu(x+1,(y+1)/2)<>0 THEN y= [2734]
y+2:GOTO 1160
1490 GOTO 1330                      [448]
1500 REM ::::   BAS    ::::         [755]
1510 x1=x:y1=y:IF tien=0 THEN 1160  [1553]
1520 y=y+2:IF jeu(x+1,(y+1)/2)=11 T [3158]
HEN 2950:REM monstre touche
1530 IF jeu(x+1,(y+1)/2)<>0 THEN y= [2593]
y-2:GOTO 1160
1540 GOTO 1330                      [448]
1550 REM ::::::::::::::::::::::     [1661]
1560 REM :                    :     [419]
1570 REM :    PRISE/LACHER    :     [1603]
1580 REM :                    :     [419]
1590 REM ::::::::::::::::::::::     [1661]
1600 IF tien=1 THEN GOTO 1680       [1595]
1610 IF jeu(x+1,(y+1)/2)=5 THEN 202 [1432]
0
1620 IF jeu(x+1,(y+1)/2)=0 THEN 116 [1451]
0
1630 INK 12,8:tien=1:CALL &A055,FN  [2211]
po(x,y)
1640 port=jeu(x+1,(y+1)/2):jeu(x+1, [2840]
(y+1)/2)=2
1650 ENT 3,100,-50,30:SOUND 1,600,2 [1370]
0,7,0,3
1660 FOR t=1 TO 500:NEXT:GOTO 1160  [1318]

1670 REM ::::   LACHER   ::::       [910]
1680 POKE &A024,0:CALL &A00D,FN po( [2468]
x,y),sp(port)
1690 ENT 3,100,-50,30:SOUND 1,600,2 [1370]
0,7,0,3
1700 jeu(x+1,(y+1)/2)=port          [1628]
1710 IF port=7 THEN ex=x:ey=y       [2657]
1720 x=1:y=23:POKE &A024,&AE        [2525]
1730 INK 12,17:tien=0:CALL &A00D,FN [1456]
 po(x,y),sp(8)
1740 IF port=7 THEN 1800 ELSE 1160  [1389]
1750 REM ::::::::::::::::::::::     [1661]
1760 REM :                    :     [419]
1770 REM :  EXPLOSION  BOMBE  :     [969]
1780 REM :                    :     [419]
1790 REM ::::::::::::::::::::::     [1661]
1800 POKE &A024,0:RESTORE 1810      [1027]
1810 DATA 0,0,0,-2,0,2,-1,0,1,0,-1, [2498]
-2,1,2,-1,2,1,-2
1820 FOR h=1 TO 9:READ a,b          [883]
1830 a=a+ex:b=b+ey                  [1353]
1840 IF jeu(a+1,(b+1)/2)=10 THEN 18 [1887]
60
1850 CALL &A00D,FN po(a,b),sp(13)   [1361]
1860 NEXT h:RESTORE 1810            [939]
1870 FOR h=7 TO 1 STEP -1:SOUND 5,4 [2572]
00,50,h,,,15:NEXT
1880 FOR h=1 TO 9:READ a,b          [883]
1890 a=a+ex:b=b+ey                  [1353]
1900 IF jeu(a+1,(b+1)/2)=10 THEN 19 [1899]
60
1910 IF jeu(a+1,(b+1)/2)=5 OR jeu(a [1921]
+1,(b+1)/2)=6 THEN 2950
1920 IF jeu(a+1,(b+1)/2)=11 THEN m1 [3054]
=0:AFTER 800 GOSUB 3380
1930 IF jeu(a+1,(b+1)/2)=14 THEN n1 [3518]
=0:AFTER 600 GOSUB 3430
1940 CALL &A00D,FN po(a,b),sp(2)     [1377]
1950 jeu(a+1,(b+1)/2)=0              [569]
1960 NEXT h:POKE &A024,&AE:GOTO 116  [1706]
0
1970 REM ::::::::::::::::::::::     [1661]
1980 REM :                    :     [419]
1990 REM :      LASER/ON      :     [831]
2000 REM :                    :     [419]
2010 REM ::::::::::::::::::::::     [1661]
2020 CALL &A00D,FN po(x,y),sp(8)    [1671]
2030 sens=1:SOUND 5,3500,-60,15,0,0 [2412]
,0
2040 ON sens GOTO 2060,2150,2230,22 [1504]
90
2050 REM :::: HAUT                  [436]
2060 y=y-2:IF jeu(x+1,(y+1)/2)=0 TH [2646]
EN 2110
2070 IF jeu(x+1,(y+1)/2)=4 THEN sen [2607]
s=4:GOTO 2130
2080 IF jeu(x+1,(y+1)/2)=3 THEN sen [2507]
s=2:GOTO 2130
2090 IF jeu(x+1,(y+1)/2)=6 THEN 319 [1550]
0
2100 y=y+2:GOTO 3080                [1481]
2110 CALL &A00D,FN po(x,y),sp(12)    [1628]
2120 jeu(x+1,(y+1)/2)=12:GOTO 2040   [1505]
2130 sc=sc+5:GOSUB 3340:GOTO 2040    [1539]
2140 REM :::: DROITE                 [359]
2150 x=x+1:IF jeu(x+1,(y+1)/2)=0 TH [2671]
EN 2200
2160 IF jeu(x+1,(y+1)/2)=4 THEN sen [2784]
s=3:GOTO 2130
2170 IF jeu(x+1,(y+1)/2)=3 THEN sen [2305]
s=1:GOTO 2130
2180 IF jeu(x+1,(y+1)/2)=6 THEN 319 [1550]
0
2190 x=x-1:GOTO 3080                 [1345]
2200 CALL &A00D,FN po(x,y),sp(11)    [1578]
2210 jeu(x+1,(y+1)/2)=11:GOTO 2040   [1816]
2220 REM :::: BAS                    [462]
2230 y=y+2:IF jeu(x+1,(y+1)/2)=0 TH [2395]
EN 2110
2240 IF jeu(x+1,(y+1)/2)=4 THEN sen [3157]
s=2:GOTO 2130
2250 IF jeu(x+1,(y+1)/2)=3 THEN sen [3575]
s=4:GOTO 2130
2260 IF jeu(x+1,(y+1)/2)=6 THEN 319 [1550]
0
2270 y=y-2:GOTO 3080                 [1554]
2280 REM :::: GAUCHE                 [816]
2290 x=x-1:IF jeu(x+1,(y+1)/2)=0 TH [2321]
EN 2200
2300 IF jeu(x+1,(y+1)/2)=4 THEN sen [3112]
s=1:GOTO 2130
2310 IF jeu(x+1,(y+1)/2)=3 THEN sen [2611]
s=3:GOTO 2130
2320 IF jeu(x+1,(y+1)/2)=6 THEN 319 [1550]
0
2330 x=x+1:GOTO 3080                 [1519]
2340 REM ::::::::::::::::::::       [1366]
2350 REM :                    :     [419]
2360 REM :  MONSTRE NR 1      :     [844]
2370 REM :                    :     [419]
2380 REM ::::::::::::::::::::       [1366]
2390 mx1=mx:my1=my                   [592]
2400 ON sm GOTO 2410,2490,2540,2580 [2445]
2410 mx=mx+1:IF jeu(mx+1,(my+1)/2)= [3218]
2 THEN fin=1:RETURN
2420 IF jeu(mx+1,(my+1)/2)=0 THEN 2 [1627]
450
2430 mx=mx-1                         [764]
2440 sm=INT(RND*4)+1:IF sm=1 OR sm= [4706]
3 THEN 2440 ELSE RETURN
2450 CALL &A00D,FN po(mx1,my1),sp(1 [1823]
0)
2460 jeu(mx1+1,(my1+1)/2)=0          [1057]
2470 CALL &A00D,FN po(mx,my),sp(10)  [1988]
2480 jeu(mx+1,(my+1)/2)=11:RETURN    [847]
2490 my=my+2:IF my=23 THEN 2520      [1714]
2500 IF jeu(mx+1,(my+1)/2)=2 THEN f [2406]
in=1:RETURN
2510 IF jeu(mx+1,(my+1)/2)=0 THEN 2 [1627]
450
2520 my=my-2                         [542]
2530 sm=INT(RND*4)+1:IF sm=2 OR sm= [3110]
4 THEN 2530 ELSE RETURN
2540 mx=mx-1:IF jeu(mx+1,(my+1)/2)= [3662]
2 THEN fin=1:RETURN
2550 IF jeu(mx+1,(my+1)/2)=0 THEN 2 [1627]
450
2560 mx=mx+1                         [768]
2570 sm=INT(RND*4)+1:IF sm=3 OR sm= [2856]
1 THEN 2570 ELSE RETURN
2580 my=my-2:IF jeu(mx+1,(my+1)/2)= [4001]
2 THEN fin=1:RETURN
2590 IF jeu(mx+1,(my+1)/2)=0 THEN 2 [1627]
450
2600 my=my+2                         [538]
2610 sm=INT(RND*4)+1:IF sm=4 OR sm= [3708]
2 THEN 2610 ELSE RETURN
2620 REM ::::::::::::::::::::       [1366]
2630 REM :                    :     [419]
2640 REM :  MONSTRE NR 2      :     [850]
2650 REM :                    :     [419]
2660 REM ::::::::::::::::::::       [1366]
2670 nx1=nx:ny1=ny                   [898]
2680 ON sn GOTO 2690,2770,2820,2860 [1786]
2690 nx=nx+1:IF jeu(nx+1,(ny+1)/2)= [2403]
2 THEN fin=1:RETURN
2700 IF jeu(nx+1,(ny+1)/2)=0 THEN 2 [1512]
730
2710 nx=nx-1                         [718]
2720 sn=INT(RND*4)+1:IF sn=1 OR sn= [2573]
3 THEN 2720 ELSE RETURN
2730 CALL &A00D,FN po(nx1,ny1),sp(1 [2820]
4)
2740 jeu(nx1+1,(ny1+1)/2)=0          [1106]
2750 CALL &A00D,FN po(nx,ny),sp(14)  [2426]

2760 jeu(nx+1,(ny+1)/2)=14:RETURN    [3146]
2770 ny=ny+2:IF ny=23 THEN 2800      [1067]
2780 IF jeu(nx+1,(ny+1)/2)=2 THEN f [2810]
in=1:RETURN
2790 IF jeu(nx+1,(ny+1)/2)=0 THEN 2 [1512]
730
2800 ny=ny-2                         [889]
2810 sn=INT(RND*4)+1:IF sn=2 OR sn4 [2668]
 THEN 2810 ELSE RETURN
2820 nx=nx-1:IF jeu(nx+1,(ny+1)/2)= [4196]
2 THEN fin=1:RETURN
2830 IF jeu(nx+1,(ny+1)/2)=0 THEN 2 [1512]
730
2840 nx=nx+1                         [929]
2850 sn=INT(RND*4)+1:IF sn=3 OR sn= [3284]
1 THEN 2850 ELSE RETURN
2860 ny=ny-2:IF jeu(nx+1,(ny+1)/2)= [2781]
2 THEN fin=1:RETURN
2870 IF jeu(nx+1,(ny+1)/2)=0 THEN 2 [1512]
730
2880 ny=ny+2                         [885]
2890 sn=INT(RND*4)+1:IF sn=4 OR sn= [2592]
2 THEN 2890 ELSE RETURN
2900 REM ::::::::::::::::::::::     [1661]
2910 REM :                    :     [419]
2920 REM :       PERDU        :     [934]
2930 REM :                    :     [419]
2940 REM ::::::::::::::::::::::     [1661]
2950 FOR h=0 TO 3:mu=REMAIN(h):NEXT [2096]
2960 FOR h=1 TO 20:SOUND 1,220-(h*1 [2522]
0),10,14
2970 FOR t=1 TO 200:NEXT t,h         [1187]
2980 fin=0:BORDER 26:INK 0,26:INK 1 [2099]
0,26:INK 5,26
2990 tien=0:INK 12,17:vie=vie-1:GOS [1537]
UB 3060
3000 OUT &BC00,2:OUT &BD49,49:SOUND [3057]
 4,1500,50,7,0,0,10:OUT &BC00,2:OUT
 &BD49,46
3010 FOR t=1 TO 4000:NEXT            [1133]
3020 BORDER 0:INK 0,0:INK 10,15:INK [2135]
 5,6
3030 ERASE jeu:ERASE a1$:DIM jeu(21 [2318]
,13):DIM a1$(11)
3040 FOR t=1 TO 4000:NEXT            [1133]
3050 temps=150:IF vie=0 THEN 3530 E [3076]
LSE 500
3060 PEN 9:LOCATE 1,1:PRINT nr$;" O [5367]
NE  PLAYER  MAN ":LOCATE 18,1:PRINT
 VIE:RETURN
3070 REM :::: MAUVAIS CONTACT LASER [1757]
3080 CALL &BCA7:POKE &A024,0:RESTOR [1998]
E 1810
3090 FOR h=1 TO 9:READ a,b           [883]
3100 a=a+x:b=b+y                     [1526]
3110 IF jeu(a+1,(b+1)/2)=10 THEN 31 [1921]
30
3120 CALL &A00D,FN po(a,b),sp(13)    [1361]
3130 NEXT h:GOTO 2950                [445]
3140 REM ::::::::::::::::::::::     [1661]
3150 REM :                    :     [419]
3160 REM :       GAGNE        :     [441]
3170 REM :                    :     [419]
3180 REM ::::::::::::::::::::::     [1661]
3190 CALL &BCA7:IF depart=1 THEN RE [1934]
TURN
3200 FOR h=0 TO 3:mu=REMAIN(h):NEXT [2096]
3210 POKE &A024,0:sc=sc+10:GOSUB 33 [2089]
40
3220 FOR h=1 TO 20                   [862]
3230 SOUND 1,h*10,10,14              [1485]
3240 FOR t=1 TO 200:NEXT t,h         [1187]
3250 ta=ta+1:temps=150:GOTO 3030     [1090]
3260 REM ::::::::::::::::::::::     [1661]
3270 REM :                    :     [419]
3280 REM :  TEMPS/SCORES/ETC  :     [1170]
3290 REM :                    :     [419]
3300 REM ::::::::::::::::::::::     [1661]
3310 DI:temps=temps-5:PEN 9:LOCATE  [2397]
9,1:PRINT nr$;temps;CHR$(7)
3320 IF temps<5 THEN fin=1           [2621]
3330 EI:RETURN                       [416]
3340 IF depart=1 THEN RETURN         [1852]
3350 PEN 0:IF SC>99 THEN LOCATE 17, [8025]
1:PRINT CHR$(143)+CHR$(143)+CHR$(14
3):PEN 9:LOCATE 16,1:PRINT TR$;SC;N
R$:RETURN
3360 IF SC>9 THEN LOCATE 18,1:PRINT [6706]
 CHR$(143)+CHR$(143):PEN 9:LOCATE 1
7,1:PRINT TR$;SC;NR$:RETURN
3370 LOCATE 19,1:PRINT CHR$(143):PE [3197]
N 9:LOCATE 18,1:PRINT TR$;SC;NR$;RE
TURN
3380 mx=INT(RND*19)+1:my=INT(RND*12 [2040]
)+1
3390 IF jeu(mx,my)<>0 THEN 3380      [1642]
3400 jeu(mx,my)=11:mx=mx-1:my=(my*2 [1794]
)-1
3410 CALL &A00D,FN po(mx,my),sp(10) [1988]
3420 m1=1:RETURN                     [1077]
3430 nx=INT(RND*19)+1:ny=INT(RND*12 [1879]
)+1
3440 IF jeu(nx,ny)<>0 THEN 3430      [1306]
3450 jeu(nx,ny)=14:nx=nx-1:ny=(ny*2 [1400]
)-1
3460 CALL &A00D,FN po(nx,ny),sp(14)  [2426]
3470 n1=1:RETURN                     [89]
```

```
3480 REM :::::::::::::::::::::::     [1661]
3490 REM :                     :     [419]
3500 REM :  CHOIX DE DEPART    :     [572]
3510 REM :                     :     [419]
3520 REM :::::::::::::::::::::::     [1661]
3530 CALL &A035:RESTORE 3780         [1258]
3540 FOR h=1 TO 6:READ a,b,c         [1514]
3550 CALL &A00D,FN po(a,b),sp(c)      [1603]
3560 jeu(a+1,(b+1)/2)=c              [818]
3570 NEXT h                          [372]
3580 a$="REFLECTOR":FOR H=1 TO LEN( [2948]
A$)
3590 PLOT -10,-10,H+3                [332]
3600 B$=MID$(A$,H,1):TAG:MOVE 84+(H [5881]
*45),370:PRINT B$;:TAGOFF:NEXT
3610 PLOT 92,384,1:DRAW 548,384:DRA [3237]
W 548,346:DRAW 92,346:DRAW 92,384
3620 A$="VOTRE CHOIX ?":PLOT -10,-1 [1760]
0,12
3630 TAG:MOVE 112,16:PRINT A$;:TAGO [2280]
FF
3640 A$="A - B - C - D":PLOT -10,-1 [1774]
0,9
3650 TAG:MOVE 112,70:PRINT A$;:TAGO [2755]
FF
3660 FOR H=4 TO 16 STEP 4:jeu(h+1,( [2986]
21+1)/2)=6:NEXT
3670 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 3670    [1403]
3680 A$=UPPER$(a$):IF a$="A" THEN Z [3212]
=1:ta=1:GOTO 3730
3690 IF a$="B" THEN Z=2:ta=4:GOTO 3 [1525]
730
3700 IF a$="C" THEN Z=3:ta=7:GOTO 3 [2340]
730
3710 IF a$="D" THEN Z=4:ta=10:GOTO  [1778]
3730
3720 GOTO 3670                       [674]
3730 z=z*4:CALL &A00D,FN po(z,17),s [2056]
p(3)
3740 jeu(z+1,9)=3                    [455]
3750 x=2:y=19:depart=1:GOSUB 2030    [3371]
3760 depart=0:FOR t=1 TO 2000:NEXT   [767]
3770 vie=5:temps=200:m1=0:n1=0:ERAS [3081]
E jeu:DIM jeu(21,13):GOTO 500
3780 DATA 2,19,5,2,13,3,6,13,3,6,7, [2285]
3,18,7,4,18,17,3
3790 REM :::::::::::::::::::::::     [1661]
3800 REM :                     :     [419]
3810 REM : DATAS 12 TABLEAUX   :     [1664]
3820 REM :                     :     [419]
3830 REM :::::::::::::::::::::::     [1661]
3840 DATA 0,0,0,0,62,32,32,32,32,32 [3481]
,0,32,32,32,32,32,0,8,8,8,8,1
3850 DATA 3,19,8,3,4,0,3,4,0,7,0,4, [1900]
7,3,4,3,4,3,4,5,0,0
3860 REM :::: TAB 2 ::::            [691]
3870 DATA 64,0,127,72,65,65,65,65,6 [2664]
5,127,1,0,0,248,8,8,8,8,8,8,8,0
3880 DATA 5,17,8,5,3,3,3,3,4,4,4,1, [1843]
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3890 REM :::: TAB 3 ::::            [611]
3900 DATA 32,132,134,133,228,1,238, [4240]
138,106,238,0,0,156,400,144,156,0,4
77,264,392,264,2
3910 DATA 16,9,8,4,0,0,3,5,4,0,7,3, [2067]
0,4,0,0,3,7,4,1,0,1,19,7
3920 REM :::: TAB 4 ::::            [723]
3930 DATA 0,0,127,1,1,1,1006,1,1,76 [3197]
7,0,16,30,154,159,128,128,128,128,1
28,255,0
3940 DATA 17,7,8,5,7,4,0,3,0,4,4,3, [3048]
0,4,3,3,7,4,0,3,0,2,3,5,16,17
3950 REM :::: TAB 5 ::::            [771]
3960 DATA 512,16,50,5,130,144,128,5 [3217]
20,656,66,0,128,0,145,16,32,388,64,
65,16,48,4
3970 DATA 3,7,8,3,4,0,0,0,4,3,0,0,0 [2815]
,0,7,4,0,0,5,1,0,2,1,11,18,3
3980 REM :::: TAB 6 ::::            [754]
3990 DATA 0,191,160,160,160,176,162 [3881]
,189,128,255,0,0,494,128,447,128,25
4,2,500,4,504,0
4000 DATA 8,9,8,5,7,4,3,4,3,4,7,3,4 [1593]
,3,4,3,4,0,0,0,0,2,4,19,19,17
4010 REM :::: TAB 7 ::::            [930]
4020 DATA 0,0,1,767,0,1023,0,0,0,0, [3066]
0,0,0,384,255,0,509,0,0,0,0,0
4030 DATA 17,5,8,5,0,3,4,0,3,4,0,3, [2262]
4,0,3,4,0,3,4,0,0,1,10,11
4040 REM :::: TAB 8 ::::            [787]
4050 DATA 0,1015,32,47,47,47,47,32, [3541]
63,0,0,0,509,16,464,464,464,464,16,
447,0,0
4060 DATA 18,15,8,0,3,4,0,3,4,5,3,4 [2701]
,0,3,4,0,3,4,0,3,4,2,2,3,6,11
4070 REM :::: TAB 9 ::::            [579]
4080 DATA 1006,1002,1002,1002,1002, [3343]
2,1006,32,1023,0,0,48,438,438,146,4
38,438,438,390,510,4,0
4090 DATA 3,7,8,3,4,3,4,3,4,3,4,3,4 [2952]
,0,3,4,0,7,7,7,5,2,1,13,13,13
4100 REM :::: TAB 10 ::::           [778]
4110 DATA 0,368,277,469,21,501,5,50 [3019]
9,775,0,0,8,42,490,10,250,2,510,0,2
55,0,0
4120 DATA 5,11,8,3,3,3,3,3,3,3,0,0, [3368]
5,4,4,4,4,0,0,0,0,1,10,3
4130 REM :::: TAB 11 ::::           [762]
4140 DATA 0,0,0,0,1023,0,1022,0,2,3 [2727]
,0,28,20,4,20,503,0,503,276,276,284
,0
4150 DATA 5,5,8,5,3,4,3,4,3,4,3,4,3 [2357]
,4,3,4,0,0,0,0,0,2,3,13,16,17
4160 REM :::: TAB 12 ::::           [683]
4170 DATA 976,976,604,727,0,991,80, [3859]
80,80,112,0,31,17,21,501,21,373,373
,373,261,508,0
4180 DATA 3,7,8,3,4,3,4,3,4,3,4,3,4 [1336]
,3,4,3,4,0,0,0,5,2,1,11,5,3
```




```
9C80:03 03 03 03 06 0D 06 0C:4D
9C88:06 0D 06 0D 06 0F 07 0D:73
9C90:07 0F 07 0D 07 0F 07 0F:82
9C98:07 0F 07 0F 07 0F 07 0F:8C
9CA0:03 03 03 03 0C 0B 0F 0B:79
9CA8:0C 0B 0F 0B 0C 0B 0F 0B:A6
9CB0:0E 0B 0D 0B 0E 0B 0D 0B:AE
9CB8:0F 0B 0D 0B 0F 0B 0C 0B:B7
9CC0:00 00 00 00 00 00 00 00:5C
9CC8:00 00 00 00 00 00 00 00:64
9CD0:00 00 00 00 00 00 00 00:6C
9CD8:00 00 00 00 00 00 00 00:74
9CE0:00 00 00 00 00 00 00 00:7C
9CE8:00 00 00 00 00 00 00 00:84
9CF0:00 00 00 00 00 00 00 00:8C
9CF8:00 00 00 00 00 00 00 00:94
9D00:00 00 00 00 04 08 04 08:B5
9D08:04 08 04 08 04 F0 E1 08:9A
9D10:00 F0 E1 00 50 F0 C3 A0:21
9D18:50 F0 D2 A0 50 F0 D2 A0:19
9D20:50 E1 F0 A0 50 E1 F0 A0:3F
9D28:50 C3 F0 A0 00 D2 F0 00:2A
9D30:04 D2 F0 08 04 08 04 08:B3
9D38:04 08 04 08 00 00 00 00:ED
9D40:00 00 00 00 04 08 04 08:F5
9D48:04 08 04 08 04 D2 F0 08:CB
9D50:00 D2 F0 00 50 C3 F0 A0:52
9D58:50 E1 F0 A0 50 E1 F0 A0:77
9D60:50 F0 D2 A0 50 F0 D2 A0:61
9D68:50 F0 C3 A0 00 F0 E1 00:79
9D70:04 F0 E1 08 04 08 04 08:02
9D78:04 08 04 08 00 00 00 00:2D
9D80:00 00 00 00 00 CF 8A 00:76
9D88:04 0E 0E 00 49 49 49 08:28
9D90:49 49 49 08 49 49 49 08:F3
9D98:49 49 49 08 49 49 49 08:FB
9DA0:49 49 49 08 49 49 49 08:03
9DA8:49 49 49 08 49 49 49 08:0B
9DB0:04 0E 0E 00 04 0E 0E 00:8D
9DB8:0C 04 04 08 00 00 00 00:71
9DC0:00 00 00 00 55 FF FF 00:B0
9DC8:55 C3 D7 00 EB FC E9 AA:CE
9DD0:FE 78 7C AA BE B0 B4 AA:D5
9DD8:FA 24 70 AA FA 48 58 AA:F1
9DE0:FA 48 58 AA FA 24 70 AA:F9
9DE8:BE B0 B4 AA FE 78 7C AA:ED
9DF0:EB FC E9 AA 55 C3 D7 00:F6
9DF8:55 FF FF 00 00 00 00 00:E8
9E00:00 00 0C AA 00 04 00 00:58
9E08:00 04 00 00 00 04 00 00:AE
9E10:00 F0 F0 00 00 F0 F0 00:6E
9E18:50 B4 78 A0 50 B4 B4 A0:2A
9E20:50 B4 B4 A0 50 B4 78 A0:32
9E28:50 B4 B4 A0 50 B4 B4 A0:76
9E30:50 B4 B4 A0 50 B4 78 A0:42
9E38:00 F0 F0 00 00 F0 F0 00:96
9E40:33 33 33 33 22 00 00 11:DD
9E48:22 00 00 11 22 00 00 11:4C
9E50:22 00 00 11 22 00 00 11:54
9E58:22 00 00 11 22 00 00 11:5C
9E60:22 00 00 11 22 00 00 11:64
9E68:22 00 00 11 22 00 00 11:6C
9E70:22 00 00 11 22 00 00 11:74
9E78:22 00 00 11 33 33 33 33:15
9E80:33 33 3F 99 22 04 00 11:93
9E88:22 04 00 11 22 04 00 11:94
9E90:22 F0 F0 11 22 F0 F0 11:54
9E98:72 B4 78 B1 72 B4 B4 B1:10
9EA0:72 B4 B4 B1 72 B4 78 B1:18
9EA8:72 B4 B4 B1 72 B4 B4 B1:5C
9EB0:72 B4 B4 B1 72 B4 78 B1:28
9EB8:22 F0 F0 11 33 C3 C3 33:55
9EC0:A0 00 00 50 A0 00 00 50:3E
9EC8:50 50 A0 A0 50 F0 F0 A0:16
9ED0:01 F0 F0 02 B1 50 A0 72:64
9ED8:B1 81 42 72 52 23 13 A1:85
9EE0:50 A1 52 A0 01 A1 52 02:57
9EE8:00 03 03 00 00 03 03 00:92
9EF0:00 B2 41 00 00 03 03 00:57
9EF8:00 50 A0 00 00 01 02 00:89
9F00:00 00 00 00 00 00 00 00:9F
9F08:00 00 00 00 00 00 00 00:A7
9F10:00 00 00 00 00 00 00 00:AF
9F18:00 00 00 00 EB EB EB EB:63
9F20:D7 D7 D7 D7 00 00 00 00:1B
9F28:00 00 00 00 00 00 00 00:C7
9F30:00 00 00 00 00 00 00 00:CF
9F38:00 00 00 00 00 00 00 00:D7
9F40:00 55 00 00 00 41 00 00:75
9F48:00 55 00 00 00 41 00 00:7D
9F50:00 55 00 00 00 41 00 00:85
9F58:00 55 00 00 00 41 00 00:8D
9F60:00 55 00 00 00 41 00 00:95
9F68:00 55 00 00 00 41 00 00:9D
9F70:00 55 00 00 00 41 00 00:A5
9F78:00 55 00 00 00 41 00 00:AD
9F80:00 00 00 00 00 82 00 82:23
9F88:00 00 82 00 05 00 05 00:B3
9F90:82 05 00 41 00 0A 0A 0A:15
9F98:82 41 00 00 00 05 05 41:45
9FA0:05 82 00 00 00 00 82 0A:52
9FA8:82 00 0A 41 41 0A 00 0A:69
9FB0:00 00 0A 00 00 82 00 00:DB
9FB8:00 00 82 82 00 00 00 00:5B
9FC0:41 00 00 82 82 10 20 41:15
9FC8:C3 30 30 C3 41 92 61 82:03
9FD0:15 EA D5 20 35 3A 30 30:32
9FD8:30 35 30 30 30 3F 35 30:10
9FE0:15 3F 35 20 15 15 20 2A:9C
9FE8:15 2A 15 2A 30 3F 3F 30:E3
9FF0:30 A0 50 30 30 70 B0 30:5F
9FF8:10 25 1A 20 00 30 30 00:66
A000:7C C6 08 67 D0 D5 11 50:57
A008:C0 19 D1 C9 00 DD 5E 00:56
A010:DD 56 01 DD 6E 02 DD 66:74
A018:03 06 10 CD 19 BD F3 C5:2C
A020:E5 06 04 1A 00 77 13 23:76
A028:10 F9 E1 CD 00 A0 C1 10:F0
A030:EE FB C9 00 82 06 07 C5:D6
A038:21 00 C0 ED 5F 77 23 7C:1B
A040:B7 20 F8 C1 10 F1 21 00:92
A048:C0 3E 00 77 23 7C B7 20:D3
A050:F8 C9 C5 06 14 11 C0 9C:FD
A058:DD 6E 00 DD 66 01 06 10:9D
A060:C5 E5 06 04 7E 12 13 23:7A
A068:10 FA E1 CD 00 A0 C1 10:31
A070:EF C9 00 00 00 00 00 00:C8
A078:00 00 00 00 00 00 00 00:1B
```



COLLECTION PC

AMSTRAD EXPO
STAND E28

AB club

Nouvelle édition 198F TTC l'album

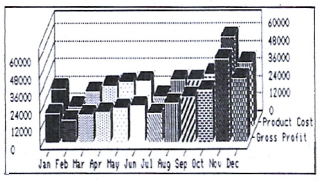
Des centaines de programmes de qualité pour 10 à 20 F pièce.

Après plus de 30 000 albums vendus à ce jour, le succès est tel que nous lançons la troisième édition de nos albums. Les améliorations apportées par cette nouvelle édition sont nombreuses : • Deux disquettes 5 1/4 au lieu d'une (ou une disquette en 3 1/2) • Plus de programmes par album • Mise à jour des anciens programmes par les versions les plus récentes • Compilation des programmes écrits en Basic • Réécriture intégrale des manuels afin de les rendre plus pédagogiques (manuel 32 pages).
Déjà 12 albums sont disponibles, depuis l'indispensable « kit de départ », jusqu'à nos deux nouveaux albums « spécial business » qui regroupent les logiciels les plus musclés de notre bibliothèque.

Les albums n°s 121 et 122 regroupent à eux seuls : un tableur compatible Lotus®, un logiciel de communication, un grapheur 3D hyper puissant, une gestion commerciale et une comptabilité, un atlas graphique du globe, un SGBD relationnel et programmable, un émulateur CGA pour Hercules, une calculatrice, un agenda électronique et 5 autres utilitaires. Le tout en français et pour moins de 400 F TTC les deux.

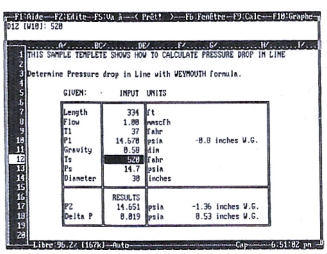
121 SPÉCIAL BUSINESS N° 1 — INEDIT

ASEASY : Incroyable, un tableur compatible LOTUS dans un Album AB Club ! ASEASY sait non seulement lire et écrire des feuilles de calcul LOTUS, mais il est également doté de capacités graphiques (Courbes X-Y, lignes, histogrammes, camemberts, échelles logarithmiques...), de fonctions de base de données, de macro-instructions compatibles, de gestion de fenêtres, et de 34 écrans d'aide en ligne. Impressionnant...
Cette version 3.0 de Juillet 87 offre en plus des commandes d'impression de rapports sophistiqués et des menus déroulants pour ceux qui voudrait s'écarter du "look" Lotus. Elle est fournie avec d'excellents exemples de macros (par exemple pour traduire automatiquement une colonne en graphisme, ou jouer un air de musique !), et un tutorial.
ASEASY gère les écrans CGA, HERCULES, EGA ou OLIVETTI et intègre les 50 fonctions mathématiques, logiques, trigonométriques, financières, statistiques et hyperboliques de son grand frère. Peut-être le plus impressionnant des logiciels que nous avons jamais trouvé dans le domaine public !
POST-IT : Vous connaissez tous ces petits papiers autocollants jaunes qui transforment en un clin d'œil le moindre bureau en un amoncellement désordonné. Ce programme résident est la version électronique du fameux pense-bête. Tapi en mémoire, il vous permettra, sous n'importe quelle application, de noter sur le champ vos grandes idées avant qu'elles ne s'envolent.
QMODEM : Sans aucun doute le meilleur programme de communication existant. Cette nouvelle version est enrichie de fenêtres et de toute une série de protocoles pour apprivoiser votre modem.
CALCUL : Voilà une calculatrice que vous ne serez plus sans cesse en train de chercher sous les piles de papiers amassés sur votre bureau. Puissante, elle est dotée de 6 niveaux de mémoires, de fonctions scientifiques, et d'une gestion des données en pile.
UNDEL : Quoi de plus horrible que d'avoir effacé par inadvertance le fichier important dont vous ne possédez, bien entendu, aucune sauvegarde récente. Rassurez-vous, avec UNDEL, la commande DEL du DOS n'est plus irréversible. Après une telle catastrophe, tapez UNDEL FICHIER.DOC, et bénissez le ciel et AB Club.
AGENDA-PC : Avec cet agenda électronique, vous n'aurez plus la moindre excuse pour oublier un rendez-vous ou son anniversaire. AGENDA-PC intègre aussi un calendrier et un petit carnet de notes. Les carnets de rendez-vous sont archivés sur disque, ce qui vous permet d'accéder à n'importe quelle période. Moins commun que l'agenda Hermès, et surtout moins onéreux.
ARC : Un programme d'archivage et de désarchivage doté d'un puissant algorithme de compactage. Avec ARC nous avons regroupé les 8 fichiers constituant le programme CHLOE et occupant un total de 277 Ko en un seul fichier de 173 Ko, soit un gain de place de 40 % ! ARC permet même de visualiser et d'exécuter des fichiers archivés sans les extraire du fichier archive.
CHLOE : Un très beau logiciel français de gestion et de comptabilité ! Chloé est particulièrement adapté aux artisans, aux associations loi de 1901 et aux professions libérales. Écrit par un professionnel qui tente avec nous le pari de le distribuer en SHAREWARE, CHOLE est un logiciel complet. Il assure la tenue des livres (achat, vente, trésorerie), la gestion des impayés, la facturation, le suivi des comptes bancaires et de la TVA, et même la récapitulation analytique et fiscale de l'exercice. Cette dernière fonction, clé de voûte de CHLOE, en fait un puissant outil d'analyse de gestion.



122 SPÉCIAL BUSINESS N° 2 — INEDIT

pBASE : pBASE est un très puissant Système de Gestion de Base de Données doté d'un langage de programmation étrangement proche de celui de dBASE® mais adapté du SQL d'IBM® pour l'interrogation de la base ! On peut ainsi écrire ses propres programmes (.PRG comme le grand frère), ou utiliser ceux déjà fournis à titre d'exemple (Mailing, gestion de bibliothèque,...). pBASE est totalement relationnel, c'est-à-dire que l'on peut mettre en relation des champs entre plus de deux fichiers. Il est doté d'un mode de débugage en exécution pas à pas, et possède des fonctions que dBASE peut lui envier, comme la gestion des menus déroulants. 50 pages de documentation accompagnent ce superbe logiciel avec lequel vous pourrez développer des applications complètes et rapides.
RESQ : Plus fort que BOOKMARK®, RESQ est un utilitaire de recherche et de récupération de chaîne de caractères à posteriori ! Imaginez la scène : vous avez enfin terminé ce chapitre que vous avez eu tant de mal à écrire, et, emporté par votre enthousiasme, vous quittez votre traitement de texte sans sauvegarder. Deux solutions s'offrent à vous : partir définitivement au Paraguay, ou faire appel à RESQ. Si vous avez choisi la deuxième solution, il suffit d'indiquer quelques mots du chapitre défunt, et RESQ va le rechercher au travers de la mémoire centrale et le sauvegarder dans un fichier disque. Le plus étonnant c'est que le miracle se produit presque à chaque fois !!!
WORLD : Un atlas électronique géant de 100 Ko. Indispensable pour visualiser l'implantation de vos filiales et usines. On se déplace de continent en continent, de pays en pays, ou de ville en ville. Sans conteste le meilleur de sa catégorie et le plus impressionnant. Tout point du globe peut être appelé par ses coordonnées (latitude et longitude), et l'échelle va de la ville à la planète entière. Etourdissant !
SIMCGA : Ce petit programme résident vient au secours de tous les possesseurs de cartes HERCULES. Après des années de frustration, ils vont enfin pouvoir faire tourner sur leur ordinateur tous les programmes écrits uniquement pour les cartes graphiques standard CGA. Des milliers de programmes enfin accessibles. SIMCGA, sans vergogne, émule une carte CGA sur votre carte HERCULES.
DUPS : Avant d'envisager de changer de disque dur pour un modèle de capacité supérieure, il peut être plus économique de lancer DUPS pour obtenir la liste des fichiers présents simultanément à plusieurs endroits sur votre disque. DUPS peut aussi afficher ou imprimer un rapport, sous différentes formes, de tout ce qui se trouve sur votre disque.
BATMAKER : Ce programme de génération de fichiers BATCH va vous aider, à l'aide de diverses options, à devenir un virtuose des %1 ou autres subtilités du langage BATCH. Les menus BAT les plus fous enfin à votre portée.
BACKSTAT : Ce programme scanne votre disque et vous donne une liste de tous les fichiers nécessitant une sauvegarde. Vous n'avez plus aucune excuse pour ne pas effectuer vos sauvegardes quotidiennes.
GRAPH : Un superbe grapheur qui accepte des données numériques sous différents formats (.DIF, .GDF, .FE) pour les traduire en histogrammes, lignes, camemberts ou même en graphismes 3D. Soit 10 types de graphes avec la possibilité d'en afficher plusieurs à l'écran, de modifier leurs ratios hauteur/largeur, de les éditer avec plusieurs polices de caractères, ou de modifier l'angle de vue du graphe 3D. Excusez du peu !



AB Club

AB Club – 27, rue de Montevideo – 75016 Paris – Tél. : (1) 45.04.42.03

COLLECTION PC

KIT DE DÉPART : L'INDISPENSABLE

Si vous n'avez pas encore goûté aux délices d'AB CLUB, cet album regroupe une fabuleuse panoplie d'utilitaires et de jeux constituant le minimum vital de tout possesseur de PC.

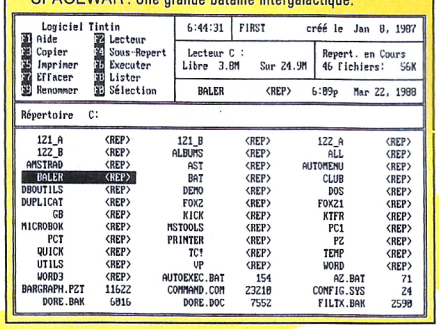
* GRAPH2 : Crée des histogrammes à partir de données numériques.
* DOSEDIT2 : Mémorise et rappelle les commandes DOS précédemment tapées.
* OUESTU : Retrouve tout fichier où qu'il soit dans un disque dur.
* RAMDISK. COM : Disque virtuel très efficace.
* SCR : Eteint l'écran après une période d'inactivité déterminée.

DACTYLO : Transforme votre ordinateur en machine à écrire.
COVER : Imprime le répertoire d'une disquette sur un feuillet.
CLAVIER : Etend le buffer clavier et affiche l'état de NUM et CAPS.
PC-BOSS : Interface DOS convivial et complet.

* PC-WINDOW : Accessoires de bureau : bloc-notes, chrono, réveil, etc.

MSPOOL : Meilleur spooler d'impression : de 1 à 4 imprimantes.

* THRILL : Un divertissement libertin...
* EDITEX : Un éditeur de texte professionnel.
* AQUARIUM : Comme son nom l'indique.
* WALKER : Pour l'étude stroboscopique de la course à pied.
* CHESS88 : Adversaire infatigable pour assouvir votre passion des échecs.
* SPACEWAR : Une grande bataille intergalactique.



112 PRESENTATIONS GRAPHIQUES

* PC-FLOW : Puissant outil de tracé d'organigrammes.
* THEDRAW : Utilitaire de composition de pages-écran mêlant texte et graphiques.
* PCPG : Logiciel de dessin en couleurs, et une bibliothèque de 300 symboles.

PREPARE : rassemble des images-écran pour une présentation.
PRESENT : Effectue une présentation automatique avec fondu-enchaîné.
CAMERA : Saisit des images d'écran graphique et les sauve sur disque.
ARC : Rassemble et compacte plusieurs fichiers dans un dossier unique.

* RAPIDO : Donnez un turbo à votre PC.
* SIMCGA : Emulateur de mode CGA pour les cartes graphiques HERCULES.

1 La garantie d'avoir la dernière version : même dans le domaine public, on peut maintenant être assuré, chez nous, de posséder la toute dernière version de son logiciel.

113 JEUX

BUCKS ROGERS : Un jeu remarquable pour le graphisme et l'animation.
CHECKERS : Le jeu de dames d'outre-atlantique.
ELUSION : Jeu de réflexion à deux, ou contre l'ordinateur.
BATTLESHIP : Variation sur le thème de la bataille navale.
REVERSI : C'est le jeu que nous appelons en France OTHELLO.

* FREESTYL : Un flipper électronique démoniaque.

LANDER : Programme d'alunissage d'un réalisme saisissant.

* SUBMARIN : Une variante très animée de la bataille navale.

XWING : Jeu inspiré du film "La guerre des Etoiles".
SOLITAIRE : Le jeu de patience bien connu.
MNEMOSYN : Une sorte de jeu de KIM très bien fait.

114 UTILITAIRES DIVERS

GENCARTE : Génère automatiquement des cartes géographiques.
HISTOGRAPH : Transpose des données numériques en courbes.
MOINVITE : Voici à notre connaissance le premier "ralentisseur d'AT".
TOUCHDOS : Crée 11 nouvelles touches de fonction pour les commandes DOS.
DATETIME : Permet en une seule commande de changer la date et l'heure.
TESTSYS : Programme réalisant un rapide "chek-up" de votre disque.
HANGMAN : Le célèbre JEU DU PENDU dans une de ses meilleures versions.
CAL : calendrier perpétuel... ou presque.

* TIMER : Chronomètre le temps d'exécution d'un programme.
* NO : Commande d'exclusion de fichiers pour toute commande DOS.
* SPKR : Pour enfin piloter correctement le haut-parleur de votre PC.
* ENCRYPT : Logiciel d'encryptage/décryptage de vos fichiers.

115 UTILITAIRES DIVERS

BERT : Course poursuite sur un toit brûlant.
BOURSE : Superbe logiciel de gestion de vos actifs boursiers.
DRAIN : Simulateur de panne à glisser dans le PC d'un ex-ami.
DSK : Jeu où il est question de protéger des précieuses disquettes.
GLOUTONS : Utilitaire farceur et "écranophage".
LANDMINE : Comment traverser intelligemment un champ de mines.
SURMASK : Génère des masques de saisie en Basic, Turbo Pascal, et langage dBASE.
ZYLGIS : Jeu d'arcade mystérieux et indescriptible.

* SAILING : Un jeu qui vous mènera en bâteau.
* PYRAMID : Jeu d'arcade tout aussi pyramidal.

ARCA/ARCX : Utilitaires siamois d'archivage/désarchivage rapide.

116 UTILITAIRES DIVERS

* SONGEDIT : Kit musical polyphonique.

SHUTTLE : La navette spatiale américaine comme si vous y étiez.

* BRICKS : Une très belle version du fameux casse-brique.

FIRE : Au PC de. ,....piers, luttez contre les incendies de forêt.
FACE : Logiciel farceur d'animation dansante.
CRISIS : Sauvez encore une fois le monde".

* FORTUNE : le jeu télévisé "La Roue de la Fortune" sur votre PC.
* SAUF : Exclut un ou des fichiers du champ d'exécution d'une commande.
* PMOVE/PCOPY : deux utilitaires de déplacement/duplication de fichiers.

XC : COPY en créant le répertoire de destination si nécessaire.
LETFALL : programme d'entraînement à la frappe clavier.
AIRTRAX : Ou "Les Aiguilleurs du Ciel". Stress et catastrophes.

* WAIT : Bloque le clavier de la machine jusqu'à l'heure choisie.

117 SPECIAL TURBO PASCAL N° 1

TURBO SPRITES : Un puissant générateur d'animations graphiques.
D-XREF60 : Pour imprimer de beaux listings de vos programmes.
ARCA/ARCX : Programmes siamois d'archivage/désarchivage.
TURBODEBUG : L'outil de mise au point que vous attendiez.

* TURBOCLR : Pour modifier les attributs de l'éditeur Turbo Pascal.

THELP3A : Une aide disponible à tout moment avec ce programme résident.

* TURBORUN : Module permettant l'appel de commandes ou programmes externes.
* PIBMUSIC : Il transforme votre PC en un instrument de musique.
* MOUSE : Procédures et fonctions de gestion de la souris.
* PTOOL : Module de gestion de fenêtres.
* TURBOHERC : Procédures et fonctions pour l'affichage en mode HERCULES.

118 SPECIAL TURBO PASCAL N° 2

GRAPH : Programme de création de dessins en très haute résolution.
INLINER : Traducteur en Turbo Pascal d'un programme en assembleur.
GETDIR : Equivalent du DIR bien connu.
ARCA/ARCX : Programmes siamois d'archivage/désarchivage.
PATHS : Fonctions et procédures pour l'utilisation des chemins d'accès.

* STRNGLIB : Manipulation de chaînes de caractères.
* UTILPAS : "Boîte à Outils" Turbo Pascal.
* MENUX : Un puissant générateur de menus.
* SCROLL : Gestion du déroulement d'écrans.
* JOYSTICK : Procédure de contrôle d'une manette de jeux.
* HEXDUMP : Liste le contenu des fichiers en hexadécimal.
* WHICH : Détecte la nature de l'installation graphique.
* +SCR : une vingtaine d'autres routines indispensables.

119 JEUX

MARSOUIN : Jeu d'arcade se déroulant dans le monde du silence.
MAZE : Essayez de parvenir au but dans ce labyrinthe infernal.
TWILZON : Un flipper très spécial, comme vous n'en avez jamais vu.
RIBIT : Le jeu de la grenouille intrépide.
OTAGES : La scène se passe dans une ambassade...
DAMES : Le jeu du même nom.

* SPACEWAR : Une grande bataille intersidérale en compagnie des robots.
* UUDOS : Petit gag d'assez mauvais goût, mais inoffensif.
* CARD : Reconstituez l'enfer du POKER.
* ROUND 42 : Une variante intéressante de SPACE INVADERS.
* GOMOKU : le bon vieu jeu du MORPION.
* PACKGIRL : PACKMAN au féminin.
* MORPION : No comment...

120 MEILLEURS UTILITAIRES SYSTEMES

INSTANT RECALL : Bac à fiches avec saisies et interrogations.
ZENO : Utilitaire d'accélération de la vitesse d'affichage.

* FILES : Interface DOS permettant une manipulation aisée des fichiers.

TSR : Utilitaires de gestion de la mémoire et des programmes résidents.
MAPMEP : Une photo de la mémoire de votre système.

* INPUT : Utilitaire réalisant la saisie d'un caractère.

KOPYNEW : Utilitaire intelligent de copie de fichiers.

* SHELL : Simule la commande "SHELL" d'Unix.
* BACKSCRL : Pour revoir un écran après son défilement.
* DPATH : Un utilitaire qui dopera le PATH du DOS.
* SIMCGA : Emulateur de mode CGA pour les cartes HERCULES.
* SPACE : Indique la place disponible sur disque.
* HOTDOS : Du multitâche avec votre PC.

***Nouveau programme ou version actualisée.**

Les services exclusifs AB Club.

2 La mise à jour de vos albums : si vous possédez d'anciens numéros (112 à 120) et que vous désiriez acquérir la nouvelle édition : renvoyez-nous vos anciens albums complets accompagnés de votre règlement.

3 Un support téléphonique gratuit : avec AB Club vous n'êtes plus seuls.

4 Disquettes 5 1/4 ou 3 1/2. Le choix est sans supplément de prix chez AB Club.

BON DE COMMANDE

Veuillez m'envoyer par retour du courrier les Albums suivants (indiquer le format de disquette désiré)
Toute commande doit être impérativement accompagnée de son règlement pour être enregistrée. Une facture justificative (mentionnant la T.V.A.) vous sera envoyée.

	Nouvel album	Mise à jour*
Kit de départ "l'indispensable"	☐	☐
Album 112 "Présentations graphiques"	☐	☐
Album 113 "Meilleurs jeux d'arcade"	☐	☐
Album 114 "Utilitaires divers"	☐	☐
Album 115 "Utilitaires divers 2"	☐	☐
Album 116 "Utilitaires divers et jeux"	☐	☐
Album 117 "Spécial turbo Pascal 1"	☐	☐
Album 118 "Spécial turbo Pascal 2"	☐	☐
Album 119 "Spécial jeux"	☐	☐
Album 120 "Meilleurs utilitaires systèmes"	☐	☐
Album 121 "Spécial business 1"	☐	☐
Album 122 "Spécial business 2"	☐	☐

Je désire ces albums au format : ☐ 5 1/4 ou ☐ 3 1/2.
Prix unitaire par nouvel Album 198 F T.T.C. x _____ = _____ F
Prix unitaire par mise à jour 89 F T.T.C. x _____ = _____ F
Frais d'envoi _____ 29 F
Total = _____ F

* Renvoyez vos anciens Albums complets
Ci-joint un chèque bancaire ou postal à l'ordre d'AB SOFT.

Nom : _____ Prénom : _____
Société : _____
Adresse : _____
Tél. : _____

AMM 11/88

BALANCE

FILL 464

Le Basic des modèles CPC 464, se caractérise par l'absence cruelle de fonction Fill (coloriage de figures à contour fermé). Fort heureusement, il existe un palliatif à cette injuste carence : la créaton d'une RSX idoine fonctionnant si possible dans tous les modes. Justement, la voici:

|FILL,X,Y,C1,C2

X (0'X‹639) et Y (0‹Y‹399) sont les coordonnées d'un point quelconque figurant à l'intérieur du contour et C1, C2 les couleurs de remplissage. Ce dernier, uniforme lorsque C1 = C2, se réalise en tramé dans le cas contraire (C1‹›C2).

Sauvegarde et utilisation

Entrez les codes hexadécimaux par le programme AMSAISIE (reportez-vous à son mode d'emploi). Spécifiez ***&9858*** *comme adresse de début et sauvez le langage machine par l'option « S » sous le nom* ***« FILL ».*** *Si vous ne souhaitez pas saisir en une seule fois la totalité des codes (ici, peu nombreux), morcelez vo.re travail en créant plusieurs fichiers (FILL1,FILL2, etc.). Ces derniers devront ultérieurement être chargés à la suite après un* ***MEMORY &9857*** *et sauvegardés ainsi dans un fichier unique:*

SAVE"FILL",b,&9858,&2D4

La mise en oeuvre s'effectue par:

MEMORY &9857: LOAD"FILL.BIN",&9858:CALL &9858

Dès lors, la commande RSX est opérationnelle.

Maurice Kong A. Siou

```
9858:01 61 98 21 6B 98 C3 D1:A2
9860:BC 66 98 C3 6F 98 46 49:0B
9868:4C CC 00 00 00 00 00 FE:16
9870:04 C0 3E 17 CD 5A BB 3E:41
9878:00 CD 5A BB CD CC BB E5:2B
9880:D5 21 00 00 CD 05 BC 11:AD
9888:00 00 21 00 00 CD C9 BB:92
9890:DD 56 07 DD 5E 06 DD 66:E6
9898:05 DD 6E 04 01 7F 02 CD:D3
98A0:00 9B DA 12 9A 01 8F 01:EA
98A8:EB CD 00 9B DA 12 9A EB:04
98B0:CD 11 BC 32 22 9B 3C 32:3F
98B8:81 9A 32 C3 9A 3D CB 3C:3E
98C0:CB 1D E5 FD 21 12 9B 21:11
98C8:80 02 01 07 01 FE 02 28:13
98D0:1F FD 21 06 9B 21 40 01:A8
98D8:01 03 03 CB 3A CB 1B B7:19
98E0:20 0E CB 3A CB 1B FD 21:AF
98E8:0A 9B 21 A0 00 01 01 0F:F7
98F0:22 6A 99 78 DD A6 00 DD:85
98F8:77 00 78 DD A6 02 DD 77:58
9900:02 79 32 F1 9A 32 99 9A:36
9908:D5 FD E5 E1 11 1A 9B 01:00
9910:08 00 ED B0 D1 E1 CD 17:E4
9918:9A DD BE 02 CA 12 9A DD:3B
9920:BE 00 CA 12 9A D5 32 78:6C
9928:99 32 8A 99 32 B7 99 32:63
9930:E4 99 DD 7E 00 CD 2C BC:56
9938:4F DD 7E 02 CD 2C BC 47:79
9940:3E AA A1 5F 3E 55 A0 B3:A7
9948:32 29 9B 3E 55 A1 5F 3E:A8
9950:AA A0 B3 32 2A 9B D1 DD:8B
9958:21 29 9B FD 21 2C 9B 26:E1
9960:00 01 00 00 ED 43 27 9B:EC
9968:13 01 80 02 78 92 20 04:C5
9970:79 93 28 07 CD 17 9A FE:C0
9978:00 28 ED 1B ED 53 25 9B:41
9980:2C 3E C8 BD 28 22 CD 17:36
9988:9A FE 00 20 1B 3A 28 9B:F1
9990:B7 20 19 FD 73 00 FD 72:F8
9998:01 FD 75 02 FD 23 FD 23:E6
99A0:FD 23 3C 32 28 9B 18 04:A6
99A8:AF 32 28 9B 2D 2D 3E FF:7C
99B0:BD 28 22 CD 17 9A FE 00:CC
99B8:20 1B 3A 27 9B B7 20 19:78
99C0:FD 73 00 FD 72 01 FD 75:AB
99C8:02 FD 23 FD 23 FD 23 3C:FF
99D0:32 27 9B 18 04 AF 32 27:81
99D8:9B 2C 1B 3E FF BA 28 07:79
99E0:CD 17 9A FE 00 28 99 13:C9
99E8:7D E6 01 32 F0 99 DD 7E:FB
99F0:00 ED 4B 25 9B CD 40 9A:28
99F8:FD 2B FD 2B FD 2B 3E FF:46
9A00:FD 6E 02 BD 28 0C FD 5E:53
9A08:00 FD 56 01 CD 1B BB D2:6B
9A10:5F 99 D1 E1 C3 C9 BB D5:70
9A18:E5 CD C1 9A 7E 11 08 00:56
9A20:0F CB 12 CB 09 38 02 CB:7F
9A28:1A 1D 20 F4 3A 22 9B FE:02
9A30:01 7A 30 09 0F 0F CE 00:6A
9A38:0F 9F E6 06 AA E1 D1 C9:91
9A40:F5 E5 7A 2F 67 7B 2F 6F:DD
9A48:23 09 23 E3 AF 93 F5 CD:18
9A50:C1 9A E5 78 2F 6F 26 FF:65
9A58:22 23 9B E1 F1 A0 47 28:B3
9A60:54 E3 18 03 1A B1 4F 2B:91
9A68:7C B5 28 43 13 10 F5 EB:A1
9A70:E1 F1 47 CD BA 9A 23 E5:4C
9A78:2A 23 9B 19 30 1D EB 78:C3
9A80:06 03 4D CB 3C CB 19 10:6B
9A88:FA 67 E3 77 54 5D 13 0D:AE
9A90:28 02 ED B0 EB E3 44 7D:80
9A98:E6 07 5F 7B B7 28 0E AF:95
9AA0:21 1A 9B B6 23 1D 20 FB:21
9AA8:4F E1 C3 BA 9A E1 C9 E1:14
9AB0:F1 47 C3 BA 9A D1 F1 47:A2
9AB8:18 BD 7E A8 B1 A9 A8 77:C6
9AC0:C9 D5 06 03 CB 3A CB 1B:EC
9AC8:10 FA 3E C7 95 4F 21 00:76
9AD0:C0 19 E6 07 28 07 47 11:B7
9AD8:00 08 19 10 FD 79 E6 F8:F7
9AE0:28 0D CB 3F CB 3F CB 3F:CD
9AE8:47 11 50 00 19 10 FD D1:21
9AF0:06 07 78 A3 5F 16 00 E5:0C
9AF8:21 1A 9B 19 4E EB E1 C9:64
9B00:78 92 C0 79 93 C9 88 44:06
9B08:22 11 AA 55 7C E6 07 67:A5
9B10:22 C9 80 40 20 10 08 04:92
9B18:02 01 80 40 20 10 08 04:B2
9B20:02 01 02 00 00 00 00 00:C0
9B28:00 00 00 FF 00 00 00 00:C2
```

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. Etabet au (1) 43 98 22 22

GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 464

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 — 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.

Graphiques : 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 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.

AMSTRAD CPC 464
+ MONITEUR MONOCHROME
+ 50 JEUX

1790F TTC

A crédit CETELEM : 90F comptant
+ 9 mensualités de 216,70F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 370,30F
TEG 18,72 %

AMSTRAD CPC 464
+ MONITEUR COULEUR
+ 50 JEUX

2790F TTC

A crédit CETELEM : 190F comptant
+ 12 mensualités de 254,20F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 570,40F
TEG 18,72 %

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

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

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

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

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

Offre spéciale GENERAL : lors de l'achat de votre CPC 464, vous pouvez acquérir le TUNER TV qui transforme votre AMSTRAD en téléviseur pour 995F

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 6128

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

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

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

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES : Le clavier 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. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire.

AMSTRAD CPC 6128
+ MONITEUR MONOCHROME
+ 50 Jeux ou Cours Autoformation

2790F TTC

A crédit CETELEM : 190F comptant
+ 12 mensualités de 254,20F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 570,40F
TEG 18,72 %

AMSTRAD CPC 6128
+ MONITEUR COULEUR
+ 50 Jeux ou Cours Autoformation

3790F TTC

A crédit CETELEM : 290F comptant
+ 18 mensualités de 239F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 922F
TEG 18,72 %

Offre spéciale GENERAL : lors de l'achat de votre CPC 6128, vous pouvez acquérir la fabuleuse imprimante CITIZEN 120 D au prix de 1450F

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE : Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous avons inclus le lecteur de disk et le moniteur dans le CPC 6128.

QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le grand spécialiste AMSTRAD, vous offre :

1) 50 jeux pour l'achat d'un CPC 464 ; 50 jeux ou un cours d'autoformation (manuel + disquette) pour l'achat d'un CPC 6128.
2) une assistance téléphonique 90 jours.
3) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
4) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
5) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
6) Accès gratuit à notre CLUB MICRO GENERAL où vous pourrez profiter de notre collection de près de 500 logiciels domaine public.
7) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.
8) Une démonstration compétente du matériel, car GENERAL est un spécialiste et c'est ce qui fera toujours la différence avec la grande surface (la technique du "achetez ce carton avec l'appareil dedans et demmerdez vous", ce n'est pas notre philosophie).

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

IMPRIMANTES POUR AMSTRAD CPC 464 et CPC 6128

STAR LC 10 COULEUR

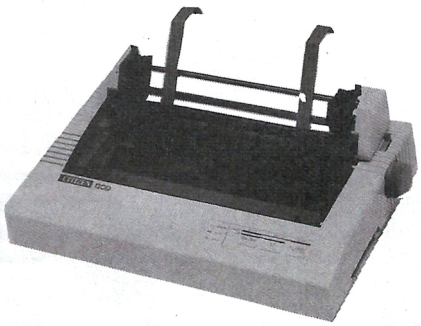


Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 120 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle en courrier ou graphique. Mémoire tampon de 4Ko. Impression couleur : 3 couleurs primaires (rouge, jaune, bleu) plus noir. Sélection via les codes de contrôle. Entrainement papier : position parking du papier en continu, tracteur-pousseur, friction, introducteur semi-automatique de feuilles, système de découpe automatique du papier en continu. Interface en standard I/F parallèle centronics 8 bits. Dimensions LxHxP : 108x384x287 mm.

2795F

CITIZEN 120D

L'imprimante CITIZEN 120 D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard que seul Citizen garantit 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable aux utilisateurs d'informatique.



Caractéristiques techniques : Vitesse : qualité Imisting 120 cps, qualité courrier 25 cps. Sens d'impression bidirectionnel en texte, unidirectionnel en bit graphisme. Alimentation du papier par traction ou friction. 9 aiguilles mode graphique.

1590F

STAR LC 10



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 120 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle optimisée en courrier ou graphique. Entrainement papier : position parking pour papier paravent tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Dimensions LxPxH : 383x287x108 mm. Poids : 4,7 kg.

2395F

EPSON LX 800

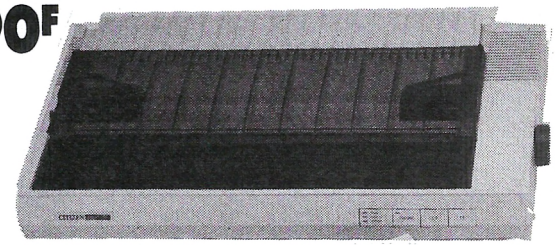
2490F

Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Vitesse : 180 cps (épreuve élite), 150 cps (épreuve pica), 30 cps (courrier élite), 25 cps (courrier pica). Sens d'impression bidirectionnel optimisé en texte. Interface parallèle 8 bits type centronics en standard. Mémoire tampon 3 Ko. Largeur papier : paravent 102 à 254 mm, feuilles séparées 182 à 216 mm. Dim. LxHxP 485x103x302 mm. Poids 6 kg.



CITIZEN MSP 15 E

3990F



Imprimante rapide et adaptable, la CITIZEN MSP-15E est élégante et facile d'emploi. Une ergonomie attractive dans tous les environnements informatiques. Imprimante facilement adaptable à toutes les applications, la MSP-15E est facile d'emploi et silencieuse. Grâce à sa qualité et à sa fiabilité, elle est garantie 2 ans. Qualité informatique : 160 cps. Qualité courrier : 40 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Possibilité de graphisme par points. 8K Buffer. Espacement proportionnel.
L'Imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles et elle est compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels.

STAR LC 24-10



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 24 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 142 cps, courrier 47 cps. Direction d'impression bidirectionnelle optimisée en listing et courrier, unidirectionnelle optimisée en mode graphique. Entrainement papier : position parking pour papier continu, tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Formatage programmable jusqu'à 255 lignes.

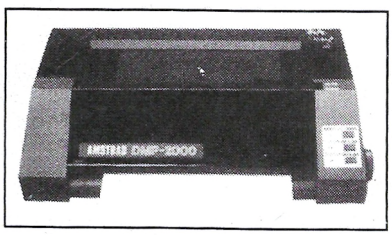
3995F

Imprimante Amstrad DMP 2160

TARIF GENERAL

1690F

A CREDIT CETELEM
9 mensualités de 205,40 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 171,10F



DMP 2160 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE
La DMP 2160 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu côuteux d'AMSTRAD.
Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.
On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.
Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2160 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.
La DMP 2160 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.
Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabiquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

DISQUETTES VIERGES 3P

garantie 5 ans - 720 Ko double face double densité, conviennent aux CPC 6128, DD1, FD1

3 PRÉSENTATIONS pour une même qualité :

1° en vrac (bulk) sans étiquette et sans pochette. Idéal pour la duplication professionnelle ..... **OFFRE IMBATTABLE, pièce 14,95 F**

2° avec boite plastique contenant 10 disquettes avec pochette et étiquette ..... **OFFRE IMBATTABLE, pièce 15,95 F**

3° en boitier plastique individuel avec étiquette et jaquette ..... **OFFRE IMBATTABLE, pièce 17,95 F**

LECTEURS DISKS

FD1 AMSTRAD **1490F**
2e lecteur de disquette 3" pour AMSTRAD CPC 6128

DD1 AMSTRAD **1690F**
1er lecteur de disquette 3" pour AMSTRAD CPC 464

VORTEX F1X **2790F**
2e lecteur de disquette 5"1/4 708 Ko pour CPC 6128

PERIPHERIQUES INTERFACES

JAGOT ET LÉON

Construisez vos automates programmables

E100 ..... **690F**
Rack 4 cartes d'extension pour CPC 6128

E 108 ..... **590F**
Alimentation 5 volts/3 A pour E 100

E 101 ..... **690F**
Carte conversion analogique-numérique pour CPC 6128

E 102 ..... **690F**
Carte entrée-sortie timer pour CPC 6128

E 103 ..... **690F**
Carte de conversion digitale analogique pour CPC 6128

E 104 ..... **790F**
Carte série RS232 pour CPC464/6128

E 105 ..... **740F**
Carte sorties logiques - 4 en TTL et 4 en 220 V/2 A

E 107 ..... **1250F**
Programmateur d'Eproms

E 109 ..... **450F**
Extension RAM 64 Ko

E 110 ..... **1195F**
Extension 256 Ko

LOGICIEL JL BANK **60F**
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110

EM1 ..... **490F**

CARTOUCHE EPROM 16 Ko **990FF**

CARTE MULTI SERVI **990F**
Boitier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmateur horaire, animation lumineuse, réveil

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

PERIPHERIQUES VIDEO

LES DIGITALISEURS D'IMAGES

DIGITALISEUR ARA SECAM **1090F**
Jagot et Léon - Se connecte soit par une prise peritel, soit par une prise RCA à une source vidéo telle que caméra ou magnétoscope

DIGITALISEUR VIDI **1490F**
POWER PRODUCTS - Digitaliseur semi-pro, se connecte à une source vidéo par une connection RCA vidéo composite

SCANNER

SCANNER DART **855F**
L'analyseur DART se branche sur la tête d'impression de l'Amstrad DMP 2160. L'affichage pour contrôle sur le moniteur se fait ligne par ligne, avc réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes

CAMERA ET STATIF

CAMERA NOIR ET BLANC MONACOR TVC 500 ..... **2995F**
Caméra TV compacte à technique modulaire, standard commercial. Utilisation universelle sans problème avec moniteur vidéo. Sans organes de commande.

BANC DE REPRODUCTION RB3 KAISER **1290F**
Plateau noir mat anti-reflet. Colonnes du banc pourvues d'une échelle graduée. Réglage en hauteur par manivelle. Plateau 400x420x25 mm. Hauteur colonne : 760 mm.

DISPOSITIF D'ECLAIRAGE RB3 KAISER **500F**
Convient pour banc de reproduction RB3. Avec 2 douilles de lampes, coulissantes et orientables.

ADAPATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD **495F**

PROMOTION

Banc de reproductiion KAISER RB3
+ dispositif d'éclairage RB3
+ caméra n/b MONACOR
avec objectif **3590F**

COPIEURS

MULTIFACE II + ... **645F**
Nouvelle interface sur cartouche encore plus performante que Multiface, ce matériel permet sans notion de programmation d'effectuer des copies de sauvegarde des logiciels les plus récents.

DISCOLOGY version 5.1 ..... **350F**
Le plus célèbre des copieurs sur CPC. Il s'agit d'un éditeur-copieur exploreur 100 % langage machine. Il comprend quatre modes d'édition combinant ASCII, HEXA,DECIMAL,OCTAL, BINAIRE. Il permet le désassemblage direct et le listage automatique des programmes Basic. Il permet la réparation automatique des secteurs endommagés, la gestion automatique des extensions mémoire et la copie des fichiers.

PERIPHERIQUES GRAPHIQUES

UTILITAIRE SOURIS AMX

AMX 3D ZICON **329F**
Logiciel de conception graphique en 3D

AMX UTILITIES **329F**
Fonctions utilitaires pour AMX

AMX MOUSE pour CPC 464 et 6128 ..... **790F**
L'AMX MOUSE existe en version disk et cassette. L'animal est noir avec trois boutons rouges. 4 logiciels l'accompagnent : ART qui ressemble à Macpaint avec menus déroulants. ICONES qui est un logiciel de création d'icônes dans une matrice 16x16. CREATION GRAPHIQUE qui est un logiciel récupérable sous ART. AMX CONTROL qui fournit 20 nouvelles instructions Basic pour piloter.

MOUSE MATE **85F**
Tapis souris en néoprène, favorise considérablement la rotation de la boule.

TABLETTE GRAPHIQUE GRAPHISCOP **1090F**
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciel, Ere etc.). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins en utilisant la résolution graphique maximale pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur cassette ou disquette.

SYNTHETISEURS DE SONS

SYNTHÉ TECHNIMUSIQUE **299F**
OFFRE IMBATTABLE - pour CPC 464/6128 - Existe en version disk et cassette. Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction.

PAIRE D'ENCEINTES ASSERVIES POUR TECHNIMUSIQUE **100F**

SYNTHÉ AMSTRAD SSA1 ..... **390F**
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.

SYNTHÉ DK TRONICS **390F**
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4 w et 2 hauts-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-jour" et encore, ce sera toujours l'inimitable accent anglais.

AMDRUM **590F**
Système de batterie digitale pour CPC 464, 664,6128
Les caractéristiques sont les suivantes : 8 sons de batterie préenregistrés. Fonctionnement en temps réel ou programmation sur l'écran. Logiciel sur cassette transférable sur disquette. D'autres sons peuvent être créés. Plus de 1000 rythmes programmés. Des airs peuvent être enregistrés sur disk ou cassette. Polyphonique. Se branche sur votre chaine hi fi.

CRAYONS OPTIQUES

LP1 AMSTRAD **290F**
Ce crayon optique très simple d'emploi avec son logiciel graphique sur cassette vous permettra de vous servir de votre écran comme d'une feuille de papier à dessin. Le LP1 ne fonctionne que sur le CPC 464 couleur.

ELECTRIC STUDIOPEN 464 ..... **395F**
Le plus réputé des crayons optiques et aussi le plus vendu. Programme graphique très complet. Demandez une démonstration chez GENERAL.

ELECTRIC STUDIOPEN 6128 ..... **435F**
Idem Studiopen 464 mais programme sur disquette.

STYLO DART (sur cassette) **395F**

STYLO DART (sur disquette) **435F**

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

MANETTES DE JEUX



QUICK SHOT 1 ..... **69F**
Joystick économique, fabriqué par SPECTRAVIDEO. Type à frottement. Résistance moyenne.

QUICK SHOT 2 ..... **89F**
Joystick à frottement de chez SPECTRAVIDEO. Superbe poignée.



QUICK SHOT 2 TURBO . **139F**
Joystick à micro contacts, 6 directions, de SPECTRAVIDEO. Le premier prix pour les micro contacts.

JOYSTICK KONIX **149F**
Forme très ergonomique. Micro contacts. Moyennement précis.

JOYSTICK PRO 500 ..... **195F**
Avec le PRO 500, on n'est pas là pour jouer. C'est la 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 DECATHLON.

GENERAL STICK **270F**
Le nec plus ultra. Très gros contacteurs, boitier transparent, assez dur à manier. A réserver aux gros costauds.

JOYSTICK COBRA **495F**
Le monstre. 2 kg, 30 cm de haut. Une manette de Mirage. La folie complète. Absolument génial, à essayer d'urgence chez GENERAL.

JOYSTICK CAMERICA **695F**
Joystick à infrarouge, sans fil, efficace jusqu'à 6m. Superbe design.

TUNER TV

Tuner TV TETRAN **1190F**
OFFRE IMBATTABLE. Ce tuner PAL/SECAM 20 canaux se branche sur le moniteur de votre CPC 464 ou 6128. Il transforme votre moniteur en TV. Ampli avec haut parleur intégré dans le tuner. Génial.

TELEMATIQUE

MENTEL CPC **450F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Le Minitel malin. Emulateur Minitel avec transport des fichiers. Se connecte sur votre Minitel dont il utilise le modem en émulateur. Gestionnaire de pages videotex, il permet la consultation, la gestion et l'impression. Le transfert de fichiers vous permettra d'envoyer ou de recevoir des fichiers sélectionnés par vous ou même, des disquettes entières, exploitables immédiatement.

KENTEL CPC **580F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Kentel est un serveur vidéotex monovoie. Il dispose d'un logiciel de création de serveur avec éditeur de pages vidéotex, sauvegarde de pages, mots clefs, catalogue etc. Il est équipé d'une messagerie avec boîte aux lettres (BAL), d'un détecteur de sonnerie. Ce logiciel très complet est parfait pour construire un serveur de qualité.

PENTEL CPC **680F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
L'artiste du Minitel. Pentel est un véritable outil graphique qui vous permettra de composer facilement des pages pour votre serveur. Il s'agit en fait d'un puissant outil de dessin. C'est le complément total de Kentel, ce dernier pouvant cependant être utilisé sans Pentel.

MODEM DIGITELEC DTL 2000 ..... **1490F**
Pour CPC 464/6128. Modem Norme DTL 23. Permet l'accès aux services de type TELETEL. Emulation Minitel, communication half duplex possible entre deux ordinateurs et le téléchargement des programmes.

Modem DIGITEL DTL2000 Plus **1990F**
(pour CPC 464/6128). Le DTL PLUS permet de communiquer sous les modes V21-V23, c'est-à-dire sous tous les types de modulation FSK existant actuellement. On peut donc accéder à Transpac et à des réseaux spécialisés.

MODEM DIGITELEC DTL 2100 ..... **2750F**
Le DTL 2100 est un modem intelligent, c'est-à-dire qu'il sait dialoguer avec le micro ordinateur ou le terminal auquel il est raccordé, ce qui permet de le configurer facilement. De plus, il est multimodes : V21, V23, V25 bis ou CCIT. L'appel et la réponse entièrement automatiques permettent au modem de fonctionner de façon tout à fait autonome, sans aucune intervention humaine.

MERCITEL CPC 1 ..... **1290F**
(logiciel interface + câble)
Transforme votre CPC en Minitel à la condition que vous possédiez un Minitel. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive et une impression sur imprimante des pages Minitel.

MERCITEL CPC 2 ..... **2590F**
Identique à CPC 1, sauf qu'il ne nécessite pas de Minitel, puisqu'il est fourni avec un modem.

MERCITEL CPC 2 R **3390F**
C'est le CPC 2 muni d'une réponse automatique, ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.

LES HOUSSES

(pour claviers, moniteurs et unité disquette)
Nos housses sont en matière synthétique antistatique

HOUSSE CLAVIER 464	70F
HOUSSE CLAVIER 664	70F
HOUSSE CLAVIER 6128	70F
HOUSSE MONITEUR monochrome	70F
HOUSSE MONITEUR COULEUR	80F
HOUSSE CLAVIER 8256	70F
HOUSSE MONITEUR 8256	85F
HOUSSE UNITE DISQUETTE	55F
HOUSSE DPM 2000	80F
HOUSSE LX 80	80F
HOUSSE CENTRONICS	80F
HOUSSE OKIMATE 20	80F
HOUSSE FUJI PD 80	80F

RUBANS IMPRIMANTES

Nous tenons sur stock la plupart des modèles de rubans de diffusion courante. Leurs prix vont de 45 à 120 F selon modèle. Consultez-nous.

RAMES PAPIER

RAME PAPIER NON ZONÉ **69F**
500 feuilles format A4, bandes caroll détachables

RAME PAPIER NON ZONÉ **99F**
500 feuilles format A3, bandes Caroll détachables

RAME ETIQUETTES 12x3 cm **85F**
le 1000 sur paravents bandes Caroll

CABLES DE LIAISON

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

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

CABLE FD1 ..... **175F**
Ce câble permet de raccorder l'unité de disquette FD1 à un CPC 464 ou 6128.

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC **60F**
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 câblage de fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce hifi, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464 ..... **135F**
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.

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

CABLE RALL. (2 M) JOYSTICK **70F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HI FI **60F**

ENTRETIEN

BOMBES AEROSOL

COMPUNETT **99F**
Nettoyeur des écrans d'affichage, des parties en verre et en plastique, des claviers. Ne laisse aucun dépôt.

PRINTER 66 ..... **95F**
Nettoyeur d'imprimantes. S'applique sur les têtes d'impression et les chemins de bandes. Elimine les résidus de métal, les graisses et les huiles résinifiées.. Produit étonnant qui est pratiquement indispensable pour chaque imprimante.

DISQUETTE DE NETTOYAGE 3" **149F**
Avec son liquide. S'introduit dans le lecteur de disquette. Nettoie les têtes du lecteur.

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

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

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464 ..... **75F**
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.

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES **179F**

Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de règler 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 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 de déplacer la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.

FILTRES ECRANS

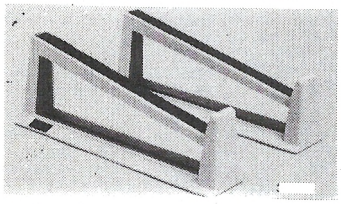
POUR MONITEUR MONOCHROME GT 65 ..... **160F**
pour 464 et 6128

POUR MONITEUR COULEUR CTM 644 ..... **190F**
pour 464 et 6128

Le filtre écran n'est pas en verre organique mais en tissu. Il est situé devant l'écran de votre ordinateur auquel il est fixé par son cadre avec des pastilles autocollantes. Ce tissu est constitué d'une trame en micromailles qui arrêtent les rayons obliques de la lumière ambiante qui se réfléchissent généralement sur l'écran de votre moniteur. Les caractères sont alors plus nets car ils sont dépourvus du halo qui les entoure généralement. La trame en nylon est conductrice et permet d'écouler les charges statiques qui s'accumulent sur la surface de l'écran. Le filtre écran peut être comparé aux grilles antidiffusantes utilisées en radiologie pour améliorer la netteté des clichés. L'entretien du filtre écran est très simple. Il se fait à l'aide d'un simple chiffon sec, non pelucheux.

SUPPORT ECRAN ORIENTABLE ... **250F**
Support écran orientable à 360° de latitude et 20° de longitude. Très pratique.

UNIVERSAL PRINTER STAND **250F**



Support universel pour tout type d'imprimante. Permet de ranger la rame de papier sous l'imprimante.

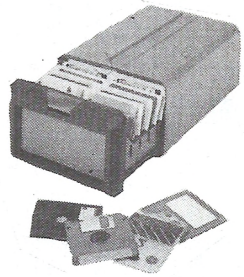
BOITES DE RANGEMENT

DD 14 ..... **29F**
Boite de 10 disquettes 3". Coloris gris.

YUD 35 ..... **29F**
Boite de 10 disquettes 3". Transparente.

DS 40L sans clé **69F**
DS 40L avec clé **99F**
Boite 40 disquettes 3" avec intercalaires et couvercle transparent.

MEDIABOX POSSO **139F**
Boite de 40 à 150 disquettes 3" avec intercalaires.



C'est, de loin, la boîte la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboîter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70F peut être montée en option ainsi que des intercalaires supplémentaires.

YA 6090 sans clé **129F**
YA 6090 avec clé **149F**
Boite 90 disquettes 3" avec intercalaires et couvercle transparent.

JET EXECUTIVE **119F**
Pochette 20 disquettes 3" type sacoche.

EXTENSIONS MÉMOIRES

EXTENSION VORTEX 256 Ko **1190F**
Extension mémoire pour 464/664/6128. Se présente sous la forme d'un circuit imprimé qui s'insère à l'intérieur du CPC. Vous pouvez alors travailler avec des programmes professionnels tels que DBase II, Multiplan, Wordstar etc. Vous pouvez travailler avec une RAM virtuelle ultra rapide sous CPM 2.2.

EXTENSION VORTEX 512 Ko **1590F**
Ses caractéristiques sont identiques à la précédente, mais en 512 Ko.

EXTENSION DK TRONICS 64 Ko **499F**
Pour CPC 464 et 664. Se présente sous la forme d'une cartouche emboîtable dans le port d'extension. Permet d'accéder à CPM.

EXTENSION DK TRONICS 256 Ko **999F**
Pour CPC 464 et 664. Se présente sous la forme d'une cartouche emboîtable dans le port d'extension. Permet d'accéder à CPM.

EXTENSION DK TRONICS 256 Ko **999F**
Pour CPC 6128. Se présente sous la forme d'une cartouche emboîtable dans le port d'extension. Permet d'accéder au CPM.

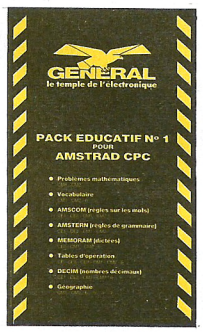
STATION MICRO AMSTRAD

Pour les heureux possesseurs d'un micro AMSTRAD 464 ou 6128 équipé d'un moniteur couleur CTM-644, pour un prix très attractif, GENERAL leur propose :
UN ADAPATATEUR TELEVISION pour regarder leurs émissions favorites sur le moniteur couleur de leur micro ;
UN RADIO REVEIL PO/GO/FM pour se réveiller en musique, en rythme, de bonne humeur ;



UN JOYSTICK pour jouer (à deux si vous en avez déjà un) aux mille jeux disponibles sur les micros Amstrad ;
15 PROGRAMMES DE JEUX PALPITANTS
UN BUREAU pour ranger le tout, en gardant votre micro toujours prêt à jouer.
Compte tenu de la relative pénurie de ce produit, nous vous conseillons vivement de le réserver au magasin avant les fêtes de Noël !
OFFRE LIMITÉE **1290F**

PACK EDUCATIF



pour AMSTRAD CPC avec lecteur disk - Problèmes mathématiques (CM1/CM2) - Vocabulaire (CM1/CM2/6e/5e - Amscom, règles sur les mots (CE1/CE2/CM1/CM2) - Amstern, règles de grammaire (CE1/CE2/CM1/CM2) - Memoram, dictées (CE2/CM1/CM2/6e) - Tables d'opération (CP/CE1/CE2/CM1/CM2/6e) - Decim, nombres décimaux (CE1/CE2/CM1/CM2/6e/5e) - Géographie (CM1/CM2/6e/5e/4e/3e).
195F au lieu de 295F

COURS AUTOFORMATION



PRINCIPAUX SUJETS TRAITÉS : Tout sur une bonne utilisation du clavier - La première instruction - Aide à la programmation - Introduction au basic - Couleurs et graphismes - production du son - Le lecteur de disquettes : disquettes, formattage, noms de fichiers, programmes sous forme de fichier ASCII, programmes protégés, sauvegarde de zones de la mémoire, fusion de programmes, suppression de fichiers, comment changer le nom des fichiers...
OFFRE SPECIALE POUR CPC 6128
195F au lieu de 345F

LES CPC VERSIONS PERSONNALISÉES GENERAL

A CPC 6128 COULEUR + TUNER PAL/SECAM TETRAN **4790F**
B CPC 6128 COULEUR + SYNTHE TECHNIMUSIQUE **4085F**
C CPC 6128 COULEUR + IMP. CITIZEN 120D **5290F**
D CPC 6128 COULEUR + SOURIS AMX **4290F**
E CPC 6128 COULEUR + LECTEUR DISK FD1 ..... **5290F**
F CPC 6128 + IMP. AMSTRAD DMP 2160 ..... **5290F**
G CPC 464 COULEUR + LECTEUR DISK DD1 ..... **3490F**

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

GESTION D'ENTREPRISE
Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de ...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéressa particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

MASTERFILE
Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MASTERCALC SEMAPHORE
Disq. 8470 **290 F**
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

MICROSCRIPT
Cass. 8431 **241 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux veticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

POCKET BASE
Disq. 8122 **700 F**
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiqueront progressivement tout ce que vous devrez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

POCKET CALC
Disq. 8124 **450 F**
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarythmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaître.

TASWORD + MAILMERGE
Disk. 8472 **340 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TEXTOMAT
Disq. 8385 **450 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

AMX MAGAZINE MAKER
Cassette **1759 F**
AMX MAGAZINE est un système complet d'édition compatible avec l'interface de digitalisation ROMBO.

AMX PAGEMAKER (français)
Disquette **750 F**
Logiciel d'édition électronique sur CPC. Permet d'insérer du texte et des dessins pour réaliser bulletins, notices, affiches, etc... Fonctions complètes de mise en page, écriture en colonnes, justification, centrage. Nombreuses polices de caractères disponibles, avec la possibilité de définir vos propres polices. Permet d'intégrer des fichiers chargés à partir d'autres programmes de traitement de texte ou de dessin et même des images digitalisées à partir d'une source vidéo ou scanner.

FACT CAISSE DETAIL
Disquette **1399 F**
Encore un logiciel professionnel de chez LOGICYS. Bien adapté aux commerces et aux PMI. Editez vos factures, tenez votre caisse journalière, hebdomadaire, mensuelle. Tenez votre livre de caisse sur 6128. Très performant.

PAYE
Disquette **590 F**
Ce logiciel de chez LOGYS édite automatiquement les bulletins de paye en fonction des données introduites. Convient pour une entreprise comportant jusqu'à 50 salariés. Permet également d'éditer le journal des payes et calcule les différentes charges salariales et patronnales.

SCRIBE
Disquette **165 F**
Petit traitement de texte pour débutant de chez LOGYS.

LA SOLUTION
Disquette **950 F**
Compilation de 3 logiciels dè MICRO APPLICATIONS : Calcumat, Datamat et Textomat.

SYSTEM EXPERT
Disquette **360 F**
Pour ceux qui ont des diagnostics, des études à réaliser et qui souhaitent s'initier à l'intelligence artificielle, SYSTEM EXPERT de LORICIEL constituera une bonne base de réflexion et certaines applications sont possibles.

LES JOURNAUX SUR DISQUETTE

FLOOPY N° 1
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

FLOOPY N° 2
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

FLOOPY N° 3
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

FLOOPY N° 4
Cassette **38 F** Disquette **69 F**
Journal sur disquette 3 pouces pour AMSTRAD avec des informations, des petits programmes de jeux, des utilitaires. Une formule qui remporte un vif succès.

NOUVEAUTES LOGICIELS POUR CPC

LES JEUX D'ARCADE

ARKANOÏD
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Sans commentaire. Le meilleur jeu d'arcade sur CPC. Jeu de balles sur 33 tableaux dont on ne se lasse jamais.

ARKANOÏD II
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Casse-brique original avec dédoublement de balle. Raquette grossissante ou rétrecissante et plein d'effets spéciaux. Beaucoup vendu. Un des meilleurs casse-briques sur CPC.

BEYOND THE ICE PALACE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Vous devez repousser l'ennemi à l'aide d'une flèche magique. C'est un jeu d'échelle et de plateau. Très traditionnel et intéressant à jouer.

BIONIC COMMANDO
Cassette **129 F** Disquette **199 F**
Genre de jeu de plateau. Vous êtes le Bionic Commando qui doit sauver la terre des extra-terrestres. Votre bras bionique vous donne une force surhumaine. Beaucoup de tableaux. Jeu réellement original.

BOB WINNER
Cassette **150 F** Disquette **210 F**
Jeu d'adresse et de combat qui se déroule dans plusieurs capitales du monde. Les types de luttes auxquels vous devez vous soumettre vont de la savate au Kung Fu et votre joystick sera soumis à rude épreuve. L'animation et les couleurs sont excellentes, de même que la multiplication des mouvements. Un des meilleurs jeux sur CPC.

BUBBLE BOBBLE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
L'éditeur a réalisé le chef-d'œuvre "Arkanoïd". Bub et Bob, deux brontosaures, se déplacent dans 100 salles différentes. Beaucoup d'ennemis. Très original. Couleurs et graphismes superbes. Personnages très facile à manipuler. Un des meilleurs jeux sur CPC.

CHARLIE CHAPLIN
Cassette **115 F** Disquette **175 F**
Jeu d'arcade où Charlie Chaplin entre dans 7 tableaux de la vie courante.

L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Jeu d'arcade tiré du célèbre film d'action. Cette nouvelle version est une nouvelle aventure à vous couper le souffle.

FIRE AND FORGET
Cassette **129 F** Disquette **169 F**
Vous pilotez la fabuleuse Thunder Master, la super auto qui déblaye tout sur son passage. Vous devez détruire des chars, des mines, des hélicos, des blockhaus etc... Beaucoup de tir en perspective, on peut jouer à deux simultanément. Très bon pour se défouler.

GAUNTLET II
Cassette **120 F** Disquette **169 F**
Animation, graphisme, bruitage, voix digitalisées. Du même niveau que le Manoir de Mortevielle. On peut même jouer à ce jeu à quatre, et si vous ne voulez pas vous faire tuer par le dragon, évitez de le réveiller.

HIGH EPIDEMY
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
A travers une ville décimée par une terrible épidémie, vous devez accomplir votre devoir, vacciner les derniers survivants avant qu'ils ne se transforment en affreux monstres. High Epidemy est un jeu d'action qui ne vous laissera aucun répit.

HMS COBRA
Cassette **299 F** Disquette **299 F**
Vous commandez un destroyer et vous voilà durant la guerre mondiale, en train d'escorter un convoi de navires alliés vers Mourmansk. A vous d'arriver avec le moins de pertes possibles, malgré les sous-marins, avions et cuirassés ennemis. Scénario très intelligent.

HOT SHOT
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Jeu d'arcade futuriste, mélangant combat et flipper électronique. 5 niveaux différents, 5 jeux différents. Vous devez gagner pour survivre.

IKARI WARRIORS
Cassette **120 F** Disquette **150 F**
Vous pilotez un tank et vous devez sauver un général détenu en pleine jungle. Beaucoup d'obstacles et de nombreux ennemis s'opposent à vous. Scrolling vertical et on peut y jouer à deux. Grand classique.

IMPACT
Cassette **120 F** Disquette **190 F**
Casse briques redéfinissable. Vous pouvez créer jusqu'à 48 écrans différents. Jeu très complet.

LA PANTHERE ROSE
Disquette **205 F**
Elle est majordomme dans une splendide demeure. La nuit, elle cambriole. L'inspecteur Clouzeau va essayer de la coincer. Superbes graphismes et animation. Bonne musique.

MASTER OF THE UNIVERSE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Heman doit retrouver 8 accords en vu d'activer la clef cosmique et sauver la terre de Skeletor. Le personnage tire à la manière de Gauntlet. Très beau graphisme pour un jeu bien connu.

MICKEY MOUSE
Cassette **115 F** Disquette **175 F**
Beaucoup d'épreuves vous attendent. Vous êtes armé d'un pistolet à eau et d'un maillet et lutter contre les monstres qui hantent le chateau de Disneyland. Jeu solidement conçu et de grande qualité graphique.

NIGHT RAIDER
Cassette **115 F** Disquette **169 F**
A travers ce logiciel, vous rencontrez tous les aspects d'une grande bataille, stratégie, simulation, action. Le réalisme du graphisme vous permet toutes les manœuvres. Votre but : détruire le Bismarck à bord de votre bombardier.

OVERLANDER
Cassette **119 F** Disquette **175 F**
Genre de Mad Max. Vous avez un véhicule qui, armé jusqu'aux dents, transporte des marchandises entre les différentes villes. Mais les routes sont très mal fréquentées en l'an 0. Pourrez-vous survivre ? Très intéressant.

OFF SHORE WARRIOR
Cassette **150 F** Disquette **190 F**
Super jeu d'arcade et de simulation d'Off Shore. Ce jeu, dans le style des arènes nautiques, aux dimensions impressionnantes peut vous apporter la gloire ou la mort.

PREDATOR
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Vous vous battez seul en pleine jungle contre d'innombrables soldats ennemis et contre des animaux sauvages, avec des fusils et des grenades. Scrolling horizontal. La tableau du haut affiche les scores. Nombreux tableaux, beau graphisme. En quelques sorte un Must.

SPACE RACER
Cassette **150 F** Disquette **200 F**
Vous pilotez un scooter de l'espace et vous êtes engagé dans une course sur un circuit bordé de pylones. Un rail électronique permet d'économiser votre carburant. Vous pouvez bousculer vos ennemis et même les terraser d'un coup de laser. Très violent et très sportif. Spectaculaire également.

SUPER HANG ON
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Rappelant le super jeu de café de course de moto, vous en retrouverez le graphisme et la vitesse. 4 pistes différentes, 4 niveaux vous permettent de concourir à plus de 280 km/h sur tous les continents..

TARGET RENEGADE
Cassette **115 F** Disquette **175 F**
En combattant, frayez-vous un chemin à travers les allées sombres, les parking et affrontez les infames skinheads et autres bandes terrifiantes. Tout ceci vous conduira vers M. Big et l'ultime affrontement. Le réalisme des graphismes et de l'animation vous font vivre une course effrené pleine de rebondissement..

1943
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Au cœur de la 2e guerre Mondiale, au large des côtes des îles Midway, face aux japonais. Vous êtes aux commandes d'un magnifique P38 disposant de 6 armes secrètes. Vous allez pouvoir revivre cette bataille contre le cuirassé Yamato. Célèbre.

LES JEUX D'AVENTURE

ANNEAU ZENGARA
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
Magnifique jeu d'aventure graphique. Votre rôle est de fabriquer le plus vite possible un vaccin contre la folie.

BOBO
Disquette **220 F**
Bobo est le bagnard bien connu de la collection Spirou qui ne pense qu'à s'évader. Vous êtes ce dernier. Vous vivez la vie de prison, ses corvées etc... Au terme de différentes épreuves, vous devez vous évader. Vous êtes repris et vous êtes mis dans une cellule où tout le monde ronfle. Il va falloir bercer vos compagnons, pour qu'ils cessent de ronfler. Très amusant.

CRASH GARRET
Disquette **230 F**
Vous êtes un anti héros et c'est une sorte de jeu de rôle, où vous devez choisir différentes options. Nombreuses aventures et intrigues. Ere Informatique nous a gratifié d'un excellent soft en français.

CONSPIRATION
Cassette **160 F** Disquette **195 F**
Ce logiciel est une grande ballade à travers l'histoire des Chouans, désireux de restaurer la royauté en France. Vous aussi, vous devez choisir entre le roi et la révolution. Serez vous espion du roi ou héros de la révolution. Le superbe graphisme vous fait revivre cette époque mouvementée.

GAUNTLET II
Cassette **120 F** Disquette **169 F**
Vous dirigez 4 héros qui chacun ont des pouvoirs différents. Jeu de donjons, dragons, énigmes, clefs, trésors, amulettes, etc... Un des Best Seller sur CPC.

GUADALCANAL
Cassette **105 F** Disquette **159 F**

HURLEMENT
Disquette **180 F**
Tiré du célèbre film d'horreur, vous retrouvez les principaux acteurs. A vous de retrouvez les malfaiteurs, qui ont attaqué un fourgon chargé de lingots d'or. Le graphisme en 3 dimensions est fantastique.

IMPOSSIBLE MISSION II
Cassette **110 F** Disquette **169 F**
Atombendeur, le savants fou, veut détruire l'humanité. vous avez 8 heures pour le neutraliser. Nombreux tableaux, actions très sportives. On ne s'ennuie pas. Très bon graphisme. Encore un chef-d'œuvre de chez Epyx.

L'ANGE DE CRISTAL
Cassette **160 F** Disquette **229 F**
Il s'agit de la suite du fabuleux Crafton et Xung. Crafton l'androide et Xung le podocephale sont envoyés sur une planète pour une nouvelle mission. Vous retrouverez les graphismes, animations et bruitages du premier logiciel. Beaucoup de tableaux et pas mal de stratégie.

LA CHOSE GROTEMBURG
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
Grand jeu d'aventure graphique, qui vous amène dans un univers hostile où l'humour et l'horreur s'affrontent et ou votre sens de la déduction sera mis à rude épreuve. A vous de découvrir pourquoi les habitants du village meurent les uns après les autres.

LA MARQUE JAUNE
Cassette **260 F** Disquette **299 F**
La fameuse BD avec Blake et Mortimer. Intrigue policière, aventures en tout genre. D'ailleur, le BD est jointe au logiciel. Nombreux tableaux. Excellente sonorisation, pas mal de jeux pas trop compliqués. Un logiciel assez facile.

LA MASCOTTE
Disquette **175 F**
Fifi, la mascotte du régiment, est perdue. Il vous faut la retrouver. Dans la même veine qu'Astérix et Blueberry, les tous jeunes apprécieront beaucoup ce jeu pas trop difficile.

LES PASSAGERS DU VENT I
Cassette **299 F** Disquette **299 F**
Fondé sur la célèbre BD de F. Bourgeon, ce jeu d'aventures fait surtout penser à un jeu de rôle. Une aventurière et un marin breton parcourent le monde. L'une pour retrouver son titre et l'autre son honneur. Ils vont traverser des pays étrangers peuplés de créatures hostiles. C'est un programme très agréable et pas trop difficile.

LES PASSAGERS DU VENT II
Cassette **299 F** Disquette **299 F**
C'est la suite du I. Nous sommes en Afrique. Le jeu est beaucoup plus difficile. On ne sait pas toujours où on en est, sauf lors de la mort de l'un des personnages, qui vous indique que vous avez échoué quelque part.

MACH 3
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
A bord de votre vaisseau spatial, vous devez sauver votre fiancée ensorcelée par un sorcier. Vous combattez de nombreux ennemis, supportez une attaque de robots etc.. Loriciel, le grand éditeur français a signé là un logiciel de qualité. Au moins aussi bon que Sapiens.

MASTERS OF THE UNIVERSE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Jeu d'aventure graphique tiré du film et de la célèbre bande dessinée. Gremlins, la maison d'édition bien connue, vous emmènera dans des aventures très variées. Ce jeu est à recommander pour les plus jeunes.

MEWILO
Disquette **220 F**
Vous êtes para-psychologue et vous devez lutter contre un zombi qui frappe les murs d'une maison. Coktel Vision a encore réalisé un petit chef-d'œuvre. Vous visitez la Martinique et vous pénétrez dans l'univers créole. Beaucoup d'atmosphère.

OVERLANDER
Cassette **115 F** Disquette **175 F**
Les radiations du soleil ont détruit la surface de la terre. Votre rôle est de relier les dernières cités par les derniers autoroutes et réseaux souterrains restant.

PIRATES
Disquette **169 F**
Simulation extraordinaire de l'armada espagnole du 17e siècle. Vous décidez d'opérer des raids sur les galions chargés de trésors. Grâce aux merveilleux graphismes, vous naviguez à travers les Caraïbes, pillez les villes, accumulez ou perdez de fabuleuses fortunes.

PLATOON
Cassette **100 F** Disquette **150 F**
Jeu d'aventures graphiques. Vous êtes un soldat dans la jungle et des ennemis vous tendent des embuscades. Nombreuses péripéties. Tiré du film d'Oliver Stone, ce logiciel vous fera connaitre de nombreuses aventures. Documentation en français.

QIN
Disquette **255 F**
Jeu d'aventures orientales tout a fait dans la lignée des jeux de Ere. Soit un excellent graphisme, une animation hors pair et un excellent scénario.

RASTAN
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Rastan évolue dans un monde dangereux et doit se battre contre des sorciers aux pouvoirs maléfiques. Le lion crachant du feu, des chauves-souris, des serpents, des morts vivants et bien d'autre monstres.

THE BARD'S TALE
Disquette **229 F**
Six personnages s'unissent pour vaincre Mandar, le terrifiant sorcier qui s'est emparé de la ville de Shenrae Brae. A vous la victoire ou la mort. Jeu de rôle, passionnant et excellent graphisme.

THE TRAIN
Cassette **149 F** Disquette **200 F**
Revivez le célèbre film. Emparez vous d'un train ennemi, les allemands vous ont repéré, échappez à la Luftwaffe tout en conduisant la locomotive à vapeur. Superbes graphismes.

TROOL
Cassette **109 F** Disquette **169 F**

VINDICATOR
Cassette **100 F** Disquette **169 F**
Sur une terre dévastée par des forces étrangères, un homme doit faire face à l'ultime ennemi. Bravant les dangers, se frayant un chemin à travers un décor sauvage rempli de gardiens mutants, arrivera-t-il sain et sauf au sanctuaire du Souverain des Ténèbres ?

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE
Disquette **210 F**
Adaptation d'après Jules Vernes. Jeu d'acrade, aventures et péripéties en tout genre. On ne s'ennuie pas avec le professeur Otio Von Lidenborck. Les commandes se font essentiellement à la souris. Conviendra aussi aux jeunes possesseurs de machines.

LES SIMULATIONS DE PILOTAGE

ATF
Cassette **105 F** Disquette **140 F**
Simulateur de vol en 3D. Montez à bord de l'avion du siècle et engagez vous sur le territoire ennemi. ATF est une combinaison unique en son genre de l'action dans les galeries de jeu tridimensionnels et de stratégie militaire.

CRAZYCARS
Cassette **135 F** Disquette **175 F**
Course de voitures en 3D de style arcade. Ça va très vite et le réalisme des voitures est parfait. De plus, pouvoir conduire l'une des plus fabuleuses voitures du monde pour le prix d'un logiciel, c'est donné.

F15 STRIKE EAGLE
Cassette **115 F** Disquette **169 F**
Vous êtes pilote de F15. C'est le plus fabuleux engin de guerre du monde, nombreuses missions. Sur le Golf Persique et la Lybie entre autres. Systèmes d'armes au grand complet. A vous les combats tournoyants et les ressources à Mach II. Le Best Seller des simulateurs de pilotage..

GEE BEE AIR RALLY
Cassette **129 F** Disquette **179 F**
Vous pilotez un avion de course à Reno et vous devez zigzaguer entre des pylones et faire éclater des ballons. Excellente fabrication américaine. Très beau graphisme. Variété quasi infinie de difficultés puisqu'il existe 256 niveaux.

GUNSHIP
Cassette **170 F** Disquette **220 F**
Vous êtes aux commandes du plus puissant hélicoptère de combat l'"Apache AH 64". Vous pilotez, vous combattez en détruisant des chars, tir au missile. Fiche d'identification des différents modèles de chars. Tableau de bord hyper-réaliste. Un vrai bijou.

HUNT RED FOR OCTOBER
Disquette **199 F**
Meilleur jeu de stratégie et de simulation de sous-marins. Vous pilotez le 1er sous-marin soviétique de la nouvelle génération, équipé d'un nouveau système de détection. Votre mission est d'atteindre les USA.

NIGEL MANSEL
Cassette **125 F** Disquette **200 F**
Pilotez la voiture de formule I de Nigel Mansel, maitrisez complètement la voiture et ses possibilités : turbo vitese, trajectoire. La meilleure simulation de course de voiture.

OUTRUN
Cassette **119 F** Disquette **175 F**
Vous pilotez une superbe Testarossa et vous voyagez en compagnie d'une ravissante blonde. Le rêve en quelque sorte. Mais méfiez vous des autres voitures qui pourraient détruire votre précieux jouet. C'est le logiciel le plus vendu du genre. Demandez une démonstration.

ROAD BLASTERS
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Soyez prêt pour un jeu d'action rapide et excellent. Vous partez pour une course où seule votre rapidité au combat vous permettra de survivre. Surveillez les points de contrôles, le plein de carburant sera fait.

SILENT SERVICE
Cassette **119 F** Disquette **159 F**
Simulation de pilotage de sous-marin. On peut naviguer, tirer des torpilles, tirer à la mitrailleuse, examiner les machines, l'état du sous-marin, lancer des défis, etc... Les ennemis sont les bateaux et il faut les détruire sans qu'il puisse à leur tous vous couler. Un classique du genre.

SPACE RACER
Cassette **150 F** Disquette **200F**
C'est la dernière course dans un monde décadent, les jeux de la Rome antique ressurgissent, avec leur public assoiffé de sang. Vous participez à cette course dont un seul ressortira vivant. Graphismes superbes dans l'espace.

LES SIMULATIONS DE SPORTS

BIVOUAC
Disquette **195 F**
Simulation d'alpinisme. A vos crampons. Différentes courses selon vos compétences. Une des meilleurs simulation de sports à ce jour. Rien ne manque. Ex : piquets, broches à glace, mousquetons, etc.. Très réaliste. A vous l'air des cimes.

DIEUX DE LA MER
Cassette **135 F** Disquette **200 F**
Simulateur de ski nautique. Vous disputez 3 épreuves : le saut, le slalom et les figures. Les règles respectent les règles du ski nautique,.

DALEY THOMSON'S
Cassette 119 F Disquette 169 F
Une des meilleures simulations sportives sortie à ce jour. Réalisez votre propres scores dans différentes épreuves : athlétisme, saut à la perche, lancer du poids et disque, javelot, haltérophilie. Séoul est à votre portée.

GRAND PRIX 500 CC
Cassette 160 F Disquette 200 F
Le plus fabuleux logiciel de pilotage de motos. Vous disputez la plupart des grands prix. Votre engin a 4 vitesses, un accélérateur et un frein. Les courses ont lieu sur 9 tours contre l'ordinateur ou contre d'autres joueurs. Le logiciel à posséder actuellement.

GARY LINEKERS SUPER SKILLS
Cassette 109 F Disquette 169 F
L'entraineur d'une équipe de football a mis en place tout un programme d'entrainement qui améliorera votre forme : contrôle de balle, vivacité et précision. Pouvez-vous montrer à la fois mentalement et physiquement plus agile et alerte.

PETER BEARDSLEY'S FOOT
Cassette 110 F Disquette 189 F
Partez avec toutes vos chances dans ce tournoi international qui regroupe les meilleures équipes de football européennes. Très bonne animation, les tacles, dribbles et tirs font la joie des supporters.

STREET FIGHTER
Cassette 115 F Disquette 175 F
Jeu de combat contre les méchants du monde entier. Vous avez 17 mouvements pour diriger votre personnage, mais les adversaires sont très costauds. Des tas de types de combats possibles. Excellents graphismes.

SUPERSKI
Cassette 150 F Disquette 195 F
4 épreuves de ski de neige : le slalom, la descente, le saut à ski et le géant. Représentation en 3D, mode entrainement ou compétition. Peut se jouer jusqu'à 6 joueurs. Très bon logiciel de l'excellente maison d'édition Microids.

LES JEUX DE SOCIÉTÉ

DES CHIFFRES DES LETTRES
Cassette 200 F Disquette 260 F
Ils s'agit ni plus ni moins de l'émission de jeu TV bien connue. Excellent entrainement pour ceux qui veulent passer à la TV. Dans ce jeu également un pendu intégré.

TRIVIAL POURSUIT
Cassette 245 F Disquette 300 F
Le célèbre jeu de société sur ordinateur. Jeu de culture générale avec des cartes à tirer et réponses vous faisant avancer, comme un jeu de l'oie. Pour les longues soirées d'hiver.

LES LOGICIELS EDUCATIFS

A LA DECOUVERTE DE L'HOMME
Disquette 195 F
Découvrez le fonctionnement du corps humain. Logiciel de sciences naturelles très complet. Il est équipé d'un dictionnaire des mots rencontrés. De nombreuses illustrations le rendent intéressant. A partir de 12 ans.

A LA DECOUVERTE DE LA VIE
Disquette 195 F
Classe de 6e et 5e. Ce logiciel emmènera vos enfants à la ferme, dans la forêt, au jardin et à la mer. Nombreux schémas et jeux de questions-réponses.

AU NOM DE L'HERMINE
Disquette 220 F
Cours d'histoire sur le moyen âge, présenté sous la forme d'un jeu d'aventure. Très bien réalisé.

ENIGME A OXFORD
Disquette 225 F
Logiciel de perfectionnement à l'anglais, pour les classes de 4e à la seconde. Enigme policière à résoudre. Encore un bon logiciel de chez Coktel Vision.

LA FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTTE
Disquette 195 F
Logiciel de lecture. Le bambin peut éduquer sa mémoire, développer son vocabulaire, mesurer ses performances en vitesse de lecture et faire travailler son imagination. Bon logiciel pour 6 à 8 ans, de chez Coktel Vision.

GEOMETRIE
Disquette 225 F
Trois options : dessins géométriques dans le plan, études des tranformations dans le plan avec similitude, translation, homothétie, symétrie. Dessin géométrique dans l'espace. Excellent support de cours.

L'ANNIVERSAIRE DE BOBBY
Disquette 175 F
De 3 à 5 ans.

LA BOSSE DES MATHS
Disquette 195 F
Programme de 5e sur la géométrie, les calculs décimaux et les fractions. Logiciel présenté sous forme d'un livre d'images animées. Très vivant.

MATH 6e
Disquette 199 F
Ce logiciel comprend : les 4 opérations, les calculs sur les fractions, les suites proportionnelles, les pourcentages, la symétrie orthogonale, les sommes et différences dans Z.

MATH 5e / 4e
Disquette 199 F
Logiciels de chez Micro C : algèbre pour la 5e, décomposition des nombres premiers, décomposition d'un entier naturel. Programme de 4e : les rationnels et les équations et inéquations dans R. Math 5e et 4e est très efficace.

OBJECTIF EUROPE
Disquette 195 F
Logiciel de géographie pour la 4e et la 3e. Il concerne l'Europe agricole, politique, économique, etc... Nombreuses cartes et exercices commentés et corrigés.

OBJECTIF FRANCE
Disquette 195 F
Logiciel de géographie sur la France. Très complèt. Aborde l'agriculture, l'industrie, la politique, etc... Pour les classes de 4e et 3e.

OBJECTIF MONDE
Disquette 195 F
Climat, faune, flore, etc... Exercices corrigés. Logiciel pour la classe de 6e.

OBJECTIF MONDE II
Disquette 195 F
Logiciel d'histoire et géo. Vous êtes un homme d'affaires et vous voulez vous établir en Afrique, en Asie et en Amérique Latine. Vous visitez les pays et avec de nombreuses cartes coloriées, vous apprenez la géo et l'histoire de ces pays. Très vivant.

PLAY BAC
Disquette 240 F
Révision du bac sous forme de questions et réponses pour 1 à 6 joueurs. Il s'agit d'une sorte de jeu de l'oie, où les cases représentent des questions. Assez difficile.

SAC A DOS
Cassette 280 F Disquette 280 F
Educatif de niveau maternelle (3 à 6 ans). Edité par le merveilleux établissement de jeux éducatifs Carraz. La disquette contient 5 jeux. Nombreuses options en fonction du niveau recherché. Le logiciel indispensable, tant il est complet et intelligement réalisé.

VISA POUR HYDE PARK
Disquette 220 F
Logiciel d'anglais présenté sous forme de jeu d'aventure. Pour ceux qui débutent en Anglais.

LES COMPILATIONS

GOLD SILVER BRONZE
Cassette 169 F Disquette 259 F
WINTER GAMES, SUMMER GAMES I, SUMMER GAMES II. 23 épreuves sportives olympiques.

COLLECTION LEADERBOARD
Cassette 169 F Disquette 239 F
LEADERBOARD, LEADERBOARD TOURNAMENT, WORLD CLASS LEADERBOARD.

ARCADE ACTION
Cassette 169 F Disquette 259 F
BARBARIAN, RENEGADE, SUPERSPRINT, RAMPAGE INTERNATIONAL, KARATE II.

GEANT ARCADE
Cassette 169 F Disquette 259 F
ROAD RUNNER, INDIANA JONES, RAYGAR, GAUNTLET.

GOLDHIT III
Cassette 169 F Disquette 259 F
TRANTOR, SOLOMON KEYS, WORLD CLASS, LEADERBOARD, BRAVE STAR, RAMPAR, CAPITAIN AMERICA.

GREMLINS
Cassette 169 F Disquette 259 F
MASK I, MASK II, DEATHWISH III, BASIL DETECTIVE, DEFLEKTOR, JACK THE RIPPER II.

COLLECTION KONAMI
Cassette 169 F Disquette 259 F
JACKAL, SHAOLING ROAD, REMESIS, JAIL BREACK, YIE AR KUNG FU II, GREEN BERET, YIE AR KUNG FU I, HYPER SPORT, PING PONG, MICKIE.

TOP TEN COLLECTION
Cassette 130 F Disquette 190 F
SABOTEUR I, SABOTEUR II, SIGMA 7, CRITMASS AIRWOLF, FHANATOS, DEEP STRIKE, COMBAT LYNX, BOMBJACK II, TURBO.

TRESOR US GOLD
Cassette 129F Disquette 180F
GAUNTLET, LEARDER BOARD, INFILTRABLE, METRACROSS, ACE OF ACES.

ALBUM EPYX
Cassette 169 F Disquette 239 F
WINTER GAMES, WORLD GAMES, SUPER CYCLE, IMPOSSIBLE MISSION.

SUPERHITS II
Cassette 115 F Disquette 175 F
ARMY MOVES, MUTANTS, HEAD OVER HEALS, COBRA, WIZZBALL, TANK.

IMAGINE ARCADE HITS
Cassette 115 F Disquette 175 F
ARKANOID, GAME OVER, MAD MAX, LEGEND OF KAGE, SLAP FIGHT, YIE AR KUNG FU II.

ALBUM DIGITAL
Cassette 120 F Disquette 175 F
TOMAHAWK, FIGHTER PILOT, TRACER, NIGHT GUNNER.

GAME SET MATCH
Cassette 149 F Disquette 189 F
TENNIS, HYPERSPORT, BASEBALL, PING PONG, FOOT, KONAMIGOLF, BOXING, BILLARD, SUPERTEST.

LES PRIVES
Cassette 149 F Disquette 205 F
LA FORMULE, L'HERITAGE, L'AFFAIRE VERA CRUZ, L'AFFAIRE SYDNEY.

DEFIS DE TAITO
Cassette 139 F Disquette 199 F
TARGET RENEGADE, ARKANOID I, ARKANOID II, BUBBLE BOBBLE, FLYING SHARK, SLAP FIGHT.

KARATE ACE
Cassette 115 F Disquette 175 F
KUNG FU MASTER, BRUCE LEE, UCHIMATA, THE WAY OF TIGER, AVENGER, SAMOURAI, EXPLODING FIRST.

ACTION
Cassette 145 F Disquette 185 F

ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS
Cassette 95 F Disquette 139 F

AIR BORNE RANGER
Cassette 185 F Disquette 225 F

ECHELON
Cassette 89 F Disquette 139 F

FIRST AN THROTTLES
Cassette 85 F Disquette 139 F

FREEDOM
Disquette 195 F

MATAHARI
Cassette 139 F Disquette 189 F

MAXI BOURSE
Cassette 145 F Disquette 195 F

MONTE CRISTO
Disquette 195 F

PETER PAN
Disquette 160 F

GI HERO
Disquette 139 F

LIVE AND LET DIE
Disquette 139 F

MOTOR MASSACRE
Disquette 139 F

RAMBO III
Disquette 139 F

REX
Disquette 165 F

SAMOURAI WARRIOR
Disquette 139 F

SERVICE ACTION
Disquette 189 F

TERRIFIC LAND
Disquette 195 F

TYPHOON
Disquette 139 F

THE ALIMINATOR
Disquette 139 F

VICTORY ROAD
Disquette 139 F

WANDERER
Disquette 139 F

WHIRLIGIG
Disquette 139 F

LES PROFESSIONNELS

GESTION BANCAIRE
Disquette 250 F
CPC 6128. Ce logiciel de budget familial vous permet de gérer 10 comptes bancaires ou d'Epargne simultanément. Chaque compte peut comporter plus de 140800 opérations. Sortie sur écran et sur imprimante.

DESSIN TECHNIQUE
Disquette
CPC 6128. Ce logiciel permet de réaliser des shémas d'implantations et circuit électroniques en 99 minutes. Livré avec une bibliothèque importante de composants.

DISCOBOEL
Disquette 360 F
CPC 6128. Boite à outils indispensable pour vos disquettes, éditeur secteur, assembleur, desassembleur, formate aux formats Data, System, Paw, 208 K.

ADDES
Disquette 270 F
CPC 6128. Assembleur, editeur de piste, desassembleur, debbug.

GESTION FICHIER
Disquette 350 F
CPC 6128. Très simple à utiliser, toutes les saisies sont contrôlées, 10 masques d'édition entièrement paramétrables avec sauvegarde sur disquette. Filtres logiques, vous permettant de gérer 10 exploitations.

TASSIGN
Disquette 310 F
Créez vous-même enseignes, affiches, réclames. Tassign possède 4 écritures de 4 cm à 19 cm de haut, italique, soulignement, cadrage automatique. Impression de la hauteur ou largeur du papier.

MUSIC PRO
Cassette 305 F Disquette 380 F
Synthétiseur, éditeur de partition. Permet de gérer 40 séquences et jusqu'à 120 notes pour 3 voies.

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 1
C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...).
Code 8828 **149 F**

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Micro Application N° 2
Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.
Code 8826 **129 F**

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS
Micro Application N° 3
Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorythmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.
Code 8818 **149 F**

AMSTRAD, OUVRE TOI
Micro Application N° 4
Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour developper vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.
Code 8827 **99 F**

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER
Micro Application N° 5
Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.
Code 8824 **129 F**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 6
Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.
Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 7 **129 F**
Pour ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples.

GRAPHISME ET SON DU CPC
Micro Application N°8
L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaines, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.
Code 8820 **129 F**

PEEKS ET POKES DU CPC
Micro Application N° 9
Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire.. et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.
Code 8821 **99 F**

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC
Micro Application N° 10
Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.
Code 8835 **149 F**

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC
Micro Application N° 11
Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.
Code 8709 **199 F**

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Micro Application N° 12
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).
Code 8751 **149 F**

DES IDEES POUR LE CPC
Micro Application N° 13
Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)
Code 8832 **129 F**

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128
Micro Application N° 14
Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique
Code 8791 **149 F**

L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD
PSI
L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initierez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.
Code 8713 **105 F**

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI
Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...
Code 8725 **115 F**

LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD
PSI - 1er volume
Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.
Code 8849 **130 F**

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI 2e volume
Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grace à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.
Code 8851 **95 F**

BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD
PSI
Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.
Code 8825 **100 F**

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD
PSI
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 **120 F**

AMSTRAD EN FAMILLE
PSI
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.
Code 8779 **120 F**

SUPER JEUX AMSTRAD
PSI
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.
Code 8847 **120 F**

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128
1er volume - Système de base **PSI**
Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un récueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.
Code 8845 **140 F**

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664
PSI
TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.
Code 8719 **120 F**

AMSTRAD JEUX D'ACTION
SYBEX
Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action.
Code 8830 **58 F**

AMSTRAD 1ers PROGRAMMES
SYBEX
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.
Code 8846 **108 F**

AMSTRAD 56 PROGRAMMES
SYBEX
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.
Code 8844 **82 F**

AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES
SYBEX
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes.
Code 8743 **108 F**

AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR
SYBEX
Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine.
Code 8736 **108 F**

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME
SYBEX
Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique.
Code 8841 **108 F**

AMSTRAD CP/M 2,2
SYBEX
Ce livre décrit la version disponible sur 464, 664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie.
Code 8857 **128 F**

GUIDE DU CP/M
SYBEX
Code 8834 **148 F**

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128
Micro Application N° 15
Ce livre peut servir de mode d'emploi.
Code 8836 **99 F**

TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX
SYBEX
Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique.
Code 8718 **98 F**

PROGRAMMES POUR AMSTRAD
Cedic Nathan
Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques.
Code 8722 **89 F**

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Micro Application
Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.
Disq. Code 8850 **295 F**
Cassette Code 8848 **195 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128
Micro Application N° 17
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui veulent en tirer le maximum.
Code 8745 **129 F**

LA BIBLE DU 6128
Micro Application N° 16
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels.
Code 8811 **199 F**

PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC
Micro Application N° 19
Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC.
Code 8710 **179 F**

SERVICE PROVINCE

Amis de Province, ce service est fait pour vous

COMMANDEZ PAR CORRESPONDANCE ET PAYEZ A LA LIVRAISON

Amis de province, vous pouvez recevoir chez vous tous les matériels décrits dans nos annonces et ne les régler que lors de leur livraison. N'envoyez pas d'argent, mais remplissez vite le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez nous sur papier libre ou encore téléphonez nous. Demandez M. FRESSON, (1) 42.06.50.50, poste 433. Une participation forfaitaire pour le transport vous est demandée : 100 F pour les machines, 50 F pour les accessoires et le soft. Merci et bons achats.

BON DE COMMANDE EXPRES

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.

Comme convenu, je ne réglerai le montant de la facture qu'à la livraison du matériel.

NOM
Prénom
N° Rue
Code Postal
Ville

AMM 11/88

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

BON DE COMMANDE
à retourner à
GENERAL
10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
☎ (1) 42.06.50.50

Signature

Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.

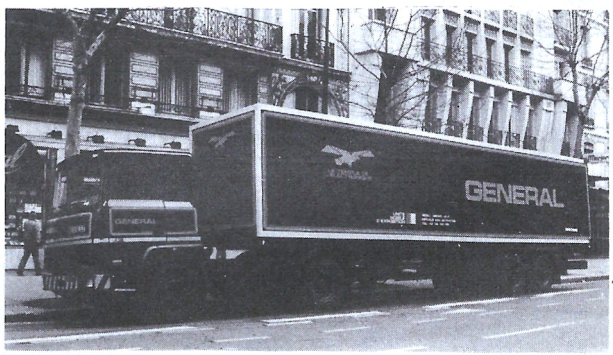
TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
TOTAL A REGLER	

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 - Cll 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 Angoulême - 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.

MICROÏDS PRESENTE

3=1

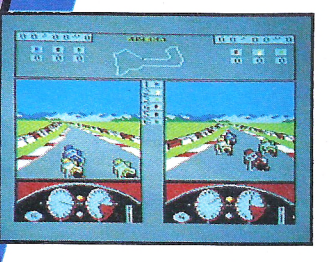
GP 500
QUAD
SUPERSKI

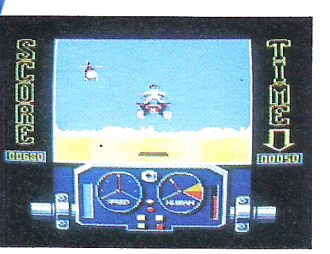


LES SUPER HITS DE LA SIMULATION











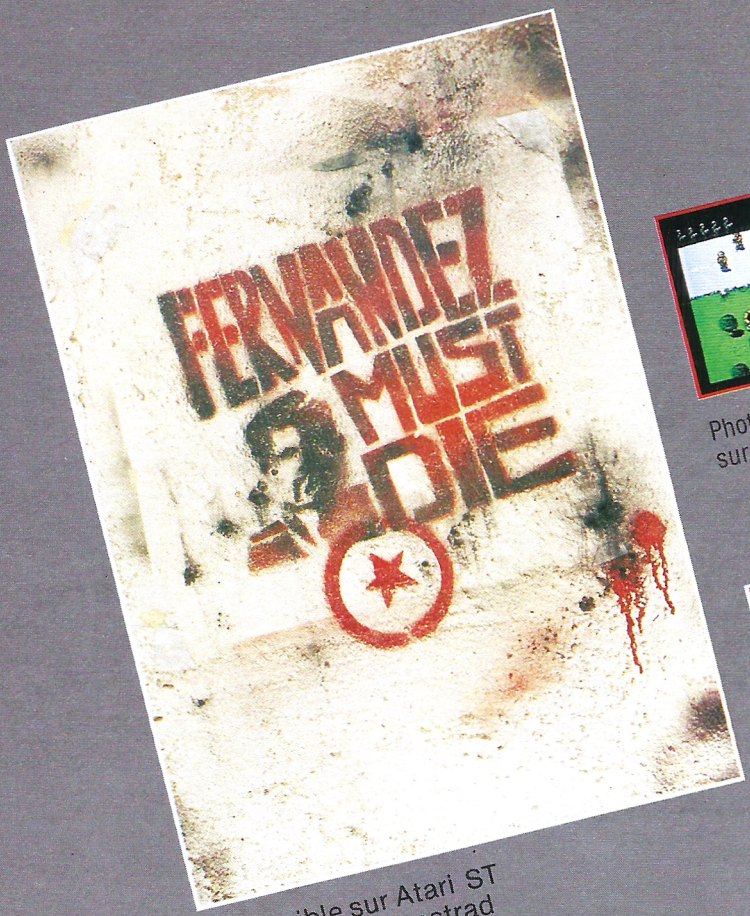
SIMULATION PACK

149F: K7
199F: DISC
Prix moyen constaté

cassette
et disquette
THOMSON
MO6-TO8-TO9
AMSTRAD cpc

MICROÏDS
81, rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison

Documentation sur simple demande Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi



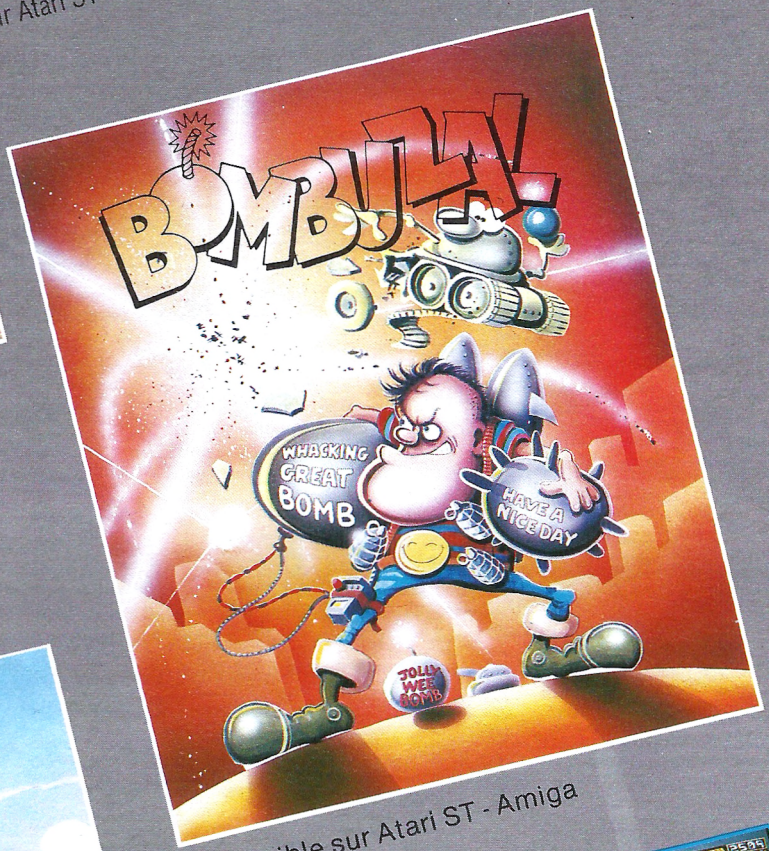
Disponible sur Atari ST
Amiga - C 64 - Amstrad
Spectrum.



Photo d'écran
sur Atari ST



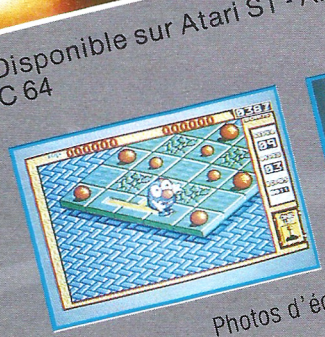
Photo d'écran
sur Amstrad

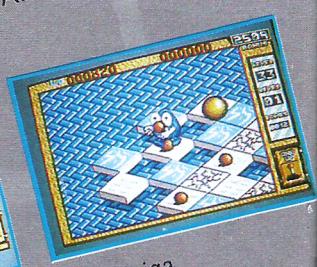


Disponible sur Atari ST - Amiga
C 64



Disponible sur C 64 - Spectrum





Photos d'écran sur Amiga

image works

Distribué par

UBI Soft

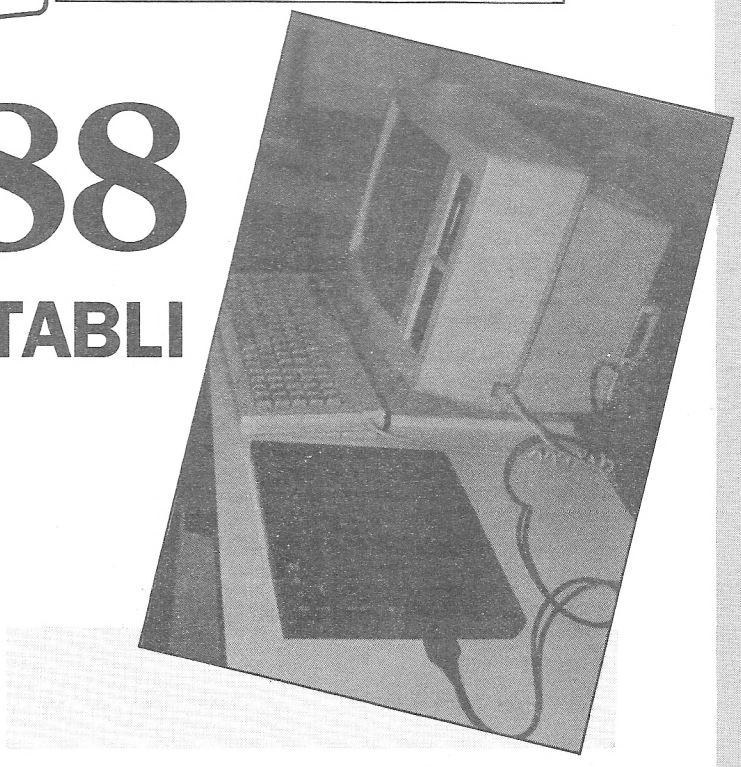
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (16-1) 48 98 99 00

Disponible dans les FNAC fnac *et dans les meilleurs points de vente.*

AMSTRAD PROFESSIONNEL

PCW-Z88

LE DIALOGUE EST ÉTABLI



Le PCW portable n'étant pas pour demain (le seul projet en cours a été abandonné), il vaut mieux se rabattre sur un ordinateur de taille réduite puis transférer les données de machine à machine. C'est chose faite avec la dernière invention de Sir Clive Sinclair, le Z88.

Sinclair n'étant plus la chose de Clive, c'est sous la signature de *Cambridge Computer* qu'est apparu le Z88, un petit ordinateur aux possibilités phénoménales. Que l'on en juge : épais de 3 cm seulement, de la taille exacte d'une feuille de papier 21 x 29,7, il recèle sous son capot noir *Pipedream*, composé de plusieurs programmes résidents : un agenda, une calculatrice, une horloge gérant de nombreuses alarmes et un Basic BBC. Mais j'allais oublier l'essentiel ! *Pipedream* est avant tout un traitement de texte ordonné en cellules contiguës. De ce fait, il est aussi un tableur et une base de données ! Dans le même document, il est parfaitement possible de passer d'une application à une autre, sans aucun problème de mise en page.

L'increvable Z80

Pour en finir avec le Z88, sachez bonnes gens qu'il est architecturé autour d'un bon vieux Z80 et que des cartouches d'une discrétion toute britannique (rien ne dépasse) peuvent étendre la mémoire jusqu'à 3 Mo. Vous avez bien lu (les œuvres complètes d'Alexandre Dumas stockées en Ram), alors que le microprocesseur ne sait adresser, théoriquement du moins, que 64 ko.
Ne cherchez pas où se loge le lecteur de disquette : il n'y en a pas. La vocation du Z88 est d'être le compagnon d'une grosse machine : Mac Intosh, PC, QL Sinclair ou PCW.
Avant un déplacement ou un voyage, l'utilisateur transfèrera les données du PCW vers le Z88. Il les traîtera ensuite dans le train, sur un coin de table dans un tripot exotique, puis le travail terminé, les données seront réacheminées vers le PCW.

Le magasin aux accessoires

Concrètement, les choses ne sont pas aussi simples. D'abord, il faut s'assurer de l'étendue de la mémoire du Z88. Dans la configuration de base, le Z88 est livré avec 32 ko de Ram. Quelques applications annexes (un petit programme en Basic, un agenda bien rempli...) et voilà que la place disponible se trouve réduite comme une peau de chagrin. Quelques modules supplémentaires de 32 ou 128 ko ne seront pas un luxe !
Une interface série RS232C permettra au PCW d'envoyer et de recevoir des données. Les plus doués pourront mettre en œuvre SETSIO.COM, un utilitaire fourni sur la disquette CP/M+ du PCW. L'utilisateur moyen, malheureusement, aura tout de même quelques peines à configurer correctement bauds, bits, parités et autres handshakes.

Import-export

La solution de simplicité passe par un programme taillé sur mesure. Il en existe plusieurs sur le marché, la plupart développés en Grande-Bretagne : Database Electronics y est allé de son "Z88-PCW Link-Up Kit" et Wordmongers Ltd. a mis au point "TX File Transfer System". "The Z88-PCW Import/Export Utility" ; un produit de C-Port Ltd est distribué en France par Sémaphore Software, une maison d'édition bien connue des possesseurs de PCW (*Tasword, Masterfile 8000...*)
Une fois branché à la sortie RS232C du PCW, le câble est relié à une sorte de prise joystick (femelle) sur le côté du Z88.
Le programme de transfert figure sur la disquette sous le nom de IMPEXP80.COM et se lance sous CP/M. Dans un premier temps, nous allons tranférer des données du PCW. S'il s'agit d'un fichier *Locoscript*, il est indispensable de le traduire préalablement en ASCII. Cette opération n'est accessible que sur la version 1.21 de *Locoscript* en appuyant sur f7. Attention : le fichier à transférer doit impérativement se trouver dans le groupe 0 (celui qui est à l'extrême gauche de l'écran) sous

AMSTRAD INVESTIT 75 MILLIONS DE DOLLARS POUR NE PLUS RAMER

La guerre du composant atteint actuellement son paroxysme marquant l'affrontement économique et technologique entre le Japon, les Etats Unis et l'Europe
Amstrad, comme les principaux leaders du marché du micro-ordinateur, rencontre de grandes difficultés d'approvisionnement en composants électroniques et principalement en mémoires dynamiques, les Dram.
Pour se libérer de ces contraintes, *Amstrad* investit dans l'achat de 10% du capital du seul grand fabricant américain de Dram: *Micron Technology*. Cela coûte au constructeur britannique soixante-quinze millions de dollars. Cet investissement est le prix à payer pour accèder à une certaine indépendance technologique et une preuve de l'optimisme d'*Amstrad* dans la capacité de l'industrie occidentale de gagner contre les japonais.

peine d'être affecté à un User inaccessible.

Transfert ASCII

Avant de traiter le document, *Locoscript* propose le choix entre un "Fichier ASCII Standard" ou un "Fichier de format de page". C'est cette dernière option qu'il faudra valider. Elle conserve en effet tous les codes de contrôle pour les sauts de ligne, les tabulations, et même les alinéas.

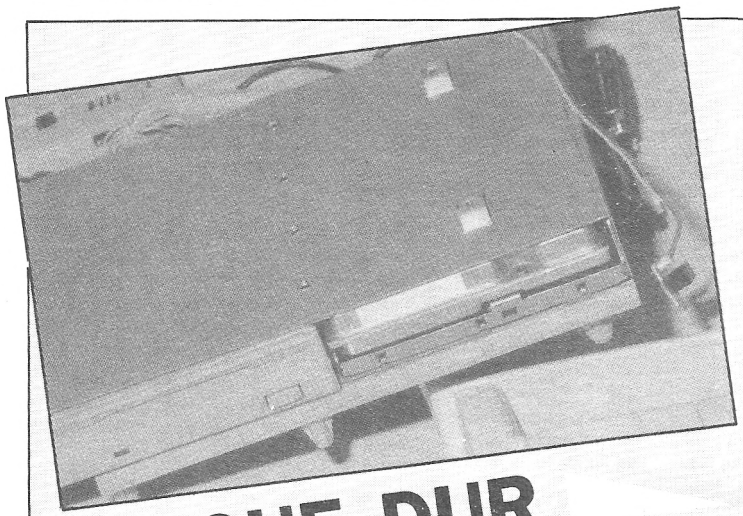
Quittons *Locoscript* pour CP/M+, la plate-forme de lancement d'IMPEXP80. Une fois le menu affiché à l'écran du PCW, nous pouvons mettre le Z88 en service. Plongeons dans *Pipedream* et, à l'aide de la touche INDEX puis des flèches, sélectionnons Imp-Export, le module de transfert. Il ne reste plus qu'à suivre scrupuleusement les instructions.

De retour dans *Pipedream*, chargez le fichier reçu sans oublier de préciser que c'est en "Load as plain text" que vous voulez le charger.

Le petit écran à cristaux liquides (supertwist, le fin du fin), affiche votre texte *Locoscript* sur six lignes de 80 signes. Toutes les tabulations sont respectées, et même le centrage des titres et la justification bilatérale ! Un minuscule rectangle de 19 x 27 mm, à droite, montre l'aspect global de la page ; chaque pixel est un caractère.

Le Z88 utilisé pour ce test étant un modèle Qwerty, les lettres accentuées ont été remplacées par des caractères graphiques. Rassurons immédiatement les foules : le Z88 Azerty existe. Mis au point en Suisse, il est même italianisé. Les utilisateurs tessinois et transalpins apprécieront.

Notre document mis en boîte dans le Z88, nous pouvons le reprendre, le compléter et le fignoler.



DISQUE DUR POUR PPC

La société allemande **ARC Computervertriebs GmbH** est sur le point de mettre sur le marché un disque pour le portable PPC. Ce disque sera installé sous la platine principale dans le cas d'un PPC 512 et à l'emplacement du second lecteur dans le cas d'un PPC 640. La capacité de ce disque dur est de 20 Méga, avec un temps d'accès de 65 ms ; vers le mois de janvier, une version 40 Mo devrait être disponible.

A noter que le port d'extension du PPC reste libre malgré la transformation, permettant ainsi de brancher un autre périphérique. Le prix (**5 440 F**) inclus l'installation dans un délai de trois jours. Pour tout renseignement, s'adresser à :

ARC Computervertriebs GmbH - Talstrasse, 16 D-7158 Sulzbach RFA. Tél. : 07193/8831.

Club Français du Logiciel

PROMOTION





Votre **CPC** aussi vous souhaitera un

JOYEUX NOËL

grâce au synthétiseur vocal **T.M.P.I.**

Synthétiseur vocal..... ~~545 F~~ **295 F**

Synthétiseur + haut-parleur... ~~660 F~~ **395 F**

BON DE COMMANDE :

Nom :_____ Prénom :_____

Adresse :_____

Code Postal :_____ Ville:_____

Vous désirez : ☐ version cassette ☐ version disquette

Article	Qté	Prix
Synthétiseur vocal		
Synthétiseur + haut parleur		
Frais de port		25 F
TOTAL		

Vous envoyez votre bon de commande + règlement à : Club Français du Logiciel, 17, rue de la Prévoyance 94300 VINCENNES

Envoyez-nous vos nom et adresse et un timbre à 2,20 F pour recevoir le catalogue Amstrad du Club Français du Logiciel

ler avec *Pipedream*. Insérer un tableau avec, à tout moment, un recalcul complet des cellules est un jeu d'enfant. Le rapport terminé à 260 km/h sur le tronçon bourguigon du TGV sera sauvegardé en attendant son retour au sein du PCW.

En toute sécurité

Quatre petites piles alcalines alimentent le Z88. Elles permettent une autonomie de vingt heures, ce qui est appréciable. Mais que se passerait-il si, en cours d'ouvrage, la machine était privée de courant ? Que deviendraient les précieux fichiers au cours d'un remplacement des piles ?

Le Z88, en réalité, ne dort jamais que d'un œil : un faible courant électrique maintient les mémoires. Rallumez-le, et il rend la main à l'endroit précis où vous l'avez quitté, sans jamais avoir à "booter". Et si d'aventure les piles étaient défaillantes ou retirées, un condensateur se chargerait de relayer l'alimentation.

Plus fort encore. Des Eprom

```
Z88-PCW IMPORT/EXPORT UTILITY
0  EXIT
1  RECEIVE FILES FROM Z88
2  SEND TEXT FILES TO Z88
3  SEND BINARY FILES TO Z88
4  PRINTER SERVER
5  CONVERT PIPEDREAM TEXT FILES TO CP/M TEXT FILES
6  CONVERT CP/M TEXT FILES TO PIPEDREAM TEXT FILES
ENTER OPTION NUMBER: 1
```

PCW : COUPEZ-LE EN DEUX !

Passer d'une application à une autre est assez fastidieux, il faut souvent relancer le système d'exploitation.

Flipper, un programme développé par **Software Imperative**, gère le drive M: de manière à libérer suffisamment de place pour reçevoir simultanément deux applications. Il va de soi que la mémoire d'un PCW 8256 doit avoir été, préalablement, étendue à l'aide d'un kit.

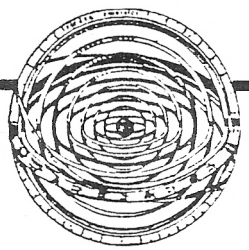
C'est la séquence d'initialisation <SHIFT/EXTRA/EXIT> qui servira à passer d'un programme à un autre, et ceci en trois secondes seulement (au lieu de vingt-six secondes, par exemple, pour relancer *Locoscript*). Retaper la séquence ramènera exactement au point où le programme précédent avait été abandonné.

Il existe toutefois quelques limitations. *Mini Office Professional*, qui occupe la quasi-totalité du drive M:, ne pourra pas partager son espace vital avec une autre application. Comme *Mini-Office* est une compilation de plusieurs programmes, ce n'est pas vraiment un problème. Certains jeux, du fait de leurs protections, seront aussi rétifs à *Flipper*.

En ce qui concerne *Locoscript*, seuls les possesseurs de *Locoscript2* pourront aller et venir entre le traitement de texte et CP/M.

Flipper autorise quelques facéties, comme la touche Panique. Si votre patron arrive inopinément pendant une attaque en rase-mottes à bord de *Tomahawk*, il suffira de se jeter sur les trois touches de sortie pour afficher instantanément un tableur ou une base de donnée. Ça fait autrement plus sérieux !

Software Imperative - Tél. : 0453 88 69 31.



SOUS QUELLE ETOILE SUIS-JE NE ?

350 F

NOUVEAU La disquette pour CPC

HORLOGE ASTRALE

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

MIROIR ASTRAL

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

320 F LA DISQUETTE POUR CPC.

PRÉVISIONS ASTRALES

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

380 F 2 disquettes pour CPC 6128

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

BON DE COMMANDE

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

Nom : .....

Adresse : .....

.....

Ordinateur : .....

Je vous commande :
☐ 1 logiciel "MIROIR ASTRAL"
☐ 1 logiciel "PREVISIONS ASTRALES"
☐ 1 logiciel "HORLOGE ASTRALE"

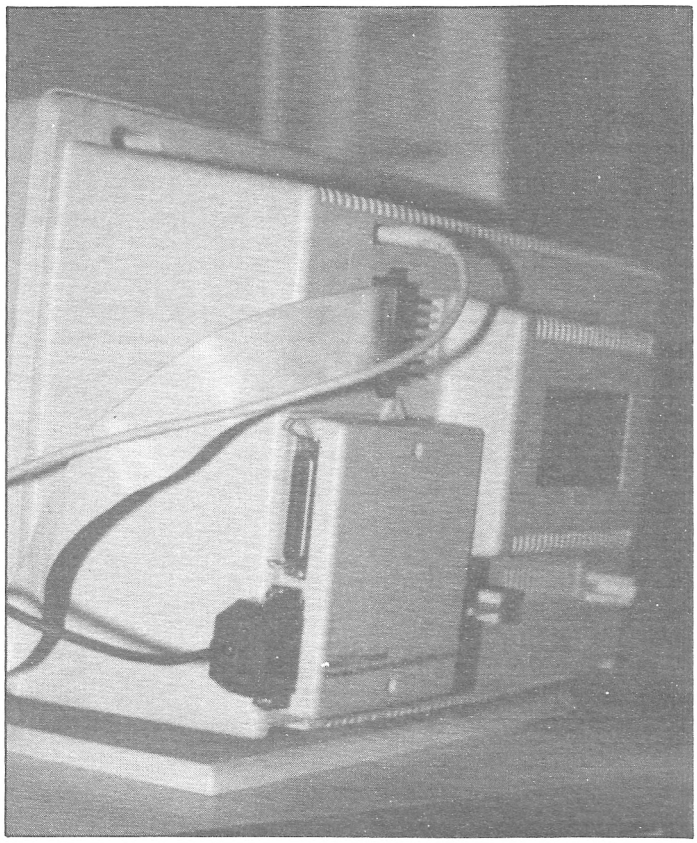
ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou C.C.P (port GRATUIT).

AMM 11/88

peuvent remplacer les Ram d'extension. Dans ce cas, impossible de perdre des données. Seul un effaceur pourra nettoyer la mémoire. Même un reset général n'aura aucune influence sur leur contenu.

Voici venu le moment, pour mon document, de réintégrer le PCW. Une fois de plus, je lance IMPEXP80, mais cette fois-çi, avec l'option "Recevoir des données du Z88" (*receive files from Z88*). Comme tout fichier appelé à être tranféré, il doit être transformé en "plain text" par le Z88. Puis, une fois sur la disquette du PCW, il faudra le transformer en fichier CP/M. Cette opération (prévue par le menu de IMPEXP80) rétablira les retours chariots et marquera la fin du fichier par un code ALT/Z. Gare à la réception : bien qu'ayant préalablement choisi un drive de destination différent du drive par défaut, il faudra reconfirmer ce choix lors de la frappe du nom du fichier, M:ESSAI.DOC par exemple. Autrement, IMPEXP80 perdra les pédales et ira chercher un drive fantaisiste.

Retour sur *Locoscript*. Le texte transféré étant en ASCII, il est



```
Z88-PCW IMPORT/EXPORT UTILITY
CONVERT PIPEDREAM TEXT FILES TO CP/M TEXT FILES
ENTER THE NAME OF THE Z88 FILE TO BE CONVERTED
M:ESSAI
ENTER THE NAME OF THE CP/M FILE TO BE CREATED
M:ESSAICPM
PRESERVE LINE BREAKS? Y
```

inutile de tenter une édition directe sous peine d'obtenir le message "Document non-Locoscript". La procédure habituelle consiste à créer un nouveau document avec vCw puis appeler f7 et choisir l'option "Insere texte".

Retour au PCW

Le document en provenance du Z88 se met en place. Comme pour la plupart des fichiers ASCII récupérés sous *Locoscript*, les caractères accentués sont remplaçés par des signes bizarroïdes. Même avec un clavier Azerty, ce phénomène subsistera certainement. Il faudra donc balayer le texte par un appel à la touche vEXCHw afin de procéder à une permutation.

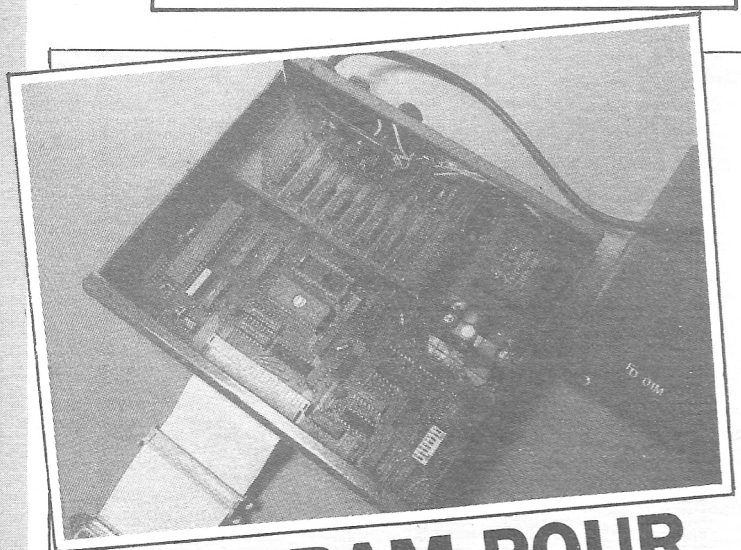
Lors de l'essai, nous avons relevé un défaut dans le transfert de données vers le PCW. Les quatre premières lignes ont été hideusement charcutées ; de nombreux caractères ont disparu. Le reste du fichier, fort heureusement, n'a pas été affecté.

Le module de communication du Z88 étant totalement paramétrable, les protocoles de transfert ont été vérifiés un par un. Puis l'essai a été repris sur un autre PCW et une autre interface série, mais le défaut a subsisté. L'altération de quelques dizaines de signes n'est pas catastrophique, mais il a jeté une ombre sur un test qui, jusqu'à présent, avait enthousiasmé la rédaction.

Le Z88 peut sortir des textes directement sur l'imprimante du PCW ou compatible Epson. *PrinterEd*, un utilitaire intégré au Z88, permet d'envoyer les codes de contrôle (italique, gras, indice et exposant) requis. C'est IMPEXP80 qui se chargera de diriger le fichier vers l'imprimante.

Le Z88 vaut environ 4 000 F en version de base. Ses capacités alliées à sa compacité en font le complément rêvé du PCW, à condition de prévoir une petite rallonge pour les inévitables interfaces et extensions nécessaires.

Bernard Jolivalt



MEGARAM POUR LE CPC

Les Allemands ne s'endorment pas sur leur CPC. Chaque mois, nous découvrons chez eux ces périphériques nouveaux qui témoignent de leur dynamisme en matière de "hard".

Par exemple, jetons un coup d'oeil sur ce silicon-disk d'une capacité de 1 Mo dont nous annoncions l'existence dans le numéro 37 d'*Am-Mag*. Il s'agit d'un gros boîtier servant de Ram externe et comportant son propre système d'exploitation : le FD-DOS. En plus de l'extension de mémoire à un méga, diverses possibilités sont offertes :

— la capacité de la mémoire par directory est portée à 169 ko (1 Méga sous CP/M) ;
— il gère jusqu'à six directories ;
— jusqu'à 400 écritures sont possibles dans le directory ;
— capacité EPROM de 48 ko ;
— compatible AMS DOS ainsi qu'avec toute extension Vortex ;
— exploitable sous CP/M 2.2 et CP/M+ ;
— une riche bibliothèque d'instructions RSX.

Le boîtier est entièrement métallique et doté d'une sortie mâle du bus d'extension afin de pouvoir brancher d'autres périphériques. Le prix de la petite merveille est de **2 750 F** environ, avec un macro-assembleur, un éditeur et un moniteur, ainsi que le code-source du FD-DOS.

Andreas Otten - Karl-Heinz Fecht Sundgauallee, 43 D-7800 Freiburg RFA. Tél. : 0761/891738.

LA PLUS GRANDE COMPILATION DE SPORTS

JAMAIS VUE!

Marquez un but, prenez le drapeau à carreaux, mesurez-vous à Nick Faldo au golf, au billard, donnez l'acquit à Steve Davis mais au cricket, maniez la batte avec dextérité contre Ian Botham. Entrez dans l'arène des athlètes et battez-vous dans le 100 mètres, le saut en longueur, le javelot, le 110 mètres haies, le lancer du marteau et le saut en hauteur. Si toutes ces épreuves ne vous ont pas épuisé, rentrez des paniers au basket et si cela n'est pas suffisant, d'autres défis vous attendent! Demandez GSM2, les toutes dernières compilations d'épreuves sportives disponibles pour les ordinateurs



VOUS Y TROUVEREZ TOUS CES JEUX FANTASTIQUES.

AMSTRAD

ocean

AMSTRAD

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

Jeux

Test

Gunship



Editeur : Microprose
Genre : simulation d'hélicoptère
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : CPC (existe sur PC)

L'Apache AH-64A de Hugues Aircraft Co. est actuellement le plus agressif des hélicoptères de combat. Sa spécialité, l'attaque surprise en rase-mottes dans un rugissement de moteur allié au déchaînement d'une effrayante puissance de feu. Son apparence d'insecte de fer et sa fabuleuse maniabilité sont sensées semer l'épouvante chez l'adversaire. *Gunship*, de Microprose, vous met aux commandes du monstre.

Gunship, à vrai dire, n'est pas le premier Apache AH-64A à sévir sur nos écrans. Digital Integration propose depuis belle lurette *Tomahawk*, un simulateur de vol qui fait des ravages sur le CPC et le PCW. Nous avions dit, dans le n°18 d'*Amstrad Magazine*, tout le bien que nous pensions de cette dernière version. Le tout récent *Typhoon*, d'Imagine, est un jeu d'arcade qui met en vedette le fabuleux hélicoptère, mais sans être un simulateur de vol.

L'étoffe des héros

Fort de ma longue expérience sur *Tomahawk* (des nuits de vol sur PCW !) je me suis précipité sur *Gunship* version CPC. L'ennemi n'avait plus qu'à bien se tenir, j'en avais vu d'autres ! Le lieu de ma mission ? L'Europe de l'Ouest, où les troupes du pacte de Varsovie se sont implantées. Comme option, je ne pouvais choisir pire... Tant qu'à faire, autant se porter volontaire pour une mission-suicide au ras des chars soviétiques et au nez des missiles Sam. En première ligne s'il vous plaît ! Si tout va bien, je devrais être héroïque et bien sûr couvert de médailles, de gloire et d'innombrables repos du guerrier bien mérités. Un rapide briefing me confirme ma dure mission et m'informe des objectifs à détruire. Le vol sera diurne, avec température ambiante de 24 °C. Il me reste à faire le plein de l'hélicoptère et à l'équiper de ce qu'il faut en armement avant de lancer tous les moteurs.

Me voici enfin aux commandes ! Le tableau de bord affiche les instruments et les indications indispensables pour le vol : l'altimètre et la vitesse bien sûr, mais aussi le variomètre, l'horizon artificiel et le niveau Vinot. Une foule de voyants colorés, d'écrans de radar et vidéo complète la panoplie.

Gunship marche au pas

Les moteurs poussés à fond, l'hélice bat l'air de plus en plus vite. Une variation du pas général des pales, et Gunship, le vaisseau armé, s'élève dans les airs. La campagne environnante haute en couleurs est striée par des routes, un cours d'eau, quelques immeubles en fil de fer et des montagnes qui font tellement penser à des pyramides que, pour sûr, j'ai encore dû me tromper de continent !

L'ennemi n'est pas loin, ainsi que me l'apprend la carte détaillée du champs de bataille. Un réticule permet même de positionner, comme une balise, l'endroit sur lequel il me faudra tenir le cap. À l'intérieur de la cabine, un écran montre une petite portion de la carte, ce qui est fort utile. Des points blancs apparaissent sur le radar, à ma droite, et un indicateur rouge clignote. Ça n'a pas traîné ! L'ennemi me délègue quelques-uns de ces missiles difficiles à semer dès le moment où ils ont reniflé la chaleur des turbines. Une seule solution, larguer deux ou trois leurres thermiques pour les tromper et virer de bord vite fait.

L'Apache est un hélicoptère essentiellement destiné à l'attaque au sol. En altitude, il est aussi vulnérable qu'un Ecureuil ou une Gazelle. La bonne tactique consiste donc à sautiller d'une colline à une autre, se cacher derrière, monter juste le temps d'un coup d'œil, localiser l'ennemi et fondre sauvagement sur lui.

Qu'à celà ne tienne. Plongeons au ras du sol. Le prompteur m'informe de la présence d'un cible : c'est un char M2-A1 Bradley. Je ne sais pas d'où il vient mais il va morfler ! La carte du bord a cédé la place à l'image du blindé, cadré serré par la vidéo de bord. Il pivote, ça va être sa fête !

Feu d'enfer et damnation

Une paire de roquettes Hellfire fonce sur le char, guidées par un faisceau laser. Le char n'a aucune chance d'échapper aux terribles têtes perforantes. Sans plus se préoccuper de l'infortuné blindé, c'est l'un des treize ordinateurs d'Apache qui prend la cible en charge jusqu'à l'impact.

Pour faire bonne mesure, j'arrose les parages avec le redoutable canon à chaîne qui crache 625 balles à la minute. Un vrai hachoir... Le son étouffé de chaque rafale se mêle au vacarme des moteurs. Quelques lueurs erratiques témoignent de la violence du combat. Je bascule sur la droite. Vivement le retour au bercail et les acclamations des foules !

Un os... L'écran vidéo affiche un message laconique : « Cessez le feu ! Des forces alliées ont été touchées. » J'ai un doute. Le char Bradley serait-il des nôtres ? Je compulse frénétiquement l'épaisse notice qui accompagne le soft : plus d'une vingtaine de blindés, obusiers, canons et transports de troupes y sont répertoriés. Du char israélien Merkava MK-2 au lanceur de missile autoporté soviétique SA-13 Gopher... J'ai gaffé...

Un MI-24 Hind a été repéré par le radar. Il n'a rien d'un avion de ligne iranien ni même d'un vélocypède. C'est bel et

bien un hélicoptère russe. Je lui destine un couple de missiles Sidewinder. Ces vieilles choses feront un sacré remue-ménage dans son rotor ! Des flashes illuminent soudain ma cabine, le tableau de bord tressaute convulsivement. Ça craint ! Le Hind n'a pas du tout l'intention de se laisser descendre comme un vulgaire jet coréen. Plusieurs voyants, au-dessus de mon cockpit, passent au rouge.

L'étoffe des zéros

Une vue générale de l'Apache révèle l'étendue des dégâts. Un moteur est détruit, l'autre sévèrement endommagé et un aileron a explosé. Il est grand temps de battre en retraite, l'héroïsme est pour une autre fois.
L'atterrissage est épique car un petit vent gêne le positionnement correct de mon appareil ; avec les moteurs en berne, c'est encore moins évident. Un effet de sol me renvoie en l'air. Le fier Apache mord durement la poussière. Je bâcle l'arrêt des moteurs. Surprise : il y a le choix entre se crasher pour de bon ou bien rattrapper le coup. En toute honnêteté, j'opte pour un crash bien mérité.
D'après le rapport (rédigé en anglais), ma mission a été un désastre complet, j'ai failli à ma mission et l'ennemi s'est réjoui de l'aide que je lui ai apporté. Ce n'est pas tout. « Le commandement a été outragé par votre échec (on le saura !) et vous décerne un blâme. De plus, vous êtes rayé de la liste des pilotes et condamné à éplucher des pommes de terre pendant une semaine. » Ce n'est pas cher payé le massacre commis dans les rangs alliés. Je ferai mieux la prochaine fois.
Comparé à *Tomahawk*, qui est un véritable simulateur de vol, *Gunship* est plutôt un simulateur de combat : les excès de vitesse en piqué sont permis sans y perdre ses pales de rotor, le décrochage est impossible et les crashes catastrophiques sont exclus. Tapez le sol, et ça repart ! On est pas là pour apprendre à voler mais pour cartonner !
L'absence de cibles visibles au sol est compensée par l'image vidéo. Attention : ce n'est pas une simple représentation statique, mais une vue filmée, en 3 D. Tournez autour de votre proie, et elle apparaîtra en rotation !
Le graphisme est à la mesure des CPC, un peu lourd, parfois franchement épais, mais l'animation est efficace. La distance, et surtout l'altitude sont difficiles à estimer. L'absence de points de repère en rase-mottes dessert l'impression de vitesse. Par contre, les impacts sur Gunship sont impressionnants.
Le son, de toute évidence, n'est pas à la fête. Ce n'est pas Supercopter, mais plutôt un bon vieux Sikorsky hors d'âge dont les rotors brassent poussivement l'air. Mais ne boudons pas notre plaisir : l'action, saupoudrée d'un soupçon de stratégie, est le point fort de *Gunship*. Et de ce côté-là, croyez-moi, ça déménage !

B.J.

Flight Simulator III

La version III de *Flight Simulator* fait de ce jeu un simulateur de vol complet et pratique qui pourrait équiper valablement un aéro-club pour l'entraînement théorique au sol. Utilisé par Boeing aux USA et par les apprentis pilotes américains, *FS III* est un logiciel prodigieux utilisant toutes les possibilités de la micro-informatique la plus avancée.
Les dingues de la version II diffusée en France depuis trois ans deviendront des fous furieux de cette version III.

En vol réel

Comme en vol réel, ils pourront afficher à l'écran les visions de l'extérieur face et côtés et plus encore les visions du dessous et de l'arrière. Encore plus, ce qui n'est pas possible, dans la réalité, voir son propre appareil en train de voler, cela permet de ne pas oublier de sortir le train d'atterrissage pour éviter de se poser ventre à terre.
Il est possible aussi d'ajouter une fenêtre pour avoir constamment une carte géographique sous les yeux montrant le parcours que l'on effectue.
Fligt Simulator a donc considérablement évolué, dans son graphisme, sa présentation et ses fonctionnalités.
FS III exploite pleinement les possibilités graphiques.

Logiciel d'avant-garde

Il peut être affiché en utilisant toutes les définitions graphiques et les plus évoluées : EGA et VGA ainsi que les définitions CGA et Hercules monochrome ou couleurs.
L'une des nouvelles fonctions les plus spectaculaires est de voler en formation avec un autre avion piloté par l'ordinateur, ou par un partenaire qui peut entrer dans le jeu par télématique à l'aide d'un modem.
On peut aussi s'offrir le grand frisson en visualisant à l'écran un orage illuminé d'éclairs ou planer doucement dans un ciel étoilé orné par l'astre blanc lunaire.
Le bébé-pilote peut aussi personnaliser *FS III* en créant ses propres procédures de vol qui seront ainsi automatisées.
Il est possible ainsi de voler au-dessus des USA et de la France et de l'Europe. Microsoft compte d'ailleurs proposer régulièrement de nouveaux développements.
Les vols peuvent se faire à bord d'un Cessna Skylane Turbo RGII, le plus célèbre des avions privés, d'un Gates Learjet 25G, jet d'affaires, ou un Sopwith Cammel, biplan utilisé ordinairement pour des travaux agricoles.

Quelques défauts

La manipulation des fenêtres, pour les agrandir ou les déplacer, n'est pas très confortable. Il faut agir violemment avec la souris pour obtenir un résultat. Tout est plus facile avec le clavier. Il est de plus préférable de mettre côte à côte, les fenêtres plutôt que de les superposer.
Autre inconvénient est l'utilisation conjointe de la souris et du joystick. La souris sert, à la fois à sélectionner les commandes et les menus déroulants, à mettre les gaz et contrôler la puissance du moteur, à diriger l'appareil en virages et en altitude. Le joystick dirige l'appareil en direction et en altitude. L'inconfort provient du fait que les fonctions de direction et d'assiette de la souris ne sont pas déconnectées quand on les affecte au joystick. Dans les premières versions, la souris avait une fonction mieux ettayée sans confusion avec le joystick.
Ces deux défauts sont assez marquants et difficilement supportables. Pour les éviter, il faut avoir beaucoup d'entraînement.
La puissance de FS rend son affichage très lent, tant en EGA qu'en CGA. Pour un PC, il faudra utiliser de préférence un AT 386 pour profiter pleinement des fonctionnalités de *FS III*.
Parmi les modes à choisir, celui de l'approche aux instruments (ILS) est très intéressant et d'un excellent entraînement pour la conduite précise de l'appareil.
Un grand nombre de leçons sont a la disposition du pilote pour apprendre, étapes par étapes, toutes les finesses du pilotage. Cette partie de *Flight Simulator III* est l'une des plus passionnantes et des plus utiles.
Le dernier reproche est l'abscence de version francisée, pour les messages, les commandes et les menus déroulants, et surtout pour le manuel qui est un véritable chef-d'œuvre et mériterait une traduction française. Un logiciel d'aussi bonne qualité le vaut bien.

Xavier Frigara

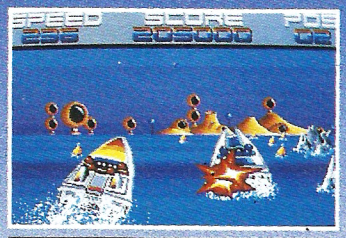


Editeur : Microsoft
Genre : simulation
Graphisme : ★★★
Son : ★★
Difficulté : ★★★★
Intérêt : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★
Machine : PC

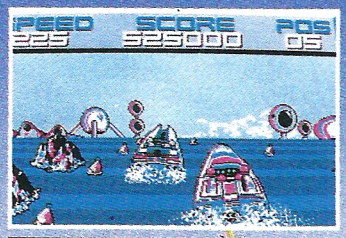
OFF SHORE

WARRIOR

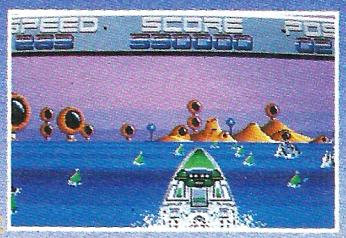
IL NE PEUT EN RESTER QU'UN... TELLE EST LA LOI !



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST



VERSION CPC A TOMBER PAR TERRE !

LE MONDE ENFIN PACIFIE S'ENNUIE
SEUL CE NOUVEAU SPORT DECHAINE LES FOULES ET CANALISE LES PULSIONS DESTRUCTRICES
LE COMBAT PEUT VOUS APPORTER LA GLOIRE OU VOUS ENTRAINER DANS LA MORT.
N'OUBLIEZ JAMAIS QUE VOUS ETES UN OFF SHORE WARRIOR ET QUE TOUS LES COUPS SONT PERMIS...

TITUS

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

DIVERS

Gagnez 5A 6 000 F/mois envoyez moi 100 F et je vous envoie le dossier méthode. M. Letournel, 17 allée des Fleurs 76240 Bonsecours. Tél. : 35.80.07.26.

Tout sur l'électronique par FC1AHB sur Amstrad 464-664-6128 90 formules expliquées avec schémas et calculs disc franco 100 F. FC1AHB Ramadier, Sougé, 36500 Buzançais.

Particulier cherche 5 personnes désirant gagner + 12 000/mois : Documentation contre 3 timbre + env. écr. : Bourdeauducq Freddy 50 rue du Général Leclerc 62290 Nœux-les-Mines.

Philatélistes ! Je suis l'auteur d'un programme de gestion de timbres pour Amstrad CPC 6128. Tél. au 50.98.86.92. Après 20 h.

Util-Soft. Cours d'assembleur. Z80 sur disquette. Service SOS programmeurs pour Amstrad CPC. M. Maigrot. La Goe Verrière 71990 St Léger sous Beuvray.

ECHANGES

Echange nbr. jeux et utilitaires : (1943, Night Raider, Disco 5.1). Tél : 42.44.09.06. Demander Jérémie tous a vos téléphones.

Echange jeux 6128 (750). Disks 3". Envoyer listes-réponse rapide et assurée. Henot Guy, 8 rue Lulli 76000 Rouen. Tél. : 35.60.60.48.

Echange jeux sur 6128. Possède pas mal de programmes. Envoyer à Lorio Patrick, cité modèle 4007C, 1020 Bruxelles, Belgique.

Echange news sur CPC disk. Possède Vindicator ; Nask III ; Gunsmoke ; Space Racer... Ecrire à Chatel Cyrille, 6 avenue Dutac 88000 Epinal.

Echange logiciels sur disk pour CPC Amstrad sur Paris. Possède une très grosse luditthèque. Franco. 4 rue A. Renoir 94800 Villejuif.

Echange nbrx Softs sur 6128 (3"). Réponse assurée. Envoyer liste : Cuvelier Bruno, 8 rue Henri Dunant 62580 Vimy. Débutant s'abstenir.

Ech. Softs avec corresps. sérieux sur disk seulement grosse liste s'adresser à Diego Prados, 21 rue Colbert 63000 Clermont Ferrand.

Echange jeux sur 6128 uniquement dans le département des Yvelines. Benjamin Montfort l'Amaury 78490 Tel. : 34.86.76.78.

Echange Jx sur CPC 6128 surtout news envoyez vos listes à Levy Stéphane, 14 allée des Damades apt. 65 92000 Nanterre.

Echange jeux sur 6128, possède news envoyer vos listes à Tangsukits. 108 rue Blomet 75015 Paris.

Echange nbrx logiciels sur 6128. Possède news. Réponse assurée si liste. Milon Renaud, 3 rue Chaudron boite n°6 75010 Paris.

Echange caméras S.8 (Pro) Bolex 4809 contre logiciels PCW 8512. M. Serge Muscat, 84, rue René Boulanger. 75010 Paris.

ACHATS

Recherche logiciel de bridge, préf. Infogrames, mais accepte autre proposition ex. Software CP ou CDS. Ecr ou téléphoner Claude Papet 64990 Urcuit. 59.42.90.57.

Cherche corresp. 6128 possède tous les news ENU 1300 softs. Réponse assurée sérieux envoyer liste. P. Gambier les Epis 59450 Sin le Noble.

Cherche lecteur DDI1. Prix : 1 000 F dépt. 45 et limitrophe. Pesty Benoît. Tél. : 38.33.41.20.

PCW 8256 ! Recherche contacts. Tél. : 53.95.81.11. Le soir ou W.E.

6128 Ch. logiciels Phenix, Aquarius, prévisions astrales, horloge et miroir astral. Leloup Vincent, 36 av. Parmentier 93600 Aulnay s/s. Bois. Tél. : 48.66.56.25.

Recherche disks Ere du Verseau et Samantha Fox et femmes pour communiquer sur disks. Tél. le soir 19 h 00. Tél. : 48.05.92.74. Demander Serge.

Achète moniteur couleur pour CPC 464 faire propositions à Eric Bouguennec Clun-Bras Kernevel 29140 Rosporden. Tél. : 98.59.28.61.

Achète poster de Vixen. Prix raisonnable. Ech. jeux sur 6128 région Haute-Vienne. Ecrire à Joël Cregut, 16 av. Marie Laurencin 82800 Limoges.

CPC 464 : Sear Ching for french Swaping-Partners. Only latest Stuff ! Write to : Andreas Bode, Albert-Einstein-STR. 24, D-4920 Lemgo 1/Germany.

Vous cherchez à agrandir votre liste de jeux et avoir des news alors écrivez-moi à : Leveque David, 26 rue d'Epinal 88390 Darnieulles.

Urgent ! Recherche Trivial Pursuit à 150 F max. Tél. : 43.85.24.98. Mon adresse : 9 rue M. Robespierre 93420 Villepinte.

Cherche contacts Amstrad CPC 464 pour échanges d'idées, listing, programmes, logiciels K7. Tél. : 43.85.24.98. (Demandez Lemonnier Jérôme) où écrivez-moi : 9 rue M. Robespierre 93420 Villepinte. Urgent ! (J'ai 14 ans).

Achète CPC 6128 couleur année 1987 2 900 F environ. Tél. : 29.75.33.97.

Cherche contact sur CPC 464 possède new (Tobrouk-Platoon-California-Games...). Région parisienne si possible. Tél. : 30.93.17.30. (19 h-20 h).

Achète matériel info en état de marche ou pas, écrire à Duclos Franck, 32 avenue des Fleurs 32800 Eauze.

Achète lecteur Amstrad FD1 avec documentation pour CP 6128 ou 2e lecteur 5/1/4 + inverseur de drive. Tél. le soir 50.98.04.51.

Achète lecteur DD1 bon état environ 1 000 F. Région 92. Tél. : 46.61.03.00. Après 18 h.

Achète logiciel de chez Mastertronic « Sport of Kings » pour Amstrad 464 cassette CH. Garçay, 8, rue de l'Aubépine 49124 St. Barthélémy.

Achète lecteur disk pour CPC 464 avec quelque disk si possible. Prix max. (1 100 F). Ecrire Jean-Marc Vigny. Sauzet Cros 30170 St Hippolyte du Fort.

Cherche pocesseur Signwritter et prog. de dessin pour PCW pour achats ou échanges Doplano V 28 Ch. Collet St Marc 06130 Plan de Grasse.

VENTES

Vds CPC 6128 mono 1 600 F + Epson LX80 1 500 F + drive FD1 800 F + originaux avec doc : Dbase, Multiplan, etc. + divers. Tél. : (1) 34.65.94.00.

Vends Amstrad CPC 464 couleurs + 50 jeux + revues + joystick + télévision tuner TV ST 629 Amstrad. Tél. : 43.01.80.90. Après 20 h 00 à Gagny.

Vds cassettes : Green Beret + Silent Service + Cauldron 2 + Knight Tyme + Cosa Nostra. 50 F pièce. Tél. : 98.49.18.56. Demander Steven.

Cse dble emploi vds tuner TV pour moniteur CPC : 650 F. Vds Amdrum : 350 F. Vds magnétoscope neuf : 3700 ss gar. Tél. : 70.20.52.09. Demander Frédéric.

Vds ordinateur Amstrad CPC 464 moniteur couleur (clavier, lecteur de cassettes + manuel + 40 jeux). Prix à débattre. Tél. : 21.37.52.00.

Vds CPC 6128 coul. + DMP2000 + cours basic + Textomat + Graph-x + Master Chess + joystick + nombreux jeux + livres + revues 6 000 F. A débattre. Tél. : 48.45.26.01.

Vds CPC 6128 2 joyst. 1 doubleur 100 jeux garantie 1 an 20 disquettes. Tél. : 34.17.37.13.

Vends mirage Imager neuf avec notice écrivez à : Mathieu Doublet, 9, rue des Quinconces 27000 Eureux ou tél. : 32.38.70.83. Prix à débattre.

Vds méthode simple pour réparer livre relier photocopie contre 50 F + env. timbrée à M. Lies Gilbert, 59, rue de Toul Choloy-Menillot 54200 Toul.

Vds CPC 6128 coul. état neuf + housse protect. + log. éducat. et nbrx jeux + joy. dble prise + Amx neuve + livres prix : 4 500 F. Tél. : 39.58.43.32. Après 19 h jusqu'à 21 h.

Vends CPC 464 coul. tbe + jeux + joystick + housse prix : 3 000 F à débattre. Tél. : 45.97.70.79. Demander Jean-Marc.

Vds 6128 coul. + synthétiseur vocal + souris + formation assembleur + 150 jeux + music pro + discos. Prix à débat. 6 500 F. Tél. : 48.49.67.86.

Vds logiciels disk + documentation Textomat Fido Amx-cal Tabword 128 Materfile 6128. H. Larroux. Résid. Joliot Curie A1/16 33700 Merignac.

Vds drive DD1 + cable et alim. + log. originaux : Multiplan, Masterfil + Salut l'Artiste + Textomat + 7 jeux : 3 200 F. Tél. : (16.1) 64.25.45.27.

Vends Amstrad 6128 mono RS232 Joystick 38 disc. 3P pleines cassettes, 15 livres revues CPC AM-MAG Micro Strad 2 500 F. à débattre 47.55.00.82.

Vends Amstrad 464 couleur + DDI-1 + 5'1/4 + nombreux jeux + 2 joystick + Magazines pour 4 000 F. Tél. : 84.65.39.69. demander Olivier.

Vds CPC 464 mono + Joy + nbx log. + revues 1 600 F synt. voc. 300 F. OKI 20, ext men 256 k, scanner, livres prix à débattre (16) 96.92.24.46. (dep. 22875).

A vendre Amstrad CPC 464 couleur plus lecteur de disquette DD1. Etat neuf Prix 3 000 F (plus plusieurs jeux) Tél. : 39.83.15.19.

Vds Amstrad 464 couleur + DDI + jeux (Barbarian, Discology, Out Run, Renegade ect...) + revue le tout 2 990 F demander Mathieu au 39.65.46.17.

B.T.S. INFORMATIQUE

La bonne solution pour avoir un Métier

Plus que jamais, le BTS "Informatique de Gestion" est le passeport de l'emploi.

***Avec ou sans Bac,** il se prépare très bien par correspondance, en 2 ans environ.*

Pour entreprendre un nouveau métier ou progresser plus rapidement dans celui que vous exercez déjà, notre préparation est la meilleure solution.

Notre Garantie-Etudes

Une sécurité exceptionnelle.
Notre cours préparant au B.T.S. Informatique de Gestion bénéficie de notre Garantie-Etudes. Elle vous permet, en cas de non réussite, de reprendre, gratuitement, vos études informatiques pendant une année supplémentaire

Les 5 avantages de notre Enseignement par correspondance

- Vous bénéficiez de professeurs particuliers
- Vous étudiez tranquillement chez vous
- Vous étudiez à votre propre rythme
- Vous étudiez aux heures qui vous conviennent
- Vous ne perdez pas de temps en déplacement

Formation Continue

Tous nos cours par correspondance peuvent être suivis dans le cadre de la loi sur la Formation Continue, sous certaines conditions.

Nos services d'assistance pédagogique et téléphonique

Chaque élève est personnellement suivi par des professeurs diplômés qu'il peut interroger par écrit ou par téléphone.

NOS AUTRES COURS

BP Informatique *Diplôme d'Etat*
BTS Bureautique & Secrétariat *Diplôme d'Etat*
BP de Secrétaire *Diplôme d'Etat*
Analyste Programmeur
Microgestion
Programmeur sur micro-ordinateur
Technicien en Microprocesseurs
Technicien en Electronique / Micro-Electronique
Bureautique / Traitement de Texte sur Amstrad

Des Stages Pratiques sur ordinateur sont proposés, en option, toute l'année à PARIS.
IPIG est spécialisé depuis plus de 14 ans dans l'Enseignement de l'Informatique. Tous nos cours et professeurs sont soumis au contrôle pédagogique de l'Etat.

INSTITUT PRIVE D'INFORMATIQUE ET DE GESTION
INSCRIPTION PERMANENTE
7, rue Heynen
92270 Bois-Colombes
IPIG
(1) 42 42 59 27

Brochure gratuite n° Z 5032
Cours choisi :.....
NOM.....
Adresse.....
.....
.....
Tél.....

PA

VENTES

Vends CPC 464 + DDI-1 + extension 64 k DK Tronics + jeux K7 — disc. prix : 3 000 F contacter Antoine au 45.06.72.77. après 18h30.

Vds tbe CPC 6128 coul oct. 87 + disquettes 3 200 F et imprimante DMP 2000 1 200 F / lecteur Jasmin AM 5D (1 mégaoctet) avec disquettes 5'1/4 1 250 F. Tél. : 48.85.09.53. après 19h30.

6128 ch correspondants sur disk écrire à Monin Stéphane 8 rue des Ferronniers 34300 Agde

Vds CPC 464 coul + DMP 2000 + lect. DD1 + tuner TV + nbx logiciels + livres 6 500 F (cause achat PC 1512) Tél. : 34.80.62.51. ap. 19h.

Vends 6128 coul TBE 2800 F + DMP 2000 1200 F + scanner 300 F + souris 200 F + nbx disk orig. (Elite discology) 50 F + 60 disk 25 F. Yvan (1) 47.98.70.90.

Vds 6128 coul. sous garantie + disc. + magnéto + 4 livres + ouvrage Weka + doc 4 000 F. Vds lecteur 5p 1/4 + 500 softs 1 500 F Tél. : 42.87.32.15.

Vends pour CPC 3" : Beyond, Gryzor, Combat School, Gauntlet 2, Imagine Hits, Océan Hits, Barbarian, Komani Hits, Hit pack : 65 à 95 F. Tél. : 32.45.20.53.

Vds CPC 464 couleur + DDI + 30 K7, 30 disquettes pleines + revues, livres + Joystick : Tél. : 88.09.39.79. demander David. Prix : 3 000 F (week-end)

Vds CPC 464 mono + lecteur DDI-1 + adaptateur péritel + 23 disquettes avec jeux. Le tout 2 300 F. Tél. : 42.45.10.22. (Paris). vers 20h.

Vds CPC 6128 coul. + 60 jeux, les news + utilitaire (+ 25) (Hercule, Discologie) + joy. le tout 3 000 F Tél. : 60.10.46.61. (91)

Echange utilitaires 6128. Ne pas téléphoner. Envoyer vos listes à Béatrice Cassar 38, rue Mercantour 78310 Mau repas

Vds Commodore 64 + lecteur cassette + 10 cassettes récentes + livres de documentation. Tél. : 42.06.65.00.

Vends CPC 6128 + Mon. coul. + DMP 2000 + 47 disc. (nbx util.) + 30 revue + livres + nbx doc. pour 6 000 F. Tél. : 49.46.77.16.

Vends PCW 8512 (04/87) + Mynea + RS232 + 3D Clock Chess + Multiplan + 8 disc. CF2 DD, le tout 6 000 F. au 45.80.60.24. après 19h. Paris.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + joystick + livre Weka + 62 jeux dont news + 60 revues le tout état neuf 3 000 F. Mr Delaporte. Tél. : 49.11.11.76. A partir de 20h30.

A vendre ordinateur Amstrad CPC 464 couleur + 70 jeux à cassettes + manette de jeux. Très bonne état. Prix total 3 000 F Tél. : 48.57.38.77.

Vds CPC 6128 + DD-1 + DMP 2000 + RS232 + très nbreux logiciels et diskettes vierges + nbreux livres Amstrad le tout 6 000 F. Christian Vigh 42.91.49.45.

Vds CPC 464 moniteur couleur + 2 joys + manuel + livres + cassettes, 2 000 F. dep 78 Yvelines Tél. : 34.61.75.07. Après 18h.

Vds 6128 coul + lecteur 5"1/4 Epson + DMP 2160 (tbe) + 120 disc. 5" pleines + Discolog. V 5.1 + nbx util. + ACC : 5 000 F Tél. : 47.95.19.67. (Romain)

Vends CPC 464 couleur + 58 jeux + joystick le tout 2 000 F. Appeller le 45.90.56.11. après 18h. 1 Allée des Berges 94370 Succy-en-Brie

Vends moniteur couleur 1 500 F. Tél. : (1) 43.72.64.64. Après 21h. Raphael Berna 15 passage du génie 75012 Paris.

Vds Micro Application N° 1,8,10,12,14,17. Tbe. prix : 50 F l'un + bible du programmeur 80 F + Renegad et Paperboy K7 : 50 F. Tél. : 40.54.91.46.

Vds CPC 464 + drive DDI-1 + souris + imprimante DMP1 + joystick le tout (version monochrome) 2 500 F. Tél. : 61.24.05.94. (le soir 19 - 20h)

Vends Amstrad 464 lecteur disquettes DD1 + imprimante Fuji 80A + nombreux jeux sur disquettes cassettes prix à débattre. Tél. : 47.26.43.76. après 17h.

Vds CPC 6128 monochrome avec Multiplan, Wordstar et autres + jeux + 15 Amstrad Magazines + cables -cassette. Prix : 2 500 F. Tél. : 44.78.58.05.

A saisir. Vds Vortex 5P 1/4 (ss garan.) + news + disks + revues + livres + originaux. Le tout 1 800 F. Tél. : 48.65.15.66. Karine après 18h30 merci !

Vds lecteur disk 5 1/4 Vortex avec 500 disquettes remplies de jeux (Target, Renegade...). Traore Nouhoumao, Allée des Tulipiers. Tél. : Tél. : 50.69... ?

Vds 6128 mono azerty + utilitaires + Multiplan + disquettes + manuel : 3 000 F état neuf. Tél. : 41.93.05.81. Après 17h.

Vds 6128 couleur + bureau informatique + jx disk et K7 + magnéto avec cable + livres et revues + housses. 3 500 F. Tél. : 48.81.73.52. Après 20h.

Super affaire vds CPC 6128 coul + 120 disks pleines de jeux + ttes les revues existantes + livres Micro Appli. le tout 3 500 F. Demander Alain Tél. : 32.21.36.33.

Vds prog. éducatif 3' question - réponses exemples d'exercices + notice 100 F port inclus Fournier 8 Av de Quennevières 60200 Compiègne.

Vds moniteur vert GT65 + 17 Magazines le tout 500 F ou échange contre lecteur de disquette DDI-1. Appelle Vincent au 43.77.63.36.

Vds 6128 couleur + DMP 2000 + magnéto + joystick + Turbo Pascal + assembleur + Multiplan + Amsword + gestions + Oddjob + Masterfile 5 700 F. Tél. : 40.96.29.97.

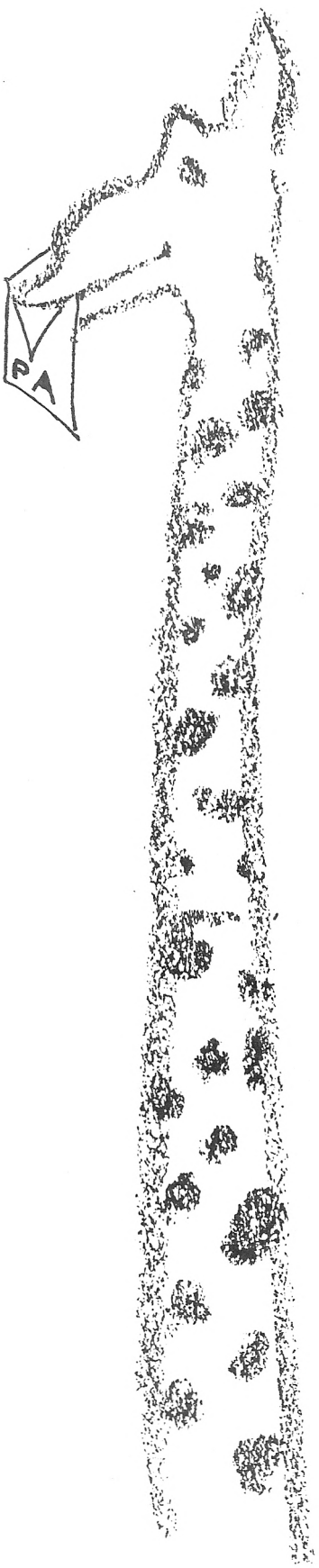
Vends CPC 6128 couleur + souris + joystick + 70 jeux excellent état. Tél. : 39.74.78.78. Après 18h Olivier 78570 Andresy. Prix : 5 000 F.

Vds CPC 464 mono 900 F lecteur disquettes DDI-1 1 000 F Adapt péritel 100 F lot cassetttes. Tél. : 30.39.20.96. (Val d'Oise)

Vds 6128 couleur + lect. K7 + crayon d'art + joystick + 50 revues + 80 Disc + 20 K7 L350 softs). Cédé à 4 990 F. Tél. : 60.14.22.53. demander Jean-Christophe (à débattre)

Vends CPC 464 couleur, lecteur disquettes, 200 logiciels, joystick, 25 revues AM-Mag pour 3 500 F, valeur réelle 7 500 F. Tél. : 64.07.31.00. de 18 - 20h.

Vds K7 - jeux : Golden, Talisman, Speed King, Grand Prix 500, Combat School, La Chose, Gauntlet II, Elite 6 pack N°2, Trivial Poursuit, le tout 500 F. Tél. : 99.44.36.59.



Vends Amstrad PC 1512 DD Couleur. Déc. 87 sous garanti + 6 gds jeux + copyll PC. Valeur 12 500 F, vendu 10 800 F. Tél. : (16.1) 46.78.74.51. A partir de 17h ou w-e 9h Villejuif.

Vds Amstrad CPC 464 couleur 1 ans + jeux + manuel prix : 1 800 F. Tél. : 39.65.89.56. Après 17h.

Vds Amstrad CPC 464 moniteur monochrome. Tbe pour 1 200 F. Téléohoner à Pierre au 45.65.22.90.

Vds Amstrad CPC 464 + nbrx. jeux + nbrx journaux + manette jeux le tout 1 900 F. Téléphoner à Bertrand au 43.54.86.52. Après 18h.

Vends Citizen 1200 + cable 6128 + 1000 feuilles + revues 1 500 F ; lecteur 5,25 + 195 discs + 600 log. + doubleur 1 200 F. Tél. : 83.73.70.77.

Vends joystick pour Amstrad modèle Moonraker I très bonne état prix : 70 F Tél. : 56.52.51.36. Après 17h.

Vds CPC 6128 couleur tbe + joystick + revues + 25 disks + 7 livres colossus Chess + Cobrat + Bat. de Midway. Après 18h 3 000 F. Tél. : 42.54.24.06.

Vends Amstrad CPC 464 moniteur monochrome très bon état 1 100 F. Demander Pierre au 45.65.22.90. entre 19 et 21h Paris.

Vds 8 logiciels - jeux (simulateurs, arcades) prix ens. : 1 000 F possibilité l'unité (à débattre) cont. Gauchet Jérôme au 40.18.11.06. Paris.

Vends CPC 464 couleur avec joystick manuel et nombreux jeux 2 200 F à débattre Cassolat Jean 5bd Philippe Ripert 83200 Toulon. Tél. : 94.22.02.26.

Vds logi. perso. permet. creat. décors arcade/avent. env. timbr. 17 rue des Craies 89160 Lezinnes.

Vends CPC 464 monochrome avec plus de 80 logiciels avec magazines + joystick. Contacter Thierry au 93.50.97.98. hr. valeur 2 000 F.

Vds 6128 cou + jeux (disco, Gryzor, Target Renegade, Arkanoid 2, Captain Blood, Prohi.) + revues + livres + joystick le tout tbe : 2 690 F. Tél. : 45.43.35.55.

Vds lecteur 5" 1/4 (708 k) C Vortex + int drive/face pour CPC : 1 200 F. Lecteur 3" 1/2 : 600 F ss gar. Tél. : 42.41.24.71. (Paris) Taing.

Vds CPC 464 monoch. + 30 jeux + 1 joystick pro 500, le tout garanti 6 mois prix : 1 700 F, vds aussi synthétiseur vocal TMPI 400 F. Tél. : 64.46.17.29. 91400 Orsay.

Vds CPC 6128 couleur + joystick + 20 disquettes pleines + livres le tout 3 000 F. Tél. : 43.50.92.01.

Vds originaux 6128 Tassign AMX Page Maker éducatifs DRGraph DRDraw DB Compiler, pour PCW DTTPAO Wordstar Damocles Datamat. Tél. 90.79.24.05.

Vds Amstrad 6128 coul. + nbrx disc. joysticks : 3 500 F, imprimantes : 2 pour le prix d'une 1500 F, modems 1 000 F. Tél. au 39.90.95.42.

Vends CPC 61289 mono. tbe + pro 5000 + magazines & livres (1 900 F) + 96 jeux & util. (Turbo Pascal...) 2 900 F à débattre. Tél. 91.65.74.37.

Vds Amstrad CPC 464 + lecteur DDI 1 (sous garantie) + 1 manette + jeux K7 et disq. Le tout à 2 500 F. Tél. 78.25.53.05 demander Patrice.

Vds moitié prix CPC 464 couleurs + DD1 : lecteur disk. + synthé vocal + souris AMX + 10 jeux + joystick. Tél. 42.03.02.74 après 18h, Paris, Kim.

Vds 6128 couleur synthé vocal joystick logiciels jeux util. disk. vierges boîte rang. revues, le tout garanti. Tél. 39.90.59.25 après 19h, dept. 95.

Vds CPC 6128 coul. + souris AMX + imprimante Fuji + utilitaires (AMX, Page Maker, Tasword...) + nbreux jeux, le tout 5 000 F. Tél. 45.35.64.49 (ap. 19 h).

Vds 6128 couleur tbe jamais servi sous garantie + joystick + notice 3 200 F. Tél. 43.07.78.31 après 19h.

LES LOGICIELS 4 ETOILES

STARSOFT

NOUVEAU !
Pour vos commandes

N° VERT 05 05 13 00
APPEL GRATUIT

STARSOFT - *S.A.R.L. au Capital de 50.000F*

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
PERIPHERIQUES
MANETTES

Nouveautés
Hit-parades
Sélections
Promotions
Messagerie
Commandes
etc...

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

3615 CLUBTEL * STARSOFT
Commandez par Minitel : - 10%

AMSTRAD

1943	107 F 158 F
20 000 LIEUES SOUS LES M	78 F
A.T.F	79 F 145 F
ACE OF ACES	89 F
ACTION FORCE	99 F 159 F
ALBUM EPYX	99 F 149 F
ALTERNATIVE WORLD GAMES	106 F 159 F
ARCADE ACTION	99 F 169 F
ARCADE HITS 4	99 F 138 F
ARKANOID 2	78 F 129 F
ARTIC FOX	139 F 189 F
ASPHALT	126 F 159 F
BAD CAT	99 F 149 F
BARBARIAN	88 F 115 F
BARDS TALE 1	159 F 199 F
BEYOND THE ICE PALACE	99 F 139 F
BIONIC COMMANDOS	109 F 159 F
BUBBLE BOBBLE	89 F 157 F
BUGGY BOY	98 F 149 F
CALIFORNIA GAMES	88 F 128 F
COMBAT SCHOOL	69 F 139 F
CONSPIRATION	129 F 169 F
CRAZY CARS	129 F 169 F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC	99 F 149 F
DESOLATOR	99 F 149 F
DIX JEUX FANTASTIQUES	129 F
DREAM WARRIOR	106 F 158 F
E.X.I.T.	169 F
ELITE COLLECTION	149 F 199 F
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	106 F 155 F
ENDURO RACER	78 F 118 F
F 15 STRIKE EAGLE	99 F 149 F
FER ET FLAMME	266 F
FIRE & FORGET	109 F 139 F
* FISTS 'N' THROTTLES	NC F
FOOTBALL MANAGER 2	159 F
FRANK BRUNO'S BIG BOX	139 F 189 F
FREEDOM	187 F
GABRIELLE	126 F 159 F
GAMES OVER II	125 F 189 F
GAMES SET & MATCH	119 F 169 F
GARY LINEKER'S SUPER SKI	99 F 158 F
GAUNTLET II	99 F 119 F
GEE BEE AIR RALLY	85 F 128 F
GOLD SILVER BRONZE	146 F 239 F
GRYZOR	75 F 126 F
GUNSHIP	149 F 195 F
GUNSMOKE	98 F 139 F
HERCULES	107 F 149 F
HOT SHOTS	99 F 138 F
IKARI WARRIORS	99 F 125 F
IMAGINE'S ARCADE HITS	117 F 136 F
IMPACT	109 F 159 F
IMPOSSIBLE MISSION 2	98 F 146 F
JACKAL	59 F 89 F
KARATE ACES	116 F 149 F
KONAMI'S COIN OP HITS	69 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	129 F 169 F
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	145 F 199 F
L'OEIL DE SET	129 F 169 F
LA CHOSE DE GROTEMBURG	126 F 159 F
LA COLLECTION KONAMI	109 F 169 F
LA GUERRE DES ETOILES	106 F 149 F
LA PANTHERE ROSE	159 F
LE MAITRE DES AMES	169 F
LEADERBOARD COLLECTION	158 F 199 F
LES GEANTS D'ARCADE	99 F 169 F
M'ENFIN	129 F 169 F
MARAUDER	99 F 149 F
MASK	126 F
MASQUE +	169 F
MATA HARI	145 F 195 F
MATCH DAY 2	86 F 126 F
* MERCENARY I	NC F
MICKEY MOUSE	99 F 149 F
NIGEL MANSELL	99 F 159 F
NIGHT RAIDER	106 F 158 F
OFF SHORE WARRIOR	129 F 169 F
OUTRUN	99 F 128 F
OVERLANDER	106 F 159 F
PAPERBOY	76 F 129 F
PEGASUS	159 F 199 F
PETER BEARDSLEY'S INT. F	93 F 159 F
PETER PAN	158 F
PEUR SUR AMITYVILLE	126 F 159 F
PLATOON	88 F 119 F
PREDATOR	85 F 128 F
PROFESSION DETECTIVE	219 F
RASTAN	79 F 138 F
RENEGADE	75 F 126 F
ROAD BLASTERS	106 F 159 F
ROLLING THUNDER	55 F 157 F
SALAMANDER	69 F 149 F
SAMURAI WARRIOR	99 F 159 F
* SECOND CITY	59 F
SHACKLED	98 F 149 F
SILENT SERVICE	89 F 149 F
SIX PACK V.III	109 F 165 F
SKATE CRAZY	109 F 159 F
SPACE RACER	135 F 189 F
STREET FIGHTER	99 F 149 F
STREET SPORTS BASKETBALL	109 F 159 F
SUPER SPORT	106 F 159 F
SUPERSTAR SOCCER	99 F 147 F
TARGET RENEGADE	89 F 149 F
THE HUNT FOR RED OCTOBER	139 F 169 F
THE TRAIN	125 F 189 F
THEY SOLD A MILLION III	126 F
THUNDERCATS	96 F 149 F
TOP TEN COLLECTION	99 F 149 F
TRESOR D'US GOLD	89 F 149 F
TRIVIAL PURSUIT	189 F 249 F
TRIVIAL PURSUIT 6000	288 F
TUER N'EST PAS JOUER	106 F 149 F
VINDICATOR	73 F 129 F
VIXEN	99 F 153 F
WINTER GAMES II	106 F 159 F
ZOMBI	126 F 158 F

AMSTRAD

ACT 1 (9512)	639 F
AUTOFORMATION	275 F
BOB WINNER2)	219 F
COLOSSUS CHESS 4 (8256)	129 F
COMPTA ALIENOR (8512 et 8556)	799 F
COMPTA ALIENOR (9512)	855 F
DAMOCLES (9512)	1395 F
FRANCK BRUNO'S BOXING	159 F
LIGHT PEN NEW DESK	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
PAO DTP	345 F
PCW PAINT	299 F
SOURIS + INTERFACE E. STUDIO	995 F
TETRIS	199 F
TOMAHAWK	149 F
STARGLIDER	239 F
STRIKE FORCE HARRIER	149 F
TASPRINT	265 F
TASWORD	425 F
TRIVIAL PURSUIT	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	155 F

AMSTRAD

ADAPTATEUR BUS CPC	125 F
BOITES RANGEMENT DISK SERRURE :	
-pour 10 DK 3" et 3"1/2	55 F
-pour 40 DK 3" et 3"1/2	100 F
-pour 60 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 PC	79 F
CABLE MAGNETO 464/6128	55 F
CABLE MINITEL PC	119 F
CABLE PRISE PERITEL AMST	109 F
CAISSON POUR CLAVIER	599 F
CASSETTES VIERGES(les 10)	75 F
DISQUETTES VIERGES :	
-3" boite de 5 (GODEX)	99 F
-3" boite de 10(AMSOFT)	250 F
-3"1/2 boite de 10(PRECIS)	155 F
-5"1/4 boite de 10(PRECIS)	95 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK CPC	79 F
FILTRES ECRANS :	
-COULEUR 12"	179 F
-COULEUR 14"	239 F
-MONOCHR 12"	139 F
-MONOCHR 14"	149 F
HOUSSES :	
-464 OU 6128	115 F
-PCW 9512	149 F
-PCW 8256	189 F
-PC 1512	189 F
KIT NETTOYAGE	80 F
KIT TELECHARGEMENT AMSTRAD	95 F
LISTING 600 400	100 F
RALLONGE ALIM VIDEO 464	100 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	65 F
SPECTRUM INTERFACE	50 F
SUPPORT ECR.14" CPC	150 F
SUPPORT ECR.12" PC	130 F
SUPPORT IMPRIMANTE 80 col	
-SANS RECEPTACLE PAPIER	199 F
-AVEC RECEPTACLE PAPIER	345 F
TAPIS SOURIS	75 F

AMSTRAD

CAPITAINE GRANT	99 F
CRYSTAL	189 F
GUN SHOT 1	59 F
2 GUN SHOT 1	100 F
JY2 (double branchement)	59 F
2 JY2	100 F
MANETTE PC ANKO	155 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 BRANCHEM	95 F
SUPER PRO TRANSPARENT	149 F
SWITCH JOY I (tir rafale)	89 F
2 SWITCH JOY I	159 F
SWITCH JOY II	79 F
SWITCH JOY DOUBLE PRISE	100 F
2 SWITCH JOY DOUBLE PRISE	170 F
THE BOSS	139 F
2 THE BOSS	249 F
VENUS	149 F
WICO	145 F
2 WICO	245 F

Contactez-nous pour connaître les nouveautés et les autres titres

B.P. 20 94141 ALFORTVILLE CEDEX
Téléphone : 43.96.57.83 - 43.96.57.84

Vente par correspondance uniquement

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

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

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

ORDINATEUR Marque et type	TITRES			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

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES
STARSOFT

B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél : 43.96.57.83 - 43.96.57.84

N° Client (si connu) .....
NOM .....
Prénom .....
Adresse .....
Ville .....
Code Postal .....Tél : .....

MODE DE REGLEMENT
Chèque Mandat-Poste
Contre -Remboursement + 20F
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

AMIMAG 11-88

AMSTRAD Magazine

PA

VENTES

Vends Amstrad CPC 464 couleur + DD1 + drive 5"1/4. Le tout neuf et en très bon état. Tél. 24.22.15.85 après 19h.

PCW. Vends logiciel de gestion familiale, gère 3 cptes bancaires et 30 rubriques de dépenses ou recettes, vérifie automatiquement en fin de mois vos relevés bancaires, states mensuelles par rubriques et par cptes bancaires, prévision de trésorerie, édite tous état en fin de mois, doc. de 30 pages.
La disquette : 179 F + frais de port 20 F ou mini doc. contre 3,70 F en timbres poste. F. Silvera 7, rue Robert Perraut, 0300 Moulins

Vds Amstrad CPC 464 monochr. (86) état neuf + joystick + 100 jeux 1 350 F. Ecrire : R. Decourson, 3, pas. de la Vierge, 75007 Paris.

Vds CPC 6128 couleur + joystick + disks + livres 2 700 F le tout, excellent état. Tél. 40.44.56.51 (soir).

Vds 464 coul. : 1 400 F, DMP 2000 : 1 100 F, lecteur DD1-1 : 1 000 F, 70 disks + 20 originaux + livres (10) : 1 500 F, ou le tout : 5 000 F. Christophe : 42.80.25.04.

Vends Karnov + Arkanoid 2 gratuit Ting Boucles Back pour achat des 2 149 F ou 75 F un. Tél. 58.07.47.05 le soir à partir de 6h, demander jojo.

Vds jeux originaux Space Racer 100 F, Cosa Nostra 80 F, Spy Trilogy 90 F, Barbarian 80 F. Tél. 22.92.77.52, demander Léopold (après 18h).

Vends jeux orig. Amstrad sur Disk, prix exceptionnel : Zombi, Gauntlet, Beyoud Theice Palace, Birdie, Masque, Skaal... liste au (16-1) 69.28.89.19.

Vends ordinateur Amstrad CPC 464 DDI-1, nombreux jeux, prix intéressant. Demander Carlos au 48.85.47.51 après 20h.

Vends Texas Instrument TI99/4A 500 F + plein de jeux, un jeux valant 50 F + manette 50 F (urgent !!!). Tél. 45.72.35.25 Paris 17e, téléphoner à partir de 18h, demander Stan.

Vds PC 1512 HD 20 mono 520 ko + disque dur 20 Mo + imp. Gemini 10XI 120 c/seconde + logiciels + souris, le tout 10 000 F. Tél. 98.39.80.93 le soir.

Vds ou éch. news sur CPC 6128, réponse assurée (pas sérieux s'abstenir). Laguarrigue Max, route de Toulouse, 82100 Castelsarrasin (disk. 20 F).

Urgent vds CPC 464 mono + 20 jeux + 1 joystick + coffret complet ord. Sinclair ZX81 + ext. mémoire, le tout 2 000 F. Paris, tél. 46.22.42.89 ou séparément à débattre, tél. le soir.

Stop : vds Vortex F1-X + 200 disk, prix 2 000 F à débattre encore 8 mois de garantie + Vortex F1X 1 600 F. Tél. 39.85.25.31 Jérôme.

Vds CPC 6128 coul. + jeux : 2 990 F garantie, très peu servi ; interface TV sous garantie : 800 F ; imprimante DMP 2000 + Textomat : 1 500 F. Tél. 60.84.15.26.

Vds originaux Amstrad Bob Morane Chevalerie, Science Fiction, Jungle 175 F l'un, 400 F les 3. Tél. 85.56.34.42 heures repas.

Vds CPC 464 coul. + DDI-1 + DMP 2000 + scanner Dart + SSA-1 + LP1 + extension 64 K + joy. + jeux 8 500 F. Tél. 45.97.11.73 demander Eric.

Vends joystick Amstrad modèle moonpoker 1, très bon état, prix 70 F. Julia Perreux, tél. 56.52.51.36 après 19h.

Vends ordinateur personnel couleur CPC 464, 64 k + écran monochrome vert année 86 + 2 joysticks et de nombreuses revues Amstrad + de très nombreuses cassettes de jeux, prix à débattre. Merci.

Vends ordinateur Amstrad CPC 464 état neuf + une cinquantaine de jeux + manette + moniteur monochrome, prix à débattre, tél. 85.84.83.52.

Vends Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur (bon état) + 2e lecteur de disquettes 5"1/4 (lecteur Jasmin) + 63 disquettes 5"1/4. Prix : 3 700 F. Tél. 48.86.50.90.

Vends imprimantes Citizen 120 D + rame de papier + 20 disquettes 3" (traitement de texte Textomat) + livres - revues. Prix : 2 000 F. Tél. 48.86.50.90.

1000 aimes horoscopes ep. complets dsq. + env. t. + 56 F (= 2 dsq) 100 hor. + prgm d'exploitation. J.P. Hornecker, 9, Eglise, 67200 Oberschaeffolsheim.

Vends CPC 6128 coul. + joy. + sourie + lecteur K7 + nbx logiciels + livres. Bon état. Le tout 4 000 F. Tél. : 60.08.64.65., Gwenaël Fourré.

Vds originaux sur disk et K7 CPC à prix très intéres. Ecrire à : Stanilas de Rémur, 28 rue de la Pompe 75116 Paris ou tél. : 45.04.59.52.

Vds CPC 464 + SP 512 + souris + DDI + RS 232 + imprimante + 50 disks + livres, 4 500 F. Tél. : 85.56.38.69. (Le week-end).

Vds Amstrad CPC 6128 mono + doc + joy. + jeux 3 000 F + lecteur 5"1/4 Vortex + nbses disquettes 3 000 F. M. Godard. Tél. : 60.77.93.75.

Offre unique !!! Lecteur 5"1/4 + nbrx discs 1 200 F. Imprimante GLP tbe 1 800 F. Synthétiseur vocal au 1er acheteur (gratuit) au 46.39.14.41.

Vds pour 6128 RS 232 300 F scanner d'art 450 F. 50 disquettes dans rangement 500 F. Buttel. (1). 64.90.16.75.

Vends CPC 6128 monochrome + adaptateur peritel + souris + manette + 42 discs (env. 100 jeux) + housse + 70 revues : 5 500 F. (Val : 10 000 F). Tél. : 82.23.44.06.

Vds pour CPC la solution : Calcumat, Textomat, Datamat bon état ver. azerty et querty neuf 750 F. Cède 300 F expédier. Tél. : 40.63.09.20. 17 h.

Vds Amstrad CPC 464 mono + drive DDI + imp. Seikosha + jeux et utilitaires sur K7 et disc... 3 500 F. Tél. à partir de 18 h 30 : 45.48.65.10. Christophe.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 40 jeux. Le tout 2 500 F ! Demandez Alban au 39.83.95.02. (95) Après 17 heures.

Vds Amstrad 6128 couleur très bon état + nombreux jeux et utilitaires. Prix : 2 900 F. Tél. ; 60.86.28.96. (Essonne).

Vends interface série-parallèle pour CPW 8256-8512 (CP58256) état parfait 450 F. Tél. : 98.93.15.99.

Vds CPC 6128 coul. + joyst. + 50 jeux et util. + revue et doc. Prix : 3 500 F + tuner TV 900 F. + mblc micro 400 F ou 4 500 F le lot. Tél. : 39.87.53.24. (dépt. 95). De 19 h à 21 heures.

Vends Amstrad magazine n°1 à 35 + HS 300 F. M. Crostrad + disk DAO 300 F. SVM n°1 à 41 300 F. CPC 464 Firmware 100 F. Not. dépannage 5 100 F. Tél. : 38.66.30.70.

Vends 26 disquettes de jeux originaux le tout 600 F port compris. Tél. : 47.58.58.83. (Province).

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + nombreux magazines + logiciels prof. et de jeux + joystick. Demander Bruno après 18 h 00 au 43.49.05.33.

Vds CPC 6128 C + disk sous garantie + imprimante Printer 8100 + utilitaire le tout bon état 5 000 F. Tél. : 48.75.03.66.

Vends softs originaux disc (100 F) et K7 (40 F) dont news liste contre en v. Timbrée. Achète table Graphiscop L. Ryder. 87A rue République 30000 Nîmes.

Cause passage en 5" vends tous mes disk 3" (70 F pièce). Liste contre enveloppe timbrée. 40 rue de Fontenay 94300 Vincennes. Didier Daubian.

Vds CPC 6128 coul. + lect. 5" 1/4 + nb. jeux et utilitaires + câbles + doc. + 2 joysticks. Le tout 3 500 F. Tél. : 46.60.70.46. Après 18 h.

Vends CPC 464 (monochrome) + lecteur de disquette + adaptateur péritel + imprimante couleur + nombreux jeux. Prix : 4 000 F. Tél. : 34.15.92.02. Après 19 h.

Vends Amstrad CPC 464 avec moniteur monochrome + 17 cassettes de jeux vidéo. Prix fixe 2 500 F. Tél. : 53.61.04.85. (29) Bergerac.

Vds 6128 + joys + 5D7, 2 400 F. D7 (jeux, utilitaires) 35 F. Livres MA, Multiplan, échecs : 1/2 prix. 60 revues — Ammag 1-34 : 400 F, CPC 8 + 18-33 : 200 F et d'autres à 15 F pièce. Cause PC. Tél. : 42.00.73.26.

Vds CPC 6128 coul. + impr. DMP 3160 : état neuf sous garantie + man. jeux + nbrx logiciels + 65 disq. + doc. livres. 5 500 F. Tél. : 40.30.07.64. Nantes.

Vds CPC 464 couleur + jeux : 2 000 F. Tél. : 48.70.18.99.

Vends K7 Amstrad + compilations de jeux 50 F. Ecrire à : Arnaud Anne-Lise 33 rue Bringier Monnier 83640 St Zacharie.

Vds CPC 6128 coul. + DMP 2000 + table graphique Graphiscop II + nbrx logiciels le tout 5 500 F. Tél. : 48.72.05.17.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + drive DDL — 3 + interface tuner télé + logiciel ludiques et utilitaires + housses et rallonges cordons. Très bon état. Prix : 4 000 F à débattre. Tél. : 47.40.03.95. à partir de 19 heures.

Vends joystick pour Amstrad modèle Moonraker I très bonne état. Prix : 70 F. Tél. : 56.52.51.36. Après 17 h.

Premier logiciel classe X au prix exceptionnel de 50 F sur 3 pouces seulement. Piat-Gift 44 rue de Reims 76620 Le Havre.

Vds CPC 6128 coul. état neuf sous garantie + man. jeux + nbrx logiciels + doc. + livres + 65 disq. 3 500 F. Tél. : 40.30.07.64. Nantes.

Logiciel « Portefeuille Boursier » — Sauvegarde/impression/évaluation chèque : 100 F — K7/disk — Wattinne 28 rue Arsène 59650 Villeneuve D'Asq. Programme original CPC 464/6128.

Vds logiciels de circuit imprimée CI assistant + valeur 800 F, vendu 500 F avec notice. Le Guern Jean-Christophe. Tél. : 60.15.48.56. (91).

Vends CPC 6128 + moniteur couleur + joystick + 40 jeux + nombreuses revues. Le tout 3 000 F. Demander Vincent au 39.47.24.71.

Vds pour CPC : originaux avec doc : Dbase 350 F, Multiplan 300 F, Wordstar 300 F, Tasword 200 F, MMaster-File 150 F + divers : (1) 34.65.94.00.

Vds 464 coul. + DDI-1 + ext. 64 K + joyst. + 83 jeux + 11 revues CPC + 17 Amstar + 10 AM. Mag + notice 4 000 F. Tél. : 61.83.66.26. Après 18 h. Toulouse.

Vends Amstrad 6128 + 30 jeux + logiciel : La solution... + 2 manettes. Prix à discuter au 43.42.08.18. Demander Raphaël.

Vends joystick pour Amstrad modèle Moonraker I. Prix : 70 F. Tél. : 56.52.51.36. Après 17 h. (Très bonne état).

Vends Amstrad PC 1512 SD mono + souris + manuel TBE 3 000 F. Fernandez. Tél. : 40.21.42.05. 44580 Bourgneuf en Retz.

Attention 1 Urgent ! Vds 30 jeux CPC 6128 disk (Bob Winner, Gauntlet, Barbarian...) 60 F l'un ou le tout pour 1 500 F. Tél. : 45.72.35.25. (Stan) Paris.

Cause passage 5" vends tous mes disks 3" (70 F) l'une. Nombreux news. Liste contre enveloppe timbrée à Didier Daubian, 40 rue de Fontenay 94300 Vincennes.

Coupon-Réponse à renvoyer accompagné de **votre chèque de 25 F à :**
AM-MAG, Services PA
5-7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé

CINQ POIGNEES DE PUISSANCE SPORTIVE

ROY OF THE ROVERS
Quatre joueurs de l'équipe de football à cinq de Melchester Rovers ont été kidnappés... quelques heures avant un match capital destiné à amasser des fonds en vue de sauver leur stade. Roy Race DOIT libérer ses co-équipiers, afin de jouer le match le plus important de sa carrière!
CBM 64/128, AMSTRAD Cassette/Disquette
SPECTRUM Cassette/+3 Disquette

GARY LINEKER'S HOT SHOT
Vous faites partie d'une équipe de football réglementaire dans un jeu comprenant jusqu'aux tackles glissants, les touches, les corners, les dégagements de buts, les coups francs, et même le terrible arbitre avec son carton rouge.
CBM 64/128, AMSTRAD Cassette/Disquette
SPECTRUM Cassette/+3 Disquette
ATARI ST, AMIGA, IBM PC

SUPERSPORTS
Une collection unique d'épreuves sportives aussi variées et bizarres que l'on puisse rencontrer. Jusqu'à quatre joueurs peuvent prendre part à ce tournoi extravagant.
CBM 64/128, AMSTRAD Cassette/Disquette
SPECTRUM Cassette/+3 Disquette

GARY LINEKER'S SUPERSKILLS
L'entraîneur de l'équipe nationale a mis au point un programme d'entraînement intensif pour améliorer votre condition physique, contrôle de la balle, réflexe et précision.
CBM 64/128, AMSTRAD Cassette/Disquette
SPECTRUM Cassette/+3 Disquette **ATARI ST**

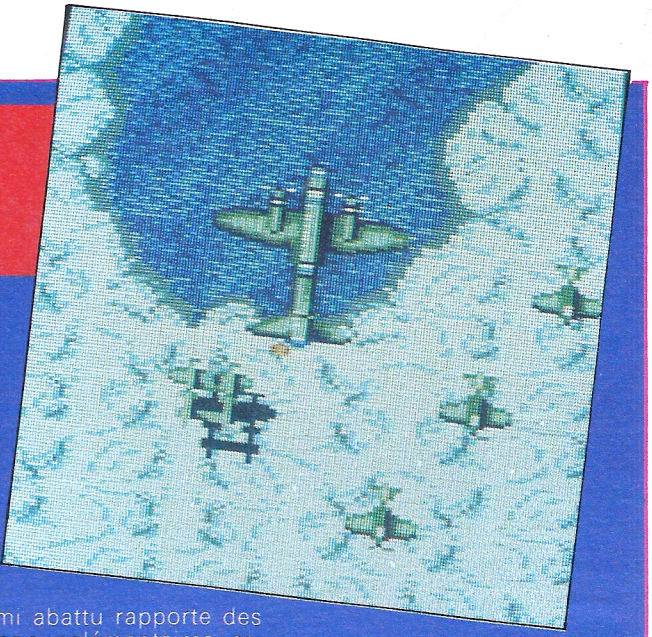
ULTIMATE GOLF
L'ultime simulation de golf. Mettez à l'épreuve votre habileté sur cinq terrains différents, étudiez le jeu de golf de l'ordinateur et perfectionnez votre technique. Le réalisme, la couleur et la profondeur même du jeu vous transporteront loin de chez vous, sur le fairway.
CBM 64/128, AMSTRAD Cassette/Disquette
ATARI ST, AMIGA, IBM PC



Jeux Test



Editeur : Capcom
Genre : arcade
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★
Machine : CPC



L'issue de la guerre du Pacifique s'est décidée lors de la bataille de Midway. Vous voici donc lâché au cœur de cet affrontement, un jour de juin 1942. Comment ? Vous dites ? Eh oui, car *1943* — le jeu — n'est que la suite de *1942*, l'année de tous les dangers. Tout cela n'est pas simple, et s'il n'y avait que la chronologie qui en pâtisse...

Aux commandes du légendaire P-38, un avion en avance sur son temps (d'où peut-être les salades de dates...), vous devez tout détruire sur votre passage.

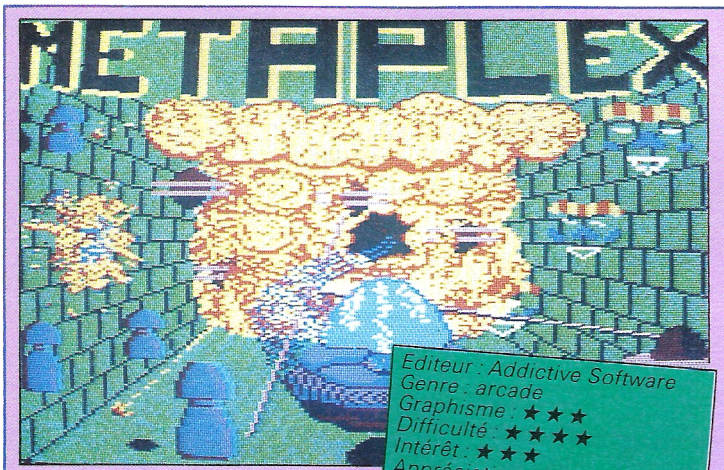
Vos cibles : tout ce qui vole ou flotte, avions, bombardiers, croiseurs, torpilleurs... jusqu'au gigantesque cuirassé amiral Yamato qui vous attend en fin de scrolling.

D'emblée, sachez que si la guerre, la vraie, avait été aussi facile que le premier niveau de jeu, les Américains auraient reconquis le Pacifique les doigts dans le nez. Les avions ennemis se jettent avec plaisir sous vos mitrailleuses. Au second niveau, c'est un peu plus sérieux. Sous le feu nourri des cuirassés nippons (ni mauvais, d'ailleurs) votre pauvre P-38 brûle comme un torchon. Pour pimenter l'action, tout ennemi abattu rapporte des options supplémentaires : armement plus sophistiqué ou bouclier de protection. Et si vraiment ça va mal, reculez ! Un petit looping et hop ! bug ! l'avion se fend. Ce n'est pas le but souhaité ... Je rejoins aussitôt mes potagers du Kentucky, non mais !

Avant de rendre l'antenne, précisons que le graphisme, bien que moyen, n'est pas hideux. Mais quand vous saurez que l'écran du jeu n'occupe que le tiers de l'espace permis par notre vénérable CPC, vous en déduirez aisément la taille de l'avion. Il est tout petit ! Comme une mouche ! Laquelle, arrosée d'insecticide, est à l'agonie (d'où l'aspect saccadé de l'animation). La musique, répétitive, est lancinante.

1943 est un jeu distrayant — les amateurs de shoot'em up ne le dédaigneront pas — mais ne marquera pas l'Histoire. D'ailleurs, qui se souvient d'une bataille à Midway, un jour de 1943 ?

Stéphane Joël



Editeur : Addictive Software
Genre : arcade
Graphisme : ★★★
Difficulté : ★★★★
Intérêt : ★★★
Appréciation : ★★★

Vous vous retrouvez dans un complexe de métal (Metaplex) situé au cœur d'un astéroïde. Ce Metaplex doit servir à une entité extraterrestre qui veut envahir et asservir une planète. Devinez un peu laquelle ? Et devinez un peu qui a été désigné pour détruire cette entité ?

Garth (c'est le nom de l'entité) est pratiquement indestructible. Votre but étant justement de la détruire, vous me direz que cela pose effectivement un problème. Mais rassurez-vous, les programmeurs ont pensé à vous: en effet, il existe quatre unités d'énergie qui fournissent à Garth non pas des betteraves à sucre comme ont répondu certains qui ne suivaient pas, mais l'énergie qui lui est nécessaire pour alimenter son bouclier. Or, ces quatre unités ne sont pas indestructibles, elles. Conclusion, vous allez devoir les détruire.

L'univers selon Garth

Ce problème étant résolu, il vous en reste un autre : comment détruire les unités d'énergie ? La solution est, rassurez-vous, assez simple. Vous allez d'abord devoir trouver une bouteille d'acide vide. Pourquoi pas pleine ? Tout simplement parce qu'il n'y en a pas (trop facile). Cette bouteille étant vide, vous allez devoir la remplir, bien sûr. Pour cela, il vous faut trouver un réservoir d'acide qui fuit. Vous vous placez sous la fuite avec votre bouteille, et hop le tour est joué. Ensuite, vous allez trouver une des unités, vous passez au dessus et à ce moment oh ! vous faites malencontreusement et innocemment tomber la bouteille d'acide sur le réservoir qui à ce moment-là explosera tout bêtement.

Vous recommencez l'opération pour chacune des unités d'énergie. Le Garth sera alors devenu assez faible pour que vous puissiez le détruire d'un simple coup de laser. Il vous faudra alors trouver la sortie avant que l'astéroïde n'explose, et vous aurez terminé le jeu. Mais d'ici là ...

Vous dirigez un petit vaisseau doté de deux lasers, dont un sur-puissant mais que vous ne pouvez pas recharger. Vous êtes aussi muni d'un bouclier dont l'énergie baisse chaque fois que vous touchez un extra-terrestre ennemi. Faites attention car si votre bouclier arrive à zéro, votre vaisseau deviendra inutilisable et vous devrez errer à travers les salles en espérant en trouver un rapidement. Vous pourrez détruire la plupart des ennemis mais méfiez-vous car si vous tirez sur certains, vous les exciterez et ceux-ci vous pourchasseront alors, jusqu'à ce que vous les détruisiez. D'autres restent statiques, ce qui ne les empêche pas de vous tirer dessus. En tous cas, il est conseillé de les éviter au maximum.

Le graphisme de *Metaplex* reste moyen, malgré une recherche des détails et un scrolling précis. Les bruitages sont assez bien réalisés. Une mention spéciale est à attribuer à Mark Alexander qui a ici programmé une musique d'introduction splendide. En fait, *Metaplex* est intéressant par la complexité du scénario : il est vivement conseillé de faire un plan avec les salles, les bases de contrôle, ainsi que les portes et les tubes d'air. De plus, le jeu bénéficie d'une bonne réalisation. Les amateurs vont se régaler.

Stumpik



SUCCES D'ARCADE SPECTULAIRE



LE DEFIS DE

TAITO®

COIN-OP



© TAITO CORP. 1986.

ARKANOID — LA REVANCHE DE DOH

Des années et des années ont passé... mais, malgré la complète destruction apparente survenue dans le jeu ARKANOID original, "DOH," la force de contrôle de la dimension est revenue à la vie et, occupant l'énorme vaisseau spatial ZARG, elle est entrée dans notre Univers. MIXTEC, un combattant de l'espace du type d'ARKANOID, parcourt des données informatiques depuis longtemps oubliées afin de trouver une réponse à la menace. Le "Vaus 2" est lancé et il file droit sur la menaçante présence ennemie, prêt à prendre sa revanche... la "Revanche de Doh."



© TAITO CORP. 1987

SLAP FIGHT

Vous êtes le pilote du Slapfighter et il vous faut détruire les formations entières de l'ennemi dont vous affrontez les vagues d'attaques successives sur l'hostile planète d'Orac. Pour vous aider à relever ce défi, augmentez de façon substantielle votre puissance de tir et votre vitesse en collectant les icônes. Une graphique superbe et un rythme époustouflant rendent ce jeu irrésistible.



© TAITO CORP. 1988

TARGET RENEGADE

En livrant combat, frayez-vous un chemin à travers la place, les allées sombres, le parking et affrontez les infâmes gangs de skinheads, les beasty boys et le videurs. Et ceci n'est que l'extremité de l'iceberg d'une quête terrifiante vous conduisant à l'affrontement avec "Mr. Big."



© TAITO CORP. 1987.

ARKANOID

Ce jeu se situe dans un ère et à une époque inconnue. Après que le vaisseau principal "Arkanoid" ait été détruit, un engin spatial, le "Vaus," réussit à décoller en catastrophe, mais il se retrouva prisonnier du vide.. Vous êtes aux commandes du Vaus: il vous faut pénétrer dans 32 niveaux et ensuite affronter : le "Changeur de Dimension." Vous devez le détruire afin de pouvoir inverser la temps et ressusciter l'"Arkanoid." Ce jeu se caractérise par énormément d'action et un rythme époustouflant; il captivera et enchantera le joueur.



© TAITO CORP. 1987.

FLYING SHARK, TOUT FRAIS SORTI DES ARCADES DE JEUX.

Flying shark est une des meilleures conversions de ces jeux de combat, succès classiques de hit parade de Taito. Mettez au point une stratégie qui vous permettra d'affronter des formations entières d'avions ennemis et de tanks, mitraillez les emplacements et une multitude d'embarcations sur mer tandis que grâce à vos bombes, aux explosions et à votre ardeur au combat, vous gagnez une place au palmarès des jeux d'arcade.

Imagine

the name of the game®

AMSTRAD



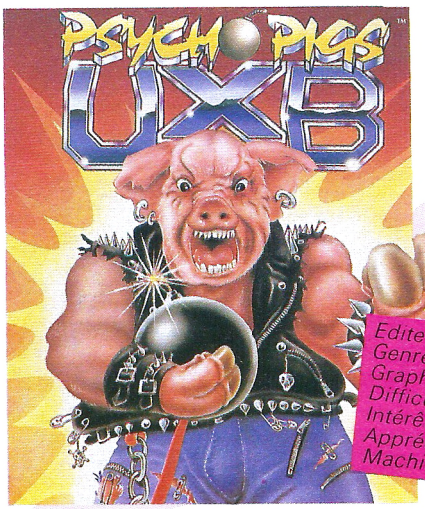
© TAITO CORP.

BUBBLE BOBBLE, LE NUMERO UN DES JEUX D'ARCADE VIENT D'ARRIVER!

Faites connaissance avec BUB et BOB, deux des bêtes les plus affairées qu'il vous sera jamais donné de voir, tandis qu'ils doivent se frayer en combattant un chemin à travers les 100 niveaux de chaos organisé à la recherche de leurs petites amies (ahhh!). Ramassez au passage bonus et armes secrètes tout en essayant de vous débarrasser de vos ennemis, mais attention, ne vous attardez pas trop ou vous vous retrouverez face à face avec Baron von Blubba auquel il est impossible d'echapper!

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

Jeux Test



Editeur : Us Gold
Genre : action
Graphisme : ★★★
Difficulté : ★★
Intérêt : ★★
Appréciation : ★★★
Machine : CPC

Psycho Pigs est un jeu qui rappellera aux amateurs d'Intervilles une épreuve bien célèbre de cette émission. Cette histoire de cochons devrait donc réjouir tous les accros et les mordus de Guy Lux. Au fait, il en a mordu beaucoup ?
Une fois le jeu chargé (très vite grâce à un turbo intégré), le titre flamboye tel les néons de la rue ... Et c'est alors que la musique rien moins qu'entraînante nous plonge dans un univers galactique où l'humour et la folie sont au rendez-vous.

En effet, avez-vous déjà vu des cochons cherchant à s'entretuer en se lançant de bombes pour ne pas finir à l'abattoir ?

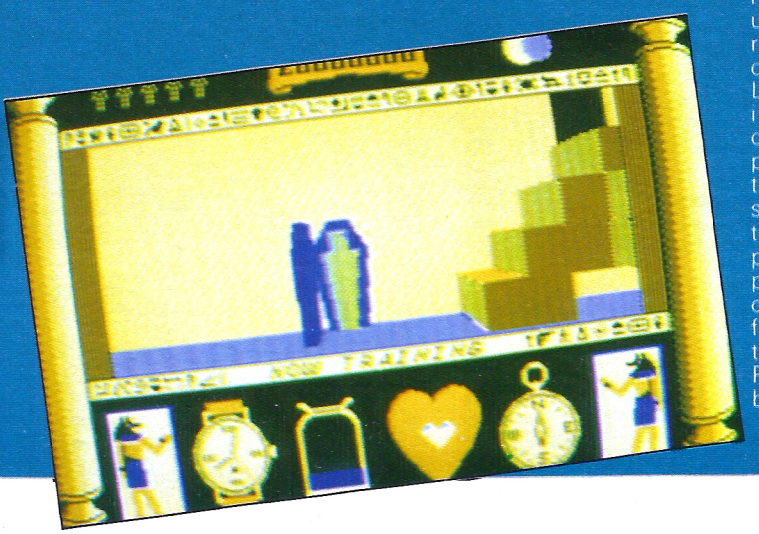
Crazy game

Certaines bombes sont à retardement et, lorsqu'elles explosent, elles laissent place à des objets utiles dans votre quête (la boulette de riz fait courir plus vite, la bombe de gaz endort l'ennemi, etc.).
Chaque cochon essaie d'envoyer des bombes, alors, évitez les ! Heureusement, elles ne sont pas perdues pour tout le monde car elles exploseront sur un autre cochon ...
Vous devez tuer vos ennemis en temps limité ; généreux dans les premiers tableaux, ce laps de temps se raccourcit au fur et à mesure car les cochons affluent de plus en plus !
Entre chaque round, un tableau de bonus s'affiche. Il faudra sauter ensuite sur les cochons jaillissant de leur trou (le délire continue !).
Psycho Pigs est servi par des graphismes simples mais se prêtant naturellement au jeu. La musique très sobre entraîne à persévérer. Quant à l'animation, c'est un délice de voir une bombe exploser en faisant tressauter l'écran.
L'option à deux joueurs offre l'intérêt supplémentaire de pouvoir élaborer une fine stratégie visant à éliminer le maximum d'adversaires dans un temps minimum, vous l'aurez compris ! Attention seulement de ne pas assassiner bêtement votre alter ego !
Si vous aimez les animaux et que vous ayez le cœur sensible, évitez ce jeu. Autrement, amusez-vous bien. A vos cochons !

Laurent Bousquet



Août 1930. L'apocalypse est enfin là ! Ou presque... Car vous aussi, vous êtes là. Et bien décidé à ne pas donner raison aux mauvais prophètes ...
Vous voici en plein désert. Vous venez de poser votre biplan à côté d'une pyramide isolée dans les sables. Mission : monter au sommet de la pyramide et y ranimer le Symbole de la Vie (Râ) avant la *totale éclipse* et l'anéantissement universel.
Au premier coup d'œil, le logiciel séduit. L'affichage représente exactement ce que vous voyez, en 3D de surcroît. Marchez un peu. C'est facile, il suffit de pousser le joystick vers l'avant. Fabuleux, comme dans un simulateur de vol, le paysage se déforme selon les lois de la perspective. Et il ne s'agit pas d'images fractales, mais de beaux vrais dessins en plein !
Vous pouvez vous tourner de tous les côtés, vous pouvez regarder en haut, en bas. Bref, vous êtes libre de vos mouvements et de votre exploration !
Alors dirigeons-nous vers l'entrée de la pyramide. Une croix au centre de l'écran indique toujours la direction précise que vous prenez, ce qui évite de se cogner dans les murs .. Une pression sur la barre-espace, et la croix devient viseur de tir. Drôle de tir, puisqu'il permet diverses actions : on ouvrira avec lui coffres, sarcophages, momies et autres...



Bravo !

Tout cela pour vous dire que le plaisir de jeu est aussi TOTAL que l'éclipse qui se prépare. Manipulations faciles et rapides. Affichage beau et saisissant de réalisme (on peut vraiment fouiller une salle dans tous ses recoins). Tableau de bord complet et égyptien : des hyérogliphes-icônes pour vous indiquer votre vitesse de marche, votre angle de vision, votre attitude, tir ou marche ; une montre avec de vraies aiguilles, car la mission est urgente ; un flacon d'eau, qui se vide régulièrement, la soif mortelle vous guette ; un cœur, qui bat au rythme de votre fatigue ; et une boussole, histoire de se repérer, car à force de tournicoter, on finit par se perdre...
La mission d'entraînement initiale, qui demande de récolter six trésors en très, très peu de temps, n'est pas inutile, loin de là. En effet, les sarcophages aiment bien vous tirer dessus (c'est mauvais pour le cœur), les pièges, poisons et serpents ne manquent pas, et il y a des trous fatals derrière la porte de certaines salles.
Pour conclure, un seul mot : bravo !

J-M. Maman

•• 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 / 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

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

51 REIMS

LOGIMICRO

REVENDEUR QUALIFIÉ
CONSEIL
AMSTRAD

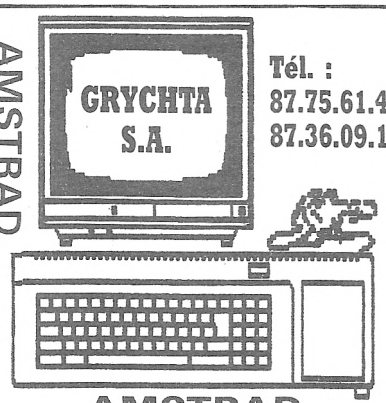
DES PROFESSIONNELS AU SERVICE
DES PARTICULIERS ET DES ENTREPRISES

- **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

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

.. Guide des Spécialistes AMSTRAD .

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

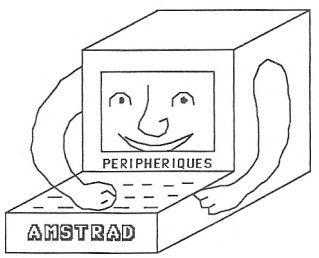
AMSTRAD Revendeur AGRÉÉ

MICRO
HIFI
VIDEO
S.A.V.

4, rue Florimond Leroux
80000 AMIENS
Tél. : 22.91.64.80

94 | MAISONS-ALFORT

Vidéo Informatique Familiale
LADNER DENIS



\+ 1000 LOGICIELS EN STOCK

48 AVE DU GENERAL LECLERC
94700 MAISONS ALFORT TEL 48939339

SPECIALISTES AMSTRAD

Si vous souhaitez figurer dans ce guide, contactez :
MICK au
43.98.22.22



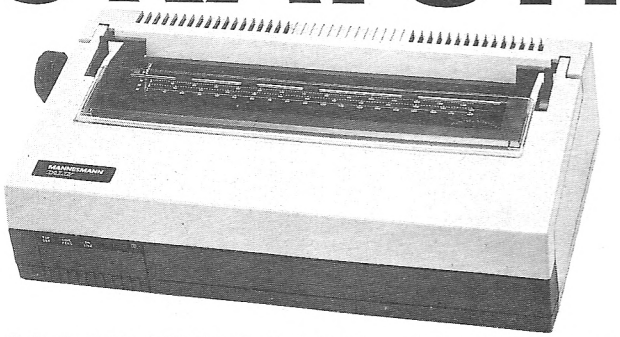
GAME MAG FETE SON 1er ANNIVERSAIRE

C'est fou
ce qu'il a grandi

En vente
chaque mois
chez votre marchand de journaux



GRATUIT



Micro Programmes

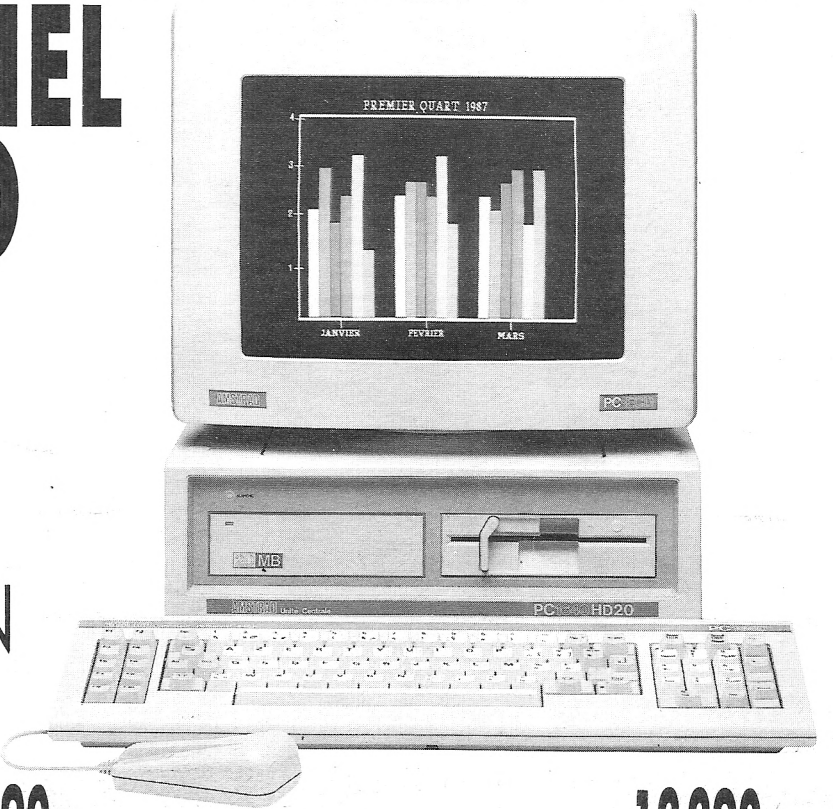
82-84, bd des Batignolles - 75017 PARIS - Tél. (1) 42 93 24 58

1 IMPRIMANTE

MANNESMANN - TALLY MT 20 OU CANON PW 1080 A

+ 1 LOGICIEL QUATTRO

TABLEUR GRAPHIQUE



POUR L'ACHAT D'UN AMSTRAD PC 1640

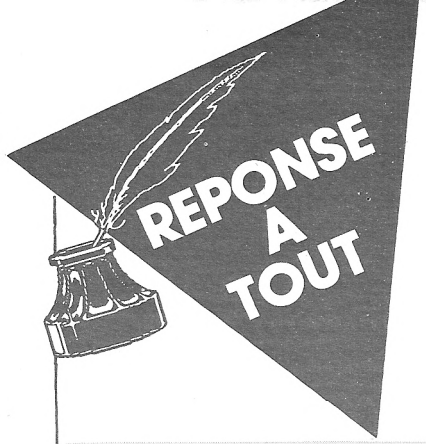
SD MONOCHROME HERCULES	6 890 F TTC	DD COULEUR EGA	12 290 F TTC
SD COULEUR EGA	10 490 F TTC	HD 20 MEGA MONOCHROME HERCULES	11 890 F TTC
DD MONOCHROME HERCULES	8 690 F TTC	HD 20 MEGA COULEUR EGA	15 490 F TTC

ET PROFITEZ DE NOTRE OFFRE SPECIALE

(pour l'achat d'un PC 1640)

Imprimante STAR LC 10 (noir)	880 F TTC
Imprimante STAR LC 10 (couleur)	1 280 F TTC
Imprimante STAR LC 2410 (24 aiguilles)	2 200 F TTC
Imprimante CITIZEN Msp 15 (136 colonnes)	2 490 F TTC

Les imprimantes sont fournies sans cordon. Offre valable en fonction des stocks disponibles.



QUESTION

Je suis possesseur depuis peu d'un Amstrad 464 auquel j'ai adjoint un DD1 ; jusque là, pas de problème. A la suite de votre article fort intéressant sur les extensions (hors série "spécial matériel" de décembre 87), j'ai fait installer sur mon appareil une extension Vortex 256. Je n'en ferai pas un roman. Je demande gentiment à une personne détentrice du même genre de matériel de me venir en aide. En effet, dans la panade la plus complète, je suis désireux d'obtenir de mon "honorable" correspondant, un maximum d'explications détaillées sur cette fameuse Vortex. J'ai beau plancher depuis des jours, je n'y comprend rien !

Pierre Le Lay

REPONSE

Voici un court article susceptible d'intéresser les possesseurs d'extension mémoire Vortex.
Avec l'extension, l'ordinateur se trouve doté d'une mémoire interne de 64 k et de n banks de mémoire externe de 64 k numérotées de 0 à n-1 (n=8 pour la sp512) - composées d'un bloc haut (&8000 à &FFFF) et d'un bloc bas (&0 à &7FFF), soit en tout 2n blocs adressables séparément.
Les deux adresses suivantes permettent de sélectionner et de brancher un bloc haut ou bas d'une bank choisie :
1 — &FBBD : permet de sélectionner la bank choisie.
Faire :

```
LD BC,&FBBD
LD A,&x
OUT (C),A
```

La valeur des bits de x se détermine de la façon suivante :
Bit 0-2 : numéro de bank (0 à n-1)
Bit 5=1, autres =0
2 — &7FXX : permet de sélectionner et brancher un bloc haut ou bas. Remarquons qu'on utilise la gate array pour ces opérations.
Pour sélectionner un bloc bas, faire :

```
DI
EXX
LD A,C
RES 6,C
SET 5,C
OUT (C),C
LD C,A
EXX
EI
RET
```

La valeur des bits de x se détermine de la façon suivante :
Bit 6=1 : bloc haut
Bit 6=0 : bloc bas
Bit 5=1, autres = quelconques
Si l'on veut lire dans un bloc, il faut désactiver le bas ou haut de la mémoire selon le cas. Pour lire dans un bloc bas il faut faire :

```
DI
EXX
LD A,C
SET 2,C
OUT (C),C
RES 6,C
SET 5,C
etc.
```

Lors de l'accès à ces blocs, veillez à ce que le pointeur et le programme se trouvent hors de la même zone mémoire.

Paul Caullet

QUESTION

Comment récupérer sous Basic, les palettes de couleur d'un dessin réalisé par The Advanced O.C.P Art Studio *? Je vous remercie par avance de votre réponse.*

Denis Baril

REPONSE

Heureux possesseur du super utilitaire qu'est *The Advanced O.C.P Art Studio*, j'ai été confronté, comme sans doute quelques-uns de vos lecteur, au problème que pose la récupération sous Basic des palettes de couleurs. Satisfait de la réponse qu'apporte mon programme "RECUPAL", je vous fait part de celui-ci dans l'espoir qu'il vienne en aide au plus grand nombre.

Utilisation

Saisir et sauver (sous le nom "RECUPAL") le programme sur la copie personnelle de l'utilitaire. Pour l'utiliser, taper LOAD"RECUPAL, définir (ligne 10) le mode M et le nom du fichier N$ (sans le suffixe .PAL), identique à celui (ligne 210) du fichier image (.SCR) à charger.
N. B. : ce programme de permet pas de récupérer les couleurs clignotantes.

Sébastien Spadotto

```
10 CLS:M=0:N$="XXX":N$=N$+".PAL"
20 MEMORY &8809-1:MODE M:LOAD N$
30 FOR ADR=&880C TO &88CC STEP 12
40 X=PEEK(ADR):GOSUB 220
50 IF ADR=&880C THEN INK 0,N:BORDER N
60 IF ADR=&8818 THEN INK 1,N
70 IF ADR=&8824 THEN INK 2,N
80 IF ADR=&8830 THEN INK 3,N
90 IF ADR=&883C THEN INK 4,N
100 IF ADR=&8848 THEN INK 5,N
110 IF ADR=&8854 THEN INK 6,N
120 IF ADR=&8860 THEN INK 7,N
130 IF ADR=&886C THEN INK 8,N
140 IF ADR=&8878 THEN INK 9,N
150 IF ADR=&8884 THEN INK 10,N
160 IF ADR=&8890 THEN INK 11,N
170 IF ADR=&889C THEN INK 12,N
180 IF ADR=&88A8 THEN INK 13,N
190 IF ADR=&88B4 THEN INK 14,N
200 IF ADR=&88C0 THEN INK 15,N
210 NEXT:LOAD"XXX.SCR",&C000:END
220 'TRANSFORME LETTRE --- INK
230 IF X=84 THEN N=0
240 IF X=68 THEN N=1
250 IF X=85 THEN N=2
260 IF X=92 THEN N=3
270 IF X=88 THEN N=4
280 IF X=93 THEN N=5
290 IF X=76 THEN N=6
300 IF X=69 THEN N=7
310 IF X=77 THEN N=8
320 IF X=86 THEN N=9
330 IF X=70 THEN N=10
340 IF X=87 THEN N=11
350 IF X=94 THEN N=12
360 IF X=64 THEN N=13
370 IF X=95 THEN N=14
380 IF X=78 THEN N=15
390 IF X=71 THEN N=16
400 IF X=79 THEN N=17
410 IF X=82 THEN N=18
420 IF X=66 THEN N=19
430 IF X=83 THEN N=20
440 IF X=90 THEN N=21
450 IF X=89 THEN N=22
460 IF X=91 THEN N=23
470 IF X=74 THEN N=24
480 IF X=67 THEN N=25
490 IF X=75 THEN N=26
500 RETURN
```

Nous efforçant, par le biais de la rubrique courrier, d'apporter réponse aux problèmes que pose à certains d'entre vous l'usage de l'outil informatique, il nous a semblé enrichissant de réserver ici un espace au dialogue entre utilisateurs. Chaque mois, des questions seront soumises à la perspicacité de nos lecteurs. Articles et bidouilles seront les bienvenus.

QUESTIONS

Je viens d'acquérir le logiciel Tasprint *qui devrait me permettre d'augmenter le nombre de caractères (lectura, médian, compacta, datarun et palace script) du traitement de texte* Amsword *dont je suis possesseur. Hélas, après avoir lancé le programme et suivi les instructions figurant sur la notice fournie avec la disquette, je n'ai obtenu aucune des options choisies. Pourriez-vous me venir en aide en m'indiquant comment faire tourner* Tasprint.

Jean-Marie Derrien

Possesseur d'un CPC 6128, j'ai acquis les trois logiciels standards que sont DBase II, Multiplan *et* Wordstar. *Il se trouve que je ne parviens pas à utiliser les données de* Dbase II *et* Multiplan *à partir de* Wordstar. *Je n'ose pas penser que ces logiciels complémentaires ne soient pas compatibles. Pourriez-vous me signaler quelques trucs et astuces me permettant d'atteindre mon objectif.*

Ikinda Nkolo



L'AVENTURE TOUJOURS

Pris d'une envie aussi irrépressible que subite d'en savoir plus long sur vos CPC, nous avons fait parvenir à nos abonnés un petit questionnaire. Remercions-les chaleureusement : ils ont été nombreux à nous le renvoyer très rapidement, ce qui nous a permis de dresser un portrait-robot du CPC.

CPC, MON AMOUR

Dossier réalisé par Bernard Jolivalt et Jean-Claude Paulin.

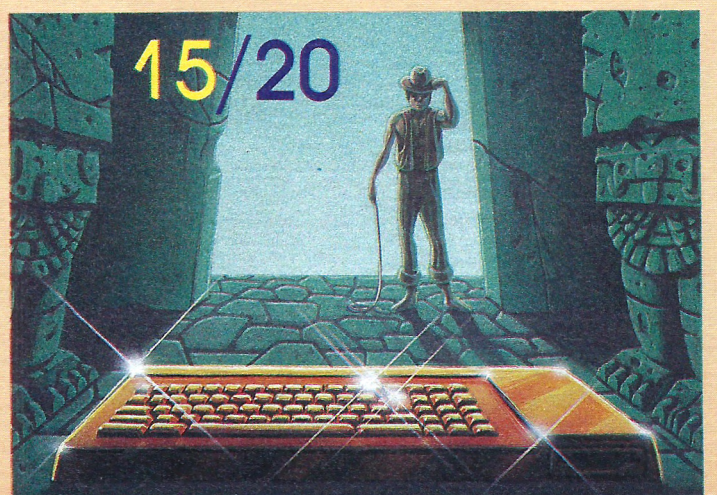
Près des trois quart d'entre vous possèdent un CPC 6128. Les autres utilisent des CPC 464, ou (10 % environ), des CPC 664.

Commençons fort : plus de huit sur dix estiment que le CPC est **actuel**. Cette appréciation nous fait bien plaisir, surtout à un moment où les éditeurs, séduits par des ordinateurs plus sophistiqués, ont un peu tendance à porter un regard condescendant sur les 8 bits. Que la technique aille de l'avant, c'est normal. Ici, à **Am-Mag**, nous sommes les premiers à nous extasier sur les capacités graphiques ou sonores de ces coûteuse machines de rêve. Dans sa gamme de prix, le CPC reste tout de même indétrônable. Les programmes sont à des prix raisonnables et les périphériques généralement accessibles.

15 % seulement le trouvent dépassé. Évidemment, avec son processeur Z 80, ses 8 bits et ses 64 ou 128 ko de mémoire vive, il accuse son âge. Le Z 80, pourtant, est encore d'actualité puisque toute la gamme des PCW l'utilise ainsi que le Z 88 de Cambridge Computer et beaucoup d'autres appareils. Des extensions de mémoire performantes et des ROM de substitution permettent d'optimiser le CPC. Le Basic est même plus rapide que celui de certains PC. Alors, toujours dépassé, le CPC ?

Une faible minorité (2,92 %), vont jusqu'à le trouver d'**avant-garde**. A sa sortie, il l'était assurément. Mais en toute honnêteté, un 8 bits ne peut plus, de nos jours, être d'avant-garde. Ceux que la pointe du progrès intéressent feront mieux de se tourner vers l'Archimèdes, une machine encore confidentielle (200 en France), basée sur une architecture RISK.

VOUS L'AVEZ NOTÉ



Si on vous dit...

...beau, puissant, pratique, fiable et excitant, qu'en penseriez-vous ? Ou mieux, donnez une note sur vingt. Sur toute la ligne, le CPC dépasse la moyenne, avec notamment un 15/20 en ce qui concerne le côté **pratique**. Cette note ne nous surprend pas : la mise en route de la machine et le lancement des jeux, des programmes ou des applications ont été parfaitement pensés. La notice très explicite y est aussi pour beaucoup.

Fiable obtient un score honorable : 14,5 %. La gamme complète des ordinateurs Amstrad s'est d'ailleurs taillée cette enviable réputation. Vous êtes plus de huit sur dix à n'avoir jamais eu de panne !

Restent le cinquième de malchanceux (ou de maladroits, nul n'est parfait). Plus de la moitié de ceux-ci ont connu des misères avec leur lecteur, près d'un tiers avec l'unité centrale (qui comprend le clavier), les autres avec l'imprimante ou des périphériques. Notre sondage n'avait pas abordé les causes réelles des ennuis. Il faut savoir qu'un

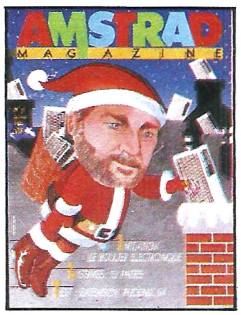
COMPLETEZ VOTRE COLL
CASSETTES, DISQU



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.



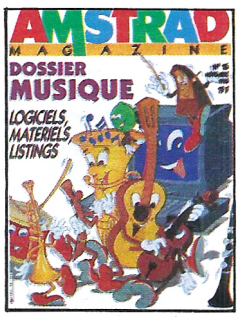
N° 10 - Dessinez avec votre CPC : le dossier de tous les outils disponibles. Le nouveau PCW 8512 au banc d'essai. Initiation au Logo (3e partie).



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.



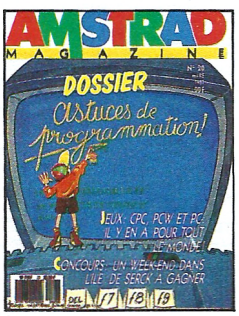
N° 17 - Enquête : Commercialisation du PC 1512.



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



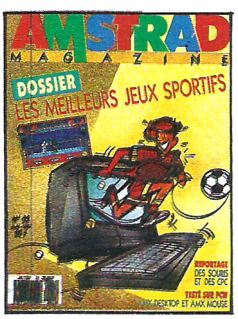
N° 19 - Dossier bureautique. Pro : CAO-DAO II, CAO et Turbo Pascal.



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.



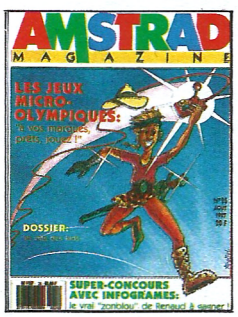
N° 22 - Dossier : les meilleurs jeux sportifs. Reportage : des souris et des CPC. Testé sur PCW : Amx Desktop et Amx Mouse.



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).



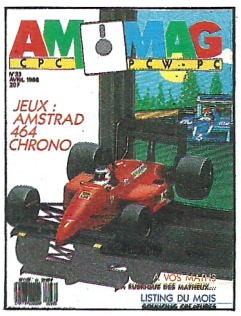
N° 30 - Et la B.D. devint micro.



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



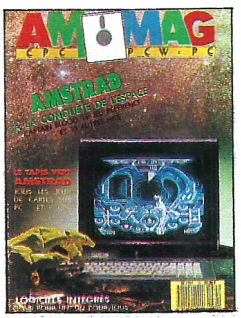
N° 32 - Amstrad : l'ordinateur à tout faire. L'Amstrad PPC : 1er test en profondeur. Platoon : le jeu, le film.



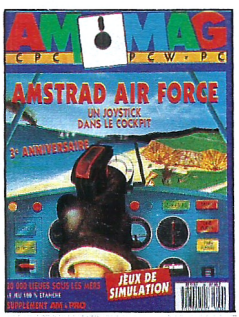
N° 33 - Jeux : Amstrad 464 chrono. Bouncing créatures : listing du mois. A vos maths.



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.



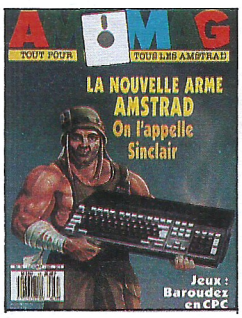
N° 35 - Dossier : Jeux de cartes sur CPC.
Amstrad en hyper-espace
Intégrés : à nouveau marché, nouvelles applications.



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

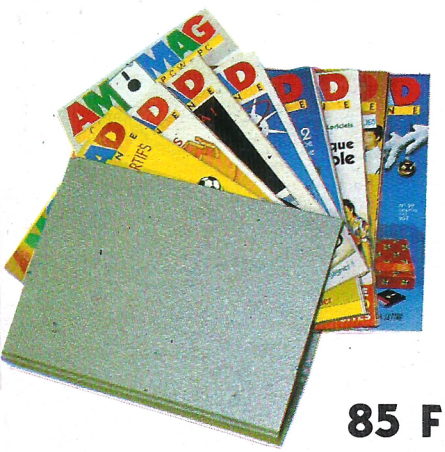


N° 37 - Spécial Help.



N° 38 - Le dossier des Jeux Olympiques.

Reliez vos numéros



85 F

(80 F pour les abonnés)

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. ☐ N° HS 7 : 120 F. Europe : 200 FF. Airmail : 200 FF mandat international.

RELIURES Prix ☐ 85 F (80 F pour les abonnés).

ANCIENS NUMEROS **Numéros 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 : 20 F + 7 F de frais de port : 27 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, 35, 36, 37, 38, 39 : 400 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 .....

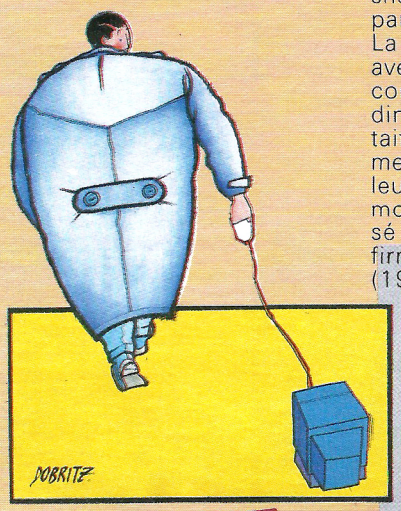
TAB PNS Date Signature

☐ Chèque Bancaire ☐ Chèque Postal ☐ Mandat

disque retiré prématurément peut abîmer la fragile tête de lecture et qu'un périphérique branché alors que le CPC est sous tension grille presque immanquablement le Z 80, cœur de la machine.
Les violents du clavier, ceux qui rallument après extinction (gare à l'alimentation !) font eux aussi partie des assassins de CPC. Restent les vraies pannes (défaillance d'un circuit) et du temps les réparables outrages : de ce côté, le CPC, c'est du costaud. Le taux de retour en service après-vente est en effet négligeable.

MAX(Z80+464, Z80+6128) =12/20

La technologie progressant à une vitesse croissante, il est normal que le CPC, même 6128, ne se voit crédité que d'un modeste 12/20 pour sa **puissance**. Il n'est pas plus excitant qu'il n'est puissant et sa beauté laisse à désirer (si l'on ose dire) avec 11,5 %. Reconnaissons que, avec son look de savonnette, le CPC n'est pas près de marquer l'histoire du design...
Il n'est pas très beau, mais c'est à lui que l'on s'attache : plus de la moitié des utilisateurs possèdent un CPC depuis plus de deux ans, un tiers depuis plus d'un an, et les nouveaux venus sont près de 15 % (machine de moins d'un an).
83 % ont l'intention d'acheter une bricole pour agrémenter le CPC de leur cœur. 25 % comptent se procurer un joystick, accessoire ô combien indispensable. Ils sont à peine moins (18 %) à vouloir offrir une souris, une douceur autrement plus coûteuse. Une grande surprise : près du tiers des intentions d'achat porte sur un lecteur 5 pouces 1/4. Faut-il en conclure que les disquettes 3 pouces sont vraiment trop chères, ou que d'aucun craignent une pénurie, comme ce fut le cas voici deux ans ? Les futurs acquéreurs d'imprimante ne sont même pas 2 % ! L'explication est simple. Ceux pour qui ce périphérique est indispensable se sont empressés de l'acheter.



Nuits de CPC

Le CPC concurrence de près la télévision puisque 68 % d'entre vous avouent passer plus de deux heures chaque jour avec leur machine. 0,03 % (autant dire un groupuscule !) ne lui accordent leurs faveurs qu'une fois par mois : le placard n'est pas loin... A l'inverse, les plus accros se shootent à raison de six heures par jour !
La moitié des sondés jouent avec leur machine, ce qui confirme le CPC comme ordinateur ludique (qui en doutait ?). Les autres programment (30 %) ou l'utilisent pour leur travail (20 %). Pour les mois à venir, le CPC sera utilisé aussi souvent (70 % l'affirment) et même plus encore (19 %). Vous n'êtes qu'un peu plus d'un sur dix à vous éloigner de votre merveilleuse compagne (s'en remettra-t-elle jamais ?).
Fidèles au CPC, 78 % refusent d'envisager la séparation. Mais le divorce est sur le point d'être consommé pour les autres. Par quelles amours nouvelles se laisseront-ils séduire ?
Les deux tiers sont tentés par les charmes austères du PC (soit 14 % des lecteurs sondés). Ce résultat est à rapprocher de l'intertitre de notre article sur le PC 200 de Sinclair (*Am-Mag n°38*) : *« Le PC est-il l'avenir du CPC ? »*. On en est pas encore là, mais le fait n'en est pas moins significatif.
L'Atari ST et ses graphismes ciselés n'attirent que 20 % des infidèles et le reste (moins de 17 %) se laisserait bien tenter par un Amiga.
Il ressort de ce sondage (forcément entaché d'approximations puisqu'il était assez succinct) que le possesseur de CPC, quel qu'en soit le modèle, y est très attaché. Loin d'être dépassés, ils connaissent même une expansion croissante des ventes. Il s'en vendra probablement 40 % de plus que l'année dernière, surtout des CPC 6128. Plus que jamais, cette machine s'affirme comme l'ordinateur des jeunes (et de ceux qui veulent le rester).

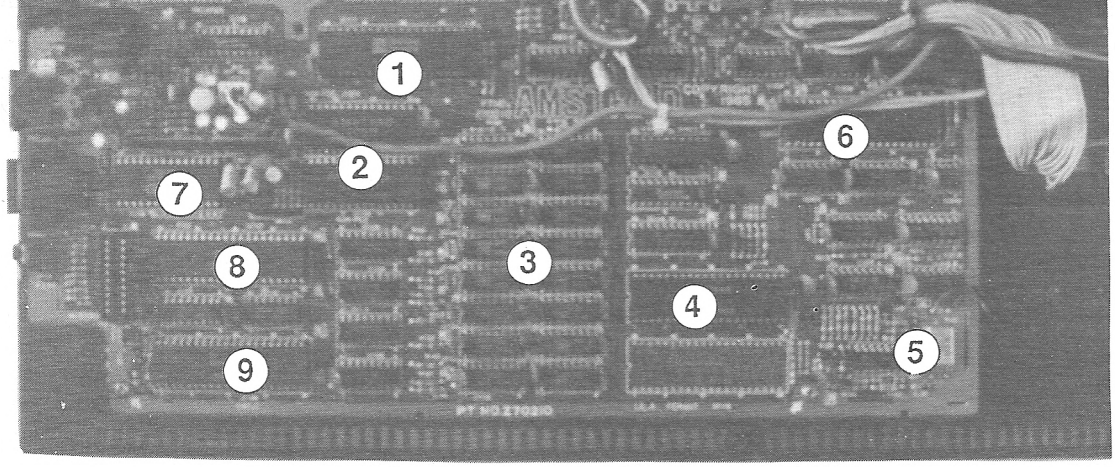
QUATRE ANS DEJA : LA REVOLUTION D'OCTOBRE

Octobre 84. Alors que la concurrence fait rage dans le monde encombré des ordinateurs familiaux, une machine estampillée AMSTRAD — Alan Michael Sugar TRADing corp., sigle jusqu'alors inconnu au bataillon de la micro-informatique — d'un look trapu dissimulant maints atouts, fait une apparition tapageuse sur le marché français. Qu'en est-il aujourd'hui après la disparition de concurrents qui n'ont pas tenu la distance, l'avènement des 16/32 bits et la récente percée ludique du PC 200 ?

Engouement de la presse spécialisée pour une fois unanime à reconnaître le miracle, enthousiasme des utilisateurs flattés de se voir proposer une configuration quasi complète enfin accordée à leur budget, exultation des revendeurs qui n'en espéraient pas tant. Bref, plus qu'un succès, c'est d'une petite révolution qu'il s'agit. Qu'en est-il aujourd'hui après la disparition de concurrents qui n'ont pas tenu la distance, l'avènement des 16/32 bits et la récente percée ludique du PC 200 ?
Force est de reconnaître que nos vaillants CPC, à défaut d'occuper encore le haut du pavé, tiennent encore la dragée haute aux Atari ST et autres Commodore et Amiga. Pourquoi ? Comment ? Quel avenir pour ces machines à base d'antique Z 80 ? Quels liens mystérieux les lient à leurs fidèles utilisateurs ? Il nous a semblé opportun de tenter de répondre à ces questions. Loin de nous l'idée de baser notre argumentation sur le dénigrement systématique des infortunés rivaux de cette joyeuse époque (MSX, Thomson TO7-8-9, Oric, Exelvision, etc.), mais il faut bien admettre cette évidence : forts de leur exceptionnel rapport qualité/prix jamais égalé dans le monde de la micro, de leur facilité de mise en œuvre et de l'intérêt que leur témoignent les éditeurs de logiciels, les modèles CPC se taillent encore la part du lion.

Beaucoup d'atouts

Ne voyez nulle outrecuidance de notre part dans le rappel descriptif de votre machine de prédilection, mais plutôt la tentative de dégager les grandes lignes de ce qui en a fait (et en fait encore) le succès.
— **Configuration compacte** particulièrement bien pensée, offrant un moniteur couleurs ou monochrome par lequel est réalisée l'alimentation générale (donc, "un seul" cordon secteur), connecté à une unité centrale intégrant le lecteur de cassettes (CPC 464) ou de disquettes (CPC 664, 6128). La liaison console-moniteur réduite à sa plus simple expression par l'emploi de deux ou trois (selon modèle) courts cordons de type téléphone, fait que l'ensemble brille par son homogénéité.
— **16 couleurs parmi une palette de 27**, trois modes graphiques dont un de vingt-cinq lignes de 80 caractères (mode 2) laissant présager l'emploi de logiciels à voca-



1. Le Z-80, cerveau de la machine. 2. Les deux ROM : le Basic et Amsdos, c'est là! 3. Les 16x64 Kbites de RAM. 4. Le "Gate Array". 5. L'horloge à quartz. 6. Le contrôleur du lecteur de disquettes. 7. Ici sont distillés les sons, sur trois voies sonores. 8. Le PIO est l'anti-chambre du CPC. Par lui transite tout ce qui entre et sort de la machine. 9. Le contrôleur vidéo gère l'écran.

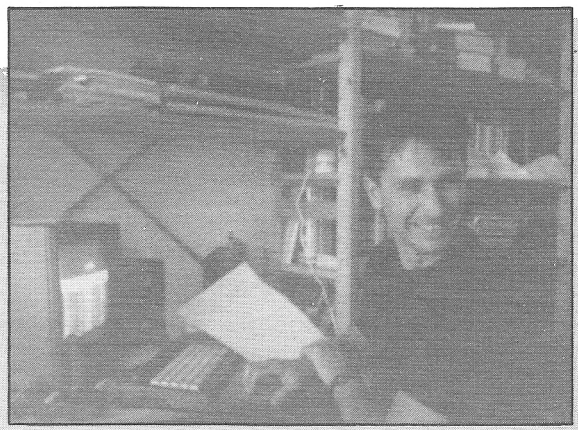
tion professionnelle.
— Un **Basic performant** ne trouvant son équivalent sur aucun ordinateur familial de gamme équivalente. Présence d'instructions telles que While/Wend empruntées au langage Pascal. Une rapidité exceptionnelle.
— **64 ko** de mémoire vive attribués aux premiers modèles 464 et 664, 128 ko sur les modèles 6128 (mémoire évidemment extensible).
— **Processeur sonore trois voix** remarquablement servi par une multitude de fonctions Basic. Sortie jack destinée à un ampli stéréo.
— **Système d'exploitation CP/M**. (versions 2.2 et, pour les CPC 6128, 3.0)
— **Extensions diverses** allant de l'indispensable joystick à la souris en passant par la synthèse vocale et autres interfaces MIDI, graphiques, etc.
— Et pour couronner le tout, une **pléthore de logiciels** de qualité exploitant à fond, pour la plupart, les potentialités de la machine.

Une passion justifiée

La formule magique qui fait le succès des CPC depuis ses débuts est toujours d'actualité. Le principal ingrédient : la configuration complète, déjà évoquée, rassure l'acquéreur. L'époque n'est pas si lointaine où, une fois la machine achetée, il fallait rajouter l'indispensable magnétophone (seul le modèle de la marque était adaptable), l'extension de mémoire qui permettait de pondre autre chose qu'un dix-lignes, le module pour se brancher sur la télé (en privant toute la famille de *Santa Barbara* et autres *Sexy Folies*) et même, cela s'est vu !, un ouvrage à acheter pour compléter un manuel plus que succinct.
Au contraire, le carton du CPC contient tout, absolument tout pour démarrer. Même le joystick ? C'est l'exception qui confirme la règle. D'ailleurs ces derniers temps, il est souvent offert en prime avec des jeux.
Le CPC est une machine rassurante. Tout en elle respire l'efficacité : pas de supplément pour accéder à un langage, pas de commandes alambiquées à taper. Pour celui qui n'a jamais touché à une machine, le néophyte complet, elle est l'ordinateur rêvé pour débuter. Et quand il aura dégrossi le Basic, que son savoir le poussera vers d'autres horizons beaucoup plus ambitieux, il découvrira la puissance du langage machine et la variété des langages proposés : le Logo, dont on ignore souvent les possibilités, mais aussi le célèbre Turbo Pascal, le langage C, et d'autres encore. Le CPC le suivra tout au long de son évolution informatique, et les listings publiés par *Am-Mag* sont là pour démontrer, si besoin en était, le niveau élevé de programmation que l'on peut atteindre.

Facile à apprivoiser

Il faut savoir que beaucoup de machines actuellement sur le marché ne sont pas d'un abord facile : pour qui n'a jamais tâté d'un langage, la programmation devient alors un véritable casse-tête. À l'inverse, d'autres ordinateurs qui ne voulaient "d'initiation" étaient tellement limités que très rapidement, leurs possibilités étaient épuisées. Il fallait envisager l'achat d'une autre machine.
Pour beaucoup, le CPC fut et restera pour longtemps la machine de prédilection. Ce n'est pas un ordinateur comme les autres : on y tient, on s'y attache. Le CPC jouit d'une véritable côte d'amour.
A l'âge où d'autres machines ploient sous le poids des ans, il fait preuve d'une insolente vitalité. Ce n'est pas demain la veille que le dernier des CPC aura, une ultime fois, affiché "Ready" sur son moniteur. La grande aventure continue, si tant est qu'elle ait jamais cessé...



Laquelle des stars préférez-vous : le CPC ou Thierry Lhermitte?

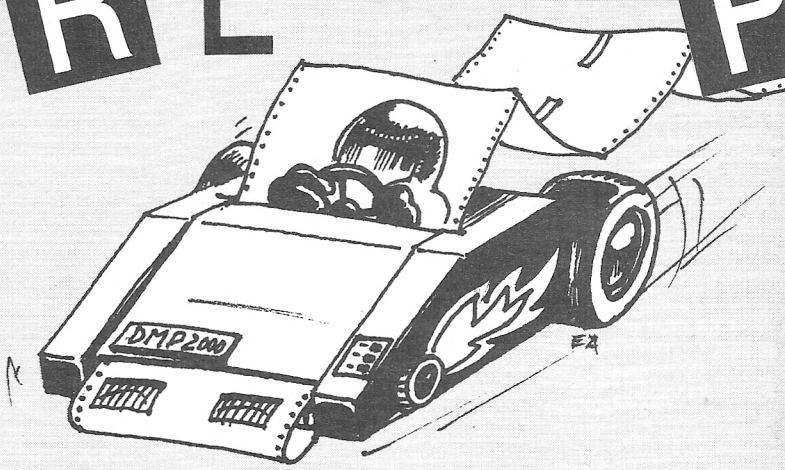
Le descendant du CPC naîtra en 1990

Le CPC aura un successeur dans sa lignée, dans sa compatibilité, il sera plus puissant, plus pratique, plus beau et donc plus excitant. C'est à moyen terme qu'Amstrad compte l'enfanter. Ce terme là, dans la culture Amstrad laisse présager une annonce dans l'année à venir, 1989, et une réelle disponibilité en France en 1990. Ce compatible CPC sera baptisé **Sinclair**, *Amstrad ayant décidé de réserver sa propre marque à sa gamme professionnelle. L'ensemble des jeux et des logiciels tournant sur le CPC actuel pourront être utilisés sur le nouvel appareil.*
Qui sera-t-il ? Une machine hybride avec à la fois un processeur 8086 ou 68 000 et un Z80, ou encore un 8086 émulant un Z80. Amstrad ayant déjà une grande expérience du 8086 et venant de dédier un compatible PC aux jeux, le PC 200, il serait logique que le nouveau micro-ordinateur domestique Sinclair compatible CPC soit aussi un compatible PC, l'émulation du Z80 ne posant aucun problème technique.
Amstrad ayant de grandes ambitions et une grande volonté de domination de l'ensemble du marché micro-informatique, le nouvel appareil compatible CPC pourrait consacrer l'entrée d'Amstrad sur le segment des micro-ordinateurs à micro-processeur 68 000, catégorie où s'affrontent actuellement principalement les ST d'Atari et l'Amiga de Commodore et partiellement le Macintosh d'Apple. Si le descendant du CPC doit avoir de grandes qualités graphiques et sonores, il appartiendra à cette catégorie.
La récente sortie du PC 200 comme ordinateur domestique ne facilite pas la compréhension de la stratégie-produit d'Amstrad à moyen terme, d'ici à l'année 1990, puisqu'il ne serait qu'un produit intermédiaire en attente de la sortie du compatible CPC.
Une seule certitude, selon des sources très sûres, un descendant du CPC sera proposé en France en 1990.

Sébastien Ajaxa

ENCORE P

AMELIOREZ VOTRE DMP 2000



Périphérique indispensable, dont l'esthétisme séduisant et le prix avantageux ont conquis plus d'un utilisateur, la DMP 2000, moyennant quelques astuces, peut vous donner encore plus satisfaction.

INP(&F500), imprimante es-tu là ?

Très succinct sur cette commande, le manuel précise seulement que INP(&FF77) = 255. Pourtant, cette petite routine permet de savoir si notre imprimante est ou non opérationnelle. L'argument entre parenthèses peut être fourni en décimal ou en hexadécimal. Essayez ces quelques lignes :

```
10 IF INP(&F500)=94 THEN CLS:LOCATE 10,10:PRINT "IMPRIMANTE NON OPERATIONNELLE":GOTO 30:ELSE GOTO 20
20 IF INP(&F500)=30 THEN CLS:LOCATE 10,10:PRINT "IMPRIMANTE OK!"
30 END
```

Imprimante éteinte ou allumée mais sans papier (ON LINE éteint), faites RUN, introduisez ensuite le papier, appuyez sur ON LINE (le voyant s'allume), faites de nouveau RUN et constatez le résultat ! Voilà qui devrait vous éviter bien des ennuis dans vos réalisations. D'autres valeurs sont possibles pour l'argument : &F100, &F300, &F700, etc.

Copies d'écran

Les logiciels de copies d'écran du marché offrent quelques possibilités intéressantes de par leurs facilités d'utilisation ou leurs formats d'impression (IMPRESSION-TASCOPY). Ces programmes, idéaux pour imprimer des graphiques ou la page de présentation de vos logiciels préférés (la présentation de Tank Command sur format A4 effectuée par Tascopy est magnifique), rendent néanmoins grotesque par l'épaisseur de leurs traits et leurs lignes "hachées" (même en mode 2), tout schéma un tant soit peu fourni en lignes brisées.
Il est toutefois possible de remédier à de tels inconvénients par une présentation astucieuse et recherchée des rapports et documents que l'on destine à la postérité. Par exemple, juxtaposer, aligner, ou faire se chevaucher plusieurs copies d'écran de tailles réduites (de la méilleure définition possible), en combinant judicieusement les marges gauches et droites, l'avance à reculons du papier et les changements d'origine de votre écran.

Oui mais voilà, nombreux sont les logiciels qui ignorent vos marges, ou pire encore, représentent vos cercles par de tristes ballons dégonflés. La situation n'est pourtant pas désespérée. Certes, dans le cas de la représentation allongée ou aplatie des graphiques, il n'y a pas grand chose à faire, à part tenir compte de cette distorsion pour le choix des ordonnées. La valeur idéale d'impression, correspondant au rapport longueur sur largeur de l'écran, est égale à 1.6, soit 640/400.
La correction à apporter aux ordonnées sera donc : le rapport longueur sur largeur de votre copie d'écran que divise 1.6. La valeur obtenue devra être multipliée à toutes vos ordonnées. C'est ainsi que le terme multiplicatif appliqué au logiciel de copie d'écran fourni avec la DMP 2000 (2e programme) est de 1.20. Essayez le programme du manuel donnant un cercle, en multipliant le terme en Y par 1.20 ; imprimez votre figure et vous pourrez admirer l'impression d'un cercle parfait.

Si votre logiciel ignore les marges fixées, le problème est bien plus simple. En effet, cela signifie que le programme, passant outre à vos désirs, effectue un reset complet de l'imprimante avant chaque opération de recopie. La solution consiste donc à remplacer la commande Remise à zéro par Tête au point de départ ; soit pratiquement ESC "@" par ESC "<". Il suffit pour cela d'échanger dans vos lignes de DATA, la séquence hexadécimale 3E 40 par 3E 3C (en décimal : 62 64 par 62 60) et le tour est joué ! Vous pouvez modifier ainsi la ligne 580 du programme numéro 2 du livret de la DMP 2000 :

```
580 DATA 3E,1B,CD,2B,BD,3E,3C,CD,59
```

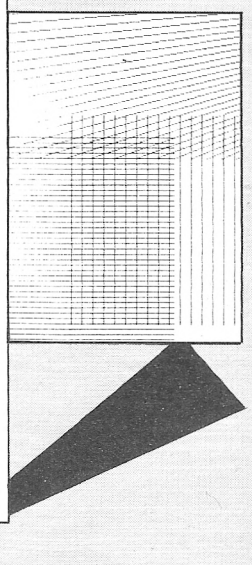
Ou bien de la sorte, la ligne 50020 de l'excellent programme EPSON PAC, paru dans Amstrad Magazine N°16 :

```
50020 DATA D5,E5,DD,E5,FD,E5,CD,28,BD,21,94,01,22,00,A0,11,00,00,ED,53,02,A0,11,00,00,ED,53,02,A0,3E,1B,CD,E0,A1,3E,3C,
```

etc.
Rappelons que Epson Pac offre deux formats d'impression, dont les rapports longueur sur largeur font exactement 1.6. La longueur de la plus petite copie d'écran est de 11 cm, son impression très rapide est unidirectionnelle (d'où un gain de précision). Afin d'illustrer ces quelques lignes, tapez le petit programme intitulé "ESSAI.BAS", sauvez-le, lancez le programme Epson Pac, puis faites RUN"ESSAI". Modifiez ensuite le logiciel Epson Pac comme indiqué précédemment et réi-

```
10 '************************
20 '*      E S S A I       *
30 '* d'apres les RSX du   *
40 '* programme EPSON PAC  *
50 '************************
60 IF INP(&F500)<>30 THEN CLS:LOCATE 10,10:PRINT"IMPRIMANTE NON OPERATIONNELLE!"
70 PRINT #8,CHR$(27);"l";CHR$(5);
80 CLS
90 'TRACE PREMIERE FIGURE
100 FOR t=1 TO 640 STEP 20
110 PLOT t,0:DRAW t,400
120 NEXT
130 !HCOPY1
140 'MARGE PUIS REMONTE
150 PRINT #8,CHR$(27);"l";CHR$(35)
160 FOR g=1 TO 10:PRINT #8,CHR$(27);"j";CHR$(75);:NEXT
170 CLS
180 'TRACE DEUXIEME FIGURE
190 FOR t=1 TO 400 STEP 10
200 PLOT 0,t:DRAW 640,t
210 NEXT
220 !HCOPY1
230 'MARGE
240 PRINT #8,CHR$(27);"l";CHR$(20)
250 CLS
260 'REMONTE
270 FOR g=1 TO 3:PRINT #8,CHR$(27);"j";CHR$(75);:NEXT
280 ORIGIN 50,50
290 'TRACE TROISIEME FIGURE
300 FOR t=1 TO 400 STEP 10
310 PLOT 0,t:DRAW 640,t*2
320 NEXT
330 !HCOPY1
```

Figure 1 : un diagramme peut en cacher un autre...



térez l'opération. Vous obtenez la **figure 1.**

La longueur de papier

Contrairement à la plupart des imprimantes, la DMP 2000 ne possède pas de coupe-papier. Si le problème n'est pas gênant sur format A4, il devient réel si vous utilisez principalement du papier listing. Cette lacune peut être comblée par un bricolage peu coûteux. Décollez deux réglettes se trouvant sur les rouleaux d'aluminium ou de plastique alimentaire et munissez-vous de colle (cyano-acrylate ou autre). Dégraissez soigneusement les parties à encoller au moyen d'un coton imbibé d'alcool à 90°, puis prodédez comme sur la **figure 2.**

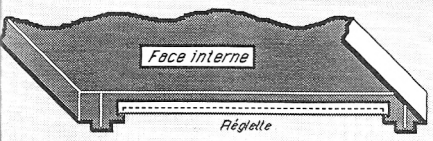


Figure 2 : une réglette par-ci...

Attention, les dents ne doivent pas dépasser de plus 5 mm le bord du capot, afin que le papier puisse s'écouler librement quand le couvercle de l'imprimante est rabattu. De même, si vous avez l'habitude de travailler en laissant ouvert ledit couvercle, le montage de la **figure 3** — qui consiste à rajouter un coupe-feuille à quelques centimètres de la matrice — peut vous être très utile. N'essayez pas de coller la réglette trop près de la tête d'impression, mais plutôt à 10 cm environ du bord extérieur pour une manipulation aisée du listing.
Autre solution qui consiste à coller votre réglette verticalement dans la rainure comme le montre la **figure 4.** Cette réalisation bien que délicate, reste la solution la plus économique en papier. Il est prudent d'effectuer un essai préalable en fixant la réglette au moyen d'un ruban adhésif.

Si le doux murmure de votre imprimante exaspère votre entourage, profitez de l'occasion pour envisager l'isolement phonique de celle-ci. Collez pour cela de la mousse polyuréthane sur toute la surface interne du couvercle. Evitez d'utiliser du polystyrène isolant, accumulateur d'électricité statique qui ne vous apportera que des em...bêtements.

Ruban encreur

Il est de notoriété publique que la faible autonomie du ruban encreur de la DMP 2000, est à la longue préjudiciable au bon rapport qualité/prix de cette imprimante. Les constructeurs de la 120 Citizen, estiment à environ deux millions de caractères la durée de vie de leur ruban, alors que celui de la DMP 2000 est de 40 à 50 000 caractères ; soit à peu près 40 à 50 fois moins pour le même prix (!). Passons en revue les principaux paramètres influençant l'efficacité de notre ruban.

Longueur

La DMP 2000 possède l'un des plus petits rubans du marché, puisqu'il ne fait que 65 cm de long (contre les 12, 18 ou 20 m de ses concurrentes). Sachant que l'autonomie d'impression est directement proportionnelle à la longueur de surface encrée, la notre se trouve divisée par 30 comparativement à un ruban classique. La longueur intervient aussi pour une autre raison : plus le ruban est long et moins souvent la "même" surface se trouve écrasée par les aiguilles de la matrice. A la longue, les mailles d'un ruban court se distendent et deviennent plus facilement effilochables et même cassables. Heureusement pour nous, la plupart des rubans d'imprimante sont en nylon ; matière mécaniquement et chimiquement très résistante, offrant, comme nous le verrons plus loin, de nombreux avantages.

Longueur abritée

Un facteur de protection intervient parallèllement à la longueur. En effet, un ruban protégé par une carcasse en plastique évite le dessèchement rapide de la surface encrée et la fixation des poussières. Les cartouches ou bobines classiques permettent ainsi de tenir à l'abri jusqu'à 98 % du ruban, contre à peu près 8 % en ce qui nous concerne.

Largeur

Usons d'un exemple pour appréhender l'importance de ce paramètre : si l'on appuie fortement sur le centre d'une éponge imbibée, le liquide s'écoule librement jusqu'à l'assèchement de la zone comprimée. Laissons l'objet au repos pendant une dizaine de minutes, puis recommençons l'expérience. Du liquide s'écoule encore de notre éponge, puisque tranféré de la zone imbibée vers la partie "sèche". Le phénomène est identique avec un ruban encré au repos. Il est évident que le réencrage est d'autant plus rapide, que les réserves de liquide, tributaires de la largeur du ruban, sont importantes. Il est intéressant d'avoir une bonne largeur de surface encrée dans le cas d'écriture en caractères agrandis (double hauteur par exemple). À titre indicatif, voici quelques dimensions de ruban équipant diverses machines :

DMP 2000 :	6 mm
CITIZEN 120 D :	8 mm
EPSON RX 80 : ..	12.7 mm
SAKATA SP 1200 :	12.7 mm

DMP 2000 :	6 mm
CITIZEN 120 D :	8 mm
EPSON RX 80 : ...	12.7 mm
SAKATA SP 1200 : .	12.7 mm

Epaisseur

Même remarques que celles relatives à la largeur, à une différence près : plus l'épaisseur de la surface encrée est importante et moins la lisibilité de nos caractères sera satisfaisante...

Fréquence d'utilisation

Il est clair que d'après ce qui précède, un emploi fréquent de l'imprimante affecte d'autant notre infortuné ruban, ce qui est bien dommage. On serait en effet en droit d'espérer que celui-ci nous satisfasse le plus longtemps possible. En outre, il est rigoureusement inexact d'affirmer qu'une imprimante à l'arrêt n'use pas le ruban. Un détail a en effet son importance : l'encre sèche ! Un ruban même neuf dépourvu de son emballage hermétique est condamné à plus ou moins long terme.

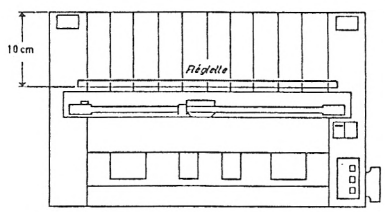


Figure 3 : une réglette par-là...

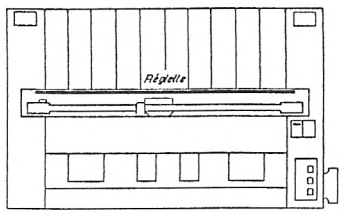


Figure 4 : ou bien de la sorte.

TRUCS ET BIDOUILLES

Température et poussière

Le solvant que contient l'encre du ruban, s'évapore en fonction de la température ambiante. C'est pour cette raison qu'il n'est pas rare de voir certains professionnels conserver leurs cartouches au frigo entre deux utilisations. La couleur noire de l'imprimante comme celle du ruban, absorbe facilement le rayonnement infra-rouge ; évitez donc de laisser votre matériel au soleil. L'action de la poussière est particulièrement néfaste à nos 90 % de 65 cm de ruban continuellement à l'air libre et comparables à un papier tue-mouches si vous ne prenez pas de précautions.

Encrage

Ce dernier facteur fondamental est celui qui pose problème. Une encre doit en effet répondre à plusieurs impératifs.
— Etre fluide, afin d'imprégner régulièrement le ruban et permettre ainsi une bonne qualité d'impression.
— Etre suffisamment grasse, pour éviter les pâtés (rappelez-vous nos bons vieux encriers de jadis).
— Sécher instantanément, passant brusquement de l'état liquide à l'état solide au moment précis où elle est en contact avec le papier.
— Etre indélébile et colorée, le minimum pour une encre de qualité.

Sans nous étendre sur les caractéristiques techniques des encres du marché, on peut d'ores et déjà affirmer que pour augmenter, à moindre frais, l'autonomie de nos rubans, il suffit d'approvisionner régulièrement leur réservoir autonome en encre qui ne sèche pas (!!!). Avant de crier au fou, laissez-moi vous rappeler les principaux types d'encre qui sont :
— soit des colorants dissous dans un solvant plus ou moins volatil (l'eau par exemple), le séchage étant assuré par l'évaporation dudit solvant.
— soit une suspension de pigments (noir de fumée, etc.) dans une huile assurant le rôle de liant et dans laquelle est ajouté un siccatif destiné à former, au contact de l'air, un film souple mais résistant adhérent au papier.
Parmi les principaux modes de séchage, l'un d'entre eux attire notre attention, le séchage par pénétration. L'expérience montre que la pénétration des huiles minérales dans les pores du papier, apporte à l'encre un séchage instantané. Nous allons donc préparer notre encre selon ce principe, en incorporant de la glycérine à de l'encre à tampon afin d'obtenir un produit huileux, ne séchant pas et nanti d'un bon pouvoir mouillant (très important, car l'encre devra pénétrer dans les mailles du ruban et surtout y rester).
Sachez que la glycérine, de par ses caractéristiques, n'attaque ni le nylon, ni les plastiques et n'est pas oxydante. De plus, sa capacité lubrifiante évitera le séchage de l'encre sur le ruban, empêchant ainsi l'usure prématurée de la tête d'impression. Ainsi traité, notre ruban gagnera en souplesse et les mailles distendues par les aiguilles se reformeront plus facilement. Le glycérol, parfaitement incolore, permet également de personnaliser votre encre : noire, bleue, rouge, verte et pourquoi pas des mélanges (marron, turquoise, violette, etc.).

Plein les doigts...

Procurez-vous chez votre papetier, une recharge pour tampon encreur genre Tiflex (10 F), ainsi qu'un flacon d'encre toujours pour tampon (Pelikan, 10 F). La recharge sert à colorer la glycérine et à y introduire l'agent pénétrant. Versez 4 à 5 ml de glycérine (achetée au préalable chez votre pharmacien) sur la recharge, puis laissez agir une semaine minimum. Prélevez de temps à autre une micro goutte de votre mélange et déposez-la sur une feuille de papier. Si l'encre traverse immédiatement, votre mélange est fin prêt, sinon, patientez encore quelques jours.
Quand votre enduit est à point, versez-le dans un petit flacon, puis recommencez trois fois l'opération. Après environ un mois, vous devez obtenir une quinzaine de millilitres d'un enduit fortement coloré, dans lequel il convient d'additionner 30 ml d'encre. Mélangez le tout et laissez l'élixir se reposer deux heures en plein soleil ou deux heures dans une pièce.

Un ruban perpétuel...

Occupons-nous maintenant du ruban. Démontez-le afin d'y fixer notre réservoir régulateur (le ressort décroché, il se visse pour se défaire). Appliquez un feutre auto-collant (le même que l'on colle sous les meubles), coupé à la dimension du méplat, au creux de notre support (**figure 5**). Il ne doit dépasser de l'arrondi que de 2 mm pour ne pas gêner le système d'entraînement. Etirez le ressort de 5 mm afin qu'il tende mieux le ruban, puis à l'aide d'un compte-gouttes, appliquez une goutte d'encre sur le feutre de façon à ce qu'elle le pénètre bien. Remontez le tout, imbibez le feutre avec quelques gouttes d'encre et faites circuler le ruban en éteignant et allumant successivement l'imprimante.

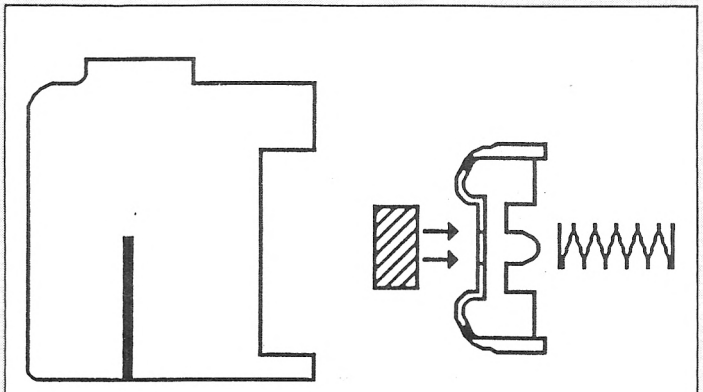


***Figure 5 :** un tampon qui a du ressort.*

Le système d'entraînement et le feutre vont maintenant régulariser l'arrivée d'encre sur le ruban. L'écriture sera soignée et proche de la qualité NQL (Near Letter Quality : qualité courrier). Pour le réencrage, quelques gouttes d'encre suffiront.
Si en cours d'utilisation, le ruban se décroche de son système d'entraînement, cela signifie que le feutre est trop épais ou trop large. Remplacez-le par un autre coupé aux bonnes dimensions.
Autre solution : démontez un stylo feutre vide, imbibez la cartouche avec votre encre, mettez l'imprimante en fonctionnement et appliquez une extrémité du feutre sur le ruban. Il se réencrera naturellement sans faire de taches et permettra une écriture uniforme (autonomie = usure du feutre, soit 5 à 6 millions de caractères !).

Quelques trucs en vrac

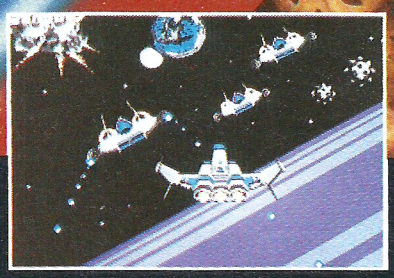
O Si lors d'une impression, vous constatez qu'une ligne de pixels manque sur vos textes (vous aviez déjà utilisé un tampon encreur, mais sans glycérine), munissez-vous d'un coton tige imbibé d'alcool à 90° et nettoyez soigneusement le ruban. Humectez un papier buvard d'alcool et faites un auto-test sans ruban ; vous pourrez ainsi décrasser vos aiguilles. Profitez-en pour régénérer votre ruban par la technique ci-dessus.
O Vous devez imprimer d'urgence et votre ruban n'est pas prêt. Otez-le, glissez un papier carbone sur votre feuille, réglez l'épaisseur de papier sur le minimum de force de frappe et imprimez.
O Prolongez la vie de vos aiguilles en sélectionnant le levier d'épaisseur de papier sur la force d'appui minimum. Vous y gagnerez en durée...
Ces quelques modifications, apportées pour moins de 100 F, amélioreront sensiblement le rapport qualité/prix de votre imprimante. Chaque réencrage vous coûtera moins de trente centimes, au lieu des 95 F d'un ruban neuf (il est d'ailleurs tout à fait probable que vous remplaciez la matrice avant le ruban). Sachez que tout ce que je viens d'évoquer, mis à l'épreuve depuis déjà un an sur mon imprimante, peut être considéré comme fiable dans le temps. J'utilise toujours mon premier ruban et mon flacon d'encre initial... au grand dam de mon revendeur.

Dominique Schott

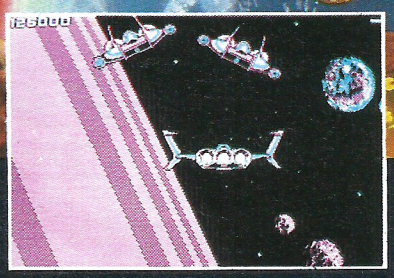


GALACTIC

conqueror



VERSION ATARI ST



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION AMIGA

AU COEUR DE LA GALAXIE, LA PLANETE «GALLION» EST MENACEE D'INVASION !!
SEULS LES CONQUERORS POURRONT EVITER LE PIRE ?

TITUS

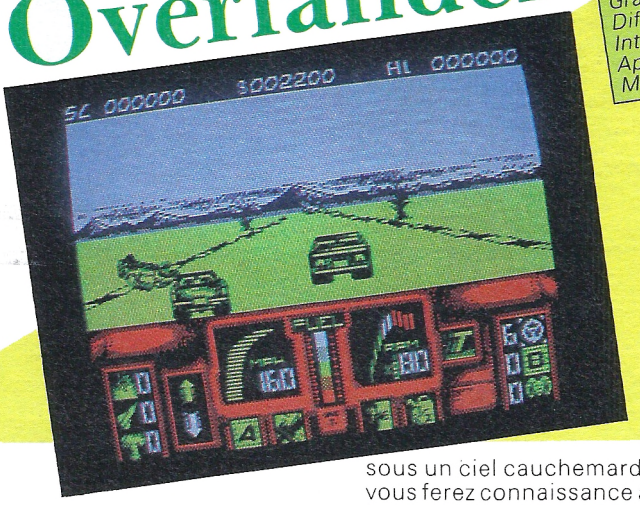
28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

JeUx

Test

Overlander

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



En 2025, la couche d'ozone a disparu. Les cités, obligées de s'enfouir profondément pour échapper aux dangereuses radiations cosmiques, sont maintenant sans autre moyen de liaison que les vieilles routes de la surface, hélas contrôlées par de féroces gangs. Heureusement, les Overlanders, des dingues genre Mad Max — vous — se chargent de convoyer des colis de ville en ville.
En honnête mercenaire, vous proposez aussi vos services à la Federsant.

Terre à terre

L'équipement dont il serait suicidaire de se passer, se compose d'armes, de munitions, de matériel divers et de carburant. N'en prennez pas trop, le compteur ne doit pas dépasser une certaine limite, ceci pour vous éviter une dépense inutile. Vous passerez ensuite à l'entrepôt afin d'embarquer des babioles, parmi lesquelles des freins à disque, un verni anti-corrosion, des batteries et des chambres à air.
A peine lancé sur nos jolies départementales qui s'étirent sous un ciel cauchemardeux, vous ferez connaissance avec le gang des limousines.
Les voyous en moto, eux, sont coriaces. Attention de ne pas cogner leurs meules d'un coup d'aile taquin : à peine effleurées, elles explosent. Ces petites choses sont d'un chatouilleux... Les Gunshots Alleys, sur le bord de la route, ne sont pas des auto-stoppeurs : ils sont là pour vous tirer dessus avec leur fusil à canon scié.
Les camions, on s'en doutait, sont les plus dangereux. Costaux, résistants aux coups, ils riposteront à vos tirs avec un canon placé sur leur toit. Chaque adversaire éliminé sera crédité en miles. Et à la fin du parcours (du combattant) les *miles* seront convertis en beaucoup de sous qui iront grossir votre compte en banque.

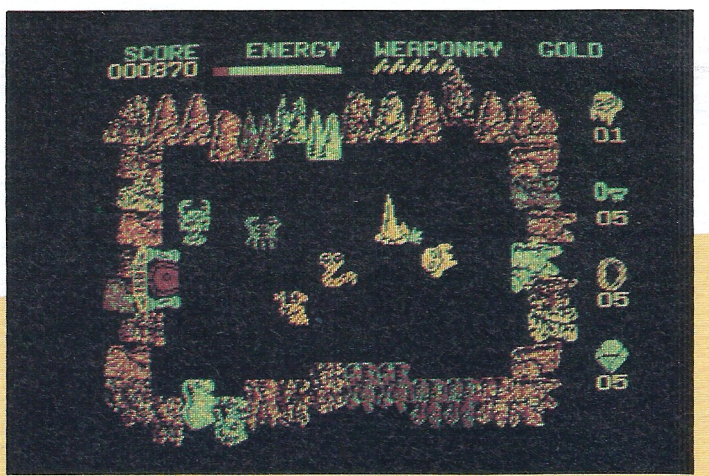
Les lièvres et la tortue

Osons le dire, la voiture est escargotesque. Elle suçote une essence frelatée alors que les loubards carburent au méthanol. Quand ils accélèrent, ils vous laissent une belle vue sur l'arrière.
L'animation de la route est superbe, et ce serait une agréable ballade si on n'était pas tout le temps importuné. Les sprites sont transparents, d'où leur vivacité. *Overlander* fait souvent penser à *Enduro Racer* — une filiation dont il n'a pas à trop rougir.

D. Durand

Wizard's Lair

Editeur : Blue Ribbon
Genre : arcade/aventure
Graphisme : ★★
Animation : ★★
Son : ★★
Difficulté : ★★
Intérêt : ★★
Appréciation : ★★
Machine : CPC



Le vieux sorcier Pothole a brisé le lion d'or, symbole et source de ses pouvoirs. Un malheur n'arrivant jamais seul, il a perdu les quatre morceaux dans autant de labyrinthes emplis de bestioles infâmes. Le voici obligé d'aller les chercher, car un sorcier, sans puissance magique, ma bonne dame, c'est bien peu de choses...
Voilà notre Pothole au centre d'une caverne vue à vol de chauve-souris, en compagnie d'une stalagmite et d'un anneau d'or qu'il vaut mieux prendre aussitôt. Car, très vite, des hordes de monstres envahissent la grotte.

La chasse aux trésors

L'intrigue du jeu n'arrachera pas des cris de surprise aux habitués de *The Apprentice*, *Sabre Wulf*, *Night Lore* et autres quêtes à la brocante : il s'agit de ramasser une foultitude de diamants, anneaux et clefs indispensables pour ouvrir de nombreuses portes peu avenantes et parfois un cercueil oublié là depuis des lustres. Les objets glanés entre deux massacres de monstres permettront d'alimenter différents compteurs.
Notre ami Pothole étant un fin lettré, bibliophile de surcroît, il se munira d'autant d'or qu'il le pourra afin d'acquérir un précieux parchemin.
Lors de la découverte d'un morceau du lion, une étrange musique retentira. Le moment sera venu, pour Pothole, de changer de niveau, et de poursuivre sa recherche du débris perdu.
Les cavernes, sous leur apparence rustique, recèlent des trésors de technologie, comme ces ascenseurs plus ou moins magiques qui vous emmènent au niveau souhaité.

Ne vous fiez surtout pas au chevalier (il est de mauvaise compagnie), ni au bourreau un peu trop zélé.
Les géographes des profondeurs visiteront sans profit particulier les culs-de sac dont l'unique accès est interdit par les serpents. Les souterrains comportant généralement des portes dérobées, il sera bon de repérer par où arrivent les monstres. C'est par là que vous pourrez éventuellement vous enfuir.

Le graphisme du jeu n'est pas foncièrement mauvais... Les personnages qui le peuplent, à commencer par Pothole, auraient gagné à être plus élaborés. Parfaitement monochrome, sans relief, ils ressemblent souvent, vu par le dessus, à des cloportes frénétiques. La musique n'est pas faite pour remonter le moral des troupes. Les bruitages heureusement, rythment ce jeu rapide, plutôt facile mais sans grande originalité.

David Durand

DOMARK

UBI Soft

PRÉSENTENT

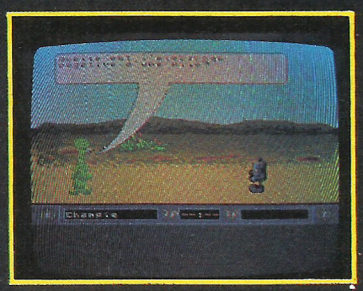


Photo d'écran sur ST

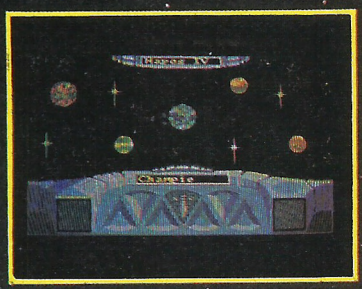


Photo d'écran sur ST

Trivial Pursuit™

NOUVELLE GENERATION™

Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

UBI Soft

Tél. 1 48 98 99 00

Disponible dans les FNAC. fnac et les meilleurs points de vente

FIRE AND FORGET

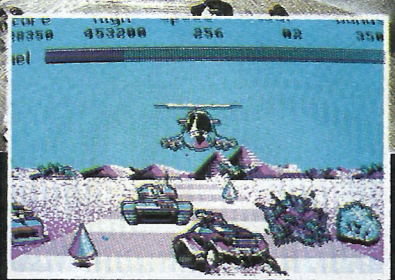
LE FUTUR EST ENTRE VOS MAINS, TIREZ PUIS OUBLIEZ, NE REGARDEZ JAMAIS DERRIERE

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

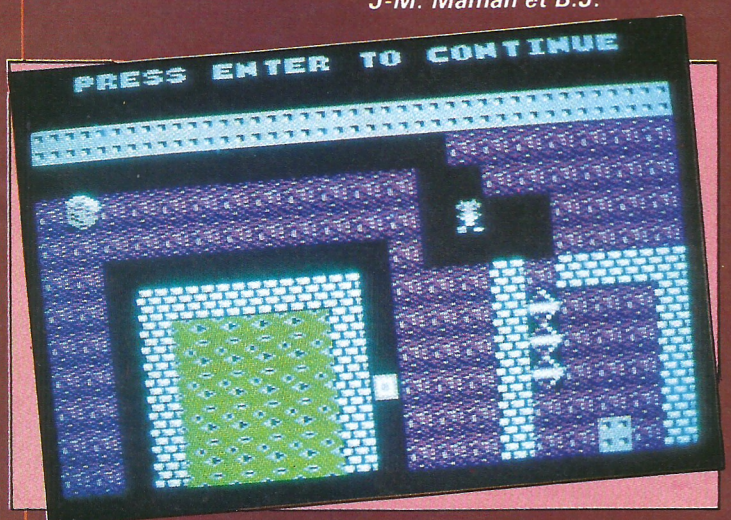
JEUX

Dossier

ACTION ET ASPIRINE

Ne tirez plus idiot ! Bien sûr, on peut trouver un plaisir sauvage à canarder sans relâche des troupeaux entiers d'envahisseurs, à massacrer sans pitié ces extra-terrestres obtus qui se précipitent aveuglément sur votre laser... Mais avouez qu'un ennemi qui résiste, qui pense, qui réfléchit, et dont il faut percer la stratégie, apporte de plus grandes satisfactions ! Voici donc une sélection de ces jeux que nous appellerons « d'arcade/réflexion » : d'arcade parce qu'ils exigent toujours de l'adresse, du coup d'œil, des réflexes ; de réflexion, parce qu'on ne peut pas les dominer sans en comprendre tous les secrets, toutes les subtilités... À tout seigneur tout honneur, commençons par le plus grand d'entre tous.

J-M. Maman et B.J.



LA TACTIQUE

Boulder Dash

(Databyt)

Boulder Dash, c'est le Rambo du genre : un immense succès à épisodes, le dernier en date portant le numéro 4, et on attend pour bientôt le 5... *Boulder Dash* est pourtant un petit personnage fâlot, un certain Rockford, intermédiaire entre le crapaud et la sauterelle, qui a comme habitude de se balader sous la terre pour trouver des diamants, en creusant ses propres galeries comme une taupe. Bizarre, non ?

Mais il est tout de suite passionnant car des empilements de rochers sont cachés dans le sol. En creusant à proximité, vous provoquez des éboulements, et la moindre pierre sur le crâne fragile de Rockford lui ôte une vie. Chaque bout de galerie creusée peut donc avoir des circonstances dramatiques, et il faut observer la disposition des rochers pour essayer de calculer l'éboulement à venir... De plus, chaque tableau est chronométré, puisque vous devez ramasser un certain nombre de diamants dans un temps déterminé pour passer au tableau suivant. C'est dire qu'il faut réfléchir juste, et vite. Question d'habitude. D'ailleurs, les premiers tableaux sont faits pour vous entraîner à ce seul exercice. Mais ça se corse rapidement !

À gauche, papillon

Voici qu'apparaissent des papillons, eux aussi enfermés dans le sol. Leur contact est mortel. En creusant, vous êtes plus ou moins obligé de les libérer. Ils vont alors vous poursuivre à travers vos propres galeries ! Rien ne sert de fuir à l'aveuglette, ils vont plus vite que vous... Que faire ? Observer. Car ces papillons suivent toujours le bord gauche des galeries. Donc, si vous creusez une galerie circulaire au bon moment, ils vont continuer à y tourner indéfiniment, et vous serez tranquille pour ramasser des diamants ailleurs...

Mais il y a plus fort encore. Sur certains tableaux, on vous demande de récolter une quinzaine de diamants. Or, il n'y en a pas un seul de visible... Ils sont fous, ces programmeurs ! Mais non. Vous voyez ces papillons, qui tournent rageusement dans leur cage de terre ? S'ils reçoivent un rocher sur la tête, ils se transforment en neufs beaux diamants ! Vous voici donc confronté à un triple problème : vous devez à la fois observer les mouvements du papillon, calculer l'éboulement qui le transformera, et le déclencher au bon moment, à la seconde près ! Epuisant. De toutes façons, ce n'est rien à côté de ce qui suit.

Des rochers en diamants

Voici un mur magique, qui transforme lui aussi en diamants les rochers qui lui tombent dessus et le traversent. Mais le mur est sous terre ; il ne reste pas magique longtemps... Alors, il faut creu-

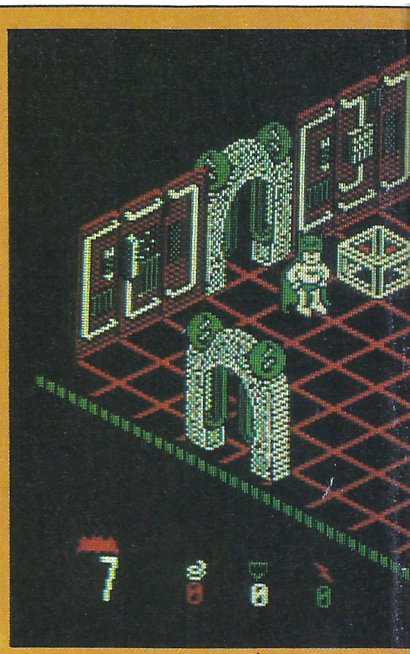
ser sous le mur, pour faire de la place aux futurs diamants. Il faut aussi creuser au-dessus, pour permettre aux rochers de tomber. Mais l'éboulement doit être rapide et massif, sinon vous ne créerez pas assez de diamants... Abominable.
Pire, le blob. Une masse verte qui grossit avec un affreux glou-glou. Seuls les rochers arrêtent son expansion. Vous devez déplacer des rochers pour stopper le grossissement du blob. Mais juste ce qu'il faut. Car si le blob est trop gros, il se transformera lui-même en rochers. Sinon, il se transformera en diamants... Mais encore faut-il qu'il y en ait assez ! Et que le blob n'ait pas enfermé le pauvre Rockford à l'intérieur de sa masse gluante...
Continuons dans l'horreur. Il y a maintenant un réseau de murs dans le sol. Il y a des diamants derrière, apparemment inaccessibles. C'est tout simple : maintenant, vous avez compris le truc, vous faites tomber des rochers et brisez le mur. Bravo. Rockford se rue sur les diamants. Clac ! Le mur se referme derrière lui, il était truqué... Appuyez sur la touche Suicide, prévue sur toutes les adaptations du logiciel... Alors, si vous n'êtes pas encore convaincu, sachez que les quatre éditions de *Boulder Dash* réunissent plus de 70 tableaux différents. Que certains tableaux mêlent le blob, les papillons, le mur magique, les murs truqués, et une quantité cauchemardesque de rochers prêts à l'éboulement ; qu'il vous faudra affronter tout cela dans un laps de temps ridicule.

Alors, si vous n'y avez jamais goûté, soyez modeste et commencez par le tableau n°1. Ses 16 tableaux et ses cinq niveaux de difficulté suffiront tout juste à faire votre apprentissage tactique (comptez un bon mois de pratique quotidienne). Vous pourrez alors vous attaquer aux nouvelles difficultés du tableau n°2. Et peut-être un jour, quand vous serez bien vieux, pourrez-vous savourer les folies du n°4, et de son extraordinaire Construction Set, qui vous permettra de créer vos propres casse-têtes et de martyriser vos amis !

LA LOGIQUE

BATMAN

(Ocean)



Comment, *Batman* dans un article sur les jeux de réflexion ? Une espèce de Superman avec des ailes de chauve-souris dans une ode au Q.I. ? Eh oui ! Car *Batman*, une des vedettes d'Ocean, est bien autre chose qu'un simple jeu d'aventure. En effet, le petit personnage qui erre dans les souterrains de Gotham à la recherche des morceaux de sa Batmobile est totalement désarmé. C'est tout juste si, de temps en temps, quelques pouvoirs le protègent des monstres et des obstacles dangereux qu'il trouvera sur sa route. Dans ces conditions, il a tout intérêt à s'appuyer sur votre intelligence et sur votre sagacité pour sortir des salles les plus retordes.

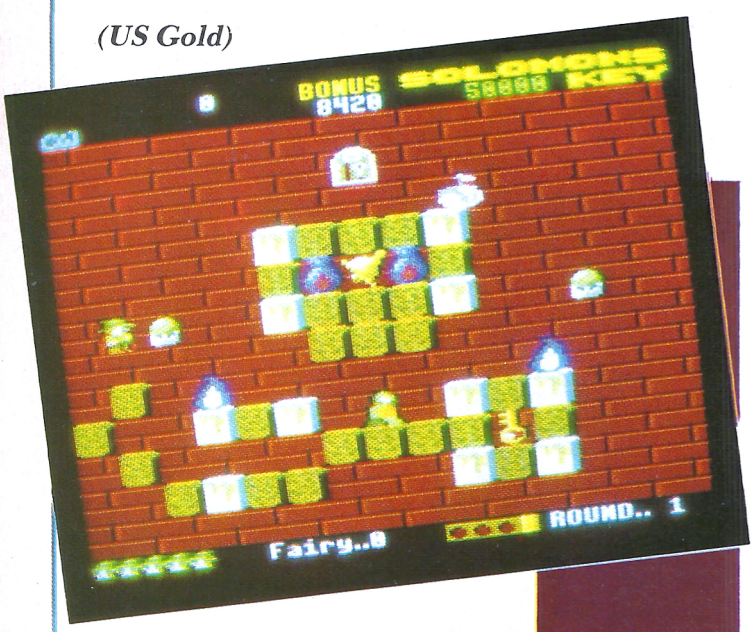
Chauve-souris perspicace

Entre deux courses de vitesse pour échapper à des chiens, des toupies électriques et des monstres dentus, Batman doit empiler, déplacer ou superposer les objets les plus hétéroclites. Des marches vermoulues s'effondrent, des plateaux dérivent, des herses et des personnages au contact mortel vont et viennent sui-

L'INVENTION

Solomon's Key

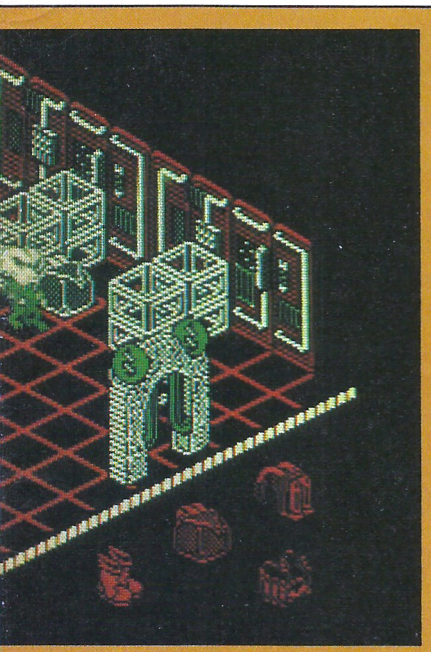
(US Gold)



Si vous êtes moins calculateur et plus imaginatif, *Solomon's Key* vous conviendra sans doute mieux (bien qu'à notre avis, il reste très loin derrière *Boulder Dash*...). Là, le principe est inverse. Vous ne creusez pas, vous ne détruisez pas, vous construisez. Une pression sur le bouton de tir, et vous créez devant votre personnage une brique, ou un bout de passerelle, au choix. Votre héros peut maintenant avancer sans tomber, créer d'autres briques pour progresser, des escaliers, des murs, bref, tout ce qu'il veut ou presque... Mais pourquoi ? Pour atteindre la clef, puis la porte qu'elle ouvre, et qui donne accès au tableau suivant.

Construit-briques ça change !

Evidemment, tout cela est perché dans des endroits invraisemblables, gardés par des légions de monstres, petits dragons, chenilles ou sorciers qui renaissent sans arrêt. Vous apprendrez à les arrêter avec des briques judicieusement placées ; certains, découragés, font même demi-tour et s'éloignent, mais pas tous... Une belle collection d'objets magiques vous offrira aussi divers bonus et pouvoirs souvent indispensables pour réussir. Si du moins vous vous en emparez dans le bon ordre et au bon moment !
Certes, la palette des difficultés est moins riche que dans *Boulder Dash*, les tableaux sont parfois répétitifs dans leur mode de résolution, et on se rapproche plus du banal jeu de passerelles style *Lode Runner*. À une seule différence près, et de taille, c'est que vous créez vous-même vos passerelles. Que vous inventez ainsi sans arrêt votre itinéraire. Votre imagination est donc pleinement maîtresse du jeu...



de logique et d'organisation. Les vies étant comptées, il faudra en effet optimiser les nombreux déplacements dans les souterrains pour parvenir au bout du jeu.
Dans le même esprit que *Batman*, signalons *Head over Heels*. Sur un scénario très différent, une curieuse bestiole scindée en deux morceaux doit retrouver son complément afin de libérer un royaume. Pour le reste, on retrouve les situations échevelées de *Batman*. Si l'un des jeux n'a pas trop chaviré vos neurones, vous trouverez grand plaisir à vous plonger dans l'autre.

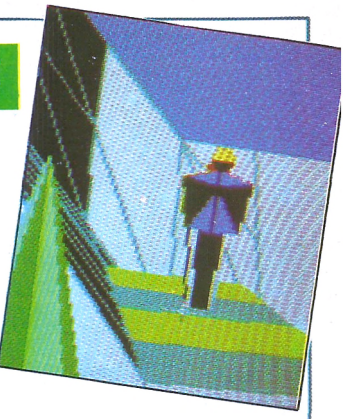


vant un rythme précis. Il faudra bien s'imprégner de leur périodicité pour pouvoir se faufiler. Même le clébard de service, dans certaines salles, est mis à contribution d'une étrange manière. L'imagination des programmeurs a été diabolique et trouver la sortie d'une chambre, découvrir l'une ou l'autre pièce de la batmobile relèvera de l'exploit. L'itinéraire à suivre devra répondre à des critères pointus

LA MÉTAPHYSIQUE

The Sentinel

(Firebird)



Le jeu le plus abstrait pour finir. Dans un paysage de montagnes, vous n'êtes qu'un pauvre robot perdu. L'écran montre en perspective ce que vous voyez : pentes abruptes, plateaux, sapins. Sur la plus haute des montagnes, la Sentinelle, le pouvoir absolu que vous allez détrôner. Vous devez vous hisser jusqu'à elle, et vous élever ensuite sur une montagne encore plus haute. Pour ce faire, vous choisissez un plateau dans le paysage, et vous vous y transportez par dématérialisation. Ce qui coûte de l'énergie : grillez de temps en temps un sapin, un rocher, ou une de vos anciennes formes pour récupérer de l'énergie.

Un jeu de hauts niveaux

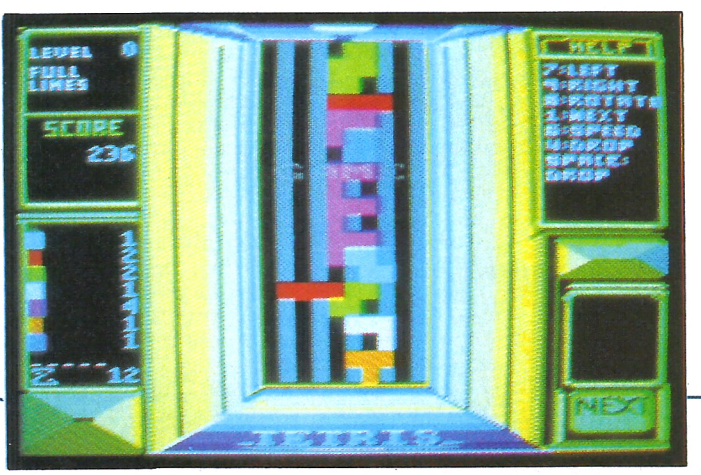
Pendant ce temps, que fait la Sentinelle ? Elle tourne sur elle-même, et balaye de son phare la région. Si elle vous repère, vous avez trois secondes pour aller vous dématérialiser ailleurs, ou elle vous désintègre. Vous devez donc avancer à couvert, en profitant de l'abri des montagnes. Puis tenir compte de la période de rotation de la Sentinelle pour apparaître sur les hauts plateaux. Tout cela en récupérant de l'énergie, en créant des rochers et des montagnes pour vous élever, et en maniant la manette à toute vitesse...
Si vous n'y comprenez pas grand-chose, rassurez-vous, vous n'êtes sans doute pas idiot ! Car les dix premières parties de Sentinel se déroulent dans un brouillard complet ! Il faut s'habituer à tout, à cet affichage abstrait, à ces règles arides, à l'omniprésence de la Sentinelle. Puis, peu à peu, le *feeling* du jeu vous vient, quelque chose au-delà de la simple compréhension. Et ce logiciel, avec ses 100 tableaux, ses régions toujours plus plates ou escarpées, devient pour vous une énigme indispensable. C'est plus qu'un jeu : un véritable univers à sentir, à réfléchir, à découvrir.

L'ORGANISATION

Tetris

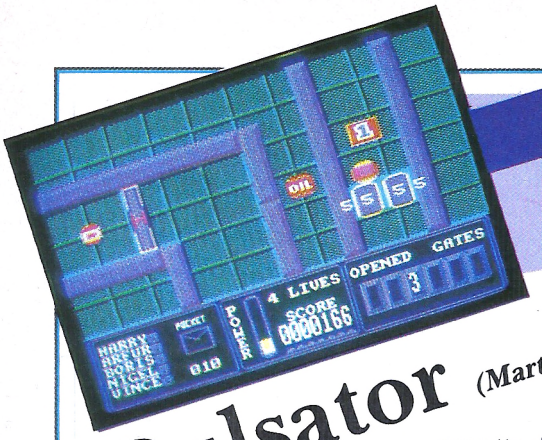
(Mirrorsoft)

La règle de *Tetris*, au moins, ne vous donnera pas mal à la tête ! Des pentominos, sortes de figures géométriques variables composées de plusieurs carrés, tombent du haut de l'écran. Il s'agit de les orienter et de les diriger pour qu'ils s'empilent dans un minimum d'espace et rejoignent le haut de l'écran le plus tard possible. Plus le temps passe, plus le score augmente. Si une rangée horizontale de l'écran est complètement remplie de pentominos, elle disparaît pour faire de la place.
Simple ? Doucement les basses ! Il y a des pentominos tout en longueur, d'autres en angle droit, d'autres bêtement carrés, d'autres en zig-zag, et d'autres en forme de T. Ils apparaissent en quantité et en ordre aléatoires. De telle sorte qu'il faut remarquer d'abord qu'un "zig-zag" et un "angle droit" s'emboîtent souvent de façon commode. Ou qu'un "carré" entre deux "T" trouve parfaitement sa place. Ça, c'est la théorie. La pratique, c'est qu'il va parfois tomber plusieurs "zig-zag" d'affilée, suivi d'un "tout long" difficile à caser, et enfin d'un "T" qu'on ne sait vraiment plus ou mettre !



Rangez vos cubes

Dès lors, l'affolement vous gagne. Mais les pentominos ne s'arrêtent pas de tomber pour autant, et l'élimination vous surprend en plein désordre mental... J'en vois qui font la moue : trop grands pour s'amuser encore à empiler des cubes ! Je leur répondrai que ce ne sont pas des cubes, qu'ils tombent de plus en plus vite au fil du jeu ; qu'il est possible de les faire pivoter dans tous les sens ; que le programme vous indique aussi la probabilité que tel ou tel type de pentomino apparaisse ; et que donc il faut savoir drôlement s'organiser pour guider, faire pivoter, ranger, et anticiper avec ces foutus pentominos. Et que, détail annexe, la musique du jeu est fabuleuse. Donc, si vous achetez ce diable de *Tetris*, et si vous n'en faites pas au moins dix parties à la suite au moindre chargement, vous pouvez nous écrire, on mange notre chapeau. Si, si !



LA MÉTHODE

Pulsator (Martech)

Pulsator n'est pas connu, pourtant il mériterait de l'être. D'accord, son graphisme n'a rien d'inoubliable, sa programmation n'arrache pas des oh ! d'admiration, mais c'est l'exemple type du bon jeu d'arcade/réflexion, bien dosé. Une cuillerée à soupe d'action : votre module sphérique évolue dans un labyrinthe peuplé de gardiens dont le contact lui fait perdre de l'énergie ; il les éliminera en tirant dessus. L'affaire est compliquée du fait que les mouvements du module ont une grande force d'inertie, c'est-à-dire que son déplacement continue après le relâchement du joystick. Il faut donc donner un coup de manette dans le sens inverse pour le stopper ou le ralentir... Pour ajuster un tir dans ces conditions, c'est souvent la galère !

De plus, le labyrinthe couvre plusieurs écrans (vingt-huit précisément), et on passe directement de l'un à l'autre, sans scrolling. Il arrive donc souvent que votre module, continuant sur sa lancée, change d'écran au moment exact où il allait se débarrasser d'un ennemi récalcitrant. Moralité, ce module doit se piloter avec doigté.

Entrez ou sortez

Pour compléter le cocktail, une autre cuillerée à soupe, de réflexion cette fois. A chaque niveau de labyrinthe, votre mission est de retrouver la clef qui ouvre la prison d'un de vos copains modules pris en otage. Des portes, numérotées de 1 à 6, barrent divers couloirs. Elles s'ouvrent quand vous passez sur une pastille de même numéro. Mais si vous passez à nouveau sur le même numéro de pastille, la porte correspondante se referme... L'affichage vous indique d'ailleurs clairement quels numéros de portes sont ouverts ou fermés.

Ce qui pose un gros problème de méthode. Il ne suffit pas de se repérer dans le labyrinthe (les multiples écrans partiels, sans scrolling, ne facilitent d'ailleurs guère une vision d'ensemble...), il faut encore trouver un chemin qui maintienne les portes ouvertes et vous ouvre la voie jusqu'à la clef et l'otage. Une réflexion méthodique s'impose, pour dresser le plan des pastilles numérotées, et pour trouver, par exemple, un itinéraire qui évite de passer deux fois sur la pastille 1 avant de rencontrer la porte 1...fermée !

Car c'est logique. Vous passez une première fois sur la pastille 1, la porte s'ouvre, une seconde fois, elle se referme, et vous vous retrouvez bloqué le nez contre la porte désespérément close... Les programmeurs de *Pulsator* sont des vicieux. Ce système leur a permis de concevoir de terribles pièges logiques !.. Imaginons que vous avez passé la porte 1. Juste derrière elle, une pastille 1. Inévitable, la porte se referme derrière vous. Tant pis, vous continuez à avancer dans le couloir. Horreur ! Une porte 4, fermée ! Avant de franchir la porte 1, avez-vous pensé à passer sur une pastille 4 pour l'ouvrir ? Non. Coupable négligence. Il reste à faire demi-tour.

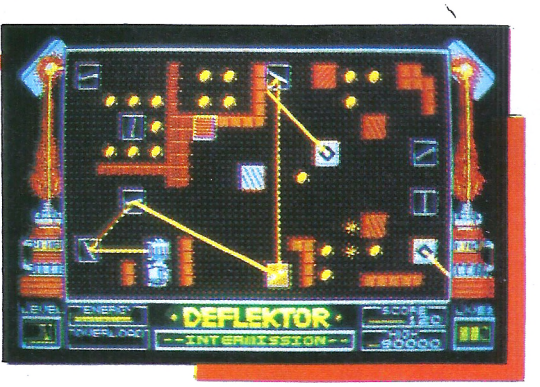
Dans les premiers niveaux, pas de problème, car la pastille 1 rouvrira sa porte. Par la suite, ce genre d'erreur vous sera fatal : il pourra arriver, en revenant sur vos pas, que vous ne retrouviez plus de pastille 1, disparue, envolée ! *Pulsator* est donc une variation réussie et innovatrice sur le vieux principe usé des clefs et des portes. Des sens uniques, des plaques magnétiques, meurtrières ou téléportatrices, pimentent aussi le labyrinthe.

Pour être franc, le niveau 5 mérite un papier et un crayon pour calculer tranquillement la succession logique d'ouverture des portes et la gestion correcte des sens interdits ! Un exercice complet : logique, méthode, et adresse pour se déplacer et tirer. Qui dit mieux ?

LA GÉOMETRIE

Deflektor

(Gremlin Graphics)



Vous avez intérêt à réviser vos cours d'optique. Angle d'incidence, réfraction, dispersion sont au menu de *Deflektor*, bien qu'il s'agisse d'un faisceau laser à la place d'un classique rayon lumineux. Mais c'est la même chose, en plus condensé. Dans un écran bourré d'obstacles, vous devez vous débrouiller pour faire circuler le faisceau laser jusqu'à un générateur de sortie. Les obstacles sont des murs, qui bloquent le rayon, des miroirs pivotants, qui le réfléchissent, des difracteurs, qui l'envoient n'importe où, et des téléporteurs, qui se le passent de l'un à l'autre.

À côté de cette batterie impressionnante d'instruments optiques, vous découvrirez des petites boules d'énergie, et des mines. Les boules d'énergie se désagrègent au contact du rayon laser ; quand elles ont toutes disparu, le générateur de sortie s'ouvre, il ne vous reste plus qu'à y engouffrer le rayon pour passer au tableau suivant. Les mines sont moins sympathiques : si le rayon en heurte une plus de quelques secondes, explosion !, et perte d'une de vos trois vies... Rageant.

En connaître un rayon

Mais comment guide-t-on ce sacré rayon ? Facile. Dès le départ, le faisceau laser rencontre déjà un premier miroir. En déplaçant votre curseur sur ce miroir, vous pouvez le faire pivoter, et projeter ainsi le rayon vers le reste de l'écran, c'est-à-dire d'autres miroirs, si vous réussissez à trouver le bon angle. Bref, à vous de régler les miroirs pour aller dégommer toutes les boules d'énergie, sans heurter les mines. Attention aussi à la "réverbération", qui se produit lorsque le rayon laser repasse exactement sur lui-même. Le voyant de surchauffe du générateur monte, monte, monte... Eliminez la réverbération avant l'explosion finale !

Dans la pratique, cela donne un fantastique casse-tête, agrémenté en outre d'un affichage *high tech* somptueux et d'une jolie série d'effets sonores stressants. Mais aussi un jeu d'arcade, un vrai, énervant et nerveux grâce à de détestables étincelles qui viennent faire pivoter les miroirs que vous aviez déjà eu tant de mal à régler !.. Une seule solution pour les éliminer, aller les écraser sous le curseur. Hélas, vous avez juste gagné un moment de répit, car il en revient toujours...

Inutile de vous préciser que ce genre de principe de jeu autorise les tableaux les plus délirants, et que les programmeurs de *Deflektor* ne se sont pas privés de délirer ferme ! Par exemple, en mettant une cinquantaine de miroirs dans un seul tableau. Ou encore en en remplissant un autre d'une bonne centaine de boules d'énergie, accessibles grâce à un seul miroir central, qui tourne sur lui-même automatiquement à grande vitesse... Très méchants aussi, ces multiples labyrinthes de murs où il faut lutter sans cesse contre la réverbération ! Un jeu difficile, mais lumineux d'intelligence.

ELIMINATOR

Pour
ST - AMIGA
AMSTRAD CPC
COMMODORE 64
SPECTRUM



Un fantastique jeu d'action en 3D. Des graphismes électrisants pour une expérience inoubliable !

Réalisé par John Philips, auteur du fabuleux Nebulus (nominé pour le Edi dur 88 du meilleur jeu d'action)

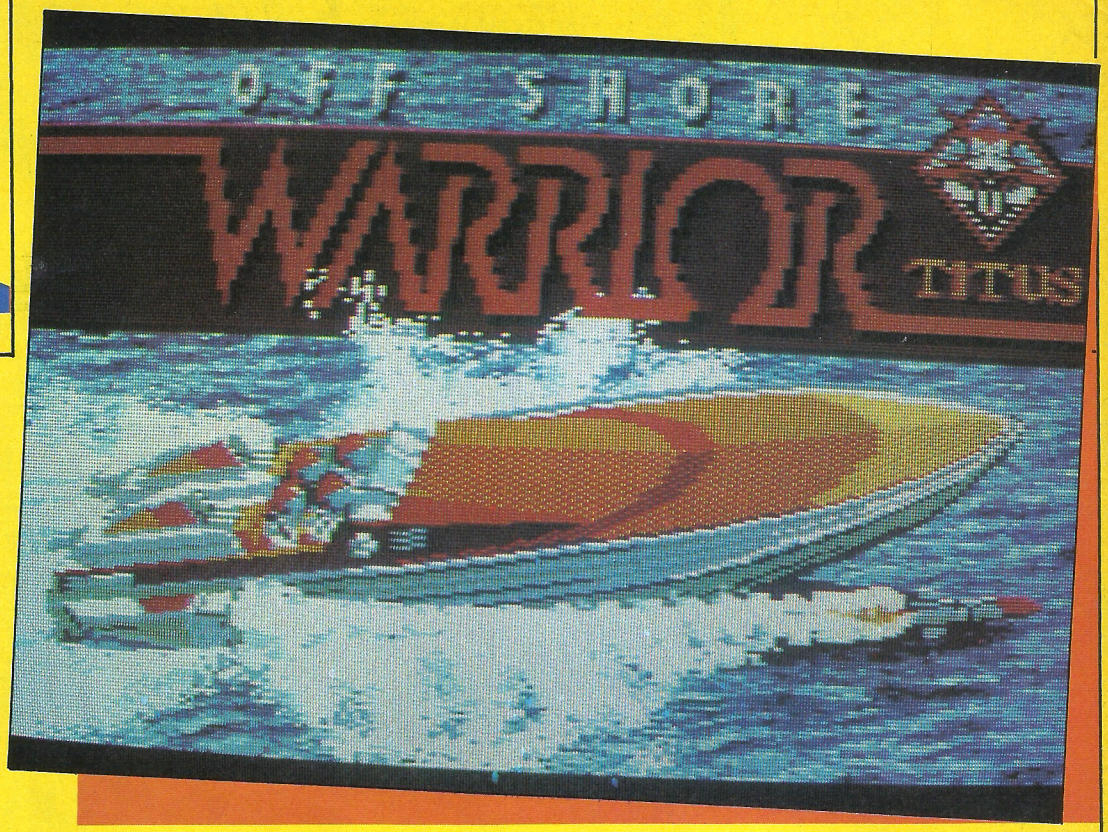
DESCRIPTION COMPLÈTE SUR 36.15 MICROMANIA

Revendeurs pour connaître les dates de sortie, téléphonez au 93.42.71.44

HEWSON

HEWSON - FRANCE - S.F.M.I.
ZAC de MOUSQUETTE - B.P. 3
06740 CHATEAUNEUF de GRASSE - Tél. : 93.42.71.45

Jeux Test



Editeur : Titus
Machine : CPC - PC
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Difficulté : ★★★★
Bruitage : ★★★
Animation : ★★★★★★

Décidement en ce moment les programmeurs de Titus ne chôment pas nouveautés après nouveautés, adaptations après adaptations, ils nous offfrent toujours (ou presque) des logiciels de qualité. *Fire and Forget* qui existait déjà sur PC, testé dans *Am-Mag n°38*, est maintenant disponible sur CPC. Le jeu conserve sa difficulté et sa rapidité d'animation ; il est de plus doté d'une superbe musique d'introduction digitalisée : du grand art, presque aussi beau q'un son de chaîne hifi, et facilement à la hauteur de l'Amiga. Mais trêve de discussion, passons maintenant à *Off Shore Warrior*.

Nous sommes en 2049 et depuis une dizaine d'années les courses d'off shore ont pris un tel essort que tout le monde veut y participer. Mais il faut au moins 18 ans pour pouvoir concourir, et comme vous êtes un petit veinard, vous venez justement d'atteindre ce doux âge et de vous acheter la bête de compétition de vos rêves. Après vous être inscrit au bureau central, vous obtenez, enfin, la dérogation nécessaire. Le 1er février 2049, vous êtes sur la ligne de départ de la piste nautique du lac Michigan, pour votre première course.

Un rythme d'enfer !

Trois, deux, un, zéro, c'est parti ! ! ! Vous accelérez doucement au début, puis vous poussez la machine à fond, dites donc vous n'auriez pas cru q'un off shore pouvait aller à une telle vitesse. Oh ! attention un autre concurrent devant moi ; Ouf, je l'évite de justesse. Mais maintenant je vois une rangée de récifs devant moi, je donne un coup de volant a droite esquivant ainsi le nouvel obstacle. Ça y est, je suis en première position et je viens de finir le parcours. Youpi j'ai gagné !

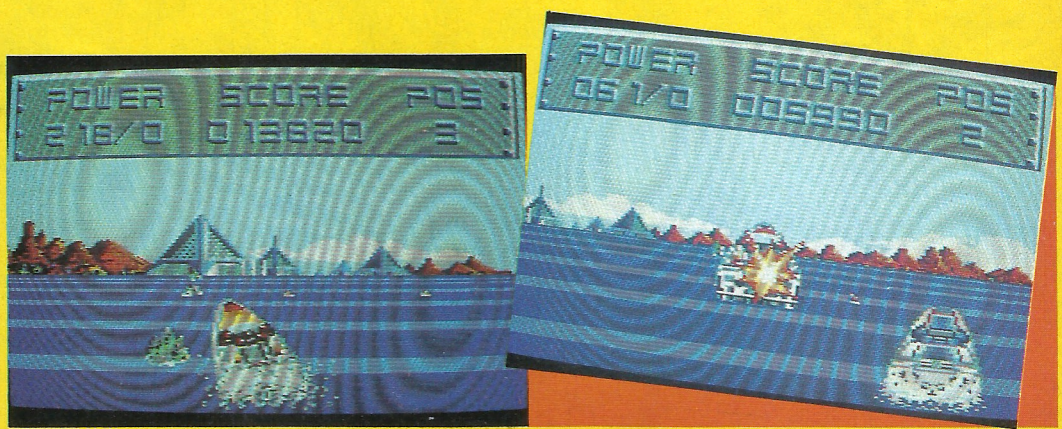
Maman bobo

Et c'est parti pour la deuxième épreuve qui se déroule sur le lac Michigan. À nouveau, un départ foudroyant mais cette fois-ci les choses se corsent : si le premier niveau se déroulait uniquement en ligne droite, il n'en est pas de même pour le deuxième, agrementé de nombreux virages. Mais qu'est-? Un des concurents essaye de me doubler, ça ne va pas se passer comme ça ! J'accelère, quoi cet espèce de ... me fait une queue de poisson. Boum, boum ! Et voilà, je suis à l'hôpital pour au moins un mois, ce qui ne m'empêchera pas de continuer ce superbe sport, même s'il me faudra racheter un nouveau bateau !

Un soft, oui mais quel soft !

J'ai vraiment été étonné de la réalisation de ce soft, surtout que d'après nos confrères de games, *il est d'une qualité douteuse, et n'est qu'une pale copie de* Space Racer. Désolé de les contredire, mais *Off Shore Warrior* est nettement supérieur à *Space Racer*. Étant possesseur d'un Atari ST, je peux affirmer que le logiciel de Titus est meilleur sur CPC que celui de Loriciels sur Atari. En effet, *Off Shore Warrior* est vraiment prenant du début à la fin ; il arrive loin devant *Nigel Mansell*, *Space Racer* et *Société*, le jeu possèdant l'animation la plus rapide, il n'y a pas à dire ça décoiffe ! Il n'y a pas de musique, mais les bruitages ne sont pas mal du tout. Les graphismes sont plutôt bons (admirer le cabrage de l'Off Shore lors du démmarrage). C'est vraiment le type de jeu où l'on pourrait passer des heures dessus sans s'arrêter. J'ai vraiment adoré ce jeu ; un des hits à avoir dans une bonne logithèque de possesseur de CPC. À acheter absolument.

Stéphane Joël

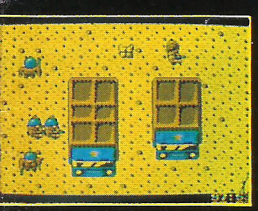
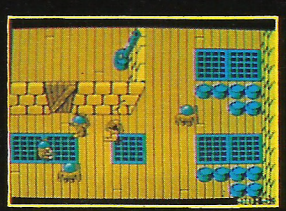
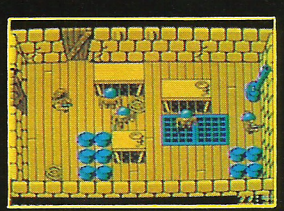
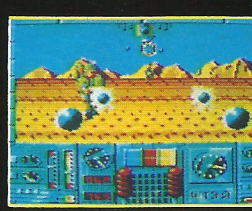


STALLONE

UN PARI GAGNE

Le Vietnam est décidément trop fréquenté. Trop de vétérans vengeurs y sont revenus régler des comptes vieux d'une quinzaine d'années. Rambo arrête là son expédition dans les rizières. A la jungle, il préfère maintenant les contrées arides et sablonneuses de l'Afghanistan. L'Afghanistan, ses occupants soviétiques, ses moud-jahidins...

RAMBO III

AMSTRAD

COMMODORE

ocean

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

RAMBO III TM & © 1988 CAROLCO PICTURES INC. All Rights Reserved. Unauthorised Duplication is Strictly Prohibited.

UNE COMPILATION GIGANTESQUE DE WORLD BEATERS...

Quand la meilleure équipe réunit ses meilleurs jeux en ajoutant une touche de magie, alors il n'y a q'un seul résultat ... un succès gigantesque. Cinq jeux fabuleux sont aussi réunis dans cette compilation.

OUTRUN™ ... "Pour être franc, ce jeu battra tous les records de vente ... un sacré bon jeu" *Your Sinclair*

720°™ ... "La conversion donne les mêmes sensations que le jeu d'arcade: réactif et envoutant, une des meilleurs réalisations de U.S. Gold. A ne pas manquer." *Sinclair User.*

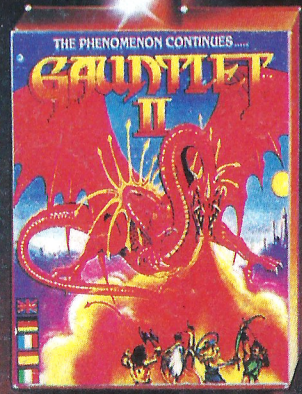
GAUNTLET II™ ... " Une des meilleurs conversions jamais réalisee." *C. & V.G.*

ROLLING THUNDER™ ... "Un excellent jeu, plein de suspense et possédent une extra-ordinaire jouabilité. A ne pas manquer." *CCI*

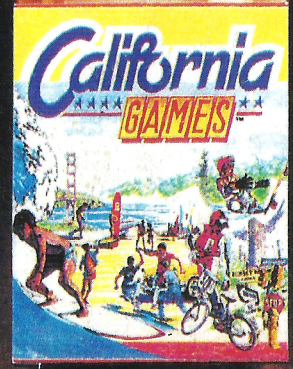
CALIFORNIA GAMES™ ... " Tout simplement le summum des simulations sportives sur micro." *Zzap 64*

LES BESTS D' U.S.GOLD

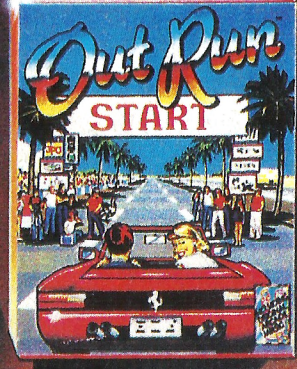












CBM 64/128
CASSETTE/DISQUETTE
SPECTRUM
48/128K CASSETTE
AMSTRAD
CASSETTE/DISQUETTE

U.S. Gold Ltd., (France
S.A.R.L., BP 3, Lot No 1,
Zac de Mousquettes, 06740
Châteauneuf de Grasse
France