

# AMSTRAD MAG

TOU'T POUR

VOTRE AMSTRAD

VOTRE  
AMSTRAD  
EN FÊTE

DANS  
LA HOTTE

accessoires et  
compilations-jeux



**NOUVEAUX JEUX**

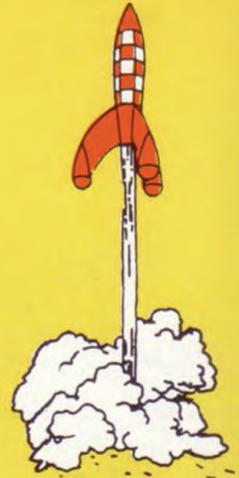
Emmanuelle, Cybernoid II,  
Purple Saturn Day, Titan, Puffy's Saga,  
Crazy Cars II, Artura, A 320,  
Galactic Conqueror, 944 Turbo Cup.

M 1157 - 41 - 20,00 F

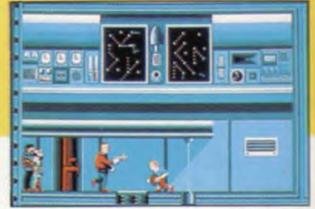
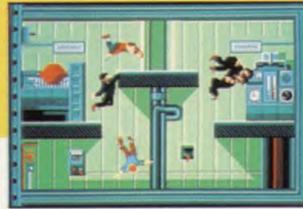


3791157020009 00410

"Allo, allo... Ici la Terre... J'appelle fusée lunaire..." Pas de réponse...



# TINTIN SUR LA LUNE



"Allo, station de contrôle ? Ici fusée lunaire, c'est Tintin qui vous parle. Je viens de reprendre connaissance. Tout semble normal, nous reprenons le contrôle de la fusée."

Aux commandes de la fusée, avec Tintin et ses compagnons, vous allez revivre "la plus étonnante aventure que le monde ait connue" jusqu'alors : le premier voyage sur la Lune.

Réussirez-vous à piloter la fusée rouge et blanche dans l'espace et à guider son alunissage ? Arriverez-vous à capturer le Colonel Jorgen, le traître qui a décidé de saboter l'expédition ? Pourrez-vous trouver les commandes qui rétablissent la pesanteur normale, alors que vous flotez et rebondissez un peu partout dans la fusée ? Parviendrez-vous à désamorcer les bombes à retardement et à libérer vos compagnons pour enfin sortir de la fusée et faire le premier pas sur la Lune ? Tout cela, vous le saurez très bientôt en jouant avec Tintin sur la Lune, le premier jeu sur micro d'après les albums de Hergé...

Avant Amstrong, il y a eu Tintin et peut-être que maintenant il y aura... vous !

Disponible sur : **AMIGA, AMSTRAD, THOMSON, ATARI ST** sur 2 disquettes.

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez ce bon dès aujourd'hui à l'adresse suivante :

INFOGRAMES  
84, rue du 1<sup>er</sup>-Mars-1943  
69628 VILLEURBANNE  
CEDEX

Nom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Machine : K7  DK

INFOGRAMES   
AM.HS 8



# SOMMAIRE N°41 DECEMBRE 1988

## Am-Mag Actualités

Toute l'actualité  
de la micro qui bouge ..... 6

## Jeux

Prochainement sur vos écrans ..... 9

### Avant-Première

Crazy Cars ..... 14  
Galatic Conqueror ..... 14  
Puffy's Saga ..... 101  
Purple Saturn Day ..... 28

### Tests

Maxi Bourse ..... 12  
Collection Sulitzer ..... 13  
Supersport ..... 16  
Alternative World Games ..... 37  
Daley Thompson's Olympic  
Challenge ..... 17  
Emmanuelle ..... 18  
Road Blaster ..... 20  
A320 ..... 21  
Chess Worker ..... 22  
Game Over II ..... 36  
944 Turbo Cup ..... 44  
Artura ..... 92  
The Train ..... 92  
Nebulus ..... 100  
Titan ..... 116  
Cybernoïd 2 ..... 117

### Help

Nebulus ..... 86  
Freddy Hardest ..... 87  
The Vindicator ..... 88  
garanties des pokes ..... 89

## Programmation

Dix par dix ..... 24, 25

### Initiation :

Les cours du professeur  
Ali Gator ..... 32  
Tri ..... 48

## Listing du mois

Combat ..... 38



## Am Pro

Des images pour le PC ..... 94  
Actualités ..... 98

## Encore Plus

Améliorez votre PCW 8256 .... 103

## A la Une

Des cadeaux cent pour cent  
Amstrad CPC ..... 126

## Dossier

Dans le labyrinthe  
des compilations ..... 118

beaucoup de cadeaux (téléviseur, magnéto-scope et ordinateur) porteront la marque Amstrad.

Nous avons consacré ce numéro de fête à habiller notre CPC préféré des plus beaux et plus utiles ornements. Périphériques, accessoires et logiciels adaptés à chaque usage sont rassemblés dans la hotte de notre Père Noël décidément très "high tech".

Le joueur, privilégié dans ce numéro (Noël oblige), trouvera une foule de nouveautés



## LE CPC EN HABITS DE FETES

Amstrad continue à étendre son empire sur toute l'électronique grand-public. A l'occasion des festivités de cette fin d'année 1988,

passées au crible de nos testeurs, ainsi qu'un dossier compilation qui -nous le souhaitons- l'aidera dans ses choix.

Bidouilleur, programmeur, éditeur en herbe, musicien -et on en passe!- chacun devrait, dans ce numéro de fêtes, trouver son bonheur.

La Rédaction

EDITO

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 Pilot. Chefs de rubriques : Bernard Jolival (informations générales, reportage), Jean-Michel Maman (jeux), Jean-Claude Paulin (programmation et technique). Ont collaboré à ce numéro : Sébastien Ajaxa, Jean-Pierre Boghossian, Guillaume Courtois, Martial Le Guen, Christian Roux.

Couverture : Didier Créte. Illustrations intérieures : Elysbeth Anderson, Mokeït.

FABRICATION. Directeur de la fabrication : Jean-Jacques Galmiche. Maquettistes : Alain Lamargot (conception), Thierry Martinez, Laurence Floquet. Montage et photogravure : Jean-Baptiste Ballériaud, Michel Lhopitault.

ADMINISTRATION. Marketing : Iain Christie. Diffusion : Bertrand Desroches.

Abonnements : Martine Lapiere au (1) 43.98.01.71. Comptabilité : Sylvie Kaminsky.

REGIE 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. Assistant de publicité : Mick Deret.

Commission paritaire : en cours. Dépôt légal : 4<sup>e</sup> 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.

# LA MACHINE DE COMBAT LA PLUS MECH



THUNDERBLADE™

**JEU DE L'ANNEE DU  
TOURNOI PEPSI**



**THUNDERBLADE™**  
Cramponnez-vous et démez vos idées pour le voyage de votre vie aux commandes de l'hélicoptère le plus sophistiqué que les spécialistes en armements aient pu concevoir - dominez le chasseur le plus rapide, et détruisez les navires de guerre les plus dangereux avec votre puissance de feu supérieure.  
Traversez la silhouette de la ville des gratte-ciel et améliorez vos techniques pour les combats qui vous attendent. Plongez dans la mer pour commencer une bataille épique avec un immense navire de guerre à blindage lourd. Puis courez vite à la fusillade de la gorge rocheuse et des forêts denses et, à travers ce labyrinthe fortifié, négociez soigneusement votre chemin avec de piqués et de planés qui éprouveront votre habileté au vol jusqu'à la limite.  
Vous percez bravement le ciel en rugissant, détruisant

0.1

NE JAMAIS ENVAHIS LES CIEUX

Thunder Blade

REVENDEURS!  
BENEFICIEZ DE CONDITIONS EXCEPTIONNELLES  
POUR LA FIN DE L'ANNEE. COMMANDEZ DIRECTEMENT  
CHEZ L'EDITEUR - SFMI 92 94 36 00  
BP 114 06561 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS

navires de guerre ennemis, les chars blindés, les avions ennemis - tout en évitant les missiles exocet à tête chercheuse, vous passez par les dangereuses opérations de pétrole pour atteindre votre objectif. Le terrible croiseur pour combat APACHE. L'action se termine que lorsque vous émergez, victorieux, sur l'île d'Or, maître de la machine la plus méchante jamais fabriquée sous licence de Sega Enterprises Ltd., Japon. THUNDER BLADE™ et SEGA® (ou SEGA™) sont des marques de Sega Enterprises Ltd. (France) S.A.R.L., B.P.3 Zac de Mousquettes, 13100 La Roque-Et-Grasse.



GA cassette et disquette

AMIGA disquette



Écrans tirés de versions différentes.

Le télécopieur est un mariage entre une photocopieuse et un modem. Un document (lettre, contrat, imprimé, etc.) peut être reproduit instantanément à l'autre bout du monde. Ce marché tout neuf ne pouvait laisser Amstrad indifférent et déjà, des rumeurs circulent. Ainsi, Amstrad lancerait un télécopieur fin janvier 1989. Son prix serait évidemment très attractif, de l'ordre de 695 £ (7 000 F environ).

Computer Trade Weekly, un

# AMSTRAD, BIENTOT DE NOUVEAUX PRODUITS ?

hebdomadaire britannique, a directement posé la question au siège de la société. « Il y a effectivement eu beaucoup de spéculations au sujet du prochain produit Amstrad, du téléphone de voiture au télécopieur portable. Nous avons pour principe de ne jamais dévoiler nos projets afin de nous prémunir de la concurrence. L'annonce d'un produit nouveau sera faite en temps voulu. Les rumeurs au sujet d'un télécopieur à 695 £ nous semblent un peu prématurées. »

Comme il n'y a pas de fumée

## La station Amstrad

Annoncée à grand renfort de publicité, la station Amstrad vient d'arriver chez les revendeurs. Quelques menus pé-

# AMSTRAD

## actualités

### PC 200: LA CHARRUE AVANT LES BOEUFs

Amstrad a réuni une dizaine d'éditeurs de logiciels (US Gold, Ocean, Virgin, Mastertronic, Elite, Mirror, soft, MicroProse, Martech, etc...) afin de doter en jeux le PC 200 Sinclair. Lancé en Angleterre, il devrait être disponible en Allemagne courant janvier.

Les éditeurs ont fraîchement accueilli la nouvelle bécaune. L'idée d'Amstrad de lancer des jeux sur disquette 3"1/2 à 100 F n'a pas soulevé un enthousiasme délirant. Rod Cousins, patron de Mediagenic, a déclaré au journal CTW: « S'ils veulent un produit capable de tirer parti au maximum des possibilités de la machine, il faudra que le prix de vente soit en conséquence. »

Amstrad proposa alors aux éditeurs de s'unir afin d'acheter des disquettes vierges en vrac. Réaction des intéressés: que chacun se débrouille! Amstrad proposa alors d'acheter des disquettes. Payée 1,30 £, ils les obtiennent à 0,30 £: une affaire!

Puis Amstrad s'est lamenté sur la pauvreté du catalogue des logiciels destinés au PC. Paula Byrne, directrice de Telecomsoft, ne s'est pas gênée pour dire ce qu'elle pensait: « Ils n'ont pas arrêté de nous faire la morale, de nous dire ce que nous devons faire et comment, nous y prendre. Nous, on a répondu que c'était à



mentation 5 volts. Lorsque le clavier est branché, c'est une véritable cas-

té centrale... Du coup, Amstrad invente le CPC sur amortisseurs. Le câble d'alimentation du tuner traîne alors lamentablement sur le clavier. Le meuble est en aggloméré de 15 mm, d'où un manque de robustesse flagrant. Le joystick fourni étant un modèle à ventouses, la frénésie des

### AMIGA CONSOLES ATARI

Une console fabriquée par Commodore serait à l'étude aux Etats-Unis. L'idée première était de transformer un C64 mais l'arrivée en force de consoles 16-bits a entraîné une révision du projet. Ce serait un AMIGA revu et corrigé qui verrait le jour dans une année, probablement lors du Consumer Electronics Show de 1990.

Les dirigeants de Commodore se tâtent encore avant d'officialiser ce lancement. L'Amiga est en effet présenté comme une machine multi-usage dont le jeu ne serait qu'une des facettes.

Commodore, qui a bien du mal à positionner l'Amiga 2000 en tant qu'ordinateur professionnel est un peu inquiet de l'étiquette "loisir" rattachée à la console, gênante pour son image de marque. ATARI, de son côté, prépare pour le mois d'août une console 16-bits qui serait vendue à moins de 100 livres en Angleterre, soit environ 1.000 F chez nous. Les jeux seraient livrés sur cartouche et coûteraient dans les 200 F.

eux de vendre leurs machines et que nous, on suivrait.\* Amstrad n'envisage pas de placer des masses de Sinclair PC 200 d'ici Noël, mais les ventes décolleraient en 1989. Les éditeurs seraient un peu plus enclins à concevoir des méga-logiciels à mini-prix...

radio GO ou PO.

De solides équerres seront elles aussi les bienvenues pour assurer la stabilité et la sécurité du meuble. Reste le pack de jeux: Arkanoïd, Batman, Top Gun ou Crazy Cars — parmi les quinze logiciels proposés — ont fait leur temps. Ocean a récupéré les hits d'I-

ripéties douanières avaient retardé sa diffusion (cf. *Am-Mag* n°40).

Nous nous sommes empressés de monter le meuble et de placer le tuner TV et le radio-réveil comme le suggère la publicité vue dans de nombreux médias : le moniteur d'un côté, les accessoires de l'autre. Quelques déconvenues nous attendaient et pas des moindres.

En effet, il est impossible de brancher le tuner TV au moniteur car le câble d'alimentation est bien trop court. La notice du matériel indique que tous les éléments doivent être superposés. Ce que nous avons fait. L'écran culmine alors au

joueurs aura tôt fait de rendre le mobilier branlant (déjà assez instable à l'origine). Voir le pesant moniteur chahuté comme navire en tempête laisse craindre le pire...

### Arnakoïd ?

Tuner et radio-réveil sont séduisants. Toutes les chaînes sont accessibles, même si la sélection se fait avec un bouton bien archaïque. A moins de placer la station près d'une prise télé, une antenne intérieure sera indispensable, ainsi qu'un cordon rallonge. Parfois, il faudra orienter tout le fourbi afin d'optimiser la réception

644 d'un modèle récent n'est branché à rien. La prise jack en façade est vacante et l'on recherchera vainement le câble vidéo et celui de l'ali-

cade de filasse qui déferle du moniteur, escamotant complètement l'affichage de l'heure ! Les fils "téléphone" sont tendus au point de soulever l'uni-

magine, de Titus, et d'autres encore pour leur redonner une seconde vie.

Reste, si la télévision vous tente vraiment, la solution qui consiste à n'acquiescer qu'un tuner. Tetran importe un modèle italien Pal/Secam avec seize chaînes programmables et la possibilité d'une télécommande pour les sélectionner. Pour passer du mode CPC en mode tuner, il subsiste un câble à déplacer. Le prix est plus élevé (1190 F sans télécommande, 1690 F avec), mais la qualité est au rendez-vous.

## LE GUIDE DES JEUX

Plus de 500 jeux sur CPC, PC ou PCW ont été recensés dans cette véritable anthologie du soft. Si vous avez encore quelques hésitations sur la façon de composer votre (longue) liste de Noël, n'attendez plus : ce guide indispensable vous attend chez votre marchand de journaux. Son prix ? 25F.



## 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 dégâts des eaux.
- MICROTELEC, c'est aussi la ligne rouge pour tous les possesseurs de contrat.

ETABLISSEMENTS SCOLAIRES : nous consulter (spécialiste nanoréseau)

REVENDEURS : conditions spéciales



Immeuble Promopole

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

## 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 *Défective* et au *Washington Post*, sera désormais à la tête, au côté des autres enquêteurs, de cette rubrique d'actualité.

## Microïds se diversifie

Après s'être fait un nom dans les jeux simulation de (*Grand Prix 500*, *Quads*, *Superski...*), Microïds aborde le monde professionnel avec un simulateur de conduite automobile réalisé à la demande d'un grand constructeur. La jeune société (fondée en 1985) a aussi créé un département S.S.I.I. (Société de Service et d'Ingénierie Informatique) destiné à faire des programmes "sur mesure" pour des entreprises ou à adapter au marché français des créations étrangères. Aux Etats-Unis, la distribution

## LORICIELS ENCLENCHE LE TURBO



Technologies occupent essentiellement du hard. Pour l'année à venir, 8 000 consoles seraient installées. *Space Racer* et *Turbo Cup* seront les premiers softs à descendre au bistrot.

La console Turbo Cup qui se trouve à côté de la Porsche de René Metzger sur le stand d'Amstrad Expo était un prototype abritant un Amiga 500. Les versions définitives seront plus élaborées, avec plus de mémoire et davantage de couleurs. Son prix de vente serait de l'ordre de 12 000 F seulement et l'entretien allégé au maximum puisqu'il n'y aurait ni carte niEPROM à changer. Loricels s'occupera aussi de la gestion du bureau de Broderbund en France. Cette importante société américaine — distribuant déjà *Microïds* aux Etats-Unis — compte utiliser notre pays joliment comme plate-forme afin d'étendre ses activités en Europe.

Au cours d'une mini-conférence de presse tenue sur le stand Loricels d'Amstrad Expo, Laurent Weill a annoncé l'ouverture d'une unité de création à Grenoble. Après Annecy, il s'agit du second bureau en province de cet éditeur décidé à jouer la carte de la décentralisation.

Loricels lance aussi sa propre console. L'éditeur se chargera de fournir les jeux. Noël

des produits *Microïds* a été confiée à Broderbund. Afin de mieux coller à l'esprit américain, les titres des jeux et les emballages ont été modifiés : *Grand Prix 500 cc* devient *Superbike Challenge* (la moto, du coup, devient une 1000 cc) et *Superski* est rebaptisé *Downhill Challenge*. Des accords permettront aussi à *Microïds* de profiter de l'imagination débordante des scénaristes de Broderbund pour des jeux futurs.

Plus proche, *Microïds* propose pour les fêtes une compilation de choc puisqu'il s'agit de *Quads*, *Grand Prix 500* et *Superski*.

## EPYX-INFOGRAMMES : LA FUSION



Gill Freeman et Bruno Bonnell scellent les destinées d'Epix et d'Infogrammes.

Le 10 novembre dernier, Infogrammes a annoncé sa fusion avec Epix, le géant américain du soft. Le but de l'opération, prendre 10 % du marché mondial du loisir basé sur les hautes technologies. Un pari audacieux que le duo Infogrammes/Epix pourrait bien gagner !

A l'horizon 1991, Infogrammes/Epix espère bien atteindre le milliard de francs de chiffre d'affaire. Les deux ans à venir devraient être des années fastes propices à l'écllosion de nouveaux marchés. Dest technologies d'avant-garde seront développées, notamment le CD-Rom et la vidéo interactive. Infogrammes (qui regroupe Cobra-Soft et qui détient la totalité du capital d'Ere Informatique) compte bien s'implanter en force sur ces créneaux d'avenir.

La tâche n'est pas aisée du fait de l'absence d'un standard européen : claviers Azerty et Eurotyp, signaux SECAM et PAL ont, par le passé, découragé les Américains qui estiment que le marché européen est peu stable. Aux Etats-Unis, le PC tient lieu de norme, suivi de près par Apple. Les autres ordinateurs sont marginaux.

La fusion d'Infogrammes et d'Epix est assurément une bonne nouvelle. La mise en commun du savoir faire de deux cents créateurs permettra de créer des jeux très éla-

borés (du style de *Captain Blood* ou *Purple Saturn Day*) et la diffusion très vaste génèrera des profits dont une partie sera réinvestie dans la création.

Les ordinateurs 16 bits seront les grands gagnants de cette course à la technologie. Les machines 8 bits ne seront certes pas oubliées — on ne néglige pas un parc qui représente 40 % des machines familiales en France —, mais elles seront servies après les autres. Les jeux pour CPC ne seront que des adaptations et non des créations originales comme le tout récent *Titan* de Titus.

La fusion d'Infogrammes et d'Epix n'est nullement un rachat d'une société par une autre. Il faudra néanmoins quelques mois encore avant que les dernières modalités soient précisées, notamment le partage des parts.

## FIL SUR LA TOUCHE

Mise hors jeu, l'équipe de Fil (80 employés) continue à travailler sous le haut contrôle d'un Administrateur judiciaire. Celui-ci observe l'entre-prise pendant la période de redressement judiciaire et étudie les diverses propositions de reprise partielle ou totale qui lui sont faites actuellement.

Des décisions devraient intervenir dès le début du mois de décembre 1988. Il semble que si des repreneurs existent il ne pourra être question d'une solution globale de continuation de l'intégralité de l'activité de Fil.

# Jeux

## Actualités

### THE MUNCHER (Gremlin)

*The Muncher* peut se traduire par le machouilleur. Le monstre de T-Wrecks ressemblait tellement à celui de la pub des bonbons anglais *chewits* qu'un accord a été passé entre le confiseur et Gremlin. Du coup, T-Wrecks a été rebaptisé *The Muncher*. Il apparaîtra pendant six mois sur 8,5 millions de paquets de bonbons. En France, *The Muncher* arrivera, sans sucreries ni boules de gomme, avant les fêtes de fin d'année.

### OPERATION WOLF (Ocean)

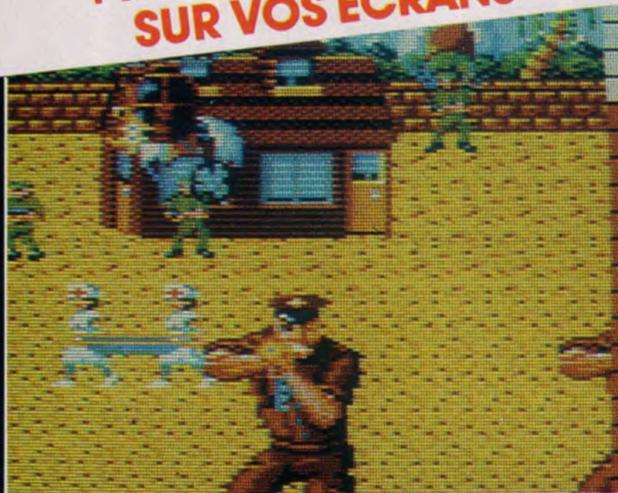
Qui va sauver des otages retenus dans une jungle hostile? Qui va se battre, seul contre une armée?...

*Operation Wolf* est la conversion d'un jeu d'arcade de Taito plein de sprites d'une taille

confortable. Ceux qui auront visité le Festival de la Micro auront pu admirer une démo de ce jeu remuant et sanginolent (l'hémoglobine dégouline sur l'écran!). La vision est réaliste et l'animation très rapide.

Pour les assaillants, c'est le grand jeu : hélicoptères, chars,

## PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS



soldats lanceurs de couteaux, guerilleros protégés par des gilets pare-balles, tous se liquent contre vous. Vous aurez fort à faire pour arriver au camp et libérer les otages. Mais avant de les embarquer dans l'avion salvateur, vous devrez faire face à l'ensemble des forces ennemies de tous les niveaux précédents unanimement décidés à vous faire la peau.

### FRANK BRUNOS BIG BOX (Elite)

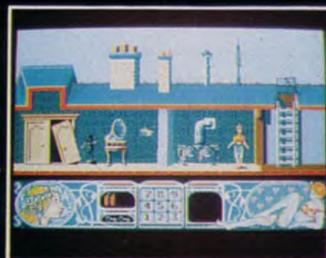
Mega-compilation tous azimuts pour les groupies d'Elite. Le mot *Big* dans le titre est justifié : pas moins de dix jeux ont été réunis sur votre support magnétique préféré. En vrac, les titres : *Frank Bruno's Boxing*, *Commando*, *Ghosts & Goblins*, *Airwolf*, *Bombjack*, *ScoobyDoo*, *1942*, *Saboteur*, *Battleships* et pour finir, *Batty*.

La plupart sont des grands classiques. Comment? Vous n'avez pas une seule de ces merveilles dans votre logithèque? Il est encore temps de parfaire votre culture!



# ESPIONNAGE CHARME ACTION

POUR ATARI ST  
AMSTRAD CPC



# Jeux

## Actualités



Magic Bytes est un éditeur allemand qui débarque avec une compilation (c'est la saison !) incluant *Western*

*Games*, *Vampire's Empire*, *Clever & Smart*, *Pink Panther*, *Operation Nemo* ainsi que le sablonneux *Dakar 4x4*.



### A LA BOURRE !

On les attendait avec impatience à Amstrad Expo mais ils nous ont posé un lapin (*What's up doc?* comme dirait Bugs Bunny).

La version sur CPC de *Galactic Conqueror* (Titus) était encore à quelques pas de la Porte de Versailles. En attendant l'atterrissage du grand vaisseau intergalactique, les impatients pouvaient se rattrapper sur la version Amiga ou, sur CPC, avec l'impressionnant *Titan*.

Les hélicoptères faisaient également partie de la charrette : *Typhoon* était dans l'œil d'un cyclone. Pareil pour *Thunderblade*, le monstre volant qui devait décoller en force à Amstrad Expo, remplacé au pied levé par une armada de consoles Sega pour nous consoler.



### THE GAMES SUMMER EDITION (Epyx)

Après l'hiver, l'été, avec cette compilation comportant huit épreuves olympiques : saut à la perche, cyclisme, plongeon, tir à l'arc, barres asymétriques, anneaux, haies et lancer de poids. Sortie prévue au printemps prochain...

### GUERRILLA WARS (Ocean)

Dans une île tropicale (Haïti, Saint Domingue, une autre peut-être ?) le peuple se soulève contre le tyran local. Lequel utilise la troupe pour semer terreur et désolation. Il est temps pour les gendar-

mes du monde (des marines US) d'intervenir. Vous rejoignez donc de ces libérateurs armés jusqu'aux dents, après quoi il faudra massacrer un maximum d'assaillants pour libérer l'île. Peut-être même que le peuple vous en saura gré... (Il existe une photo de ce jeu)

### LE MANOIR DE MORTEVIELLE (Lankhor)

Tremblez bonnes gens ! Tremblez : le célèbre *Manoir de Mortevielle* arrive enfin sur CPC. Appelé par un télégramme alarmiste, Jérôme Lange se rend dans un manoir isolé où il se passe de bien étranges choses. La tempête gronde pendant toute la nuit. Notre

héros résoudra-t-il l'énigme qui pèse sur Mortevielle ? Il ne tient qu'à vous de le savoir. Pour cette version, les programmeurs de Lankhor ont fait bien plus qu'une adaptation ; par le miracle de la synthèse vocale votre CPC parle ! Les portes s'ouvrent ainsi que les tiroirs que vous serez amené à fouiller. Huit personnages peuplent le manoir de Mortevielle. A visiter absolument !

### WEC LE MANS (Ocean)

Vingt quatre heures rivé à votre CPC ? Ce sera bientôt possible avec *Wec Le Mans*, une simulation de course au long cours créée à l'origine par Konami. De jour comme de nuit, vous devrez tenir la moyenne sans faillir.

### TECHNOCOP (Gremlin)

Un rapport vous informe sur les crimes commis dans la ville. On vous montre même la visage des truands. A vous de filer sur la piste des malfaiteurs.

Votre voiture méchamment armée est presque aussi rapide qu'une F40 (200 miles/heure, soit un petit 320 chrono des familles). Parcourez les rues et les immeubles et, à l'aide d'un radar attaché à votre poignet, localisez vos cibles : ça va saigner.

### DOUBLE DRAGON (Melbourne House)

C'est de la castagne de bas quartier, une adaptation d'un jeu d'arcade qui fait les beaux jours du bistrot d'en bas.

Votre délicate petite amie a été enlevée par la bande des Black Warriors. Il va falloir la tirer de là. A coups de coude, de genou et de pied, vous affronterez chacun des membres de la bande. Eux sont méchamment armés de fouets, de battes de baseball et de couteaux. N'hésitez pas à ramasser cet attirail si c'est possible, il pourra toujours servir. Des caisses et des barils de pierre pimentent l'action.

Celle-ci commence au fond d'une impasse sordide où vous n'auriez jamais dû entraîner votre copine. Elle se poursuit sur les toits et dans un bois joli, jusqu'au repaire de Willy, le chef de la bande.



### 4x4 OFF ROAD RACING (Epyx)

Ce jeu qui sent bon le sable chaud avait connu de beaux jours sur Commodore 64. Il a été entièrement remanié lors de son adaptation sur Amstrad.



### ROY OF THE ROVERS (Gremlin)

Le terrain de foot des Melchesters Rovers est convoité par des promoteurs immobiliers qui, c'est bien connu, ne sont que des requins cupides prêts à tout pour parvenir à leur fins. A quelques heures du match dont les recettes

devaient aider les Rovers à sauver le terrain, toute l'équipe disparaît.

Si le match n'a pas lieu, ce sont les bulldozers qui s'en donneront à cœur joie. Roy Race — c'est votre nom dans ce soft —, directeur du club de foot, a tout intérêt à retrouver les joueurs puis à les arracher aux mains de ravisateurs immobiliers. Evidemment, cela ne se fera pas sans quelques embûches.

loriciels®

# A 320

# SIMULATION AVENTURE ACTION

**POUR ATARI ST  
AMSTRAD CPC  
IBM PC ET  
COMPATIBLES**





Test

**Les nouveaux héros, les entrepreneurs qui gagnent, et les joueurs qui perdent vont assouvir leurs passions. Maxi Bourse, Cash Flow et Market vont vous faire flamber !...ou gérer votre entreprise.**

**A**u départ, un jeu de société classique, avec plaques, billets et cartes, style Monopoly, judicieu-

### Le hasard et la nécessité

Chaque joueur joue alors à son tour, et peut effectuer diverses actions : vendre ou acheter des titres, consulter son minitel secret, étudier des tableaux et histogrammes qui le renseignent sur sa situation. La présentation de l'écran est d'une clarté idéale : en haut à droite, le portrait du joueur dont c'est le tour, et son nom. À gauche, les titres négociables à la corbeille (il y a plusieurs listes de titres qu'on peut faire apparaître successivement), avec, pour chaque type de titre le nom de la société qui les émet, le cours actuel, le cours précédent, et le nombre de milliers d'actions encore disponibles à l'achat.

En bas de l'écran, cinq icônes, puisque tout le jeu se pilote au joystick : une disquette, pour sauver la partie en cours ; un graphe, pour étudier sa situation financière ; un télé-

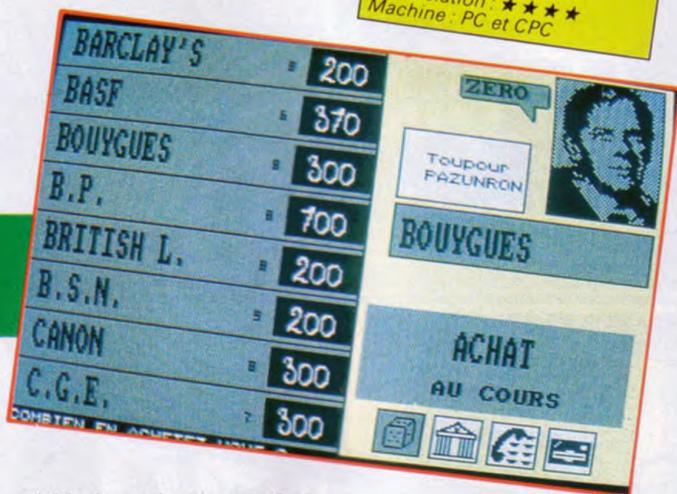
enchérit sur le cours initial. Pas de plafond, seuls les plus riches seront servis : c'est l'horreur. À la vente, le processus est identique, mais à l'inverse. Vous proposez vos actions aux autres joueurs. Ils n'en veulent pas ? Leur cours baisse, et la banque finit par vous les racheter à un cours ridicule... et souvent inférieur à celui auquel vous les aviez payées ! Perte sèche. Ou encore, certains joueurs attendent qu'elles soient bien basses pour devancer la banque et vous les prendre pour une misère...

### Pas de pitié !

Cet univers impitoyable, qui n'est pas celui de Dallas, s'en-

contraire spécialisés sur une tranche d'activité, informations, rumeurs, etc. De quoi faire en tout cas de *Maxi Bourse* un jeu aux conséquences stratégiques très fouillées : un papier et un crayon ne seront pas inutiles au joueur rigoureux. Mais l'intuitif pourra essayer de gagner au feeling, et avec l'aide de la chance. Côté manipulations, affichage, gestion des joueurs-ordinateurs, c'est parfait. On regrettera juste que le nombre de coups joués ne soit pas affiché, et que les tableaux de résultats de fin de partie

Editeur : Cobra Soft  
Genre : jeu de société  
Graphisme : ★★★★★  
Intérêt : ★★★★★  
Appréciation : ★★★★★  
Machine : PC et CPC



# Maxi Bourse

sement promotionné par un expert financier international reconnu... Yves Mourousi ! Mauvais départ ? Mais non, ce jeu est du tonnerre !

### Les p'tits gars d'la corbeille

Le maximum est de cinq participants à la partie, vous pouvez mettre là-dedans autant de joueurs-ordinateurs ou de "vrais" joueurs que vous voulez. Chaque joueur est représenté à l'écran par une photo digitalisée (pas la sienne, bien sûr). A partir de là, vous vous inventez un nom et un prénom de guerre, plus un code secret, ignoré de vos concurrents, qui vous donnera accès à un service minitel fictif mais absolument personnel. Vous avez encore auparavant fixé le niveau de la partie, Junior, Senior, ou Masters, qui détermine l'argent de départ (de 5 à 15 millions de dollars, diantre !), le nombre de titres négociables à la corbeille, l'importance de votre portefeuille initial, et l'habileté financière des joueurs-ordinateurs.

phone, pour consulter son minitel ; une "Bourse", pour vendre des actions ; un dé, pour jouer et terminer son tour de jeu. C'est la part du hasard : sélectionner l'icône "dé" fait tourner une sorte de machine à sou. Un titre apparaît ; vous pouvez en acheter librement, au prix public. Vous évitez ainsi le supplice des enchères...

### Des séances agitées et cruelles

*Maxi Bourse* reprend en effet, en les simplifiant, les mécanismes de base de la Bourse. À chaque fois que vous voulez acheter des actions que le dé n'a pas tirées au sort, il s'ensuit une phase où chaque joueur dit si, lui aussi, il veut ou non en acheter. Chaque acheteur potentiel augmente la demande, et fait donc monter le cours de l'action. Vous risquez donc d'être obligé de payer plus cher que vous ne l'aviez prévu. Pire. S'il n'y a pas assez d'actions pour servir tous les acheteurs, on entre dans une phase d'enchères, où chacun sur-

richit de quelques complexités trop longues à expliquer ici : majorité dans les sociétés, jetons de présence, dividendes, primes aux portefeuilles diversifiés ou au

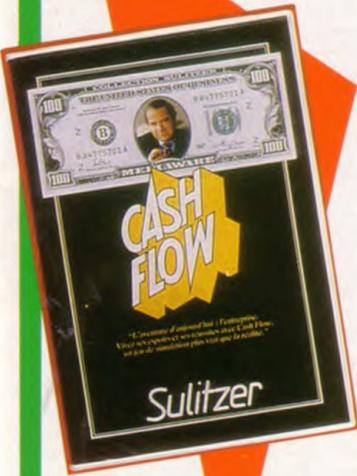
soient trop maigres. Mais ce sont des détails dans une réa- lisation aussi magistrale.

J-M. Maman



De nombreuses entreprises réalisent leur super-bénéfices sur le marché financier et particulièrement sur celui des actions et des obligations. Un entrepreneur doit aussi savoir acheter et vendre à la bourse. *Market* est un jeu de simulation boursière. Il fait découvrir comment le marché se comporte et réagit à l'actualité. Les cours ne sont pas fixés

au hasard. Ils sont le résultat de la confrontation de l'offre et de la demande de milliers d'investisseurs. *Market* simule le comportement de tous les acteurs du marché à l'exception d'un seul, le joueur qui agit réellement, sur l'instant. À chaque tour de jeu, des milliers d'ordres sont traités et des millions d'actions échangées. Aucune partie n'est identique. Tout peut arriver, des marchés réguliers ou instables, des hausses spectaculaires. Un journal donne la côte complète, les événements et des conseils d'achat ou de vente. Les acteurs du marché sont regroupés selon leur profil sociologique déterminant leur



prise, entouré de ses conseils et de ses cadres. De grandes discussions préalables s'inscrivent.

L'entreprise proposée est industrielle et commerciale. Elle s'équipe de machines outils, achète des matières premières, embauche des maîtres-ouvriers, choisit de fabriquer un produit jetable, ou grand public, ou de luxe et décide une politique marketing et de communication pour parvenir à atteindre sa cible de clientèle. Il s'avère très difficile de réaliser de bons résultats, de faire des bénéfices et d'assurer une pérennité à l'entreprise.

Cette configuration d'entreprise imposée par le jeu est la plus périlleuse qui soit. Le fait qu'elle fabrique et commercialise directement les "glouttes", produit vedette de ce jeu, la met face à tous les dangers. Une étude de marché et de faisabilité industrielle du produit est proposée avec un manuel très détaillé et un ouvrage d'initiation aux mécanismes fondamentaux de l'entreprise.

Il est recommandé de lire cette étude avec un maximum d'attention avant de se lancer dans l'établissement du compte d'exploitation prévisionnel et de prendre les premières décisions mensuelles. À partir du troisième mois d'activité, un ensemble d'entreprises de conseils sont à la disposition de l'entrepreneur pour prendre des déci-

Fichiers		Gestion		Tableaux de bord		Stratégie		Conseils	
					BILAN				
					Actif		Passif		
immobilisations	74004					capital			
stock N.P.	41368					bénéfices	45138		
compte clients	78818					emprunts	35808		
banque	1296					cyte fournisseurs	16808		

Jeudi 1er Septembre 1993

le bilan en temps réel

sions judicieuses dans les domaines stratégiques : marketing, production et finances. *Cash Flow* est très formateur et montre la difficulté de prendre des décisions cohérentes. Il fait rapidement découvrir l'importance d'une politique qualitative, et les dangers d'une croissance trop rapide. *Cash Flow* offre, en temps réel, tous les outils indispensables à la gestion : la description complète de l'entreprise, les graphiques d'évolu-

Editeur : Mediaware  
Graphisme : ★★  
Difficulté : ★★★★★  
Intérêt : ★★★★★  
Appréciation : ★★★★★

tions des résultats, le tableau des emprunts, les tableaux d'amortissement des immobilisations, le bilan, la valeur de l'entreprise et des actions dont on est propriétaire.

L'un des créateurs de Mediaware, Pierre Fiastre, a élaboré avec Paul-Loup Sulitzer *Cash Flow* et *Market*. Ils ont réuni leurs talents et leurs connaissances de l'économie, du business et de la haute finance. Ce logiciel transporte le joueur dans une réalité très concrète. Il est très agréable de jouer à plusieurs, en groupe, comme dans la vie réelle d'une entre-

Market Journal S.A.  
3, rue P.L. Sulitzer  
75016 PARIS

**MARKET JOURNAL**

N° 5 - 12,50 Francs  
En vente tous les  
Vendredis - 18e année

JOUR DE FETE

l'actualité en bref - L'actualité en bref

CEBC annonce un bénéfice net de 85 Frs par titre et verse aux actionnaires un dividende de 30 Frs

Le Ministre de la Santé ordonne la destruction d'une importante quantité de lait en conserve, importée par la SOA, pour éviter tout risque d'empoisonnement

Recenseur pour l'échafaud : l'indice des prix à la construction continue de grimper. A ce rythme là, le béton sera contraint de déposer les armes...

Une semaine à la corbeille

- L'indicateur MIX = 188, soit en hausse de 5.9 %
- A la baisse = SECURIS, CORNEAU, CGP
- A la hausse = MEDIAFUTUR, SFITECH, DUZOR
- Taux d'intérêt = 4.5 %

Liste complète des cours et les conseils de la rédaction de Market Journal en page intérieure - Reproduction interdite -

**Market Journal donne des conseils d'achat ou de vente et commente les événements du jour**

comportement d'investisseur : M. Dividende s'intéresse au rendement des titres et aux dividendes versés. M. Plus-Value fonde son action sur les bénéfices futurs. M<sup>me</sup> Martingale achète du "réaction" et prend ses bénéfices à chaque hausse. M. Tendanciel suit les mouvements tant à la hausse qu'à la baisse. M. Pannique provoque les krachs. M. Lecteur suit son *Market Journal* quoiqu'il conseille.

Pierre-Loup Sulitzer entouré des créateurs de Mediaware, Michel Aveline et Pierre Fiastre, devant la Bourse de Paris.



M. Zinzin représente les SIN-SINS, les SINvestisseurs INSTITutionnelS gendarmes de la Bourse. M. Anticipation, le scientifique rusé, sait prévoir les mouvements de la Bourse. Voici les habitants de la jungle boursière dans laquelle il faut survivre, avec vigilance. Alors avec *Cash Flow* et *Market*, bonne vigilance finan-

cière. Les fortunes et les faillites sont sans conséquence, sinon pour les nuits de sommeil transformées en nuits d'entraînement et de combat.

Sébastien Ajaxa

# Jeux

## Test

# Crazy Cars II



La fabuleuse Ferrari Testarossa revient dans *Crazy Cars II*, de Titus, dont la version CPC est quasiment comme si

c'était presque fini sous peu. Ce que nous en avons vu laisse présager un autre très bon soft.

Paris Texas

Dans cette version de *Crazy Cars*, vous devez traverser les Etats-Unis aussi vite que possible. Une carte indique les divers itinéraires possibles à partir des environs de Salt Lake City. Le FBI a mis une Ferrari à votre disposition car vous devrez être très rapide afin de démanteler un gang de voleurs de voiture. Ceux-ci ont corrompu la police : les ripoux tenteront de vous arrêter quelle que soit votre vitesse. Les incorruptibles n'interviendront que si vous êtes en excès de vitesse. Votre mission passant avant tout, n'hésitez pas à quitter la route si vous tombez sur un barrage. Attention aussi aux redoutables queues de poisson des voitures de police. *Crazy Cars II* porte évidemment la patte de Titus : rapidité et décors agréables.

B.J.

# AVANT-PREMIERE

Ça y est, le voilà ! Le grand vaisseau galactique que nous attendions tous sur CPC est sur le point d'atteindre nos écrans. La préversion que nous avons vue laisse rêveur. À l'heure où vous lirez ces lignes, *Galactic Conqueror* devrait être dans vos chaudières !

Le jeu s'ouvre sur une vue splendide de la galaxie dont le cœur doit absolument être préservé de l'invasion des vils Aliens. Vos forces sont disposées sur neuf planètes qui, tour à tour, sont encerclées par l'ennemi.

## Guerre des étoiles

Le grand, très grand vaisseau (vu par en-dessous) large dans l'espace le chasseur que vous pilotez. Vous filez aussitôt droit sur les Aliens à une vitesse vertigineuse. Eux aussi ne traînent pas en route. Titus, une fois de plus, mise gros sur la vitesse. Le graphisme est superbe : rarement on ne vit aussi beaux vaisseaux.

Lors du combat en rase-mottes, l'horizon est stable et tout est dans la vitesse. En



prenant de l'altitude, il bascule au moindre virage sur l'aile. La fluidité du mouvement est exceptionnelle ! Dans les noirs espaces sidéraux, bien sûr, point de ligne d'horizon. Les Aliens, en revanche, attaquent de partout. La préversion ne comportait aucun bruitage, mais ils seront présents dans la version commerciale.

Quatre-cents planètes figurent dans la version CPC ainsi que 600 à 1 500 Aliens. Je vous rassure : vous n'aurez pas à les descendre tous, mais une bonne partie viendra vous taquiner. Une fois de plus, Titus frappe un grand coup.

Quand aurons-nous enfin une occasion de dire du mal d'un de leurs softs ?

B.J.

L'ACTION - SIMULATION

AIRBORNE  
**RANGER**



DISPONIBLE SUR: IBM PC  
C64  
AMSTRAD CPC

**MICRO PROSE**  
LOGICIELS DE SIMULATION

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

# Jeux

Test

## Supersports

Editeur : Gremlin  
Genre : simulation de sport  
Graphisme : ★★★★★  
Difficulté : ★★★  
Intérêt : ★★★★★  
Appréciation : ★★★★★  
Machine : CPC

La dernière simulation sportive éditée par Gremlin vous propose de passer plusieurs épreuves qui sortent de l'ordinaire. Celles-ci sont totalement différentes et plus ou moins loufoques, comme le jeu : voyez vous-même ...

L'écran de jeu est découpé de manière originale : en haut à gauche vous apercevez le visage du présentateur des épreuves, avec à côté de lui une bulle où vont s'inscrire divers De l'autre côté de l'écran, en bas à droite, vous trouvez le visage d'un des joueurs ainsi qu'une autre bulle qui contient son nom ou son score. Après lancement du programme, le commentateur vous demande combien de joueurs vont tester leurs possibilités, à concurrence de quatre, puis leurs noms. À chacun sera attribué un visage qui s'affichera en bas à droite pour repérer le joueur. Vous pouvez aussi choisir entre faire toutes les épreuves (compétition) ou seulement certaines d'entre elles (entraînement). Dans ce dernier cas, vous pourrez vous réentraîner à l'épreuve autant de fois que vous le voudrez. Ensuite, l'ordinateur charge la première épreuve.

### Tir au fusil

Un tir sur cibles très diverses, dont le cadre se situe dans une rue déserte. Il existe des cibles immobiles, telles que des personnes qui apparaissent aux fenêtres. D'autres bougent de diverses manières : des cibles rondes apparaissent à un côté de l'écran et disparaissent de l'autre côté ; des objets sont lancés, comme des bouteilles, et ont donc un mouvement en arc de cercle qui les rendent



plus difficiles à atteindre. Il vous faudra tirer trois fois sur ces cibles avant qu'elles disparaissent pour les détruire totalement. Surtout, il vous faut éviter de tirer sur les chats de gouttière. D'abord, ils ne sont pas très contents, et en plus ils vous font perdre cinq points. Les autres cibles ont une valeur en points dépendant bien évidemment de la difficulté qu'on a à les atteindre. Dernier détail, vous avez un chargeur de six balles, et une fois que vous les aurez tirées, vous perdrez du temps pour recharger, pendant lequel les cibles disparaîtront. L'épreuve est bien évidemment limitée en temps (1 mn 30 s), et une fois qu'un joueur a fini, un autre prend sa place, jusqu'à ce que tous aient subi l'épreuve. L'ordinateur affiche alors un classement et on passe à l'épreuve suivante.

### Plongeon périlleux

La deuxième épreuve est plus simple, le plongeon de la mort ! Vous avez droit à trois essais. Vous voyez à droite le plongeur et vous-même qui grimpez au premier étage qui se situe à 13 m. Vous pouvez

soit plonger de là où vous êtes, soit grimper plus haut. Le dernier étage est le dixième et vous fait tomber de 133 m pendant trente secondes ! Pendant votre plongeon, vous devez effectuer diverses figures qui vous rapporteront des points de style, comme les sauts de l'ange, les plongeurs renversés, etc. En même temps, il vous faut garder votre ombre au dessus du bassin pour gagner des points de précision. Selon la hauteur d'où vous plongez, vous gagnerez des points d'audace. Il vaut mieux plonger de haut car vous pouvez ainsi effectuer plusieurs figures puis faire attention à tomber dans le baquet étroit.

### Démolition d'ardoises

La troisième épreuve est une démolition d'ardoises : vous vous trouvez au milieu de l'écran et deux sumos sont placés à gauche et à droite. Ceux-ci vont tenir à différentes hauteurs les ardoises que vous devrez détruire. Vous disposez pour cela de treize coups, dont certains vous rapporteront plus de points, par exemple si vous détruisez deux ar-

doises à la fois. L'épreuve est limitée à une minute alors vous avez intérêt à faire fissa !

### Tir à l'arbalète

L'épreuve suivante est un tir à l'arbalète sur cible immobile. Vous devez d'abord sélectionner la distance sur laquelle vous allez tirer : 50, 65 ou 80 m. Vous avez droit pour chacune de ces distances à deux carreaux (pour ceux qui n'ont jamais vu les trois mousquetaires à la télé, ce sont les flèches d'arbalète). Chacun devra être lancé en une minute et demie. Vous commencez par poser le carreau, puis vous faites comme avec tout bon décathlon qui se respecte, un mouvement de droite à gauche pour augmenter la tension de la corde, jusqu'à ce que vous appuyiez sur feu pour lancer le carreau. Vous voyez alors à l'écran la cible agrandie, avec le viseur que vous allez devoir placer correctement. N'oubliez pas de prendre en compte la gravité et la force du vent, qui est affichée à droite de la cible.

### Parcours sous-marin

La dernière épreuve est un parcours sous-marin que vous devez effectuer le plus rapidement possible, en ramassant les pièces d'or et en passant dans les pneus pour gagner des points. Vous devez surveiller votre oxygène (il suffit de remonter de temps en temps pour remplir vos poumons), et éviter les divers obstacles. Les bénitiers, pieuvres et algues vous feront perdre du temps, alors que les méduses ont une pique mortelle. Les mines, quant à elles, si elles vous explosent à la figure vous feront bien du mal ! Les graphismes de *Super Sports* sont très bien réalisés et confèrent au jeu un réalisme plus qu'indispensable dans une bonne simulation sportive. Les bruitages sont passables, mais ce n'est pas le plus important. Quant aux musiques, elles sont différentes sur les cinq épreuves et bien réalisées. Les épreuves en elles-mêmes ne manquent pas d'intérêt et donnent toute sa dimension au programme par leur originalité relative et leur indépendance totale. De plus, quelques notes d'humour de la part de Gilbert (le commentateur), malheureusement en anglais, viennent renforcer la qualité du programme. Un bon jeu très distrayant.

G. C.

# Daley Thompson's Olympic Challenge

Le troisième logiciel de la série des simulations sportives dédiées à Daley Thompson vient de sortir ! Contrairement à certaines suites de films du grand écran (t'as vu, *Rambo XXVII* vient de sortir ! ouah !), celle-ci fait tout de même mieux que les précédents numéros. Un soin tout particulier a été apporté au fond et à la forme, ce qui donne un logiciel de très bonne facture (comme disent les vendeurs).

Pour commencer, nous parlerons de ce logiciel sous le nom de *DTOC*, abréviation du nom complet utilisée à des fins de simplicité aisément devinables. *DTOC* donc est vendu dans une de ces belles boîtes en carton chères à Ocean (et à nous aussi au moment de sortir le porte-feuille) qui contient bien évidemment le support du logiciel en question (cassette ou disquette), ainsi qu'une notice entièrement en français.

## En musique

Enfin, vous avez droit en prime à un catalogue des dernières nouveautés éditées chez Ocean ainsi qu'une cassette de la musique officielle des

Editeur : Ocean  
Genre : simulation sportive  
Graphisme : ★★★★★  
Difficulté : ★★★★★  
Intérêt : ★★★★★  
Appréciation : ★★★★★

jeux olympiques (pas terrible). Un packaging très réussi et très complet, qui montre qu'Ocean a compris que si on veut ralentir le piratage, il faut offrir aux acheteurs autre chose qu'une simple cassette ou disquette.

Venons-en au logiciel lui-même. Le menu vous propose de commencer le décathlon en passant par l'entraînement ou sans le réaliser, et de jouer au joystick ou de choisir vos touches, celles-ci se limitant à une touche gauche, une droite et un bouton feu.

En effet, chacune des épreuves consiste à appuyer simultanément et le plus rapidement possible sur les touches droite et gauche, ou à faire bouger le joystick de la même manière et avec la même rapidité. Il est d'ailleurs conseillé d'avoir des nerfs et un clavier ou un joystick en acier !

Si vous voulez passer par l'entraînement, celui-ci vous obligera d'abord à vous muscler les bras. Pour cela, vous



devez soulever à tour de rôle chacune des haltères que vous tenez à bout de bras, le plus grand nombre de fois possible en un temps limité de soixante secondes.

Puis, il vous faudra vous forger des abdominaux en béton : quelques séries de mouvements sur planche et le tour est joué. Enfin, vous devrez faire travailler vos jambes en faisant des flexions rapides avec des haltères dans les mains.

À chaque entraînement, une bouteille de Lucozade située en haut de l'écran vous indique votre niveau de forme qui part de zéro et augmente en

proportion des mouvements d'entraînement que vous réalisez. À la fin de cette séance en salle de musculation, un tableau vous donnera votre forme actuelle dont dépendront pour beaucoup les performances que vous allez réaliser sur le terrain.

## En enfilade

Venons-en maintenant au décathlon lui-même. Avant chaque épreuve vous allez devoir sélectionner la paire d'Adidas (sponsoring oblige) que vous utiliserez. Attention car une bonne sélection améliore vos performances. Après votre choix, la paire idéale (parmi les quatre présentes) clignotera ; prenez-en note car à chaque épreuve correspond toujours la même paire de chaussures.

Les épreuves vont maintenant se succéder. Entre chacune d'elles l'ordinateur vous donnera le tableau de vos performances ainsi que le total de points accumulés.

*DTOC* est une très bonne simulation de décathlon car les graphismes sont réalistes et une animation rapide, que demander de plus ? Eh bien, tout simplement de ne pas avoir à écraser ses phalanges sur le clavier pour réussir chaque épreuve. Enfin, il paraît qu'il y en a qui aiment ça, alors ...

J-M. Maman

Guillaume Courtois



Les Italiens sont des excentriques, c'est connu. Et les jeux olympiques classiques les ennuiant. Qu'à cela ne tienne, ils organisent les leurs, à Rome, Naples et Venise, avec de nouvelles disciplines plus à leur goût, huit au total.

Editeur : Gremlin Graphics  
Genre : arcade  
Graphisme : ★★★★★  
Son : ★★★★★  
Intérêt : ★★★★★  
Appréciation : ★★★★★  
Machine : CPC

En premier, une course de sac. Vous connaissez le principe, c'est aussi amusant que ridicule. Tout est dans la précision du mouvement si l'on veut éviter des chûtes trop fréquentes.

La seconde épreuve est aussi une course, mais vous êtes gêné cette fois par une pile d'assiettes à l'équilibre instable. Le lancer de bottes remplies d'eau est aussi fantaisiste. Une affaire de timing pour l'essentiel.

Continuons dans le délire : saut de rivière à la perche. L'amusant est, bien sûr, de voir le sauteur malheureux tomber dans l'eau avec un gros plouf ! On se croirait à *Jeux sans Frontières*... Toujours dans le même esprit, escaladez un mât de cognac bien huilé pour attraper au sommet un magnum de cham-

pagne. Descente difficile : la bouteille risque de casser !

## Des briques et des plumes

On continue avec une course où il faut sauter des murets, dans le décor tragique mais somptueux de Pompéï. Enfin, on termine en beauté dans le délire le plus total, avec une bataille d'oreillers, ou de pelochons si vous préférez, contre des adversaires aux tactiques variées... Une excellente "compilation" d'épreuves vraiment folles, agrémentée par des décors italiens et touristiques qui ne manquent pas de charme. Pas une épreuve n'est ratée, bien que la course de murets soit un peu "bateau"... À acheter sur disquette de préférence.

# Jeux

Test

Sylvia Kristel sur votre CPC ou votre PC? Oui, c'est maintenant possible! Car vous partez à Rio rechercher la pulpeuse Emmanuelle qui, semble-t-il, goûte un peu trop aux inavouables plaisirs du pays...



Editeur : Coktel Vision  
Genre : aventure sexuelle  
Graphisme : ★★★★★  
Son : ★★  
Intérêt : ★★★  
Appréciation : ★★★  
Machine : PC et CPC

plus bel effet! Vous pouvez mesurer aussi votre énergie, pas seulement sexuelle, grâce à des icônes en forme de coupes de Champagne. Malheureusement, vos prouesses érotiques et financières énervent les malfrats du coin, et ce ne sont pas des tendres...

## Des coups!

Le combat se déroule toujours sur la plage. Amusant la première fois, mais lassant les suivantes. Mieux vaut laisser faire l'ordinateur qui, si vous n'intervenez pas, se chargera du combat en fonction de votre potentiel d'énergie. Sinon, vous utilisez un joystick, et le maniement n'est pas désagréable... Précisons que toutes

# Emmanuelle

Ah, le Brésil! Ses plages, ses filles, son carnaval, son Emmanuelle! Vous atterrissez à Rio. Ça commence bien: les écrans sont absolument magnifiques, beaux mais pas clinquants, érotiques mais pas vulgairement racoleurs. Il y a des cuisses dans tous les coins, pas une jupe qui ne soit fendue jusqu'à la hanche, pas un maillot qui ne soit... brésilien!

## Sea, Sex, and Sun

Et le soleil! Et le luxe! Le hall de l'hôtel où vous posez vos bagages regorge de dorures, de laquais et de jolies filles! Vous voulez en aborder une, histoire de vous mettre en jambe? Cliquez dessus avec la souris (mais non, ce n'est pas cochon) et, miracle, elle vous parle! Curieusement, tout de même. Toutes ces créatures ne savent vous proposer que des choix à triple réponse... Et elles attendent de vous que vous ne vous trompiez jamais, même si la dialogue s'éternise, ou alors chiao!

## Femmes de chambres

Donc, il faut appliquer les trois règles de base de l'éro-

tisme selon Sainte-Emmanuelle:

1. un nombre impair de partenaires,
2. ne pas connaître le visage de sa partenaire,
3. multiplier les rapports avec une même partenaire.

Pour mener à bien votre mission, il vous faut, un jour ou l'autre, honorer ces trois lois (une statuette suggestive clignote alors). Ce qui vaut d'ailleurs au joueur quelques écrans plutôt torrides que notre extrême pruderie ne nous permet pas de décrire... Précisons encore que toutes les femmes qui apparaissent à l'écran sont abordables, et consommables si vous êtes un grand séducteur. Il est aussi de votre intérêt de rôder dans les couloirs de l'hôtel, sans hésiter à ouvrir la porte des chambres: ce n'est pas pour rien que le symbole de Rio est le Pain de Sucre (et la Tour Eiffel, me direz-vous?!).

## Toujours en mouvement!

Pourtant, il ne faut pas s'éterniser à Rio. Vous pouvez et devez vous balader en avion à travers le Brésil, à Salvador de Bahia, à Manaüs. Vous pouvez prendre aussi le taxi ou l'hélicoptère pour des trans-



ports (parfois amoureux) plus courts. Hélas, il vous faut de l'argent, symbolisé à l'écran par une bourse, et une seule! Ce qui est bien peu pour rechercher Emmanuelle... Une solution, à la hauteur de votre standing: le casino.

## À cheval ou en plein

L'épreuve du casino est une étape nécessaire pour pouvoir acheter divers renseignements et quelques objets dont nous ignorons encore l'utilisation sexuelle: tambourin, jumelles, toucan... Plus nettes: des potions remontantes du

les autres actions de jeu se font à la souris: bravo! Pour revenir à son hôtel, il suffit par exemple de cliquer sur un bâtiment moderne dans la vue générale de Rio, c'est rapide et parfait.

Moralité: on est bien loin des vieux jeux d'aventure textuels. D'ailleurs, l'interpréteur syntaxique d'Emmanuelle aurait eu besoin d'un sacré vocabulaire, plus un dictionnaire complet de râles et gémissements... Vous voyez le genre! Non, rien à redire: facilité d'emploi, très très beaux écrans. Un bijou.

J.-M. Maman

LA PREMIERE ANNEE DE L'ERE MAGIC BYTES



# FORCES MAGIQUES

4 SUPER HITS POUR LE PRIX D'UN  
(POUR CPC 5 JEUX)

Carsten Borgmeier (ST-Computer): «Une occasion sensationnelle pour les collectionneurs!»

Matthias Siegk (ASM): «Une affaire en  
or à portée de tous.»

Amiga  
Atari ST  
C64 Disc/Cass  
CPC Disc/Cass



S.F.M.I.  
ZAC DE MOUSQUETTE,  
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE  
TEL. 93427145



LA PANTHERE ROSE  
WESTERN GAMES  
CLEVER & SMART  
VAMPIRE'S EMPIRE (Amiga, ST, C64)  
OPERATION NEMO (CPC)  
DAKAR 4x4 (CPC)

# Jeux

Test

Loici enfin, l'adaptation du jeu de café qui connaissait tant de succès dans les salles d'arcade ! Les versions pour nos CPC préférés étaient annoncées de longue date, et tous brûlaient d'en voir le résultat. Malheureusement, la version finale n'est pas au niveau de nos espérances.

*Road Blasters* se présente comme un jeu de course de voitures. La différence principale réside dans le fait qu'au lieu d'éviter bêtement les autres véhicules, vous pouvez les détruire.

Reprenons depuis le début. Après chargement du logiciel, l'ordinateur récupère sur disquette ou cassette les trois premiers rallyes ; rassurez-vous, dans ce dernier cas, le chargement est rapide (environ trente secondes), et n'intervient que peu souvent (environ toutes les dix minutes de jeu pour recharger à chaque fois trois nouveaux rallyes).

Par contre, les utilisateurs de cassette sont pénalisés car on ne peut choisir son niveau ; on est donc obligé de passer par les quelques quarante-deux rallyes pour arriver à la fin de la course. En effet, sur disquette le niveau que vous choisissez vous fait partir à un rallye plus avancé mais plus dur.

## Comme dans l'arcade

L'écran de votre CPC se divise en deux parties, comme dans la machine d'arcade. La partie inférieure donne, de droite à gauche, le score, la vitesse, le fuel restant dans le réservoir principal et la réserve, ainsi que le détecteur de mines et le multiplicateur. L'écran supérieur montre la route et le paysage ; en haut à droite, est indiqué le numéro de rallye dans lequel vous évoluez. Vous êtes armé d'un

canon à munitions illimitées qui vous permet de tirer sur les véhicules ennemis, de quatre types.

Les *stingers* apparaissent dès le premier niveau, un simple coup de canon suffit pour les détruire. Les voitures de commande sont plus coriaces car elles sont indestructibles. Les motos interviennent quant à elles à partir du quatrième niveau et, par leur taille réduite, sont plus difficiles à détruire. Les jeeps, enfin, attaquent plus loin dans la course, et ne sont pas évidentes à éviter ou à détruire car elles viennent

que trois, et si vous heurtez un autre véhicule vous perdrez ceux qui vous restent. Vous avez droit aussi à trois missiles croiseurs qui détruisent tout ce qui se trouve au voisinage, donc très efficaces, et à des boucliers électriques protégeant de toute agression extérieure.

De temps en temps, des boules vertes et rouges apparaissent à l'écran ; ne les loupez pas car elles donnent du fuel supplémentaire. En effet, vous perdrez la partie si vous vous retrouvez à court de fuel, après

tez donc de tirer à répétition. Vous pouvez aussi gagner en bonus du fuel pour votre réserve.

## Evolution intéressante

Il vous faudra tenter de détruire tous les canons qui se trouvent au bord de la route car eux ne vous louperont pas ! L'avantage de *Road Blasters* est qu'à chaque nouveau chargement de trois rallyes, les caractéristiques de jeu changent ; vous pouvez aller de plus en plus vite (170, puis 184, puis 200 km/h). Les armes spéciales deviennent différentes, les décors de fond aussi, ainsi que les ennemis. *Road Blasters* offre donc de nombreux détails le rendant très intéressant. Malheureusement, le graphisme n'est pas à la hauteur. Le jeu reste assez lent par la gestion de trop nombreux paramètres. Certaines situations manquent de réalisme, particulièrement dans les virages où vous aurez un mal fou à ne pas rester au milieu de la piste : les auteurs semblent avoir oublié les lois



Editeur : US Gold  
Genre : arcade  
Graphisme : ★★★★★  
Difficulté : ★★★  
Intérêt : ★★★  
Appréciation : ★★★  
Machine : CPC



par surprise des deux côtés. Ajoutez à cela des tourelles qui tirent du bord de la route, des mines placées un peu n'importe où sur celle-ci, et vous imaginez que vous n'aurez pas le temps de vous ennuier ! Heureusement qu'il n'y a pas que le seul canon pour se défendre.

Un avion de renfort vient de temps en temps parachuter des armes spéciales. Vous pourrez acquérir dans l'ordre des canons UZ à tir rapide, mais dont les munitions sont limitées, dès les premiers rallyes ; des nitro-injecteurs qui augmentent la vitesse de la voiture, parachutés à partir du quatrième rallye. Mais attention car vous n'en avez

avoir roulé trop lentement ou heurté trop de voitures ennemies.

A la fin de chaque rallye votre score est augmenté selon le fuel qui vous reste dans votre réservoir principal, et le nombre de voitures que vous avez détruit. Le bonus de points sera aussi augmenté en fonction du multiplicateur : en effet, chaque fois que vous détruisez un autre véhicule, le multiplicateur augmente d'un point, et chaque fois que vous en loupez un, il diminue. Evi-

de la pesanteur qui font qu'un véhicule à grande vitesse est entraîné vers l'extérieur du virage. Ici nenni !

Les bruitages sont aussi très décevants et lassants, particulièrement le bruit de fond de la voiture. Les couleurs ont par contre été bien choisies et le scrolling est de bonne qualité. Un jeu dont on espérait une bonne adaptation sur micro et qui dans l'ensemble reste moyen.

Guillaume Courtois

# Jeux

Test

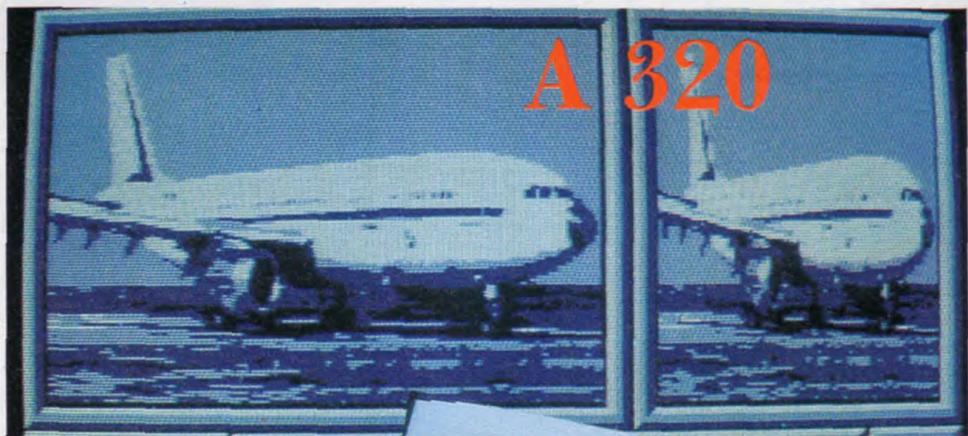
**Commandant de bord d'un Airbus A 320, vous vous apprêtez à effectuer un vol de routine. Mais le destin en a décidé autrement. L'un de vos passagers n'est autre qu'un terroriste animé par de bien mauvaises intentions. Ce jeu de Loricels qui combine aventure et simulation de vol vous fera passer des moments bien tendus...**

Contrairement à la plupart des jeux d'aventures, celui-ci ne comporte aucune saisie de texte. L'empreinte d'une patte de chat sert de curseur. Pour effectuer une action, il suffit de cliquer sur une porte, un objet, ou bien le bas de la fenêtre pour revenir sur ses pas. Une petite vignette montrant une valise permet de visualiser des objets que l'on prend en cliquant dessus. L'ergonomie est parfaite, irréprochable.

## Le don de double-vue

Autre curiosité de ce soft, la fenêtre double. La plus grande découvre votre vision de l'aéroport, l'autre montre ce que voit un passager. Savoir qu'il s'agit d'un terroriste ne déflore aucunement l'intérêt du jeu. Néanmoins, ce dangereux personnage ferait mieux de prendre rendez-vous chez un ophtalmologiste : sa vue est en effet déformée, les objets apparaissant plus hauts que larges.

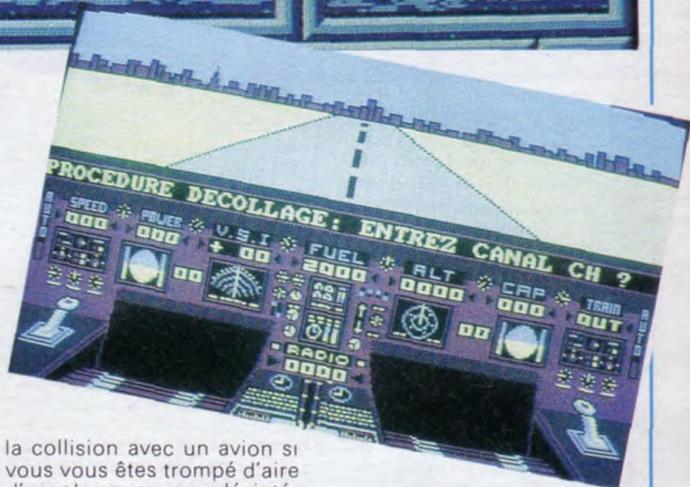
Au gré des formalités à accomplir et d'un moment cool passé au restaurant, vous vi-



sitez l'aéroport. Le terroriste est parfois présent au même endroit que vous, mais il ne se passe rien. Il sait attendre son heure. Le moment venu — et pas avant — vous pourrez rejoindre l'Airbus qui attend sur la piste, les réacteurs sifflants.

La seconde partie d'A 320 vous met aux commandes du bel appareil. Le jeu change complètement d'aspect : aux fenêtres multiples succède l'intérieur de l'Airbus. Mais gare au décollage ! Bien que peu contraignant, il vaut mieux respecter certaines règles pour éviter un crash dramatique.

Le poste de pilotage est splendide avec vue panoramique vers l'extérieur. Les petites manettes qui, sur l'Airbus, remplacent le manche à balai d'antan ressemblent à de gros joysticks. Ils s'inclinent d'ailleurs au gré des mouvements du vôtre. La grosse manette des gaz se déplace entre les sièges du pilote et du co-pilote tandis que le rugissement des réacteurs s'amplifie. Le son a été particulièrement soigné et ceux qui ont eu l'occasion de voler à bord d'un jet ne seront pas dépayés. La vision de la piste est très réaliste. Mais attention à



la collision avec un avion si vous vous êtes trompé d'aire d'envol : vous serez désintégré avant d'avoir aperçu le zinc d'en face !

## Détournement

Le pilotage automatique en service, le plus dur est fait. Tous les pilotes vous l'affirmeront, c'est le décollage et l'atterrissage qui sont les plus délicats. A 30 000 pieds d'altitude, que peut-il arriver ? Le tableau de bord a été occulté par un autre, simplifié, et la radio vous communique régulièrement les corrections de cap à respecter.

C'est alors qu'intervient le

terroriste. Vous aviez oublié jusqu'à sa présence. Partager la cabine de pilotage avec cet odieux personnage sera stressant. Exigeant et péremptoire, c'est lui qui prendra en main les destinées de l'avion et de ses passagers. Vous devrez impérativement garder votre sang-froid, faire preuve de diplomatie et tenter de prévenir discrètement la tour de contrôle. Dès lors, aventure et simulation de vol s'imbriquent.

Que dire de plus de ce jeu hyper-soigné ? Original dans sa conception, il se place aux antipodes de ces softs haineux où l'ennemi n'est qu'une bête à abattre. A 320 donne une grande idée de ce qu'est un pilote de ligne — quelqu'un dont le soucis premier est la sécurité des passagers.

Bernard Jolivald



Editeur : Loricels  
Genre : aventure/simulation de vol  
Son : ★★  
Graphisme : ★★  
Difficulté : ★★  
Intérêt : ★★  
Appréciation : ★★  
Machine : CPC

# Jeux

## Test

Chess Worker ne constitue pas un nouveau logiciel traitant du jeu d'échecs. Il s'agit plutôt d'un utilitaire permettant de se perfectionner et d'améliorer sans cesse son niveau de jeu. Désormais, lorsque vous allez vous installer devant l'échiquier, le programme va gérer des banques de données.

À chaque étape du jeu, Chess Worker va rechercher dans cette mémoire une position identique. Par exemple, le logiciel vous communiquera ce que Garry Kasparov a fait dans telle ou telle situation lors du dernier championnat du monde à Séville en 1987.

### Avec Kasparov

Bien sûr, l'intérêt réside dans le cas où cette banque se révèle évolutive. Six options principales constituent donc l'ensemble du programme. La première permet de modifier une partie préalablement sauvegardée en y ajoutant un ou une suite de coups. L'exemple d'utilisation le plus fréquent sera de pratiquer des parties par correspondance, de les stocker sur disquettes

Editeur : Microïds  
Genre : action/simulation  
Graphisme : ★  
Difficulté : ★★  
Intérêt : ★★★★★  
Appréciation : ★★★★★  
Machine : PC



# Chess Worker

(ou à l'intérieur de votre banque) et de pouvoir reprendre la partie à tout moment tout en permettant auparavant d'analyser la situation.

La deuxième option servira à entrer en mémoire une partie en vue d'agrémenter la banque de données. La suivante offre la possibilité de fournir à une banque des variantes d'analyse concernant tel ou tel problème. Cette banque, cette ramification de situations et de solutions n'a pas

de limites, elle demeure totalement évolutive.

### Banque de données évolutive

La cinquième option administre les éditions pour une partie sauvegardée, une position ou une banque. Enfin, la dernière permet notamment de créer des banques de données annexes ne concernant, par exemple, qu'un type d'ouverture particulier.

### Leçon de maître

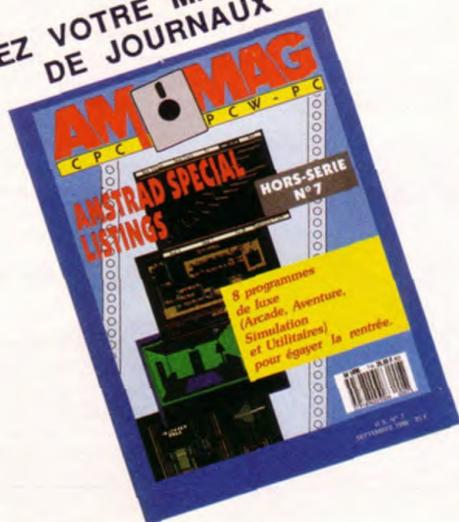
Afin de rendre votre propre banque la plus complète possible, la société Microïds s'engage à éditer régulièrement de nouveaux fichiers. Cependant, rien ne vous empêche de rentrer vous-même des parties historiques, ou d'échanger des données avec d'autres possesseurs de ce fabuleux outil qu'est Chess Worker. Ce logiciel concrétise le souhait de nombreux joueurs d'échecs dans le monde entier, et permet enfin à l'aide de peu de matériels de sortir de la stagnation dans laquelle beaucoup se trouvent faute de partenaires diversifiés.

Christian Roux

## 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 !!



# AU ME À LA



## Menu (CPC 6128)

Par Bruno Le Bourghis

Encore un utilitaire signé Le Bourghis! Un utilitaire utile

de surcroît puisqu'il permet de lancer un programme rien qu'en désignant son nom avec une flèche. Des options servent à effacer un fichier ou à le renommer. "I" envoie vers de lancer un programme rien qu'en désignant son nom avec une flèche. Des options servent à effacer un fichier ou à le renommer. "I" envoie vers l'imprimante une copie de l'archivage sur papier de vos nombreuses disquettes.

```
10 MODE 2:WINDOW #1,1,80,1,25;I$=CH [16204]
R$(24):PRINT TAB(23)I$ - MENU v2.0
"CHR$(164)" B.L.B. 1988 - ":PRINT
:FOR n=240 TO 243:PRINT "CHR$(n);
:NEXT:PRINT = selectionne, C = ch
arge, E = efface, I = imprime, R
= renomme."I$:LOCATE 1,4;CAT:x=14:
y=7
20 LOCATE #1,x,y:PRINT #1, " ":IF IN [4347]
KEY(8)=0 AND x>20 THEN x=x-20 ELSE
IF INKEY(0)=0 AND y>7 THEN y=y-1
30 IF INKEY(1)=0 THEN LOCATE #1,x+1 [2909]
5,y:IF COPYCHR$(#1)="." THEN x=x+20
40 IF INKEY(3)=0 AND INP(30000)>9 [8881]
4 THEN yy=3:WHILE COPYCHR$(#1)<>"e"
:yy=yy+1:FOR xx=1 TO 80:LOCATE #1,x
:yy:PRINT#8,COPYCHR$(#1):NEXT:PRI
NT#8:LOCATE #1,9,yy:WEND
50 IF INKEY(2)=0 THEN LOCATE #1,x-5 [3030]
```

```
yy+1:IF COPYCHR$(#1)="." THEN yy=y+1
60 IF INKEY(58)=0 THEN GOSUB 100:PR [6021]
INT"J"efface "i;n;i$";:INPUT "(
0/N)"I$:r$=UPPER$(r$):IF r$="0" T
HEN IERA,n$:RUN ELSE RUN
70 IF INKEY(62)=0 THEN GOSUB 100:MO [6757]
DE I:LOCATE 1,12:PRINT"Chargement d
en cours...":RUN n$
80 IF ANCIEN(50)=0 THEN GOSUB 100:PR [6730]
INT "Ancien nom "i;n;i$";":INP
UT "nouveau nom";nn$:I:REN,nn$,n$:RU
N
90 LOCATE #1,x,y:PRINT #1,CHR$(242) [3123]
:CALL $B06:SOUND 1,110,1,15:GOTO 2
0
100 WINDOW 21,80,5,5;n$="":FOR n=x- [5106]
13 TO x-2:LOCATE #1,n,y:c$=COPYCHR$
(#1):n$=n$+c$:NEXT:RETURN
```

PRÊT?



HOP!

## Labyrinthe (CPC 6128)

Par Stéphane Lacombe (16 ans)

Sortir de ce labyrinthe ne sera pas très facile: en effet, seule une petite portion est

visible. La zone que vous explorez se déplace sur l'écran au gré de vos errances. De plus, le temps vous est compté. Attention à la saisie: en ligne 70, le mot GAGNE doit être précédé et suivi par cinq

signes que l'on obtient en pressant simultanément sur les touches CONTROL et G. Ce jeu au graphisme irrécupérable vaut à son auteur un abonnement amplement mérité.

```
10 DATA CCCCC,CCCCC,CCCCC,CCCCC,CCC [12171]
C4,5CCC2,A28C4,08438,45415,41C45,DC
C28,23235,BA733,55355,33885,5C28A,3
331B,ACC71,5B571,7FA45,DEBCE,A33AA,
8C453,BA853,DCAB5,FCCAB,EA33A,ASCFF
,EA435,3BEC5,54FA2,33A33,ASFFB,AOCC
5,FCC45,50CEC,733A3,8CCCE,AC54C,545
D4,D4F8A
20 DATA 5373A,C4CBE,44C55,15D45,DBC [13816]
EA,3557B,30004,3DC41,DD4C5,5E8AC,AS
53B,E0003,5C473,54D45,51ECA,2533B,2
B32B,75D55,4D455,735CE,533BA,ABA18,
4554D,DEB55,55154,BF8EA,B2F23,3DC5C
,A2A85,53B1B,ABEBE,21332,1378E,8A33A
5,73A3A,3A82A,57171,3553B,ECE35,53B
23,A3A28
30 DATA C5353,1533B,8CBE5,5B2F3,BA3 [10317]
BC,BFB37,3173A,C2305,72DCE,CEACC,AF
211,5B17B,CEA35,555CC,CACCA,23282,B
AA17,BCC45,DCDCC,ECCCE,FEDED,ECEDED,
CCDC5:MODE 1:INK 3,12:INK 1,12:INK
2,26:INK 0,0:BORDER 0:PEN 2:PRINT C
HR$(23)+CHR$(1):CLG 3:PAPER 0
40 LOCATE 8,1:PRINT"Veuillez patient [13681]
ter.":PEN 1:PAPER 3:FOR Y=3 TO 23:F
OR X=3 TO 27 STEP 5:READ A$:LOCATE
X,Y:FOR I=1 TO 5:A=VAL("&8"&MID$(A$,
1,1)):PRINT CHR$(A):SOUND 129,Y*2
0,1,10+:NEXT I,X,Y:LOCATE 8,1:PEN
2:PRINT "Par Lacombe Stéphane":D=1
50 X=250:Y=210:PAPER 0:WINDOW 30,39 [14545]
,2,2:CLS:PEN 2:PRINT"CROCK-LABY":W
INDOW 32,39,4,24:CLS:LOCATE 1,10:P
RINT"Energy":E=120:EVERY 75 GOSUB
100:FOR I=130 TO 290 STEP 2:MOVE 1
50,1:DRAW 308,i,3:NEXT:TAG:u$=CHR$(
```

```
132):GRAPHICS PAPER 0:MOVE X,Y+14,3
:PRINT u$;
60 IF INKEY(8)+TEST(X-2,Y)+TEST(X-2 [9988]
,Y+6)=0 THEN SOUND 2,111,1,15:MOVE
X,Y+14,3:PRINT u$;X=X+2:MOVE X-80,
Y-80:DRAWR 0,160:MOVE X+80,Y-80:DRA
WR 0,160:MOVE X,Y+14:PRINT u$;
70 IF INKEY(1)+TEST(X+8,Y)+TEST(X+8 [16166]
,Y+6)=0 THEN SOUND 2,444,1,15:MOVE
X,Y+14,3:PRINT u$;X=X+2:MOVE X-82,
Y-80:DRAWR 0,160:MOVE X+78,Y-80:DRA
WR 0,160:MOVE X,Y+14:PRINT u$;IF X
>416 THEN DI:INK 3,2,6:TAGOFF:PRINT
" GAGNE":WHILE INKEY(47)=-1:WEND:RU
N
80 IF INKEY(0)=0 AND TEST(X,Y+8)=0 [9616]
AND TEST(X+6,Y+8)=0 THEN SOUND 2,22
2,1,15:MOVE X,Y+14,3:PRINT u$;Y=Y+
2:MOVE X-80,Y-82:DRAWR 158,0:MOVE X
-80,Y+80:DRAWR 158,0:MOVE X,Y+14:P
RINT u$;
90 IF INKEY(2)=0 AND TEST(X,Y-2)=0 [9541]
AND TEST(X+6,Y-2)=0 THEN SOUND 2,33
3,1,15:MOVE X,Y+14,3:PRINT u$;Y=Y+
2:MOVE X-80,Y-80:DRAWR 158,0:MOVE X
-80,Y+82:DRAWR 158,0:MOVE X,Y+14:P
RINT u$;F=G:GOTO 60 ELSE GOTO 60
100 E=E-1:IF E>0 THEN TAGOFF:SOUND [12267]
2,345,2,15:LOCATE 2,11:PRINT E:TAG:
RETURN ELSE IF E<0 THEN FOR I=1 TO
70:SOUND 129,RND*400,2,15:FRAME:FRA
ME:NEXT:MODE 1:PRINT"Vous etes mort
...":PRINT"Une autre?":WHILE A$<>"0"
:A$=UPPER$(INKEY$):WEND:IF A$="0"
THEN RUN
```

Les petites miettes entre crochets sont des codes de vérification qu'il ne faut pas saisir (sinon, c'est le "syntax error" garanti).



# NU ET CARTE



## DIX PAR DIX



# PROGRAMMATION

*Le menu vous permettra de lancer un programme rien qu'en pointant son nom à l'écran. Quant à la carte, c'est celle d'un labyrinthe qui n'apparaîtra en entier qu'à la fin du jeu. Au dessert : une foule de graphismes pour agrémenter vos chaînes de caractères et un programme graphique très spectaculaire.*

### Transmove

Par Gérald Dégroote

Basé sur le principe de l'indicateur de *Thalassa* (le magazine de la mer sur FR3) Transmove vous invite à dessiner deux figures : le programme reconstituera les images intermédiaires. Positionnez un point grâce au joystick. Fl-

RE sert à poser le point. Un second point sera relié au précédent puis ESPACE validera le dessin. Le deuxième dessin devra comporter le même nombre de segments. Après validation, lorsque vous aurez indiqué en combien de dessins doit se décomposer le mouvement, les figures intermédiaires apparaîtront.

Une option animation permet de voir la transformation s'effectuer à toute vitesse. Sauvegarde et chargement d'une séquence sont évidemment possibles.

Si vous souhaitez que toute la décomposition du mouvement reste à l'écran (effet stroboscopique) supprimez l'instruction CLS en ligne 7.

```

10 DATA 3A,0,0,DD,21,F8,2A,F5,DD,22 [13007]
3,0,ED,4B,1,0,3E,1,CD,DE,8B,C5,DD,
56,1,DD,5E,0,DD,66,3,DD,6E,2,DD,E5,
CD,CO,8B,DD,E1,DD,56,5,DD,5E,4,DD,6
6,7,DD,6E,6,DD,E5,CD,F6,8B,DD,E1,1,
8,0,DD,9,C1,10,D1,3E,0,CD,DE,8B,DD,
2A,3,0,ED,4B,1,0,C5,DD,56,1,DD,5E,0
,DD,66,3,0
20 OPENOUT "Z":MEMORY 9999;CLOSEOUT: [12691]
INK 0,0:INK 1,26:PEN 1:BOARDER 0:DIM
x(255),y(255),dx(255),dy(255):FOR
i=10000 TO 10134:READ a#:POKE i,VAL
("&"+a#):NEXT x=320:y=200:PAPER 0:C
LS:MODE 2:DEF FNB(x)=INT(x/256):DEF
FNA(x)=(x/256)-INT(x/256)*256:E=
11000
30 t=TEST(x,y):PLOT x,y,t+1:DATA 6E [8905]
,2,DD,E5,CD,CO,8B,DD,E1,DD,56,5,DD,
5E,4,DD,66,7,DD,6E,6,DD,E5,CD,F6,8B
,DD,E1,1,8,0,DD,9,C1,10,D1,F1,3D,FE
,0,C8,18,80
40 LOCATE 1,1:PRINT"Point numero": [12975]
IF INKEY(47)=0 THEN WHILE INKEY<>
":WEND:GOTO 60 ELSE j=JOY(0):IF j=0
THEN 40 ELSE PLOT x,y,t:x=x-(2 AND
x>0 AND j=4):x=x+(2 AND j=8 AND x<
638):y=y+(2 AND y<364 AND j=1):y=y-
(2 AND y>2 AND j=2):IF s THEN IF p>
n+n THEN 6
50 IF j>15 THEN WHILE JOY(0)<>:WEN [9197]
D:p=p+1:x(p)=x:y(p)=y:IF c=0 THEN c
=1:PLOT x,y,1:xx=x:yy=y:GOTO 30 ELS
E c=0:PLOT xx,yy:DRAW x,y,1:GOTO 30
ELSE 30
60 CLS:s=s+1:IF s<2 THEN n=p:GOTO 3 [16578]
0 ELSE WHILE INKEY<>":WEND:INPUT"
    
```

```

Nombre d'images d'animation :",m:CL
S:POKE 0,m:POKE 2,n/2:POKE 1,n/2:e=
11000:FOR i=1 TO n:POKE e,FNA(x(i))
:POKE e+1,FNB(x(i)):POKE e+2,FNA(y(
i)):POKE e+3,FNB(y(i)):e=e+4:NEXT:F
OR i=1 TO
70 dx(i)=(x(i)-x(i+n))/m:dy(i)=(y(i
)-y(i+n))/m:NEXT:FOR i=1 TO m:PAPER
0:PEN 1:CLS:LOCATE 1,1:PRINT" No"i
:PAPER 1:PEN 0:FOR j=i TO n:x(j)=x(
j)-dx(j):y(j)=y(j)-dy(j):IF j/2=j/2
THEN DRAW x(j),y(j),1 ELSE MOVE x(
j),y(j)
80 g=INT(x(j)):h=INT(y(j)):POKE e,F [15046]
NA(g):POKE e+1,FNB(g):POKE e+2,FNA(
h):POKE e+3,FNB(h):e=e+4:NEXT j:i:P
OKE 0,m+1:POKE 1,n/2:POKE 2,n/2:LOC
ATE 2,1:PRINT" (A)animation
(S)lutter (C)arger
(Q)uitter ":PAPER 0:WINDOW
1,80,3,25
90 PEN 1:M=10998:POKE 0,M+1:POKE 1, [17698]
N/2:POKE 2,N/2:i#=UPPER$(INKEY$):IF
i#="" THEN 90 ELSE CLS:IF i#="S" T
HEN SOUND 1,111,2,15:INPUT"NUM",N
#:POKE &BBD1,0#:POKE &BBD2,35:POKE 1
0998,M:POKE 10999,N/2:SAVE N#,B,109
98,E-10990:CLS:GOTO 90
100 IF i#="" THEN RUN ELSE IF i#="" [12010]
C" THEN SOUND 1,111,2,15:INPUT"NUM
":N#:LOAD N#,W:M=PEEK(10998):N=2+P
EEK(10999):CLS:GOTO 90 ELSE IF I<>
"A" THEN 90 ELSE PLOT -9,-9,1:WHILE
INKEY<>":WEND:SOUND 1,99,2,15:CA
LL 10000:GOTO 90
    
```

### Double hauteur

Par Bruno Le Bourghis

Ce programme permet d'afficher des caractères en double-hauteur, ce qui est déjà

bien beau. Mais en prime, il vous offre huit graphismes différents dans trois largeurs de caractère ! L'exploration de cette petite merveille sera

pleine d'enseignements et pour sûr, la présentation de vos réalisations y gagnera. Bruno Le Bourghis est notre deuxième gagnant du mois.

```

10 SYMBOL AFTER 32:a#="AM MAG, c'es [11825]
t geant!":FOR mo=0 TO 2:MODE mo:FOR
a=1 TO 22 STEP 3:FOR n=1 TO LEN(a#
):c=40956+(ASC(MID$(a#,n,1))-32)*8
):d=c:FOR m=42732 TO 42746 STEP 2:b
=PEEK(c)
20 ON INT(a/3+1) GOSUB 30,40,50,60, [9611]
70,80,90,100:c=c+1:NEXT:LOCATE n+(m
o*10),a:PRINT CHR$(254)CHR$(8)CHR$(
10)CHR$(255):NEXT:LOCATE 1,25:
PRINT"une touche..."CALL &BB06:NEX
T:CLS:END
30 POKE m,b:POKE m+1,b:RETURN [1522]
40 f#="BIN$(b,8):f=VAL("&x"+MID$(f#, [4692]
2,3)+MID$(f#,4,1)+RIGHT$(f#,4)):POK
    
```

```

E m,f:POKE m+1,f:RETURN
50 POKE m,b:POKE m+1,0:RETURN [571]
60 POKE m,255:POKE m+1,b:RETURN [1177]
70 POKE m,b:POKE m+1,INT(b/2):RETUR [975]
N
80 GOSUB 30:IF c>d+3 THEN POKE m,25 [4683]
5-b:POKE m+1,255-b:RETURN ELSE RETU
RN
90 GOSUB 30:IF c<d+4 THEN POKE m,IN [6278]
T(b/2):POKE m+1,INT(b/2):RETURN ELS
E RETURN
100 f#="BIN$(b,8):f=VAL("&x"+MID$(f# [6508]
,2,3)+0+RIGHT$(f#,4)):POKE m,f:PO
KE m+1,f:RETURN
    
```

ON DÉCOMPOSE?



**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 Détectör.

**COMPILATION 140 F**

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



**Jeux :** Reflector, Combat (6128), La roue de la fortune  
**Utilitaires :** Lutins, Fill 464, Tri, Amsaisie, Vérificateurs V.2  
Des Dix par Dix à foison + un inédit exceptionnel : **MAGE (6128)**

**BON DE COMMANDE**

**Compilations à déguster**

- Choix**
- 3-4-5 : CPC paint, RSX music, amsmoniteur, Spidorman 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 Franco, extensions 464, le compte est bon, Othello.
  - 9-10-11 : M.A.O, gosrevue, Tratalgar, fonctions, Amstermind, labynotaure, musithèques, redéfinition, morts célèbres, verbes irréguliers, nibblor.
  - 12-13-14 : Q-R, toto, X-mon, JPG-3D, labybi, gócamob, gest disc, startball, 3D château, extra simon, musithèques, RSX fonòtres, calcul mental, spaco invaders, Ah! Los vacances, puissance quatre, il pleut bergère, scrolling/dóconnect, Amstradian graffitiis.
  - 15-16-17 : debug, espace, grille, runner, sphéric, CPC tank, Amsbase, Amspokor, géométrie, oil panic, blockhaus, Mirage IV, warblock, Epson pack, casse-tête, carrés magiques, vérificateurs V.2, monnaies étrangères.
  - 18-19-20 : oil, crypto, pacman, module, rundisc, flipper, dirutil, Amsynth, bowling, G.M.D.B, anagram, fantòmes, relusnik, heureduc, culinaire, internal micro, vérificateurs V.2, gestion de fenòtres.
  - 21-22-23 : spot, astro, pente, combat, Othello, Amsynth, ico 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, moucho, amsaisie, sprites, vérificateurs V.2.
  - 30-31-32 : verlan, utilitaire 208 ko, chasse à l'homme, ku klux klan, dream walker, redstone, gestion souris, caractere, destroy +, suprax, star wars, amsaisie, vérificateurs V.2.
  - 33-34-35 : bouncing creatures, résolution, fonòtrad, traceur de fonctions, blabla technocratique, color, dix par dix, amsaisie, vérificateurs V.2.
  - 36-37-38 : infernal castle, animateur basic, Rock'n Scroll, fantòme, tron, dix par dix, amsaisie, vérificateurs V.2, Spy.
  - 39-40-41 : Lutins en goquette, Reflector, Fill 464, Combat (6128), La roue de la fortune, Tri, dix par dix, amsaisie, vérificateurs V.2, Mage (6128).

Je commande la disquette pour PCW : 120 F

Règlement par  Chèque bancaire  Chèque postal  Mandat

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

**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**

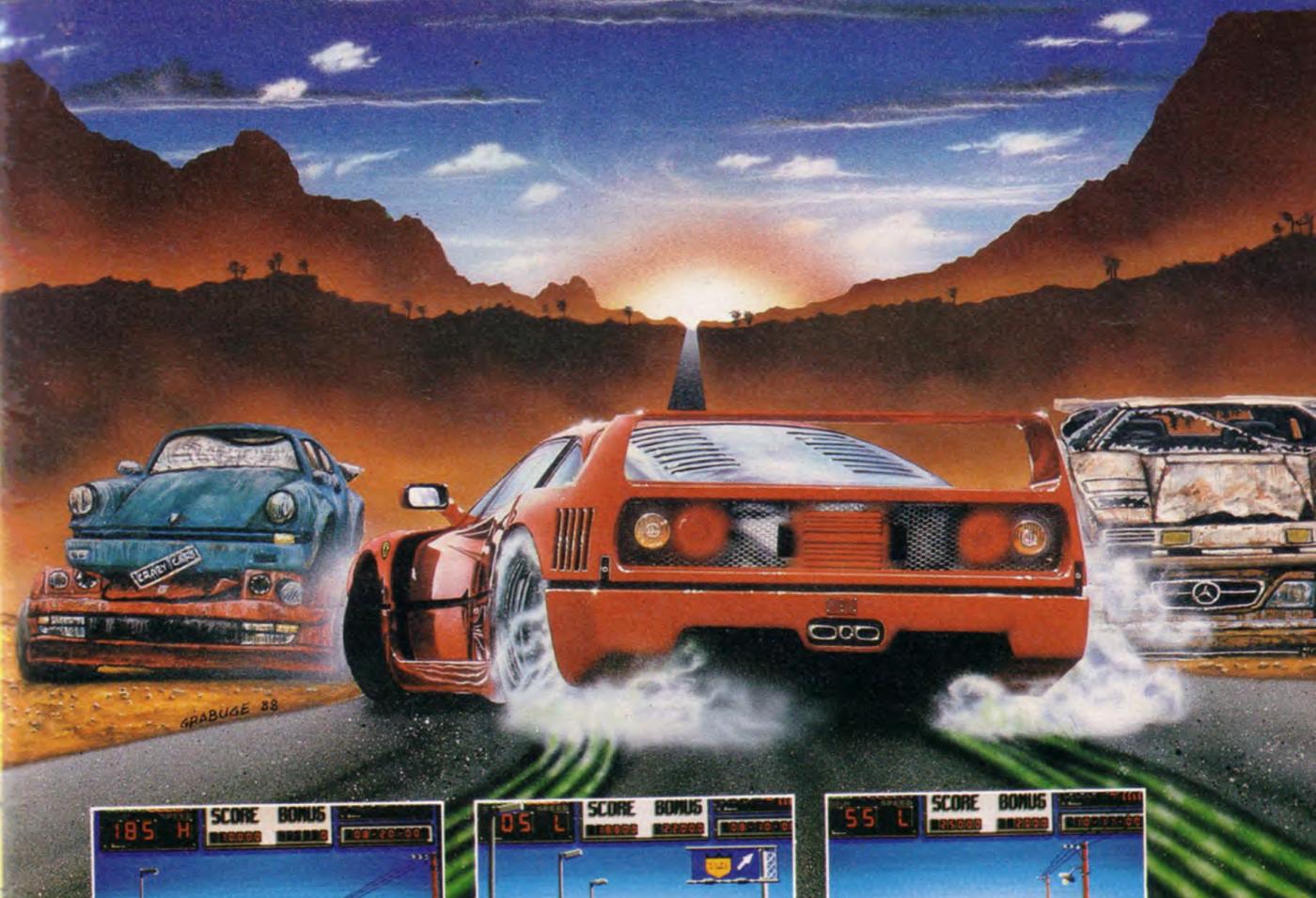
Nous attendons vos réalisations! Vous programmez et vous souhaitez faire profiter nos lecteurs de vos productions originales. Faites nous parvenir ce bon dûment rempli.

Je soussigné \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_

Certifié 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.

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.

# CRAZY CARS II



AMIGA  
ATARI ST  
PC  
AMSTRAD CPC  
SPECTRUM  
C 64/128

SCREENSHOTS FROM AMIGA VERSION



## TITUS

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

Ils sont fous, chez Ere Informatique ! D'abord, on ne sait plus comment les appeler, de leur label ou du nom de leur divinité tutélaire... Ensuite, le succès international du Capitaine Blood leur a tourné la tête : ils ne veulent plus faire que des programmes encore plus fouillés, encore plus démentiels. De véritables monstres !

Non, nous n'avons pas encore vraiment pu tester ce programme. Arrivée sur CPC fin décembre, si Exxos le veut bien. En attendant, nous nous contenterons d'une démo très fouillée. P.S.D. se compose de quatre jeux d'arcade à ambiance *Captain Blood*, qu'on sélectionne à partir de l'écran principal, où se stockent aussi les "high-scores" de chaque jeu. On les voit un à un, bêtement.

## Le Ring Pursuit

Pilotage à haute vitesse dans un anneau d'astéroïdes. Il faut bien sûr les éviter, et essayer de se glisser entre des portes, comme au slalom, marquées par des satellites rouges ou jaunes. Pilotage total à la souris : en avant pour accélérer, en arrière pour ralentir, sur les côtés pour slalomer. Très précis, parfait. Un concurrent tout de même, un vaisseau conduit par l'ordinateur. Pour chaque porte, seul le premier qui la franchit marque des points. Un système terrible, car, si vous laissez s'échapper l'adversaire (heurter un astéroïde vous immobilise), il faut le rattraper aussitôt ou vous ne marquez plus AUCUN point !

AVANT-PREMIERE



# PURPLE SATURN DAY

Editeur : Ere Informatique  
Genre : arcade  
Graphisme : ★★★  
Son : ★★★  
Intérêt : ★★★  
Appréciation : ★★★  
Machine : CPC

## Le Brain Bowler

Le plus complexe et le plus original. Un cerveau électronique affiché à l'écran, avec plein de circuits, de transistors, de puces, de chips, etc. Il est coupé en deux hémisphères : une pour vous, une pour le joueur-ordinateur. Le but du jeu est d'être le premier à allumer des rangées de micro-processeurs en y faisant parvenir des étincelles électriques. Comment ? En ouvrant ou en refermant puces, transistors, et autres. Comment ? En déplaçant une boule au-dessus du cerveau, et en cliquant sur la souris : la boule va frapper une portion de circuit et ouvre ce qui est fermé, ferme ce qui est ouvert. Difficile à manier, il faut calculer l'impact de la boule selon les lois de la perspective. En plus, les circuits sont microscopiques, très proches les uns des autres, une précision

internale est exigée ! Adresse, coup d'œil, et logique, le cocktail est complet.

## Le Tronic-Soaper

Drôle de truc. Imaginez un aéroglesseur qui ne peut tourner qu'à quatre-vingt dix degrés, sur une plate-forme spatiale juste hérissée de plots métalliques. Que fait-il là ? Il poursuit une étincelle d'énergie qu'il doit frapper plusieurs fois de son tir. Comme sur les autres jeux, il est opposé à un joueur-ordinateur, à égalité de moyens. Le maniement est au point (tout souris encore) mais extrêmement délicat : les plots sont exaspérants, l'engin ennemi a la mauvaise manie de vous bloquer dans les coins, et l'étincelle est presque insaisissable. Il faut garder un œil sur un petit scanner qui suit la position de l'étincelle et des deux aéroglesseurs... Ouh la la !

## Le Time Jum

Quand on vous disait que les programmeurs d'Exxos avaient

perdu la tête ! Pour inventer un scénario pareil... La machine à remonter le temps fonctionne comme un ressort, qu'il faut tirer pour qu'il vous propulse à travers les siècles comme une boule de flipper. Pour tirer le ressort, il faut de l'énergie. On la gagne en emprisonnant de curieux objets qui passent dans l'espace, à chaque niveau temporel. Puis on tire le ressort, et on essaie d'aller le plus loin possible. Si le sauteur-en-longueur-du-temps joué par l'ordinateur va plus loin que vous, c'est perdu ! Dingue !

Bilan global : notre préférence va au *Brain Bowler*, intelligent, astucieux, et graphiquement très bien réalisé. C'est encore le *Ring Pursuit* qui nous laisse le plus sceptiques, à cause de la banalité de l'action. Quant au *Tronic Soaper*, il faut sans doute beaucoup y jouer pour l'apprécier à son juste prix. En tout cas, les écrans sont à la fois originaux, clairs, et d'une haute qualité graphique. Le jeu crée une ambiance bien à lui, vraiment unique.

J-M. M.

# ROBOCOP™



REVENDEURS!  
BENEFICIEZ DE CONDITIONS EXCEPTIONNELLES  
D'ACHAT POUR LA FIN DE L'ANNEE. COMMANDEZ VOTRE  
CHEZ L'EDITEUR SFMI 12  
BP 114 06561 VAL BONNE SAINTE-VICTOIRE

Le film le plus excitant de l'année maintenant disponible chez vous, sur votre micro-ordinateur. Jouez le rôle de l'ange vengeur face à la justice sommaire des criminels endurcis. Vous y trouverez les scènes les plus palpitantes auxquelles vous ayez jamais été confrontés sur un écran d'ordinateur. L'avenir est parmi nous et maintenant vous relevez le défi - mi-homme - mi-machine mais entièrement flic... ROBOCOP

ROBOCOP™ & © 1987 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

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

# ocean

# PUFFY'S SAGA



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST

Un IRRESISTIBLE jeu d'arcade plein d'humour et de fantaisie.

Incarnez PUFFY ou sa compagne PUFFYN et partez dans le labyrinthe affronter les mille créatures diaboliques.

A DECOUVRIR D'URGENCE !

UBI SOFT  
1, voie Félix Eboué  
94021 CRETEIL CEDEX



se tient  
à votre disposition  
pour tous renseignements  
et commandes,  
téléphonez au :  
16 (1) 48 98 99 00



Photo d'écran prise sur ST

Amiga, ST, PC : 249 F.  
Amstrad, C 64, Disque : 180 F.  
Amstrad, C 64, Spectrum K7 : 140 F.  
Disponible dans les meilleurs points de vente  
et dans les FNAC.



## AMSAISIE

**N**ous vous félicitons d'être de plus en plus nombreux à nous communiquer des programmes réalisés partiellement ou totalement en langage machine. Les avantages de ce type de programmation ne sont plus à démontrer, ainsi que l'exceptionnelle qualité de la plupart des créations. Malheureusement, la saisie par le lecteur d'une foule considérable de codes machines n'est pas une partie de plaisir. AMSAISIE a donc été créé dans le but louable de vous faire profiter de quelques petites merveilles, en vous évitant un maximum de contraintes. Il doit être conservé précieusement et utilisé chaque fois que vous découvrirez dans nos colonnes, un listing de codes machines au format approprié. Exemple :

entrez la somme de contrôle correspondant à la ligne saisie. En l'absence d'erreur, l'adresse suivante s'affiche, etc. Dans le cas contraire, un signal sonore retentit et le message 'ERREUR!' vous signale une bévue. Pas de panique, puisque l'adresse de la ligne litigieuse se réaffiche. Il suffit donc de retaper cette dernière. De plus, sachez qu'en cours de saisie, la touche DEL est opérationnelle. Maintenant, comment sauvegarder sur disquette (ou cassette) le langage machine aussi facilement entré en mémoire ? Tout simplement par la commande 'S', qui vous réclamera préalablement le nom du programme à sauvegarder. Toutefois, deux solutions s'offrent à vous. — Vous êtes fou : et venez de saisir en une seule fois, la 'totalité' des codes hexadé-

fichier (exemple : PENDU1). A la fin de la sauvegarde, l'adresse suivante s'affiche ; notez-la. Cette adresse sera l'adresse de début qu'il conviendra de spécifier lors de la reprise de votre travail (PENDU2). Créez de la sorte, une suite de fichiers binaires (PENDU1, PENDU2, PEN-

DU3, etc.). Finalement, chargez à la suite tous les fichiers (n'oubliez pas le MEMORY adéquat) et effectuez une sauvegarde totale et définitive, par la commande indiquée dans le mode d'emploi du programme (exemple : SAVE'PENDU.BIN'.b.&8D-&10AC. Enfantin !

```

10 * AMSAISIE par Denis JARRIL * [1660]
20 MEMORY &2000:DIM O$(18):MODE 1:B [17671]
ORDER 0:INK 0,0:INK 1,13:CLS:PRINT:
PRINT " I pour changer l'adresse cou
rante":PRINT " S pour sauver les don
nees":PRINT " Tapez les caracteres s
ans espace ni return (tout se f
ait automatiquement).":PRINT
30 PRINT:INPUT " ADRESSE DE DEPART : [4110]
",A$:D$=A$:IF A$="" THEN 30
40 A=VAL("&"+A$) [1273]
50 I=0:A$=HEX$(A,4):PRINT:PRINT A$; [3200]
":":C=VAL("&"+LEFT$(A$,2))+VAL("&
"+RIGHT$(A$,2))
60 T$="":WHILE T$="":CALL &BB8A:T$= [3454]
INKEY$:CALL &BB8D:WEND:T$=UPPER$(T$
)
70 IF T$="I" THEN CLS:RUN [1132]
80 IF T$("<"S" THEN 110 ELSE D=VAL(" [3318]
"&"+D$):IF D>0 AND A<0 THEN A=A+6553
&
90 PRINT:PRINT:INPUT " NOM : ",N$:I [3394]
F N$("<)" THEN SAVE N$,B,D,A-D+1
100 GOTO 50 [384]
110 IF T$("<"CHR$(127) THEN 130 ELSE [7405]
IF I=0 THEN 60 ELSE I=I-1:PRINT CHR
$(8);" ";CHR$(8);:IF I/2("<"ROUND(I/2
) THEN PRINT CHR$(8);" ";CHR$(8);
120 GOTO 60 [390]
130 IF T$("<"0" OR T$(">"F" THEN SOUND [2693]
7,150,20:GOTO 60
140 IF T$("<"A" AND T$(">"9" THEN SOUND [2632]
7,150,20:GOTO 60
150 PRINT T$;:IF I=15 THEN PRINT":" [3278]
; ELSE IF I/2("<"ROUND(I/2) THEN PRIN
T" ";
160 O$(I)=T$ [592]
170 I=I+1:IF I<18 THEN 60 [1324]
180 FOR I=0 TO 15 STEP 2:X=VAL("&"+ [4450]
O$(I)+O$(I+1)):POKE A,X:A=A+1:C=C+X
:NEXT:C=C AND &FF
190 IF C=VAL("&"+O$(I)+O$(I+1)) THE [2426]
N 50
200 SOUND 7,50,10:SOUND 7,500,10:PR [3493]
INT"ERREUR!";:GOTO 40

```

Adresse :	Codes	Somme de contrôle
8 FAO :	00 00 00 00'00 00 00 00	2F



### Mode d'emploi

Après lancement, spécifiez en hexadécimal (sans le préfixe '&') l'adresse de début d'implantation du L.M. Celle-ci s'affiche, suivie de ':' et d'un curseur clignotant. Entrez la série de huit codes, sans vous préoccuper des espaces et sans validez par RETURN (tout cela se réalise automatiquement). En fin de ligne et à l'affichage de ':'

cimaux (ouf !). Pas de problème, appuyez sur 'S' et votre programme se trouvera entièrement sauvegardé, après l'entrée du nom de fichier et l'appui sur <RETURN>.

— Vous êtes raisonnable : et désirez morceler votre saisie. Au moment de stopper momentanément votre ouvrage pour le poursuivre ultérieurement, appuyez sur 'S' et attribuez un numéro d'ordre à votre nom de





# LES COURS DU PROFESSEUR ALI GATOR

*Parmi les plaisirs que procure la micro-informatique, percer les arcanes de la programmation demeure sans doute le plus enrichissant. Hélas, le manuel utilisateur des CPC étant ce qu'il est, certains d'entre vous éprouvent encore des difficultés à saisir le fil d'Ariane conduisant à une maîtrise complète de leur machine.*

**C**es cours pratiques et amusants s'adresseront surtout aux néophytes. Les autres, les rois du Basic, les kids de l'Assembleur, y trouveront peut-être l'astuce de programmation qui illuminera leurs réalisations. N'hésitez pas à nous soumettre vos difficultés; toute question d'intérêt général sera ici clairement abordée.

## Leçon n°1 : les chaînes de caractères

Notre première leçon traitera de certaines variables, les chaînes de caractères qui ont pour point commun d'utiliser

le signe "\$" à la fin de leur nom.

**A\$="bonjour"** est une chaîne de caractères ou variable alphanumérique.

**A=1** est une variable numérique, mais **A\$="1234"** est une chaîne de caractères.

Beaucoup d'instructions gravitent autour de ces chaînes de caractères. Si certaines sont très connues, d'autres sont peu usitées et pourtant leur emploi permet de sortir la substantifique moelle des chaînes de caractères. Parlons tout d'abord des plus connues: **LEFT\$, RIGHT\$, MID\$**.

Ces trois fonctions permettent de "saucissonner" les chaînes à votre convenance et d'obtenir ainsi des bouts de chaînes devenant à leur tour autant de variables. Les syntaxes de **LEFT\$** et de **RIGHT\$** sont identiques. **A\$="BONJOUR":B\$=LEFT\$(A\$,4):PRINT B\$**

Réponse: **BONJ**

Cette instruction permet d'extraire la partie gauche d'une chaîne de caractères. Le nombre utilisé étant la longueur de la nouvelle chaîne que l'on désire obtenir. Si ce nombre est supérieur à la longueur de la chaîne de départ, la nouvelle variable sera identique à la première.

**RIGHT\$(A\$,4)**

Même effet que **LEFT\$** mais c'est la partie droite de la chaîne qui est prise en compte. La commande **MID\$** marche sur le même principe mais utilise trois paramètres et permet de sortir n'importe quelle partie de chaîne.

**A\$="BONJOUR":PRINT MID\$(A\$,5,2)**

Réponse: **OU**

Le premier nombre "5" précise la position du premier caractère qui sera pris en

compte. Le second "2" nous donne la longueur de la sous-chaîne désirée. Cette commande, bien utilisée dans une boucle, autorise des effets visuels intéressants, genre télélex ou machine à écrire. Il existe un autre groupe de fonctions travaillant aussi sur les chaînes de caractères et qui permettent d'obtenir des variables numériques: **LEN, VAL, ASC** et **INSTR**.

— **PRINT LEN(A\$)** vous donnera le nombre de caractères compris dans la chaîne **A\$**, y compris les espaces, ponctuations ou chiffres s'ils existent.

— Avec **PRINT VAL(A\$)** vous obtiendrez l'expression numérique du début de chaîne, dans la mesure où cette chaîne en possède. Par défaut vous obtiendrez zéro, ce qui parfois n'est pas inutile.

**A\$="1234":PRINT VAL(A\$)**

Réponse: **1234**

**A\$="nous sommes le 22":PRINT VAL(A\$)**

Réponse: **0**

**A\$="22 novembre 1988":PRINT VAL(A\$)**

Réponse: **22**

La fonction **ASC** vous donnera la valeur ASCII du premier caractère et uniquement du premier caractère d'une chaîne.

**A\$="BONJOUR":PRINT ASC(A\$)**

Réponse: **66**

**A\$="B":PRINT ASC(A\$)**

Réponse: **66**

Nous parlions de saucissonnage de chaînes de caractères. **INSTR** permet de voir si une tranche de saucisson appartient bien au saucisson

principal. **INSTR** compare la chaîne principale avec une sous-chaîne et donne 1 comme résultat si cette sous-chaîne est présente dans la première.

**A\$="MAMAN":B\$="MA":PRINT INSTR(1,A\$,B\$)**

Réponse: **1**

Le premier paramètre "1" est facultatif, il indique la position de départ dans la chaîne **A\$** où commencera la comparaison avec **B\$**. Dans notre exemple, la chaîne **B\$** se retrouve deux fois dans la chaîne **A\$** mais néanmoins, la réponse donnée par **INSTR** est 1. Cette fonction sert de flag (drapeau). En fait c'est un peu une fonction logique. La question est-elle vraie (**B\$** est-il contenu dans **A\$**?). Réponse oui, donc réponse de l'ordinateur: 1. Peu importe si la question est vraie deux fois. Un troisième groupe de fonctions gravite autour des chaînes de caractères. Il s'agit de **LOWER\$, UPPER\$, SPACE\$** et **STRING\$**.

— **PRINT LOWER\$(A\$)** transformera en minuscules toutes les majuscules contenues dans la chaîne **A\$**.

— **UPPER\$** fera exactement l'inverse.

— **PRINT STRING\$(10,"A")** affichera une chaîne de 10 caractères uniquement composée de "A".

— **PRINT SPACE\$(10)** vous donnera une chaîne d'espaces. Très utile pour effacer une partie de texte dont on n'a plus que faire.

À noter que **PRINT STRING\$(10,"")** et **PRINT SPACE\$(10)** ont exactement le même effet.

## Récréation n°1 : la roue de la fortune

Après cette longue partie théorique, voici le moment de la récréation. Il s'agit d'un pe-

tit jeu sans prétention mais qui a l'avantage d'utiliser en gros toutes ces instructions. Ce divertissement reprend le thème bien connu de son homologue télévisé, qui lui aussi n'est qu'un jeu du pendu amélioré. Afin que sa conception n'ait plus aucun secret pour vous, nous allons décortiquer le listing pas à pas.

## I — Les variables

— **SCORE** : sans commentaire.  
 — **OTLIG** : cette variable contiendra le nombre de lettres déjà trouvées et faisant partie de la solution.  
 — **1PROPO\$** : dans cette chaîne de caractères, nous stockerons toutes les lettres que vous entrerez au clavier.  
 — **DIM MOT1\$** et **DIM MOT2\$** : deux tableaux pouvant contenir cent chaînes de caractères chacun. C'est dans ces tableaux que la boucle des lignes 100 à 120 inscrit les données des questions. À titre d'exemple, ce jeu ne propose que dix questions, mais sachez qu'il peut en contenir cent. Le soin de compléter les données est laissé à votre discrétion. Chaque ligne de données doit contenir deux chaînes de caractères. Une pour la définition et une pour la solution. En fonction du nombre de ces lignes, le chiffre '10' de la boucle en ligne 100 et le '9' du tirage aléatoire en ligne 420 seront à modifier.

## II — Affichage du décor

Affichage du décor est un bien grand mot ; disons création du tableau de jeu. Pour créer ce tableau, j'utilise un petit sous-programme affichant des chaînes de caractères

en double hauteur (lignes 290 à 350). Aujourd'hui, nous ne vous expliquerons pas son fonctionnement mais vous pouvez toujours le récupérer et l'utiliser à votre guise. Surtout que je n'en suis pas l'auteur... (merci M. anonyme). Néanmoins, voici deux ou trois choses sur son utilisation. La ligne 130 (symbol after 32) est obligatoire.  
 — **X\$** est la variable à afficher.  
 — **X,Y** les coordonnées et **ENC** le numéro du PEN utilisé.

## III — Le jeu

— **Ligne 420** : tirage aléatoire de la question. Ligne à modifier si vous rajoutez des données.  
 — **Lignes 440 à 480** : boucle calculant le nombre de consonnes contenues dans la solution. Chaque lettre est comparée aux codes ASCII des voyelles et des espaces. Si la comparaison est négative : **CONSON=CONSON+1**.  
 — **Lignes 500 à 530** : boucle d'affichage de la définition dans le style machine à écrire.  
 — **Lignes 550 à 610** : tirage au sort de l'enjeu. Si c'est zéro qui sort, vous subissez une banqueroute et votre score tombe lui aussi à zéro.  
 — **Lignes 630 à 710** : affichage du nombre de lettres contenues dans la réponse. Tout ce qui est alphabet est remplacé par un point, tout le reste est affiché tel quel.

## IV — Entrées joueur

— **Ligne 770** : vidange buffer clavier. Pour ceux qui ont un 464, sachez que cette ligne a le même effet qu'un CLEAR INPUT bien connu des 6128.  
 — **Ligne 790** : dans **A\$** ce qui a été tapé au clavier.  
 — **Ligne 810** : **A\$** en majuscule puis affichage.

— **Ligne 820** : vous avez tapé une voyelle. C'est interdit ! Dommage, vous perdez 500F.  
 — **Ligne 830** : ce n'est pas une lettre de l'alphabet ; on recommence.  
 — **Ligne 840 à 860** : vérifier si cette lettre n'a pas déjà été utilisée.  
 — **Ligne 870** : non ; alors cette lettre vient s'ajouter aux autres et grossit la chaîne **PROPO\$**.  
 — **Lignes 890 à 930** : la lettre est comparée à toutes les lettres de la réponse. Si elle est identique, elle s'affiche dans la réponse et la variable **TOTLIG** est décrétementée. Si la lettre ne fait pas partie de la réponse, elle tombe dans la poubelle.  
 — **Ligne 940** : on compare **TOTLIG** à **CONSON**. Si les deux variables sont identiques, c'est que vous avez trouvé toutes les consonnes. Vous pouvez faire une proposition. Elles ne sont pas identiques, donc on boucle en 770 pour faire une nouvelle entrée.  
 — **Lignes 960 à 1050** : la lettre était mauvaise. On la met dans la poubelle. Vous perdez 500 F de l'enjeu. Si l'enjeu tombe à zéro, c'est fini pour ce tour. On en recommence un autre.

## V — Donnez votre réponse

— **Lignes 1110 à 1140** : efface le bas de l'écran et affiche "proposition". Vous faites votre proposition.  
 — **Lignes 1150 à 1240** : votre proposition est comparée à la solution. Si elles sont identiques, les voyelles de la réponse sont affichées dans une couleur différente sinon, vous avez perdu et on boucle pour une nouvelle partie.  
 — **Lignes 1260 à 1320** : vous avez gagné, vous ramassez le jackpot ou ce qu'il en reste.

Votre score grossit d'autant.  
 — **Ligne 1330** : réinitialisation des variables de base et en avant pour un nouveau tour.

## VI — Input nouvelle manière

Rien que pour cette routine, ce petit jeu très simple en vaut la peine. Ce sous-programme remplace avantageusement la commande **INPUT** et affiche un curseur clignotant au lieu de l'afreux point d'interrogation parfois très difficile à situer. La possibilité est offerte de calibrer la longueur de la réponse avec **LG** (ligne 1150). Si **LG=10**, vous ne pourrez taper plus de dix lettres. La réponse se récupère dans **LIG\$**. Si c'est une variable numérique que vous attendez, un **PRINT VAL(LIG\$)** fera très bien l'affaire.  
 Le **LOCATE 14,23** de la ligne 1400 et 1440 peut être remplacé par un **X,Y** définissable avant le **gosub** de la ligne 1150. Le **GR=134** est le caractère qui clignote en alternance avec le chr\$(143). Il vous est donc possible de le modifier pour obtenir d'autres effets visuels.

## VII — Les Datas

Comme je vous l'ai expliqué dans le premier paragraphe, cette partie du programme n'est qu'embryonnaire. Il ne tient qu'à vous de l'étoffer ou de le faire étoffer par un membre de votre entourage. A noter que les définitions et les réponses doivent être écrites en majuscules. Bien, c'est fini pour aujourd'hui. Le mois prochain, nous nous attaquerons aux entrées clavier/joystick. Soyez présent au rendez-vous.

Claude Le Mouleux



```

10 REM :::::::::::::::::::: [1674]
20 REM : [419]
30 REM : LES VARIABLES : [597]
40 REM : [419]
50 REM :::::::::::::::::::: [1674]
60 SCORE=0;TOTLIG=0;PROPO$="" [2904]
70 DIM MOT1$(100) [490]
80 DIM MOT2$(100) [432]
90 RESTORE 1520 [743]
100 FOR H= 1 TO 10:READ A$,B$ [1819]
110 MOT1$(H)=A$;MOT2$(H)=B$ [916]
120 NEXT [350]
130 SYMBOL AFTER 32 [1296]
140 CLS:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,2:IN [3005]
K 2,26:INK 3,18
150 REM :::::::::::::::::::: [1674]
160 REM : [419]
170 REM : AFFICHAGE DECOR : [1591]
180 REM : [419]
190 REM :::::::::::::::::::: [1674]
200 X$="LA ROUE DE LA FORTUNE":X=10 [3039]
Y=2:ENC=3:GOSUB 290
210 X$="DEFINITION ":X=1:Y=6:ENC= [3522]
1:GOSUB 290
220 X$="REPONSE ":X=1:Y=10:ENC=2: [2546]
GOSUB 290
230 X$="ENJEU ":X=1:Y=14:ENC=3:GO [2093]
SUB 290
240 X$="SCORE ":X=1:Y=18:ENC=1:GO [1623]
SUB 290
250 PEN 2:LOCATE 8,19:PRINT SCORE [1501]
260 X$=" CHOIX":X=1:Y=22:ENC=2:GOSU [2680]
B 290
270 X$="POUBELLE":X=31:Y=22:ENC=2:G [1931]
OSUB 290
280 GOTO 420 [401]
290 FOR I=1 TO LEN(X$) [603]
300 SOUND 1,50,3,5,,,10 [1688]
310 C=HIMEM+1+B*(ASC(MID$(X$,I,1))- [2031]
32)
320 SYMBOL 253,0,PEEK(C),PEEK(C),PE [4724]
EK(C+1),PEEK(C+1),PEEK(C+2),PEEK(C+
2),PEEK(C+3)
330 SYMBOL 252,PEEK(C+3),PEEK(C+4), [5274]
PEEK(C+4),PEEK(C+5),PEEK(C+5),PEEK(
C+6),PEEK(C+6),0
340 PEN ENC:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(2 [3935]

```

```

53) LOCATE X,Y+1:PRINT CHR$(252)
350 X=X+1:NEXT:RETURN [1927]
360 REM : : : : : : : : : : : : : : [1674]
370 REM : : : : : : : : : : : : : : [419]
380 REM : LE JEU : [383]
390 REM : : : : : : : : : : : : : : [419]
400 REM : : : : : : : : : : : : : : [1674]
410 REM : : : TIRAGE ALEATOIRE DE LA [2225]
QUESTION
420 JEU=INT(RND*9)+1:JEU$=MOT$(JEU [1839]
)
430 REM : : : CALCUL DU NB DE CONSON [1905]
NES
440 B$=MOT$(JEU):CONSON=0 [1850]
450 FOR H=1 TO LEN(B$):A$=MID$(B$,H [1123]
,1)
460 IF ASC(A$)=65 OR ASC(A$)=69 OR [5193]
ASC(A$)=73 OR ASC(A$)=79 OR ASC(A$)
=85 OR ASC(A$)=89 OR ASC(A$)=32 THE
N 480
470 CONSON=CONSON+1 [671]
480 NEXT [350]
490 REM : : : AFFICHAGE DEFINITION [1689]
500 PEN 3:FOR H=1 TO LEN(JEU$) [1086]
510 SOUND 1,50,3,5,,,10 [1688]
520 LOCATE 14+H,7:PRINT MID$(JEU$,H [2807]
,1)
530 FOR T=1 TO 100:NEXT T,H [1178]
540 REM : : : ENJEU : SI = 0 => BAND [2437]
UEROUTE
550 ENJEU=INT(RND*9) [523]
560 IF ENJEU=0 THEN GOTO 600 [1065]
570 ENJEU=ENJEU+1000 [1009]
580 PEN 1:LOCATE 9,15:PRINT ENJEU [1453]
590 GOTO 630 [407]
600 X$="BANQUEROUTE":X=16:Y=24:ENC= [1671]
3:GOSUB 290
610 SCORE=0:GOTO 1320 [1722]
620 REM : : : AFFICHAGE NB DE LETTRE [2359]
S DE LA REPONSE
630 REP$=MOT$(JEU) [1665]
640 PEN 3:FOR H=1 TO LEN(REP$) [1575]
650 SOUND 1,50,3,5,,,10 [1688]
660 FOR T=1 TO 100:NEXT T [1206]
670 LET$=MID$(REP$,H,1) [1990]
680 IF ASC(LET$)<65 OR ASC(LET$)> [2292]
90 THEN 700
690 LOCATE 10+H,11:PRINT ".":GOTO 7 [1364]
10
700 LOCATE 10+H,11:PRINT LET$ [827]
710 NEXT [350]
720 REM : : : : : : : : : : : : : : [1674]
730 REM : : : : : : : : : : : : : : [419]
740 REM : ENTREES JOUEUR : [1715]
750 REM : : : : : : : : : : : : : : [419]
760 REM : : : : : : : : : : : : : : [1674]
770 WHILE INKEY$<>"":WEND [1786]
780 PEN 1:LOCATE 2,25:PRINT CHR$(24 [2401]
3)+CHR$(32)
790 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 790 [1450]
800 REM : : : PLUSIEURS VERIFICATION [1716]
S
810 A$=UPPER$(A$):LOCATE 3,25:PRINT [2326]
A$
820 IF ASC(A$)=65 OR ASC(A$)=69 OR [4864]
ASC(A$)=73 OR ASC(A$)=79 OR ASC(A$)
=85 OR ASC(A$)=89 THEN 1040
830 IF ASC(A$)<65 OR ASC(A$)>90 THE [2297]
N SOUND 1,500,40,7:GOTO 770
840 DEJA=0:FOR H=1 TO LEN(PROPO$) [1692]
850 IF A$=MID$(PROPO$,H,1) THEN DEJ [1044]
A=1
860 NEXT:IF DEJA=1 THEN SOUND 1,500 [2825]
,40,7:GOTO 770
870 PROPO$=PROPO$+A$ [919]
880 REM : : : LA LETTRE FAIT-ELLE PA [1906]
RTIE DE LA REPONSE ?
890 BON=0:FOR H=1 TO LEN(REP$) [2403]
900 IF A$=MID$(REP$,H,1) THEN 910 E [1697]
LSE 930
910 PEN 3:LOCATE 10+H,11:PRINT A$ [1972]
920 TOTLIG=TOTLIG+1:BON=1 [1225]
930 NEXT:IF BON=0 THEN 960 [1656]
940 IF TOTLIG=CONSON THEN 1110 ELSE [2248]
770
950 REM : : : NON ! ALORS DOUBELLE [1486]
960 FOR H=2 TO 36-POUB:SOUND 1,50,1 [1414]
,5
970 PEN 1:LOCATE H,25:PRINT CHR$(15 [2904]
4)+CHR$(243)+A$
980 FOR T=1 TO 50:NEXT T,H [926]
990 poub=poub+1 [511]
1000 FOR H=37-POUB TO 2 STEP -1 [1801]
1010 SOUND 1,50,1,5 [1211]
1020 LOCATE H,25:PRINT CHR$(243)+CH [1903]
R$(32)
1030 FOR T=1 TO 50:NEXT T,H [926]
1040 enjeu=ENJEU-500:PEN 1:LOCATE 9 [3693]
,15:PRINT ENJEU:SOUND 1,500,40,7
1050 IF enjeu<1 THEN 1170 ELSE 770 [1012]
1060 REM : : : : : : : : : : : : : : [1674]
1070 REM : : : : : : : : : : : : : : [419]
1080 REM : DONNEZ REPONSE : [1260]
1090 REM : : : : : : : : : : : : : : [419]
1100 REM : : : : : : : : : : : : : : [1674]
1110 LOCATE 1,22:PRINT STRING$(39," [2129]
")
1120 LOCATE 1,23:PRINT STRING$(39," [1578]
")
1130 LOCATE 1,25:PRINT STRING$(39," [1742]
")
1140 X$="PROPOSITION":X=1:Y=22:ENC [3536]
=2:GOSUB 290
1150 lg=LEN(mot$(jeu)):PEN 3:GOSUB [1946]
1400
1160 IF lig$=mot$(jeu) THEN 1180 [2331]
1170 PEN 3:LOCATE 13,25:PRINT"MAUVA [2381]
ISE REPONSE":GOTO 1320
1180 PEN 3:LOCATE 15,25:PRINT"BONNE [1674]
REPONSE"
1190 PEN 1:FOR H=1 TO LEN(LIG$) [1056]
1200 A$=MID$(LIG$,H,1) [672]
1210 IF ASC(A$)=65 OR ASC(A$)=69 OR [5282]
ASC(A$)=73 OR ASC(A$)=79 OR ASC(A$)
)=85 OR ASC(A$)=89 THEN 1220 ELSE 1
240
1220 SOUND 1,50,3,5,,,10 [1688]
1230 LOCATE 10+H,11:PRINT A$ [997]
1240 NEXT [350]
1250 REM : : VOUS RAMASSEZ LA MISE [748]
1260 DIV=ENJEU/500 [1020]
1270 FOR H=1 TO DIV:SOUND 1,400,2,5 [1322]
1280 ENJEU=ENJEU-500:PEN 1:LOCATE 9 [3199]
,15:PRINT ENJEU
1290 SCORE=SCORE+500:PEN 2:LOCATE 8 [4744]
,19:PRINT SCORE
1300 FOR T=1 TO 100:NEXT T,H [1178]
1310 REM : : : ET ON RECOMMENCE [1680]
1320 FOR T=1 TO 3000:NEXT T [910]
1330 TOTLIG=0:PROPO$="":GOTO 130 [1503]
1340 REM : : : : : : : : : : : : : : [1674]
1350 REM : : : : : : : : : : : : : : [419]
1360 REM : S/P POUR REMPLACER : [2482]
1370 REM : LA FONCTION INPUT : [1566]
1380 REM : : : : : : : : : : : : : : [419]
1390 REM : : : : : : : : : : : : : : [1674]
1400 lig$="":LOCATE 14,23:gr=134 [1493]
1410 a$=INKEY$:gr=gr XOR 15:PRINT C [3866]
HR$(gr):CHR$(8):IF a$="" THEN 141
0
1420 a$=UPPER$(a$):IF ASC(a$)=13 TH [9906]
EN 1440 ELSE IF (a$>"Z" AND ASC(a$)
<127) THEN 1410 ELSE IF ASC(a$)=12
7 AND LEN (lig$)>0 THEN lig$=LEFT$(
lig$,LEN(lig$)-1):PRINT CHR$(8):"
":CHR$(8):CHR$(8):GOTO 1410
1430 IF LEN(lig$)=1g THEN PRINT CHR [6937]
$(7):GOTO 1410 ELSE lig$=lig$+a$:P
RINT RIGHT$(lig$,1):GOTO 1410
1440 LOCATE 14,23:PRINT CHR$(24)+1i [3224]
g$+CHR$(24)+CHR$(32)
1450 RETURN [555]
1460 REM : : : : : : : : : : : : : : [1674]
1470 REM : : : : : : : : : : : : : : [419]
1480 REM : DATAS QUESTIONS : [1630]
1490 REM : NON EXHAUSTIFS : [1188]
1500 REM : : : : : : : : : : : : : : [419]
1510 REM : : : : : : : : : : : : : : [1674]
1520 DATA "PROFESSION","INFORMATICI [2011]
EN"
1530 DATA "ROMAN","POUR QUI SONNE L [2106]
E GLAS"
1540 DATA "EXPRESSION","TETE A CLA [1362]
UES"
1550 DATA "VILLE","TOURCOING" [1553]
1560 DATA "PAYS","SIERRA LEONE" [1090]
1570 DATA "VEDETTE","JEAN MICHEL JA [1769]
RRE"
1580 DATA "HOMME D'ETAT","CHURCHIL [855]
1590 DATA "ANIMAL","ORANG-OUTAN" [1444]
1600 DATA "GROUPE MUSICAL","ROLLING [1491]
STONES"
1610 DATA "FILM","LA GRANDE VADROUI [2214]
LLE"

```

O F F S H O R E

# WARRIOR

IL NE PEUT EN RESTER QU'UN... TELLE EST LA LOI !



VERSION AMIGA



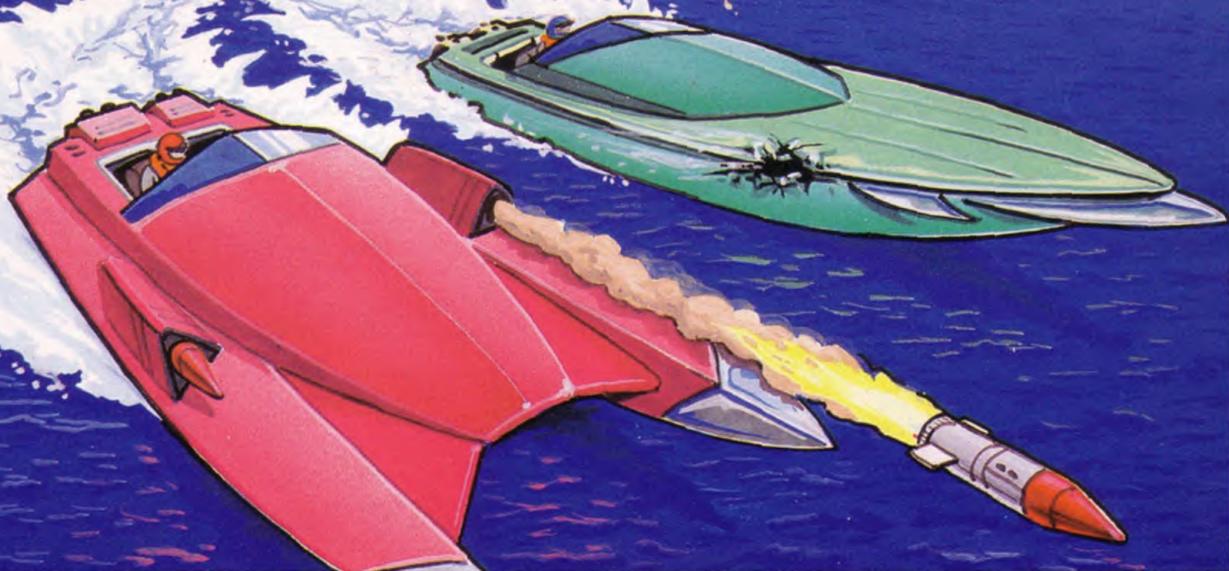
VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



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

**Coucou, me revoilà ! Je suis Game Over. Après avoir été publié en 1986, puis inséré dans la compilation Imagine's Arcade Giants, je reviens accompagné de mon petit frère, Game Over II.**

Le héros se nomme Arkos. Voici quelques années, il était le plus fidèle lieutenant de Gremla, la toute puissante souveraine d'une galaxie située aux confins de l'univers. Au terme d'une longue période durant laquelle Gremla fit preuve d'un despotisme et d'une cruauté intolérables (si tant est qu'il y en ait de tolérable), Arkos décida que liberté et égalité (en attendant mieux) deviennent les bases de gouvernement du monde qu'il habitait. Il fomenta une révolution qui l'amena dans une geôle, la prison de la planète Hypsis.

Voilà où nous en sommes au début du jeu. Arkos doit s'échapper de la prison. Il s'est emparé d'une mitrailleuse et dispose d'une petite réserve de grenades. Des gardiens juchés sur des scooters volants essayent de lui barrer le passage. Pour progresser, une seule solution, tirer dans le tas.

Quand la dernière muraille est enfin franchie, une course folle à travers vingt écrans l'attend. Chemin faisant, des orques verts et des tonneaux rouges et blancs se présentent. Il faut qu'il abatte les uns, et découvre le contenu des autres. Quelques surprises, bonnes ou mauvaises, lui sont réservées. Ainsi, tantôt un champ de force l'entourera, le rendant temporairement invulnérable, tantôt des mines exploseront sous ses pieds.

Bientôt, le géant Orko, un horrible monstre se dresse devant lui, doté des cornes de



## Game Over II



Editeur : Dinamic  
Genre : arcade  
Graphisme : ★★★★★  
Difficulté : ★★★★★  
Intérêt : ★★★★★  
Appréciation : ★★★★★  
Machine : CPC

Lucifer et de la stature de King Kong. Que faire ? Lui balancer un maximum de grenades à travers la figure. Après l'anéantissement de cet être infernal, Arkos poursuit bênoîtement son épopée linéaire. Le dernier écran le verra combattre trois robots gigantesques. Ceux-ci exterminés, il montera à bord d'un vaisseau spatial et partira en direction de la planète Sckunn.

La planète Sckunn est recouverte par une forêt peuplée de Kaikas. Leur corps est celui du kangourou surmonté d'une tête de ptérodactyle. Le moindre atouchement de ces charmantes bestioles provoque un abaissement de l'énergie vitale. Arkos doit donc les éviter à tout prix.

### Boum !

A la lisière de la forêt, notre héros pénétrera dans un palais qu'il visitera. Mais attention, le sol est jonché de mines ! La progression sera ardue. De nombreuses explosions inopinées et toujours mortelles le puniront de sa curiosité. Il traversera — s'il

survit — des couloirs qui bien souvent mèneront à des impasses. Parfois, des boules marquées "pow" donneront à son laser géant cinq tirs supplémentaires. Des Leisers-Freisers, grosses bêtes répugnantes tenant à la fois du cheval, de l'élan et du dragon, lui cracheront au visage des boules de feu.

Enfin, dans un ultime effort, il mesurera ce qui lui reste de forces avec celles du gardien géant. Sa complète destruction impliquera la réalisation du but qu'il s'était fixé : la fin de l'empire et de la dynastie de Gremla.

Les graphismes sont colorés et bien dessinés. Un effort particulier a été consenti pour les décors, surtout dans la première partie, un paysage urbain futuriste. Les personnages se meuvent avec une certaine rapidité bien que leurs gestes soient parfois saccadés. Les bruitages sont du genre strident. Dur dur pour les oreilles sensibles...

### Game Over II

Plusieurs années après la victoire d'Arkos, celui-ci reste

introuvable. Personne ne sait où il demeure. Au terme d'une enquête longue et difficile, on apprend que les héritiers de Gremla le retiennent prisonnier. Il croupit misérablement au fond d'une cellule sur Phantis, la planète carcérale. Le commandant Locke doit le tirer de là.

La première partie du jeu rappelle Nemesis, du moins dans son principe : un vaisseau spatial avance dans l'espace intersidéral en détruisant les ennemis qui viennent à sa rencontre.

Cette première partie est composée de quatre phases : s'approcher de Phantis en évitant ou en éliminant les hordes suicidaires de l'aviation adverse ; survoler une zone volcanique en échappant aux missiles terre-air de reconnaissance autonome ; pénétrer dans un cratère puis progresser dans des galeries souterraines en assassinant sauvagement les serpents Multiapiler et en anihilant les nébuleuses de gaz Krypton ; enfin, atterrir, capturer un Adrec clonique (un énorme kangourou ayant subi de menues mutations génétiques), et traverser un marécage en tuant sans vergogne les autochtones qui luttent assis sur des crapauds géants et sur des ptérodactyles.

### Je vole !

Dans la deuxième partie, de petites fusées fixées sur le dos du commandant Locke lui permettent, dans les instants critiques, de s'élever dans les airs. Avant de parvenir jusqu'à la cellule d'Arkos, le commandant Locke rencontrera moult créatures infernales, des robots, des fantômes aux allures de poupées gigognes ou d'oiseaux bleus, des dragons, des crapauds et j'en passe.

La débauche d'obstacles et de monstres ne rend pas le soft plus intéressant. Les décors ont été moins travaillés que dans Game Over I, d'où une certaine austérité des paysages. En outre, les actions qu'il propose sont trop faciles à jouer. Les stakhano su shoot'em up en viendront à bout sans trop de peine : il leur suffira d'une seule petite heure — montre en main — pour terminer la première partie ; quant à la seconde, une bonne semaine de pratique sera malgré tout nécessaire pour libérer ce pauvre Arkos.

J-P. Boghossian

# L'ULTIME MACHINE DE DEVASTATION

REVENDEURS!  
SLOTIONS EXCEPTIOMNEMENT  
AVEC CCMANDEZ DIRECTEMENT  
DITEUR SEM 22 34 30 00  
VAL BOWNE SAPHIA ANTIPOLIS



## LEED LAZER ENHANCED DESTRUCTION STORM

Atari ST - disquette  
Spectrum 48/128K - cassette et disquette

### CAPCOM

Amiga - disquette  
Amstrad CPC - cassette et disquette  
CBM 64/128 - cassette et disquette

#### GEANTS DE L'INDUSTRIE DES JEUX VIDEO



Foncez sur les routes du ciel, loin des chauffards et des pitons.  
Devant vous s'étendent uniquement les virages d'une autoroute  
détour. Ce ne sont pas les anges, cependant, qui vous fesseraient  
compagnier: des adversaires kamikazes vous harassent le chemin et des  
terroristes pirates lancent des vides incessants sur votre voie céleste.  
Le combat n'est pas à sens unique - les turbos à lazer vous donnent  
une accélération prodigieuse et vous permettent de voler, alors que  
vos commandes à fusils vous permettent de vous frayer un chemin  
à travers l'opposition la plus dévastatrice.  
La route se rétrécit, l'espace est étroit - il est temps de vous  
transformer à la vitesse de la lumière en moto à réaction nucléaire.  
Entrez dans un show aérien extravagant et habitez à la course de  
piloteage laessé et de guerre routière intrépides, à travers des  
paysages entièrement distants.



Ecrans tirés de versions différentes.

©1988 CAPCOM CO. LTD. Fabriqué sous licence de Capcom Co. Ltd., Japon. LEED Storm™ et CAPCOM™ sont des marques de Capcom Co. Ltd.  
Sous licence de GO! Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

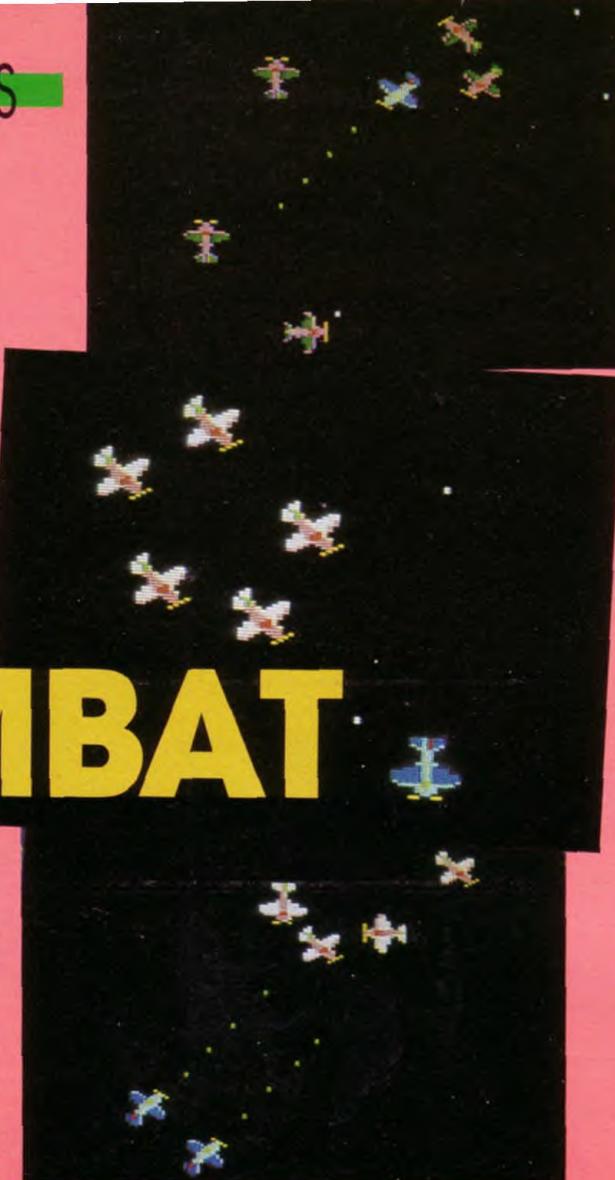
# L ISTINGS

**Tel un as de la bataille d'Angleterre, participez avec maestria aux combats aériens concoctés en assembleur par Frédéric Carbonero, programmeur de haute voltige.**

# COMBAT

(6128)

**Q**uelle folie égémonique pousse les escadrilles impérialistes ennemies à semer la terreur sur un si paisible territoire? Aux commandes (joystick) d'un fringant chasseur, notre héros a pour louable mission d'anéantir les intrus, reconnaissables à leurs couleurs criardes et outrancières résolument différentes des siennes.



Un partenaire peut éventuellement lui prêter main forte (option 2 joueurs), disposant par défaut des touches directionnelles et de la barre d'espace (touches redéfinissables). Si l'un des deux est abattu, l'autre a tout loisir de poursuivre seul le carnage.

— La vitesse et la couleur des escadrilles (cinq avions maximum) changent en cours de jeu.

— Le nombre de points octroyés augmente avec le temps qui s'écoule.

— La touche DEL autorise la pause.

— Les meilleurs scores sont mémorisés.

## Sauvegarde

Sauvez le premier listing Basic sous un nom de votre choix ("COMBAT", par exemple), puis entrez par Amsaisie (reportez-vous à son mode d'emploi) le second listing de codes hexadécimaux. Spécifiez 7530 comme adresse de début et sauvez le langage machine par l'option S sous le nom "COMBAT". Si vous ne souhaitez pas saisir en une seule fois la totalité des codes, morcelez votre travail en créant plusieurs fichiers (COMBAT1, COMBAT2, etc.). Ces derniers devront ultérieurement être chargés à la suite après un MEMORY & 752F et sauvegardés ainsi dans un fichier unique et définitif: SAVE "COMBAT", b, & 7530, & 1194.

*N.B. Dans le cas d'une sauvegarde cassette, veillez à sauvegarder le langage machine "à la suite" du programme Basic.*

**Frédéric Carbonero**

```

1 REM ***** [1415]
2 REM * [4031]
3 REM * == COMBAT == * [1736]
4 REM * [4031]
5 REM * CARBONERO FREDERIC * [1648]
6 REM * [4031]
7 REM ***** [1415]
8 MEMORY &751C;LOAD"!COMBAT.BIN",&7 [2129]
530
9 POKE 29998,0;POKE 29997,2;POKE 29 [3233]
996,8;POKE 29995,1;POKE 29994,47
10 DIM nom$(10);DIM score(10);FOR f [3993]
=1 TO 10;score(f)=f*1000;nom$(f)="
-----"NEXT f
11 ' ***** [894]
12 ' * PRESENTATION * [1606]
13 ' ***** [894]
14 MODE 1:BORDER 0;INK 0,0;PAPER 0; [4076]
INK 1,24;INK 2,20;INK 3,6;INK 6,2
15 INK 8,1;INK 9,26;INK 12,18;INK 1 [3930]
3,19;INK 15,24,0;SPEED INK 1,1;temp
=TIME
16 RESTORE 60;FOR f=1 TO 4;LOCATE 4 [5960]
,2+4*f;READ a$;PEN 2;PRINT MID$(a$,
1,3);PEN 1;PRINT MID$(a$,4,LEN(a$)
-3);NEXT f
17 IF INKEY(64)<>-1 OR INKEY(13)<>- [2051]
1 THEN GOTO 37
18 IF INKEY(65)<>-1 OR INKEY(14)<>- [2246]
1 THEN GOTO 30
19 IF INKEY(57)<>-1 OR INKEY(5)<>-1 [2272]
THEN POKE 29999,0;GOTO 22
20 IF INKEY(56)<>-1 OR INKEY(20)<>- [2424]
1 THEN POKE 29999,1;GOTO 24
21 IF TIME-temp<3000 THEN GOTO 17 E [3800]
LSE GOTO 37
22 BORDER 1;CALL 30034;sc01=0;FOR f [3346]
=0 TO 4;sc01=sc01+PEEK(29993-f)*10^
f;NEXT
23 sc02=0;GOTO 25 [1140]
24 BORDER 1;CALL 30034;sc01=0;sc02= [6331]
0;FOR f=0 TO 4;sc01=sc01+PEEK(29993
-f)*10^f;sc02=sc02+PEEK(29988-f)*10
^f;NEXT
25 IF sc02>sc01 THEN sc0=sc02;play= [2367]
2 ELSE sc0=sc01;play=1
26 GOSUB 41 [889]
27 IF play=1 THEN play=2;sc0=sc02 E [4278]
LSE play=1;sc0=sc01
28 GOSUB 41 [889]

```

```

29 GOTO 11 [395]
30 IF INKEY(65)<>-1 OR INKEY(14)<>- [2246]
1 THEN GOTO 30
31 CLEAR INPUT;PEN 2;FOR f=29994 TO [12365]
29998;POKE f,100;NEXT f;RESTORE 61
:MODE 1;LOCATE 10,2;PRINT "KEYS OF
PLAYER 2";LOCATE 5,23;PRINT "TAB "+
CHR$(243)+" QUIT";SPC(10);"DEL "+CH
R$(243)+" PAUSE"
32 FOR f=1 TO 5;PEN 1;READ a$;LOCAT [4060]
E 10,4+3*f;PRINT a$;SPC(6-LEN(a$));
";";" ";
33 CALL 30000:h=PEEK(29982) [1393]
34 IF h=PEEK(29998) OR h=PEEK(29997 [6995]
) OR h=PEEK(29996) OR h=PEEK(29995)
OR h=PEEK(29994) THEN GOTO 33
35 POKE 29999-f,h;PEN 2;PRINT UPPER [2910]
$(CHR$(PEEK(29983)));NEXT f
36 FOR f=1 TO 1000;NEXT;GOTO 11 [2109]
37 CLEAR INPUT;temp=TIME;MODE 1;PEN [6428]
11;LOCATE 15,2;PRINT "HIGH SCORES
!"
38 FOR F=10 TO 1 STEP -1;LOCATE 10, [4511]
25-f*2;PEN 1;PRINT nom$(f);PEN 2;LO
CATE 25,25-f*2;PRINT score(f);NEXT
f
39 a$=INKEY$;IF a$<>" " THEN GOTO 11 [2014]
40 IF TIME-temp<3000 THEN GOTO 39 E [3174]
LSE GOTO 11
41 f=10 [423]
42 IF sco>score(f) THEN GOTO 45 [1624]
43 f=f-1;IF f<>0 THEN GOTO 42 [2923]
44 RETURN [555]
45 IF f=1 THEN 47 [814]
46 FOR g=2 TO f :nom$(g-1)=nom$(g); [3923]
score(g-1)=score(g);NEXT
47 score(f)=sco;nom$(f)="";CLEAR IN [6725]
PUT;MODE 1;PEN 11;LOCATE 15,2;PRINT
"HIGH SCORES !"
48 FOR g=10 TO 1 STEP -1;LOCATE 10, [6216]
25-g*2;PEN 1;PRINT nom$(g);PEN 2;LO
CATE 25,25-g*2;PRINT score(g);NEXT
g
49 LOCATE 5,25;PRINT "Enter your na [3294]
me, player";play
50 loc=10;LOCATE 10,25-f*2;PRINT " [1770]
";lettre=0;PEN 1
51 a$=INKEY$;IF a$="" THEN 51 [1321]
52 a=ASC(a$);IF a<>127 THEN 55 [2417]
53 IF lettre<>0 THEN lettre=lettre- [6225]
1;loc=loc-1;LOCATE loc,25-f*2;PRINT
" ";nom$(f)=MID$(nom$(f),1,LEN(no
m$(f))-1)
54 GOTO 51 [387]
55 IF a<>13 THEN GOTO 58 [579]
56 LOCATE loc,25-f*2;PRINT " ";FOR [3475]
f=1 TO 1000;NEXT
57 RETURN [555]
58 IF lettre<>12 THEN LOCATE loc,25 [5833]
-2*f;PRINT CHR$(a)+" ";loc=loc+1;le
ttre=lettre+1;nom$(f)=nom$(f)+CHR$(
a)
59 GOTO 51 [387]
60 DATA (1) SEE HIGH SCORES,(2) R [6626]
EDEFINE KEYS OF PLAYER 2,(3) START
GAME WITH ONE PLAYER,(4) START GA
ME WITH TWO PLAYERS
61 DATA UP,DOWN,LEFT,RIGHT,FIRE [2257]

```

```

7530:CD 18 BB 32 1F 75 3E 4F:98 7680:08 36 CC 23 36 CC 11 FF:35 77D0:AF 77 23 3E 03 77 23 01:6C
7538:CD 1E BB 20 F3 06 47 78:28 7688:07 19 10 F5 11 80 3F 87:DA 77D8:04 C0 71 23 70 23 23:80
7540:C5 CD 1E BB C1 20 02 10:13 7690:ED 52 0D 20 EA 21 3D C6:80 77E0:01 00 08 71 23 70 23:AA
7548:F6 78 FE 44 28 E2 32 1E:C7 7698:22 03 87 0E 06 06 08 36:12 77E8:AF 77 2A B4 B8 11 C8 00:F4
7550:75 C9 3E 01 32 AD 88 3E:E7 76A0:CC 23 36 CC 11 FF 07 19:37 77F0:19 22 FC 86 3A FE 86 FE:E0
7558:00 32 AE 88 21 EC 81 11:D4 76A8:10 F5 11 80 3F 87 ED 52:19 77F8:05 20 07 11 B8 0B 19 22:AA
7560:AF 88 0E 08 06 14 C5 7E:F7 76B0:0D 20 EA 21 20 75 21 06 0A:03 7800:FC 86 3A FE 86 FE 00 CA:80
7568:E6 AA CB 3F 12 13 06 05:A7 76B8:36 00 23 10 FB 21 88 0B:76 7808:5C 79 F5 47 21 52 88 11:9D
7570:7E CB 27 E6 AA 4F 23 7E:D5 76C0:2B 7C FE 00 20 FA 3E 44:77 7810:0F 00 19 10 FD E5 11 52:05
7578:E6 AA CB 3F B1 12 13 10:6D 76C8:CD 1E BB C0 3E 4F CD 1E:1C 7818:88 01 0F 00 ED 80 CB 47:D7
7580:EF 7E CB 27 E6 AA 12 23:19 76D0:BB 28 15 3E 4F CD 1E BB:71 7820:20 0D 3A 2F 75 FE 00 28:C9
7588:13 C1 10 DA 0D 28 08 D5:CD 76D8:20 F9 3E 4F CD 1E BB 2B:C2 7828:06 DD 21 E9 87 18 08 DD:14
7590:11 14 00 19 D1 18 CD 21:1A 76E0:F9 3E 4F CD 1E BB 20 F9:9B 7830:21 7A 87 3A 2F 75 FE 02:A8
7598:6C 86 06 8C 36 00 23 10:FA 76E8:3A FE 86 FE 05 28 10 47:9E 7838:28 EF DD 7E 00 47 3A 58:F8
75A0:FB 21 EC 81 11 0F 8D 01:4C 76F0:3E 05 90 47 21 8A 02 2B:58 7840:88 88 38 2C 20 12 DD 7E:E9
75A8:60 04 7E CB 07 CB 07 12:B5 76F8:7C FE 00 20 FA 10 F5 3A:41 7848:01 47 3A 59 88 88 38 04:17
75B0:13 23 08 78 FE 00 20 F2:E9 7700:2F 75 FE 02 28 2C 21 74:04 7850:3E 06 18 32 3E 02 18 2E:DC
75B8:79 FE 00 20 ED 21 AF 88:0E 7708:87 11 05 87 01 6F 00 ED:00 7858:DD 7E 01 47 3A 59 88 88:46
75C0:11 6F 91 01 60 04 7E CB:F4 7710:80 CD 24 BB 7C 32 AC 88:C5 7860:38 0A 20 04 3E 00 18 1E:B2
75C8:07 CB 07 12 13 23 08 78:E1 7718:3E 00 32 68 86 CD 04 7C:3C 7868:3E 07 18 1A 3E 01 18 16:C4
75D0:FE 00 20 F2 79 FE 00 20:E1 7720:21 05 87 11 74 87 01 6F:C0 7870:DD 7E 01 47 3A 59 88 88:5E
75D8:ED AF CD 0E BC 3E 01 CD:8C 7728:00 ED 80 3A 2F 75 FE 00:18 7878:38 0A 20 04 3E 04 18 06:B6
75E0:90 88 3E 08 CD 96 88 21:25 7730:28 72 21 E3 87 11 05 87:69 7880:3E 05 18 02 3E 03 47 ED:CA
75E8:01 01 11 BA 81 06 19 E5:AF 7738:01 6F 00 ED 80 AF 32 AC:49 7888:5F C8 47 28 12 CB 4F 28:ED
75F0:D5 CD 75 BB D1 E1 1A CD:D0 7740:88 3A 2E 75 CD 1E BB 28:EA 7890:08 78 3D 3D E6 07 47 18:4E
75F8:5A 8B 13 2C 10 F1 21 01:E4 7748:08 3A AC 88 F6 01 32 AC:A0 7898:06 78 3C 3C E6 07 47 3A:74
7600:14 11 D3 81 06 19 E5:D5 7750:88 3A 2D 75 CD 1E BB 28:F9 78A0:53 88 90 E6 07 FE 00 20:8E
7608:CD 75 BB D1 E1 1A CD 5A:6E 7758:08 3A AC 88 F6 02 32 AC:1B 78A8:04 3E 00 18 43 FE 04 30:EF
7610:88 13 2C 10 F1 AF 32 75:D7 7760:88 3A 2C 75 CD 1E BB 28:08 78B0:22 3A 53 88 3D E6 07 FE:87
7618:87 32 E4 87 32 7E 87 32:1B 7768:08 3A AC 88 F6 04 32 AC:2D 78B8:02 30 04 3E 01 18 31 FE:EC
7620:ED 87 32 FE 86 21 DB C3:7F 7770:88 3A 2B 75 CD 1E BB 28:17 78C0:04 30 04 3E 08 18 29 FE:F5
7628:22 76 87 21 30 36 22 7A:E0 7778:08 3A AC 88 F6 08 32 AC:A1 78C8:06 30 04 3E 02 18 21 3E:31
7630:87 21 EF C3 22 E5 87 21:AF 7780:88 3A 2A 75 CD 1E BB 28:26 78D0:04 18 1D 3A 53 88 FE 02:96
7638:30 5E 22 E9 87 3E 04 06:16 7788:08 3A AC 88 F6 10 32 AC:59 78D8:30 04 3E 08 18 12 FE 04:F6
7640:08 48 CD 32 BC 3E 05 06:A5 7790:88 3E 00 32 6B 86 CD 04:C1 78E0:30 04 3E 02 18 0A FE 06:F2
7648:09 48 CD 32 BC 3E 07 06:10 7798:7C 21 05 87 11 E3 87 01:B4 78E8:30 04 3E 04 18 02 3E 01:2F
7650:11 48 CD 32 BC 2A B4 B8:70 77A0:6F 00 ED 80 2A B4 B8 ED:A6 78F0:47 3A 5B 88 FE 00 20 04:EE
7658:11 DC 05 19 22 FC 86 21:9E 77A8:5B FC 86 ED 52 CB 7C 20:A2 78F8:3E 10 B0 47 78 32 AC 88:93
7660:53 86 22 F8 86 2A B4 B8:95 77B0:51 2A B4 B8 22 FC 86 3A:EC 7900:21 52 88 11 05 87 01 09:1B
7668:11 30 75 19 22 FA 86 3E:8D 77B8:FE 86 FE 05 28 44 21 61:A4 7908:00 ED 80 3A 5B 88 32 0F:7C
7670:30 32 FF 86 32 00 87 21:A7 77C0:88 FE 00 28 07 47 11 0F:53 7910:87 3A 5C 88 32 10 87 2A:21
7678:F1 C5 22 01 87 0E 06 06:68 77C8:00 19 10 FD 3C 32 FE 86:57 7918:5D 88 22 24 87 2A 5F 88:54

```

# PROGRAMMATION

7920:22	4C	87	3E	01	32	6B	86:F0	78BB:01	D6	0A	BB	30	07	C6	09:D5	7DEB:08	11	9F	20	01	0A	FF	18:5F
7928:CD	04	7C	2A	4C	87	22	5F:6C	78C0:BB	38	02	37	C9	11	0F	00:50	7DF0:12	FE	06	20	08	11	4F	10:1B
7930:8B	2A	24	87	22	5D	8B	3A:47	78CD:DD	19	10	D7	B7	C9	3A	FE:D8	7DF8:01	05	FF	18	06	11	FF	FF:A7
7938:10	87	32	5C	8B	3A	0F	87:2E	7BD0:86	FE	00	C8	47	DD	7E	00:39	7E00:01	FF	FF	2A	08	B7	09	E5:27
7940:32	5B	88	21	05	87	11	52:DE	7BD8:FD	5E	00	D6	08	BB	30	1B:92	7E08:2A	07	87	19	7C	FE	C0	30:C1
7948:8B	01	09	00	ED	B0	21	52:63	7BE0:C6	10	BB	28	16	38	14	DD:53	7E10:0D	FE	80	30	05	11	50	C0:6F
7950:88	D1	01	0F	00	ED	B0	F1:C0	7BE8:7E	01	FD	5E	01	D6	0A	BB:D9	7E18:18	03	11	B0	3F	19	DD	21:8C
7958:3D	C2	0A	78	2A	B4	88	ED:D5	7BF0:30	09	C6	14	BB	28	04	38:9D	7E20:24	87	3A	0F	87	3D	CB	27:48
7960:5B	FA	86	ED	52	CB	7C	20:5A	7BF8:02	37	C9	11	0F	00	DD	19:8B	7E28:5F	16	00	DD	19	DD	75	00:63
7968:3F	2A	B4	88	11	30	75	19:85	7C00:10	D3	B7	C9	2A	07	87	22:89	7E30:DD	74	01	E1	DD	21	4C	87:B2
7970:22	FA	86	2A	FB	86	7E	47:F8	7C08:09	87	3A	0C	87	32	0D	87:A7	7E38:DD	19	DD	75	00	DD	74	01:50
7978:4F	3E	04	E5	CD	32	CB	E1:03	7C10:3A	05	87	FE	00	28	07	3D:BC	7E40:3A	0F	87	FE	00	C8	5F	16:C9
7980:23	7E	47	4F	3E	05	E5	CD:25	7C18:32	05	87	C3	C9	7C	3A	AC:40	7E48:00	47	C5	E1	DD	10	21	07:19
7988:32	BC	E1	23	7E	47	4F	3E:45	7C20:88	67	E6	09	FE	09	20	04:A5	7E50:DD	21	4C	87	CB	23	DD	19:83
7990:07	E5	CD	32	BC	E1	23	11:C5	7C28:06	01	18	45	7C	E6	0A	FE:72	7E58:CB	3B	DD	7E	00	FE	03	30:68
7998:6B	86	7C	BA	20	07	7D	BB:97	7C30:0A	20	04	06	03	1B	3A	7C:B1	7E60:09	7E	3C	E6	07	FE	03	DA:69
79A0:20	03	21	53	86	22	FB	86:D6	7C38:E6	06	FE	06	20	04	06	05:D3	7E68:73	7F	FE	61	38	08	7E	D6:CB
79A8:3A	2F	75	FE	02	CA	5C	7A:9F	7C40:18	2F	7C	E6	05	FE	05	20:8D	7E70:03	FE	03	DA	73	7F	DD	7E:19
79B0:3A	7E	87	FE	00	28	28	DD:93	7C48:04	06	07	18	24	7C	21	06:84	7E78:01	FE	0D	30	88	7E	D6	05:93
79B8:21	67	88	FD	21	BB	87	47:E8	7C50:87	CB	47	28	04	06	00	18:AF	7E80:FE	03	DA	73	7F	FE	95	38:96
79C0:C5	DD	E5	CD	13	7B	30	0E:59	7C58:18	CB	5F	28	04	06	02	18:62	7E88:07	7E	3D	FE	03	DA	73	7F:95
79C8:3A	28	75	47	3A	AD	88	80:4E	7C60:10	CB	4F	28	04	06	04	18:54	7E90:DD	21	24	87	CB	23	DD	19:9B
79D0:32	28	75	CD	CE	80	FD	23:53	7C68:08	CB	57	28	5C	06	06	18:B6	7E98:CB	3B	7E	47	DD	6E	00	DD:09
79D8:FD	23	DD	E1	C1	10	E1	DD:BE	7C70:00	21	06	87	7E	05	BB	28:FD	7EA0:66	01	3C	E6	07	FE	03	30:DF
79E0:21	6E	88	FD	21	7A	87	CD:5C	7C78:3F	05	BB	28	3B	04	04	04:5F	7EAB:32	FD	21	FE	00	D5	11	00:54
79E8:9C	7B	38	0D	DD	21	67	88:AA	7C80:88	28	3C	04	88	28	38	05:39	7E80:20	B7	ED	52	D1	7C	FE	C0:4F
79F0:FD	21	7A	87	CD	CE	7B	30:CE	7C88:05	FE	00	20	09	78	FE	07:AD	7E88:30	06	D5	11	B0	3F	19	D1:2B
79F8:63	21	38	86	CD	AA	8C	2A:10	7C90:28	2D	FE	06	28	29	7E	FE:32	7EC0:78	FE	07	20	B8	D5	11	F4
7A00:01	87	36	03	23	36	03	11:A8	7C98:01	20	05	78	FE	07	28	1F:FE	7EC8:00	FE	FD	19	D1	FE	01	20:4A
7A08:FF	07	19	7C	FE	C0	30	06:11	7CA0:7E	FE	07	20	09	78	FE	00:3E	7ED0:52	23	D5	11	00	02	FD	19:C1
7A10:11	B0	3F	87	ED	52	22	01:A3	7CA8:28	0E	FE	01	28	0A	7E	FE:07	7ED8:D1	18	48	D6	04	FE	03	30:92
7A18:87	3A	FF	86	3D	32	FF	86:CC	7CB0:06	20	16	78	FE	00	20	11:0F	7EE0:32	FD	21	02	00	D5	11	00:96
7A20:20	3A	3A	2F	75	FE	00	C8:98	7CB8:7E	3C	E6	07	77	18	05	7E:ED	7EE8:20	19	D1	7C	FE	C0	30	08:E2
7A28:3E	02	32	2F	75	2A	76	87:DF	7CC0:3D	E6	07	77	3E	04	32	05:56	7EF0:05	11	B0	3F	B7	ED	52	D1:0A
7A30:22	09	87	3A	7B	87	32	0D:07	7CC8:87	21	06	87	7E	2A	07	87:AF	7EF8:78	FE	03	20	B8	23	D5	11:20
7A38:87	CD	8D	80	3A	7E	87	FE:50	7CD0:DD	21	08	87	FE	00	20	05:FF	7F00:00	02	FD	19	D1	FE	05	20:8B
7A40:00	28	19	47	DD	21	93	87:5A	7CD8:CD	00	7F	18	45	FE	01	20:EC	7F08:1A	2B	D5	11	00	FE	FD	19:C6
7A48:11	00	08	DD	6E	00	DD	66:69	7CE0:08	CD	D0	7F	CD	14	80	18:F9	7F10:D1	18	10	FE	03	20	07	2B:DB
7A50:01	DD	23	DD	23	36	00	19:1A	7CE8:39	FE	02	20	05	CD	14	80:23	7F18:FD	21	00	FE	18	05	23	FD:F0
7A58:36	00	10	EF	3A	2F	75	FE:E3	7CF0:18	30	FE	03	20	08	CD	14:BE	7F20:21	00	02	DD	4E	00	DD	46:10
7A60:00	CA	10	7B	3A	ED	87	FE:DB	7CF8:80	CD	F2	7F	18	24	FE	04:70	7F28:01	DD	75	00	DD	74	01	C5:11
7A68:00	28	28	DD	21	67	88	FD:1C	7D00:20	05	CD	F2	7F	18	1B	FE:11	7F30:E1	36	00	01	00	08	09	36:0E
7A70:21	2A	88	47	C5	DD	E5	CD:58	7D08:05	20	08	CD	F2	7F	CD	2E:EB	7F38:00	DD	6E	00	DD	66	01	3A:80
7A78:13	7B	30	0E	3A	23	75	47:D7	7D10:80	18	0F	FE	06	20	05	CD:2A	7F40:6B	86	FE	00	20	07	36	22:2D
7A80:3A	AD	88	80	32	23	75	CD:80	7D18:2E	80	18	06	CD	2E	80	CD:A9	7F48:09	36	22	18	05	36	82	09:06
7A88:44	81	FD	23	DD	23	DD	E1:C5	7D20:DD	7F	22	07	87	CD	8D	80:76	7F50:36	82	DD	21	4C	87	CB	23:46
7A90:C1	10	E1	DD	21	6E	88	FD:AD	7D28:CD	46	80	3A	AC	88	CB	67:D8	7F58:DD	19	CB	38	FD	E5	C1	78:EE
7A98:21	E9	87	CD	9C	7B	38	0D:CC	7D30:28	06	21	41	86	CD	AA	BC:F6	7F60:DD	86	01	DD	77	01	79	DD:EE
7AA0:DD	21	67	88	FD	21	E9	87:95	7D38:3A	0E	87	FE	00	28	07	3D:EE	7F68:86	00	DD	77	00	C1	05	C2:49
7AA8:CD	CE	7B	30	63	21	38	86:AA	7D40:32	0E	87	C3	40	7E	3A	AC:EB	7F70:4A	7E	C9	C1	C5	D5	3A	0F:24
7AB0:CD	AA	BC	2A	03	87	36	03:4A	7D48:88	CB	67	CA	40	7E	3A	08:4C	7F78:87	3D	32	0F	87	D5	C1	DD:F6
7AB8:23	36	03	11	FF	07	19	7C:3A	7D50:87	FE	03	30	0B	3A	06	87:57	7F80:21	24	87	CB	21	DD	09	CB:68
7AC0:FE	C0	30	06	11	B0	3F	87:E5								7F88:39	DD	6E	00	DD	66	01	36:05	
7AC8:ED	52	22	03	87	3A	00	87:EE								7F90:00	11	00	08	19	36	00	21:98	
7AD0:3D	32	00	87	20	3A	3A	2F:03								7F98:10	87	09	E5	D1	23	3E	13:E1	
7AD8:75	FE	02	C8	3E	00	32	2F:2E								7FA0:91	C5	4F	06	00	ED	B0	C1:28	
7AE0:75	2A	E5	87	22	09	87	3A:51								7FAB:21	24	87	CB	21	09	E5	D1:9E	
7AE8:EA	87	32	0D	87	CD	8D	80:73								7FB0:23	23	3E	26	91	C5	4F	06:84	
7AF0:3A	ED	87	FE	00	28	19	47:9E								7FB8:00	ED	B0	C1	21	4C	87	09:92	
7AF8:DD	21	02	88	11	00	08	DD:F0								7FC0:E5	D1	23	3E	26	91	4F:7F		
7B00:6E	00	DD	66	01	DD	23	DD:0A								7FC8:06	00	ED	B0	D1	C1	18	9E:32	
7B08:23	36	00	19	36	00	10	EF:2A								7FD0:DD	7E	00	FE	00	20	09	DD:AE	
7B10:C3	BD	76	3A	FE	86	FE	00:3D								7FDB:36	00	5A	11	E0	26	19	C9:E0	
7B18:CD	47	FD	7E	00	DD	5E	00:58								7FE0:DD	35	00	11	00	10	B7	ED:36	
7B20:D6	0A	BB	30	6C	CA	BB:5D									7FE8:52	7C	FE	C0	D0	11	B0	3F:C3	
7B28:38	67	FD	7E	01	DD	5E	01:FA								7FF0:19	C9	DD	7E	00	FE	5A	20:24	
7B30:D6	0C	BB	30	5C	6C	0C	BB:61								7FF8:0B	DD	36	00	11	E0	26:AC		
7B38:38	57	DD	6E	05	DD	66	06:DB								8000:87	ED	52	C9	DD	34	00	11:61	
7B40:36	00	11	00	08	19																		

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 prévues dans la semaine avec possibilité de précommandes pour être les premiers à avoir chez vous les nouveautés.  
3615 CLUBTEL \* STARSOFT  
Commandez par Minitel : - 10%

**PCW**

- \*BY FAIR MEANS OR FOUL 159 F
- ALIENOR 849 F
- ALIENOR 9512 915 F
- AUTOFORMATION 275 F
- BASIC COMPILER 409 F
- BILAN + 899 F
- BLOCUS 169 F
- \* BY FAIR MEANS OR FOUL 159 F
- COLOSSUS BRIDGE 4 129 F
- COLOSSUS CHESS IV (8256) 1419 F
- DAMOCLES 9512 666 F
- DE COMPILER 8256 209 F
- DISCMAT 159 F
- F.BRUNO'S BOXING 209 F
- LOCOSCRIPT II 338 F
- MASTERFILE 8000(8256/851 519 F
- MATCH DAY 2 157 F
- MODULE CERFA 459 F
- NEWDESK 445 F
- PCW GRAPH 248 F
- PCW PAINT 307 F
- POCKET BASE 638 F
- POCKET CALC 318 F
- SOURIS + INTERFACE E.STUDI 997 F
- STARGLIDER 239 F
- STRIKE FORCE HARRIER 209 F
- TASPRINT 249 F
- TASPRINT 8000 189 F
- TASWORD 8000 426 F
- TETRIS 208 F
- TOMAHAWK 168 F
- TRIVIAL PURSUIT 269 F
- TUER N'EST PAS JOUER 169 F

B.P. 20 94141 ALFORTVILLE CEDEX  
Téléphone : 43.96.57.83 - 43.96.57.84

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

**Vente par correspondance uniquement**  
**Ouvert du lundi au samedi de 8h à 19h**

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

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

ORDINATEUR Marque et type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
EXPORT DOM - TOM - Envoi recommandé par avion + 50 F					
Payez par Carte Bancaire					
Frais de Port					15 F
C.R.					
TOTAL					

Date d'Expiration ..... Signature  
EXPORT : paiement par mandat international UNIQUEMENT

**AMSTRAD**

- 1943 107 F 158 F
- 944 TURBO CUP 199 F 249 F
- A.T.F 79 F 146 F
- ACE OF ACES 99 F 145 F
- ALTERNATIVE WORLD GAMES 99 F 169 F
- ARCADE ACTION 78 F 129 F
- ARKANOID 2 139 F 189 F
- ARTIFA 95 F +135 F
- BAD GAT 95 F 145 F
- BARBARIAN 85 F 135 F
- BARBARIANS 95 F
- BARDS TALE 1 145 F 195 F
- BEYOND THE ICE PALACE 95 F 139 F
- BIONIC COMMANDOS 95 F 139 F
- BUBBLE BOBBLE 95 F 145 F
- BUGGY BOY 85 F 145 F
- BY FAIR MEANS OR FOUL 109 F
- CALIFORNIA GAMES 95 F 145 F
- CONSPIRATION 145 F 185 F
- CRAZY CARS 129 F 159 F
- CYBERNOID 2 95 F 135 F
- DALEY THOMPSON'S OLYMPIC 209 F
- DAN SILVER 95 F 139 F
- \* DEFENDER OF THE CROWN NC NC
- DEFIS DE TAITO 139 F 195 F
- DERNIERE MISSION 229 F
- E.X.I.T. 175 F
- ELITE COLLECTION 139 F 159 F
- EMPIRE CONTRE ATTAQUE 99 F 145 F
- F 15 STRIKE EAGLE 95 F 145 F
- FER ET FLAMME 249 F
- FERNANDEZ MUST DIE 95 F
- FIRE & FORGET 109 F 135 F
- FISTS 'N' THROTTLES 95 F 139 F
- FRANK BRUNO'S BIG BOX 129 F 179 F
- GABRIELLE 119 F 155 F
- GAME SET & MATCH 119 F 159 F
- \* GAME SET & MATCH 2 139 F 195 F
- GAMES OVER II 99 F 149 F
- GARY LINEKER'S SUPER SKI 95 F 145 F
- GAUNTLET II 95 F 139 F
- GEE BEE AIR RALLY 95 F 145 F
- GOLD SILVER BRONZE 145 F 195 F
- GRYZOR 85 F 145 F
- GUNSHIP 145 F 185 F
- \* HEROES OF THE LANCE NC NC
- HOT SHOTS 95 F 135 F
- IKARI WARRIORS 95 F 129 F
- IMAGINE'S ARCADE HITS 99 F 145 F
- IMPOSSIBLE MISSION 2 89 F 135 F
- JADE 376 F
- KARATE ACES 115 F 159 F
- L'ANNEAU DE ZENGARA 135 F 175 F
- L'OEIL DE SET 135 F 175 F
- LA CHOSE DE GROTEMBURG 125 F 159 F
- LA COLLECTION KONAMI 99 F 179 F
- LA GUERRE DES ETOILES 99 F 145 F
- LA PANTHERE ROSE 145 F
- LAST NINJA 2 125 F
- LE MAITRE DES AMES 169 F
- LEADERBOARD COLLECTION 145 F 169 F
- LES GEANTS D'ARCADE 109 F 189 F
- \* LIVE & LET DIE 109 F 159 F

- MAD MIX 85 F
- MASK 126 F
- MASQUE + 169 F
- MATCH DAY 2 85 F
- \* MERCENARY I 109 F
- MIKE & MOKO 216 F
- NIGEL MANSELL 95 F
- NIGHT RAIDER 95 F
- OFF SHORE WARRIOR 129 F
- OUTRUN 95 F
- OVERLANDER 95 F
- \* PACMANIA NC NC
- PEGASUS 145 F
- PETER BEARDSLEY'S INT. F 89 F
- PEUR SUR AMITYVILLE 125 F
- PLATOON 85 F
- \* POOL OF RADIANCE NC NC
- PROFESSION DETECTIVE 199 F
- \* PUFFY'S SAGA 140 F
- RASTAN 140 F
- ROAD BLASTERS 95 F
- \* ROY OF THE ROVERS 159 F
- SAMURAI WARRIOR 89 F
- \* SAVAGE 95 F
- SCRABBLE DE LUXE 219 F
- \* SECOND CITY 59 F
- SILENT SERVICE 95 F
- SIX PACK V.III 95 F
- \* SKATE RALLY 149 F
- SKATE CRAZY 85 F
- \* SPACE ACE 159 F
- STREET FIGHTER 95 F
- STREET SPORTS BASKETBALL 145 F
- SUPER HITS 2 99 F
- SUPERSTAR SOCCER 95 F
- SUPREME CHALLENGE 147 F
- TARGET RENEGADE 85 F
- TERRORPODS 95 F
- THE HUNT FOR RED OCTOBER 145 F
- THE TRAIN 115 F
- THEY SOLD A MILLION III 126 F
- THUNDERCATS 89 F
- TOP TEN COLLECTION 89 F
- \* TRIV. PUR. NOUVELLE GEN. NC NC
- VINDICATOR 85 F
- WINTER GAMES II 106 F

**MANETTES**

- CRYSTAL 189 F
- ERGOSTICK 199 F
- GUN SHOT 1 59 F
- 2 GUN SHOT 1 100 F
- JV2 (double branchement) 59 F
- 2 JV2 100 F
- PC ANKO 155 F
- PHASER GUN AMIGA 445 F
- PROFESSIONAL STANDARD 145 F
- QUICK SHOT II 79 F
- QUICK SHOT II TURBO 139 F
- SPEED KING 119 F
- 2 SPEED KING 219 F
- SUPER PROFESSIONAL 145 F
- SUPER PRO (2 branchements) 95 F

**SUPER**

- PRO 2 TRANSPARENTE 149 F
- SWITCH JOY 1 (tir rafale) 89 F
- 2 SWITCH JOY 1 89 F
- SWITCH JOY 2 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

**PERIPHERIQUES**

- ADAPTATEUR BUS CPC 125 F
- BOITES RANGEMENT DISK SERRURE : 135 F
- pour 10 DK 3" et 3"1/2 55 F
- pour 40 DK 3" et 3"1/2 100 F
- pour 80 DK 3" et 3"1/2 150 F
- pour 50 DK 5"1/4 110 F
- pour 100 DK 5"1/4 165 F
- CABLE IMPRIM CENTRONIC 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 : 99 F
- 3" boîte de 5 (GODEX) 250 F
- 3"1/2 boîte de 10(PRECIS)155 F 139 F
- 5"1/4 boîte de 10(PRECIS) 95 F 79 F
- DOUBLEUR DE JOYSTICK CPC 179 F
- FILTRES ECRANS : 239 F
- COULEUR 12" 139 F
- COULEUR 14" 149 F
- MONOCHR 12" 149 F
- MONOCHR 14" 115 F
- HOUSES : 149 F
- 464 OJ 6128 189 F
- PCW 9512 80 F
- PCW 8256 80 F
- PC 1512 80 F
- KIT NETTOYAGE 95 F
- KIT TELECHARGEMENT AMSTRAD 100 F
- LISTING 60x 400 100 F
- RALLONGE ALIM VIDEO 464 85 F
- RUBAN IMPRIMANTE PCW 50 F
- SPECTRUM INTERFACE 130 F
- SUPPORT ECR.14" CPC 130 F
- SUPPORT ECR.12" PC 130 F
- SUPPORT IMPRIMANTE 80 col : 199 F
- SANS RECEPTACLE PAPIER 345 F
- AVEC RECEPTACLE PAPIER 75 F
- TAPIS SOURIS



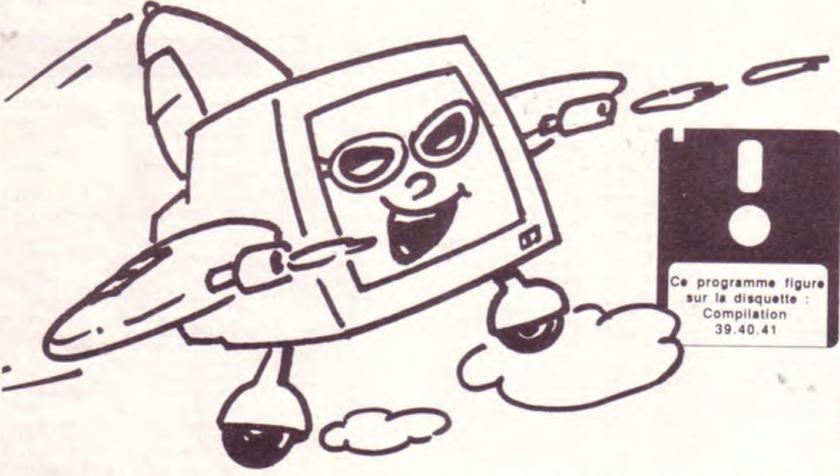
B.P. 20  
94141 ALFORTVILLE CEDEX  
Tél : 43.96.57.83 - 43.96.57.84

N°Client (si connu).....  
 NOM .....  
 Prénom .....  
 Date de naissance .....  
 Adresse .....  
 Ville .....  
 Code Postal ..... Tél : .....  
**MODE DE REGLEMENT**  
 Chèque Mandat-Poste  
 Contre -Remboursement + 20F  
 (Livraison sous 48 heures des produits en stock)

AMIMAG 12-88

# PROGRAMMATION

8080:88	18	03	11	6F	91	19	E5:B2	8258:00	14	2C	9C	28	00	00	14:F2	8430:A6	8C	00	00	00	00	51	08:3F
8088:2A	07	87	18	19	21	6C	86:04	8260:2C	9C	28	00	00	00	00	00:D2	8438:00	00	00	00	00	51	08	00:15
8090:3A	0D	87	E6	01	FE	00	28:EB	8268:00	00	00	00	00	00	00:EA	8440:00	00	51	08	00	00	00	00:1D	
8098:04	3E	07	18	02	3E	06	32:F1	8270:00	00	00	00	00	00	00:FA	8448:51	A2	00	00	00	00	00	F3	A6:58
80A0:CD	80	E5	2A	09	87	0E	14:2E	8278:00	00	00	00	00	00	00:F2	8450:00	00	00	00	00	79	B6	00:03	
80A8:D1	3A	CD	80	47	1A	77	23:7B	8280:00	00	AA	00	00	F3	00:9F	8458:00	3C	79	B6	3C	00	3C	3C:FB	
80B0:13	10	FA	0D	CB	D5	3A	CD:FE	8288:55	00	00	3C	A2	00	F3	AA:DA	8460:79	B6	3C	00	3C	3C	79	B6:F6
80B8:80	FE	07	20	01	2B	11	FA:14	8290:00	3C	79	51	F3	55	00	3C:9C	8468:3C	3C	3C	3C	79	B6	3C:83	
80C0:07	19	7C	FE	C0	30	E1	11:BC	8298:3C	F3	F3	00	00	14	79	33:FC	8470:B6	3C	39	36	3C	79	51	F3:AE
80C8:50	C0	19	18	DB	00	DD	21:62	82A0:A6	00	00	14	79	33	08	00:90	8478:B3	26	F3	A2	00	00	F3	A6:03
80D0:2A	75	DD	7E	FE	FE	0A	38:8B	82AB:00	00	F3	B3	08	00	00:DB	8480:00	00	00	00	F3	A6	00	00:9D	
80D8:0E	D6	0A	DD	77	FE	DD	7E:F3	82B0:F3	A6	79	00	00	00	F3	1C:53	8488:00	00	51	08	00	00	00	55:8A
80E0:7D	3C	DD	77	FD	18	E7	DD:C6	82B8:79	00	00	51	A6	3C	3C	A2:C4	8490:AA	55	AA	00	00	00	00	00:BD
80E8:FE	FD	FE	0A	38	0C	D6	0A:0F	82C0:00	51	A6	14	3C	A2	14	CC:0B	8498:00	00	00	00	00	00	00	00:1D
80F0:DD	77	FD	DD	7E	FC	3C	DD:31	82C8:A2	00	3C	28	14	9C	A2	00:A2	84A0:00	00	00	00	00	00	00	00:2C
80F8:77	FC	DD	7E	FC	FE	0A	38:82	82D0:14	28	14	9C	08	00	00:4A	84AB:00	00	00	00	00	00	00	00:2C	
8100:0C	D6	0A	DD	77	FC	DD	7E:18	82D8:00	3C	08	00	00	00	00:3A	84B0:00	00	28	00	00	00	00	00:5C	
8108:FB	3C	DD	77	FB	21	0B	01:3C	82E0:08	00	00	00	00	14	00	00:7E	84B8:3C	00	00	00	00	00	3C	00:84
8110:06	04	E5	C5	DD	E5	CD	75:49	82E8:00	00	00	00	00	00	00:6A	84C0:00	00	00	00	00	CC	28	14	28:74
8118:BB	DD	E1	DD	E5	DD	7E	FB:2A	82F0:00	00	00	00	00	00	00:72	84C8:00	00	9C	28	14	3C	00	51:81	

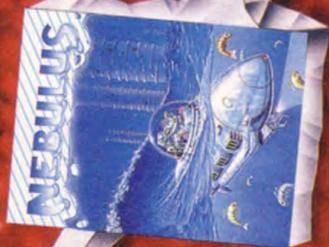


8120:C6	30	CD	5A	BB	DD	E1	C1:F8	82F8:00	00	00	00	00	00	00:7A	8590:3C	00	00	00	00	04	3C	00:91	
8128:E1	23	DD	23	10	E4	3A	AE:89	8300:00	00	00	00	00	00	51	A2:76	8598:00	00	00	00	1C	00	00	00:39
8130:88	3C	32	AE	88	FE	14	DB:C7	8308:00	00	00	00	14	A2	00	00:41	85A0:00	00	0C	00	00	00	00	00:31
8138:AF	32	AE	88	3A	AD	88	3C:7B	8310:00	00	14	79	00	00	00:20	85AB:00	00	00	00	00	00	00	00:2D	
8140:32	AD	88	C9	DD	21	25	75:89	8318:14	79	00	00	00	00	3C	79:DD	85B0:00	00	00	00	00	00	00	00:35
8148:DD	7E	FE	FE	0A	38	0E	D6:46	8320:00	00	A2	00	3C	79	00	AA:A4	85B8:00	00	00	00	00	00	00	00:3D
8150:0A	DD	77	FE	DD	7E	FD	3C:C1	8328:79	00	3C	79	00	AA	3C	51:10	85C0:00	00	00	00	00	00	00	55:9A
8158:DD	77	FD	18	E7	DD	7E	FD:81	8330:3C	79	A2	AA	79	F3	F3	33:46	85C8:00	00	00	00	AA	00	00:F7	
8160:FE	0A	38	0C	D6	0A	DD	77:61	8338:F3	AA	CC	D9	F3	B3	F3	A2:38	85D0:F3	00	55	F3	00	51	3C	00:1D
8168:FD	DD	7E	FC	3C	DD	77	FC:C9	8340:2C	0C	0C	33	A6	AA	3C	51:17	85D8:AA	F3	A2	B6	3C	00	00:F3:81	
8170:DD	7E	FC	FE	0A	38	0C	D6:6A	8348:3C	2C	A2	AA	2C	00	3C	2C:13	85E0:F3	3C	3C	00	00	F3	33	B6:AC
8178:0A	DD	77	FC	DD	7E	FB	3C:E5	8350:00	AA	08	00	3C	2C	00	AA:97	85E8:28	00	00	51	33	B6	28	00:F7
8180:DD	77	FB	21	0B	14	06	04:9A	8358:00	00	3C	2C	00	00	00:43	85F0:00	51	73	F3	00	00	00	00:B6:E2	
8188:E5	C5	DD	E5	CD	75	BB	DD:4F	8360:14	2C	00	00	00	00	14	2C:63	85F8:F3	F3	00	00	00	B6	79	F3:85
8190:E1	DD	E5	DD	7E	FB	C6	30:00	8368:00	00	00	00	14	08	00	00:07	8600:00	00	51	3C	3C	F3	A2	00:E4
8198:CD	5A	BB	DD	E1	C1	E1	23:7E	8370:00	00	51	08	00	00	00:4C	8608:51	3C	28	F3	A2	00	14	3C:28	
81A0:DD	23	10	E4	3A	AE	88	3C:C1	8378:00	00	00	00	00	00	00:FB	8610:00	51	CC	28	14	28	00	51:68	
81A8:32	AE	88	FE	14	DB	AF	32:5C	8380:00	00	00	00	00	00	00:03	8618:6C	28	00	00	51	6C	28	17	
81B0:AE	88	3A	AD	88	3C	32	AD:F1	8388:00	00	00	00	00	00	00:0B	8620:00	00	00	51	3C	00	00	00:33	
81B8:88	C9	50	4C	41	59	45	52:57	8390:00	00	00	00	00	00	14:27	8628:00	51	3C	00	00	00	00	00:38	
81C0:20	31	20	20	30	30	30	30:92	8398:00	00	00	00	00	3C	00:57	8630:28	00	00	00	00	00	00	00:DE	
81C8:30	20	20	20	20	20	20	20:59	83A0:00	00	00	3C	00	00	00:5F	8638:01	00	00	64	00	0A	1E	0A:55	
81D0:20	20	20	50	4C	41	59	45:2C	83AB:14	CC	00	00	00	14	6C:8B	8640:00	01	00	00	64	00	0A	0A:3F	
81D8:52	20	32	20	20	30	30	30:CD	83B0:A2	00	14	28	14	6C	A2	00:33	8648:02	00	02	00	00	FA	00	1F:EB
81E0:30	30	20	20	20	20	20	20:81	83BB:3C	28	04	59	A6	14	3C	A2:94	8650:0F	19	00	19	1A	0F	0F:03:52	
81E8:20	20	20	20	00	55	AA	55:3D	83C0:00	51	A6	3C	3C	A2	00:54	8658:10	17	08	06	0D	01	06	08:2F	
81F0:AA	00	00	00	51	08	00	00:74	83C8:F3	1C	79	00	00	00	F3	A6:6C	8660:19	08	05	13	0A	0C	0E:07:4A	
81F8:00	00	51	08	00	00	00	00:D2	83D0:79	00	00	00	F3	B3	08:7A	8668:14	02	13	01	00	00	00	00:18	
8200:F3	A6	00	00	00	00	F3	A6:B4	83D8:00	14	79	33	08	00	14:37	8670:00	00	00	00	00	00	00	00:F6	
8208:00	00	51	F3	B3	26	F3	A2:3C	83E0:79	33	A6	00	00	3C	3C	F3:20	8678:00	00	00	00	00	00	00:FE	
8210:B6	3C	39	36	3C	79	3C	3C:20	83EB:F3	00	00	3C	79	51	F3	55:AC	8680:00	00	00	00	00	00	00:06	
8218:79	B6	3C	3C	3C	79	B6	E8	83F0:00	3C	A2	00	F3	AA	00:F3:E1	8688:00	00	00	00	00	00	00	00:0E	
8220:3C	3C	00	3C	79	B6	3C	00:C1	83F8:00	00	55	00	00	00	00:0D	8690:00	00	0A	0A	00	00	00	00:2A	
8228:00	00	79	B6	00	00	00	00:D9	8400:AA	00	00	00	00	00	00:2E	8698:00	00	00	32	00	00	00	00:50	
8230:F3	A6	00	00	00	00	51	A2:3E	8408:00	00	00	00	00	00	00:8C	86A0:00	00	64	00	00	00	00	00:8A	
8238:00	00	00	00	51	08	00	00:13	8410:00	00	00	00	00	00	00:94	86A8:00	00	00	00	D2	00	00	00:00	
8240:00	00	51	08	00	00	00	00:1B	8418:00	00	00	00	00	14	2C	9C:78	86B0:00	00	00	00	00	28	00:5E	
8248:51	08	00	00	00	00	A6	8C:55	8420:28	00	00	14	2C	9C	28	00:0D	86B8:00	00	00	00	00	00	00:3E	
8250:00	00	00	51	2C	9C	08	00:F3	8428:00	51	2C	9C	08	00	00:1D	86C0:CB	00	00	00	00	00	00	00:11	

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

# JEUX EXCEPTIONNELS

RENDERERS CAMELIES  
POUR LES ORDRES EXCLUSIFS  
LE 11/08/93 A 15H00  
RENDERERS CAMELIES  
POUR LES ORDRES EXCLUSIFS  
LE 11/08/93 A 15H00



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

Disponible sur Amstrad cassette et disquette

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

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

# Jeux

Test

**Tandis que René Metge court après la gloire à bord de sa Porsche 944, Loricels sort 944 Turbo Cup, un simulateur de course automobile qui a bénéficié des conseils du célèbre pilote de rallyes. Le jeu est vendu avec un beau modèle réduit de la voiture, un cadeau de Noël très présentable.**

944 Turbo Cup s'inscrit dans un créneau où la concurrence est rude, à commencer par le très réussi *Nigel Mansell's Grand Prix*, le chef d'œuvre de Martech. Là où Martech aligne seize circuits, Loricels n'en propose que quatre : Paul-Ricard, Magny-Court, Nogaro et Dijon-Prenois. Ce qui compte toutefois, ce ne sont pas les décors plus ou moins variés mais la richesse des situations. De ce point de vue, *944 Turbo Cup* est bien pourvu. Grandes droites pour pousser une bourre et virages à géométrie variable garantissant des heures de conduite excitante.

## Télécommande

Tandis que s'égrène le compte à rebours, nous apercevons la voiture au pied de l'écran en vision inclinée. Rien à redire sur le graphisme : c'est bien une Porsche avec sa grande plage arrière. Point de tableau de bord, seul le diagramme des vitesses est représenté ainsi que l'indication de la vitesse et la position occupée. On se sent plus pilote de modèle réduit télécommandé que coureur automobile.

Trois types de boîte de vitesse sont disponibles. La boîte automatique est proposée par défaut : la vitesse engagée est liée à la rapidité de la Porsche.

Le sur-régime est évidemment impossible. La boîte semi-automatique est celle retenue pour *Nigel Mansell* : les vitesses passent avec le bouton FIRE, en décélération pour rétrograder, en accélération pour monter. La boîte mécanique ravira les puristes, le bouton FIRE agit comme une pédale d'embrayage et le joystick comme un levier de vitesse à cinq rapports !

Le moment est venu de se lancer dans l'unique tour de qualification. Le moteur de la Porsche pétarade comme une mobylette de loubard de banlieue. A plein régime, le son

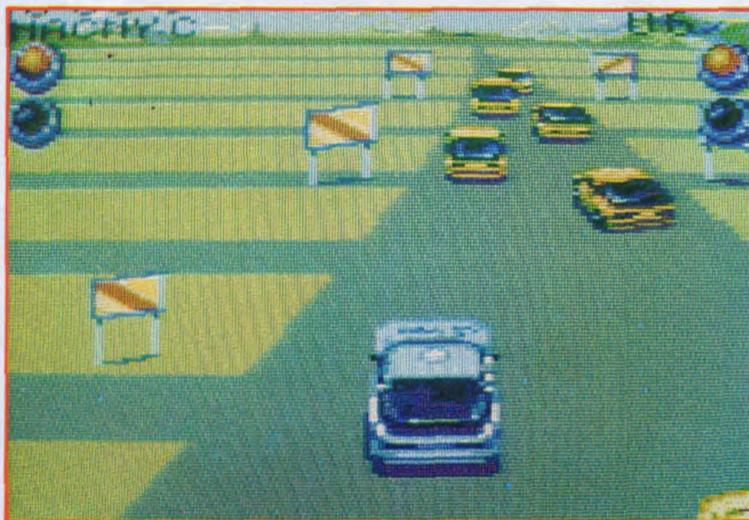
heureusement aussitôt et c'est avec une prudence de chauffeur de maître que je m'engage dans le prochain virage. La Porsche décroche à moins de 100 km/h ! Un doute m'assaille, ne me serais-je pas lancé par erreur dans un cours de conduite sur glace ?

Sur la grande droite, je pousse la voiture à plus de 200. La sensation de vitesse n'est pas démentielle, mais j'ai fort à faire pour tenir et la route et ma Porsche. La voilà qui sort de la piste et qui percute un baril. Choc épouvantable ! Elle part en tonneaux dans un nuage de poussière.

rester sur la route ?

Qu'on se le dise ! On ne gagne rien à gagner la course et l'on y perd rien à la perdre. Une fois les deux tours bouclés, le jeu renvoie le téméraire pilote au choix des épreuves. Ni score général ni podium. C'est reparti sur un autre circuit. Comparé à l'interminable *Nigel Mansell's* et à ses dizaines de tours, *944 Turbo Cup* manque un peu de souffle. Un petit colifichet, un texte gentil auraient été les bienvenus pour récompenser les heureux gagnants et inciter les autres à persévérer.

Malgré ses limitations, *944*



## 944 Turbo Cup

ne s'arrange guère... On se prend à regretter le vrombissement d'une certaine William's made in Martech. En revanche, la musique qui accompagne la page d'accueil est très réussie, rythmée à souhait.

## Conduite sur glace

Une jauge fine comme un fil s'étire et se rétracte à la base de la fenêtre. C'est un compte-tour d'une conception inattendue. Le premier virage s'annonce, balisé par de grandes pancartes portant des flèches. Des barils bordent la piste. Je ralentis avant d'aborder la courbe. Catastrophe ! Je perds le contrôle de ma belle auto qui part dans une série de tête-à-queue comme une vulgaire savonnette.

La bête est rétive. Elle repart

## Les autres, c'est l'enfer

J'ai beau avoir malmené la superbe voiture, je n'en suis pas moins qualifié. Sur un circuit de Grand Prix, sûr que je me serais fait jeter ! Vingt-cinq concurrents piaffent derrière la ligne de départ. Ma Porsche bleue et blanche est perdue dans un magma de voitures jaunes comme les taxis de New-York ou de Barcelone.

C'est le départ. La cohorte de Porsches se rue sur la piste. Les plus en tête avancent légèrement en crabe. Je cherche ma route dans ce chaos de voitures. Elles me serrent de près, j'en soupçonne quelques-unes de vouloir me pousser en dehors de la piste. Bien sûr, je dérape à tout-va, je viroloie dans l'embouteillage, mais l'essentiel n'est-il pas de

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

*Turbo Cup* est une simulation prenante car, contrairement à celui que nous ne citerons plus, le moindre accrochage n'entraîne pas une élimination d'office. Les plus jeunes, ceux qui ignorent encore les subtilités de la boîte de vitesse, pourront s'en donner à cœur joie sans risquer de mettre le feu au moteur. Et aussi, il y a la magnifique Porsche aux couleurs de Loricels pour frimer dans la cour de récréation.

Votre B.J.



135, Av. R. Salengro - 94500 CHAMPIGNY S/MARNE - Tél.: 48. 81.09.40 Ouvert du Lundi au Samedi - RER Joinville - Bus 108A Pl J.B. Clément

**IMPRIMANTES 80 cl.**

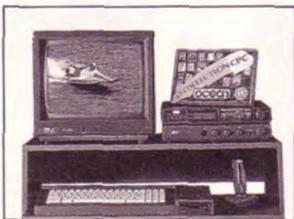
- CITIZEN 120 D.....1750 F  
AMS. DMP. 3160.....1990 F  
EPSON LX 800.....2649 F  
CITIZEN 120 D MINITEL.....2600 F  
EPSON LQ 500.....3990 F

**STOP AFFAIRE!!! 1690 F**

AMS. DMP 2160  
+ TRAITEMENT DE TEXTE TEXTOMAT

**ACCESSOIRES**

- JOYSTICK  
KONIX SPEED KING.....88 F  
QUICK SHOT II TURBO.....165 F  
DOUBLEUR JOYSTICK.....55 F  
- CABLE IMPRIMANTE.....140 F  
- RUBANS-PAPIER-DISQUETTES



*A SAISIR*

**AMSTRAD CPC 6128.....3 490 F**  
**STATION AMSTRAD.....1 290 F**

un adaptateur télévision  
un radio réveil PO. GO. FM.  
un joystick  
15 jeux  
un bureau

**4 780 F**

**RESERVEZ VITE AVANT NOËL!**

**SEGA**

CONSOLE SEGA.....990 F  
JOYSTICK SEGA.....145 F  
JEUX SEGA:  
OUT RUN.....240 F  
AFTER BURNER.....269 F  
ALEX KIDD.....285 F  
SPACE HARRIER.....190 F  
SECRET COMMAND.....190 F

**PC**

PC 1512 SD MONO.....4990 F  
PC 1512 DD MONO.....5990 F  
PC 1512 SD COUL.....6790 F  
PC 1512 DD COUL.....7890 F

**ET TOUTE LA GAMME PC PROFESSIONNELLE**  
**DIVERS JEUX SUR PC: CONSULTEZ NOUS**

DIGITALISEUR ARA CPC.....1190 F  
SERVEUR KENTEL CPC.....490 F  
SERVEUR PENTEL CPC.....610 F  
HANDY SCANNER CAMERON T.2 PC.....2370 F

EN VENTE:

EDUCATIF. NATHAN. HATIER. CARRAZ.  
ET AUTRES LOGICIELS  
JEUX THOMSON. ATARI.

**JEUX. SELECTION JADE INFORMATIQUE.**

FREEDOM.....195 F  
WARRIOR.....165 F  
GRAND PRIX.....145 F  
FIRE & FORGET.....165 F  
OPERATION WOLF.....149 F  
BARBARIAN II.....139 F



RAMBO III.....139 F  
ARKANOID.....139 F  
FER et FLAMME.....249 F  
ARC. CAP. BLOOD.....205 F  
MATA HARI.....185 F  
EMP. STRIKES.....155 F

**JEUX. SELECTION JADE INFORMATIQUE.**



TURBO CUP.....230 F  
GUNSHIP.....245 F  
SILENT SERVICE.....129 F  
F 15 STRIKE EAGLE.....129 F  
FLIGHT SIMUL III.....335 F  
PETER PAN.....160 F

**CRÉDIT IMMÉDIAT - CARTE - PLURIEL, AURORE, CARTE BLEUE**

Philippe LAINE - 47300 Villeneuve-sur-Lot

**TRANSFORMEZ**  
**VOTRE AMSTRAD**  
**EN SYNTHÉTISEUR**  
**OU EN STUDIO**  
**D'ENREGISTREMENT**



# MagicSound

**UN LOGICIEL MUSICAL**  
**SANS ÉQUIVALENT !**

6 octaves - 3 voies simultanées - Métronome -  
Boîte à rythmes 72 séquences - Palette de 288  
accords - Choix de l'enveloppe, du volume et de la  
fréquence - Volume séparé pour les 3 canaux -  
Près de 2000 notes mémorisables - Enregistre-  
ment sur un seul canal ou les 3 à la fois en temps  
réel ou pas-à-pas - Séquenceur - Modification, ad-  
jonction ou suppression des notes - Fenêtres et  
menus déroulants - Possibilité d'utiliser vos com-  
positions dans vos propres programmes - 100%  
langage machine.

**CPC 464 - 664 - 6128** QWERTY - AZERTY  
TRES SIMPLE D'UTILISATION - LE PLUS PUISSANT DE SA CATÉGORIE  
expédition sous 48 h - Port gratuit - Commande accompagnée de votre  
règlement à: H. BITTNER - B.P.7 - 47500 FUMEL - tél. 53.71.82.67  
**cassette : 350,00 F disquette : 395,00 F**

Veillez m'envoyer **MagicSound**  cassette  disquette  
Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Tél. \_\_\_\_\_  
Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_  
ci-joint mon règlement par:  chèque bancaire  chèque postal  mandat-lettre

AMM 12/88

# Le shopping de

# AM MAG

CPC PCW - PC



### FIXIDOC ▲

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



### TABLE MICRO-MAG

Poste de travail micro-informatique complet, rationnel et efficace. Il permet de travailler sans fatigue grâce à une bonne disposition de ses différents plans, grâce aussi à sa rigidité, à sa stabilité et à sa peinture anti-reflets. Sa construction entièrement en bois supprime les dysfonctionnements dus à l'accumulation de charges statiques. Son succès croissant et l'importance des séries ont permis une rationalisation de la production et un prix de vente particulièrement intéressant de 770 F.

Réf: 7001.

### DIMENSIONS:

Hauteur hors tout: 790 mm

Plateau: 770 x 415 mm

Poids: 30 kg

Livrée en kit

Emballage: Carton 870 x 870 x 130 mm

Couleur: gris moyen

Délai de livraison: 20 à 25 jours

Port France métropolitaine: 120 F



MODELE (taille unique)	REF.	PRIX:
T shirt EPYX	6001	80 F
Jogging EPYX	6002	250 F
Sweat Shirt EPYX	6003	130 F
Casquette operation Wolf	6004	60 F
T shirt operation Wolf	6005	80 F



### PLONKERBOX

Très utile pour stocker vos disquettes en cours d'utilisation.

Réf. 3001, 30 F

### HOUSES

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	PVC opaque	4018	150 F
(avec imprimante)	simili cuir blanc	4008	220 F
Lecteur DD1	PVC opaque	4015	50 F
Imprimante DMP 2000/3000	PVC opaque	4016	60 F





## TRI

La routine de tri ici proposée, constitue une solution performante pour tous ceux qui, dans leurs programmes d'application, se heurtent à la lenteur du Basic lorsqu'il s'agit d'effectuer le tri alphanumérique d'un tableau de grande dimension. Facilement accessible à partir du Basic par deux commandes RSX, cette routine diminue considérablement le temps d'exécution d'un tri.

Le lancement du premier programme génère et sauvegarde

la routine binaire "TRI.RSX", prévue pour être implantée à l'adresse &A000. Toutefois, il est possible de la reloger à une adresse de son choix, pourvu que l'on insère dans le programme d'application, les quelques lignes du second programme. Il suffit de spécifier en ligne 20 de "ce dernier, l'adresse d'implantation dans la variable ADR.

### Utilisation

Après avoir chargé (et éventuellement relogé) la routine "TRI.RSX" en mémoire à l'adresse ADR, il suffit de la rendre opérationnelle par CALL ADR, pour disposer des deux commandes RSX suivantes :

! INIT, N : permet d'initialiser le compteur d'éléments. N est le

nombre d'éléments du tableau à trier.

! TRI, @ T\$: permet de trier le tableau T\$ ().

Avant de lancer le tri d'un tableau, il convient d'informer la routine sur le nombre d'éléments à trier. De plus, devant l'absence de mesure veillant à contrôler la cohérence des paramètres, l'utilisateur devra veiller à ce que le tri puisse s'effectuer correctement, sachant que le tableau doit compter au moins K+N éléments, si l'on veut trier N éléments à partir du rang K.

Exemple : si le tableau à trier N\$( ) compte 200 éléments ; N\$( ), N\$( ), N\$( )..., N\$( ), N\$( ), il suffit d'inclure dans le programme les lignes suivantes :

MEMORY &9FFF: LOAD

"TRI.RSX": CALL &A000

! INIT, 200 : 'Initialisation du compteur à 200 éléments.

! TRI, @ N\$( ) : 'Appel de la routine en commençant le tri à l'indice 1.

Le troisième programme est un programme de démonstration comparant les performances des tris en Basic et en langage machine. Il prouve à l'évidence l'intérêt de la routine qui s'avère vingt-cinq fois plus rapide que le Basic sur un tri de cent éléments.

Nota : pour les modèles 464 et 664, modifiez ainsi la ligne suivante :

670 WHILE INKEY\$ < > "" : WEND

Philippe Marin

```
10 '*** TRI ALPHABETIQUE EN LM ***
20 MEMORY &9FFF
30 A=&A000:L=200
40 WHILE A<&AOB1
50 CS=0
60 FOR I=1 TO 8
70 READ D$:D=VAL("&"+D$)
80 POKE A,D:CS=CS+D
90 A=A+1:NEXT I
100 READ CS$
110 IF CS<>VAL("&"+CS$) THEN PRINT CHR$(7);
"ERREUR DATA LIGNE";L:END
120 PRINT"LIGNE";L;"... OK"
130 L=L+10
140 WEND
150 SAVE"TRI.RSX",B,&A000,&B1
160 END
200 DATA 01,0E,A0,21,0A,A0,CD,D1,318
210 DATA BC,C9,00,00,00,00,16,A0,23B
220 DATA C3,1E,A0,C3,2F,A0,49,4E,3AA
```

```
230 DATA 49,D4,54,52,C9,00,FE,01,38B
240 DATA C0,DD,5E,00,DD,56,01,1B,34A
250 DATA 21,AD,A0,73,23,72,C9,21,360
260 DATA AB,A0,73,23,72,FD,21,AF,420
270 DATA A0,ED,4B,AD,A0,C5,DD,2A,4F1
280 DATA AB,A0,C5,DD,7E,00,DD,6E,4B6
290 DATA 01,DD,66,02,DD,46,03,DD,349
300 DATA 5E,04,DD,56,05,E5,D5,FD,451
310 DATA 77,00,FD,70,01,1A,9E,28,2C5
320 DATA 18,FA,8F,A0,D1,E1,DD,23,4F3
330 DATA DD,23,DD,23,C1,0B,79,B0,3F5
340 DATA 20,D0,C1,0B,79,B0,20,C5,3CA
350 DATA C9,23,FD,7E,00,3D,28,E4,3B0
360 DATA FD,77,00,13,FD,7E,01,3D,340
370 DATA 28,05,FD,77,01,18,CE,D1,359
380 DATA E1,DD,7E,03,DD,46,00,DD,43F
390 DATA 77,00,DD,73,01,DD,72,02,319
400 DATA DD,70,03,DD,75,04,DD,74,3F7
410 DATA 05,18,BB,00,00,00,00,00,0D8
420 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
```

```
10 'RELOGEMENT DE LA ROUTINE [1716]
20 ADR=&8000 [628]
30 MEMORY ADR-1:LOAD"TRI.RSX",ADR [649]
40 RESTORE 90 [723]
50 FOR I=1 TO 11 [314]
60 READ A,N:A=A+ADR:N=N+ADR:GOSUB 1 [1870]
10 [ ]
70 NEXT I [375]
80 CALL ADR:GOTO 160 [517]
90 DATA 1,&OE,4,&0A,14,&16,17,&1E,2 [2841]
0,&2F,41,&AD,4B,&AB,55,&AF
100 DATA 59,&AD,64,&AB,9B,&8F [1399]
110 N$=HEX$(N) [652]
```

```
120 WHILE LEN(N$)<4:N$="0"+N$:WEND [2002]
130 POKE A,VAL("&"+RIGHT$(N$,2)) [920]
140 POKE A+1,VAL("&"+LEFT$(N$,2)) [1706]
150 RETURN [555]
160 'DEBUT NORMAL DU PROGRAMME [1752]
170 'SI P EST LE NOMBRE D'ELEMENTS [1549]
DU
180 'TABLEAU ET SI CELUI-CI S'APPEL [2549]
LE
190 'T$( ) ALORS POUR LE TRIER : [2318]
200 ' !INIT,P [756]
210 ' !TRI,@T$(1) [1001]
```

Dans cet exemple, on a : **TS (0) = "SALUT"**. Ainsi, il n'est plus nécessaire de manipuler les chaînes elles-mêmes, mais l'ADRESSE de celles-ci

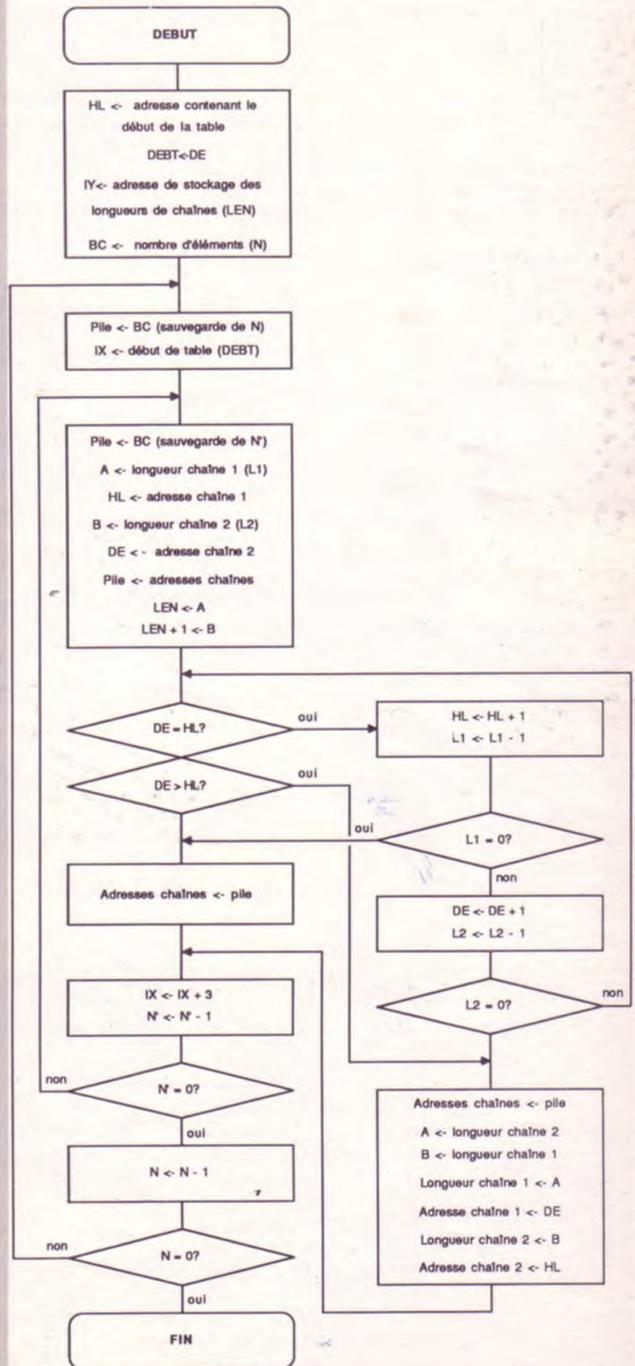
et d'en changer la place dans la table. Après retour au basic, le tableau est trié, bien que les chaînes n'aient pas changé de place en mémoi-

re. C'est en partie la puissance du procédé qui permet la rapidité du tri.

**Routine système &BCD1** installant les extensions, est la seule routine système utilisée. D'où une totale compatibilité aux modèles 464/664/6128.

```

ORG 0A000H
LOAD 0A000H
LD BC, EXT
LD HL, MEM
A006 CDD1EC CALL OBCD1H ; INSTALLE EXTENSIONS
A009 C9 RET
MEM: DEFS 4
EXT: DEFW MOT
A00E 16A0 JP INIT
A010 C31EA0 JP STR1
A013 C32FA0 JP STR1
A016 494E49D4 MOT: DB "INI", 'I'+80H
A01A 5452C9 DB "TR", 'I'+80H
A01D 00 DB 0
A01E FE01 INIT: CP 1 ; 1 PARAMETRE?
A020 C0 RET NZ
A021 DD5E00 LD E, (IX+0)
A024 DD5601 LD D, (IX+1)
A027 1B DEC DE
A028 21ADA0 LD HL, N
A02E 73 LD (HL), E
A02C 23 INC HL
A02D 72 LD (HL), D ; N=NBRE D'ELEMENTS
A02E C9 RET
A02F 21ABA0 STR1: LD HL, DEBT
A032 73 LD (HL), E
A033 23 INC HL
A034 72 LD (HL), D ; RECUPERATION POINTEUR
A035 FD21AFA0 LD IY, LEN
A039 ED4BADA0 LD BC, (N) ; RECUPERE NBRE ELEMENTS
A03D C5 BOUCLE: PUSH BC ; SAUVEGARDE CPT2
A03E DD2AABA0 LD IX, (DEBT) ; INIT POINTEUR
A042 C5 TRI: PUSH BC ; SAUVEGARDE CPT1
A043 DD7E00 LD A, (IX+0)
A046 DD6E01 LD L, (IX+1)
A049 DD6602 LD H, (IX+2)
A04C DD4603 LD B, (IX+3) ; RECUPERE ADRESSES
A04F DD5E04 LD E, (IX+4) ; ET LONGUEURS DES
A052 DD5605 LD D, (IX+5) ; CHAINES DU TABLEAU
A055 E5 PUSH HL
A056 D5 PUSH DE ; SAUVEGARDE ADRESSES
A057 FD7700 LD (IY+0), A
A05A FD7001 LD (IY+1), B ; SAUVEGARDE LONGUEURS
A05D 1A TEST: LD A, (DE) ; COMPARAISON DES
A05E 9E SBC A, (HL) ; DEUX CHAINES
A05F 2818 JR Z, ENCORE ; SI EGALES ALORS ENCORE
A061 FA8FA0 JR M, ECHANGE ; SI SUP. ALORS ECHANGE
A064 D1 RIEN: POP DE ; SINON RIEN
A065 E1 POP HL
A066 DD23 ED: INC IX
A068 DD23 INC IX
A06A DD23 INX IX ; INCREMENTE POINTEUR
A06C C1 POP BC
A06D 0B DEC BC ; DECREMENTATION CPT1
A06E 79 LD A, C
A06F 80 OR B
A070 20D0 JR NZ, TRI
A072 C1 POP BC ; SI CPT1=0 ALORS
A073 0B DEC BC ; DECREMENTE CPT2
A074 79 LD A, C
A075 80 OR B
A076 20C5 JR NZ, BOUCLE ; SI CPT2=0 ALORS
A078 C9 RET ; RETOUR AU BASIC
A079 23 ENCORE: INC HL
A07A FD7E00 LD A, (IY+0)
A07D 3D DEC A ; SI MOT1 TERMINE
A07E 28E4 JR Z, RIEN ; ALORS RIEN
A080 FD7700 LD (IY+0), A
A083 13 INC DE
A084 FD7E01 LD A, (IY+1)
A087 3D DEC A ; SI MOT2 TERMINE
A088 2805 JR Z, ECHANGE ; ALORS ECHANGE
A08A FD7701 LD (IY+1), A
A08D 18CE JR TEST ; SINON RE-TEST
A08F D1 ECHANGE: POP DE
A090 E1 POP HL ; RECUPERE ADRESSES
A091 DD7E03 LD A, (IX+3)
A094 DD4600 LD B, (IX+0)
A097 DD7700 LD (IX+0), A
A09A DD7301 LD (IX+1), E
A09D DD7202 LD (IX+2), D
A0A0 DD7003 LD (IX+3), B
A0A3 DD7504 LD (IX+4), L ; ECHANGE ADRESSES
A0A6 DD7405 LD (IX+5), H ; ET LONGUEURS
A0A9 18BB JR ED ; ON RECOMMENCE
A0AB 0000 DEBT: DB 0, 0 ; DEBUT TABLE
A0AD 0000 N: DB 0, 0 ; NOMBRE D'ELEMENTS
A0AF 0000 LEN: DB 0, 0 ; LONGUEURS CHAINES
END
    
```



10 'PROGRAMME DE DEMONSTRATION	[1626]	310 CLS	[911]
20 MEMORY &9FFF;LOAD"TRI.RSX":CALL	[3777]	320 FOR I=1 TO 100	[326]
&A000:'INSTALLATION DE LA ROUTINE		330 L=INT(RND*B)+1	[1458]
25 DIM T\$(100),B\$(100)	[9611]	340 FOR J=1 TO L	[789]
30 MODE 1:BORDER 26:INK 0,26:INK 1,	[3564]	350 T\$(I)=T\$(I)+CHR\$(65+INT(RND*26)	[1883]
0:INK 2,2:INK 3,6:PAPER 0		)	
40 PEN 2	[548]	360 NEXT J	[370]
50 PRINT" DEMONSTRATION SUR TRI DE	[2822]	370 B\$(I)=T\$(I)	[804]
100 ELEMENTS"		380 NEXT I	[375]
60 PRINT	[361]	390 'TRI BASIC	[489]
70 PRINT:PEN 1	[943]	400 PEN 3	[547]
80 PRINT" L'ORDINATEUR VA GENERER A	[2504]	410 GOSUB 700	[937]
LEATOIREMENT"		420 CALL &BB18:CLS	[1057]
90 PRINT"LES 100 ELEMENTS ALPHABETI	[3548]	430 FOR I=1 TO 99:X=I	[603]
QUES D'UN"		440 FOR J=I+1 TO 100	[1195]
100 PRINT"TABLEAU APPELE T\$(I)."	[2589]	450 IF B\$(X)>B\$(J) THEN X=J	[1072]
110 PRINT	[361]	460 NEXT J	[370]
120 PRINT" APRES AVOIR AFFICHE A L'	[3303]	470 IF X=I THEN 490	[1009]
ECRAN LE"		480 Z#=B\$(I):B\$(I)=B\$(X):B\$(X)=Z#	[2066]
130 PRINT"CONTENU DU TABLEAU AINSI	[2917]	490 NEXT I	[375]
CONSTITUE,"		500 I=1	[423]
140 PRINT"IL ATTENDRA QUE VOUS AYEZ	[3843]	510 FOR L=1 TO 25	[524]
APPUYE SUR"		520 FOR C=2 TO 29 STEP 9	[588]
150 PRINT"UNE TOUCHE POUR COMMENCER	[4300]	530 LOCATE C,L:PRINT B\$(I)	[1649]
LE TRI"		540 I=I+1	[444]
160 PRINT:PEN 3	[941]	550 NEXT C,L	[337]
170 PRINT" DANS UN PREMIER TEMPS,LE	[1766]	560 CALL &BB18	[389]
TRI SERA"		570 'TRI LM	[264]
180 PRINT"EFFECTUE EN BASIC ET L'OR	[2547]	580 PEN 2	[548]
DINATEUR"		590 GOSUB 700	[937]
190 PRINT"AFFICHERA LES ELEMENTS TR	[2597]	600 CALL &BB18:CLS	[1057]
IES A L'ECRAN."		610 !INIT,100:'INITIALISATION NBRE	[3650]
200 PRINT:PEN 2	[938]	D'ELEMENTS	
210 PRINT" PUIS,DANS UN DEUXIEME TE	[2156]	620 !TRI,@T\$(1):'ET TRI DU TABLEAU	[1369]
MPS,LES MEMES"		630 GOSUB 700	[937]
220 PRINT"ELEMENTS SERONT TRIES PAR	[4065]	640 CALL &BB18	[389]
"LA ROUTINE DE"		650 CLS:PEN 1:END	[424]
230 PRINT"TRI EN LANGAGE MACHINE ET	[3080]	660 'COMPTEUR ALEATOIRE	[1550]
AFFICHES"		670 CLEAR INPUT	[184]
240 PRINT"COMME PRECEDEMENT DANS L'	[3986]	680 WHILE INKEY#="" :Z=RND:WEND	[2250]
ORDRE"		690 RETURN	[555]
250 PRINT"APLHABETIQUE."	[1170]	700 'AFFICHAGE TABLEAU	[1364]
260 PRINT:PEN 1	[943]	710 CLS:I=1	[243]
270 PRINT" POUR DEMARRER LES TRIS A	[2734]	720 FOR L=1 TO 25	[524]
PPUYER SUR UNE"		730 FOR C=2 TO 29 STEP 9	[588]
280 PRINT"TOUCHE A CHAQUE ETAPE."	[2408]	740 LOCATE C,L:PRINT T\$(I)	[1851]
290 GOSUB 660	[881]	750 I=I+1	[444]
300 'GENERATION DU TABLEAU	[1412]	760 NEXT C,L	[337]
		770 RETURN	[555]

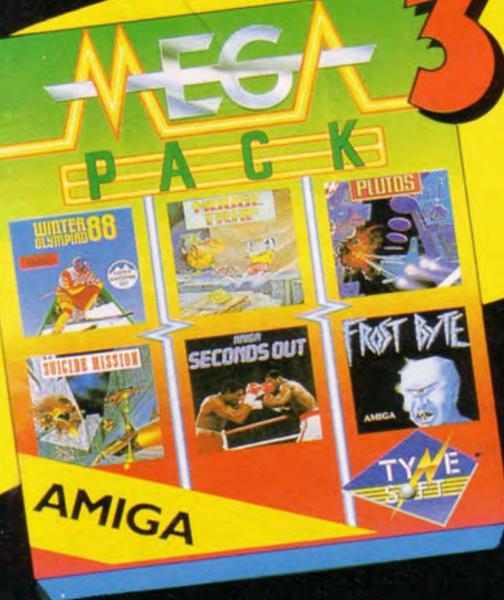
## ADDITIF TECHNIQUE

### Astuce de programmation

La structure de stockage des tableaux en mémoire, permet ici d'éviter toute manipulation de chaînes alphanumériques. En effet, pour un tableau  $T$(N)$ , la connaissance d'une seule adresse (passée comme paramètre par le basic à l'appel de la routine) suffit pour connaître toutes les chaînes de  $T$(N)$ . C'est l'adresse de début de table appelée DEBT.

Adresse	DEBT	DEBT+1	DEBT+2	DEBT+3	DEBT+4...
Contenu (hexa)	5	06	54	3	18
	Longueur de la chaîne T\$(0)		Adresse réelle de la chaîne T\$(0)		Longueur de la chaîne T\$(1)
	Données relatives à T\$(0)			Données relatives à T\$(1)	
Adresse	&5406	&5407	&5408	&5409	&540A
Contenu (hexa)	53	41	4C	55	54
Contenu (ASCII)	S	A	L	U	T

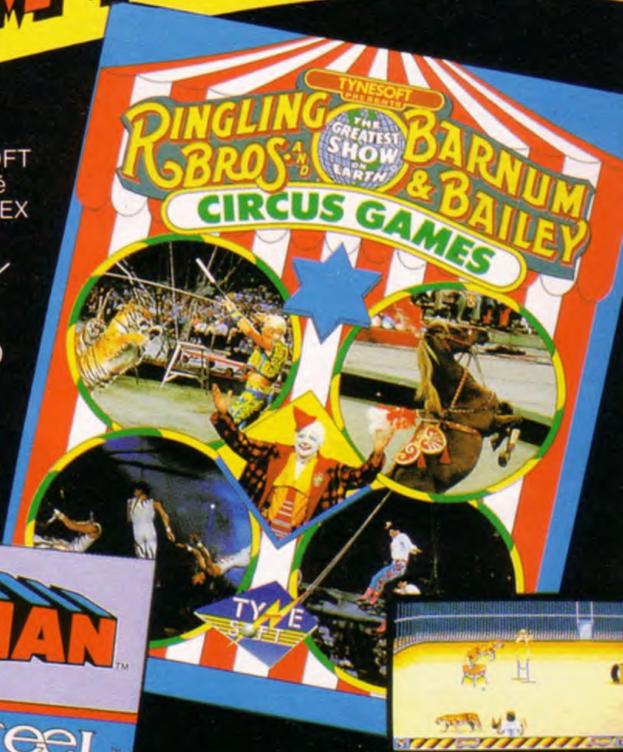
# 3 NEW BLOCKBUSTERS FROM TYNESOFT!



Distribué par UBI SOFT  
1, voie Félix Eboué  
94021 CRETEIL CEDEX



Tel. (1) 48 98 99 00



Disponible sur ST et Amiga.



SUPERMAN et CIRCUS GAMES disponibles sur ST, Amiga, PC, Amstrad, C64, Spectrum.



TYNE SOFT  
COMPUTER SOFTWARE  
Address: Industrial Estate, Blydenon,  
Tyne & Wear NE21 4TE. Tel. (091) 414 4611

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

# OPERATION

# WOLF



REVENDEURS EXCEPTIONNELLES  
 BENEVOLEZ DE CONDITI... COMMANDEZ DIRECTEMENT  
 POUR LA M... SFMI 92 94 36 00  
 L'EDITEUR VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS  
 BP 114 06361



# ocean

Une recreation parfaite du Numéro 1  
 des jeux d'arcade au palmarès 1988  
 — 6 niveaux d'action palpitante s'animent  
 sur l'écran de votre micro-ordinateur. Seul un  
 tir précis et rapide vous permettra de vous  
 acquitter de cette mission qui vos entraine  
 dans des jungles étouffantes et des forteresses



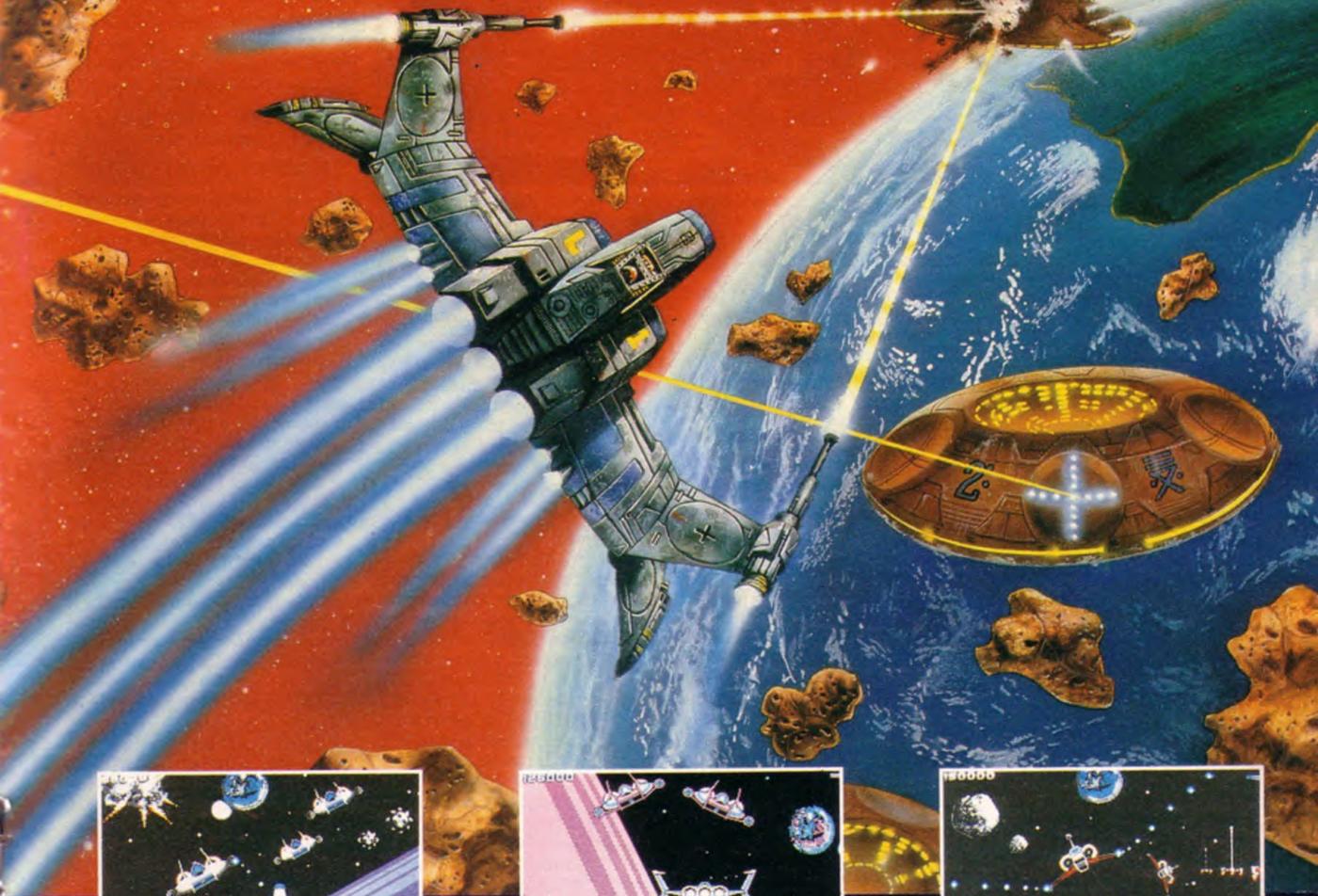
ennemis et dans laquelle vous  
 tentez de délivrer les prisonniers et  
 d'assurer leur evasion. Vous y retrouverez  
 toutes les caractéristiques du jeu d'arcade  
 original — réapprovisionnement du chargeur,  
 bouteilles d'énergie, munitions cachées, grena-  
 des à fusées et bien d'autres choses encore.

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



# 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

# NEBULUS

(Hewson)

**Harcelé de tous côtés par des monstres insolites, notre étrange têtard parviendra-t-il à détruire huit tours redoutables en grimpant au dernier étage de chacune d'entre elles ? Certes oui, simple question de méthode...**

## Tour n°1 (Realm of the eyes)

Allez à droite, prendre la porte, éviter l'œil, prendre l'ascenseur, attendre le machin, rentrer par la porte lorsqu'il apparaît, monter par l'ascenseur qui est à côté, monter au niveau suivant par un autre ascenseur, aller à gauche, détruire le mur de pierres et la boule, monter les escaliers glissants en même temps que l'œil, prendre la porte, détruire la boule qui s'y trouve, prendre l'ascenseur qui vous conduit très haut dans la tour, éviter la dénivellation située à gauche, détruire la boule, éviter l'œil, prendre l'ascenseur situé sur trois fausses pierres lorsque la bulle atteint l'extrême gauche de sa trajectoire, sauter à droite arrivé au prochain niveau, rentrer par la porte la plus proche, aller à gauche jusqu'au prochain ascenseur, attendre que l'œil disparaisse, rentrer par la porte, à droite de celle-ci se trouve l'entrée finale de la tour, y pénétrer et enclencher sa destruction.



## Tour n°2 (Realm of the robots)

Allez à gauche en évitant les deux trous, prendre l'ascenseur et sauter sur le suivant lorsque le robot le permet, monter lorsque le machin apparaît, prendre la porte et monter sans s'arrêter les escaliers glissants, prendre l'ascenseur en prenant garde à l'œil, attendre à nouveau l'apparition d'un machin, rentrer par la porte, aller à gauche, sauter vers l'ascenseur au moment où le robot descend, arrivée sur les pierres glissantes, se diriger à gauche et prendre un autre ascenseur, entrer par la porte la plus proche, attention au robot, prendre l'ascenseur jusqu'au niveau suivant, attendre que le premier des robots se dirige vers la droite, monter au premier bloc de pierres, attendre que le deuxième robot passe et monter tout en haut, une pierre disparaît laissant le chemin libre vers l'ascenseur, se laisser tomber au moment où le robot s'éloigne, monter ensuite jusqu'à la porte finale.

## Tour n°3 (Trap of tricks)

Allez à gauche, détruire la boule, prendre la porte et monter dans l'ascenseur, attendre le machin, se laisser toucher par celui-ci afin de choir au niveau inférieur, détruire la boule, aller à droite, prendre l'ascenseur, prendre la porte, prendre de nouveau l'ascenseur, aller à gauche,

prendre encore l'ascenseur, aller à gauche et rester sur la deuxième marche de l'escalier, attendre le passage de la tête de mort, continuer la montée, détruire le mur de pierres, se laisser tomber, remonter par l'ascenseur, attendre que la tête de mort soit à une extrémité, prendre la porte, se diriger rapidement à gauche et prendre la porte s'y trouvant, prendre l'ascenseur jusqu'à la porte finale.

## Tour n°4 (Slippery slide)

Allez à droite, sauter pour éviter les deux robots, attendre sur l'ascenseur l'apparition d'un machin, monter au niveau suivant, détruire le mur situé à droite, à présent sur des pierres glissantes détruire un second mur de pierres, continuer jusqu'à l'ascenseur, monter au niveau suivant, prendre la porte, sauter à gauche, prendre l'autre porte, prendre l'ascenseur, descendre l'escalier et prendre la porte, détruire la boule, aller à l'extrême gauche, détruire le mur, retourner sur ses pas après avoir grimpé l'escalier, détruire le mur se trouvant sur l'ascenseur, se laisser tomber sur ce dernier et monter, détruire la boule, aller à droite et prendre l'ascenseur, attention au robot du niveau supérieur, aller à gauche, attendre que le robot se dirige vers la gauche, sauter à gauche pour tomber, prendre la porte, monter l'escalier en prenant garde aux robots, éviter la fausse pierre,

détruire la sphère de l'ascenseur et prendre celui-ci, se laisser tomber sur la dénivellation située à droite au moment où les boules s'éloignent, détruire les boules, se diriger à l'extrême droite en évitant les fausses pierres, attendre qu'un machin vous pousse au niveau inférieur, se laisser tomber sur la droite, prendre l'ascenseur jusqu'à la porte finale.

## Tour n°5 (Broken path)

Prendre l'ascenseur, descendre à l'arrêt puis remonter jusqu'au niveau supérieur, détruire la boule, aller à gauche, se laisser tomber puis détruire l'autre boule, avancer et détruire le mur, continuer et tomber au niveau inférieur, prendre l'ascenseur et monter l'escalier, entrer par la porte, continuer de monter jusqu'à un autre ascenseur, le prendre, sauter à droite en prenant garde à l'œil, sauter trois pierres et se laisser tomber sur l'un des ascenseurs. Tirer sur le mur situé de l'autre côté et sauter à droite, répéter le processus et se laisser tomber sur l'ascenseur, le prendre et aller à gauche, sauter les trous en évitant l'œil, détruire le mur, sauter à droite et se laisser tomber en prenant garde à l'œil, prendre l'ascenseur, sauter à gauche, avancer en évitant l'œil, passer la dénivellation, tomber sur l'ascenseur, le prendre pour atteindre le niveau suivant, aller à gauche et attendre qu'un machin vous envoie au niveau inférieur, aller à gauche en même temps que l'œil, prendre l'ascenseur après les pierres glissantes, prendre la porte, de l'autre côté se trouve un escalier et plusieurs portes, prendre la dernière, prendre l'escalier jusqu'à la troisième porte et examiner le sens de l'œil : s'il va à gauche, s'introduire par le passage et prendre l'ascenseur. S'il va à droite, le suivre, sauter sur l'ascenseur, monter au niveau suivant, détruire les deux boules, avancer à gauche en évitant l'œil, prendre l'ascenseur jusqu'à la porte finale.

## Tour n°6 (Skimmers delight)

Aller à droite, prendre l'ascenseur, aller à droite, éviter le trou et se laisser tomber après avoir évité les deux robots, aller à gauche, détruire le mur de l'ascenseur, aller à droite et prendre l'ascenseur, tirer à droite et sauter dans le même sens, prendre l'ascenseur, aller à droite, détruire le mur et revenir à l'ascenseur, descendre, aller à droite (retour au point de départ), prendre l'ascenseur, se laisser tomber sur le suivant, le prendre jusqu'au prochain niveau, aller à droite, prendre la première porte, aller à gauche et monter les escaliers, après avoir dépassé le robot, prendre l'ascenseur de l'autre côté de la porte, de sa position maximum sauter à droite : quatre pierres disparaissent libérant l'accès à deux ascenseurs, prendre celui de droite, aller à droite et détruire le mur, retourner à l'ascenseur et descendre, prendre l'autre ascenseur, aller à droite et prendre l'ascenseur

menant à trois robots, les éviter pour atteindre un ascenseur, le prendre et sauter à droite au moment où le robot descend, une petite escalade et hop ! La fin de la tour.

## Tour n°7 (The nasty one)

Monter à droite, arrivé sur une fausse pierre se laisser tomber sur l'ascenseur, le prendre jusqu'à une plateforme, aller à droite et prendre l'ascenseur menant à un mur, le détruire, prendre le premier ascenseur, aller à droite et tomber au niveau inférieur, rejoindre l'ascenseur non encore utilisé (attention à la tête de mort), prendre cet ascenseur, continuer à droite, détruire le mur de l'ascenseur, le prendre ainsi que les deux suivants jusqu'à une plateforme où se trouvent deux têtes de mort, les esquiver et prendre un autre ascenseur, attendre qu'une tête de mort passe, la suivre prudemment jusqu'à un ascenseur qu'il faut prendre, éviter la tête de mort du nouveau niveau et pren-

dre le troisième des quatre ascenseurs, aller à l'extrême droite, faire disparaître la fausse pierre, prendre les autres ascenseurs et réitérer l'opération, reprendre le premier ascenseur, aller à gauche, prendre l'ascenseur menant à la porte finale.

## Tour n°8 (Edge of doom)

Eviter les robots, prendre l'ascenseur, aller à gauche, détruire toutes les boules, attendre l'arrivée d'un machin, aller à droite et détruire le mur, aller à gauche, traverser la porte jusqu'à une plateforme, aller sur la ligne séparant la troisième et la quatrième dalle, attendre l'apparition d'un machin, juste avant le choc se diriger à gauche, la quatrième dalle disparaît, le machin vous fait chuter sur un ascenseur qu'il faut prendre, prendre la porte, éviter les quatre robots de l'autre côté, prendre l'ascenseur, se diriger à gauche en sautant de pierre en pierre (vous venez de franchir l'endroit le plus difficile), prendre l'ascen-

seur, détruire le mur de l'autre ascenseur, prendre la porte, se diriger à gauche et prendre le tunnel, à sa sortie, aller à droite détruire le mur de l'ascenseur, revenir sur ses pas, dépasser la deuxième porte (sans entrer), sauter à gauche pour tomber sur l'ascenseur dont on a préalablement détruit le mur, prendre cet ascenseur jusqu'en fin de course, aller à gauche, détruire le mur, revenir à droite, après un tour complet prendre l'ascenseur situé en dessous d'un trou, aller à gauche où l'on fait une chute, détruire le mur de l'autre ascenseur, prendre ce dernier, prendre l'escalier en évitant les robots, prendre la porte et à sa sortie, détruire le mur situé à droite, monter les escaliers et se laisser tomber, aller à gauche en sautant de pierre en pierre, détruire le mur de l'ascenseur, revenir en arrière et traverser le tunnel, prendre l'ascenseur dont on a détruit le mur et... le cauchemar se termine. Vous voilà devenu un as du joystick !

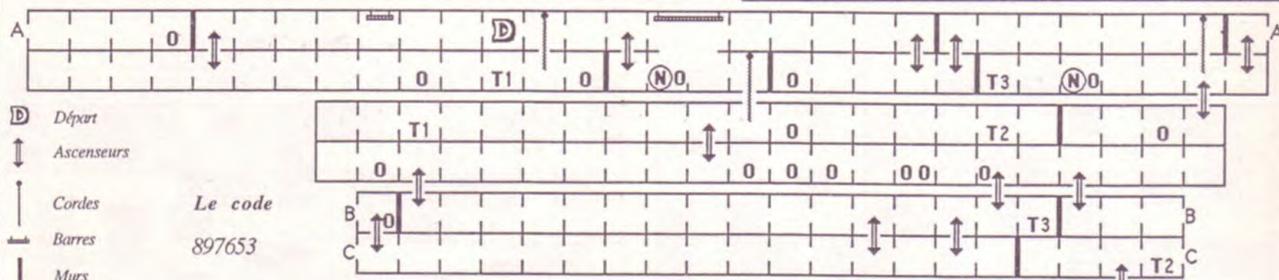
Diego Prados Carrasquilla

# FREDDY HARDEST II

(Imagine)

Plan des quatre étages de la base ennemie, plus les codes (et non les âges) des capitaines, offerts gracieusement à notre héroïque blondinet.

Santi ("The hardest")



Le code

897653

### Les ordinateurs

- Contiennent les codes des capitaines des 4 vaisseaux.
- Déclenchent le système d'hyper espace.
- Il faut déposer en NO, les cellules nucléaires N trouvées dans les couloirs.

### La solution

- Trouver les 4 codes (AURAX, FENIX, ARTEX et BORAX).
- Déclencher les 4 systèmes hyper espace.
- Déposer les 4 cellules et les activer.
- Filer aux vaisseaux.

D Green Red White Blue D  
V V V V V

- V Vaisseaux
- O Ordinateurs
- NO Cases cellules nucléaires + Ordinateurs
- T1 Tunnels téléporteurs
- T2 Tunnels téléporteurs
- T3 Tunnels téléporteurs

# Jeux

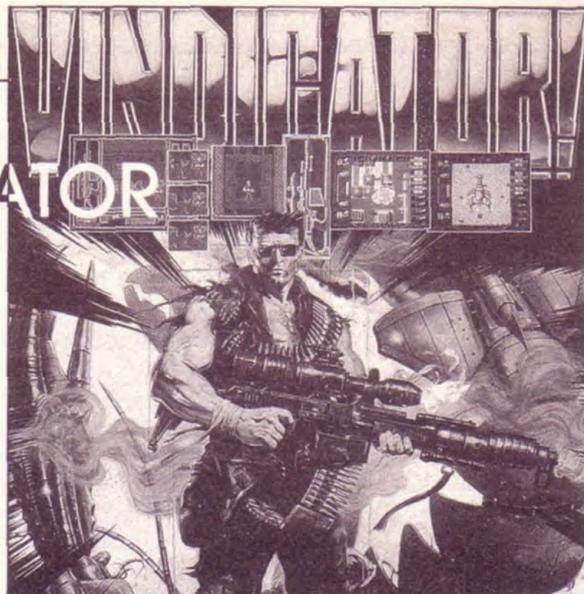
Help

## THE VINDICATOR

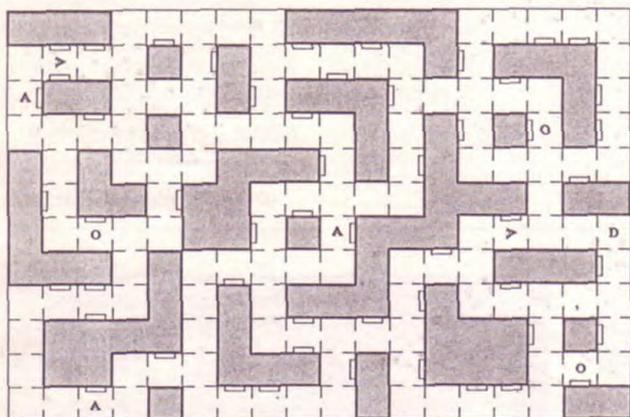
(Imagine)

Pour notre gros ba-  
lèze super armé,  
voici les plans des  
quatre étages du  
complexe martien  
ainsi que les codes  
d'accès aux sec-  
tions.

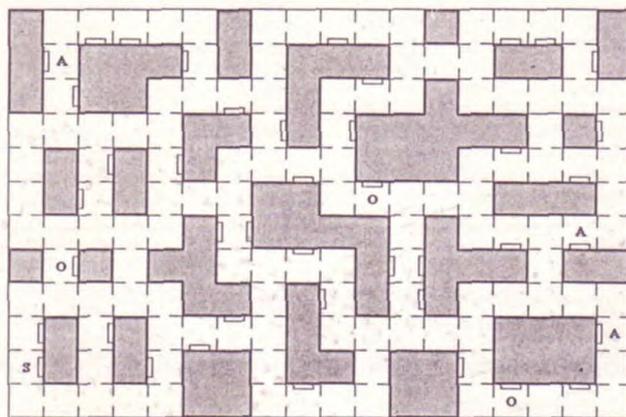
Thibault Bouchette



1er étage



2ème étage



D : Départ

O : Ordinateurs

A : Ascenseurs

S : Sortie

(2ème étage)

### Solution des anagrammes

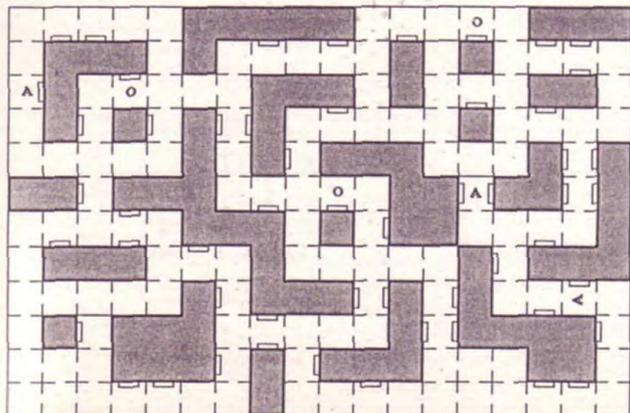
Simon Butler	Andrew Deakin	Dawn Drake
Jonathan Dunn	James Higgins	Ivan Horn
Paul Hughes	Mark Jones	Mike Lamb
Martin McDonald	John Meehan	Rocky Ming
Paul Owens	Kane Valentine	

En possession des 12 parties de la bombe, se rendre à la sortie située au niveau 2.

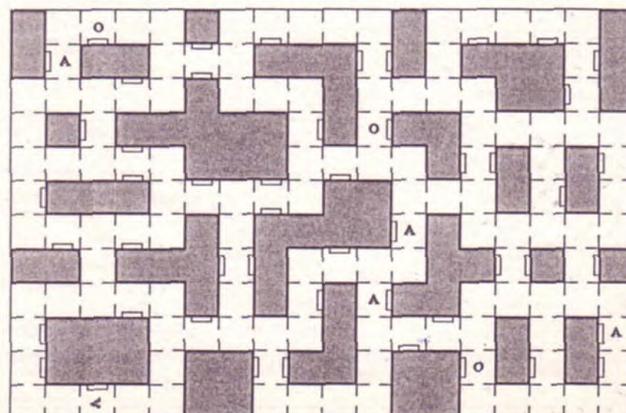
### Codes d'accès

section 2 (la terre désolée) - OPPENHEIMER  
section 3 (les catacombes) - ENOLAGAY

3ème étage



4ème étage



# GARANTIE DES POKES

```

10 *****
20 * DEEP STRIKE *
30 * Mun. & bombard. *
40 * illimites *
50 * Avion blinde *
55 * par Eric Leguebe *
60 *****
70 MEMORY 5600
80 MODE 1:LOCATE 15,1:PEN 3:PRINT"DEEP STRI
KE":LOCATE 15,3:PEN 1:PRINT:PRINT"1 : nivea
u reel":PRINT"2 : bombardiers illimites":PR
INT"3 : avion blinde":PRINT"4 : munitions i
llimites"
90 PRINT"5 : bombardiers illimites, avion b
linde":PRINT"6 : bombardiers, munitions ill
imites":PRINT"7 : avion blinde, munitions i
llimites":PRINT"8 : bombardiers, munitions
illimites, avion blinde"
100 PRINT:PRINT:PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX " :a
110 IF a<1 OR a>8 THEN 80
120 LOAD"dopic
130 MODE 1:BORDER 0:INK 0,18:INK 1,26:INK 2
,6:INK 3,2
140 OUT &BC00,1:OUT &BD00,32
150 OUT &BC00,2:OUT &BD00,42
160 OUT &BC00,6:OUT &BD00,24
170 CALL 32768:LOAD"frame",&9E00:LOAD"deep,
bin":LOAD"tables",&C700:LOAD"hillis",&CE00:L
OAD"moved":LOAD"graphics",&D600
180 IF a=2 OR a=5 OR a=6 OR a=8 THEN POKE &
5729,0
190 IF a=3 OR a=5 OR a>6 THEN POKE &57D2,0:
POKE &57D3,0
200 IF a=4 OR a>5 THEN POKE &562C,0:POKE &5
61B,0
210 POKE &7055,0:CALL &8600

```

```

10 *****
20 * THE LIVING DAYLIGHTS *
30 * Invincibilite! *
40 * 007 disquette par *
50 * Jean-Francois Lacou *
60 *****
70 MODE 1
80 FOR n=&9000 TO &9105
90 READ a$:a=VAL("&"+a$):POKE n,a:sum=sum+a
100 NEXT:FOR l=1 TO 8:READ a$:lev(l)=VAL("&"+
a$):NEXT
110 IF sum<>74DD THEN PRINT CHR$(7):"Erreur
dans les datas!!!":END
120 INPUT"INVINCIBILITE (O/N) ":a$:IF UPPER$
(a$)="N" THEN POKE &9038,&d
130 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-8) ":l:IF l<1 O
R l>8 THEN 130 ELSE POKE &904B,lev(l)
140 PRINT"Inserez la disquette 007 et presse
z une touche...":CALL &8B06
150 CALL &9000:CPM
160 DATA 21,0C,90,06,89,7E,EE,7A,77,23,10,F9
170 DATA 6C,6B,74,7F,B7,2D,EA,40,7A,FA,84,7C
180 DATA B2,84,7E,52,1A,84,9F,5A,7E,D5,48,7A
190 DATA FA,5B,7A,FA,4E,6C,6B,74,7F,B7,19,EA
200 DATA 6C,73,74,7F,B7,2D,EA,44,7A,48,97,FA
210 DATA 6C,73,74,7F,B7,19,EA,6C,7D,74,7B,B7
220 DATA 2D,EA,44,79,48,5D,FB,6C,7D,74,7B,B7
230 DATA 19,EA,B3,64,7A,5B,7A,FA,A5,1A,EA,B3
240 DATA 1C,BC,7D,64,7A,5B,7A,FA,A5,16,EA,B3
250 DATA 34,BC,7D,64,7A,6C,68,5B,7A,C1,A5,00
260 DATA EA,B3,28,BC,7D,6C,7A,74,3B,B7,2D,EA
270 DATA 5B,7A,FA,7C,85,04,94,5D,0D,59,6A,83
280 DATA 6C,6B,74,7F,B7,19,EA,6C,7D,74,7B,B7
290 DATA 2D,EA,5B,CE,EA,6B,7A,FA,7B,29,7A,97
300 DATA CA,6C,7A,74,3B,B7,19,EA,B7,15,EA,B3
310 DATA 5B,6B,7B,7C,3B,04,94,5D,0D,20,C1,59
320 DATA 6A,8D,89,62,84,23,26,38,2C,20,66,6A
330 DATA 0A,6A,66,60,07,64,00,62,74,73,07,69
340 DATA 72,6B,38,2C,2A,71,6E,71,62,07,66,6A
350 DATA 74,73,75,66,63,07,16,17,17,07,02,38
360 DATA 2C,34,64,68,69,74,62,75,71,62,7D,07
370 DATA 64,62,07,63,6E,74,6C,09,09,7A,7B
380 DATA 78,79,7E,7F,7C,7D,00,00,00,00,00

```

# QUESTIONS ...

— Dans V, comment poser les bombes ?

— Dans Mission Elevator, que signifient les deux nombres communiqués par le barman lorsque l'on commande du whisky ?

— Dans Conspiration, quelles phrases faut-il entrer pour provoquer le coup de téléphone au début du jeu ?

— Dans Rambo II et Combat School, des programmes de vies infinies ou d'énergie infinie seraient les bienvenus ! D'avance, merci.

**Fabrice Louche**  
Dans The Hunt for the Red October, comment faire pour lire la page 3 du "reuter's report" ? J'ai réussi à m'en débarrasser jusqu'aux alentours de 23 h 30. A ce moment,

**A Franck Deschamp, Pascal et Nicolas Fremont**  
(N°37 — Le Passager du Temps et Legend of Kage)  
À ma connaissance, il n'y a aucun livre dans les toilettes, mais un indice que l'on obtient en s'asseyant sur le trône (écrire "assis"). Une blouse et la porte apparaîtront. La

quoique je fasse, je retrouve toujours ce rapport. Aidez-moi !

**Megalo**  
S.O.S aux lecteurs ayant résolu Mandragore. Que faut-il faire après avoir visité toutes les salles du premier donjon ?

**Nicolas Savinel**  
— Dans Frank Bruno Boxing, je n'arrive pas à "passer" le

blouse soulevée révèle le message 3=4, utile pour l'ordinateur.

Pour déclencher le court-circuit de la deuxième salle, taper les commandes : Fouille (ou examine) poche, prendre pièce, éteindre lumière, dévisser ampoule, pose pièce dans la douille, allume lumière et le tour est joué. J'en profite au passage pour vous signaler que l'inspection approfondie de la salle révélera la présence d'une pile et d'une torche.

Par un suprême effort (et l'acquisition de vies infinies), je suis parvenu au second tableau de Legend of Kage. Il faut traverser le jeu de droite à gauche en tuant le plus

boxeur italien Ravioli Mafiosi. Quel code permet de passer au boxeur suivant ?

— Dans Rambo II, je ne comprends pas ce qu'il faut faire. J'ai réussi à rentrer dans l'hélicoptère et le lance-fusée s'est ajouté à mes armes ; Game Over est apparu sur l'écran. Que faut-il faire ?

**Benjamin Brechon**  
Help ! Je suis littéralement paumé dans Platoon (PC 1512). Je trouve les explosifs et ça s'arrête là. Donnez-moi s'il vous plaît une solution pour finir au moins le premier tableau.

**F. M.**

possible d'ennemis sans se faire descendre. Lorsqu'il n'est plus possible d'aller dans cette direction, aller vers la droite en observant les branches des arbres. Sur l'une d'entre elles est accrochée une espèce de boule rouge ; placer dessus le personnage. Force gesticulations et danses du ventre permettent alors de déclencher le mécanisme tuant tout ennemi situé à proximité. Ce pouvoir ne dure hélas que

— Quelqu'un aurait-il une solution pour Lord of the Ring part one ?

**Laurent S.**

quelques secondes. Etre à l'extrême gauche en possession d'un maximum de points autorise le passage au second tableau. Les vies infinies s'avèrent plus que nécessaires.

**D.D.T.**

**A Laurent S.**  
(N°38 — Fer et Flamme)

Pour parler au passants (ils n'apportent rien) : d'abord les saluer ("bonjour"), éviter menaces ou insultes et ne pas se présenter comme guerrier ou voleur. Le magicien du Nord est dans le château au deuxième étage du donjon. Un des rubis de Tanaris se trouve dans le palais de Dord et un médaillon de Calaan dans l'église. Pour tuer le Golem Targor, il faut être un guerrier nanti d'au moins vingt points de force et de dextérité. Ne pas oublier le programme et le plan de Thulynthe figurant dans le n°37 d'Am-Mag.

**Stéphane Solal**

# ... REPONSES

# 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

# 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 qu'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 envoûtant, une des meilleures réalisations de U.S. Gold. A ne pas manquer." *Sinclair User*.

**GAUNTLET II™** ... "Une des meilleurs conversions jamais réalisée." *C. & V.G.*

**ROLLING THUNDER™** ... "Un excellent jeu, plein de suspense et possède une extra-ordinaire jouabilité. A ne pas manquer." *CCI*

**CALIFORNIA GAMES™** ... "Tout simplement le summum des simulations sportives sur micro." *Zzap 64*

# WORLD BEATERS

REVENDEURS  
BENEFICIAIRES  
POUR LA FIN DE L'ANNEE - COMMANDER DIRECTEMENT  
CHEZ L'EDITEUR - SFMI 82 94 36 00  
BP 114 06556 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS

## 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 N°1,  
Zac de Mousquettes, 9740  
Châteauneuf de Crans  
France

# Jeux

Test

**Août 1944. Un convoi transportant les plus grandes œuvres d'art de France attend à la gare de Metz pour partir vers Berlin. Vous, Pierre Lefeu, devez vous en emparer et le ramener sur les lignes alliées.**



Editeur : Accolade/E.A.  
Genre : simulation/aventure  
Intérêt : ★★  
Graphisme : ★★  
Difficulté : ★★  
Appréciation : ★★  
Machine : CPC

**M**etz, 1 h du matin. Un croissant de lune luit dans le ciel noir. Pierre Lefeu, accompagné de Le Duc, doit s'emparer du train. "Couvre-moi" chuchote

Le Duc avant de s'engager sur les rails afin de libérer la voie. Des gardes ne cessent de tirer depuis les fenêtres de la gare. La sueur au front, les doigts tétanisés sur la détente de la mitraillette, Pierre arrose sans relâche la façade grisâtre de la bâtisse.

À 1 h 22, le train appartient à la Résistance. Après un coup d'œil rapide dans la cabine, Lefeu desserre le frein et l'accélérateur vers lui. Dans un bruit infernal de vapeur et de crissements métalliques, la machine démarre.

À peine le convoi s'est-il ébranlé que déjà la force aérienne ennemie attaque, au risque de détruire la précieuse cargaison. La locomotive prend ensuite sa vitesse de croisière. Lefeu remarque, sans véritablement y prêter attention, le décor sombre, les ruines noirâtres, les reflets bleutés de la lune sur les arbres, tant il se concentre sur les commandes de la machine et sur les éventuelles apparitions de l'ennemi.

Le visage noirci, les lunettes mouchetées d'escarbilles, Le Duc signale la présence d'une gare à neuf kilomètres. C'est celle d'Anjou. Déjà, Pierre pense à l'aide qu'il demandera par télégraphe.

1 h 56. Même scène que celle de Metz, Pierre couvre Le Duc.

Les ordres sont simples : attaquer St Juré. Les Allemands ont appris que les alliés sont à Rivière, destination du convoi.

Le Duc s'assombrit, le pont sur lequel ils doivent passer ne sera entre les mains de la Résistance que dans une heure, et il ne faut que la moitié de ce temps pour y parvenir. Pierre réfléchit au quart de tour ; il active l'accélérateur à une vitesse minimum. Une vague de chasseurs s'abat sur le train, le convoi est touché à plusieurs endroits, cependant il continue. Un coup d'œil sur la carte permet de savoir qu'outre Rivière, Sorel est aux mains des alliés. La joie envahit les deux compagnons. Il ne leur reste que St Juré. Ils parviennent sur le pont après l'attaque : la mission se déroule à merveille. La Marseillaise résonne dans leur tête alors qu'elle éclate en mille sons quand ils pénètrent à Rivière.

## Il nous manque le jeu

Pierre Lefeu, c'est vous ; Le Duc, c'est l'ordinateur. L'action se passe en pleine nuit ce qui explique le décor gris. Je me pose cependant une question : la France était-elle si désertique à cette époque ?



Editeur : Gremlin Graphics  
Genre : arcade/aventure  
Graphisme : ★★★★★  
Difficulté : ★★★★★  
Intérêt : ★★★★★  
Appréciation : ★★★★★  
Machine : CPC

**U**ne vague d'envahisseurs menace Albion : vous allez devoir unir tous les petits royaumes qui la composent sous votre bannière, en tant qu'Ard-Righ. Vous pourrez alors repousser ces attaquants sauvages.

Mais pour réunir tout ce monde, il vous faut retrouver les trésors sacrés dont le possesseur sera seul reconnu comme chef du royaume d'Albion. Or, seul votre conseiller Merdyn sait où ils sont cachés. Mais celui-ci a disparu et seule Nimue, son apprenti, sait où il est. Vous me suivez ? Là où vous allez rire, c'est que Nimue a disparu elle aussi. Ou plutôt, elle a été enlevée par votre malfaisante demi-sœur, Morgause, qui espérerait bien diriger elle aussi le royaume d'Albion.

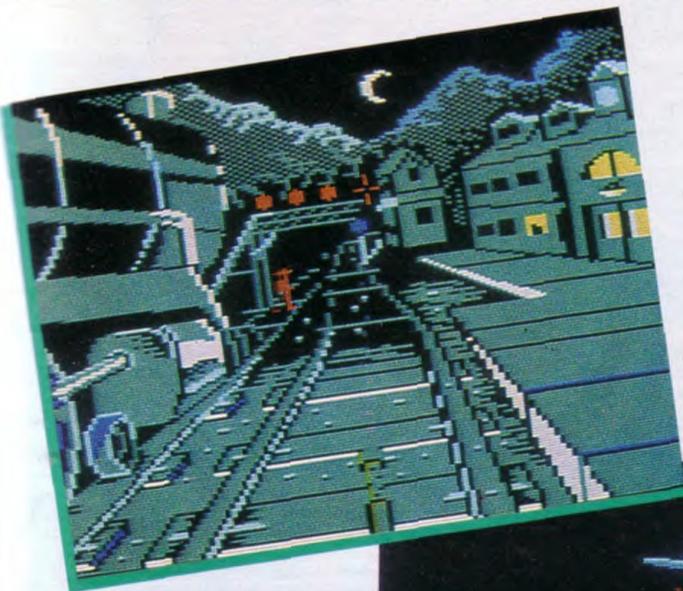
Donc, si vous avez bien suivi, vous aurez compris que vous devez aller à la forteresse de Morgause libérer Nimue qui vous dira où est Merdyn qui vous dira où sont les trésors qui vous permettront d'unifier Albion, de la diriger et de repousser les envahisseurs. Dis, monsieur Gremlin, tu pourrais pas les faire un peu plus simples, tes histoires ?

## Notice, ou pas d'ascenseur

Bon, trois tubes d'aspirine plus tard, vous vous retrouvez dans la forteresse mentionnée ci-dessus. Vous devez trouver bien sûr Nimue, mais aussi les divers Runes cachés ici et là et qui, une fois rassemblés, vous permettront de quitter l'enfer du château de Morgause.

Ces Runes se présentent sous la forme d'objets bizarroïdes qui vous rapporteront des points si vous les avez. De même, d'autres objets vous feront remonter votre niveau d'énergie au maximum. En effet, celui-ci baisse lors-

**Encore un jeu qui flatte votre ego : vous êtes Artura, héros de l'histoire et, accessoirement, fils de Pendragon. Votre but est de sauver le royaume d'Albion, que l'on nomme aujourd'hui les Iles Britanniques. Vous vous retrouvez pour cela au V<sup>e</sup> siècle de notre ère.**



Le paysage défilant le long des rails est d'un lugubre... On ne peut vraiment dire que *The Train* soit une simulation, mais le côté mission est très palpitant. La conduite de la locomotive est si simple qu'on ne vérifie de temps en temps les cadrans que pour se rassurer. Pour l'eau, le charbon, il suffit de stopper dans une gare... et d'en repartir avec des renseignements. À chaque arrêt, vous avez la



possibilité non seulement d'accéder à certains messages allemands mais également d'obtenir les ordres de la Résistance, l'heure des prochaines attaques alliées, etc. On regrettera le fait d'avoir un seul indice à la fois. Mais cela ne gêne pas la bonne marche de l'aventure. Le graphisme des gares, des ponts et des avions est réussi. Les vues avant et arrière du convoi, le défilement du paysage pèchent par un peu trop de simplicité. Parcourant l'Est de la France en pleine nuit, il ne faut donc pas rechercher des couleurs chatoyantes. Or

quelle joie de voir la cabine rougeoyer lorsqu'on ouvre la porte du foyer afin de mettre du charbon. Le son nous fait regretter le silence de TGV. Il manque le tacatac lancinant des rails. Après un certain temps, on constatera qu'il n'est pas si aisé d'arriver à bon port sans y mêler un peu de stratégie. On peut, dès le départ, choisir le niveau de difficulté — il y en a trois —, puis en manœuvrant correctement, on parvient à changer de voie au passage d'un aiguillage. L'heure étant indiquée, cela rajoute un élément non négligeable pour le jeu qui devient parfois une vraie course contre la montre. Pour revivre cette page d'histoire, ce soft est prêt à l'emploi. De plus, être en vie en bout de parcours n'est pas suffisant : encore faut-il que la précieuse cargaison arrive totalement intacte à bon port.

**Martial**



que vous êtes touché par une des créatures d'Artura. Votre énergie est représentée par une sorte de corde qui diminue de droite à gauche. Cette corde est située en bas de l'écran. À côté, vous trouvez votre score écrit en très gros, qui augmente chaque fois que vous détruisez une créature ou que vous trouvez un objet.

### Tas d'armes ou groupe hachettes

Pour détruire ces ennemis, vous disposez de hachettes,

de style armes indiennes, en quantités illimitées. Les gardes de Morgause ne seront détruits que s'ils sont touchés quatre fois, mais ils vous rapporteront dix points. Quant aux bêtes rampantes et volantes, elles meurent au premier coup de hachette mais ne vous font gagner qu'un point. Il existe d'autres personnages parfois plus résistants ou armés, à vous de les découvrir.

Vous disposez de huit directions pour vous déplacer et de quatre directions de tir seulement. Vos hachettes ne défiant pas la loi de la gravité, si vous les tirez en l'air, elles vous retomberont dessus. Rassurez-vous, elles ne vous feront pas de mal (ce n'est donc pas un bon moyen de se suicider). De même, si vous tirez droit devant vous, elles finiront par descendre au bout d'une certaine distance. Vous pourrez ainsi toucher les sortes de fourmis rampantes qui hantent les couloirs du château, ainsi que les araignées.

### Ovni ou bêtes volantes non identifiées

Quant aux oiseaux, vous devrez sauter en l'air pour tirer au bon moment ou bien attendre qu'ils fassent des piqués. Dans l'ensemble, les bêtes volantes et les rampantes ne sont pas faciles à atteindre (vous pouvez utiliser Baygon jaune et Baygon vert).

Surveillez bien votre niveau d'énergie, car celui-ci baisse quand vous trouvez à certains endroits qui ne sont pas indiqués. Pour passer d'un couloir à l'autre du château, vous utilisez des portes transparentes marquées par des colonnes.

Les graphismes d'Artura sont particulièrement précis et agréables, ressemblant à *Dun Darach* ou *Thundercats*. Le scrolling est lui aussi bien réalisé et réaliste. Par contre, le jeu manque cruellement de bruitages, à part les quelques cris poussés par les gardes lorsqu'ils explosent dans un flot de sang du plus pur style *Rambo III* (violent, quoi). À noter la notice terriblement succincte et compliquée. Celle-ci nécessite plusieurs relectures avant compréhension, ce qui est plutôt désagréable. Dans l'ensemble, Artura reste un bon jeu bien réalisé et dont la bonne difficulté (la forteresse est grande !) permet de longues heures de jeu. Pour amateurs de jeux d'arcade/aventure.

**Guillaume Courtois**



# AMSTRAD PRO

## LES SCANNERS DE MAIN

# DES IMAGES POUR LE PC

Mieux organiser son poste informatique est le meilleur cadeau que l'on puisse s'offrir pour les fêtes de fin d'année. Le cadeau dont les utilisateurs d'Amstrad PC rêvent volontiers sont les outils qui permettent d'incorporer des images de façon automatisée.



lui-même sur l'entrée-sortie offerte par la carte, et la mise en œuvre d'un logiciel. Pour avoir le meilleur confort la présence d'une souris est requise. En sortie du système, il est recommandé de disposer d'un écran graphique haute définition, pour une bonne visualisation, et d'une imprimante de belle qualité. Les scanners à main actuels fonctionnent aussi sur des définitions inférieures, CGA couleurs ou Hercules monochrome ; l'imprimante matricielle de base — huit aiguilles — permet en qualité courrier des traductions imprimées acceptables des images scannées.

L'utilisateur doit être averti que sa déception sera d'autant plus grande qu'il utilise, en sortie, un écran ou une imprimante de bas de gamme. La différence de restitution des très grandes entre un écran CGA, très médiocre, et un écran Hercules ou EGA qui donnera des images autrement mieux définies. La différence de densité, nombre de pixels à la page, explique ce constat. Le scanner à main n'est en rien responsable de la qualité de restitution bien qu'il reste un outils rudimentaire, en regard de la « perfection » graphique que peuvent permettre d'atteindre des stations de travail coûtant plusieurs dizaines ou centaines de milliers de francs. Considérons les scanners à main pour ce qu'ils sont, des petites machines à petits prix.

Le scanner de main comporte une fenêtre, long rectangle que

c'est encore mieux. L'apparition de produits économiques d'édition électronique mettant la publication assistée par ordinateur (PAO) à la portée de l'utilisateur individuel, réclamait la mise à disposition de matériels de saisie d'image, dans un ordre de prix acceptable.

### Saisir une image

Saisir une image c'est numériser celle-ci de façon à ce qu'elle

puisse être traduite, sur l'écran d'un PC, en pixel selon une palette de gris, de blanc et de noir, ou de couleurs selon l'écran utilisé.

L'outil pour parvenir à cette saisie-restitution est le scanner. Le premier qui est apparu est l'**Handy Scanner** de Cameron. Depuis, l'évolution des scanners à main a eu pour résultat l'agrandissement de la fenêtre de saisie et l'amélioration de la définition.

L'utilisation d'un scanner consiste en la pose d'une carte d'extension sur un slot libre du PC, dans le branchement du scanner

Illustrer un document est le soucis permanent de l'utilisateur du PC. Rédiger c'est bien, mais intégrer des photos informatives,

l'on promène sur le document à scanner, de haut en bas, la main posée sur un petit boîtier qui sert de manche et contient toute l'électronique du scanner.

### Difficile perfection

Ils ne saisissent que des documents peu larges, de 6,5 cm à 10 cm de large sur 20 à 28 cm de long, plus ou moins la moitié d'un document au format standard A4. A la réception sur l'écran, il n'est pas possible de recevoir le document en entier. Tout cela est très frustrant et est inconfortable.

Après l'instant d'émerveillement provoqué par l'image transportée sur l'écran, la qualité de celle-ci décevra l'utilisateur. Pour avoir une belle reproduction sur l'é-

— le SkyScan distribué par Duplex,  
— le ScanMan de Logitech distribué par Wings,  
— et le Handy Scanner type 4 de Cameron.

Ces trois appareils ont une ergonomie différente. L'Handy Scanner de Cameron à la forme d'une souris dont la largeur et la longueur seraient deux fois plus importantes et la hauteur une demi-fois moindre. Sur la partie haute du boîtier une fenêtre de 20 mm x 57 mm facilite le positionnement de l'appareil sur le document à scanner. Cette fenêtre est aussi le témoin de fonctionnement de l'appareil. Un bouton presseur placé sur le boîtier doit être enfoncé pendant la lecture du document que l'on numérise.



cran et sur l'imprimante, l'image d'origine doit être très contrastée, du noir et du blanc, peu de nuances de gris. L'idéal à reproduire sont les dessins aux traits. Lorsque c'est du texte que l'on saisit, il faut régler le scanner pour obtenir une reproduction médiane, ni trop blanche, ni trop noire. Ainsi les « O » pourraient être reconnus puisqu'ils ne s'ouvriraient pas en devenant des « C » ou ne deviendront pas illisibles en se remplissant en une tache ronde.

Une autre déception sera le travail fastidieux, pixel par pixel, pour corriger les imperfections de la reproduction obtenue, à l'aide d'un logiciel de dessin et peinture tel, *Paintbrush*. Beaucoup de passion. De la patience à toute épreuve. De très bons yeux qu'il est préférable de protéger avec des lunettes de soleil. Pour aboutir à un résultat souvent médiocre. L'image d'origine est quelque peu dénaturée malgré la définition du scanner qui peut aller jusqu'à quatre cents points par pouce. Réussir une image presque parfaite demande beaucoup d'entraînement, de longues heures de travail et un peu de talent.

L'utilisateur ne doit donc pas se faire trop d'illusions et considérer les scanners à main pour ce qu'ils peuvent réellement réaliser. Trois scanners de nouvelle génération sont actuellement disponibles :

Le SkyScan et le ScanMan ont une forme différente, ressemblant à un aspirateur de table, ou à un rateau, avec une fenêtre de lecture plus importante atteignant 105 mm pour le SkyScan, et un petit manche comportant l'électronique de l'appareil.

Ces appareils sont livrés avec des logiciels permettant de traiter les images saisies :

— l'Handy Scanner est proposé avec la carte d'interface, le logiciel de dessin, *HandyPaint*, le logiciel de reconnaissance de caractères *HandyReader* et tous les utilitaires pour utiliser le scanner. Son prix : 3 557 F TTC.

— le ScanMan est livré avec la carte d'interface, le logiciel de dessin *PaintShow Plus*, les utilitaires *ScanWare*, *WinScan* et *Scan to File*, qui gèrent l'utilisation du scanner. Son prix : 2 669 F TTC.

— le SkyScan, est livré avec la carte d'interface et un logiciel d'utilitaires. Son prix : 4 091 F TTC.

Sébastien Ajaxa

— Cameron — 55, av. Jean Jaurès 75020 Paris. Tél. : (1) 42 40 58 48.

— Wings — 57, rue de Charonne 75011 Paris. Tél. : (1) 48 07 08 29.

— Duplex — BP 381 38201 Vienne Cedex. Tél. : (16) 74 31 50 46.

# YAKECEM

**VENTE AU DÉTAIL**  
**VENTE PAR CORRESPONDANCE**  
118, rue de Paris 93100 MONTREUIL  
☎ 42.87.75.41  
du lundi au samedi de 9 h à 12 h et de 14 h à 19 h  
Accès périphérique : Porte de MONTREUIL à 800 m  
Métro : ROBESPIERRE  
**AUCUNE COMMANDE INFÉRIEURE à 200F**

**VENTE EN GROS**  
**SERVICE APRÈS VENTE**  
13, rue Edouard Vaillant  
93100 MONTREUIL  
☎ 42.87.30.60  
TÉLEX : 232 503 F  
FAX : 48.59.25.35

**ORDINATEUR portable OLIVETTI**  
8088 - 512 Ko. 2 lecteurs 720 Ko en 3 1/2.  
Ports série et parallèle. Ecran LCD réglable.  
Boîtier extra plat. Clavier AZERTY.  
Horloge. Batterie interne ou alimentation externe 110 V/220 V. Livré avec DOS 3.2 + manuel en français + housse.



(Photo non contractuelle).

**PRIX 10500F 5590F TTC 4713F HT**

**MICROORDINATEUR THOMSON**  
**T 07/70 bilingue**  
(T07-70) الحاسب



**PAL SECAM PERITEL**

Clavier QWERTY et arabe (permet d'afficher simultanément à l'écran l'alphabet latin ou arabe) fourni avec crayon optique. Lecteur de cartouche. Cartouche basic bilingue fournie. 64 ko RAM (extension à 108 ko). PAL/SECAM/PERITEL. 5 connecteurs de sortie. 220 V. 16 couleurs. Incrustation vidéo. Clavier musical (5 octaves). Manuels français et arabe.

**Prix : 790F (port dt) 666F HT**  
Par quantité, nous consulter.  
Grand choix de logiciels K7  
**29F pièce, le lot de 10 ..... 250F**

**DISQUETTES**  
Disquettes 5 1/4 DF/DD par 10. < 100 : **2,80F**  
< 1000 : **2,70F** ; > 1000 : **2,50F** l'unité  
Nos disquettes sont livrées par boîte de 10 avec pochettes et étiquettes.

**Logiciels haute qualité**  
pour micro-ordinateurs THOMSON (T07, T08, T09, M05, M06)  
- Amstrad (464 - 664 - 6128) - Commodore 64  
- MSX - ATARI 800 XL  
la pièce : **29F** les 10 : **250F**  
(Liste contre enveloppe timbrée)

**FLOPPY**  
- Floppy 5 1/4 DF/DD pour AMSTRAD 464, 664, 6128, 1512. Compatible PC ..... **490F** (port 50 F)  
- Cordon alimentation ..... **20F**  
- Alimentation pour Floppy ou ordinateur + 5, + 12, - 12, 15 A sous boîtier ..... **250F** (port 50 F)  
- Câbles de liaison + connecteurs pour AMSTRAD 6128 ..... **75F**

# YAKECEM • YAKECEM •

## Des Cours par Correspondance POUR AVOIR UN METIER

Vivez à l'heure de l'INFORMATIQUE

Pour reprendre ou continuer vos études tout en travaillant  
Pour changer de métier ou vous spécialiser sans interrompre vos activités

**INTERROGEZ-NOUS !**  
Nos Conseillers Pédagogiques vous orienteront dans vos études.

Préparation aux Examens d'Etat du CAP au BTS et DPECF / DECF Avec notre "Garantie-Etude"

**Formations professionnelles**

- Analyste Programmeur
- Programmeur sur micro-ordinateur
- Microgestion
- Comptabilité informatique
- Technicien en Microprocesseurs
- Electronicien
- Comptable

\* une idée pour "créer, chez vous, votre propre **Entreprise de Traitement de Texte** sur AMSTRAD"

Cours Généraux

INFORMATIQUE BUREAUTIQUE \*  
GESTION - COMPTABILITE  
ACTION COMMERCIALE  
LANGUES

INSCRIPTIONS TOUTE L'ANNEE

Brochure gratuite n° X 5048

INSTITUT PRIVE D'INFORMATIQUE ET DE GESTION

7, rue Heynen  
92270 Bois-Colombes

(1) 42 42 59 27

NOM.....

Prénom.....

Adresse.....

Tél.....

# Micro Programmes 5

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.D.C.

Micro-maniaques, tous à vos postes !

1 290 F<sub>TT</sub>C



## VOTRE AMSTRAD CPC 6128 COULEUR

3 990 F<sub>TT</sub>C



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.).

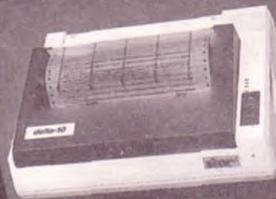
Ordinateur 6128 Amstrad : la réussite est au bout de vos doigts !

## PROFITEZ DE NOTRE OFFRE SPECIALE IMPRIMANTES

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

### IMPRIMANTE STAR DELTA 10

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



### IMPRIMANTE STAR RADIX 10

990 F<sub>TT</sub>C

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



Les imprimantes sont fournies sans cordon.



# MIVECO

9, rue de la Résistance  
01620 St-Laurent-sur-Saône  
Tél. 85.39.28.75



## MICRO EN FÊTE

### ★ C'EST NOEL AU HIT PARADE ★

TITRE DU LOGICIEL	PRIX:	K7 DISC
FRANK BRUNO'S BIG BOX	★	139 189
GAMES OVER II	★	123 189
GUNSHIP	★	141 183
1943		94 139
GOLD SILVER BRONZE		129 213
FISTS'N THROTTLES		112 150
OFF SHORE WARRIOR	★	126 162
ARCADE ACTION		99 169
WINTER GAMES II		105 158
RASTAN	★	79 129
SUPER SPORT		105 158
ROAD BLASTERS		99 139
FIRE AND FORGET	★	109 139
THE TRAIN		112 179
LA COLLECTION KONAMI		99 169
TARGET RENEGADE		87 129
DALEY THOMPS. OLYM. CHAL.		92 136
ARKANOID 2		79 129
VINDICATOR		79 119
NIGHT RAIDER		93 139

★ SUR NOTRE CATALOGUE ★  
★ POUR L'ACHAT DE : ★  
2 LOGICIELS REMISE 5%  
3 " " " 8%  
5 " " " 10% ★

(HORMIS PROMO ET HIT PARADE)

NOM \_\_\_\_\_ PRENOM \_\_\_\_\_  
ADRESSE \_\_\_\_\_  
CODE POSTAL \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_

JE DESIRE RECEVOIR LE CATALOGUE

★ BON DE COMMANDE ★  
titre des logiciels ★ ★ ★ Qte prix

-----  
-----  
-----

★ ★ ★ FRAIS D'ENVOI 15F  
★ ★ ★ TOTAL

REGLEMENT: CHEQUE  CONTRE-REMB.  +35F

AMM 12/88

# AM! PRO

## PC MART CONDAMNÉ Un jugement qui appelle notre vigilance

Le combat judiciaire qui oppose la Commande Electronique (LCE) à PC Mart à propos de l'utilisation des logiciels de copie dits "de déplombage" Zerodiak, Unguard, Copywrite, Copy II PC et Option Board, a vu une bataille importante aboutir le 20 octobre 1988 à la condamnation de PC Mart, pour « déniement des produits d'un concurrent (...) concurrence déloyale (...) concurrence parasitaire. » au paiement de la somme de un million de francs confirmant l'interdiction faite à PC Mart et Artware de commercialiser les logiciels incriminés.

Les associations de défense des utilisateurs, G.U.F.I et I.C.O.M. qui s'étaient portées en interventions volontaires, au cours de ce procès, aux côtés de PC Mart et Artware, ont été, elles aussi condamnées à payer à la Commande Electronique 1 000 F. Ce jugement de la Cour d'Appel de Paris est d'une importance capitale. Les sociétés PC Mart et Artware se porteront en cassation. Si le présent jugement est confirmé par cette ultime instance, il fera jurisprudence en matière de copie de logiciel. Ce jugement s'il est une catastrophe pour les professionnels du piratage, ethniquement rare, il l'est aussi pour les utilisateurs sérieux et responsables de la micro-informatique de l'entreprise.

En effet, ceux-ci seront à la merci des éditeurs de logiciels et des

sociétés de service informatique pour obtenir les copies des programmes qu'ils auront achetés, dans le cas du "crash" d'un disque dur, de la destruction des disquettes d'origine, de leur perte ou de leur vol.

Les utilisateurs professionnels, animateurs d'entreprise et gestionnaire, savent très bien que ce genre de catastrophe n'arrive pas qu'aux autres.

Attendre au moins pendant quelques longues heures, ou le plus souvent, pendant quelques jours, dans ces circonstances, l'intervention de son fournisseur de logiciels, devient insupportable et inadmissible.

Ce jugement impose donc un cordon ombilical liant le l'entreprise à l'éditeur de logiciel. Le gestionnaire trouvera cela insupportable. La seule façon de s'en libérer est d'amener sur le terrain judiciaire tous les incidents qui ne manqueront pas de se produire entre l'utilisateur professionnel et l'éditeur de logiciels.

Nous recommandons de prendre toutes les précautions en imposant les clauses les plus coercitives, quant au délai d'intervention en particulier, lors de la rédaction des contrats de maintenance des logiciels de façon à ce que les éditeurs soient contraints à élaborer un contrat de confiance avec leur client plutôt que d'appliquer à la lettre ce jugement de la Cour d'Appel de Paris.

## LANGAGES SUPER-PROS POUR CPC ET PCW

Langages  
super-pros  
pour CPC  
et PCW

Des langages très performants sont disponibles chez nos voisins britanniques. Sous CP/M, ils tournent aussi bien sur CPC que sur PCW. Pro Pascal est une version conforme à la norme ISO 7185, le standard internatio-

nal du Pascal. Pro Fortran correspond à la norme ANSI X3.9 1966, autrement dit Fortran IV ou Fortran-66. En clair, pour ces deux langages, du solide et du pro pur et dur. Fiable et rapide.

Les programmes développés sur CPC peuvent être transportés sur IBM PC ou Atari ST à l'aide d'un compilateur créé par Prospero Software. Prospero Software - 190 Castelnau, London SW13 9DH, Grande-Bretagne. Tél. : 01-741 8531.



# 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 occupe l'énorme vaisseau spatial ZARQ, elle est entrée dans notre Univers. HITEC, 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 "Vais Z" 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 beastly boys et le videurs. Et ceci n'est que l'extrémité 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 "Vais" réussit à décoller en catastrophe, mais il se retrouve prisonnier du vide. Vous êtes aux commandes du Vais. Il vous faut pénétrer dans 32 niveaux et ensuite affronter le "Changeur de Dimension" vous devez le détruire afin de pouvoir inverser le 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, mitaillez 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.



## AMSTRAD

# Jeux

Test

## AVANT-PREMIÈRE

### Dans la gueule des dragons

Le principe de jeu s'inspire directement du fameux *Gauntlet*. Chaque niveau est un labyrinthe de salles, vues du dessus, dans lesquelles patrouillent des monstres avides de pomper votre énergie. Pour la plupart, ils sont bien éduqués, et ils ne vous tirent pas dessus. À l'exception des dragons, qui ne pensent qu'à vous faire un bronzage maison en crachant des flammes immenses

(excellente animation).

Tout ça est assez banal, d'accord. Ce qui l'est moins par contre, c'est le traitement graphique et sonore, un festival d'écrans superbes, de monstres abracadabrants (fantômes rouges, gouttes d'eau rampantes, etc.), et parfois présents en quantité invraisemblable.

### L'imagination au pouvoir !

Mais on félicitera avant tout les programmeurs pour leur

imagination délirante : cent-trente tableaux au total, radicalement différents, bourrés de trouvailles fabuleuses, de murs truqués, de briques invisibles, d'objets magiques pour tirer plus fort, courir plus vite... Des pièges se déclenchent aussi quand Puffy passe à certains endroits. Qui modifient la disposition de tous les murs, par exemple... Ou qui font sauter le mur qui vous protégeait des trente-deux fantômes rouges de tout à l'heure !

Bref, nous sommes enthousiastes ! *Puffy's Saga* nous a semblé aussi beau que *Gauntlet II*, aussi maniable et précis, mais encore plus stratégique et imaginaire. Et il n'y a pas de problème de nombre d'aventuriers pour venir fausser l'équilibre du jeu... Un régal.

J.-M. Maman

*Sous ce titre à la fois humoristique et mystérieux se cache sans doute un des grands succès de cette fin d'année... Dans Puffy's Saga, il y a du Gauntlet, du Pac Man, et du Beyond the Ice Palace. Tout ça !*

**P**uffy, ou Puffyn, on choisit au début du jeu son personnage, masculin ou féminin. Disons-le tout net, la différence entre les deux est plutôt machiste : la femelle court vite, mais sa puissance de tir est très réduite ; le mâle se déplace lourdement, mais sa puissance de feu est dévastatrice...

## Puffy's Saga



Editeur : Ubi Soft  
Genre : arcade  
Graphisme : ★★★★★  
Son : ★★★★★  
Intérêt : ★★★★★  
Appréciation : ★★★★★  
Machine : PC et CPC

# LE CIEL EST À VOUS

*Qui donc ne s'est jamais demandé, par une nuit claire, quel est le nom de toutes ces étoiles qui scintillent ? Le Ciel, diffusé par l'Association française d'astronomie, vous invite à une passionnante exploration de la voûte céleste. Installez-vous devant votre moniteur, ouvrez bien grand la fenêtre : nous partons vers les étoiles !*

**L'**exploration des confins de notre univers nécessite, au préalable, un PC équipé de 256 ko et une carte graphique couleur CGA. La notice, douze pages d'informations très denses concernant le programme et l'astronomie, figure sur la disquette.

Le lancement du programme *Astro* vous situe, par défaut, à Paris. Mais n'importe quel lieu dans le monde peut être choisi, ainsi que l'heure et toute date supérieure à l'an de grâce 1582, année de la dernière réforme du calendrier. La machine mouline ensuite les différents paramètres, ce qui lui prend au bas mot une minute et demie. Il est vrai que la quantité de calculs trigonométriques requis est phénoménale ! Un coprocesseur arithmétique 8087, dans ces conditions, n'est pas un luxe.

### Passent les jours...

*Le Ciel* recense 694 étoiles et nébuleuses, 82 constellations, et bien d'autres données utiles. La voûte céleste

est représentée comme elle apparaît à l'observateur allongé sur le sol. Le Nord n'est donc pas forcément en haut de l'écran, l'Est et l'Ouest sont inversés. Cette disposition qui pourrait déconter le novice n'est pas du tout gênante puisqu'elle correspond à l'exacte réalité.

Les calculs achevés, la voûte céleste s'inscrit à l'écran. Les étoiles s'allument les unes après les autres tandis que défilent les noms des constellations en cours d'affichage. Outre l'heure en temps universel, *Le Ciel* affiche le jour Julien, autrement dit le nombre de jours écoulés depuis le 1<sup>er</sup> janvier de l'an 4713 avant notre ère (ce qui représente environ 2 447 500 jours !) et le temps sidéral local. Toutes ces notions sont largement expliquées dans la notice.

### Le voyage au bout de la nuit

L'observation des astres se fait presque entièrement avec les touches de fonction et les flèches du curseur. L'ergo-

nomie est irrécusable.

En cette dernière heure de l'été, promenons parmi les étoiles le petit réticule qui sert de viseur. Après validation, le nom de l'astre choisi apparaît au bas de l'écran. Une option permet de vider le ciel des nébuleuses (on y voit plus clair) et même de tous les corps célestes n'appartenant pas au système solaire. Seules subsistent sur l'écran la Lune, une croix qui indique la position du pôle céleste et deux planètes. Jupiter est très bas sur l'horizon à l'est. Sa magnitude (le degré de brillance) est de 1.4 sur une échelle qui compte sept niveaux. Mars, la planète rouge, est visible au sud.

Rappelons tout le ciel. Une simple pression sur une touche, et toutes les constellations apparaissent. Les étoiles sont reliées par un trait comme sur les cartes de nos ouvrages d'astronomie.

Mais où donc se trouve Véga ? Véga figure au catalogue et clignote à l'ouest, entre la constellation du Cygne et celle d'Hercule. L'exploration des astres m'apprend que La Baleine batifole au sud-est. Notons également l'existence, quelque part dans le ciel, d'astres aux noms poétiques : Antlia (la Machine pneumatique) et aussi Apus (l'Oiseau de Paradis).

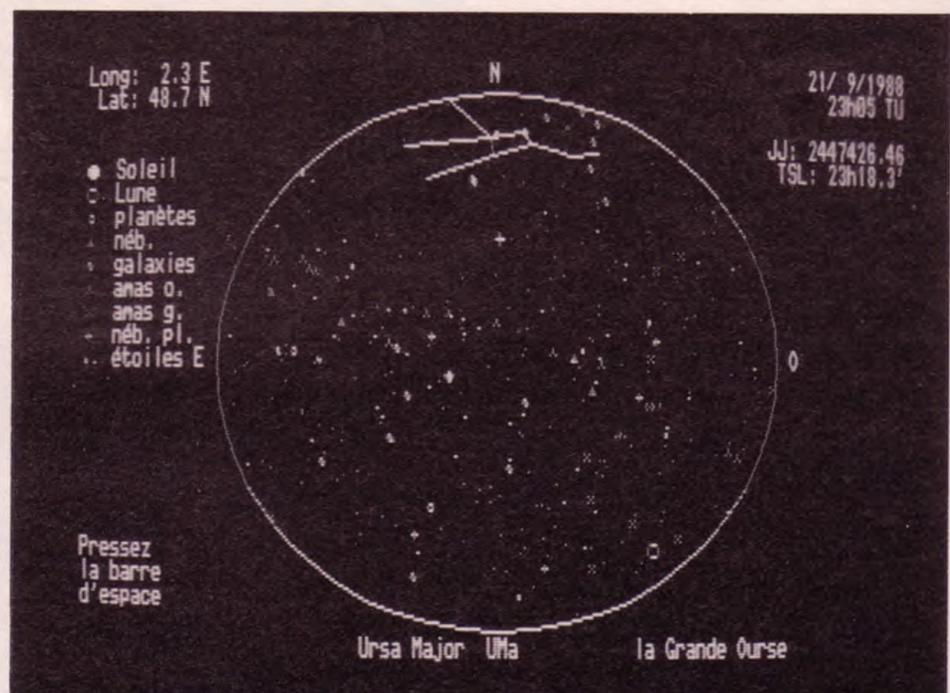
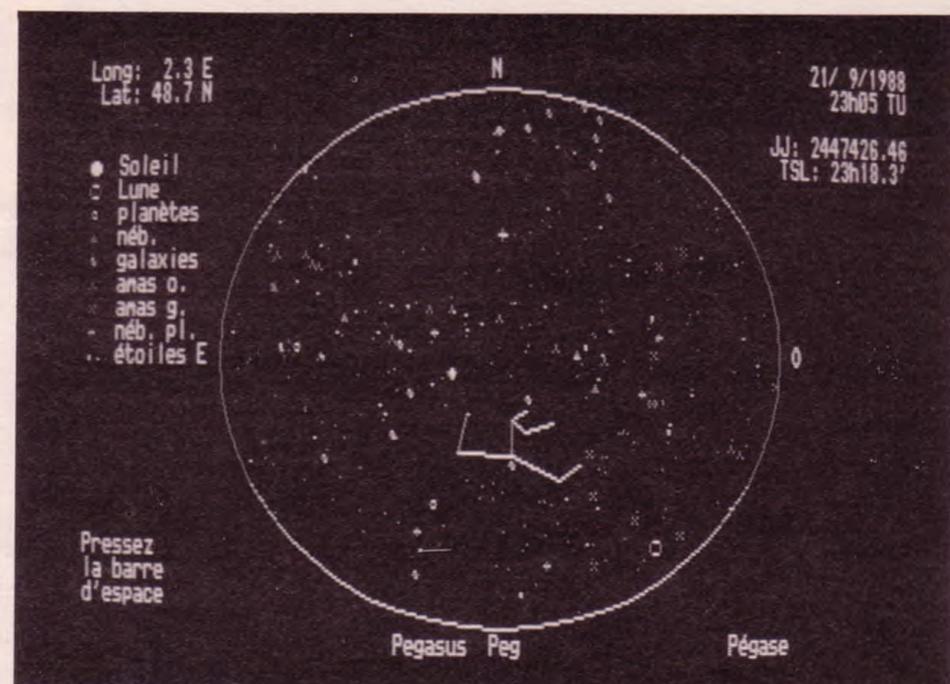
Betelgeuse est sous l'horizon mais Altair est visible dans la constellation de l'Aigle (juste au-dessus de l'antenne TV du voisin !). Avec un bon télescope, je devrais avoir une vue sidérante de la nébuleuse du Crabe, la plus belle du ciel. Ce nuage rouge qui s'effiloche loin au-delà de la galaxie est tout ce qui reste de la colossale explosion d'une supernova.

### Le ciel à la loupe

Les astronomes confirmés pourront effectuer leurs recherches à partir du numéro de Messier ou du numéro NGC de l'objet. *Le Ciel* connaît aussi le nom usuel des étoiles et leur nom scientifique.

La fonction Zoom permet de localiser les astres à peine visibles, ceux de très faible magnitude. 8500 étoiles constituent le décor précis de cette carte du ciel, mais seules celles répertoriées dans le programme réagissent au positionnement du curseur.

L'option Rotation fait tourner le ciel comme dans la réalité, et même à l'envers ! Les temps de recalculs sont assez conséquents. En entrant 1383 comme incrément de temps et avec un temps de calcul de



1 mn 23 sec (pour un PC dépourvu de coprocesseur arithmétique), *le Ciel* tournera à la même vitesse que le vrai. Ainsi, même si vos observations se poursuivent des heures durant, la voûte céleste sur votre écran sera toujours actualisée.

### Retour sur Terre

*Le Ciel* a été développé en Turbo-Pascal par Jean-Jac-

ques N'Guyen et Francis Marcelet. Outre l'écriture des algorithmes du programme, un immense travail de saisie a été nécessaire pour enregistrer dans le fichier les innombrables étoiles et les faire apparaître à l'écran. Le but du *Ciel* n'est pas d'accrocher l'amateur à son ordinateur, mais plutôt de l'inciter à sortir de chez lui et contempler le ciel, le vrai. Et celui-là, il révèle bien plus de mystères et

d'émerveillement que tous les jeux plus ou moins spatiaux qui sévissent sur nos ordinateurs.

*Le Ciel* est diffusé par : l'Association française d'astronomie - 17, rue Emile Deutschede-la-Meurthe 75014 Paris. Tél. : (1) 45 89 81 44.

Son prix est de 160 F pour les non-adhérents, 110 F pour les adhérents.

Bernard Jolivald

N radio, FUN radio, FUN radio, FUN

101.9

FUN

FM\*



## Ce disque aujourd'hui sur **FUN** radio demain partout ailleurs.

Ecouter la meilleure musique avant les autres...  
C'est un truc à rendre jaloux les radiovores  
aux dents pointues. Ne le leur dites pas, ils  
pourraient se brancher sur FUN RADIO : la radio  
qui flaire les hits avant qu'ils soient en tube.

**FUN**  
radio  
La meilleure radio

\*101.9 FM à Paris/Ile-de-France. Toutes les autres fréquences en tapant 3615 code FUN RADIO.

# MEA CULPA

## IMAGIC (HS n°6)

Si d'aventure, IMAGIC vous posait problème, changez en ligne 10 la valeur 9000 par 10 000 et la valeur 8999 par 9999.

## APPMAN (HS n°6)

Pour contrer la farouche résistance du premier listing, remplacez en ligne

20 du programme AMSAISIE, le MEMORY & 2000 par :  
SYMBOL AFTER 47:MEMORY & F9F  
:...,etc.

## MISSION DETECTOR (HS n°6)

Deux lignes du listing DETECTO.BAS ont subi de la part d'un dangeureux déviationniste une découpe particulièrement sauvage. Les voici reconstituées :

```
2390 GOSUB 440:GOTO 770 [ 1367 ]
2400 ' ----- PERDU ----- [ 1694 ]
2410 PRINT FNfe$(21,1,7,41);cls$;" [ 10447 ]
      VOTRE MISSION EST UN ECHEC":P
RINT:PRINT"      VOUS DONNÉZ VOTRE
DEMISSION":FOR i=1 TO 20:PRINT CHR
$(7);:FOR t=1 TO 20:NEXT t,i
```

```
2830 PRINT:PRINT:PRINT"      PLACEME [ 5210 ]
NT MANUEL DES SIX BASES":PRINT:PRIN
T:PRINT
```

## CA VA PETER ZORGLUB! (HS n°7)

Ce fabuleux jeu d'aventure n'est pas simple. Voici donc le début de la solution :

E, PRENDS BATON, O, CACHE TOI  
DERRIERE PILIER, TOQUE PORTE,  
ASSOMME GARDE, POSE BATON,  
TRAINE GARDE, N, OUVRE COFFRE,  
CACHE GARDE, COFFRE, N,  
PRENDS BOUTEILLE, E, S, etc.

## GESTION DE PERIPHERIQUES (HS n°7)

Pour avoir constamment sous les yeux les commandes de ce programme, veuillez rajouter la ligne suivante :

```
195 LOCATE 6,1:PRINT"Icones=FLECHES [6969]
-Validation=COPY":LOCATE 1,4:PRINT"
Retour Icones=BARRE-Sortie Option=R
ETURN"
```

Profitez-en pour modifier ainsi la ligne que voici (option "Charger un fichier") :

```
970 IF x4=10 THEN 1410
```

```
[1793]
```

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
<b>TOTAL</b>		

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

**MICROMANIA FÊTE NOËL  
EN DÉCEMBRE DES CADEAUX DÉMENTS DANS  
TOUS LES PAQUETS**

**AMSTRAD  
DISQUETTES**  
3615 MICROMANIA  
FRAIS DE PORT GRATUITS



# MICROMANIA

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

## HIT PARADE

4X4 OFF ROAD RACING	149F
944 TURBO CUP	245F
1943	145F
ADV. DUNG. DRAG.	139F
ALTERN WORLD GAMES	145F
ARTURA	135F
ARD'S TALE	195F
CONSPIRATION	185F
CYBERNOID 2	135F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	139F
FREEDOM	195F
FUSION 2	185F
GAME OVER 2	149F
G.I.G.N OPERAT. JUPITER	195F
GUERRILLA WAR	139F
HURLEMENTS	175F
IMPOSSIBLE MISSION 2	145F
L'ARCHE DU CAPT BLOOD	199F
MONTE CRISTO	195F
PETER PAN	160F
PIRATES	145F
RASTAN	145F
ROY OF ROVERS	139F
THE GAMES WINTER EDIT.	145F
THE LAST NINJA 2	145F
THE VINDICATOR	139F

20000 LIEUES SS MERS	169F
BEYOND THE ICE PALACE	145F
BIONIC COMMANDO	139F
ENLIGHTENMENT DRUID 2	145F
FER ET FLAMME	249F
FIRE AND FORGET	169F
F15 STRIKE EAGLE	149F
GUNSHIP	245F
L'EMPIRE CONTRE ATT.	149F
MATA HARI	189F
MAXI BOURSE	195F
NIGEL MANSELL'S	145F
NIGHT RAIDER	145F
OFF SHORE WARRIOR	169F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PROFESSION DETECTIVE	229F
ROAD BLASTERS	139F
SCRABBLE DE LUXE	225F
SKATE CRAZY	139F
STREET SPORTS BASKET.	145F
SUPERSPORTS	139F
THE DARK SIDE	139F
THE TRAIN	185F
TRIVIAL PURSUIT	229F

LES GEANTS DE L'ARCADE 2 199F  
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS  
+BIONIC COMMANDO  
+GUNSMOKE+DESOLATOR+SHACKLED  
COMMAND PERFORMANCE 199F  
+MERCENARY+HARDBALL+ARMAGUEDON  
MAN+LEVIATHAN+BOBSLEIGH+SHACKLED  
+TRANTOR+CHOLO+XENO  
+10TH FRAME  
SPACE ACE 149F

+CYBERNOID+NORTHSTAR  
+ZYNAPS+TRANTOR+EXOLON+XEVIOUS  
+VENOM STRIKES BACK  
TEN MEGA GAMES 3 149F  
+LEADERBOARD+10THFRAME  
+LAST MISSION+FIRELORD+ROCCO  
+RANARAMA+FIGHTERPILOT  
+IMPOSSIBLE+CITY SLICKER  
+DRAGON TALK

HISTORY IN THE MAKING 249F  
MEGA COMPILATION US GOLD  
+LEADERBOARD+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+MASK  
+BLOOD BROTHERS+NEBULUS  
+HERCULES+NORTHSTAR+EXOLON  
+LES MAITRES DE L'UNIVERS  
+VENOM STRIKES BACK  
+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 139F  
+ENDURO RACER+BUGGY BOY  
+IKARI WARRIOR+DRAGON'S LAIR  
+THUNDERCATS  
FRANK BRUNO'S BIG BOX 179F  
+FRANK BRUNO BOXING+COMM.  
+GHOST'N GOBBLINS+AIRWOLF...  
+BOMJACK+SABOTEUR+AIRWOLF...  
LES FUTURISTES 199F  
+BOB MORANE SCIENCE FICTION  
+SAPHIR+MINES AUX DIAMANTS  
+ANTHROPIE  
SIMULATION PACK 195F  
+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  
RACER+PAPERBOY+GHOST'N GOBBLINS  
+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	
+MASK 1+MASK 2+DEATH WISH 3	
+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	
+BOMB JACK 2+TURBO ESPRIT	
LES TRESORS DE US GOLD 195F	
+GAUNTLET +LEADERBOARD	
+INFILTRATOR+ACE OF ACES	
+METROCROSS	
GAME SET MATCH 179F	
+TENNIS+HYPERSPORT+PINGPONG	
+FOOT+KONAMI GOLF/BASEBALL	
+BOXING+POOL+SUP.DECATHLON	
OCEAN STAR HIT 2 145F	
ALBUM UBISOFT 195F	
ALBUM EPYX 189F	
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 PRIVÉS 195F	

## NOUVEAUTES

A 320	145F
ACTION SERVICE	189F
AFTER BURNER	149F
AIRBORNE RANGER	225F
ALIEN SYNDROME	139F
ARCADE WIZARD	149F
BARBARIAN (PSYNO)	139F
BARBARIAN 2	139F
BATMAN	149F
BLACKLAMP	139F
BOMBUZAL	149F
BUTCHER HILL	149F
CARRIER COMMAND	195F
CHICAGO 30'S	149F
CORPORATION	145F
CRAZY CARS 2	169F
DARK FUSION	149F
DOUBLE DRAGON	149F
DRAGON NINJA	149F
DYNAMIC DUO	145F
ECHOLON	139F
EMMANUELLE	195F
FERNANDEZ MUST DIE	139F
FINAL COMMAND	175F
FISH	185F
FOOTBALL MANAGER 2	139F
GALACTIC CONQUEROR	169F
GARY L. HOT SHOT	135F
G.I. HERO	139F
INDIAN MISSION	159F
IRON HAND	149F
IRON HORSE	149F
IRON LORD	165F
JUNGLE BOOK	235F
LIVE AND LET DIE	139F
MAD MIX	129F
MEURTRE A VENISE	195F
MOTOR MASSACRE	139F
NETHERWORLD	139F

## NOUVEAUTES (suite)

NIMITZ	159F
NORTH AND SOUTH	195F
OPERATION WOLF	149F
PAC LAND	145F
PAC MANIA	149F
PUFFY'S SAGA	165F
RAMBO 3	139F
RETURN OF THE JEDI	149F
REX	165F
ROAD WARS	139F
ROBOCOP	149F
R TYPE	145F
SECRET DEFENSE	195F
SKATE BALL	165F
SKATE OR DIE	145F
SKY HUNTER	175F
STAR TREK	145F
SAVAGE	149F
SDI	149F
SHOOT OUT	149F
SOLDIER OF LIGHT	139F
TECHNOCOP	149F
TERRIFIC LAND	195F
TERRORPODS	139F
THE ARCHON COLL.	145F
THE DEEP	149F
THUNDERBLADE	149F
TIGER ROAD	149F
TIGER TIGER	145F
TIMES OF LORE	145F
TINTIN SUR LA LUNE	195F
TITAN	169F
TOTAL ECLIPSE	145F
TRIVIAL PURSUIT	149F
NOUVELLE GENERATION	230F
TRUCK	139F
TYPHOON	139F
THE ELIMINATOR	139F
VICTORY ROAD	139F
WANDERER	139F
WHIRLIGIG	139F
VOYAGE CENTRE TERRE	195F
WEC LE MANS	149F

## 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 CASSETTES VIERGES	29F
4 DISQUETTES VIERGES	99F
10 DISQUETTES VIERGES	195F

BENEFICIEZ A PARIS  
DES PRIX MICROMANIA!!

### BOUTIQUES MICROMANIA

PRINTEMPS HAUSSMANN  
64 bd Haussmann  
"Espace Loisir Sous-sol"  
75008 Paris  
Métro Havre-Caumartin  
LA REGLE DE CALCUL  
65/67 bd Saint Germain  
75005 Paris  
Métro Saint Michel ou Maubert

**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.**

**LES GEANTS DE L'ARCADE 2 149F**  
 +STREET FIGHTER+SIDE ARMS  
 +BIONIC COMMANDO  
 +GUNSMOKE+DESOLATOR+SHACKLED  
 COMMAND PERFORMANCE 149F  
 +MERCENARY+HARDBALL+ARMAGUEDON  
 MAN+LEVIATHAN+BOBSLEGH+SHACKLED  
 +TRANTOR+CHOLO+XENO  
 +10TH FRAME  
 SPACE ACE 129F  
 +CYBERNOID+NORTHSTAR  
 +ZYNAPS+TRANTOR+EXOLON+XEVIOUS  
 +VENOM STRIKES BACK  
**TEN MEGA GAMES 3 129F**  
 +LEADERBOARD+10THFRAME  
 +LAST MISSION+FIRELORD+ROCCO  
 +RANARAMA+FIGHTERPILOT  
 +IMPOSSIBLE+CTY SLICKER  
 +DRAGON TALK  
**HISTORY IN THE MAKING 199F**  
**MEGA COMPILATION US GOLD**  
 +LEADERBOARD+EXPRESS  
 +RAIDER+IMPOSSIBLE MISSION  
 +SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH  
 HEAD+INFILTRATOR+KUNG FU  
 +MASTER+SPY HUNTER+ROAD  
 RUNNER+BRUCE LEE+GOONIES  
 +WORLD.GAME.+ RAID+BEACH HEAD  
**LES BEST DE US GOLD 149F**  
 +OUT RUN+GAUNTLET 2+CALIFOR  
 NIAGAMES+720°+ROLLINGTHUNDER  
**12 JEUX EXCEPTIONNELS 129F**  
 +CYBERNOID+DEFLEKTOR+MASK  
 +BLOOD BROTHERS+NEBULUS  
 +HERCULES+NORTHSTAR+EXOLON  
 +VENOM STRIKES BACK  
 +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 TATTO 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

# AMSTRAD CASSETTES

**NON STOP EN DÉCEMBRE  
 MICROMANIA SERA OUVERT  
 7 JOURS SUR 7 DE 8 H A 20 H**



# MICROMANIA

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

**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 RACER +GHOST'N  
 GOBL. +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+SOLÓMON'S KEY  
 +WC LEADERBOARD+BRAVESTAR  
 +RAMPART+CAPTAIN AMERICA  
**LES GREMLINS 115F**  
 +MASK1+MASK2+DEATH WISH3  
 +BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR  
 +JACK THE NIPPER 2  
**TOP TEN COLLECTION 99F**  
 +DEEP STRIKE+COMBAT LYNX  
 +BOMB JACK 2+TURBO ESPRIT  
 +SAB. 1 +SABOTEUR 2+SIGMA 7  
 +CRITICAL MASS+AIRWOLF+THANATOS  
**LES TRESORS DE US GOLD 99F**  
 +GAUNTLET+LEAD+INFILTRATOR  
 +METRO CROSS+ACE OF ACES  
**ALBUM EPYX 99F**  
**OCEAN STAR HIT N°2 99F**  
**ALBUM UBISOFT 165F**  
**GAME SET MATCH 129F**  
**LA COLLECTION KONAMI 115F**  
**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  
 A 320 145F  
 ACTION SERVICE 139F  
 AFTER BURNER 99F  
 AIR BORNE RANGER 185F  
 ALIEN SYNDROME 95F  
 ARCADE WIZARD 99F  
 BARBARIAN (PSYNO) 95F  
 BARBARIAN 2 89F  
 BATMAN 99F  
 BLACKLAMP 89F  
 BOMBUZAL 99F  
 BUTCHER HILL 99F  
 CARRIER COMMAND 145F  
 CHICAGO 30'S 99F  
 CORPORATION 95F  
 CRAZY CARS 2 129F  
 DARK FUSION 99F  
 DOUBLE DRAGON 99F  
 DYNAMIC DUO 99F  
 DRAGON NINJA 99F  
 ECHELON 89F  
 FERNANDEZ MUST DIE 95F  
 GALACTIC CONQUEROR 129F  
 GARY L. HOT SHOT 95F  
 G.I. HERO 89F  
 IRON HAND 99F  
 IRON HORSE 99F  
 IRON LORD 125F  
 LIVE AND LET DIE 95F  
 MAD MIX 89F  
 MEURTRE A VENISE 145F  
 NETHERWORLD 95F  
 NIMITZ 99F  
 NORTH AND SOUTH 145F  
 OPERATION WOLF 99F  
 PAC LAND 95F  
 PAC MANIA 99F  
 PUFFY'S SAGA 125F  
 RAMBO 3 89F  
 RETURN OF THE JEDI 99F  
 REX 99F  
 ROAD WARS 99F  
 ROBOCOP 99F  
**R TYPE 95F**  
 SAVAGE 95F  
 SDI 99F  
**SECRET DEFENSE 145F**  
 SHOOT OUT 99F  
**SKATE BALL 125F**  
**SKATE OR DIE 95F**  
 SOLDIER OF LIGHT 89F  
**STAR TREK 95F**  
 TECHNOCOP 99F  
 TERRORPODS 95F  
**THE ARCHON COLL. 95F**  
**THE DEEP 99F**

**NOUVEAUTES**  
 THE ELIMINATOR 95F  
 THUNDERBLADE 99F  
 TIGER TIGER 95F  
 TIGER ROAD 99F  
 TIMES OF LORE 95F  
 TINTIN SUR LA LUNE 145F  
 TITAN 129F  
 TOTAL ECLIPSE 95F  
 TRIVIAL PURSUIT  
 NOUVELLE GENERATION 149F  
 TRUCK 190F  
 TYPHOON 89F  
 VICTORY ROAD 89F  
 WANDERER 95F  
 WE LE MANS 99F  
 WHIRLIGIG 89F

**HIT PARADE**  
 1943 95F  
 944 TURBO CUP 195F  
 ADV. DUNG. DRAG. 95F  
 ALTERN WORLD GAMES 95F  
 CYBERNOID 2 95F  
 DALEY THOMPSON'S  
 OLYMPIQUE CHALL. 95F  
 GAME OVER 2 99F  
 GUNSHIP 195F  
 GUERRILLA WAR 89F  
 HURLEMENTS 135F  
 MAXI BOURSE 145F  
 MOTOR MASSACRE 95F  
 PEUR SUR AMYTIVILLE 129F  
 RASTAN 89F  
 ROAD BLASTERS 89F  
 ROY OF THE ROVERS 95F  
 SKATE CRAZY 85F  
 SKY HUNTER 135F  
 SUPERSPORTS 95F  
 THE DARK SIDE 95F  
 THE GAMES WINTER EDIT. 95F  
 THE LAST NINJA 2 125F  
 THE TRAIN 115F  
 THE VINDICATOR 89F

**DEMENT !!!  
 95 F SEULEMENT  
 OU GRATUIT**

(pour toute commande  
 d'au moins 400 F).

Porte clef exécuteur  
**MICROMANIA**  
 reproduit  
 fidèlement,  
 la mitraillette,  
 le pistolet lazer,  
 le lancement de grenade et  
 d'autres effets spéciaux... !!!

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

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

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

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM .....

ADRESSE .....

TEL .....

NOUVEAU PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



\_\_\_\_\_

Date d'expiration \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Signature \_\_\_\_\_

Reglement: je joins  un cheque bancaire  CCP  mandat-lettre  je prefere 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, T08, M05, M06, C04, PC 1512, ATARI-ST, AMIGA

# ENCORE PLUS

## PCW 8256: DOUBLEZ SA MÉMOIRE !

### TRUCS ET BIDOUILLES

**Transformer la mémoire d'un PCW 8256 est un jeu d'enfant : un tournevis cruciforme, quelques "puces", un minimum de savoir-faire et une petite demi-heure suffisent pour gonfler votre machine à 512 ko.**

Le PCW débarrassé de toute sa filasse (clavier, alimentation, nappe de fils de l'imprimante et surtout l'alimentation en 220 volts), retirez le capot arrière. Il est maintenu par six vis désignées par des flèches. La carte-mère apparaît ensuite, posée verticalement derrière les lecteurs de disquette. Dès le premier coup d'œil, on aperçoit des socles vides alignés sous une rangée de puces (fig. 1). C'est là que nous allons intervenir. La carte est glissée entre deux gouttières : la déposer est facile.

Les emplacements vacants se trouvent exactement en regard de huit Ram de 256 Kbytes. Pour doubler la mémoire de votre PCW 8256, vous devrez acquérir les huit puces manquantes. Certaines marques proposent des kits tout prêts (extension de mémoire), mais la plupart des vendeurs de composants électroniques possèdent ces mémoires en stock, ce qui est plus avantageux.

Leur référence est 41256-15 ou 41256-12. Le second chiffre (15 ou 12) indique le temps de réponse en nanosecondes. Les deux valeurs sont acceptées par le PCW. Plusieurs marques (Intel, NEC, etc.) en fabriquent. Leur prix est approximativement de 40 F chacune.

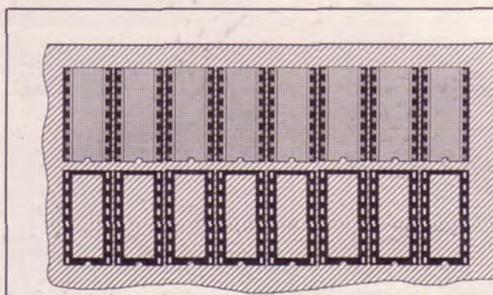


Figure 1. Emplacement des RAM.

### Pattes fragiles

Les pattes des composants sont extrêmement fragiles. D'origine, elles sont toujours un peu trop écartées, ce qui ne facilite pas leur insertion. Afin de les redresser, appuyez un côté de la puce sur la table et inclinez le composant avec une grande délicatesse afin que toutes les pattes s'inclinent en même temps. Faites de même pour l'autre rangée de pattes. Vérifiez ensuite qu'elles sont bien en regard des trous ménagés sur le socle.

Une encoche située sur l'un des petits côtés de la puce

indique le sens du positionnement. Veillez scrupuleusement à le respecter pour chacun des composants. Il faut les enfoncer fermement et sans brutalité, en faisant plonger simultanément toutes les pattes. Prenez votre temps, évitez la précipitation de fin de travail.

Les huit composants correctement positionnés, il faut informer le PCW que sa mémoire a été modifiée. Des micro-interrupteurs seront configurés à cet effet. Ils sont situés au milieu de la carte-mère, dans le voisinage du Gate Array signé Amstrad, un composant carré suspendu

par des dizaines de fils très fins.

Basculez les interrupteurs A et B. Le premier passera de la position On à la position Off, le second d'Off à On. La figure 2 indique l'état des interrupteurs pour 256 ko et 512 ko.

Afin de tester la nouvelle mémoire du PCW, il sera plus prudent de remonter le capot (même maintenu par un minimum de vis) car quelques milliers de volts se baladent du côté du tube cathodique. Le clavier rebranché, lancez ensuite CP/M+ ou Locoscript. Si tout va bien, la mémoire disponible en drive M: aura plus que triplé !

Sous CP/M, les misérables 102 ko disponibles sur le drive virtuel sont désormais étendus à 368 ko et c'est presque pareil sous Locoscript. L'utili-

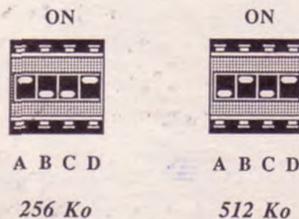


Figure 2. Position des switches.

té est évidente. Un gros logiciel comme *Multiplan* tient entièrement en mémoire. Il travaille plus vite et se dispense de nombreux accès à la disquette. Sous *Locoscript*, la gestion du *disc manager*, surtout lorsque la disquette est pleine, sera grandement facilitée puisque le risque de saturation sera exclu. Des fichiers immenses tiendront en mémoire, l'équivalent des deux faces d'une disquette simple densité. Votre PCW aura atteint sa pleine capacité et vous ne pourrez plus jamais vous passer de cette nouvelle puissance !

**Bernard Jolival**

# MICROÏDS

PRESENTE

## GP 500

## QUAD

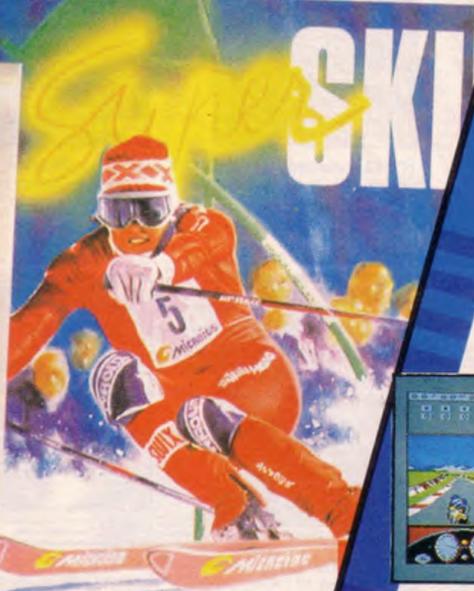
## SUPERSKI

# 3=1



### LES SUPER HITS DE LA SIMULATION

## 500cc GRAND PRIX



# SIMULATION PACK



## MICROÏDS

81, rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison

cassette  
et disquette  
THOMSON  
MO6-TO8-TO9  
AMSTRAD cpc

149F: K7  
199F: DISC

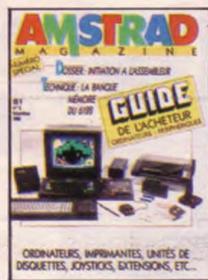
Prix moyen constaté

Documentation sur simple demande Joindre 2 timbres à 2.20 F pour participation aux frais d'envoi

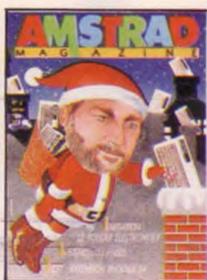
# COMPLETEZ VOTRE COLL CASSETTES, DISQU



**N° 4** - Test du PCW 8256 Alan Sugar en direct du Sibob. Initiation à l'Assembleur (2<sup>e</sup> partie).



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



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



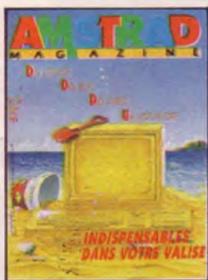
**N° 7** - Amstrad Expo : le guide. La souris AMX en test. CP/M : et le CPC devient pro GSX.



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



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



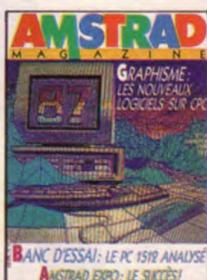
**N° 13** - Pour passer de bonnes vacances : pleins de jeux et de listings.



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



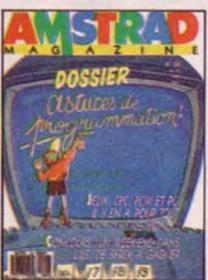
**N° 17** - Enquête : Commercialisation du PC 1512.



**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, le 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.

# LECTION ET COMMANDEZ ETTES, RELIURES.



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



N° 30 - Et la B.D. devient micro.



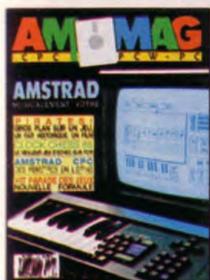
N° 31 - Tout sur l'Amstrad. Dossier freeware : des jeux gratuits... ? Basigrph : les possibilités graphiques du CPC. Mewlo : jeu exotique.



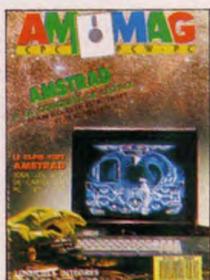
N° 32 - Amstrad : l'ordinateur à tout faire. L'Amstrad PPC : 1er test en profondeur. Platoon : le jeu, le film.



N° 33 - Jeux : Amstrad 404 chrono. Bouncing créatures - listing du mois. A vos maths.



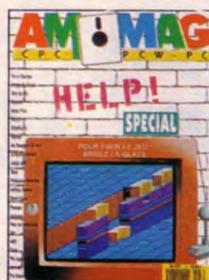
N° 34 - Amstrad : musicalement votre. Pirates ! Gros plan sur un jeu. Clock chess 88 : le meilleur jeu d'échec sur PCW. Amstrad CPC : des fenêtres en listing.



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 : 9000 jeux sous les mers.



N° 37 - Spécial Help.



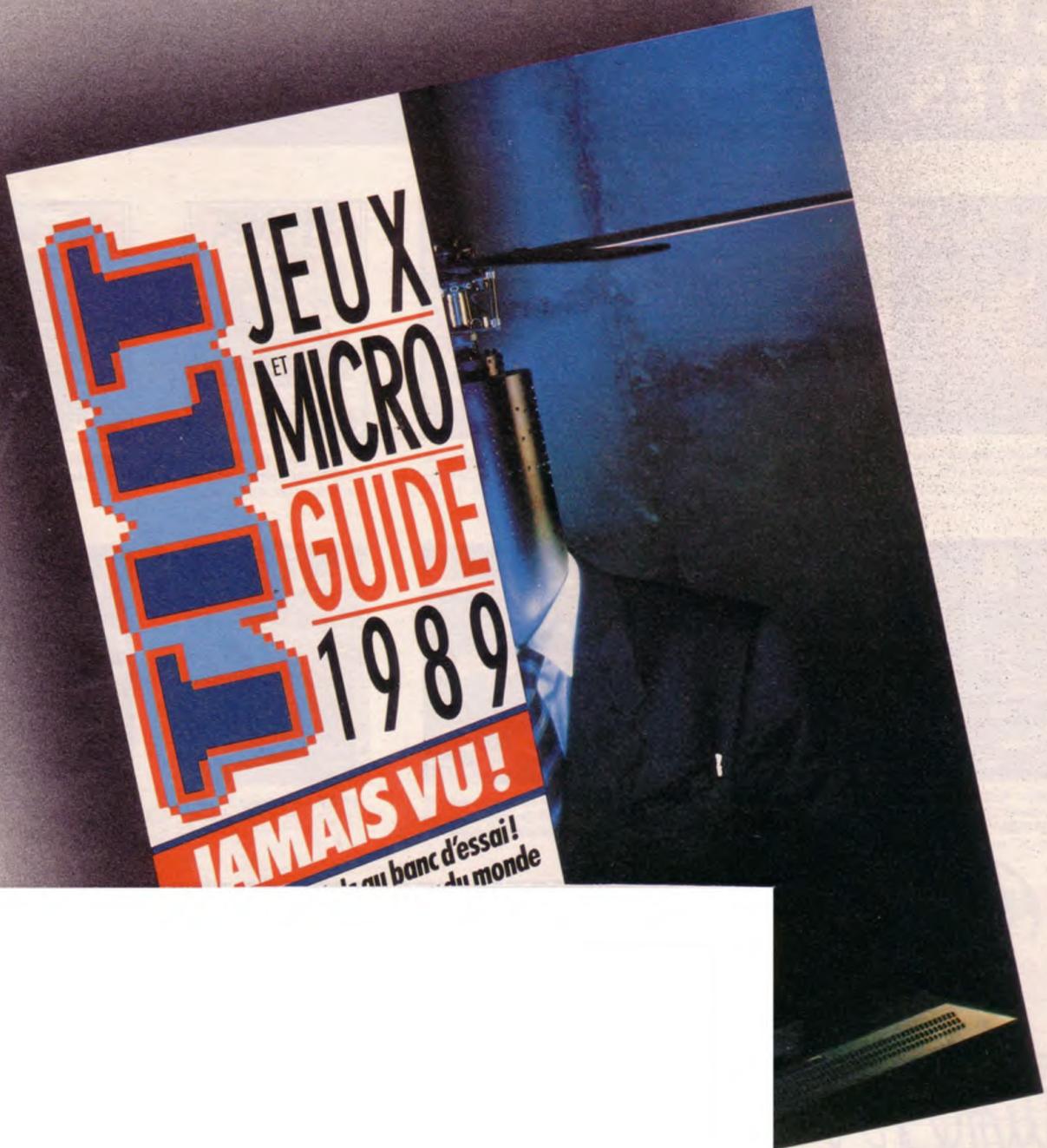
N° 38 - Le dossier des Jeux Olympiques.

Reliez  
vos  
numéros



85 F

(80 F pour les abonnés)



# JEUX ET MICRO GUIDE 1989

**JAMAIS VU!**  
au banc d'essai!  
du monde

**IS  
E LA**

**AND DE JOURNAUX**

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

+ 1 2 % DE PRODUIT GRATUIT \*

+ 1 2 % DE PRODUIT GRATUIT \*

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

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

IMPRIMANTE 80 col.  
SEIKOSHA SP180 ai  
QUALITÉ COURRIER

2250 Frs  
1590 Frs

IMPRIMANTE STAR  
LC10 COULEUR

Tête d'impression 9 aiguilles.  
Matrielle 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



AMSTRAD



LE PACK

AMSTRAD CPC 6128

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

5490 Frs  
6020 Frs

LE DEBUTANT

AMSTRAD CPC 6128

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

4495 Frs  
5340 Frs

PETIT BUDGET

AMSTRAD CPC 464

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

1990 Frs  
2270 Frs

- 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 TV
- sans télécommande 1480 1190 F
- avec télécommande 1690 1490 F

EN PROMOTION



Donnez la parole, la musique  
à votre ordinateur

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

OFFRE SPECIALE NOEL



- Synthésiseur + Haut Parleur... 399 F
- Synthésiseur 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
  - SCANNER 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 1690 F
  - 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

- Ades assembleur/désassembleur 255
- Budget Familial 199 160
- Discology 350
- Grapho animation 299
- Imprim' Image 255
- Loto 195 155
- Memo (copy) 320
- Psycho Test 145 100
- Startest T. Texte 275

JEUX

- 1943 165 110
- Album Digital/4 ace 145
- Arcade Action 180 105
- Barbarians Pynosis 120
- Colossus Chess 4 150 115
- Daley Thompson's Olympic 140 95
- Elite 195 185
- Fernandez must die 175
- Fists 'N' Throttles 205 145
- Frank Bruno's Big Box 205 155

Game Over II

- Garfield 155 95
- Gold Hit 3 185 110
- Gold Silver Bronze 260 160
- Guerilla War 165 110
- Gunship 210 165
- Karate Ace 165 130
- La Panthère Rose 199 120
- Les Défis de Taïto 210 150
- Maxibourse 220
- Night Boosters 120

205 135

- 155 95
- 185 110
- 260 160
- 165 110
- 210 165
- 165 130
- 199 120
- 210 150
- 220
- 120

155

- Night Raider 295 295
- Sac à Dos 165 100
- Salamander 145 90
- Samourai Warrior 150 110
- Street Fighter 210 160
- Suprême Challenge 145 85
- Target Renegade 120
- Terrorpods 205 135
- The Train 249 189
- Turbo Cup 165
- Vivre et laisser mourir 007

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 25 F de frais) - envoyer le tout à ORDIVIDUEL, BP 72 - 20-22 rue de Montreuil 94300 VINCENNES

CARTE AURORE - CB n° de carte \_\_\_\_\_ Date de validité \_\_\_\_\_ Signature \_\_\_\_\_

AMM 12/88



## VENTES

Vds PC 1512 DD mono souris logiciels sous garantie cause double emploi. Prix : 4 500 F. Tél. : 1. 64.90.16.75.

Vends Amstrad CPC 464 mono + crayon optique electric studio Pen + nombreux jeux. Prix : 2 300 F. Très bon état. Tél. : 75.41.51.41.

Vds CPC 464 coul. + DD1 + nbx softs dont (Commando, Grizor etc...) valeur réelle. 6 800 F. Vendu : 4 000 F. Tél. : 60.15.90.55.

Vends nbx disques 3" pleins, 30 F pièce ou 250 F les 10. Tél. : 22.92.30.79. Demander Olivier. Après 18 h.

Vends CPC 464 coul. + DD1 + 50 revues + 4 livres : 2 000 F. DD1 + 11 originaux : 1 200 F. DMP 2000 : 1 000 F. Scanner : 400 F. C. optique dart : 200 F. Multifac 2 : 300 F. Synth voc SSA1 : 150 F et 200 jeux sur 3" : 2 000 F le tout ou 40 F le disc plein à craquer (liste sur demande). Joindre Mathias au 60.14.01.87. Ou écrire 65, rue George Sand 91120 Palaiseau.

Vds Interface RS 232 C Mercite + Modem Olitec 16. Prix : 2 000 F. Synthétiseur vocal Français 350 F. Lecteur 5 p. 1/4. Prix : 500 F. Tél. : 27.45.16.64. (18 h).

Vds collection complète AM-MAG n°1 à 40 avec reliures pour 400 F. Tél. : 40.12.03.84.

Vds originaux (environ 40 disk) : 50 F (prohibition, Wonder Boy, Enduro-Racer, Megatigestion (Pgraph, anglais...)). Tél. : 47.72.75.46. Après 18 h merci.

Vends lecteur 5 pouces compatible Jasin double face avec inverseur de drive + 200 disquettes 2 500 F. Tél. : 40.12.03.84.

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbx jeux + livres + lecteur 5" 1/4 Jasin : 5 500 F à débattre. Tél. : 39.64.36.35. (95).

Vds 464 coul. première main + 15 K7 2 000 F. DD1 + ext. 64k + 20 disk pleins 1 800 F ou le tout 3 500 F. Tél. : 45.47.06.25.

Vends moniteur monochrome 464 CPC 400 F. Auto formation assembleur + livre à 60 Fen K7. Multifac 2 300 F. Tél. : 42.83.39.40. Le soir.

Vends CPC 6128 + DMP 2000 + scanner dart + nombreux jeux + The Advanced OCP Art Studio. Le tout 5 600 F (réel : 7 900 F) Tél. : 55.31.15.29. Christophe.

Vds souris AMX + livre super jeux + jeux (Fortresse, Iznogood, 1001 BC, Album UBI, Sapien) K7 600 F demandeur Gérard au 45.97.92.95. 20h.

Vds discologie 5.0 originale 290 F échange logiciels. Ecrire à Paillet Hervé 17, rue du Lieutenant Marty 44230 St Sébastien s/L.

Vds 664 1 750 F (mono) DMP 2000 1 250 F. FD1 1 100 F. FMP2F 250 F. ext 256k Dk Tronic 500 F. Pascal MT + 400 F. Xavier Tél. : (16-1) 39.73.43.93.

Vends imprimante DMP 3000 neuve prix : 1 600 F. demandeur Boris. Tél. : 94.75.74.66. Après 18h.

Stop! Vds tout ou séparément CPC 464 mono + imprim. DMP1 + tabl. graph. + adapt TV + mirage imager + joystick + K7 + livres. Tbe. à débattre. Tél. : 61.22.81.25.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + 30 disk + nbx log. Jeux, TTX, Multiplan, Masterfile, Dbase. px : 3 000 F. Tél. : 34.77.43.92.

Vds 6128 coul. imprimante + manette + dizaine disquette + livres. 4 000 F. Tél. : 45.97.05.60. à partir de 15h.

Vds Amstrad PCW 8512 avec imprimante, traitement de texte, sous garantie + disquettes. 5 000 F. M. Gil Anneyron Tél. : 75.31.53.15. Après 19h.

Vds CPC 464 + DD1 + imprimante + SSA1 + crayon optique + 160 jeux disc + 33 jeux cass + 1 joystick, moniteur coul. prix : 5 000 F. Tél. : 60.60.58.83.

1<sup>er</sup> n° vds : Amstrad Mag. 1 à 20 : 200 F. Les cahiers 1 à 8 : 140 F. CPC 1 à 22 : 220 F. Microstrad 1 à 10 : 150 F. Tél. : 46.31.45.59.

Vds CPC 464 mon. coul. + joystick + livres Basic jeux (39) + revues 2 200 F. Tél. : 34.83.85.25. AP 18h 30 78 Yvelines.

Vds CPC 664 couleur + jeux + utilitaires + 30 disquettes + nbx revues + 10 livres. 3 000 F. Tél. : 39.13.36.82. (apr. 18 h).

Vds Amstrad CPC 464 couleur état neuf + magazines et logiciels. Le tout

1 800 F. Contacter Benoît au 39.78.46.37. Merci!!! Très urgent!!!

Vds 6128 coul. + 5" 1/4 (1 mois) + 50 disc + joystick + revues + 500 jeux et util. (val. 12 000 F) céderà 6 000 F. Guichard P. 28 rue Pont à Mousson 49300 Cholet. Tél. : 41.65.52.05.

Vds imprimante DMP1 + ruban nf. Pour Amstrad 454-664-6128 + tt text + gestion bank — famille + studio-art. Pour faire dessin le tout — 1 400 F. Nbx log. Prix intéressant. Tél. : 39.80.48.56.

Vds Amstrad CPC 6128 tbe couleur + nbx logiciels + 1 joystick 280 500 + 1 table support 2 500 F. Tél. : 30.72.19.65.

Enseignant vd CPC 6128 monoch. + 35 disquettes 1 900 F coll. Complete Amstrad mag. 1 à 32. 300 F. Tél. : 34.85.65.90.

Vends Tx Grant 120 cx + Bis + Monte en puissance + antenne magnétique + alimentation matériels achète le 13/10/88. Facture et garantie 1 an. Prix : 1 800 F + port dû et envoyé sous 48 h. M. Egert Tél. : 34.61.98.18.

Vds Ams CPC 6128 mono + 2 joystick + nombreux logiciels + imprim. DMP 2000. Tbe. 4 200 F. Tél. : 34.80.15.64.

Vds imprimante microline 80 port/traction friction + 12 rouleaux + liasse papier ruban encreur 1 500 F. Tél. : 42.07.70.60. HB. 90.56.94.11. Le soir.

Vds Amstrad CPC 664 couleur + 2<sup>e</sup> drive FD1 + imprim. DMP 3000 + tuner TV Telecom + joystick + 40 disks. Prix : 6 000 F. Tél. : 59.24.34.90. HR.

Vds CPC 464 couleur + joystick avec jeux état neuf 2 000 F. Recherche disk 3" vierges. Tél. après 18 h 00. Faq. 22.26.47.39.

Vds CPC 464 mono + DD1 + souris AMX + extension DK Tronic 64 K + très nombreux logiciels et livres. Tél. : 42.88.77.70. à Paris.

Vds 464 mono + DD1 (3 mois) tous en tb état + garantie + 60 jeux K7 + disks + magazines + boîtes rangement. Prix : 3 000 F (à déb.). Tél. : 46.57.85.32.

Vends disquettes mille logiciels jeux ou utilitaires, n'écrire que pour achats CPC 6128. Ecrire à M. Thierry Laurent, Route de Metz, 55210 Vigneulles les Hattonchatel.

Vends CPC 6128 couleur + 600 jeux + copieurs + quelques utilitaires + joysticks + revues + livres. Prix : 4 500 F. Tél. : 48.81.83.60. Après 19 h.

Vds 6128 couleur + lecteur K7 + crayon dart + 50 revues + 80 D7 + 20 K7 + 350 softs (le tout tbe) cédé à 3 900 F. Demandez J.Christophe au 60.14.22.53.

Vends CPC 464 couleur tbe + 2 joystick + 30 jeux + 100 listings. Le tout 2 500 F. Vends livres et revues Amstrad bon marché. tél. : 34.89.12.94.

Vds 6128 coul., tbe (fév. 88) + 110 jeux + 2 joysticks + manuels utilisation. Valeur : 8 000, vendu 3 990 F. Tél. : (16 — 1) 46.51.49.83. De 18 à 20 h. Paris 16<sup>e</sup>.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + manuel + manette + 20 jeux 1 500 F. Tél. : 43.79.07.49.

Vds 6128 mono 2 000 F : DMP 2000 + texto 1 100 F ou le tout + 2 joystick + doubleur + lecteur K7 + 16 disk + revues 3 400 F. Tél. : 42.08.39.11. Le soir après le 2/10/88.

Vds CPC 6128 coul. + 150 jeux + 4 livres + 39 revues + joystick. Prix : 2 700 F. Tél. : 30.52.45.98. Après 19 h. 78460 Chevreuse.

Vds MSX mc 810 + 2 joysticks + logiciels (jeux et initiation) + manuel + écran moniteur monochrome. Le

tout très bon état. Prix : 3 200 F. Lu danh. Calvire (Lyon). Tél. : 78.08.41.19. Après 19 h.

Vds CPC 6128 couleur + jeux (BO) + magazines. Prix : 3 000 F. Stop affaire. Demander Morgan. Tél. : 60.47.03.85.

Vds Amstrad 6128 coul. excell. état + 70 disks, 60 K7 (500 prog. env.) 2 joystick., doubleur, 40 magazines 3 900 F. Tél. : 34.15.12.30. (95 Ermont).

Stop! Vds CPC 464 coul. + 5 K9 de revues + nombreux jeux (news) + joystick + manuel. Tbe. Le tout cédé à 2 800 F. Tél. : 64.06.20.16.

Vends Amstrad CPC 464 couleur, 2 000 F + DD1-1, 1 100 F + interface TV, 1 000 F (encore sous garantie) + nbx originaux + joystick + revues. Le tout, 4 000 F. Tél. : Stéphane au 47.20.39.01.

Vends drives 5" 1/4 + 3" 1/2 720 ko avec compilateur 360 ko par faces pour 6128 1 200 F. Moniteur vert Amstrad 800 F. Recherche utilisateur de Mega + Jacky 1. 48.49.86.41.

Urgent! Vds Amstrad CPC 664 (écran monochrome lecteur de disks, 64 k) + 1 livre + revues + jeux très bon état. Valeur : 3 300 F cédé 2 300 F. Contactez Olivier au 39.52.69.85.

Vds 6128 couleur + 2 joystick + doubleur joy. + 30 jeux + discologie + diplômateur. Garantie encore 1 an. Tbe. Prix : 2 900 F. Tél. : 30.39.87.91. Thierry Vdo.

Vds lots originaux : 11 K7 et 2 disc 800 Fie lot + revues (29) 250 Fie lot. Tél. : 56.38.68.63. entre 10 et 12 h pour plus d'information.

Vds Amstrad CPC 664 mono + imprimante 2160 + traitement de texte + synthétiseur vocal + 200 jeux + 40 revues + disquettes de synthésiseur. Le tout pour 5 000 F au lieu de 8 500 F.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + synthé. vocal +, nombreux jeux et utilitaires + livres. Le tout en bon état : 2 500 F. Tél. : 51.32.74.99.

Vds Amstrad CPC 464 + K7 1 500 F à débattre lecteur disk + disquettes 1 600 F à débattre. Appelez après 19 h au 34.68.34.14. (Le lecteur est sous garantie).

Vds originaux CPC 464 20 à 70 F + nbx livres à 10 F. Pour avoir la liste écrire à Michaël Forrie 3 rue de Calcutta 62217 Achicourt.

Vds 6128 CLR + 5" 1/4 Vortex (GAR) + souris + lect. K7 + 80 disks + 2 jeux + housse + 100 revues + etc valeur 14 000 F. vendu 7 000 F. Tél. : 44.20.20.62. (Oise).

Vends CPC 464 couleur cassette + cassettes utilitaire + jeux + nombreux livres + 3 gros livres ordinateur le tout 2 500 F à débattre. M. Bellanger après 18 h. Tél. : 39.93.99.97 (95).

Vds Amstrad CPC 464 coul. sous gar. état neuf + nbx logiciel originaux (jeux nouveautés, lorigraph. Gest. Fam.) + crayon dat. le tout 2 500 F.

Vds 6128 coul. Tbe (comme neuf) + housse + doubleur joy + livres + 40 jeux le tout : 2 500 F + Graphiscope II 500 F. Téléphoner après 18 h au 43.68.76.00.

Vends CPC 464 couleur + nombreux jeux et utilitaires + notice + doc. le tout 1 700 F. Tél. : 40.94.76.65. HB ou le 43.50.73.67. Après 19 h. Thierry.

Vds ordinateur de poche graphique Casio. Prix : 1 000 F. 8 ko de Ram (ext. à 40 ko). Basic et assembleur. Housse. Etat neuf. 1 300 F. Tél. : 48.66.11.99.

Vends Amyag + CPC + Microsoft trad + cahiers d'Amstrad + heb. Dogiciel à moitié prix! Faire liste des n° à Rousset J. Christophe Roullée 72670. Tél. : 43.97.83.09.

**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**

# Guide des Spécialistes AMSTRAD

06 CAGNES/MER - ANTIBES

**UN NOUVEAU  
GAME'S**  
LE PLUS GRAND  
CHOIX DE JEUX  
LE 15 DECEMBRE 1988

67, Bd du Maréchal Juin  
Tél. : 93.22.55.21

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

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<sup>®</sup>  
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



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 Cavellier de la Salle  
76100 Rouen - Gauche,  
Tél. : 35.63.36.06



A  
M  
S  
T  
R  
A  
D

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

Revendeur agréé

78 VELIZY/SAINT-QUENTIN

78 VERSAILLES

80 AMIENS

## 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

## 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

## CENTRAL BUREAU

AMSTRAD  
Revendeur  
AGRÉÉ

MICRO

HIFI

VIDEO

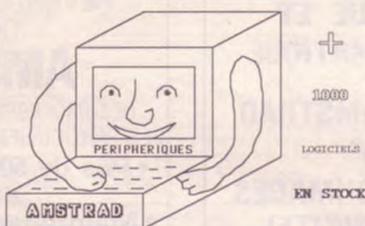
S.A.V.

4, rue Florimond Leroux  
80000 AMIENS  
Tél. : 22.91.64.80

94 MAISONS-ALFORT

Vidéo Informatique Familiale

LADNER DENIS



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**

# PA

### VENTES

Vends micro Amstrad PC 1512 écran  
coul. + imprim. disque dur 20 Mo ens.  
ou séparément servi 3 mois. Tél. :  
65.34.20.90.

Vends clavier CPC 6128 azerty + 30  
disk 1 500 F vds imprimante DMP  
2000 et adaptateur péritel à débatre  
+ synthé vocal TMPI à Leourier Yuels  
Tél. : 69.42.21.96. Essonne.

Cause achat PC 1640 vends disk CPC  
pas chers liste contre timbre Mouas-  
seh 132 La Piazza 93160 Noisy/Gr.

Vends discs 3" pour CPC 6128 jeux  
utilitaires news 40 F piece liste à Pierre  
Gherbier 139, rue Roger Salengro  
appt 123 93700 Drancy.

Vds CPC 6128 coul. excel. état + tex-  
tomat + devpac + 5 disc + 3 livres  
(bible, routines, lect.) pour 2 500 F.  
Tél. : 43.35.26.38.

Vends Amstrad 6128 couleur + 50  
disk 3 200 F imprimante DMP 2000 :  
1 000 F lecteur 5" 1/4 80 pistes com-  
patible autre ordinateur 1 000 F. Pa-  
trick. Tél. : 43.50.87.43.

Cause 5" 1/4 vds tout mon stock 3" et  
originaux liste C. Timbre canal 32  
rue de Rilly-La-Montagne 51100  
Reims.

### ACHATS

Achète lecteur 5" 1/4 Jasmin ou  
Vortex + disk 3" - s'adresser à : Bour-  
goin Xavier, Borde Haute 82210 Cas-  
telmayran - Tél. : 63.95.40.39.

Achète lecteur 5" 1/4. Vds logiciel  
(interface kit n° 26 Amstrad Maga-  
zine) Tél. : 98.68.86.99.

Achète prix neuf, jeux sur disc 3" de  
pref. : Little Computer People, sou-  
thern Bell + Heathrow, Scoobydoo,  
MC Lesage Tél. : (1) 64.37.40.46.

Achète 6128 couleur + log. 2000 F  
environ Tél. : 73.63.63.80. Province

### DIVERS

Cher. correspondant possédant Am-  
strad 464 avec lecteur de disc. pour  
échange de jeux et prog. dans Colmar  
Tél. : 89.23.28.90.

Cherche AM MAG n° 3 et cahiers  
d'Amstrad Magazine n° 2 - 3 - 6 en  
bon état. Ecrire à Créantor 3012 Ré-  
sidence Melaine Raizet Abymes 97139

Cherche correspondants PC 1512  
pour échange idées et logiciels. Mr  
Rodolphe Paschini 32, bis rue du 8  
Mai 76300 Sotteville. Rouen.

Attention nouvel arrivage de kits 5" 1/4  
pour 664 - 6128 (alim., lecteur DF,

cordon, disquette d'essai) 1 000 F ou  
1 200 F suivant année de l'ordinateur.  
Pour tous rens. Té. : 39.72.68.66.

Micromag Fanzine CPC s/disk 3" n° 2  
(Nov - Dec) 40 F par chq Banc ou CCP,  
ou doc s/dem (Joindre 1 env. timbr) à  
Stéphane Carre, 12 rue de Colmar  
59290 Wasquehal.

Ramasoft présent: compil. fabuleux  
logiciels originaux (jeux + util.) uniq  
pour TT CPC : D : 60 FC (2) : 50 F - J.  
Margulis 11, rue Benne 91470 Li-  
mours

Vous voulez gagner entre 5 000 et  
1 5000 F (voir plus) envoyer enveloppe  
à 2,20 F (docu.) Barbou Franck 10,  
rue Bossuet le Mans 72000.

### ECHANGES

Cherche contact pour échange de lo-  
giciels sur CPC. Tél. : 61.51.13.94.  
demander Frédéric. ADR : 15, rue Jo-  
seph d'Olivier, 31600 Muret.

CPC 6128 cherche contacts pour  
échangés jeux. Possède news (Ras-  
tan...) réponse assurée. Braga Frédéric  
64, Cour du Théâtre 69480 Anse.

# LES GEANTS DE L'ARCADE



II

REVENDEURS!  
BENEFICIEZ DE CONDITIONS EXCEPTIONNELLES  
POUR LA FIN DE L'ANNEE. COMMANDEZ DIRECTEMENT  
CHEZ L'EDITEUR - SFMI 92 94 36 00  
BP 114 06561 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS

## STREET FIGHTER™

Passionnant et prenant, Street Fighter est l'un des jeux d'arts martiaux les plus remarquables qui aient été conçus à ce jour. L'action est intense et vous emmène dans cinq endroits pleins de couleur pour combattre 10 des adversaires les plus durs et les plus méchants que vous ayez rencontrés.



## SIDE ARMS™

La mission: le lieutenant Henry et le sergent Sanders doivent sauver le Globe Bleu. La menace: le tyranique Bozon qui veut détruire la terre et exterminer ses habitants... De l'action à go go, un graphisme superbe et une excellente façon de tester vos réflexes!



## SHACKLED™

Déchaînez votre imagination. Vos amis sont prisonniers dans le château mystérieux. Déjouez vos ennemis: délivrez vos amis, échappez - vous à chaque étape, et alors seulement, vous aurez la liberté!



## BIONIC COMMANDO™

Le seul espoir que nous avons de recouvrir notre monde et reconstruire nos vies se trouve dans les mains de notre force d'élite des Commandos Bioniques avec leurs membres télescopiques, leur armement sophistiqué et leur pouvoir bionique.



## DESOLATOR™

Votre mission en tant que MAC est de vous battre pour vous frayer un chemin à travers le château appartenant à KAIROS le grand Satan et de libérer les enfants retenus prisonniers derrière de mystérieux miroirs.



AMSTRAD CPC  
CASSETTE  
AMSTRAD CPC  
DISQUETTE



## GUNSMOKE™

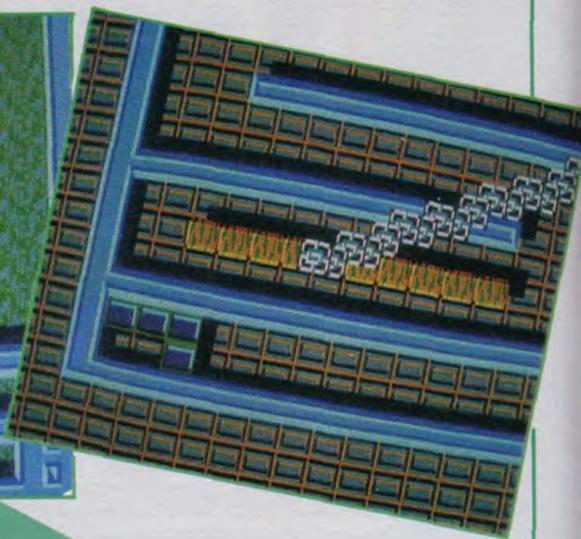
Il y a cinq étapes à difficultés progressives, une animation avec action rapide sur graphisme de fond détaillé, qui font de Gunsmoke une épreuve de force de chasse et casse, de pillage à Go Go et de Feu à volonté pour les enthousiastes arcades qui aiment tirer pour un rien!



# Jeux

Test

*Ne sous-estimez pas le CPC, ne le laissez pas tomber! Tandis que nous lançons cet S.O.S. dans notre numéro de septembre, les programmeurs de chez Titus mettaient la dernière main à un jeu étourdissant qui ouvre une ère nouvelle à nos machines préférées : Titan, un casse-briques d'un genre nouveau, est plus rapide qu'un 16-32 bits ! Il sort en priorité sur CPC.*



## Titan

Editeur : Titus  
Genre : Mega casse-briques  
Graphisme : ★★★★★  
Difficulté : ★★★★★  
Intérêt : ★★★★★  
Appréciation : ★★★★★  
Machine : CPC

La présentation du jeu donne le ton. Tandis que 256 noms étranges défilent dans une fenêtre de score (peut-être figurerez-vous parmi eux), un mode d'emploi succinct s'inscrit dans une autre. Le générique apparaît dans le bandeau du bas, en scrolling vertical. Mais attention ! N'écourtez pas la présentation ! Car, ensuite, vous apprendrez qu'il aura fallu huit mois de travail acharné pour créer *Titan*, ainsi que vingt litres de bière, huit kilos de papier, quarante-sept crayons en bois et cinq tubes d'aspirine. Et ce n'est pas fini ! Vous aurez droit en prime au texte intégral de la fable "Le Corbeau et le Renard".

### Vitesse lumière

Le premier tableau n'est pas très complexe : c'est un avant-goût, juste une petite prise en main. La raquette (une sorte de réticule) occupe le centre de la fenêtre carrée et les briques à détruire sont disposées tout autour. Mais dès le premier mouvement de joystick, tout l'écran se déplace à une vitesse vertigineuse. En réalité, le jeu est bien plus

vaste que la fenêtre. Un scrolling multidirectionnel permet de l'explorer. En long, en large et en travers, sans aucune limitation, la fenêtre file en tous sens, rattrapant la balle que la raquette doit frapper. La fluidité du scrolling laisse rêveur : aucune saccade, aucun scintillement. La perfection même.

Pour parvenir à ce résultat, des fonctions méconnues du microprocesseur ont été mises en œuvre. Le Z-80 qui équipe le CPC a littéralement été dopé. *Titan* va donner mauvaise conscience aux programmeurs qui l'avaient sous-utilisé.

### Un coup d'accélérateur

*Titan* compte quatre-vingts tableaux, tous irréprochables sur le plan graphique. Les motifs en toile de fond sont tous somptueux et les briques joliment dessinées. Comme tout casse-briques qui se respecte, certaines d'entre elles ont des particularités. Les briques grises sont facilement détruites au simple contact de la raquette, d'autres peuvent être poussées

plus on les survole avec la raquette, plus elles deviennent résistantes, risquant d'enfermer balle ou joueur. Les variantes sont nombreuses et de plus en plus ardues au fur et à mesure que l'on progresse dans les tableaux.

*Titan* est rapide ? Eh bien voilà mieux : au contact d'une certaine brique, votre raquette est projetée à la place de votre balle qui elle, se retrouve à la place de la raquette. Le déplacement est fulgurant, tellement rapide qu'une sorte de rémanence subsiste à l'écran !

Un soin extrême a été apporté à la réalisation. Les briques sont d'une taille plus que confortable avec de belles couleurs. Frappez doucement une tête de mort choisie avec discernement : au premier contact, elle grimace, ensuite elle perd un os, puis un autre, elle fait une dernière moue et disparaît au quatrième impact. *D'autre en revanche vous feront perdre une vie ou aideront à passer au niveau suivant.*

Chaque tableau surprend par ses inventions ; tâches d'huile (ça glisse !), portes de sorties, briques animées, passages

sélectifs, les inventions sont foisonnantes. Il est vrai que d'autres casse-briques nous avaient habitués aux trouvailles et que *Titan* de ce côté, ne pouvait démeriter. La force avec laquelle on frappe la balle détermine sa vitesse et certains effets sont même possibles pour dévier la trajectoire. On peut même l'immobiliser sous la raquette afin de la relancer !

### Un futur classique

Neuf vies sont octroyées au départ. Le tableau le plus élevé atteint sans en perdre une est automatiquement noté sur la disquette. Ainsi, lors d'un jeu ultérieur, il sera possible de reprendre *Titan* à l'un des niveaux déjà exploré avec succès. Vos résultats sont enregistrés sur la disquette : à vous de progresser dans le score. Après le "game over" en lettres flamboyantes, un feu d'artifice est tiré en l'honneur du vainqueur.

Rien que pour admirer les performances dont un CPC est capable, *Titan* se doit de figurer dans votre logithèque. Les inconditionnels du casse-briques seront comblés : *Arkanoïd*, — jusqu'alors une référence en la matière —, en prend même un sacré coup de vieux avec ses petits sprites et sa raquette qui ne connaît que les aller-retours.

Le chef d'œuvre de Titus marque une date dans l'histoire des CPC : si quelqu'un désormais ose encore dire avec condescendance "Ce n'est jamais qu'un 8-bits", montrez-lui donc *Titan* !

**Bernard Jolival**

# Jeux

Test

Editeur : Hewson  
Genre : arcade  
Son : ★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Difficulté : ★★★★★  
Intérêt : ★★★★★  
Appréciation : ★★★★★  
Machine : CPC

## Cybernoïd II The Revenge

Après *Exxolon* et *Cybernoïd*, Raffaele Cecco, l'un des programmeurs à succès de Hewson, récidive. Il nous propose *Cybernoïd II*, un tchac-tchac-poum-poum à réserver aux inconditionnels du genre.

**S**ouvenez-vous, dans le premier volet de ce jeu, vous deviez récupérer des documents secrets que de méchants pirates avaient dérobés. Parvenu au dernier tableau de votre aventure, vous aviez poussé un Ouf de soulagement.

Quelques années se sont écoulées. Vos bons vieux ennemis, entre temps, se sont réorganisés. A bord de vaisseaux spatiaux encore plus sophistiqués, ils ont pillé les entrepôts de la Fédération. A vous de récupérer la cargaison volée.

### Le choix des armes

En plus des mitrailleuses juxtaposées à la carlingue de votre appareil, vous disposerez d'un armement qui n'est certes pas d'une originalité délirante mais qui a fait ses preuves. Un assortiment de bombes un peu fanstasques notamment, puisque certaines sont bondissantes et éclatent dans une splendide gerbe orangée, faisant voler en éclat les ennemis, d'autres sont à retardement à moins qu'elles n'ex-

plosent sans raison apparente. Le seeker est une bombe à tête chercheuse qui fonce bille en tête sur sa cible. Efficace. La smart, quant à elle, se déplace à une vitesse fulgurante contrairement au tracer qui rampe au bord du terrain, détruisant tous les obstacles qu'il rencontre.

### Y'Alien à faire ?

Pour récupérer les cargaisons volées, vous devrez impitoyablement abattre les vaisseaux ennemis. Ceux-ci, en explosant, libèrent les fruits de leurs larcins. Précipitez-vous dessus afin de les stocker dans vos soutes.

Surprise : vous trouverez parmi la marchandise récupérée d'autres armes dont une partie de vaisseau, munie d'une mitrailleuse, qui s'ajoute à l'arrière de votre embarcation augmentant ainsi sa puissance de feu, et cette boule suivie d'étoiles qui tourne amplement autour de votre appareil en anéantissant toutes les installations aliens qui se trouvent sur son passage. Mais attention, vos adversaires sont prompts à la riposte ! Ils possèdent des armes défensives particulièrement redoutables tels ces canons enveloppés d'un blindage qui s'ouvre et se ferme sans discontinuer, ainsi que d'horribles gargouilles géantes qui crachent interminablement des missiles.

### No scrollings...

Le jeu ne procède pas par scrollings. Il affiche des écrans successifs. Le vaisseau



bleu que vous maniez ainsi que les véhicules intersidéraux de vos ennemis bénéficient d'une animation parfaite, sans saccades : ils glissent littéralement dans le décor. Les bruitages sont, comme d'habitude chez Hewson, ex-

cellents. Il n'en est pas de même de la musique, exécration malgré la partition signée Dave Rodgers, celui-là même qui avait écrit la charmante et humoristique mélodie de *Ne-bulus*.

Jean-Pierre Boghossian

# DANS LE LABYRINTHE DES COMPILATIONS



*Noël est proche. Les éditeurs de logiciels déversent sur le marché les nouveautés qui ont créé l'événement. Mais que deviennent les titres qui avaient fait notre bonheur l'an passé ? Loin de disparaître à tout jamais, les plus prestigieux d'entre eux nous reviennent groupés en compilation. Ce "come back" permet aux joueurs les plus désargentés d'acquérir de grands classiques à des prix abordables. Reste que le choix d'une compilation est souvent ardu, surtout quand aucun lien de parenté n'unit les titres. Nous avons débroussaillé pour vous la jungle des "compil".*

**Fabuleux  
SUPRÊME CHALLENGE  
(Beau-Jolly)**



Cinq titres d'enfer pour cette compilation et deux thèmes : la réflexion et la simulation. The Sentinel est un jeu étrange où vous devez échapper aux regards d'une sentinelle tout en la localisant. Quant à Tetris, c'est ce fameux rangement de pentominos soviétiques. Les jeux qui suivent sont du même niveau : Elite, entre autres, vous met aux commandes d'un cargo spatial. Le voyage sera mouvementé et les transactions sérieuses. Ace II est un simulateur de vol basé sur un chasseur à réaction, une petite merveille. Je réserve pour la fin le chef d'œuvre qu'est Starglider, la référence en matière de simulateur de vol au ras d'une planète lointaine. Suprême Challenge est une compilation de très haut vol !

## Arcade en vrac

### 12 JEUX EXCEPTIONNELS (Gremlin Graphics)

Douze titres au programme ! Un octet de plus et tout éclatait ! Le cocktail est honnête : deux tiers de jeux géants qu'accompagnent des softs de moindre envergure. Au menu figurent *Cybernoid* et son vaisseau de combat suréquipé ainsi que *Exolon* avec ses centaines d'écrans bourrés d'humanoïdes malfaisants et *Nebulus*. A eux seuls, ils justifient cette compilation qui comprend aussi *Northstar* (un petit bonhomme qui combat les extra-terrestres avec un fléau d'armes), *Hercules* voué à ses lourdes tâches, *Mask* et *Venom Strikes Back* d'après le dessin animé de la télé ainsi que *Master of the Universe* du même tonneau.

Ajoutons-y, pour faire bonne mesure, le donjon diabolique de *Rana Rama*, la castagne internationale de *Blood Brothers* et *Marauder* (sur le thème toujours apprécié de



Mask.

la voiture flingueuse). Un jeu se démarque des autres : *Deflektor* qui fait largement appel aux neurones du joueur

puisqu'il s'agit d'orienter un rayon laser vers une cible en se servant des règles élémentaires d'optique.

## Riches et célèbres

### LE DÉFI DE TAITO

(Imagine)

Moitié moins de jeux pour cette compilation, mais la qualité est au rendez-vous. *Arkanoid 1 et 2*, les maîtres du casse-briques, le vieux biplan de *Flying Shark* qui se bat encore vaillamment et le tout récent *Target Renegade* se partagent la place avec les jolies baballes de *Bubble Bobble* et les maudits Aliens de *Slap Fight*. Rien que du graphisme de haut vol et une sonno d'enfer.



Thundercats.

## Poing levé et manette calée

### FIST AND THROTTLES (Elite)

Cinq titres d'un bon niveau, à commencer par *Enduro Racer*, *Buggy Boy*, une course de voitures de plage renversante. Côté arcade, nous trouvons le célèbre *Dragon's Lair*, le télévisuel *Thundercats* et pour finir *Ikari Warrior*, un jeu aux relents militaires.

## Cross et mutants

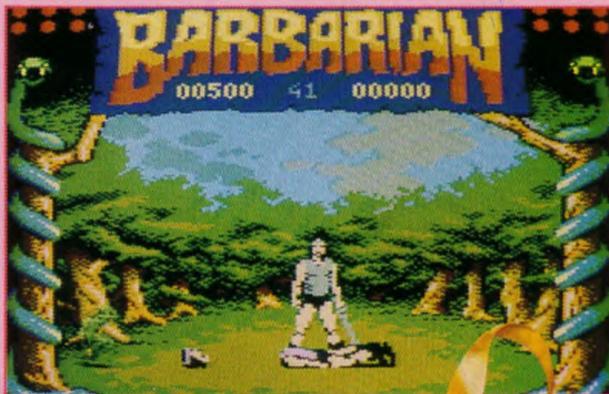
### OCEAN 5 STARS

(Ocean)

Pour illuminer vos écrans cathodiques en ces longues soirées hivernales, voici cinq stars ludiques. Première étoile : *Enduro Racer*, un grand classique de la simulation de motocross. Toujours dans le domaine des sports mécaniques, *Crazy Cars* et ses grosses bagnoles. Suivent le superbe et bestial *Barbarian* de Palace Software, *Rampage* avec ses monstres velus qui fracassent les buildings et le bondissant *Wizball* à la recherche de bulles de couleurs pour ramener la lumière dans son terne univers.



Rampage.





### Match à l'ombre GAME SET AND MATCH 2 (Ocean)

Les amateurs de joystick sportif s'éclateront avec *Match Day 2*, une simulation de football, *Basket Master*, *Championship Sprint* (un tout petit circuit auto), la moto vertigineuse de *Super Hang-On*, adaptation réussie de la borne d'arcade ou encore *Steve Davis Snooker* (un billard anglais remarquable), *Track & Field*, du golf avec *Nick Faldo plays the Open* et le cricket avec *Ian Botham's Test Match*. Tous ne sont pas d'un excellent niveau. Cependant, ils forment un tout très intéressant pour une somme assez modique !

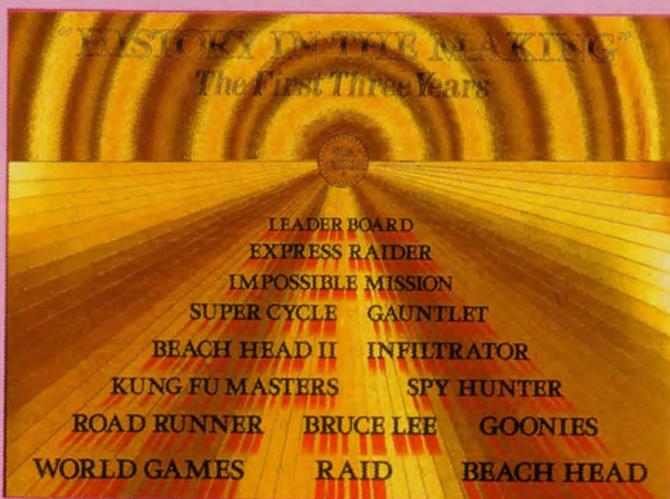


### Tout nouveau tout beau FORCES MAGIQUES (Magic Bytes)

Venu d'Allemagne, cet éditeur propose une compilation de choc avec la *Panthère Rose*, *Western Games*, les agents très spéciaux *Smart & Clever*, *Operation Nemo* et une course à travers les sables sur *Dakar 4x4*.

### De tout un peu HISTORY IN THE MAKING (US Gold)

Quinze softs mis en boîte, qui dit mieux ? US Gold a raclé ses fonds de tiroir pour concocter cette rétrospective pour le moins éclectique. Si votre cœur balance entre plusieurs genres, voici en vrac de quoi assouvir vos envies : les labyrinthes de *Gauntlet*, *Express Raider*, *Impossible Mission*, *Infiltrator*, *Spyhunter*, *Kung Fu Master* et son acolyte *Bruce Lee*, *The Goonies*, *World Games*, *Road Runner* (beep beep !) et les illustres *Beach Head* (batailles en mer). On reprend son souffle et on continue sportivement avec *Leader Board*, une splendide simulation de golf, *Super Cycle* et *World Games* et, sur un registre différent, un *Raid over*



*Moscow* à ne pas confondre avec le *Cessna over* la même capitale. Une compilation qui s'adresse aux boulimiques.



# ACTION D'ARCADE



L'équipe SNK vous présente un des plus grands succès de jeu d'arcade maintenant disponible en version pour micro-ordinateur. Ce jeu palpitant à plusieurs niveaux se déroulant verticalement vous entraîne au cœur des jungles et des villes en ruine d'une nation aux mains d'un cruel oppresseur. Votre but; la liberté... Le seul moyen d'y parvenir: la guérilla!

# GUERRILLA

WAR

 **SNK**  
Shin Nihon Kaku Corp.  
1-1-1, Higashi-Shinjyuku, Tokyo, Japan

**COMMODORE  
AMSTRAD**

**AMSTRAD**  
...the name  
of the game

REVENDEURS!  
BENEFICIEZ DE CONDITIONS EXCEPTIONNELLES  
POUR LA FIN DE L'ANNEE - COMMANDEZ DIRECTEMENT  
CHEZ L'EDITEUR - SFMI 92 94 36 00  
BP 114 06561 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS

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

**Guerre épée**  
**OCEAN DYNAMITE**  
(Ocean)

Le sanglant *Platoon*, le violent *Predator* et le vindicatif *Karnov* sont le plat de résistance de ce menu fort alléchant. J'allais oublier *Combat School*. Nous retrouvons aussi les folles voitures *Crazy Cars* ainsi que l'inquiétant *Salamander*. Vous aurez aussi le privilège de visiter le monde géométrique de *Driller* et de connaître la mitrailleuse ravageuse de ce pauvre *Gryzor*, perdu entre jungle et souterrains. Une compilation à mettre en bonne place dans votre logitheque.

**A fond la caisse**  
**SIMULATION PACK**  
(Microïd)

Une compilation garantie 100% française signée Microïd qui nous offre trois magnifiques simulations pour égayer les fêtes : *Quad*, une course de motos à quatre grosses roues, *Super Ski* et *Grand Prix 500 cc*, trois softs à vivre intensément.



*Quads.*



*Combat School.*



**PC HIT N°2**  
(Ocean)

Pas terrible, me direz-vous à propos de cette compilation, mais sur PC elles sont suffisamment rares pour être signalées. Elle sont disponibles, de surcroît, sur les deux formats de disquettes de cette machine. Le cocktail est varié : le grand *Arkanoïd*, *Green Beret* et *Gryzor* pour jouer au petit soldat (plutôt deux fois qu'une) et le merveilleux *Wizball* en quête de couleurs. Le joystick est fortement recommandé, sauf pour *Arkanoïd*. Une mauvaise surprise : son prix, prohibitif !

**Label et les bests**  
**LES BESTS D'US GOLD**  
(US Gold)

"Une compilation gigantesque". Hormis la présence de *Gauntlet 2*, les autres logiciels volent assez bas ! Que ce soit *Rolling Thunder* et ses otages à libérer, *California Games* d'Epyx (qui a de quoi rougir devant son auguste frère *Winter Games*) le modeste *720°* (à faire avec un skate-board) ou l'ignoble conversion d'*Out Run*, il n'y a pas de quoi paivoiser.

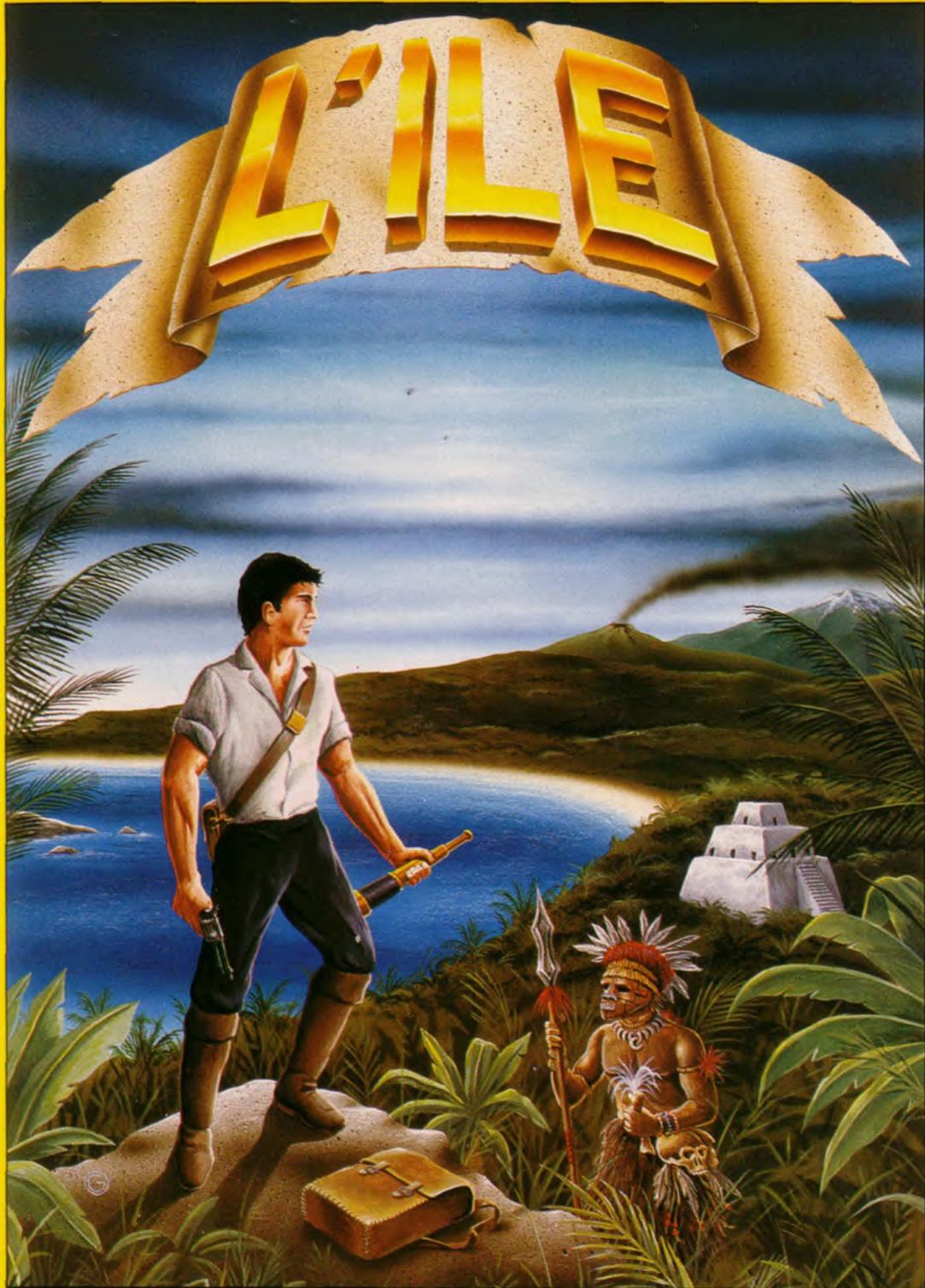
*Dans la terrible jungle de Gryzor.*



Disponible sur  
Amstrad disquette

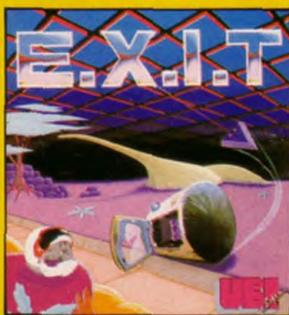


photos d'écran sur Amstrad  
disquette



et les meilleurs points de vente  
Disponible dans les FNAC.

MAINTENANT  
SUR AMSTRAD  
CASSETTE



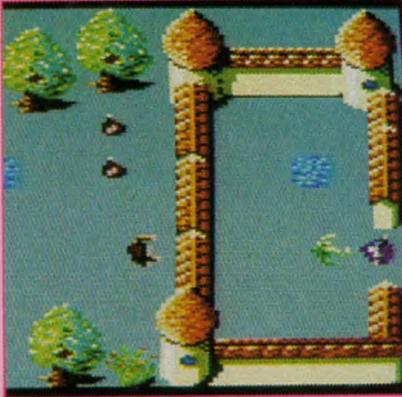
photos d'écran sur Amstrad  
cassette



1, voie Félix Eboué  
94021 CRETEIL CEDEX  
Tél. 16 1 48 98 99 00



Stryfe.



### Exxos nous exauce ERE HITS I, II et III (Ere Informatique)

Le premier volume nous offre une balade en hélicoptère avec *Mission II*, une plongée dans les profondeurs coralliennes de *Pacific* et une infinité de flippers à créer grâce à l'insusable *Macadam Bumper*. La seconde livraison comprend *Crafton & Xunk* (un classique !), *Eden Blues* qui, comme son nom ne l'indique pas, est une prison d'où il faudra sortir, un *Sai Combat* plein de savates et le robotique *Robbbot*. Et pour finir, un poker sous *Tensions*, les dédales de *Despotik Design*, le vélocité *Stryfe* avec son charmant village envahi par des monstres et *Contamination* (de toute la planète). Bref, pour chaque volume, de la belle et solide ouvrage.



### Remuant et labyrinthique LES GÉANTS DE L'ARCADE (US Gold)

La demi-douzaine de titres navigue entre castagne et labyrinthes. *Gunsmoke* est un western plein de villages indiens et de hors-la-loi. Mais c'est contre les Bozons venus de l'espace que vous devrez vous battre dans *Side Arms*. Dans *Bionic Commando*, vous aurez le bras long (et artificiel), afin de vous défendre. Retour sur terre avec *Street Fighter* à classer dans les rixes de bas-quartier. Au chapitre des labyrinthes, citons *Shackled* (vous devrez de surcroît délivrer des prisonniers) et *Desolator*. Dans ce dernier soft, vous devrez franchir sept niveaux à la force de vos poings et la précision de votre arc.



Side Arms.



Nous espérons que cette "compilation des compilations" aura contribué à éclaircir vos idées au moment du choix des cadeaux de fin d'année. Pour le reste, armez-vous de longues

heures de patience et de savoir-faire : il y a de quoi s'occuper !

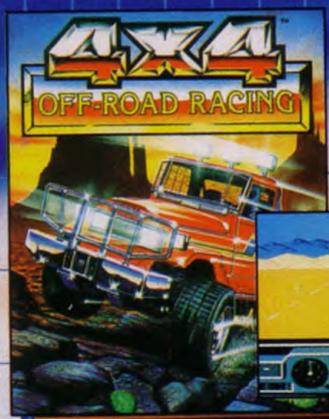
Christian Roux  
et B.J



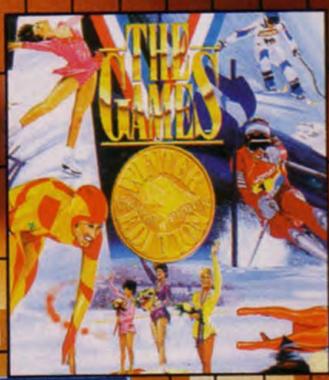
# PARTAGEZ LE RÊVE AMERICAIN

REVENDEURS!  
BENEFICIEZ DE CONDITIONS EXCEPTIONNELLES  
POUR LA FIN DE L'ANNEE. COMMANDEZ DIRECTEMENT  
CITEA L'EDITEUR SFMI 92 94 36 00  
BP 114 05561 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS

**4X4 OFF ROAD RACING™**  
4X4 (etc...) est un test de vitesse et de survie. Personnalisez votre véhicule et affrontez les pistes les plus difficiles au monde.



**GOLD, SILVER, BRONZE™**  
SUMMER GAMES I  
SUMMER GAMES II  
WINTER GAMES  
Une ultime compilation des plus grandes épreuves sportives jamais produites pour l'ordinateur. Jouez contre l'ordinateur ou contre vos amis et rejoignez les immortels en 23 épreuves captivantes, chacune étant un jeu en elle-même.



**THE GAMES WINTER EDITION™**  
Affrontez les plus grands de ce monde dans sept épreuves qui testeront votre habileté et votre courage jusqu'à la limite.



**IMPOSSIBLE MISSION II™**  
C'est une grande suite à un jeu brillant. Encore plus magnifique qu'on aurait pu espérer''  
Zzap 64



IAN NAVLOR 88

Photos d'écran de formats divers.

**EPYX L'EXCELLENCE**

**EPYX®**



U.S. Gold (France) SARL, B.P.3 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse, Angleterre  
Tel: 9342 7144.

**THE GAMES WINTER EDITION** - Amiga, Atari ST, CBM 64/128, IBM, Spectrum 48/128K, Amstrad.  
**4x4 OFF ROAD RACING** - Amiga, CBM 64/128, IBM, Spectrum 48/128K, Amstrad.  
**IMPOSSIBLE MISSION II** - Amiga, Atari ST, CBM 64/128, IBM, Spectrum 48/128K, Amstrad.  
**GOLD, SILVER, BRONZE** - CBM 64/128, Amstrad, Spectrum.

# CPC en F



Noël approche et la perspective de joyeux  
gonfle déjà votre cœur d'allégresse. Memb  
de la famille, votre micro-ordinateur ne de  
que de participer aux festivités d'usage.  
où jamais de vous (lui) offrir l'accessoir  
rêvée, sous le couvert de la tradition  
par le plaisir d'offrir et celui de

# ête

# QUI SUIS-JE ? QUOI M'OFFRIR ?

A chacun son domaine de prédilection : afin d'éviter la triste rigueur d'un catalogue exhaustif, l'idée nous est venue de proposer quelques packages élaborés selon divers profils d'utilisateurs.

- De 0 F à 350 F.
- De 350 à 800 F.
- De 800 F à 1500 F.
- De 1500 F à 3000 F (et plus...).

## LE PROGRAMMEUR FOU

**Look :** désordonné, du café renversé sur des bouquins épars d'un érotisme torride, genre *Z80 mon amour*.



- Pascal MT+ (Digital Research).
- Pro Pascal (Prospero Software).
- Pro Fortran (Prospero Software).

- Logiciels assembleur/désassembleur, l'univers sibyllin de la programmation en langage machine :
  - DAMS (Micro Application).
  - Devpac 80 (Hisoft).
  - Pyradev (Pyramide Software).

- Compilateur Basic, dernière tentative du programmeur pour accélérer l'exécution du pépère Basic.
  - Le Messie (Ere Informatique).

- Un éditeur/copieur/exploreur, outil fabuleux aux multiples usages souvent peu catholiques (le pire cauchemar des éditeurs de jeu intégristes) :
  - Hercule II (Esat Software).
  - Discology version 5.1 (Mérédien).

- Lecteur de disquettes, confort, fiabilité, rapidité, liberté, égalité, fraternité :
  - Amstrad DD1 464, parce que les cassettes... Eventuellement un second lecteur 3 pouces FD1 destiné au 6128 ou 5 pouces 1/4 (FIX de Vortex) pour accéder à un autre monde (celui des compatibles PC) ou bien stocker des masses de données à petit prix. À signaler le lecteur 5 pouces 1/4 "MEGA" permettant de stocker 800 ko et commercialisé par Wild West (84 760 St Martin-de-la-Brasque. Tél. : 90 77 61 36.)

### Accessoires

Les indispensables manuels, nourriture spirituelle de tout programmeur qui se respecte :

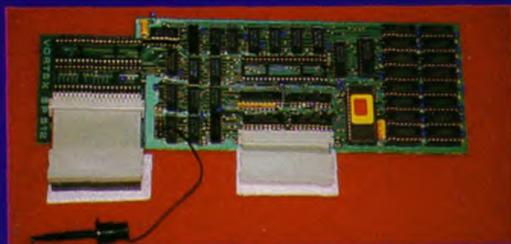
- *Le Langage Machine, la bible du 6128, le Grand Livre du Basic (Micro Application).*
- *Clefs pour Amstrad (P.S.I).*
- *La monumentale... "Programmation du Z80"... de Rodney Zaks.*
- *Techniques et programmation de jeux (Sybex).*

- Quelques langages de programmation autres que le Basic résident, très bons pour le jogging mental :
  - *Forth F83 (Jedi).*
  - *Hisoft Pascal (Amsoft).*

- Extension mémoire 64 ko ou 256 ko, un peu de gonflette cérébrale... pour votre machine s'entend :
  - *DK Tronics.*
  - *Vortex.*

Jean-Claude Paulin et Bernard Jolival, avec l'aide appréciable d'Alain le Quillec de Général Vidéo, Jean-Pierre Levesque de Loistech et Cyril Flamaïn de Micro-Tonic.

libations  
à part entière  
grande pas mieux  
est le moment  
ou l'extension  
honorée  
voir.



Extension Vortex :  
la grosse tête assurée.



## LE MUSICIEN

Look : branché, petit malin qui se dispense de travailler son instrument depuis que l'ordinateur joue à sa place.



### Accessoires

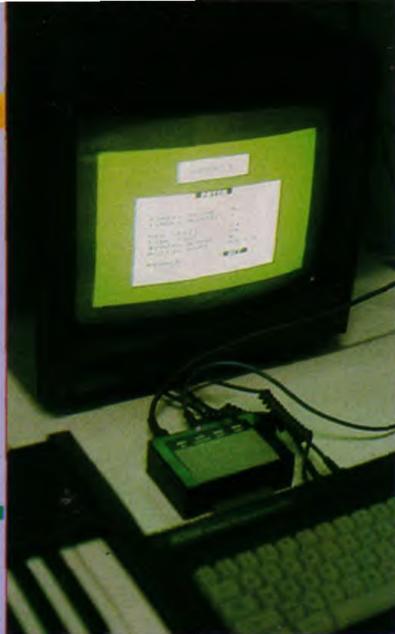
Logiciels musicaux trois voix, permettent selon leurs performances (consultez à ce propos le tonitruant dossier "musicalement vôtre" du n° 34 d'Am-Mag), une programmation relativement aisée du P.S.G. (Générateur Sonore programmable).

- Music Pro (Music Logiciel).
- The advanced Music System (Firebird).
- Magic sound (Henri Bittner).
- Music studio (Cobra-Soft).

Boîte à rythmes digitale, zim boum badaboum ! Pour ceux qui ont le rythme dans la peau :

— Amdrum (Cheetah Marketing) est un véritable séquenceur rythmique programmable fourni avec des kits de percussions aux sonorités réalistes (trois cassettes transférables sur disquette). Il se présente sous la forme d'un boîtier enfichable dans le port d'expansion, prolongé d'un cordon muni d'une prise cinch destinée à un quelconque amplificateur.

Amplificateur stéréo avec enceintes, écoute de qualité, enchantement du voisinage :



Interface Midi Clavius : et de un...

chines, l'exploitation d'instruments MIDI (Synthétiseur, expandeur, tout instrument équipé d'un convertisseur MIDI). Le CPC fait désormais partie du monde de la musique :

— Interface MIDI + séquenceur 8 pistes (CPC) ou 12 pistes (PCW) commercialisé par Clavius ; métronome, bouclage sur chaque piste, MIDI sur les 16 canaux, synchro MIDI, prémixage des pistes, sauvegarde des séquences, fenêtrage bloc-note. Clavius — 19, rue Houdon 75018 Paris. Tél. : (1) 42 62 90 19.

— Interface MIDI + séquenceur 16 pistes EMR Miditrack Music System CPC et PCW d'Electromusic Research, commercialisé par Loisitech ; présentation par icônes, 99 songs par piste, répétition indépendante par piste, contrôle dynamique (filtres "system exclusives"), mixage des pistes, transposition, métronome, bouclage, etc. Loisitech — Centre Commercial Terminal 93, 93106 Montreuil Cedex. Tél. : (1) 48 59 72 76.

- Speech synthesiser SSA-1 (Ampli, enceintes et synthèse vocale anglaise).
- Enceintes amplifiées Walky Music.

Interface MIDI et séquenceur enfin disponible sur CPC et PCW, autorisant à partir de l'une de ces ma-

Synthèse vocale française, il ne lui manquait que la parole :

— Vocal synthétiseur (Techni-music), la même chose + une enceinte Walky Music (ensemble et prix spécial fêtes).

Interface MIDI Electronic Research : et de deux...

Vocal synthétiseur : les moyens de le faire parler.



Amdrum : zim badaboum !

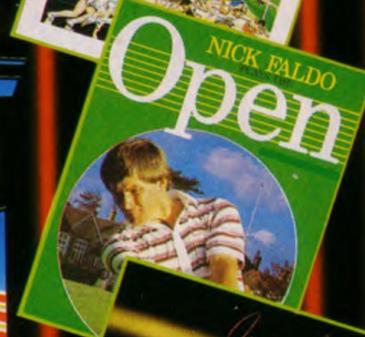
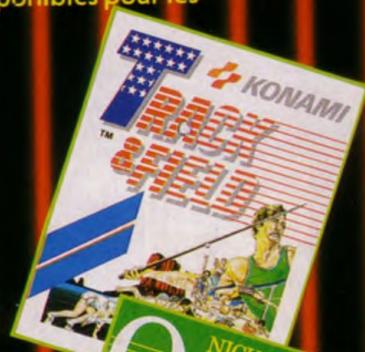
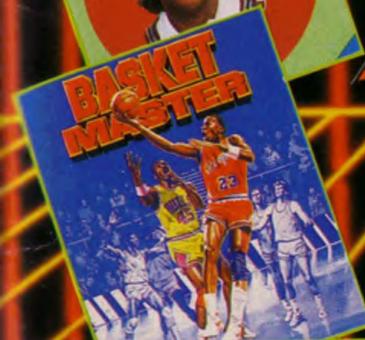
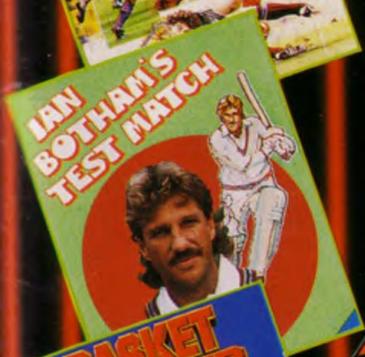


# LA PLUS GRANDE COMPILATION DE SPORTS JAMAIS VUE!

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



REVENDEURS!  
BENEFICIEZ DE CONDITIONS EXCEPTIONNELLES  
POUR LA FIN DE L'ANNEE. COMMANDEZ DIRECTEMENT  
CHEZ L'EDITEUR SFMI 92 94 36 00  
BP 114 06561 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS

## GAME SET AND WATCH!

VOUS Y TROUVEREZ  
TOUS CES JEUX  
FANTASTIQUES.



A M S T R A D

A M S T R A D

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



### Accessoires

- \$ Logiciel graphique avec lequel le barbouillage du tube cathodique, via l'exploitation des trois modes, est un véritable plaisir :
  - *The Advanced Art Studio et Ocp Art Studio (Rainbird)*; sans doute le plus performant à l'heure actuelle.
  - *Salut l'artiste (Amsoft)*; un grand classique apprécié et toujours commercialisé.
  - *3D Space Moving (Micro Application)*; réalisation et évolution dans l'espace d'objets en 3D.

— *Light Pen graphics program (PCW)*; le PCW a lui aussi son stylo.

- \$ Interface de transfert de logiciels et de sauvegarde graphique, régal des collectionneurs de pages écrans.
  - *Multiface II+ "Romantic Robot"*; boîtier magique enfichable sur le port d'ex-

## L'ARTISTE

**Look :** bohème au négligé savamment étudié pour faire croire au génie pauvre et méconnu.



- \$ Tablette graphique, dont le coût élevé est largement compensé par la facilité d'emploi, permet de dessiner de façon "naturelle" (tablette/crayon) :
  - *Graphiscop II (N.M.C)*; les moindre déplacements du crayon sur la tablette se répercutent à l'écran. Un maximum d'options disponibles accessibles par icônes. Idéale pour la conception de pages écran.
  - *Grafpad II CPC et PCW (Hegotron)*; offre en outre un créateur d'icônes et une fonction texte sophistiquée. Les trames sont disponibles.



pansion, rend possible la sauvegarde sur disquette ou cassette de n'importe quelle image écran. Permet également la copie personnelle de logiciels.

- \$ Stylo optique, dont le simple contact sur l'écran du moniteur adresse directement la mémoire écran. Souvent critiqué pour son imprécision, mais enfin, bon...
  - *Electric Studio Pen 464 ou 6128*; avec logiciel performant. *DK'Tronics*; peut être utilisé seul, ou avec le logiciel fourni utilisant icônes et menus déroulants.

- \$ Imprimante couleur, fini la grisaille, vive la quadrichromie.
  - *Star LC 10 couleur*; matricielle à impact, impression à partir des trois couleurs primaires mixables (rouge, jaune, bleu).
  - *Okimate 20*; Thermique, impression à partir des trois couleurs primaires mixables.

## LE MINITELISTE

**Look :** yeux cernés, santé ravagée par les messageries roses et les factures de téléphone gratinées.



### Accessoires

- \$ Modem, c'est plus classe qu'un minitel ringard :
  - *DTL 2000 plus (Digitelec)*; accès au réseau transpac et autres.
- \$ Emulateur minitel, le CPC fait office de Minitel, mais la transmission est assurée par un vrai minitel :

— *Mercitel CPC 1, 2 et 2R.*

- \$ Kit serveur/téléchargement/répondeur/archivage de page vidéotexte pour partager ses phantasmes :
  - *Arsène (ERE)*.
  - *Amserv 6128 (APC & SCITE)*.
  - *Kentel*.
  - *Servitélec (Vidéomatique)*.



Arsène : un bel effet au bout du fil.

# SKATEBALL



Screenshot on ST



Screenshot on ST



Screenshot on PC



Skateball, la simulation sportive du futur qui combine à la fois les émotions du football américain et les techniques du hockey sur glace.

Sur la patinoire, vous devrez affronter une équipe qui saura vous montrer sa ténacité. A vous d'éviter impérativement les obstacles et les crevasses mortelles qui parsèment la glace.

Marquer des buts coûte que coûte, telle est la devise du Skateballer et telle doit être la vôtre maintenant.

Votre but : gagner mais d'abord... survivre !

1, voie Félix Eboué  
94021 CRETEIL CEDEX  
UBI SOFT



Amiga, ST, PC : 249 F.  
Amstrad, C 64, Disc : 189 F.  
Amstrad, C 64, K7 : 149 F.

Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC



Tél. (1) 48 98 99 00



pour la conception de notices illustrées, journaux, etc. :  
 — AMX Page Maker (Wings) avec souris AMX (facultative) ; seul logiciel de ce type dont la renommée n'est plus à faire, autorisant un véritable travail de mise en page combinant texte et graphisme.

Une confortable collection de fontes pour ses logiciels préférés.

Souris et sa doudoune en peluche.  
 — AMX mouse (Advanced Memory Systems LTD & AMSOFT) ; souris très docile avec quatre programmes séduisants : AMX Art (logiciel de dessin très complet), Icône Designer (créateur d'icônes réutilisables), Pattern Designer (créateur de trames) et AMX Control (gestion basic de la souris).

Traitement de texte de bonne facture, au service de votre talent douteux de plumitif :

— Tasword, Semword (Tasman Software - Sémaphore).

— Textomat (Micro Application).

Logiciel graphique, voir un peu plus loin du côté de chez l'artiste.

Scanner graphique pour repiquer / digitaliser photos et documents de magazines concurrents :

— Scanner Dart ; installé sur la tête d'impression d'une imprimante DMP 2000 ou 2160, transforme une image collée au papier listing, en données numériques exploitables graphiquement par l'ordinateur.

Imprimante donnant un sens à tout ce qui précède (on ne va tout de même pas faire un remake du dossier "Faites bonne impression" paru dans le n° 36 d'Am-Mag) :

- Amstrad DMP 2160.
- Epson LX 80 ou 800.
- Star LC 10 ou 24-10.
- Citizen 120 D.
- Etc.

## L'ÉDITEUR

**Look :** vétilleux, s'imaginer être le patron d'un important groupe de presse dont il est l'unique journaliste. Toujours à court de rubans d'imprimante (et de lecteurs).



### Accessoires

Logiciel de mise en page performant intégrant à la fois un traitement de texte et un utilitaire graphique. Idéal

AMX Mouse : la souris docile.



## LE MANIAQUE

**Look :** impeccable, plis de pantalon parfaitement parallèles, haleine fraîche, aucune trace de pellicules sur le veston.



L'ASTIQUEUR.

### Accessoires

Kit de nettoyage, avant que de l'herbe pousse entre les touches et que des moisissures constellent l'écran.

— Valise de nettoyage écran/clavier (RPS) ; bombe de gaz neutre comprimé,

## LE JOUEUR INVETERÉ

**Look :** excité, rêve de disposer de vies infinies après la mort avec voyages gratuits en hyper-espace.



LE JOUEUR.

### Accessoires

Collection de Joysticks, véritables symboles phalliques par lesquels le joueur exprime sa virilité (en le prenant sur les genoux) ou son agressivité (avec le Terminator en forme de grenade à main).

— A la main : le futuriste Navigator de Konix et le Konix Sega qui ressemble à un galet.



Valise RPS : spéciale maniaque.

Support moniteur : pour une bonne orientation.



Kits de nettoyage tous formats.



tissus, papier imbibé d'un produit anti-statique pour décroasser l'écran.

— Clean Line 3" disquette (Magnetic Technology Media); disquette de nettoyage et flacon de produit détergent destinés au lustrage de la tête de lecture.

\$\$\$ Housses, capots, boîtes, protégeant CPC et disquettes de la pollution ambiante qui caractérise votre bureau poussiéreux.

— Difficile de citer toutes les marques, farfouillez chez votre revendeur.

\$\$\$ Tapis souris, peluche souris, agréés par la société protectrice des animaux.

\$\$\$ Ecran de protection, à coller par Velcro sur le cadre du moniteur pour le confort de vos yeux exorbités que guette la conjonctivite.

— CRT Filter en tissu.

— CTM 644, idem.

\$\$\$ Support de moniteur et d'imprimante, remplaçant avantageusement un vieux Bottin ou une pile d'anciens Am-Mag.

— Quick Shot. Les grands classiques durs à l'ouvrage, tout pleins de micro-switches. Réponse rapide assurée.

— Le poids lourd : le Cobra. Une enclume à l'épreuve des gros bras. Indestructible.

— Pour les esthètes : le Crystal ou le minuscule Executive Joystick de Loriciejs. Et pour ceux qui tiennent leurs distances : le Joystick Camerica à liaison infra-rouge, efficace jusqu'à six mètres !

\$\$\$ Câble doubleur de joystick, pour joueurs siamois.

\$\$\$ Tous les jeux du marché : Voir dossier jeux du Papa Noël Jean-Michel Maman (ha, ha ! très drôle).

\$\$\$ Un éditeur/copieur/explorer pour la confection de copies dites "personnelles" (si les protections le permettent) et l'octroi de vies infinies par de savants bidouillages.

— Discology 5.1 (Méri dien); ergonomique à souhait, puissant, rapide, le plus apprécié du moment.

\$\$\$ Un interface de transfert tel que Multiface II+ (déjà évoqué chez "l'artiste"), ou bien encore Mirage Imager Turbo (Duchet Computers).

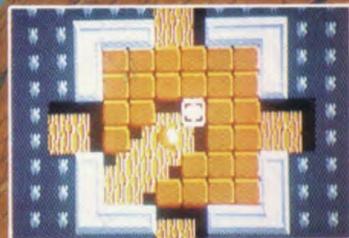
Joysticks : Quick Shot II, Konix et Terminator.





# WIZMAN

AMIGA  
ATARI ST  
PC  
AMSTRAD CPC  
SPECTRUM  
C 64/128



## TITUS

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

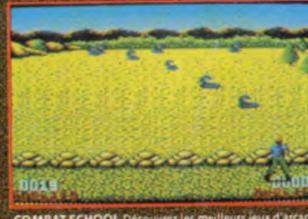
# 8 JEUX EXPLOSIFS!



**PREDATOR** Emmenez un commando d'élite dans la jungle sud-américaine libérer un groupe de diplomates pris au piège. En théorie, pas de problème... mais les mystérieux envahisseurs qui éliminent vos hommes les uns après les autres vont rendre les choses plus difficiles que prévu.  
© Activision



**KARNOV** Joignez-vous à Karnov l'imposant avatar de feu russe, dans son aventureuse quête visant à triompher du méchant dragon Ryu et retrouver le Trésor Perdu de Babylone. Karnov est un vaste jeu de déroulement de quatre façons sur l'écran et alliant stratégie et action rapide sur neuf niveaux de jeu irrésistibles. © Bestix Distributions



**COMBAT SCHOOL** Découvrez les meilleurs jeux d'arcade de Konami maintenant disponibles sur votre micro et déjà numéro 1 au hit-parade. Sept épreuves éblouissantes vous y attendent... Parmi celles-ci la course d'Assaut, le Champ de Tir, la Lutte et un Combat avec l'instructeur lui-même!  
© Konami



**SALAMANDER** Au-delà de l'infini se trouve la galaxie du mal dominée par les pouvoirs de la despotique SALAMANDRE. Un héros doit convaincre ses compatriotes de l'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà.  
© Konami



**CRAZY CARS** Vous participez à la course la plus folle du monde: La Course Américaine de Cross Country d'Automobiles de Prestige. Cette course se tient sur trois circuits des États-Unis: en Arizona, en Floride, et à la N.A.S.A. Si vous terminez la course dans le temps donné, vous recevrez une voiture plus rapide. Crazy Cars: Titles et the Titles Logo sont des marques déposées de Triun Software Corporation.



**DRILLER**



**GRYZOR** © Konami



**PLATOON** Des graphiques exceptionnels, une conception de jeu originale et un son digital contribuent à recréer l'atmosphère de cet immense succès. Fidèle à l'histoire initiale, vous emmenez votre section, choisissez vos hommes pour des tâches précises, lors de leur rencontre avec l'ennemi et ses nombreux traquenards dans votre recherche de son Quartier Général souterrain.  
© 1986 - Hemdale Film Corporation. Tous droits réservés.



DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA  
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145