

AMSTAR

ISSN 0298 - 654 X

**LE DOSSIER DU MOIS :
HISTOIRES D'EAUX**

**PLAN D'AVENTURE :
CAULDRON II**

**DECERNEZ
AVEC NOUS
LES AMSTARS
D'OR !**

M 2817 - 8 - 10.00 F



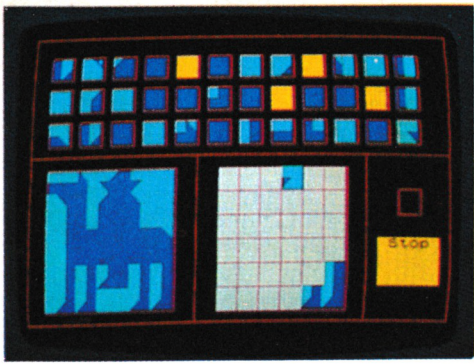
3792817010002 00080

Mensuel - N° 8 - Avril/mai 1987

Alerte au Rouge !

Tous les Cyborgs - Classe A,
division PROGRAMMATION,
Licence Amstrad,
sont priés de contacter d'urgence
le Q.G. de la planète UBI-SOFT.

Gros butin à se partager.
Mercenaires d'élite acceptés.

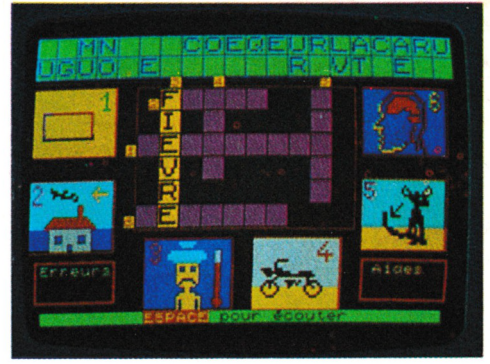


ATELIER DES PUZZLES

Jouez à résoudre des puzzles de difficultés variées (4 à 36 pièces).

MOTS CROISÉS MAGIQUES

Un programme jeu proposant 36 grilles à résoudre, soit 216 mots constituant un lexique de base pour les enfants de 5 à 8 ans.



5-10 ans

Disquette : **225 F**

5-8 ans

Disquette : **195 F**



APPRENDS-MOI A LIRE

10 activités progressives d'aide à l'apprentissage de la lecture. 3 albums d'images, de mots et de phrases : 30 séquences qu'on peut sonoriser grâce au synthétiseur vocal PAROLE pour l'utilisation maternelle (Grande section).

APPRENDS-MOI A ECRIRE (1 et 2)

Quel entraîneur plus docile, plus patient pourra l'aider à acquérir les bases de l'acte d'écriture ? Ce logiciel favorise la relation majuscules et minuscules ainsi que la maîtrise du clavier alphabétique.

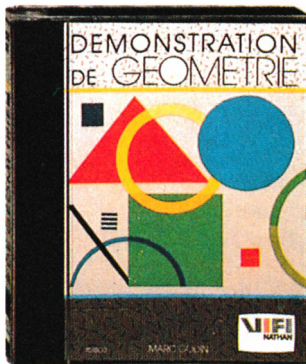
5-9 ans

Disquette : **225 F**

5-8 ans

Disquette : **285 F**

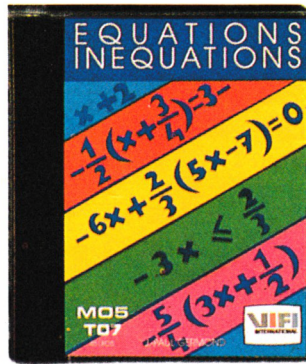
"Algèbre", "Equations/Inéquations" et "Démonstration de géométrie", 3 logiciels qui deviendront son meilleur allié dans la vie scolaire.



Disquette : **245 F**
 Cassette : **175 F**

DEMONSTRATION DE GEOMETRIE

Ce logiciel conduit les élèves de 3^e et de 4^e à résoudre des exercices en utilisant les caractéristiques de formes géométriques particulières. 7 théorèmes de base feront l'objet d'exercices.



Disquette : **245 F**
 Cassette : **175 F**

EQUATIONS INEQUATIONS

Le logiciel Equations Inéquations est conçu pour les élèves des classes de 4^e, 3^e et 2^e.



Disquette : **245 F**
 Cassette : **175 F**

ALGEBRE



Disquette : **245 F**
 Cassette : **175 F**

CARTE D'EUROPE

Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe géographique ? Grâce à CARTE D'EUROPE, vous allez bientôt connaître le vieux continent sur le bout des doigts.

NOM : _____ Prénom : _____ Total commande : _____ F
(Ecrire en majuscules)

Adresse : _____ Port (recommandé PU) : 20,00 x _____ = _____ F

_____ Total de mon règlement : _____ F

Code postal : _____ Date : _____

Ville : _____ Signature : _____

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de BRETAGNE EDIT PRESSE. Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à :
 BRETAGNE EDIT PRESSE - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.



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

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ

Rédacteurs en chef
Marcel LE JEUNE - Denis BONOMO

Rédaction
Catherine VIARD - Olivier SAOLETTI

Secrétaire de rédaction
Florence MELLET

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT

Photocomposition SORACOM
Béatrice JÉGU - Nathalie CHAPPÉ

Dessins FIDELTEX

Impression LA HAYE MUREAUX

Photogravure Bretagne Photogravure

Maquette
Patricia MANGIN - Jean-Luc AULNETTE

Service Rasant Réseau
Gérard PELLAN

Tél. vert 05.48.20.98

Inspection des ventes
Christian CHOUARD

Abonnement - Vente au numéro
Catherine FAUREZ
Tél. 99.52.98.11

Secrétariat - Rédaction
SORACOM EDITIONS
La Haie de Pan
35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
Tél. 99.52.98.11 +
Télex : SORMHZ 741.042 F
Serveur télématique : 36.15 + MHZ
CCP RENNES 794.17V

Distribution NMPP
Dépôt légal - Avril 1987 - N° 23374
Code APE 5120

Régie Publicitaire
IZARD CREATION, 15, rue St-Melaine
35000 RENNES. Tél. 99.38.95.33

Chef de publicité
P. SIONNEAU

Assistante
Fabienne JAVELAUD

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



A	Actualité	page 8
L	Les Amstar d'Or	page 10
L	Le coin des affaires	page 13
L	Les logiciels du mois	page 16
R	Résultats du concours Amstar/Ere	page 18
L	Le dossier du mois	page 22
P	lan : Cauldron II	page 32
C	hiche, on programme !	page 35
L	istings :	
J	ump et Bouquet	page 40
C	oncours Amstar ..	page 58
H	it des lecteurs	page 60
L	e coin des As	page 61
B	ulletin	
d'	abonnement	page 62



EDITORIAL

Il fallait une récompense suprême, la voici : les Amstar d'Or seront attribués, avec votre collaboration, en juin 1987. Ils récompenseront tous ceux qui travaillent dans l'ombre des éditeurs sur les logiciels vedettes dont on ne retient que le titre : auteurs, scénaristes, graphistes, musiciens. Pour la première fois en France, la création informatique va être récompensée et sera reconnue à sa juste valeur.

Ne manquez pas l'événement : votez dès aujourd'hui !

La Rédaction

LIRE

POUR S'INFORMER

Un service vente par correspondance à votre disposition.
(Consultez la liste des produits sur Minitel 36.15 - MHZ).

CPC-AMSTRAD

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC

Plus loin que le BASIC. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, nombreux exemples. Contient un programme assembleur, moniteur et désassembleur.
Réf. ML 123 - Prix : 129 F

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES AMSTRAD CPC

Tout ce que peut réaliser un amateur d'électronique avec un CPC. Interfaces, programmeur d'EPROM... Un très beau livre de 450 pages.
Réf. ML 131 - Prix : 199 F

LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC

La programmation et la gestion des données avec le 6128, le DD-1 ou le 664. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient un listing du DOS commenté, un utilitaire qui ajoute les fichiers RELATIFS à l'AMDOS avec de nouvelles commandes BASIC, un MONITEUR disque et beaucoup d'autres programmes et astuces...
Réf. ML 127 - Prix : 149 F

LA BIBLE DU CPC 664/6128

Tout connaître sur les CPC 6128 et 664. Analyse du système d'exploitation, du processeur, le GATE ARRAY, le contrôleur vidéo, le 8255, le chip sonore, les interfaces.
Réf. ML 146
Prix : 199 F

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR

Thomas Lachard-Robert
Méthodes de programmation en assembleur Z80, accompagnées de nombreux exemples de programmes d'application fonctionnant sur les Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Réf. 0193
Prix : 148 F

TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR

Georges Fagot-Barraly
Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs des principales variables.
Réf. 208
Prix : 98 F

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC

F. Pierot
Programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad (464, 664, 6128). De nombreuses routines.
Prix : 145 F

AMSTRAD EN MUSIQUE

D. LEMAHIEU
Pour les amateurs déjà initiés au langage BASIC, traduction d'œuvres musicales sur Amstrad (464, 664, 6128). Partant de la génération de sons, en passant par le synthétiseur musical programmable.
Prix : 165 F.

RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD

D. ROY et J.-J. WEYER
De très nombreux programmes de graphismes et de mathématiques permettront aux possesseurs d'Amstrad (464, 664, 6128) d'améliorer leurs connaissances en assembleur Z80.
Prix : 200 F

MIEUX PROGRAMMER SUR AMSTRAD

Michel ARCHAMBAULT
Complément pratique du manuel d'origine. L'art de concevoir et de créer un programme d'une manière efficace. Multiples astuces. Explique clairement certains points obscurs du manuel d'origine.
Prix : 85 F

PROGRAMMES UTILITAIRES POUR AMSTRAD

Michel ARCHAMBAULT
Nombreuses routines : utilitaires de programmation, utilitaires graphiques, la gestion de fichiers, utilitaires imprimantes.
Prix : 85 F.

APPRENEZ L'ELECTRONIQUE SUR AMSTRAD

P. BEAUFILS et B. DESPERRIER
Programmes permettant de visualiser les phénomènes complexes de l'électronique.
Prix : 95 F

COMMUNIQUEZ AVEC AMSTRAD

D. BONOMO et E. DUTERTRE
Pour tous les passionnés d'ondes courtes, codage, décodage, réception/émission, interfaces.
Prix : 90 F

UNIVERS DU PCW

Patrick LEON
Environnement matériel, commande de CPM 3.0, le BDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe.
Prix : 119 F

Nouveau ! COMPILATION CPC n° 1-2-3-4

Prix : 70 F

PCCompatibles

MS-DOS APPROFONDI

Jonathan KAMIN
Utilisateurs expérimentés de MS-DOS (version 2.1 à 3.1), cet ouvrage a pour but de vous familiariser avec les techniques les plus évoluées permettant d'accroître votre productivité.
Réf. 0227 - Prix : 278 F

PC, MODEMS ET SERVEURS

A. MARIATTE
Apprend aux utilisateurs avertis d'IBM-PC/XT/AT à se servir d'un modem, à utiliser ou créer un logiciel de communication, à tout savoir sur les réseaux télématiques.
Prix : 210 F

INTRODUCTION A dBASE III

Alan SIMPSON
Permet au lecteur même débutant d'apprendre la programmation sans difficulté, en réalisant les exemples proposés.
Réf. 0131 - Prix : 210 F

BIEN DEBUTER SUR PC

Vous apprendrez tout d'abord à connaître votre nouveau matériel (écran, clavier, unité centrale...), puis à

utiliser le DOS et toutes ses commandes. Une initiation complète au BASIC. Réf. ML 183 - Prix : 149 F

GEM SUR AMSTRAD PC

K. LANG
Constitue une découverte complète et progressive de GEM : GEM Paint, GEM Write, GEM Graph, GEM Wordchart.
Prix : 185 F

LE LIVRE DE FRAMEWORK

R. COHEN
Le tailleur, le gestionnaire de fichiers, le générateur de graphiques, l'accès DOS, le logiciel de communication et FRED : le langage évolué. Indique aussi la manière de relier le PC au monde extérieur.
Prix : 150 F

8088 ASSEMBLEUR IBM PC ET COMPATIBLES

H. LIEN
Regroupe trois livres en un seul : Un cours d'initiation, un manuel de l'utilisateur, un guide de pratique.
Réf. 121 - Prix : 250 F

8088 et ses PERIPHERIQUES

H. LIEN
Ce livre est consacré aux microprocesseurs 8088 et 8086 et à leur principaux circuits périphériques d'accompagnement, tels qu'ils sont employés dans les micro-ordinateurs PC d'IBM et compatibles.
Réf. 68 - Prix 150 F

PRATIQUE DES IBM (II) ENCYCLOPEDIE BASIC

H. LIEN
Encyclopédie BASIC à double accès traitant la programmation avancée, les fichiers, le graphique et la couleur, ainsi que la musique et les sons. Indispensable pour éviter les recherches fastidieuses et les pertes de temps.
Réf. 165 - Prix : 229 F

DU BASIC AU TURBO PASCAL

Comment développer sous Turbo des routines correspondant à des programmes BASIC.
Réf. ML 186 - Prix : 199 F

CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES

D. MARTIN, G. HERZET et P. JADOUX
Indispensable au programmeur pour accéder rapidement à toutes les informations.
Réf. P37 - Prix : 195 F

ECRIRE EN dBASE II et III

C. MICHEL
Apprendre à développer en dBASE des applications structurées avec des menus, des saisies de données, des traitements, des rapports.
Réf. P43 - Prix : 185 F

DICTIONNAIRE DU BASIC IBM

D.-A. LIEN
C'est la référence de base du langage BASIC Microsoft (PC et compatibles).
Réf. P80 - Prix : 195 F

DIVERS

Nouveau ! PRATIQUE DES IMPRIMANTES

Michel ARCHAMBAULT
Apprendra aux amateurs comme aux professionnels

à résoudre les mille et un problèmes qu'ils ne manqueraient pas de rencontrer lors de la mise en service de leur imprimante.
Prix : 95 F

LES SECRETS DU MINTEL

C. TAVERNIER
Principaux chapitres : Les différents services proposés sur Télétel : - Informatique domestique et Minitel, téléphonie et transmission d'informations, différents principes de transformation de données, comment devenir serveur.
Réf. 487 - Prix : 115 F

SYSTEMES D'EXPLOITATION ET LOGICIEL DE BASE

P. JOUVELOT et LE CONTE DES FLORIS
Moniteurs et systèmes d'exploitation mono-tâche : CPM, MS-DOS ; systèmes d'exploitation multi-tâches ; les couches d'un système d'exploitation ; Unix : présentation et analyse ; les utilitaires : gestion de fichiers, assembleurs, éditeurs de liens.
Réf. 482 - Prix : 95 F

CONSTRUISEZ VOS ALIMENTATIONS

J.-C. ROUSSEZ
Schémas échelle 1 : transformateur, redressement, filtrage, dissipation de chaleur, alimentations non régulées, multiplicateurs de tension, alimentations régulées, alimentations à découpage.
Réf. 463 - Prix : 70 F

LANGAGES

INITIATION BASIC (niveau 1)

H. LIEN
Le BASIC ?... Mais c'est très simple ! Ce livre vous en convaincra comme il a déjà convaincu les dizaines de milliers de lecteurs qui en ont fait le "best-seller" de la micro-informatique.
Réf. 52 - Prix : 125 F

INITIATION BASIC (niveau 2)

Programmation structurée
F. CROCHET et D. VILAIN
Cette représentation originale, véritable synopse de l'application, accessible à tous, même aux débutants, vous permet de réaliser des programmes parfaitement structurés. Une grande partie est consacrée à la gestion des fichiers BASIC à accès séquentiel direct ou séquentiel indexé.
Réf. 158 - Prix : 160 F

INITIATION AUX FICHIERS BASIC

J. BERNARD
Avec ce livre, vous découvrirez progressivement le "mécanisme" de la constitution d'un fichier en BASIC Microsoft, puis de son exploitation.
Réf. 189 - Prix : 115 F

INTRODUCTION AU TURBO PASCAL

Douglas STIVSON
Cet ouvrage permettra à l'utilisateur d'exploiter la puissance exceptionnelle de ce langage.
Réf. 0180 - Prix : 198 F

PROGRAMMER EN PASCAL

D.-J. DAVID et J.-L. DESCHAMPS
Vous trouverez ici toutes les notions nécessaires à la programmation en Pascal. Sont également étudiés le Pascal UCSD et le Turbo Pascal.
Prix : 115 F

NOM : _____ Prénom : _____
(Ecrire en majuscules)

Adresse : _____

Code postal : _____

Ville : _____

Total commande : _____ F

Port 10 % : _____ F

Total de mon règlement : _____ F

Date : _____

Signature : _____

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : BRETAGNE EDIT PRESSE. Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à :
BRETAGNE EDIT PRESSE - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.

TOUT SAVOIR...

...SUR BOOMERANG
CENTRE D'ÉCHANGE
DU LOGICIEL DE JEU

LOISIRS: PROFITEZ D'UNE FORMULE SIMPLE ET PRATIQUE.

BOOMERANG POURQUOI ?

Echangez vos vieux logiciels contre de nouveaux titres ! Commandez-les à des prix sympathiques avant de les échanger à nouveau.

Faites votre choix dans une vaste logithèque comportant les dernières nouveautés.

Amusez-vous sans vous ruiner grâce à Boomerang : une solution économique pour les insatiables du joystick.

BOOMERANG COMMENT ?

Envoyez-nous les logiciels que vous souhaitez échanger et commander ceux que vous désirez recevoir. Les échanges sont traités rapidement dans la limite de nos stocks (envoi par colis PTT urgent).

La liste des titres disponibles évolue tous les mois en fonction des nouveautés parues et de vos demandes : c'est un panorama très complet de l'univers du logiciel de jeu.

Votre adhésion au centre est valable un an et vous permet de recevoir cette liste tous les mois ainsi que le catalogue présentant les logiciels.

QUELQUES RÈGLES ET GARANTIE

Quelques règles régissent le fonctionnement du centre.

Les logiciels envoyés pour échange doivent être des logiciels d'origine, à l'exclusion de toute copie, ils doivent être envoyés en bon état, dans leur conditionnement d'origine, accompagnés de la notice d'utilisation et des accessoires s'il y a lieu, les logiciels défectueux seront retournés.

Le nombre de logiciels envoyés pour échange ne peut être supérieur au nombre de logiciels commandés, vous pouvez par contre commander plus de logiciels que vous n'en envoyer ou même commander des logiciels sans en envoyer.

Vous êtes libres d'effectuer autant d'échanges que vous le souhaitez, aussi souvent que vous le désirez, aucune contrainte vis-à-vis du nombre d'échanges effectués ne vous est imposée de même en ce qui concerne les logiciels commandés au centre, (vous pourrez à votre convenance les conserver ou les échanger).

Le centre Boomerang garantit la reprise des logiciels commandés ; à la valeur de reprise en vigueur à la date de la commande, cela pendant un délai de deux mois à compter de la date de la commande ou de l'échange.

Les logiciels reçus du centre sont garantis deux mois et remplacés gratuitement en cas de défectuosité.

BOOMERANG
CENTRE D'ÉCHANGE DU LOGICIEL JEUX

VOIR
PAGES
SUIVANTES...

BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

CASSETTES

1001 BC	59	119
1942	42	85
3 D BOXING	19	39
3 D FIGHT	29	59
3 D GRAND PRIX	24	49
▽ 3 D HUNTED EDGE	15	35
50 JEUX	56	112
▽ A VIEW TO A KILL	19	39
ACE	44	89
● ACE OF ACES	47	95
▽ ACROJET	44	89
ACTIVATOR	47	105
AIR CONTROL TRAFFIC	22	45
ALIEN 2	42	85
ALIEN 8	15	35
▽ ALIEN BREAK IN	15	30
▽ ALIEN HIGHWAY	42	85
AMELIE MINUIT	29	59
▽ AMERICA'S CUP	44	89
AMSTRAD ACADEMY	47	95
ANDROID 2	22	45
ANNALS OF ROME	57	115
▽ ANTIRIAD	42	85
▽ ASPHALT	62	125
▽ ASTERIX	42	85
▽ ATHAWALPA	67	135
▽ AVENGER	39	79
BACTRON	49	99
BAD MAX	39	79
▽ BARRY MAC GUIGAN	24	49
BAT. D'ANGLETERRE	51	115
BATAILLE DES BREVETS	74	149
▽ BATMAN	27	55
BATTLE BEYOND STARS	22	45
BATTLE FOR MIDWAY	29	59
BATTLE OF THE PLANET	27	49
● BIG 4	47	95
BILLY LA BANLIEUE	42	85
▽ BLADE RUNNER	24	49
▽ BLAGGER	39	79
BOMB JACK 2	44	89
BOULDERDASH 3	39	79
BOUNDER	37	75
BREAKTHRU	44	89
BRIAN BLOODAXE	22	45
BRUCE LEE	24	49
CAMELOT WARRIORS	47	95
CAULDRON	19	39
CAULDRON 2	32	65
CENTRE COURT	15	35
CHALLENGER	34	69
CHILLER	15	35
▽ CITY SLICKER	39	79
COBRA	44	89
CODENAME MAT 2	29	59
COLOSSUS BRIDGE 4	62	125
COMBAT LINX	29	59
▽ COMMANDO	24	49
COMPUTER HITS 10	49	99
CONFUZION	33	75
CRAFTON ET XUNK	47	95
▽ CRYSTANN	82	165
CUB BERT	24	49
D.T. DECATHLON	15	35
● DAMES 3 D CHAMPION	57	115
▽ DAN DARE	44	89
DANDY	42	85
DARK STAR	22	45
DEACTIVATOR	44	89
DEATHVILLE	44	89
DEEP STRIKE	44	89
DEVIL'S CROWN	15	35
▽ DONKEY KONG	39	79
DRAGON'S LAIR	39	79
● DRAGON'S LAIR 2	47	95
DYNAMITE DAN	39	79
● EAGLE NEST	49	99
▽ EDEN BLUES	27	55
ELECTRA GLIDE	44	89
ELECTRIC WONDERLAND	49	99
ELEVATOR ACTION	44	89
▽ ELITE	57	115
ENIGME A OXFORD	79	159
▽ EQUINOXE	42	85

EREBUS	59	119
EXPLODING FIST	15	35
EXPLORER	42	85
FAIRLIGHT	44	89
FIGHTER PILOT	15	30
FIGHTING WARRIOR	27	55
FIRE LORD	42	85
FLIGHT PAT 737	22	45
FOREST AT WORDS END	27	55
FORMULA ONE SIMULATO	15	35
▽ FRANCE GEO.	49	99
▽ FUTURE KNIGHT	44	89
GALACHIP	39	79
GALVAN	34	69
GAUNTLET	47	95
GHOSTBUSTERS	24	49
GLADIATOR	44	89
GLIDER RIDER	42	85
GOLDEN HITS	27	49
GOLIATH	42	85
▽ GOONIES	42	85
▽ GRAND PRIX 500 CC.	49	99
▽ GRAPHIQUE CITY	62	125
GREEN BERET	29	59
GUN FRIGHT	27	49
▽ HACKER	24	49
HACKER 2	44	89
● HANSE	74	149
HARBALL	44	89
▽ HIGHLANDER	39	79
HIGWAY ENCOUNTER	24	69
HIJACK	44	89
▽ HUNTER KILLER	15	35
HYPERSPACE 4	29	59
HYPERSPORTS	27	55
IKARI WARRIORS	39	79
IMPOSSABALL	42	85
▽ IMPOSSIBLE MISSION	34	69
INFILTRATOR	47	95
INTERNATIONAL KARATE	42	85
INTO OBYLON	15	35
▽ JACK THE NIPPER	27	55
▽ JAIL BREAK	39	79
JEUX SANS FRONTIERES	34	69
JEWELS OF BABYLON	15	35
JOHNNY REB 2	59	119
JUMP JET	19	39
KAT TRAP	44	89
KNIGHT GAMES	42	85
KNIGHT LORE	29	59
▽ KNIGHT RIDER	29	59
KONAMI COIN OP HITS	47	95
KONAMI'S GOLF	42	85
KUNG FU MASTER	34	69
KWAH	42	85
L'AFFAIRE SYDNEY	74	149
L'AIGLE D'OR	62	125
L'HERITAGE	82	165
LE GESTE D'ARTILLAC	77	155
LE SCEPTRE D'ANUBIS	67	135
● LEADER BOARD	44	89
LES DENTS DE SA MERE	32	65
LES LAUREATS	74	149
LIGHT FORCE	42	85
LOGIST PACK	39	79
LORD OF THE RING	49	99
● M'ENFIN	67	135
MACADAM BUMPER	29	59
● MAD DOG	69	139
MANDRAGORE	39	79
MANIC MINER	22	45
▽ MARACAIBO	42	85
MARBLE MADNESS	54	109
MASTER OF THE LAMPS	29	59
MERCENAIRE	37	75
● MERCENARY	44	89
MERMAID MADNESS	39	79
MGT	62	125
MIAMI VICE	39	79
MICROPPOL HITS	47	95
MICROSAPIENS	27	55
▽ MICROSCRABBLE	62	125
▽ MILLE BORNE	42	85
▽ MINDSCHADOW	27	55
MISSION 2	39	79
MISSION ELEVATOR	32	65
MISSION OMEGA	47	105

MLM 3 D	62	125
MONOPOLIC	62	125
MONTERAQUEOUS	15	35
MONTHY ON THE RUN	37	75
▽ MOVIE	29	59
MR FREEZE	22	45
NEVER ENDING STORY	54	109
NEXUS	42	85
NIGHT GUNNER	34	69
NIGHTSHADE	24	49
▽ NOW GAMES 3	44	89
OLYMPHE	59	119
ONE	64	129
PACIFIC	37	75
PACK ELITE	44	89
● PACMAN	47	95
POSEIDON	37	75
PRODIGY	47	95
PYJARAMA	22	45
PYRAMIDE D'ATLANTIS	64	129
QUESTOR	42	85
RAID SUR TENERE	29	85
RALLYE 2	19	39
RAMBO	19	39
RASPUTIN	44	89
REBELS PLANET	52	105
▽ RED ARROWS	34	69
▽ REDHAWK	24	49
REVOLUTION	47	95
▽ ROBOT	49	99
ROCK'N WRESTLE	42	85
ROCKET BALL	37	75
▽ RODEO	54	109
ROLAND IN TIME	15	30
ROOM 10	34	69
SABOTEUR	39	79
SAI COMBAT	42	85
● SAILING	44	89
SAMANTHA FOX STRIP	42	85
SAPIENS	34	69
SCOOBYDOO	42	85
SECRET DU TOMBEAU	69	139
● SHOCKWAY RIDER	44	89
SHOGUN	44	89
SHORT CIRCUIT	44	89
SKYFOX	24	49
SOLD A MILLION	15	35
SOLD A MILLION 3	42	85
▽ SPACE HARRIER	29	59
SPACE SHUTTLE	39	79
SPECIAL OPERATIONS	32	65
SPELBOUND	15	35
SPINDIZZY	39	79
▽ SPITFIRE 40	27	55
SPY VS SPY	22	45
STAIRWAY TO HELL	23	45
STAR BOY	22	45
STAR GLIDER	59	119
▽ STAR STRIKE 2	44	89
STARION	22	65
STARQUAKE	47	105
STRATEGY	47	95
STREAT HAWK	42	85
STRIKE FORCE HARRIER	44	89
SUB	39	79
● SUPER CYCLE	49	95
SUPPERPIPELINE 2	15	35
SWORD AND SORCERY	57	115
TAI BOXING	34	69
TARZAN	44	89
TAU CETI	42	85
▽ TEMPEST	44	89
▽ TENNIS 3 D	52	105
TENSION	54	109
TENTH FRAME	52	105
THANATOS	44	89
THE GREAT ESCAPE	47	95
THEATRE EUROPE	49	99
THINK	44	89
THOMAHAWK	44	89
▽ TOAD RUNNER	44	89
TOBROUCK	44	89
▽ TOP GUN	42	85
TORNADO LOW LEWEL	29	59
TRAILBLAZER	44	89
TRANSAT ONE	44	89
▽ TRIVIAL PURSUIT	72	145

TROLLIE WALLYE	22	45
TT RACER	47	95
▽ TURBO ESPRIT	27	55
● UCHIMATA	49	99
V	19	39
VIRGIN ATLANTIC	49	99
VOTEZ POUR MOI	42	85
WARLORD	44	99
WARRIOR	37	75
WAY OF THE TIGER	42	85
● WERNER	49	99
WHO DARES WIN 2	29	59
WINTER GAME	32	65
WORLD CUP	27	55
XARQ	47	99
XENO	44	89
XEVIOUS	47	95
▽ YIE AR KUNG FU 2	42	85
ZOIDS	39	79
ZORRO	27	55

DISQUES

1001 BC	87	175
1942	67	135
3 D BOXING	47	95
3 D GRAND PRIX	44	89
● ACE OF ACES	69	139
▽ ACTIVATOR	57	115
ALIEN 2	69	139
▽ ALIEN HIGHWAY	57	115
▽ AMERICA'S CUP	62	125
ANIMATOR	94	189
ANTIRIAD	62	125
ASPHALT	82	165
ASTERIX	67	135
ATHLETE	77	155
ATLANTIS	67	135
ATTENTAT	64	129
AVENGER	64	129
BACTRON	59	119
▽ BARRY MAC GUIGAN	52	105
BAT. D'ANGLETERRE	67	135
▽ BATMAN	52	105
BATT. POUR MIDWAY	57	115
● BIG 4	67	135
BIG BAND	132	265
BIGGLES	37	75
BILLY LA BANLIEUE	89	179
BLUE WAR	79	159
BOB WINNER	89	179
BOMB JACK	34	69
BOMB JACK 2	67	135
BOUNDER	59	119
BREAKTHRU	69	139
BRIDGE PLAYER 3	74	149
BRUCE LEE	24	49
CAMELOT WARRIOR	77	155
CAULDRON	44	89
▽ CAULDRON 2	52	105
CINE CLAP	77	155
CITY SLICKER	67	135
COBRA	69	139
CODENAME MAT 2	34	69
COMMANDO	29	59
COMPUTER HITS 6	77	155
▽ CONTAMINATION	72	145
CRAFTON ET XUNK	62	125
● CRYSTAL BLEU	107	215
● DAKAR MOTO	89	179
▽ DAN DARE	59	119
DANDY	69	139
▽ DEACTIVATOR	67	135
DEATHVILLE	69	139
DEEP STRIKE	67	135
▽ DESERT FOX	49	99
DISK MASTERTRONIC 1	49	99
DISK MASTERTRONIC 2	49	99
DISK MASTERTRONIC 3	49	99
DONKEY KONG	62	125
DRAGON'S LAIR	47	95
● DRAGON'S LAIR	47	95
● DRAGON'S LAIR 2	67	135
● EAGLE NEST	72	145
EDEN BLUES	49	99

ATTENTION: La valeur de la première colonne est la valeur de reprise des logiciels envoyés pour échange.
La valeur de la deuxième colonne, le prix de vente des logiciels commandés.

33 NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR ●
84 PRIX EN BAISSÉ SIGNALÉS PAR ▽

TITRES POUR AMSTRAD CPC

ELECTRA GLIDE	62 125	▽ IMPOSSIBLE MISSION	77 155	ONE	89 179	▽ SRAM 2	84 169
ELECTRO FREDY	29 59	▽ INFILTRATOR	54 109	▽ OPERATION NEMO	82 165	STAIRWAY TO HELL	69 139
ELITE	59 119	INTERNATIONAL KARATE	59 119	ORPHEE	44 89	STAR GLIDER	79 159
EMPIRE	57 115	JACK THE NIPPER	69 139	▽ PACIFIC	67 135	STAR STRIKE 2	65 145
ENIGME A OXFORD	109 219	JAIL BREACK	62 125	PACK ELITE	64 129	STARQUAKE	69 139
EQUINOXE	65 145	JOHNNY REB 2	77 155	PING PONG	77 155	STRATEGY	77 155
EREBUS	69 139	KAT TRAP	74 149	POSEIDON	29 59	STRIKE FORCE HARRIER	64 129
ETHNOS	92 185	KNIGHT GAMES	64 129	PRODIGY	69 139	● SUPER CYCLE	69 139
EXPLORATEUR 3	117 235	KONAMI COIN OP HITS	72 145	PYRAMIDE D'ATLANTIS	79 159	▽ SW REPORTER	84 169
EXPLORER	67 135	KUNG FU MASTER	32 65	QUESTOR	67 135	TAI BOXING	49 99
FAIAL	84 169	▽ L'AFFAIRE SYDNEY	74 149	RAID	29 59	TAU CETI	67 135
FAIRLIGHT	79 159	L'AIGLE D'OR	44 89	RED ARROWS	59 119	TEMPEST	64 129
FER ET FLAMME	122 245	LE CINQUIÈME AXE	42 85	RED HAWK	64 129	TENNIS 3 D	57 115
FIGHTER PILOT	34 69	LE PACTE	107 215	RENEGADE	67 135	▽ TENSION	67 135
FIRE LORD	64 129	● LEADER BOARD	69 139	▽ RESCUE ON FRACTALUS	52 105	TENTH FRAME	72 145
FOOT	32 65	LES ANNALES DE ROME	77 155	REVOLUTION	64 129	THANATOS	67 135
▽ FRANCE GEO	72 145	LIGHT FORCE	67 135	ROBBOT	74 149	THE PAWN	87 175
FRANK BRUNO BOXING	54 109	LITTLE PEOPLE COMP	57 115	ROCKY HORROR SHOW	54 109	THEATRE EUROPE	69 139
FUTURE KNIGHT	67 135	M'ENFIN	84 169	RODEO	82 165	THOMAHAWK	64 129
GALVAN	67 135	● MAD DOG	89 179	ROOM 10	59 119	▽ TOAD RUNNER	72 145
GAUNTLET	72 145	MANDRAGORE	64 129	SABOTEUR	62 139	TOBROUCK	67 135
GHOST'N GOBLINS	32 65	● MANHATAN 95	74 149	SAI COMBAT	62 125	TOP GUN	67 135
GLADIATOR	79 159	MARACAIBO	82 165	● SAILING	62 125	TOP SECRET	109 219
▽ GLIDER RIDER	52 105	MASQUE	79 159	SAMANTHA FOX STRIP	62 125	TORNADO LOW LEVEL	64 129
GOLDEN HITS	54 109	MERMAID MADNESS	54 109	SAPIENS	59 119	TRAILBLAZER	67 135
GRAND PRIX 500 CC	82 165	METRO 2018	42 85	SCOOBYDOO	64 129	▽ TRIVIAL PURSUIT	94 189
GRAPHIQUE CITY	89 179	MEURTRE SUR L'ATL	*** 241	SECRET DU TOMBEAU	89 179	TURBO ESPRIT	62 139
GREEN BERET	52 105	MGT	82 165	● SHOCKWAY RIDER	64 129	TYRANN	74 149
HACKER	57 115	▽ MIAMI VICE	47 95	SHOGUN	67 135	● UCHIMATA	72 145
HACKER 2	62 125	MICROPOOL HITS	72 145	SHORT CIRCUIT	72 145	V	44 89
● HANSE	107 215	MICROSCRABBLE	74 149	● SIGMA 7	69 139	● WERNER	77 155
HARDBALL	67 135	MINDSHADOW	72 145	SILENT SERVICE	72 145	WHO DARES WIN 2	42 85
HARRY ET HARRY	84 169	MISSION ELEVATOR	62 125	SOLD A MILLION 2	44 89	● WINTER GAME	57 115
HIGWAY ENCOUNTER	37 75	MISSION OMEGA	62 139	SOLD A MILLION 3	62 125	XENO	57 115
HIJACK	64 129	MLM 3 D	82 165	▽ SPACE HARRIER	54 109	XEVIOUS	77 155
HISTOIRE D'OR	72 165	▽ MONOPOLY	97 195	SPACE SHUTTLE	57 115	YIE AR KUNG FU 2	72 145
HUNTER KILLER	22 45	MONTHY ON THE RUN	64 129	▽ SPINDIZZY	54 109	ZAXX	87 195
HYPERSPORTS	37 75	MOVIE	64 129	SPITFIRE 40	69 139	ZOIDS	87 195
IKARI WARRIORS	67 135	NEXUS	64 129	SPY VS SPY	37 75	ZOIDS	62 125
IMPOSSIBALL	67 135	NIGHT GUNNER	59 119	▽ SRAM	54 109	▽ ZOMBIE	59 119

COMMENT CALCULER VOS ÉCHANGES :

Face à chaque titre vous trouverez deux valeurs, la première est la valeur de reprise des logiciels envoyés, la deuxième le prix de vente des logiciels commandés.

Pour calculer vos échanges : additionnez les prix de vente des logiciels commandés, puis additionnez les valeurs de reprise des logiciels envoyés.

Effectuez ensuite la soustraction totale de la commande moins total de la reprise vous obtiendrez le montant de votre échange.

Si ce montant est négatif, il vous suffira de le déduire du montant de l'adhésion.

BOOMERANG B.P. 585 74054 ANNECY Cedex Tél. 50.67.70.42

DES NOUVEAUTÉS ARRIVENT RÉGULIÈREMENT ENTRE LES DATES DE PARUTION DE DEUX NUMÉROS, N'HÉSITEZ PAS A NOUS CONSULTER POUR CONNAITRE LES DERNIERS TITRES PARUS.



GAD

BULLETIN D'ADHÉSION

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

LOGICIELS ENVOYÉS

TITRE	C D		VALEUR DE REPRISE (1 ^{ère} colonne)
TOTAL REPRISE			

LOGICIELS COMMANDÉS

TITRE	C D		VALEUR COMMANDE (2 ^{ème} colonne)
TOTAL COMMANDE			

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE _____

ADHÉSION 50 F + FRAIS D'ENVOI 15 F _____

MONTANT TOTAL _____

A l'ordre de Boomerang. Ci-joint par CCP CB MANDAT

VOTRE MATÉRIEL : AMSTRAD CPC COMMODORE 64

+ 65 F

RENDEZ-VOUS A LYON !

Pour la seconde fois, Lyon va être le centre d'intérêt des "Amstradistes"... En effet, les 15, 16 et 17 mai prochains, la Cité Informatique organise les 3 JOURS AMSTRAD, PC et MINITEL.

Pendant ces trois journées, une trentaine d'exposants présenteront leurs nouveautés, logiciels, accessoires ou extensions qui s'adressent au grand public d'une part, mais également au secteur semi-professionnel d'autre part.

Alors, que toutes les personnes intéressées prennent leurs dispositions pour réserver ces dates, d'autant plus qu'Amstar, CPC et PCompatibles seront présents à la Cité Informatique !

COIN DES AFFAIRES : AVIS !

Il y a maintenant un peu plus de trois mois que nous avons ouvert la rubrique du Coin des Affaires... Visiblement, elle vous intéresse énormément ; s'il est besoin de preuves, je peux vous certifier que nombreux sont les coups de téléphone nous demandant l'adresse de Duchet Computers qui distribue tous les programmes évoqués dans cette rubrique. C'est pourquoi vous trouverez, à partir de ce numéro, les coordonnées complètes de Duchet sur la page des bancs d'essais. Vous pouvez leur écrire ou leur téléphoner (ils parlent très bien français...).

Cependant, ATTENTION : Duchet Computers nous a demandé de bien vouloir vous informer qu'ils seront fermés jusqu'au 21 avril 1987. Alors, soyez patients et attendez le 22 pour faire crépiter vos téléphones !...

ERE INFORMATIQUE AU JAPON

Après la Grande-Bretagne, l'Allemagne et l'Espagne, Ere Informatique poursuit son implantation par le Japon. En effet, la société Seika-Romox vient d'acheter la licence de Crafton et Xunk. Ce programme sera transposé et distribué par la firme japonaise sur MSX 1 et MSX 2... Avouez que cette nouvelle mérite quand même un petit cocorico !...

ALLO AMSTAR ?

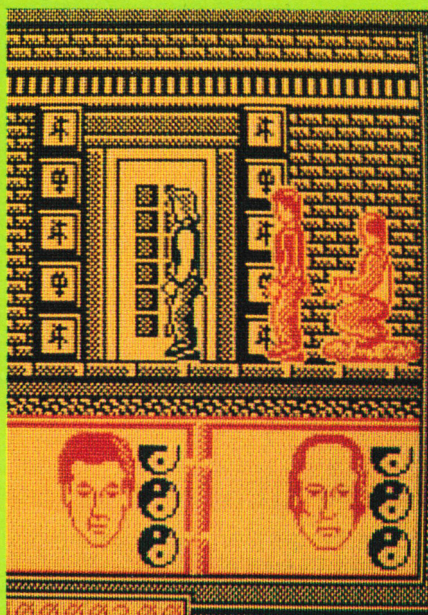
Une ligne téléphonique est à votre disposition, vous mettant en contact direct avec la rédaction. Ceci est un service sans égal !...

Respectez simplement les horaires et les jours que nous vous indiquons :

mercredi, de 9 h à 12 h et de 14 h à 17 h ; vendredi, de 9 h à 12 h.

Tout appel en dehors de ces créneaux sera automatiquement refoulé ; ne dépensez pas inutilement votre argent ! Le numéro : 99.52.98.11.

PROCHAINEMENT DANS AMSTAR :



ACTIVISION :

• **LES AVENTURES DE JACK BURTON** : une nouvelle adaptation du cinéma dans laquelle vous retrouverez Jack Burton bien sûr, mais aussi Wang Chu et Egg Chen. Pour vaincre les guerriers Wing Kong et sauver les deux filles aux yeux verts, vous devrez utiliser à bon escient les arts martiaux, la magie... et, pourquoi pas, les bons vieux coups de poing.

COKTEL VISION :

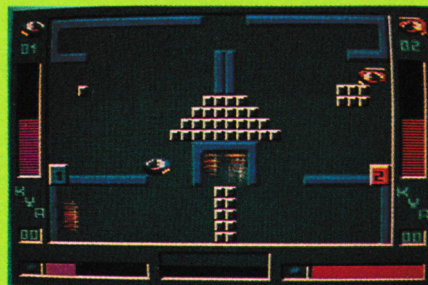
• **JAMES DEBUG** dans : **LE GRAND SAUT**... Encore de l'aventure et de l'action avec le retour de James Debug qui, victime d'une faille spatio-temporelle, se réveille dans une caverne sombre et humide, face à des créatures hors du temps... S'il ne veut pas sombrer corps et âme, il lui faut absolument retrouver les clefs de l'espace-temps.

• **GORBAF** : le pauvre Gorbaf n'est autre qu'un roi complètement désespéré... En effet, son fils unique Virka, héritier du trône, est l'otage d'un mage cruel et jaloux, j'ai nommé le grand Hingka. Pour Gorbaf, le seul moyen de retrouver son fils sera de prouver la force de sa foi en défiant les forces du mal.



INFOGRAMES :

• **PROHIBITION** : nous sommes à Chicago, à l'époque où la guerre des gangs bat son plein. Le héros de ce logiciel n'est autre qu'un mercenaire, Books, à qui la police elle-même fait appel pour nettoyer les bas-fonds de Chicago, infestés de mafiosi... Pour chaque tueur éliminé, Books reçoit une certaine somme en dollars... ATTENTION, ce jeu n'est disponible que sur CPC 6128 !...



LORICIELS

• **KYA** : avec KYA, vous pénétrez dans la cité des VB masters, un monde grouillant de pièges mortels où une lutte sans merci va vous opposer à des adversaires de toute sorte. Le principe du jeu est d'évoluer dans des caves dont les murs possèdent plusieurs caractéristiques : ou ils vous déchargent de vos munitions ou ils vous rechargent... Il en est de même des différents adversaires...

UBI SOFT :

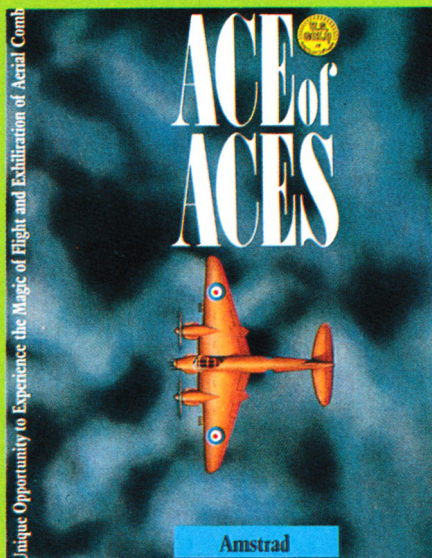
THE PAWN : pénétrez dans le monde magique de Kérovnia pour vivre une aventure se déroulant à une période d'immense bouleversement social. Le roi Erik, souverain de Kérovnia, a une cote d'impopularité qui va toujours



croissante... A vous de découvrir le but du jeu en utilisant tous les indices que vous pouvez récolter au fur et à mesure de votre progression... ATTENTION, ce jeu n'est disponible que sur CPC 6128 !...

US GOLD :

• ACE OF ACES : devenez l'As des As en remplissant avec succès toutes



les missions successives qui vous sont confiées... A bord de votre "Mosquito", vous êtes propulsé dans la tornade de combats air-air, air-terre, au beau milieu de la Seconde Guerre mondiale.

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

- A'N'F SOFTWARE, LONDON, tél. 01 439 0666
- ACTIVISION, 75008 PARIS, tél. (1) 42.99.17.85
- BUG BYTE, LONDON, tél. 01.439.0666
- CHIP, 75011 PARIS, tél. (1) 43.57.26.03
- COBRA SOFT, 71104 CHALON-SUR-SAONE, tél. 85.41.63.00
- COCONUT, 75011 PARIS, tél. (1) 43.55.63.00
- COKTEL VISION, 92100 BOULOGNE, tél. (1) 46.04.70.85
- D3M, 92200 NEUILLY-SUR-SEINE, tél. (1) 47.47.16.00
- DUCHET COMPUTERS, CHEPSTOW, tél (44) 291.257.80
- ELITE, diffusé par UBI SOFT
- ENGLISH SOFTWARE, MANCHESTER
- ERE INFORMATIQUE, 94200 VITRY-SUR-SEINE, tél. (1) 45.21.01.49
- FIL, 93175 BAGNOLET, tél (1) 48.97.44.44
- FREE GAME BLOT, 38190 CROLLES
- GREMLIN GRAPHICS, SHEFFIELD, tél (0742) 753.423
- GUILLEMOT INTERNATIONAL, 56200 LA GACILLY, tél. 99.08.90.88
- IGL, 35000 RENNES, tél. 99.79.03.60

- IMAGINE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
- INNELEC, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
- LOISITECH, 93106 MONTREUIL, tél. (1) 48.59.72.76
- LORICIELS, 92500 RUEIL MALMAISON, tél. (1) 47.52.18.18 *
- MICROIDS, 92100 BOULOGNE
- MICROMANIA, MICROPROSE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
- MICROPOOL, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
- MIRRORSOFT, LONDON, tél. 01.377.48.37
- OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
- ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél (1) 43.28.22.06
- PSS, COVENTRY, tél. (0203) 667.556
- TITUS, 93370 MONTFERMEIL, tél. (1) 45.09.21.40
- UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél. 43.39.23.21
- US GOLD, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
- BRITISH TELECOM, LONDON, tél. 01.379.6755
- CASCADE GAMES, HARROGATE, tél. (0423) 525325
- EXCALIBUR, 75005 PARIS, tél. 42.04.57.30
- INFOGRAMES, 69100 VILLEURBANNE, tél. 78.03.18.46
- SOFTHAWK, 38000 GRENOBLE, tél. 76.47.32.51

PARTICIPEZ A AMSTAR !

Remplissez soigneusement ce coupon et joignez-le à votre programme. Envoyez le tout à :

AMSTAR
La Haie de Pan
35170 BRUZ

Le programmeur :

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse complète : _____

Le programme :

Nom : _____

Taille : _____ Périphériques utilisés : _____

Support : CASSETTE DISQUETTE

Compatibilité (testée) avec : 464 664 6128

Attestation sur l'honneur

Je soussigné, _____, déclare être l'auteur du programme ci-joint et ne l'avoir jamais proposé à une autre revue.

Le : / / à :

Signature :

LA 1^{ere} NUIT DES

AMSTAR D'OR

Un événement important aura lieu courant juin 87 : La première Nuit des Amstar d'Or.

Jusqu'à ce jour, aucune distinction ne venait porter à l'honneur un logiciel de jeu et ses créateurs : graphistes, musiciens, scénaristes et auteurs restaient dans l'ombre et, en ces temps où un logiciel s'élabore en plusieurs mois dans un esprit d'équipe, il nous est apparu indispensable de récompenser les meilleurs d'entre eux.

Cette nouvelle distinction sera l'Amstar d'Or et c'est vous, les utilisateurs, qui participerez activement à son attribution. En fait, il n'y aura pas qu'un seul Amstar d'Or, mais plusieurs... Il faut beaucoup de

travail pour imaginer un scénario ou créer une belle page écran.

Nous allons donc, en votre compagnie, attribuer ces distinctions par catégorie. Cette soirée ne sera pas seulement la fête pour les éditeurs cités : elle sera une juste récompense pour tous ceux qui ont contribué au succès du logiciel.

Nous avons choisi les nominés parmi les logiciels les plus récents : il vous appartient de décider quel sera le premier de chaque catégorie. En plus de votre vote, interviendra celui de professionnels : graphistes, musiciens, auteurs de jeux, tous indépendants et en aucun cas liés aux éditeurs concernés. Enfin, le jury sera complété par un

membre de la rédaction de votre revue favorite, Amstar.

Pour participer à ce vote, vous utiliserez obligatoirement le bulletin découpé dans Amstar (nous avons spécialement mis une pub au dos afin que vous n'ayiez aucun scrupule à détacher la page).

Aucune photocopie ne sera acceptée... Il faut que vous soyez nombreux à participer au vote pour que les récompenses soient vraiment méritées et qu'elles soient attribuées aux plus valeureux. Pour vous encourager à répondre, plusieurs bulletins seront tirés au sort et des logiciels viendront récompenser leurs expéditeurs.

Nous vous en dirons plus dans le prochain numéro d'Amstar. En attendant, votez !

PROTÉGER VOTRE AMSTRAD

TOUS LES SACS ET HOUSES SONT ADAPTÉS A CHAQUE TYPE DE MATÉRIEL ET LES PASSAGES DE CABLES SONT PRÉVUS.



- Sac pour Amstrad (clavier)
CPC 464 664 6128 PCW 8256
Coloris : bleu, gris ou sable.
Prix : 290 F TTC
- Sac pour moniteur Amstrad mono-
chrome couleur.
Coloris : bleu, gris ou sable.
Prix : 400 F TTC



Cochez
bien
les cases
et
couleurs

- Housse pour Amstrad (clavier)
CPC 464 664 6128 PCW 8256
Coloris : beige, blanc, bordeaux, noir,
marron.
Prix : 130 F TTC
- Housse pour moniteur Amstrad. ^{mono} ^{couleur}
Coloris : beige, blanc, bordeaux, noir,
marron.
Prix : 130 F TTC



- Pochettes disquettes 3" ou 3,5"
- pour 1 disquette 29 FTTC
 - pour 6 disquettes 116 F TTC
 - pour 10 disquettes .. 150 FTTC
 - pour 32 disquettes .. 200 F TTC
- Coloris : gris, bleu ou sable.

Les sacs pour claviers AMSTRAD 464 - 664 - 6128 comprennent 1 poche pour le clavier plus 1 autre du même volume pour y ranger les accessoires.



POUR COMMANDER : Retournez-nous cette publicité en cochant le ou les produits que vous désirez recevoir et en remplissant le bon ci-dessous. Pour les coloris, rayez les mentions inutiles.

- Port PTT à ajouter au montant de votre commande : 25 F
- Joindre votre règlement par chèque ou mandat à votre commande.

Nom Prénom

Adresse

Tél.

Signature :

27, Bd de la Fraternité 44100 NANTES

NUIT DES AMSTAR D'OR

Pour que votre vote soit valable et pris en considération, nous vous rappelons que vous devez cocher une case et une seule dans chacune des onze catégories proposées... De plus, aucune photocopie ne sera acceptée.

LISTE DES NOMINES

• Meilleur jeu d'arcade <input type="checkbox"/> M.L.M. 3D <input type="checkbox"/> STRYFE <input type="checkbox"/> ZOX 2099 <input type="checkbox"/> MADDOG <input type="checkbox"/> MANHATTAN 95	Chip Ere Informatique Loricels Titus Ubi Soft	• Meilleure page titre <input type="checkbox"/> BALL BREAKER <input type="checkbox"/> HARRY ET HARRY (1ère partie) <input type="checkbox"/> THE SENTINEL <input type="checkbox"/> SHORT CIRCUIT <input type="checkbox"/> MADDOG	CRL Ere Informatique Firebird Océan Titus
• Meilleur jeu d'aventure <input type="checkbox"/> LE PASSAGER DU TEMPS <input type="checkbox"/> LA CITE PERDUE <input type="checkbox"/> LES PASSAGERS DU VENT <input type="checkbox"/> BOB WINNER <input type="checkbox"/> MASQUE	Ere Informatique Excalibur Infogrames Loricels Ubi Soft	• Meilleur graphisme <input type="checkbox"/> MEURTRES EN SERIE <input type="checkbox"/> SRAM II <input type="checkbox"/> LES PASSAGERS DU VENT <input type="checkbox"/> BOB WINNER <input type="checkbox"/> FER ET FLAMME	Cobra Soft Ere Informatique Infogrames Loricels Ubi Soft
• Meilleur jeu de réflexion <input type="checkbox"/> ETHNOS <input type="checkbox"/> MEURTRES EN SERIE <input type="checkbox"/> TENSIONS <input type="checkbox"/> L'AFFAIRE SYDNEY <input type="checkbox"/> M'ENFIN	Chip Cobra Soft Ere Informatique Infogrames Ubi Soft	• Meilleure musique <input type="checkbox"/> MEURTRES EN SERIE <input type="checkbox"/> LES PASSAGERS DU VENT <input type="checkbox"/> BOB WINNER <input type="checkbox"/> ZOX 2099 <input type="checkbox"/> MASQUE	Cobra Soft Infogrames Loricels Loricels Ubi Soft
• Meilleur jeu de rôle <input type="checkbox"/> FAIAL <input type="checkbox"/> LES TEMPLIERS D'ORVEN <input type="checkbox"/> FER ET FLAMME	Excalibur Loricels Ubi Soft	• Scénario le plus original <input type="checkbox"/> HACKER <input type="checkbox"/> LITTLE COMPUTER PEOPLE <input type="checkbox"/> LE PASSAGER DU TEMPS <input type="checkbox"/> LE PACTE <input type="checkbox"/> MADDOG	Activision Activision Ere Informatique Loricels Titus
• Meilleur logiciel étranger <input type="checkbox"/> LITTLE COMPUTER PEOPLE <input type="checkbox"/> THANATOS <input type="checkbox"/> BOMB JACK II <input type="checkbox"/> ARKANOID <input type="checkbox"/> COBRA	Activision Durell Elite Imagine Océan	• Meilleur packaging <input type="checkbox"/> DEMAIN HOLOCAUSTE <input type="checkbox"/> HMS COBRA <input type="checkbox"/> MEURTRES EN SERIE <input type="checkbox"/> LES PASSAGERS DU VENT <input type="checkbox"/> KILLER STAR	Chip Cobra Soft Cobra Soft Infogrames Loisitech
AMSTAR D'OR 87			
<input type="checkbox"/> ETHNOS <input type="checkbox"/> MEURTRES EN SERIE <input type="checkbox"/> LE PASSAGER DU TEMPS <input type="checkbox"/> LA CITE PERDUE <input type="checkbox"/> LES PASSAGERS DU VENT	Chip Cobra soft Ere Informatique Excalibur Infogrames	<input type="checkbox"/> BOB WINNER <input type="checkbox"/> ZOX 2099 <input type="checkbox"/> MADDOG <input type="checkbox"/> FER ET FLAMME <input type="checkbox"/> MASQUE	Loricels Loricels Titus Ubi Soft Ubi Soft

Si vous souhaitez participer au tirage au sort qui vous permettra peut-être de gagner un logiciel, n'oubliez pas d'inscrire vos coordonnées :

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse complète : _____

FAITES 36.15 ET TAPEZ MHZ

CE QUE VOUS OFFRE NOTRE SERVICE SUR MINITEL

Nous disposons d'un service MINITEL
que de nombreux lecteurs connaissent bien maintenant.
Outre l'information diffusée,
il devient un instrument de dialogue permanent
entre vous et notre rédaction.

NOS REVUES

Dès que la revue est chez l'imprimeur, le sommaire apparaît sur la page concernée.

Le lecteur peut également y trouver la liste des produits spécifiques à sa revue (disquettes, cassettes, livres).

LA BOITE A LETTRES

Déjà utilisée par des lecteurs de CPC et de Mégahertz, elle vous permet de poser vos questions techniques chaque jour – 24h sur 24h – sans avoir à attendre que la ligne de téléphone soit libre les mercredi et vendredi.

Les correspondances sont relevées chaque jour !

De plus, vous pouvez, entre lecteurs, écrire, recevoir des messages, faire des échanges techniques.

Les boîtes à lettres sont ouvertes sous votre pseudo aux normes télématiques.

LES PETITES ANNONCES

24h sur 24h, 7 jours sur 7, elles sont accessibles. Nous venons d'améliorer ce service. Depuis le 1er janvier 1987, c'est chaque jour que les annonces sont mises en place. De plus, vous pouvez **DIRECTEMENT** passer vos annonces sur le serveur.

DES INFORMATIONS

Des informations sont à votre disposition et régulièrement mises à jour, ainsi que les éventuelles corrections de listings en cas d'erreur.

NOS PRODUITS

Nos nombreux revendeurs peuvent utiliser le MINITEL pour passer commande. L'ensemble des produits disponibles est présenté. Nous avons simplifié au maximum la procédure. Lecteurs et revendeurs peuvent aussi vérifier si le produit est disponible et quel est son prix de vente public.

36.15, TAPEZ MHZ ET FAITES VOTRE CHOIX

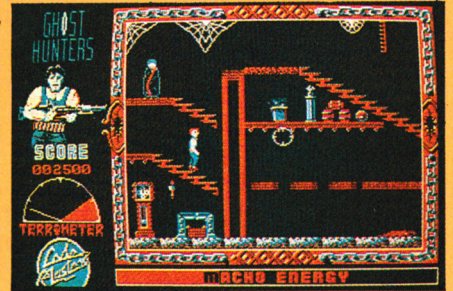


Nous ouvrons ici une nouvelle rubrique dans laquelle nous vous présenterons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...

En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :
51 St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. (44) 291.257.80

GHOSTHUNTERS

**CODEMASTERS/
DUCHET COMPUTERS**
Arcade/Aventure



Nightmare Mansion. Ce nom vous donne déjà le frisson. Je ne crois pas aux fantômes mais je me suis équipé d'une mitrailleuse au cas où... Il faut dire que je suis à la recherche de mon frère disparu il y a de cela trois jours dans cette sinistre demeure. Il voulait toucher la forte récompense offerte par le propriétaire des lieux pour débarrasser Nightmare Mansion des esprits qui la hante. Jusqu'ici rien de terrible ! Mais à minuit les vampires sortent de leurs cercueils et les zombies surgissent de terre. Le "terreur-mètre" à gauche de l'écran grimpe dans la zone rouge à chaque contact avec les monstres.

Ghosthunters est un jeu attrayant aux graphismes soignés. Il offre également la possibilité de jouer à deux : l'un dirigeant le personnage et l'autre s'occupant du viseur et du tir. Il y a même un morceau de synthèse vocale tout au début du programme. Les tableaux sont suffisamment variés pour que la lassitude ne vous prenne pas de sitôt.

ZUB

**MASTERTRONIC/
DUCHET COMPUTERS**
Arcade

L'agent Zub a reçu la mission suivante : il doit retrouver l'œil de Zub pour le rendre au roi Zub 1^{er}. Si Zub réussit sa quête il sera nommé grand Zub, à moins qu'il ne devienne Zub s'il est mortellement blessé. Vous ne comprenez pas ? C'est normal : le monde de Zub est vraiment différent du nôtre et même les auteurs du programme ne le connaissent pas très bien. Dès le chargement, après une page écran magnifique, on sent que la folie règne en maître : une multitude de fenêtres débitent des textes tous différents (en anglais). Zub est un petit bonhomme constitué d'un casque sphérique et d'une combinaison spatiale. Il possède aussi une arme pour se protéger des "aliens" les plus extravagants que j'ai jamais vus. Et que fait Zub ? Il saute d'une plateforme mobile à l'autre. C'est là que Zub se révèle très crispant : les plateformes sont minuscules et il est très facile d'en choir. Imaginez la joie qui vous étreint au moment où vous chutez des 10 étages péniblement escaladés. Un jeu vraiment bizarre qui saura vous charmer grâce à des bruitages et à des sprites très bien faits. Malgré tout, un regret : le prix élevé de ce programme (31 francs).

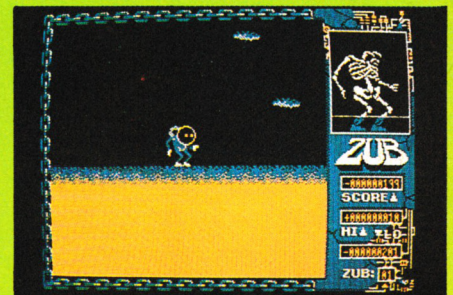


ONE MAN AND HIS DROID

MASTERTRONIC/DUCHET COMPUTERS
Arcade

Eleveur de l'espace... quelle vie mouvementée ! Je me présente : Albert, et voici mon droïde Polo. Celui-ci est mon aide le plus précieux. Polo est utilisé pour capturer les moutons mécaniques de la planète Andromède. Mais attention la tâche n'est pas facile, il faut amener ces sacrées bestioles jusqu'au téléporteur dans un ordre bien précis.

Heureusement, les ovins métalliques sont assez peu imaginatifs et suivent une même trajectoire. Polo possède plusieurs fonctions : il peut voler bien sûr, creuser des galeries et repérer sur un radar la position des Ramboïdes (les moutons). Le paysage est plutôt morne, il faut bien le dire : des galeries, des briques et peu de couleurs gaies. Mais le scrolling est bien fait et l'on



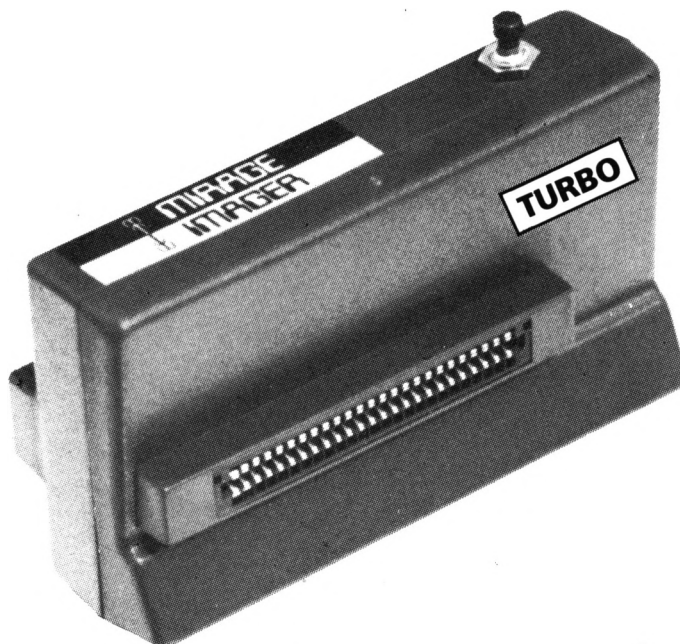
prend bientôt plaisir à creuser des tunnels à condition de baisser le volume sonore afin d'éviter le lancer du joystick à travers l'écran. Si vous avez une vocation de berger (laissez venir à moi les petits Ramboïdes), vous choisirez le premier soft écolo-spatial : One man and his droïde.

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

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 PAR :

MANDAT POSTE INTERNATIONAL :

CPC464/664 : 450 FF

CPC 6128 : 500 FF

EUROCHEQUE ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling

compensable en Angleterre

CPC464/664 : 49,95 livres sterling

CPC 6128 : 54,45 livres sterling.

REDIGER LES MANDATS, etc... à L'ORDRE DE DUCHET Computers.

Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !

Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44 291 257 80.

DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP 6 5 LA - ANGLETERRE - Tél. + 44 291 257 80

EN EXCLUSIVITÉ : DES PROGICIELS SUPER CHOUETTES EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD - SCHNEIDER 464/664/6128

**DONNEZ DU CARACTERE à VOTRE IMPRIMANTE DMP 2000
OU TOUTE COMPATIBLE EPSON
ET UN LOOK PROFESSIONNEL à VOS TEXTES, AVEC**

SIREN PRINTMASTER (150 FF Port compris)

Le super utilitaire pour imprimantes DMP 2000 et compatibles EPSON

Pour 150.00 FF, vous recevez le SIREN PRINTMASTER (disquette 3" 464/664/6128) qui vous offre :

1. Texte en simple, double et QUADRUPLE largeur
2. Mode inversion vidéo (caractères blancs sur fond noir)
3. Un choix de 10 fontes de caractères "toutes faites" sur la disquette !
4. Soulignement à gogo
5. **CREATEUR DE CARACTERES!** Créez vos fontes personnelles et redéfinissez les fontes existantes (en leur ajoutant des accents par exemple)
6. Impression de l'écran graphique quel que soit le mode
7. Impression de tout écran texte
8. Impression de tout écran MODE 0 en 16 couleurs différentes
9. Tampon de 16 Koctets
10. Compatibilité avec les traitements de texte
11. Un emploi très simple à la portée de tous

SIREN PRINTMASTER, le super utilitaire en Français pour DMP 2000 et EPSON ne vaut que 150 FF port compris

MODULE 2 pour SIREN PRINTMASTER

Une disquette 3" comprenant 10 fontes supplémentaires à utiliser avec SIREN PRINTMASTER, donnant ainsi un total de 20 fontes "toutes faites"

MODULE 2 100.00 FF port compris.

DISCOVERY PLUS

l'utilitaire en Français pour transférer de K7 à disquette les "Speedlock", "Sans en-tête", "Conventionnels", et les autres programmes protégés

DISCOVERY PLUS sur disquette 3"

(464/664/6128) 150.00 FF port compris

SUPERTAPE 4000

(CPC 464 uniquement), l'utilitaire en Français pour la sauvegarde automatique K7/K7, avec 10 vitesses au choix

SUPERTAPE 4000 K7 : 90.00 FF * Disque 120.00 FF

CADEAU ! Commandez 3 des progiciels ci-dessus et nous vous offrons gratuitement en CADEAU le progiciel PRO SPRITE (LA FABRIQUE DE LUTINS) valant normalement 125 FF !

Créez et animez des lutins que vous intégrerez à vos programmes ! Un programme de démonstration est inclus pour vous assister. Documentation en Français.

ET TOUJOURS :

TURBO 416 pour formater les disquettes en 416 Koctets, avec son compendium de 20 utilitaires en Français
TURBO 416 sur disquette 3"
(464/664/6128) 175.00 FF port compris

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en Français) à :
DUCHET Computers - 51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP 6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : + 44 - 291 257 80

ENVOI IMMÉDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le monde entier
(hors Europe ajouter 10 FF par titre S.V.P.)

RÈGLEMENT PAR :

MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs.

EUROCHÈQUE en livres sterling (vous faites la conversion).

CHÈQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion).

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

Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !

Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44 291 257 80 de 8 h à 19 h.

Ces programmes en Français sont Copyright DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE. Leur diffusion commerciale même partielle sous quelque titre ou forme que ce soit et par qui que ce soit est formellement interdite.

LES LOGICIE



MANHATTAN 95

UBI SOFT
Arcade/Aventure

Ah ! Je vous jure !... Il n'y a même plus moyen d'être tranquille dans sa petite cellule !... Où est-il le bon vieux temps où, lorsque vous aviez commis un méfait, vous attendiez que le temps passe ? Personne ne venait vous proposer une soit-disant liberté contre une Bonne Action.

Thunderson, mon cher directeur (du pénitencier de Manhattan) m'a fait venir dans son bureau et m'a dit : "La proposition que je vais vous faire constitue une possibilité de rachat pour tous les actes criminels que vous avez commis aux Etats-

Unis"... la chose est très simple en soi (mon œil !...) : monter à bord du Falcon, atterrir sur le toit du World Trade Center, descendre grâce à l'ascenseur qui est encore en état et partir à la recherche du Président qui était à bord d'un jet qui n'a rien trouvé de mieux à faire que de s'écraser. Pour venir me chercher, il fallait vraiment qu'ils n'aient personne d'autre qui soit capable de piloter le Falcon !

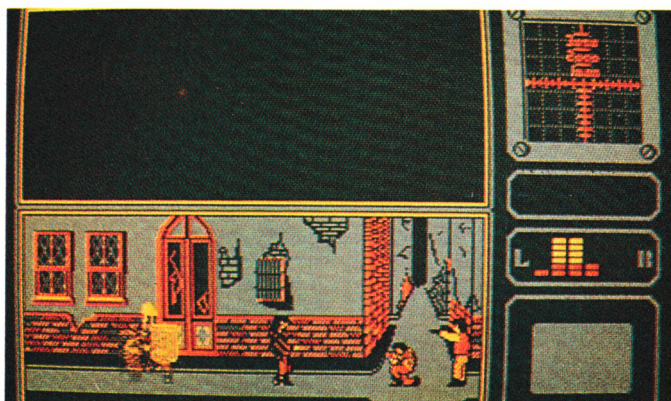
Le délai qu'ils m'ont laissé pour mener à bien cette mission ne va pas me laisser le temps de visiter les bars ; en effet, j'ai en tout et pour tout : 24 h et pas une minute de plus ! Vous me direz : pourquoi ne pas profiter de cette sortie du pénitencier pour fuir ?... Figurez-vous qu'ils ont tout

prévu ! Ils m'ont soit-disant fait une injection d'anti-toxines pour me protéger de tous les virus... Seulement, une fois la piqûre faite, ils m'ont annoncé que mes artères étaient maintenant pleines de capsules contenant des charges explosives prenant effet 24 h plus tard !... Ils neutraliseront ces charges par infra-sons 5 mn avant la fin de la dernière heure si je ramène le Président...

Et c'est ainsi que je me retrouve dans les rues de Manhattan, seul contre tous. Car Manhattan représente toute une société à elle seule, et de sauvages de surcroît ! Il ne me reste plus qu'à déambuler dans les rues, à pied ou en voiture, tout en surveillant mon détecteur qui m'indique en permanence ma position relative à celle du Président. Quant aux personnages hostiles que je rencontre, je peux les anéantir de différentes manières : coups de poings, de pieds ou alors INGRAM cal. 11.43 permettant quand même de tirer 1200 coups à la minute et enfin, pour les cas d'extrême urgence, des grenades...

Dans tous les cas, je dois toujours réagir vite car autrement mes indicateurs de force physique deviennent rapidement ternes si ce n'est inexistant et, alors, c'est la mort à coup sûr. Par contre, avant l'attaque, j'ai la possibilité d'interroger ou menacer mon adversaire, ce qui me permet, dans certains cas, d'avoir des alliés dans cette faune de sauvages.

Ce nouveau logiciel propose un graphisme recherché et c'est, entre autres, un vrai plaisir de voir la page de présentation prendre forme sous vos yeux ébahis. Quant au jeu lui-même, la phase arcade est complétée par un choix d'actions que vous sélectionnez grâce à un affichage d'icônes. Vous risquez fort de passer un bon moment en compagnie de SNAIL, rebus de la société et nouvelle sorte de héros.



LS DU MOIS



ARKANOÏD

IMAGINE/TAITO
Arcade

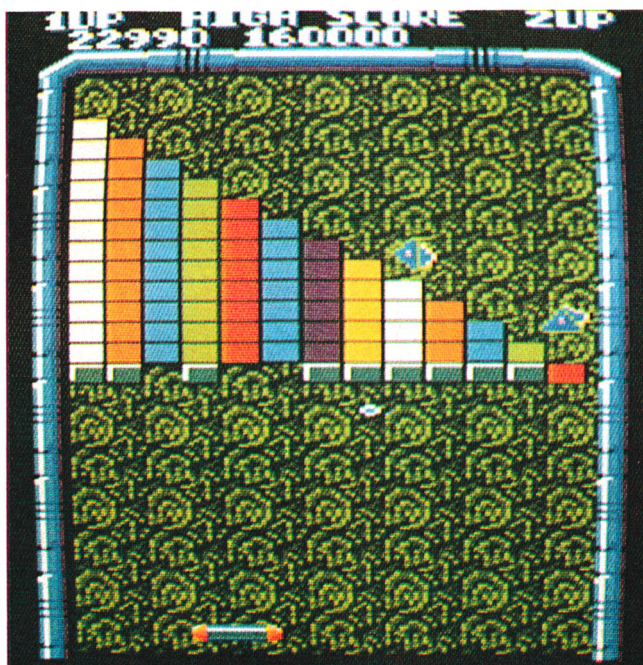
Arkanoid est un jeu de la même veine que Xérious ou Dragon's Lair : une adaptation d'un jeu de café. Il arrive souvent que l'on soit déçu par ces initiatives. Mais, dans ce cas, c'est une réussite. Le graphisme est proche de l'original, la musique est entraînante et l'action captivante. Il est difficile de lâcher une partie engagée. Voici le scénario : votre vaisseau Amiral l'Arkanoid a été détruit. Vous êtes le commandant du Vaus, une petite navette échappée de l'explosion de l'Arkanoid. Votre mission : parcourir les 32 niveaux de l'espace où vous êtes enfermé et parvenir au "changeur de dimension" qui permettra un retour dans le temps. Ainsi l'Arkanoid pourra être reconstitué.

A première vue, on pourrait croire qu'il s'agit d'un jeu d'arcade classique avec petits faisceaux laser dans tous les coins. Pas du tout, cela ressemble plutôt à une version améliorée du célèbre "casse-briques" ; mais avec des variantes qui en

font tout le charme : les briques qui vous font face sont de 3 types : certaines sont indestructibles, d'autres nécessitent 2 contacts pour disparaître, les dernières enfin, peuvent contenir des capsules. Ces capsules sont un élément important du jeu : selon la lettre inscrite sur le métal, elles possèdent des fonctions différentes. La lettre "S" ralentit le mouvement de la balle. "D" provoque la division de la balle en trois. "L" transforme le Vaus en navire armé : les lasers vous permettront de détruire les briques. "E" agrandit le vaisseau. "P" donne une vie supplémentaire. "B" permet de passer au niveau supérieur.

Si l'on ajoute les bestioles bizarres qui se promènent sur l'écran et qui détournent parfois la balle en explosant, le tableau est complet.

De l'action, encore de l'action, toujours de l'action, telle pourrait être la devise d'Arkanoid. Il s'agit d'un jeu réellement passionnant et que tout Amstradiste digne de ce nom doit absolument posséder.



100 GAGNANTS!



Etant donné l'affluence de réponses, nous avons décidé d'adopter un système permettant à chacun d'avoir le maximum de chances de figurer parmi les gagnants ; c'est pourquoi nous avons organisé un tirage au sort parmi toutes les bonnes réponses... Enfin, pour être équitables jusqu'au bout, nous avons effectué le tirage proportionnellement aux pourcentages respectifs de bonnes réponses venant de la région parisienne d'une part, et de la province d'autre part.

Les photos ci-contre vous prouvent le caractère officiel de ce tirage dans lequel la "main innocente" était Catherine Viard et où le contrôle du bon déroulement des opérations était effectué par "Maître" Olivier Saoletti...



GAGNANTS CONCOURS ERE

ANGLEVIEL Didier	13300 SALON DE PROVENCE	LAURENT Thierry	76480 DUCLAIR
ANTOLIN Jean-Jacques	13560 SENAS	LE BRAS Damien	76290 MONTVILLERS
AZAIS Sébastien	09300 LAVELANET	LE GOFF Yannick	22950 TREGUEUX
BARDENET M.	69360 COMMUNAY	LEVEQUE David	88390 DARNIEULLES
BENOIT Olivier	51100 REIMS	LECOMTE Jérôme	60190 ESTREES ST DENIS
BERTEAU Pierre	33110 LE BOUSCAT	LEGUEN Alain	75019 PARIS
BERTIN Frédéric	54550 BAINVILLE/MADON	LEHNS Christian	93300 CLICHY S/S BOIS
BLANC David	41500 MER	LEMOINE Damien	77540 ROZAY EN BRIE
BOLLE Sébastien	59139 WATTIGNIES	LEONARD David	57100 THIONVILLE
BONATTI Laurent	78430 LOUVECIENNES	LERAY Philippe	91220 BRETAGNY S/ORGE
BOUCAULT Frédéric	85000 LA ROCHE/YON	LO Philippe	94000 CRETEIL
BOUCHART Ludovic	35530 NOYAL S/VILAINE	LONGLET Cédric	94500 CHAMPIGNY
BOURBON Yann & Sandrine	17380 TONNAY-BOUTONNE	MAIR Frédéric	91300 MASSY
BRUNO Pierre	13014 MARSEILLE	MANSIER Nicolas	75015 PARIS
CADENEL Gilles	13014 MARSEILLE	MARTIN Jean-Stéphane	77113 SEINE-PORT
CANARD Jean-Marc	78310 MAUREPAS VILLAGE	MARTY Régis	92220 BAGNEUX
CARBES J.-Claude	25220 THISE	MEIL Thierry	68260 KINGERSHEIM
CARGOL Laurent	13140 MIRAMAS	MIONI Julien	47190 AIGUILLON
CARRILHO Jean-José	21200 BEAUNE	MONEGER Cédric	75012 PARIS
CHAUVEAU Xavier	95130 FRANCONVILLE	NICOLAS Paul	91390 MORSANG S/ORGE
CHAUVIN Eric	92700 COLOMBES	PARENTIER François	67000 STRASBOURG
COLIN Pierre	29144 POULDREUZIC	PARTHOT Laurence	89400 MIGENNES
CONAN Henri	84240 LA TOUR D'AIGUES	PAVINATO Didier	74500 EVIAN
DALOISO Stéphane	38100 GRENOBLE	PHILIPPE Nicolas	84120 PERTUIS
DECKER Michaël	97405 ST DENIS Cédex - REUNION	PICHAUD Eric	11400 CASTELNAUDARY
DE PECHY Philippe	35136 ST-JACQUES DE LA LANDE	PIECHOTA Richard	75012 PARIS
DUBOIS Marion	35300 FOUGERES	PIERRE Sébastien	61150 ECOUCHE
DUBOIS Marion	35133 BEAUCE	PILLET Ludovic	14000 CAEN
FAVROT Dominique	21100 DIJON	POLYNICE Jeff	75012 PARIS
FERCOT Laurent	60680 GRANDFRESNOY	PRUD'HOMME Hervé	42100 ST ETIENNE
FEURTE Sébastien	77100 MEAUX BEAUVAIL	PRUD'HOMME Alain	34000 MONTPELLIER
FEVRIER Nicolas	30130 PONT ST ESPRIT	RAME Karelle	35430 CHATEAUNEUF
FLEISCH Thierry	83170 BRIGNOLES	ROYER Philippe	84320 ENTRAIGUES
FOURLEGNIE Bertrand	59700 MARCQ EN BAROEUL	SACHE Jean-Marc	74300 CLUSES
FOURNIER Jean-Paul	69677 BRON Cédex	SALAUN Fabrice	77680 ROISSY EN BRIE
GARLIN Ludovic	84310 MORIERE-LES-AVIGNONS	SCHACKMANN Rémi	89100 PARON
GEOFFROY Frank	52130 WASSY	SCHAFFNER Olivier	67100 STRASBOURG
GONCALVES Fernand	60000 BEAUVAIS	SCHMITT Emmanuel	67800 BISCHHEIM
GRAS Joël	02700 FARGNIERS	SCHREIBER Nicolas	95210 ST GRATIEN
GUTIERREZ Alexis	33400 TALENCE	SCOUARNEC Sébastien	92120 MONTROUGE
GUYOMARC'H Sylvain	14100 LISIEUX	STAEDEL Hervé	57710 AUMETZ
HAUTREUX Danielle	45500 GIEN	STARON Yann	66300 LLUPIA
HOTTIAUX L.	77183 CROISSY BEAUBOURG	TARTONNE Luc	34000 MONTPELLIER
IMBEAUX Laurent	54800 CONFLANS	THAI Olivier	94100 ST MAUR DES POSSES
JEROME Jean-Marc	5400 NANCY	TINE Frédéric	55100 VEROUN
JORGE	93110 ROSNY S/S BOIS	UNG Song Chhay	75019 PARIS
JOUFFRAY Laurent	83220 LE PRADET	VASALO Emmanuel	84700 SORGUES
LACQUEHAY Marc	77310 ST FARGEAU/PONTHIERRY	VICHOT Christophe	83160 LA VALETTE DU VAR
LANCIA Pierre	69009 LYON	WASTIAUX Jean-Frédéric	85280 LA FERRIERE
LARRIERE Alexts	70270 MELISEY	ZAQUINE Jean-Charles	75014 PARIS

CONCOURS

AMSTAR
ERE
ERE INFORMATIQUE

L'INSTANT FATIDIQUE EST ENFIN ARRIVE ! JE SENS L'ANGOISSE QUI VOUS ETREINT ET VOS YEUX N'OSENT MÊME PAS FAIRE UN LEGER DEPLACEMENT VERS LA DROITE AFIN DE CONSULTER LA LISTE DES HEUREUX GAGNANTS...

ET VOUS AVEZ RAISON D'ÊTRE INQUIET ! EN EFFET, LE CONCOURS VOUS A TELLEMENT PLU QUE NOUS AVONS LITTERALEMENT ETE SUBMERGES PAR L'ENVOI MASSIF DE VOS CARTES POSTALES...

AVANT DE PASSER AU VERDICT FINAL, NOUS VOUS REPROPOSONS LES JACQUETTES DES LOGICIELS MAIS, CETTE FOIS, AVEC LES REPONSES :

1



**SCOTT WINDER
REPORTER**

2



EXPLORATEUR III

3



HARRY & HARRY

4



TOBROUK 1942

5



SRAM 2

6



LES 4 SAISONS

7



SRAM

8



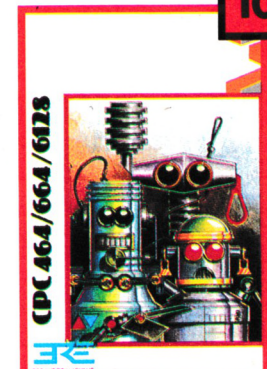
1001 B.C.

9



TENSIONS

10



ROBBOT



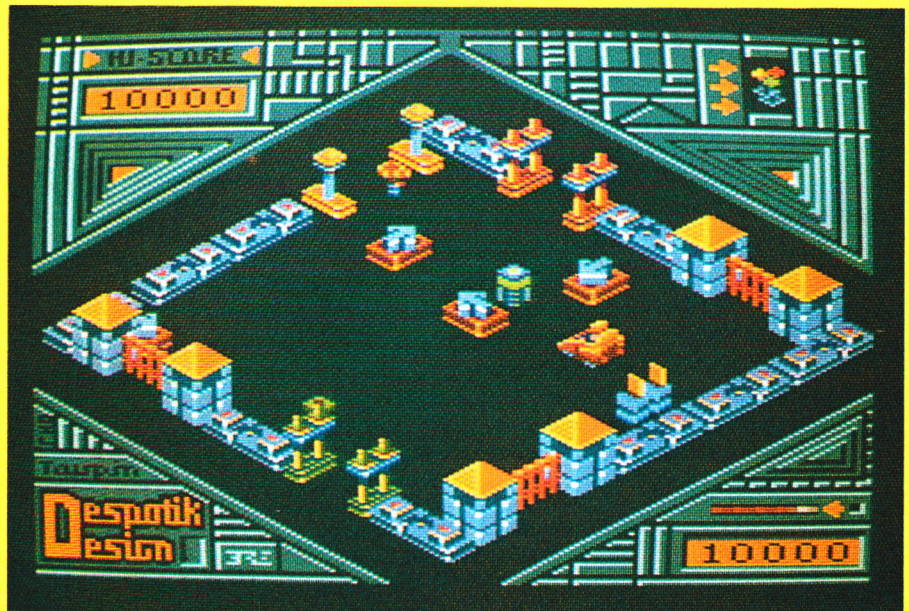
DESPOTIK DESIGN

ERE INFORMATIQUE
Arcade/Aventure



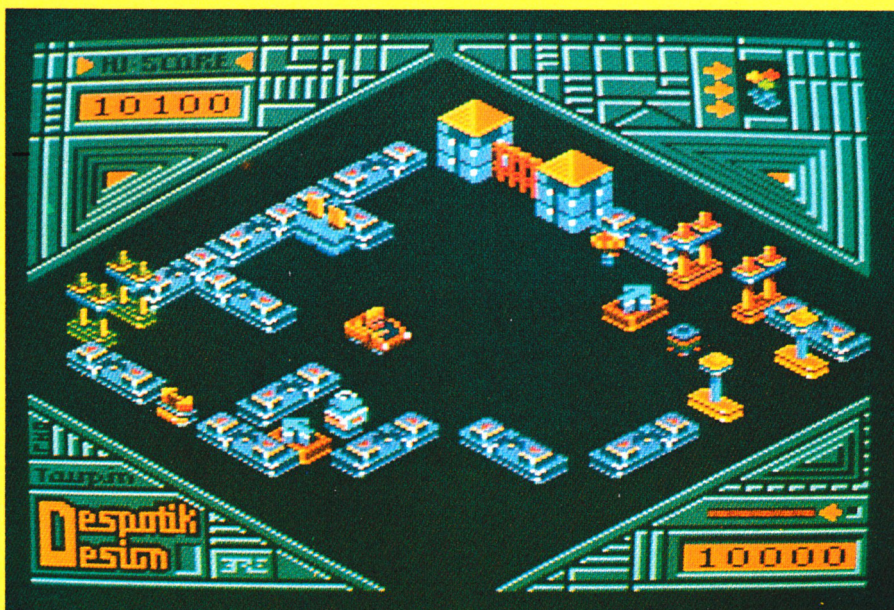
“Nous interrompons un instant nos programmes pour vous faire part d’une nouvelle grave : le laboratoire de génétique constructive installé dans les sous-sols de la gare de Perpignan vient d’être mis sous le contrôle de dangereux terroristes. Rappelons à nos téléspectateurs que ce centre avait pour mission de fabriquer les cellules humaines entrant dans la composition des néo-humains que nous connaissons bien maintenant. Les pirates auraient détourné les vaillants robots de leur mission et les cellules qui sortiraient du laboratoire auraient dépassé la date limite de consommation et rendraient les néo-humains, particulièrement agressifs. Et maintenant, les résultats du techno-loto”. Allons bon, ces maudites machines se sont encore laissées prendre au piège vous dites-vous. Cette réflexion amère entraîne une inéluctable conséquence : vous êtes le seul à pouvoir réparer les dégats. Armé de votre meilleure auto-tamponneuse à sustentation anti-gravitationnelle et de votre thermobille à rebonds, vous vous retrouvez dans une des innombrables salles du complexe laboratoire.

Voilà le point de départ de Despotik Design qui se présente sous une forme pseudo-3D avec des graphismes mignons



tout plein, colorés comme seul le permet le mode 0. Dans tous les tableaux vous retrouvez des éléments constants : les portes jaunes par où sortent les Porteurs de cellules, les por-

tes rouges : les portes du mal (Vade retro, Satana !) dans lesquelles se fourvoient les Porteurs et enfin les portes vertes : les portes du paradis. Il y a également des petites flèches qui, selon leur sens, dirigent les Porteurs dans l’une ou l’autre des quatre directions. Au départ les flèches conduisent les porteurs directement sur le portail rouge. Il vous appartient de modifier l’agencement des flèches. Pour déplacer les flèches il faut d’abord déposer la clé magnétique. Attention tant que la clé ne sera pas présente dans la pièce les modules porteurs sont d’un contact mortel pour vous. Ne vous croyez pas au bout de vos peines. Tout d’abord certaines flèches ne sont pas orientées correctement il faudra utiliser l’inverseur. D’autre part, une foule d’ennemis hostiles vous guettent : le champignon, le grille-pain, la poubelle, la voiture jaune (si, si, c’est vrai), le réparateur et le garde rouge. La plupart de ces objets hétéroclites vous pompent (de l’énergie bien sûr !) ou bien vous détruisent purement et simplement. A ce propos l’animation finale mérite le détour et vous laissera sur le... Un tiers d’arcade, un tiers de réflexion, un quart de beaux graphismes. Le compte n’est pas juste mais ce sont les atouts de Despotik Design.

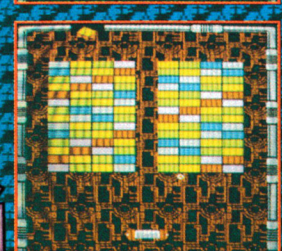
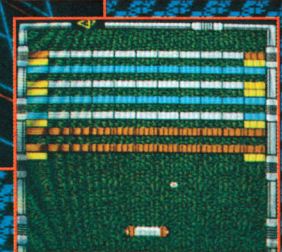
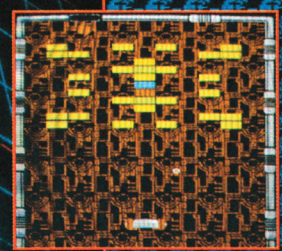
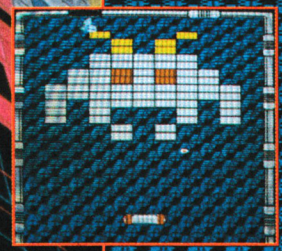
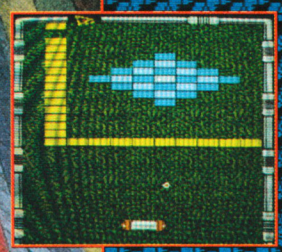
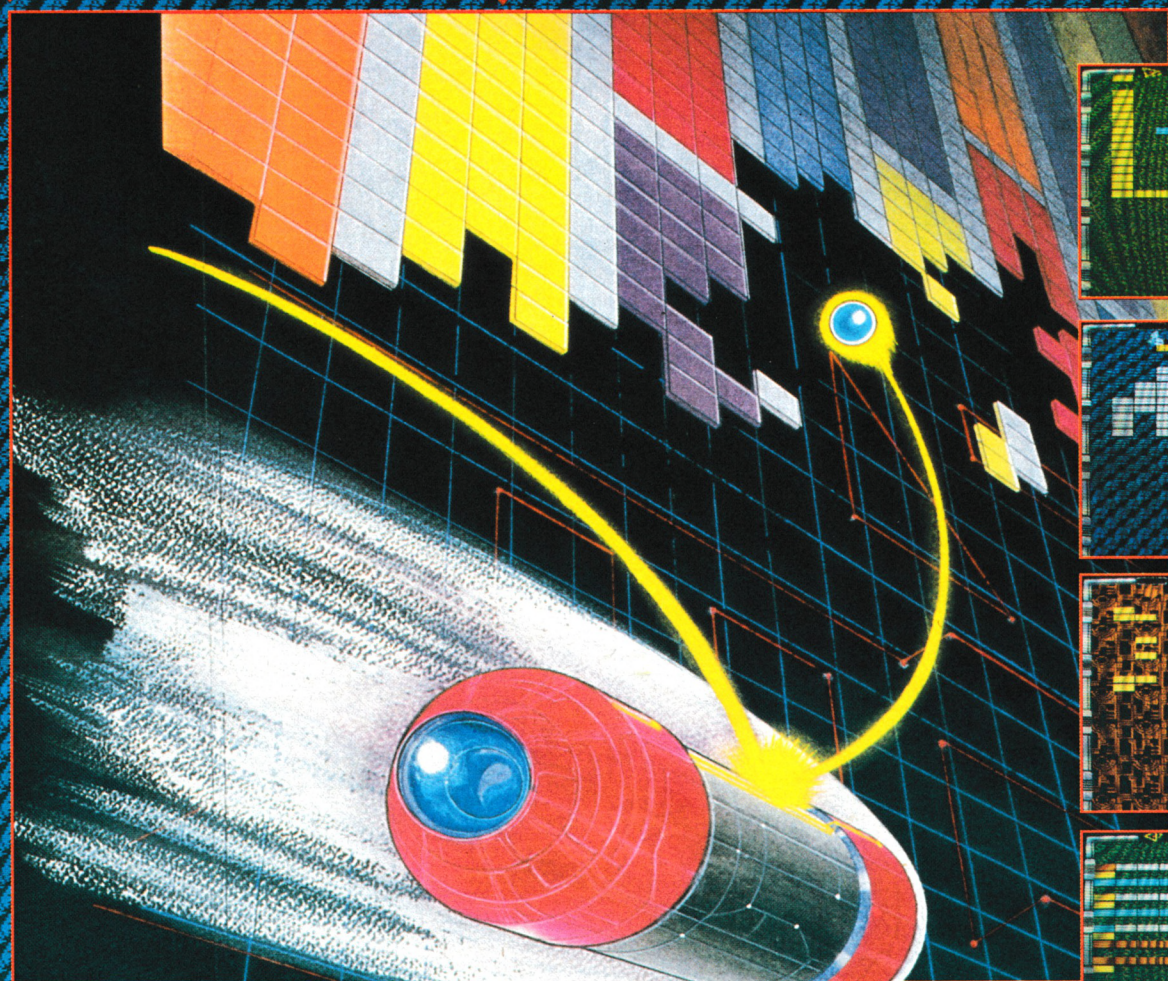


ATARI-ST
AMSTRAD

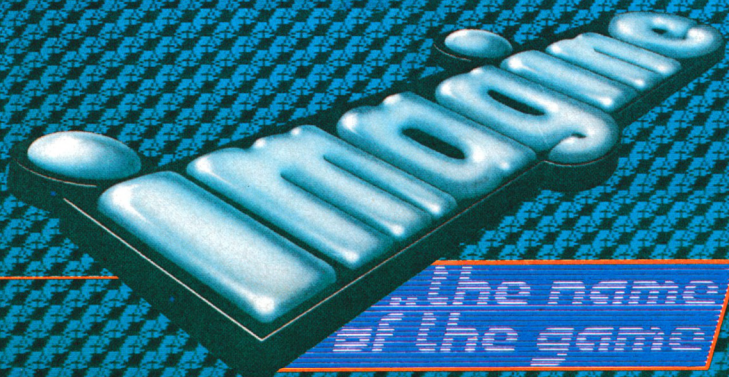
COMMODORE
SPECTRUM



ARKANOID



Licensed from © Taito Corp., 1986.
Programmed for Amstrad, Spectrum,
Commodore, Atari by Imagine Software.



The name
of the game



ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUS
TEL 93 42 71 45

T H E M E

AMERICA'S
CUP
CHALLENGE

US GOLD

Simulation sportive

Le jour de la finale est enfin arrivé ! Seulement, par quels supplices avons-nous dû passer auparavant... En effet, nous avons la chance d'avoir été sélectionnés pour la course de l'America's Cup et tout le public, très intéressé, est en haleine pour enfin savoir qui, de Liberty ou d'Australia II, va finalement accéder à la victoire... Cette fameuse coupe fait naître un élan patriotique quasi-général, surtout du côté australien, car ils sentent que, cette fois, ils ont la capacité nécessaire pour détrôner les Américains... Quant à nous, nous sommes bien loin de toute cette pression, mais notre fierté réside dans le simple fait de participer (comme l'a dit, en d'autres lieux, Monsieur de Coubertin...).

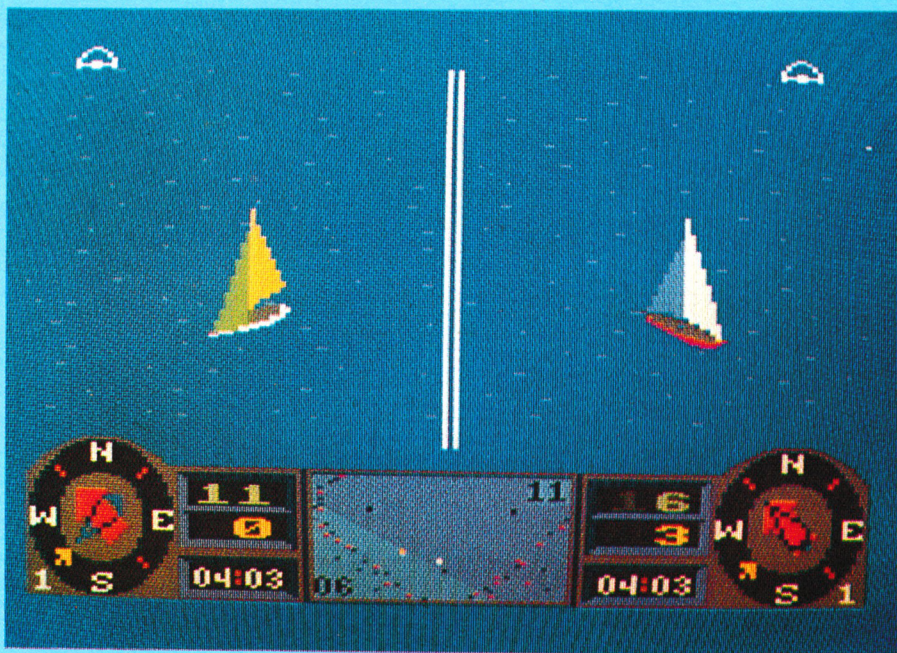
C'est déjà un grand exploit que de parvenir à ce stade car il y a quand même sept épreuves de sélection à subir auparavant, ce qui peut se révéler tout aussi éprouvant pour l'équipage que pour le voilier (qui nous observe du "haut" de ses 12 m JI...). A l'origine, la course de l'America's Cup faisait 24,3 miles nautiques, soit un peu plus de 55 km ; afin d'augmenter l'aspect compétitif de la course, elle a été divisée en plusieurs étapes de 3,25 miles nautiques (dur, dur...).

Avant de prendre le départ de cette fantastique épreuve, de deux choses l'une : ou vous êtes déjà rompu à la navigation (et alors, pas de problèmes...), ou vous prenez connaissance de la notice jusque dans ses moindres détails (exercice difficile car la notice est en anglais...). Vous apprendrez alors ce qu'on attend de vous dans chaque manche, la manière de naviguer et, ce qui est fondamental, vous saurez dans quelles conditions, en fonction de l'angle que votre yacht fait avec le vent, vous

SPECIAL
AVENTURE
MARITIME

Jusqu'à présent, nous vous avons proposé dans chacun de nos dossiers un thème permettant de présenter plusieurs logiciels de même type. Ce mois-ci, nous avons décidé de prendre pour thème un élément que nous retrouvons dans tous les jeux présentés...

Je m'explique : pour commencer, nous avons choisi LA MER (qu'on voit danser le long, le long des golfes pas très clairs...). Le fait de prendre un point commun servant de trait d'union entre les logiciels permet de présenter différents types de jeux... Cela ne veut pas dire que nous abandonnons l'ancienne formule ! Par exemple, nous ferons bientôt un spécial "Jeux de rôle". Nous attendons à la rédaction vos réactions ainsi que vos suggestions sur ce nouveau type de "dossier du mois"...



devez utiliser la grand-voile et le foc ou la grand-voile et le spi...

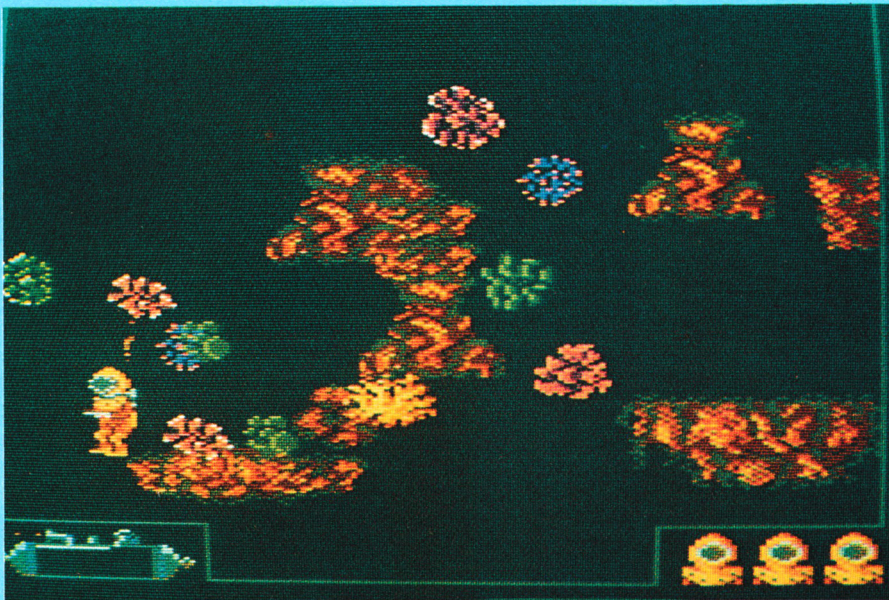
Les passionnés de courses maritimes seront ravis avec cette simulation. Les possibili-

tés du logiciel sont importantes et le graphisme est dans l'ensemble correct, sauf dans le cas où un bateau de la course passe sur un bateau "piquet"...

PACIFIC

ERE INFORMATIQUE
Arcade/Aventure

32000 lieues sous les mers, c'est tout de même plus alléchant que 20000. Pourtant le personnage central du logiciel d'Ere informatique n'est pas sans rappeler les héros du roman de Jules Verne. Même décor : les profondeurs de l'océan et même équipement : un scaphandre autonome. Au départ de l'aventure, vous vous tenez sur le bord de la cabine de plongée, votre pistolet à la main, hésitant à plonger dans les immensités bleues et noires. Oh, et puis



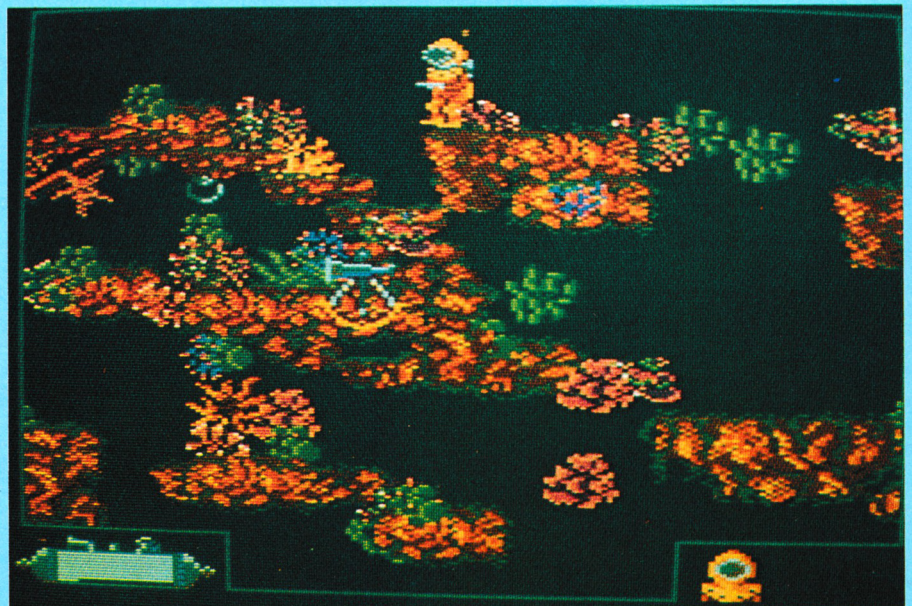
res. Entre autres des tonneaux d'explosifs, des sextants et des pompes à air. Les premiers seront utiles à votre progression future en éliminant les obstacles principalement rocheux. Les sextants laissés là par quelque capitaine abandonné, vous donne une vue en plongée (elle est très bonne !) de votre position relative dans la masse liquide. L'oxygène étant une de vos préoccupations principales et vos réserves diminuant allègrement, vous serez heureux de trouver de-ci de-là quelques pompes vous permettant de faire le plein. Attention cependant aux mines parfois placées près des pompes et qui sont prêtes à exploser à votre approche.

Il vous arrivera de croiser quelques portes, (c'est normal, ne vous inquiétez pas). Ouvrez-les, vous pourrez trouver des munitions et quelques babioles utiles.

Un jeu agréable au joystick mais qui demande la patience car la quête est longue au travers des paysages subaquatiques.

après tout vous êtes là pour vous emparer du trésor des Atlantes, allez-y ! Plus la plongée est profonde et plus le décor s'assombrit. On voit parfois des petites bestioles qui nagent ou pulsent. Horreur !, elles sont très dangereuses : au moindre contact le malheureux plongeur s'éclate en petites bulles rouges et jaunes. On comprend alors l'usage du pistolet. Il ne faut pourtant pas abuser de cette arme les munitions étant en nombre limité.

La descente continue, accompagnée de petites bulles d'oxygène du plus bel effet. Les tableaux sont, je dois le dire, superbes : des coraux multicolores, des rochers, de la mousse, des éponges (des Euspongiae officinalis, enfin je n'en suis pas sûr). Le monde du silence porte bien son nom puisque les bruitages sont réduits à leur plus simple expression des bips à chaque changement de tableaux. Signalons qu'à part les trésors engloutis on trouve aussi au fond de la mer quelques ustensiles bizar-

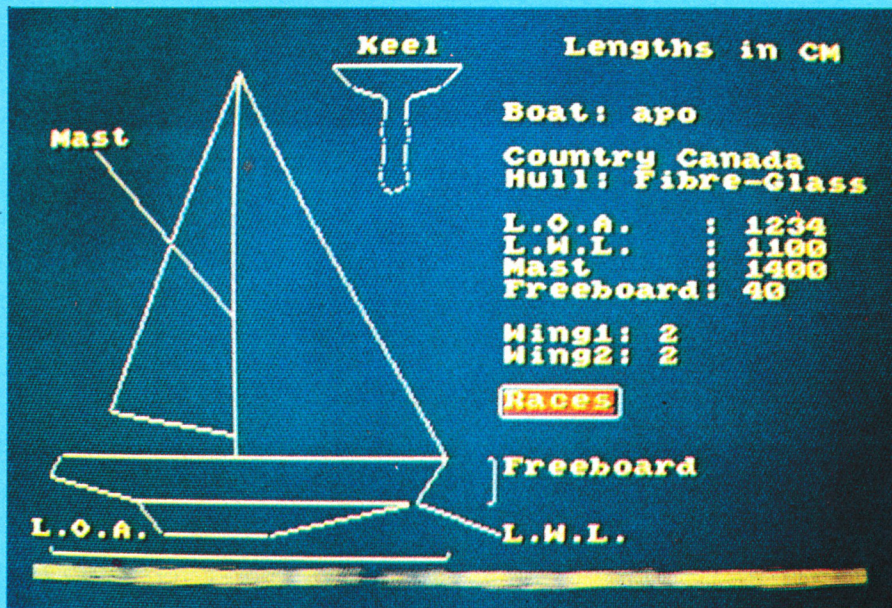


SAILING

ACTIVISION
Simulation sportive

Sailing n'est pas un logiciel de tout repos car, non seulement il vous faudra piloter un bateau, mais de plus il faudra le construire ! Rassurez-vous, il s'agit simplement de définir les caractéristiques générales du bâtiment.

Mais commençons par le commencement. Vous devez d'abord entrer le nom du pays que vous représenterez : 18 nationalités différentes vous sont proposées, de l'Australie au Canada en passant par la France et le Brésil. Ensuite, donnez le nom de baptême du bateau. Puis, définissez ses pro-

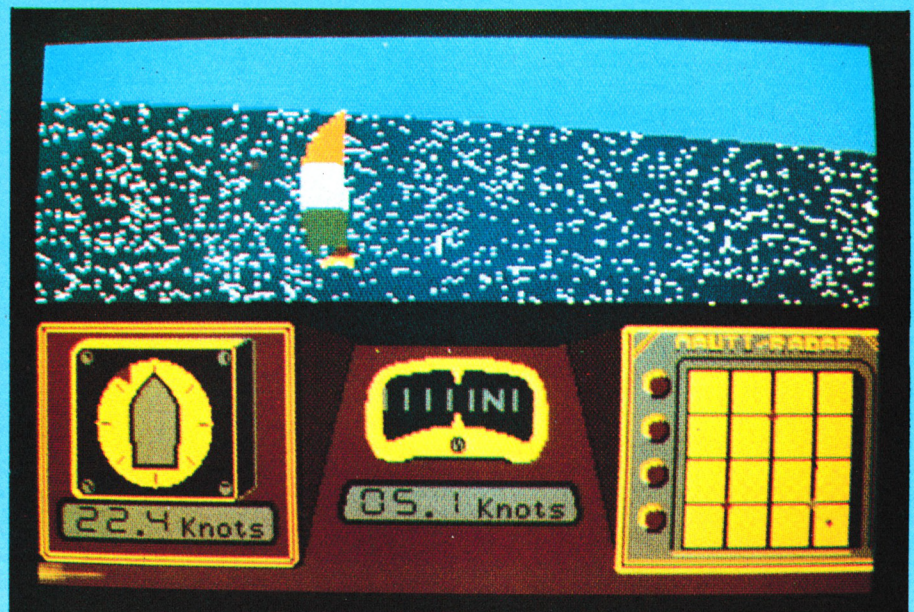


un tableau de bord vous donne la direction du vent, votre vitesse en nœuds, la position relative de votre bateau par rapport aux bouées et à votre adversaire. Le circuit est simple : 3 bouées à contourner par bâbord et retour au départ. A vous de manœuvrer habilement lors des remontées au vent et surtout lorsque vous devez tirer des bords. Il est possible d'amener le spinnaker pour obtenir une plus grande vitesse, mais son maniement est délicat. Il est très facile de sortir du "terrain" : vous êtes alors disqualifié.

Au premier niveau, les victoires sont assez faciles, mais ensuite vous aurez affaire à de vieux loups de mer. Alors, si vous voulez vous hausser à leur niveau, vous pourrez obtenir la fiche signalétique de leur bâtiment et copier ainsi certaines caractéristiques qui vous permettront peut-être de devenir un autre Poupon.

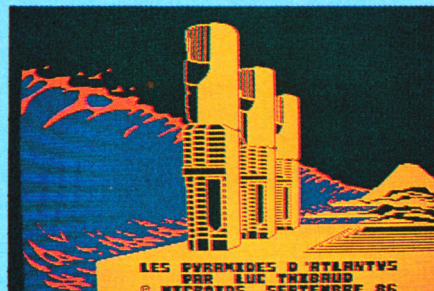
portions. Un schéma du voilier s'affiche. Vous pouvez redéfinir la longueur de la coque, la hauteur de la ligne de flottaison, la taille du franc-bord, le profil des ailerons sur la quille, la longueur du mât et enfin le matériau de la coque (bois, fibre de verre, aluminium). Toutes ces modifications devront se faire en respectant les conditions météorologiques qui défilent en bas de l'écran. La construction du navire représente la partie la plus importante du jeu. En effet, elle conditionne vos performances futures. Ces performances seront utiles dans la course qui vous opposera à l'ordinateur. Car il s'agit, bien sûr, de vous affronter dans des régates où le meilleur skipper et le meilleur bateau sauront tirer leur épingle du jeu.

Après la tactique, la stratégie. L'écran présente une vue extérieure sur la mer qui monte et descend (attention au mal de mer !). Une voile devant vous : c'est votre adversaire. La tache orange, c'est la première bouée. Tout à fait en bas de l'écran,



LES PYRAMIDES D'ATLANTYS

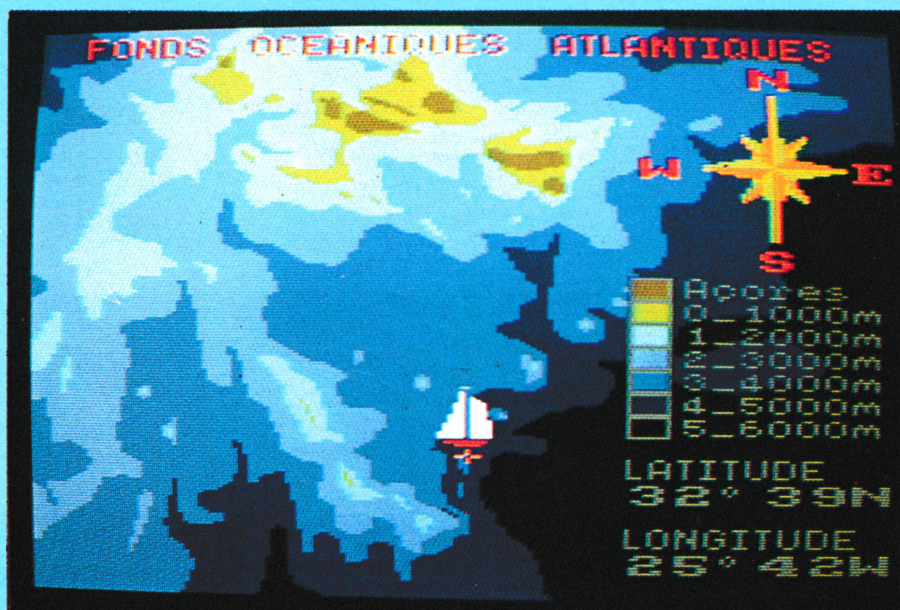
MICROÏDS
Aventure



De notre poste d'observation flottant, nous guetons sans relâche tous les mouvements de la mer si imperceptibles soient-ils... En effet, nous sommes chargés de signaler tout fait semblant anormal au QG de l'Observatoire.

Cela fait maintenant des jours et des jours que nos jumelles s'usent sur cette immensité calme et plate qui n'a rien à rejeter...

Quand, soudain, l'un d'entre nous crie : "Homme, à la mer !... Mais non, c'est une bouteille!" Après l'avoir récupérée à bord, nous avons l'impression de plonger dans une grande histoire fantastique car, dans la bouteille, il y a un message. Et sur le message... le dernier rapport étonnant de l'Alvin II, sous-marin explorant les fonds maritimes des Açores, avec lequel nous avions perdu tout contact depuis plus de deux mois. Ce dernier message éclaircit un peu le mystère de la Cité Perdue. Malheureusement pour l'équipage de l'Alvin II, la mission qui leur avait été confiée n'a pu être menée à bien sans dommage. Pendant trois longs mois, ils ont erré dans les basses fonds de l'Atlantique en essayant de résoudre



les mystères des ruines atlantes. Inlassablement, ils sont passés d'un fond à l'autre, ont visité des dizaines de grottes sous-marines en espérant, chaque fois, trouver la fabuleuse Cité Perdue d'Atlantys. Que

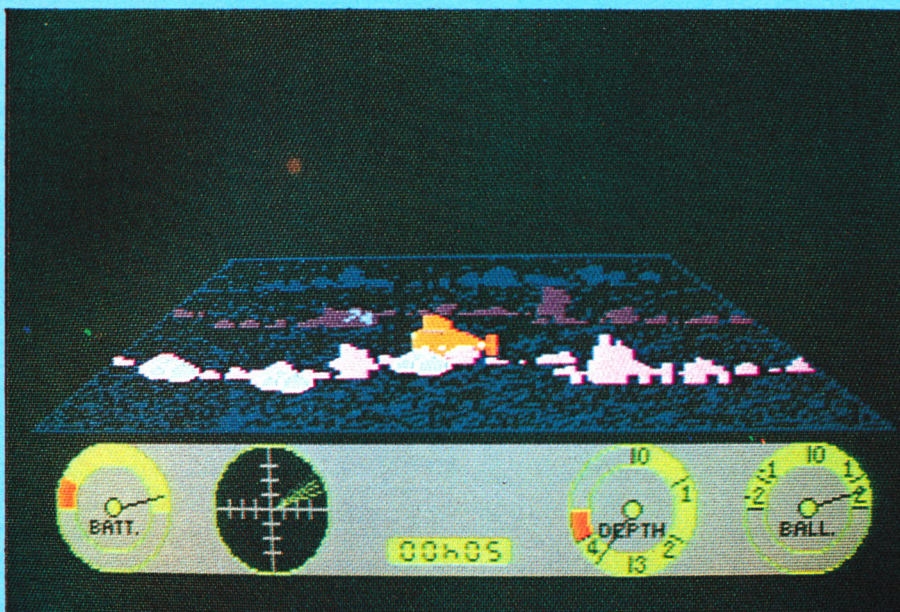
d'espoirs déçus ! Et c'est précisément le jour où ils ont enfin trouvé un de ces fameux cristaux qu'ils doivent se rendre à l'évidence du manque d'énergie d'Alvin II.

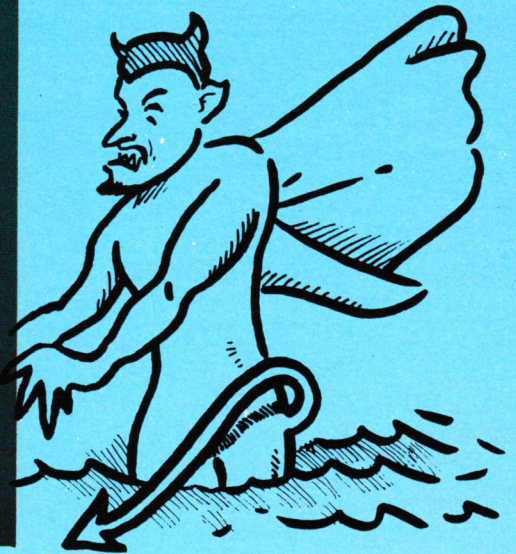
Il leur est impossible de remonter à la surface et c'est ainsi qu'ils ont dû mourir écrasés par les pressions énormes des grandes profondeurs ! Quelle triste fin...

Malgré tout, leur sacrifice va quand même servir à la postérité ; en effet, grâce à leur message, il est possible de mettre sur pied une nouvelle mission Alvin avec, cette fois, toutes les chances de réussite car, dans son dernier rapport, le commandant de l'Alvin II a donné sa dernière position : Lat. 32°39' - Long. 26°12' - Prof. 3720 m.

Tout naturellement, c'est vous, nouveau commandant du nouvel Alvin, qui avez la lourde tâche de retrouver cette cité d'Atlantys...

Avec ce logiciel, vous pénétrez dans un monde étrange que nous n'avons pas l'habitude d'explorer. Toutes les scènes se passent en 3D, avec des écrans intéressants quoique parfois un peu vides et sombres. Céderez-vous à l'attrait exercé par le mystère des fonds sous-marins ?





THE DEVIL'S CROWN

PROBE SOFTWARE
Arcade/Aventure

Il a toujours existé des légendes à propos de la mer et des marins. On raconte qu'un jour des pirates avaient réussi à dérober, sur une île lointaine, les bijoux de la couronne du diable. Sur le chemin du retour, une tempête se leva. Un démon gigantesque sortit des flots et fit sombrer le bâtiment.

Deux siècles plus tard, le navire pirate a été localisé dans une partie rarement visitée de l'océan Pacifique. En fait, c'est vous qui avez retrouvé le vaisseau et vous comptez bien récupérer les bijoux du diable. Armé d'un scooter marin, vous commencez à explorer les entrailles de la coque de bois pourrie.

Quel capharnaüm ! Des tonneaux, des chandeliers, des portraits de pirates célèbres encore accrochés aux murs. Soudain, un énorme poisson vous bondit au visage et votre réserve d'oxygène se trouve bientôt diminuée. Il va falloir réagir et vite ! Heureusement, deux bouteilles du précieux gaz sont à portée du scooter.



Quelques pièces plus loin, c'est le fantôme d'un pirate qui vous assaille à son tour. Vous vous dégagez de son emprise grâce au pistolet que vous portez et vous allez vous réfugier dans un endroit plus tranquille. Pendant que vous reprenez votre souffle, examinons les caractéristiques du programme. Vous aurez à parcourir environ 40 tableaux pour retrouver les bijoux et exactement autant pour les remettre à leur place sur la couronne. En effet, malgré votre avidité initiale, vous vous êtes aperçu que le seul moyen de calmer le diable et les esprits qui hantent le bateau était de rendre à César ce qui appartient à César.

Les différents tableaux sont plutôt bien

dessinés, mais le tout fait un peu fouillis. Comme si tous les pièges qui vous guettent ne vous suffisaient pas, il vous faudra d'abord passer par une épreuve initiatrice afin de jauger vos capacités. Vous aurez donc à errer dans les pièces du bateau à la recherche des objets que l'on vous aura indiqués. Certaines pièces sont totalement obscures : il faudra vous cogner de nombreuses fois contre des obstacles invisibles pour pouvoir trouver une porte de sortie.

En résumé, Devil's Crown est un jeu rapide où l'utilisation du joystick est fortement recommandée. C'est une version aquatique du célèbre logiciel d'arcade/aventure : Sorcery.

SILENT SERVICE

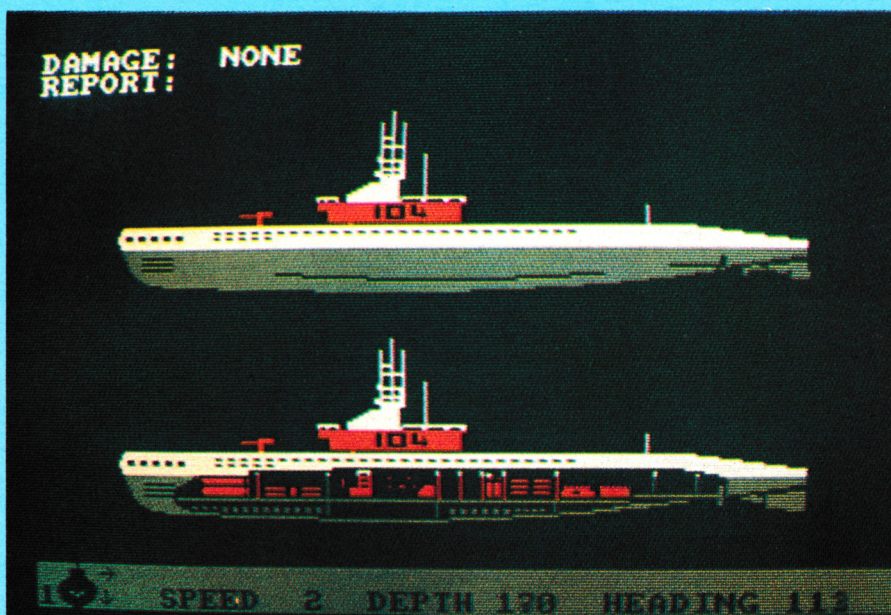
US GOLD
Simulation



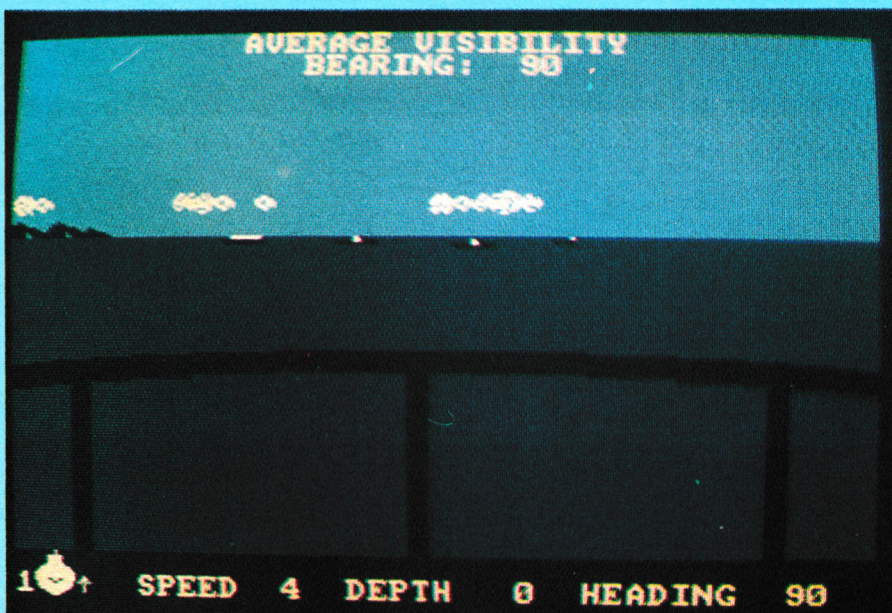
13 janvier 1943 : rapport du commandant H. Cassidy. En ce début de journée, le SEARAVEN se trouve très exactement aux coordonnées suivantes : Latitude 9-12 N, longitude 130-38 E, RAS...

Cela fait maintenant un an que les combats sous-marins ont commencé dans le Pacifique. Il faut bien reconnaître que nos débuts n'ont pas été très brillants. Toutes les conditions nous étaient défavorables : nous n'avions pas de matériel performant, d'une part, et nos équipages n'avaient pas l'expérience nécessaire, d'autre part. Malgré tout, en ce début d'année 1943, les cours du succès et de la puissance commencent à tourner en notre faveur ; nous pouvons désormais passer à l'offensive et les Japonais commencent à ressentir le manque de ressources intérieures. C'est pourquoi nous devons surveiller étroitement les routes des convois japonais, afin de les découvrir, les attaquer et couler ainsi un nombre et un tonnage maximum d'ennemis.

Soudain, le radar nous indique qu'un convoi japonais se dirige vers le nord, quelque part entre les Philippines et la base navale de Tnik Lagoon. La position de l'USS Searaven est défavorable car nous nous trouvons derrière le convoi. Nous allons donc effectuer une manœuvre "tête



à queue". Bien sûr, nous pourrions faire une attaque en surface par derrière, mais le convoi est escorté par un destroyer et un sous-marin en surface est incapable de lui tenir tête pendant la journée... Nous commençons donc par nous écarter



du convoi en plongée jusqu'à ce que nous ne soyons plus dans son champ visuel. Ensuite, nous parcourons environ 9 km (merci la modification de l'échelle des temps pour accélérer la simulation car la manœuvre prend du temps !...). Ceci étant fait, nous remontons en surface et marchons à la vitesse maximale pour nous retrouver en avant du convoi. Et alors ? Il n'y a plus qu'à attendre en plongeant jusqu'à la profondeur périscopique et, lorsqu'ils seront à une distance raisonnable, en avant les torpilles à vapeur...

Tout ceci ne retrace que l'un des nombreux scénarios qui sont accessibles avec ce logiciel. Bien entendu, le fait de rechercher le maximum de réalisme dans une telle simulation amène une certaine complexité et une grande diversité dans l'utilisation du jeu. Aussi, il est fortement recommandé de commencer par "s'imprégner" de la notice et, pourquoi pas, lire l'un des nombreux ouvrages relatant la lutte sous-marine pendant la seconde guerre mondiale.

Cette simulation est tout simplement fantastique, avec de nombreux écrans, un bon graphisme et de grandes possibilités... Qui sait, ce logiciel pourrait peut-être constituer une révision des affrontements américano-japonais dans le Pacifique !...

INTO THE EAGLE'S NEST

PANDORA
Arcade

Il est 22 h 30 et l'atmosphère de la réunion extraordinaire qui se déroule au Q.G. est de plus en plus houleuse... Il faut bien dire que la mission très spéciale qui se prépare requiert les services d'un agent très spécial ! Personne n'est en désaccord sur ce point ; par contre quand il s'agit de savoir qui va être "l'heureux élu", c'est la cacophonie la plus totale...



Il est 23 h lorsque le commandant forme sur le cadran du téléphone un seul et unique numéro... qui est le vôtre, bien sûr, puisque "you are the best in the world !...".

Heureusement que vous êtes le meilleur car tous les plus sales boulots, toutes les missions les plus délicates, enfin toutes les missions que personne ne veut se risquer à accomplir sont pour vous... Cette fois encore vous allez être servi ! Voici ce que vous devez réussir à faire : vous infiltrer tout bonnement dans le nid de l'aigle qui n'est autre que le Q.G. d'un important poste de commandement ennemi. Une fois sur place, il faut tout d'abord survivre car,

comme tout point stratégique digne de ce nom, il y a une fourmière de gardes !... Lorsque vous vous retrouvez en position de force, tout en restant sur vos gardes, vous vous concentrez alors sur trois objectifs précis : venir en aide à 3 saboteurs qui se trouvent coincés dans l'ancre du château, détruire ce dernier après avoir pris le maximum de pièces de la collection privée du commandant.

Avec ce logiciel, vous dominez la situation en permanence puisque tous les plans sont vus du dessus... La réalisation graphique est soignée, les couleurs agréables avec une animation relativement rapide... Bref, un bon moment récréatif.



BALLBREAKER

CRL
Arcade

Aujourd'hui, nous sommes mardi et mon emploi du temps indique 14 h : cours de maths... Je vois d'ici le programme ! Géométrie avec cercles, disques, cylindres... A tous les coups, le prof va encore nous demander : "Quel est le volume d'une sphère ?". Vous parlez d'une question terre à terre !... Alors qu'il y aurait tant de choses à dire sur une sphère : elle peut être tout à la fois douce ou violente, trans-

parente, sombre ou colorée. Elle peut-être fragile comme la bulle de savon, malléable comme la balle en mousse ou bien encore solide et lourde comme la boule de bowling...

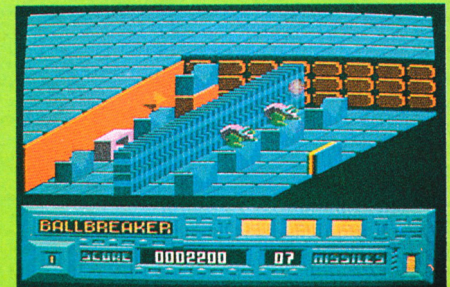
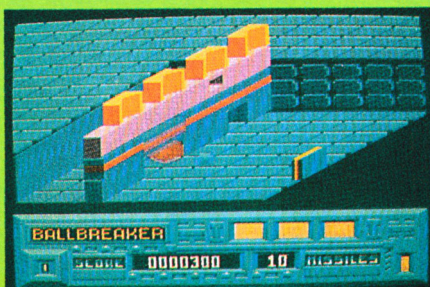
Avouez que nous nous retrouvons quand même bien loin du $\frac{1}{2} \pi R^3$ et que vous n'avez certainement pas cette théorie à l'esprit lorsque vous pénétrez dans l'arène du Ballbreaker. Et pourtant !... Ne serait-il pas nécessaire de connaître le principe des chocs mous ou des chocs durs, l'influence de l'impact sur la boule, suivant son angle, pour déterminer à coup sûr la trajectoire et la vitesse qu'elle va adopter ?...

Allons bon, pensez-vous... Il n'y a même plus moyen de jouer tranquillement, juste pour se détendre !... Enfin, se détendre, façon de parler, car vous vous retrouvez face à une balle meurtrière qu'il faut absolument empêcher d'aller se perdre dans le fin fond de l'abîme... Une seule mission : anéantir le mur qui se dresse devant elle,



pierre par pierre !

Ce jeu diabolique met en avant deux qualités absolument nécessaires : réflexe et vue d'ensemble. La rapidité d'action est étonnante, le graphisme est réussi et très coloré ; quant aux différents tableaux, ils font apparaître, au fur et à mesure de la progression, des créatures étranges, mobiles et dangereuses... Comme si ce n'était pas déjà assez difficile !





veau, vous n'aurez plus qu'à absorber l'ancien pour récupérer 3 unités d'énergie. Seulement deux obstacles s'opposent à votre progression : vous ne pouvez atteindre que les carreaux visibles (pour accéder aux différents niveaux, il faudra grimper sur des blocs de pierre) et, de plus, la Sentinelle tourne sur elle-même à la recherche d'un carreau portant plus d'une unité d'énergie. Si elle en trouve un, elle réduira l'énergie de cette case à une unité. Si vous êtes sur la case concernée, vous avez 5 secondes pour vous échapper. Sinon vous serez détruit.

Le but final est de se hisser sur un monticule plus haut que celui de la Sentinelle et d'absorber cette dernière. Lorsque cela sera fait, il ne restera qu'à vous transporter jusqu'au prochain tableau.

Dans les tableaux supérieurs, il est à noter l'apparition de "Sentry", sorte de petites sentinelles qui multiplient le danger.

Il y a en haut de l'écran un indicateur. Si celui-ci est rempli de points, cela signifie que la Sentinelle vous a détecté et va commencer la réduction énergétique. Si le détecteur est à moitié rempli, la Sentinelle vous a vu, mais ne peut vous détruire, elle va donc créer près de vous un "Meonie". Celui-ci est chargé, dès qu'il vous détecte, de vous expédier dans l'espace, c'est-à-dire

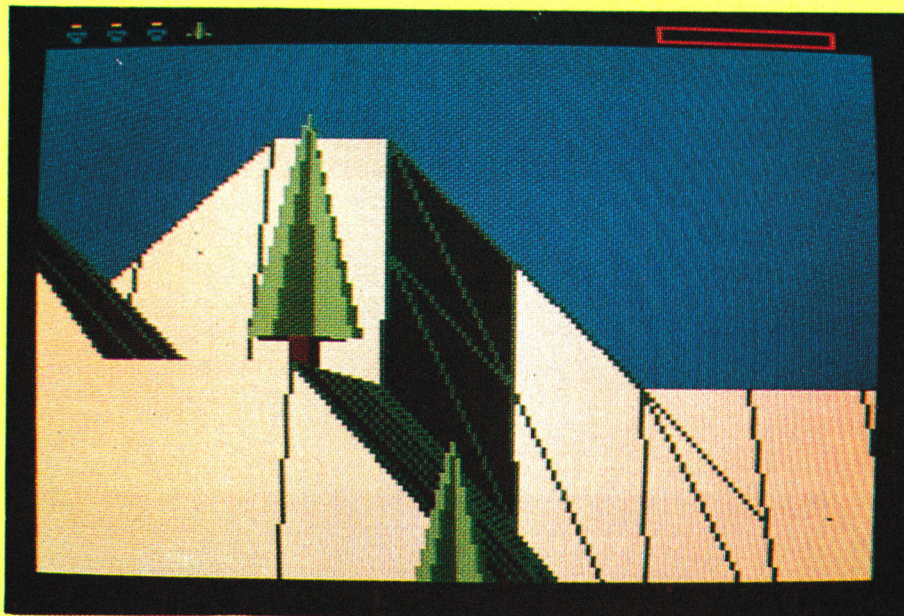
THE SENTINEL

FIREBIRD
Réflexion

Bizarre, bizarre, vous avez dit bizarre ? The Sentinel mérite tout à fait ce qualificatif. Le jeu se déroule sur une surface accidentée. Au sommet d'un monticule, se dresse la Sentinelle, une entité de formes géométriques. Elle est toute-puissante et règne déjà sur 10000 mondes ! Votre mission consistera à devenir Sentinelle à la place de la Sentinelle.

Pour cela, pas d'armes sophistiquées, de rayons mortels ou de missiles ravageurs. Il y a seulement des absorptions ou des transferts d'énergie.

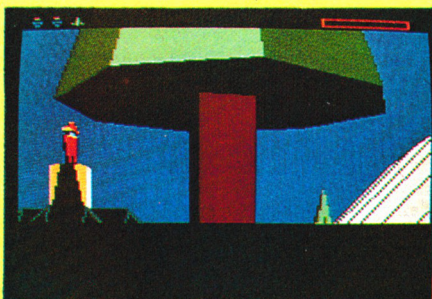
Sur ces mondes étranges, il existe trois sortes de sources d'énergie : les arbres, les blocs de pierre et les robots. Au départ, vous vous trouvez dans un robot, sur une case verte ou grise. L'ensemble de ces cases forme un gigantesque damier en 3 dimensions avec des collines, des crevasses ; grâce au clavier (touches "S" et "D" pour droite et gauche, "L" et ";" pour haut et bas), vous pouvez observer le paysage autour de vous. En frappant la touche ESPACE, un viseur apparaîtra au centre de l'écran. Ce viseur est dirigé par les



mêmes touches que précédemment. Il sert à viser une des cases du damier pour, soit absorber, soit transférer de l'énergie. Imaginons que se trouve un arbre sur la case visée : la touche absorption va faire disparaître le végétal et va vous donner une unité d'énergie supplémentaire. Vous auriez pu faire la même chose avec un bloc de pierre (2 unités) ou un robot (3 unités). De la même manière, vous pouvez créer des objets. Chaque création ôte bien sûr autant d'unités que nécessaire. Comme je l'ai précisé au départ, vous vous trouvez dans un robot, mais celui-ci est immobile. Pour vos déplacements, il faudra viser une case, créer un robot et vous transférer de l'un dans l'autre. Une fois dans le nou-

de vous envoyer sur une autre partie du damier. Cela vous coûte 3 points à chaque fois. Notez bien que vous pouvez, de votre propre chef, grâce à la touche "H", vous propulser ailleurs, avec les mêmes limitations énergétiques que dans le cas précédent.

Les règles peuvent sembler compliquées (il est vrai que la notice n'éclaircit pas les choses), mais en fait on découvre que les processus sont assez simples. Rapidement, le jeu devient passionnant, d'autant que les graphismes (en 3D pleine) ajoutent au plaisir stratégique. The Sentinel est un jeu très original, très bien fait. Pour tous ceux que l'arcade agace et qui préfèrent se creuser un peu la cervelle.



THE ADVANCED OCP ART STUDIO

COMPREHENSIVE, USER-FRIENDLY ART AND DESIGN SOFTWARE

IRD



THE ADVANCED OCP ART STUDIO

Le OCP Art Studio assure l'exécution d'un programme de création graphique permettant d'un cran de plus, d'élargir vos possibilités de travail. Les outils sont encore plus variés et les manipulations des couleurs toujours plus performantes. Le programme de création graphique est maintenant plus de sa génération.

Desormais disponible sur :

IBM PC/XT/286 : D. 259 F. - D. 259 F.

ATARI ST : D. 259 F. - D. 259 F.

AMSTRAD 6128 : D. 259 F. - D. 259 F.

GUILD OF THIEVES

By Magnetic Scrolls

A HARMONY OF ILLUSTRATION AND INTERACTIVE CRIME

Steal Yourself A World Of Fantasy

IRD

FIREBIRD Licensees Inc.



GUILD OF THIEVES

La seule aventure de l'histoire interactive qui combine un jeu d'exploration et de stratégie à un jeu de rôle. Les aventures de la Guild of Thieves sont de véritables œuvres d'art. Les illustrations sont de véritables chefs-d'œuvre.

Disponible sur :

IBM PC/XT/286 : D. 259 F. - D. 259 F.

ATARI ST : D. 259 F. - D. 259 F.

AMSTRAD 6128 : D. 259 F. - D. 259 F.

APPLE II : D. 259 F. - D. 259 F.

TRACKER

MISSION - TERMINATE RENEGADE ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Tactical Remote Assault Corps VS Cycloid AI Resistance

IRD

FIREBIRD

RAINBIRD



TRACKER

Voilà, voilà, voilà l'intelligence artificielle. Vous n'avez qu'à aller récupérer le plan de l'usine à gaz. Vous n'avez qu'à aller récupérer le plan de l'usine à gaz. Vous n'avez qu'à aller récupérer le plan de l'usine à gaz.

Disponible sur :

IBM PC/XT/286 : D. 259 F. - D. 259 F.

ATARI ST : D. 259 F. - D. 259 F.

AMSTRAD 6128 : D. 259 F. - D. 259 F.

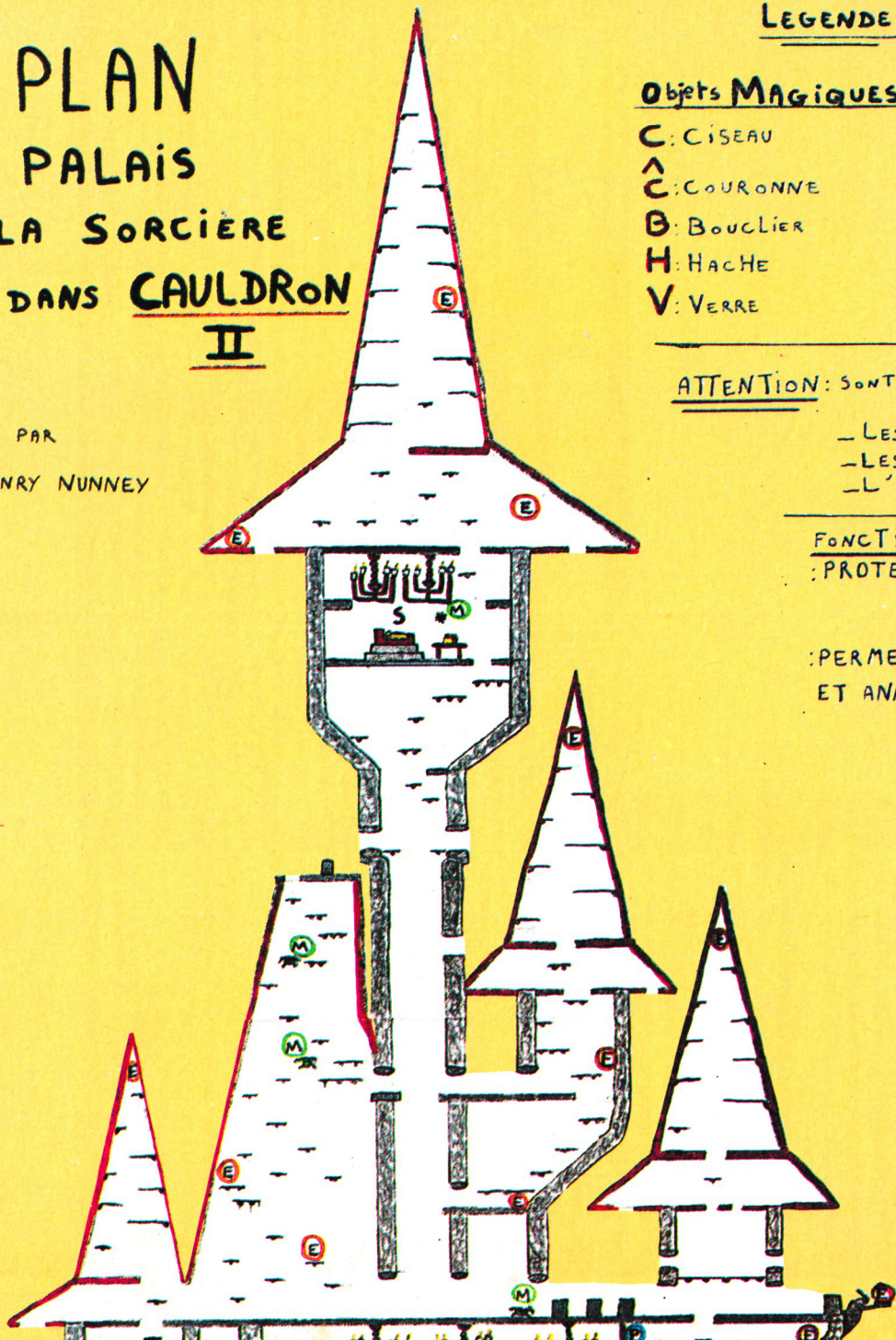
APPLE II : D. 259 F. - D. 259 F.



UBI SOFT - 1, rue Felix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX - FRANCE
Tél. (1) 43 39 23 21 - Tél. 43 26 41 5 F

PLAN DU PALAIS DE LA SORCIÈRE DANS CAULDRON II

RÉALISÉ PAR
HENRY NUNNEY



LEGENDE :

Objets MAGIQUES:

C: CISEAU
 ^: COURONNE
 B: BOUCLIER
 H: HACHE
 V: VERRE

DIVERS:

CH: CHAUDRON
 S: CHAMBRE
 DE LA SORCIÈRE
 (E): ENERGIE
 (P): PORTES
 (M): MONSTRES
 MORTELS
 (SPECTRES, ARAIGNIER
 GÉANTES, ...)

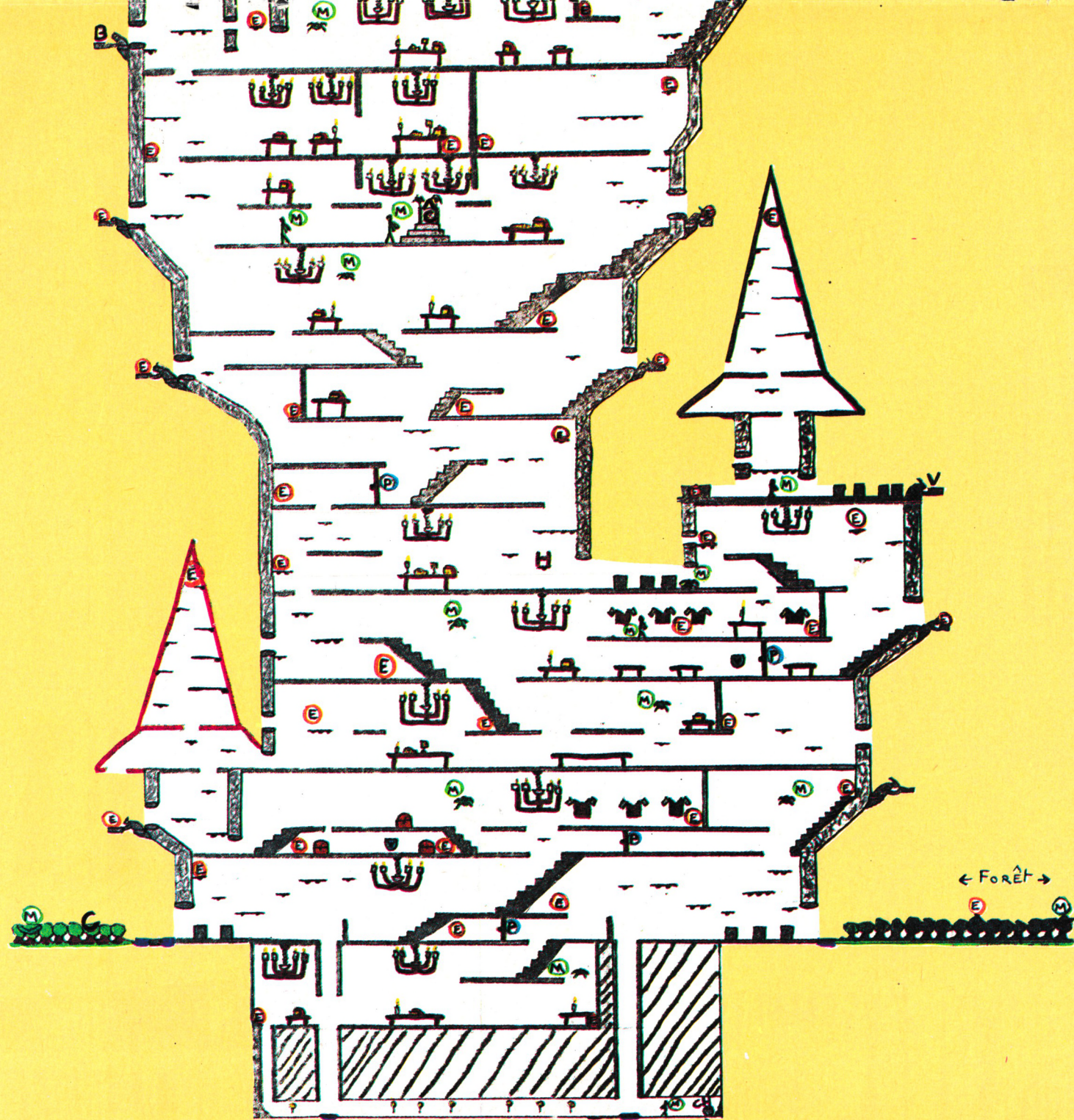
ATTENTION: SONT MORTELLES:

- LES TÊTES DE GARGOUILLES.
- LES FLAMMES DES CANDELABRES.
- L'EAU.

FONCTIONS: DU BOUCLIER : PROTEGE DES SPECTRES.

DU VERRE

: PERMET L'OUVERTURE DES PORTES
 ET ANNULE LES FONCTIONS DES
 MAINS JAUNES.



LE CHAUDRON

L'IMAGE
DIGITALE
SANS CAMERA
NI VIDEO
SUR VOTRE
DMP 2000 ou
DMP 3000
MAINTENANT
600 FF HT

**SEMA
PHORE**

Sémaphore vous propose aussi le
MULTIFACE DEUX, transfert et
sauvegarde de tous vos program-
mes. Seulement 450 FF HT

Bon de commande Amstar n.8 à renvoyer chez Sémaphore, C.P. 32 - CH 1283 La Plaine (Suisse).

Nom Prénom Commandez par téléphone
Adresse au 19 41 22 54 11 95
Code postal Ville Lundi à vendredi

Envoyez-moi au plus vite:
 . . . Scanner DART avec Logiciel d'exploitation 600 FF HT Port en recommandé . . . 20 FF
 . . . Scanner DART et Crayon optique DART 790 FF HT
 . . . Multiface Deux (464-664-6128) 450 FF HT TOTAL: FF.

Envoyez-moi ma commande en contre-remboursement (ajouter 25FF pour les frais). Je vous règle cette commande par
Mandat postal International / Virement bancaire. Je vous autorise à débiter ma carte BLEUE VISA / EUROCARD dont
le n. est validité / Signature

Revendeurs, contactez-nous !...

CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Sous prétexte de vous familiariser avec le BASIC, voilà déjà six mois que je vous abreuve de petits programmes complètement délirants : chez AMSTAR on a aussi le sens de l'humour et on m'a donné la permission de me "défouler". Stop !! Pour une fois je vais parler de choses plus sérieuses. (Qui a dit « moins débiles » ??). On va apprendre à se servir des fonctions BASIC relatives à l'arithmétique. Certains vont se réjouir d'autres vont m'imaginer en gris pâle, barbe, lunettes et bosse dans le dos. Non, je ne suis pas un « matheux », mais j'aime me servir des maths quand elles résolvent simplement mes petits problèmes. Et vous ? Surtout qu'avec le BASIC des AMSTRAD c'est cent fois plus facile qu'avec une calculatrice !

A QUELS NIVEAUX ?

Facile de dire que notre mensuel AMSTAR est une revue « pour jeunes » : j'en connais qui sont en CM1, d'autres en terminale C, et tous se le font "piquer" par le grand frère, le père (et par un grand-père que je connais). Alors je vais essayer de contenter tout le monde, c'est-à-dire que je vais décoller en rase-mottes et prendre *lentement* de l'altitude. Dès que vous vous sentirez mal, actionnez le siège éjectable et redescendez en parachute vers l'article suivant. Qui pourrait vous en vouloir ?

DEUX SORTES DE NOMBRES

Si vous ne précisez rien à l'ordinateur, tous

les nombres que vous utiliserez seront considérés comme REELS, c'est-à-dire qu'ils pourront être très grands, très petits, décimaux ou non. C'est « passe-partout » mais encombrant en mémoire et ça ralentit les calculs. Très souvent on peut se contenter de nombre ENTIERS, il s'agit des nombres NON DECIMAUX et compris entre - 32 767 et 32 767. Deux avantages : ils n'occupent que deux octets au lieu de cinq (soit 60 % d'économie dans la mémoire !). Ensuite, les calculs et les boucles FOR NEXT vont environ deux fois plus vite qu'avec les REELS !

Si vous dites :

AGE = 18 (réel) l'ordinateur comprend 18.000000, ridicule, et cela coûte 5 octets. En revanche, avec AGE % = 18 (entier) l'ordinateur comprend 18 et n'y consacre que deux octets. Donc, tout nom de variable terminé par le signe % veut dire nombre "entier".

Autre manière de faire. En début de programme on écrit :

30 DEFINT I-N,X,Z

Cela veut dire que toutes les variables numériques dont le nom *commence* par une lettre comprise entre I et N (I, J, K, L, M, N) ou X ou Z, seront des nombres entiers. On explique un peu : "Entier" en anglais se dit INTEGER et c'est une convention, une habitude, d'écrire DEFINT I-N, parce que I et N sont les premières lettres de INTEGER... C'est pour cela que les lettres I à N se rencontrent souvent dans les comptages : FOR I = 1 TO 10... K = K + 1... etc. Quant à DEFINT, c'est la contraction anglaise de DEFINE INTEGER (= définit les entiers).

PARENTHÈSES ET PRIORITÉS

Les "opérateurs" + et - sont moins "nobles" que * et /. Ces deux derniers sont donc "prioritaires". Exemples : PRINT 6+8/2 : l'ordinateur exécute d'abord la division, $8/2 = 4$, puis il continue par l'addition $6+4 = 10$. On obtiendrait la même chose par PRINT $8/2 + 6$. Plus prioritaire que * et / c'est la parenthèse ; ainsi avec PRINT $(6+8)/2$ l'ordinateur calcule *d'abord le contenu entre parenthèses*, soit ici $6+8 = 14$, puis $14/2 = 7$.

Le grand conseil : si vous n'êtes pas sûr des priorités mettez des parenthèses, même si elles ne servent à rien comme par exemple PRINT $6 + (8/2)$. Peu d'inconvénients ; en revanche vous êtes sûr de vous et le listing est plus compréhensible.

Nota : le signe « flèche en haut » (sous le signe livre) signifie "puissance", "exposant". Ainsi $5^2 = 25$. Ce signe est d'une priorité supérieure à * ou / mais inférieure à la parenthèse.

Pour des calculs compliqués on peut « imbriquer » des parenthèses, c'est-à-dire dans d'autres parenthèses. En arithmétique (ou algèbre) scolaire, on fait écrire des crochets en deuxième niveau, puis des accolades en troisième niveau d'imbrication. C'est plus lisible. Crochets et accolades n'ont aucun sens en BASIC, c'est défendu, on ne connaît que la parenthèse ; d'où des imbrications assez confuses à relire ! Le bon truc : comptez soigneusement les parenthèses "ouvertes", puis les

puis les parenthèses "fermées" : elles doivent être exactement en même quantité ; sinon plantage (le BASIC les compte lui !).

PUISSANCES ET RACINES

Nous avons déjà vu l'opérateur "puissance", à savoir la "flèche en haut". Quel est le volume d'un cube de 14,7 cm d'arête ?

PRINT 14.713 donne 3176.523 cm³
Surface d'un cercle de 12 cm de diamètre ?
PRINT PI*1212/4 soit 113.097336 cm²
L'AMSTRAD connaît le nombre PI avec treize décimales, même si PRINT PI n'en présente que huit...

Pour les racines carrées c'est SQR, exemple PRINT SQR(81).

Vous pensez que votre calculatrice made in Hong-Kong en fait autant. Ah oui ? Et les racines cubiques ? Très simple. On demande puissance de (1/3)

PRINT 100 ¹(1/3), soit 4.64158884

Si vous oubliez les parenthèses l'ordinateur ferait 100 puissance 1 = 100, puis divisé par 3 = 33.3333... parce que le signe puissance est plus prioritaire que la division (appel).

INT ET ROUND

INT prend la partie entière *la plus petite* d'un nombre décimal.

PRINT INT(14.98) donne 14

PRINT INT(-14.27) donne -15

Et oui ! c'est le piège, car -15 est un entier *plus petit* que -14. Rappelez-vous en.

ROUND est une spécialité du BASIC AMSTRAD, pensez à l'utiliser, elle est formidable : elle *arrondit* un nombre avec le nombre de décimales désiré.

PRINT ROUND(34.13678,2) donne 34.14

PRINT ROUND(34.13456,2) donne 34.13

PRINT ROUND(34.134) donne 34

PRINT ROUND(-14.27) donne -14

et non -15 comme avec INT...

Essayez ROUND(PI,4)

Pour afficher le résultat d'une division pensez toujours à la traiter par ROUND ; ainsi pour une consommation d'essence exprimée en litres aux 100 km :

PRINT ROUND(100*L/KM,1)

avouez que ce serait grotesque de donner huit décimales ! Une suffit.

MOD ET FIX

MOD est l'abréviation de "modulo". Le modulo c'est le "reste" quand on fait une division à la main, donc sans calculer les décimales. Je m'explique :

100 divisé par 60. Cela fait 1 avec un reste (modulo) de 40. OK ? Essayons :

PRINT 100 MOD 60, on obtient 40.

En revanche FIX nous donne la partie entière de la division :

PRINT FIX(100/60) donne 1.

J'ai choisi l'exemple de la division par 60 pour vous montrer une application utile : décomposer un nombre de secondes en heures, minutes et secondes. Ici 100 secondes se traduit par 1 minute et 40 secondes (par FIX et MOD).

Le mini programme du listing 1 calcule un nombre de secondes en jours, heures, minutes et secondes .

Vous verrez ainsi qu'un million de secondes se décompose en 11 jours 13 heures 46 minutes et 40 secondes.

LES NOMBRES TRES GRANDS OU TRES PETITS

Il arrive que l'on ait à manier de très grands nombres (millions, milliards), non pas pour calculer nos petites économies mais parce que l'on a affaire à des unités très spéciales. Le cas typique est l'électronique où il est banal de multiplier des centaines de milliers d'OHMS (unité de résistance) par des milliardièmes de FARAD (unité de condensateur). Quelle corvée s'il fallait aligner tous ces zéros, et sans se tromper ! Heureusement il y a la notation dite "scientifique" qui simplifie tout. C'est la fameuse lettre E. Exemples :

4E3 = 4000 soit 4 et trois zéros

4.512E3 = 4512 soit 3 décalages à droite du point. Le chiffre suivant E indique de combien de « crans » il faut décaler le point décimal. Quatre millions s'écrit 4E6, cinq milliards s'écrit 5E9, sept milliards et demi c'est 7.5E9. OK ? Rappelez-vous : E3 = milliers, E6 = millions, E9 = milliards.

Voyons maintenant les très petits nombres : un milliardième c'est 1E-6, trois milliardièmes 3E-9. Pratique non ? Exemple, multiplions 2.7 millions par 6.8 milliardièmes.

PRINT 2.7E6*6.8E-9

résultat 0.01836

L'AMSTRAD convertit automatiquement en notation scientifique tout nombre plus grand qu'un milliard. S'il répond 1.23 E + 10 c'est 12.3 E9, et 1.23 E + 11 = 123 E + 9 (123 milliards). Si on diminue le nombre qui suit E il faut d'autant décaler le point décimal vers la droite.

Dans les livres de physique la notation scientifique s'appelle « en puissances de dix ». Pour transcrire en BASIC remplacez le « 10 » par E. Exemple 2,56 10⁴ devient 2.56 E4 en BASIC.

FONCTIONS DIVERSES

Supposons que vous vous intéressez à la différence de deux nombres variables A et B. Selon que l'un est plus grand que l'autre cette différence A-B sera positive ou négative et cela vous gêne ; vous voulez une différence « absolue » (positive). Très simple : D = ABS(A-B)

Mais d'un autre côté vous aimeriez aussi savoir lequel est le plus grand, donc le « signe » (+ ou -) de (A-B)

G = SNG(A-B)

Si A-B est négatif G = -1 ; si A-B est positif G = +1 ; si A-B = 0, G = 0.

Deux autres fonctions spectaculaires sont MAX et MIN. Elles permettent de dénon-

cer le plus grand ou le plus petit d'une série de nombres. Supposons que l'on ait six notes A,B,C,D,E et F. Quelle est la plus forte ?

PRINT MAX(A,B,C,D,E,F)

tandis que PRINT MIN(A,B,C,D,E,F) donnera la plus minable. Mais attention ! On ne saura pas à quelle variable A à F elle correspond... MAX et MIN renvoient seulement le nombre "record".

LA FONCTION DEF FN

Super puissante ! Le temps d'un programme on va se créer une fonction BASIC "maison" qui nous simplifiera le listing.

Imaginons que vous ayez très souvent à calculer le poids de tiges (ou fils) de fer dont vous connaissez le diamètre et la longueur. Et ce en plusieurs endroits de votre programme. Ce serait merveilleux s'il y avait une fonction BASIC du genre TIGE (diamètre, longueur) qui donnerait directement le poids en grammes ! Hé bien, faisons-la... (listing 2).

Notre nouvelle fonction doit être précédée de FN ("FUNCTION") pour *prévenir* le BASIC que c'est une fonction "maison". Son nom réel sera donc FN TIGE (D,L). Tout d'abord, ligne 30, il faut la définir : c'est DEF ("DEFINE"), notre nom de fonction suivi de égal et de sa formule de calcul. (Elle peut être bien plus complexe !).

Cette formule est mémorisée, on aura plus jamais à la réécrire.

La simplicité de la ligne 70 se passe de commentaires.

Quelques remarques : dans l'étape DEF de la ligne 30 on met entre parenthèses les deux PARAMETRES (diamètre et longueur) dont on aura besoin pour le calcul. Nous avons en ligne 70 changé le nom de ces variables pour montrer que cela n'a pas d'importance. En revanche il est obliga-

ABONNEZ-VOUS !

BON DE COMMANDE PAGE

62

LISTING 1

```

10 ' HORLOGE - secondes --> jour,h,mn,s
20 CLS
30 SPJ=60*60*24 : ' Secondes Par Jour
40 INPUT"NOMBRE DE SECONDES : ",S
50 J=FIX(S/SPJ)
60 S=S-J*SPJ
70 H=FIX(S/3600): ' 1 H=60*60=3600 s
80 S=S-H*3600
90 M=FIX(S/60)
100 S=S MOD 60
110 PRINT
120 PRINT J;"jours";H;"h";M;"mn";S;"s"
130 PRINT:GOTO 40●

```

LISTING 2

```

10 ' TIGE - Poids d'une tige de fer calc
ule par DEF FN
20 ' poids=volume du cylindre x densite
du fer (7.8)
30 DEF FN TIGE(D,L)=PI*D^2/4*L*7.8
40 CLS:PRINT "Poids d'une tige de FER":P
RINT
50 INPUT"DIAMETRE cm : ",DM
60 INPUT"LONGUEUR cm : ",LG
70 PRINT"POIDS g :";FN TIGE(DM,LG)
80 PRINT:GOTO 50●

```

LISTING 3

```

10 ' CERCLES rapides
20 CLS
30 INPUT"Position X du centre (0 a 640)
",X
40 INPUT"Position Y du centre (0 a 400)
",Y
50 INPUT"RAYON : ",R
60 CLS:GOSUB 54000
70 CALL &BB06: ' attente d'une touche
80 RUN
54000 ' TRACE DE CERCLE
54010 DEG:PLOT X+R,Y,1
54020 FOR A%=0 TO 360 STEP 10
54030 DRAW R*COS(A%)+X,R*SIN(A%)+Y:NEXT
54040 RETURN●

```

toire de respecter l'ordre dans les parenthèses ; c'est-à-dire d'abord le diamètre ensuite la longueur.

Arrêtez le programme par ESC, puis tapez PRINT FN TIGE(0.5,35).

Vous voyez que votre fonction est toujours active. Dans un DEF FN on peut utiliser des FN précédemment définis ! Exemple FN TIGE donnait le poids de la tige de fer, définissons FN ALU qui sera le poids de la même tige mais en aluminium. On la

calcule par FN TIGE multiplié par le rapport des densités (2.7/7.8). Ajoutez la ligne 35.

```
35 DEF FN ALU(D,L) = FN TIGE(D,L)
*2.7/7.8
```

puis la ligne 75

```
75 PRINT "poids en ALU:", FN
ALU(DM,LG)
```

Un RUN vous prouve que ça marche impeccable. On peut donc créer des nouvelles fonctions super puissantes et très

“personnelles”, c'est-à-dire adaptées à votre problème. On peut ainsi aller “très loin”...

La pratique des FN rend le listing beaucoup plus clair (à relire) que par des GOSUB vers des petits sous-programmes de calculs.

LES FONCTIONS SUPERIEURES

J'entends par là la trigonométrie et les logarithmes (y-en a qui cherchent le siège éjectable !...). En trigonométrie (fonctions d'angles) on dispose de SIN, COS, TAN et ATN. ATN est “arc-tangente”, c'est-à-dire “tangente en sens inverse”. Il manque arc-sinus et arc-cosinus, mais en revanche les angles peuvent être exprimés en radians ou en degrés ; il suffit d'annoncer au départ RAD ou DEG (par défaut c'est RAD). C'est un des très rares BASIC où l'on peut entrer les angles en degrés. *Nota.* Pour en savoir plus sur l'usage de ces fonctions, voir du même auteur un article dans la revue « CPC » n° 15 page 12, ou l'ouvrage « Mieux programmer sur AMSTRAD », pages 56 à 60.

A titre d'exemple voici un très court programme (listing 3) qui permet de tracer des cercles très rapidement, et pas en pointillés... Car il trace le cercle en 36 cordes de 10 degrés.

Enfin pour les matheux signalons qu'ils disposent de LOG (népériens, naturels), de LOG10 (décimaux, à base 10) et de EXP (contraire de LOG).

Sur les calculatrices dites scientifiques les opérations à base de trigonométrie ou d'exponentielles sont très lentes (plusieurs secondes) ; ici elles paraissent aussi rapides qu'une simple addition.

CONCLUSION

Le BASIC de l'AMSTRAD CPC est le plus riche que je connaisse en fonctions mathématiques (il y en a encore bien d'autres dont je vous ai fait grâce) ; il est bien plus puissant que celui des IBM PC. On peut le placer en deuxième place derrière le langage FORTRAN.

Mon but a surtout été de vous faire prendre conscience que vous avez sous vos doigts une bête qui ne demande qu'à résoudre simplement, et en quelques centièmes de secondes, vos problèmes les plus fous.

Faire des maths face à une feuille blanche ou à un tableau noir n'a rien d'enthousiasmant (sauf pour certains...) ; sur un ordinateur c'est autre chose ! Pourquoi ? Parce qu'il ne nous reste à faire que la partie « noble » (la pensée), tandis que c'est l'ordinateur qui se charge du « sale boulot » (les calculs). C'est ainsi que ce qui était un gros travail se transforme en jeu intellectuel. Nuance !

SPELLBOUND

MASTERTRONIC
Arcade/Aventure

Que vous arrive t-il ?... Et comment se fait-il que vous deveniez tout bleu ? Est-ce votre imagination qui vous joue des tours ou bien êtes-vous soudainement naturalisé "Schtroumpf à part entière" ? Je crois qu'aucune de ces deux propositions n'est à retenir car, en effet, ce n'est pas sérieux... Autant que vous sachiez la vérité, tout simplement : vous êtes tout bonnement "victime" d'un appel à travers



le temps et vous êtes devenu ainsi le Chevalier Magique.

Dès lors, une mission vous est assignée et vous ne serez libéré de votre sortilège que lorsque vous serez parvenu à vos fins. Pour y arriver, vous devez porter secours à votre Maître Gimbal ainsi qu'à sept autres personnes qui ont été entraînées dans l'aventure...

Et c'est ainsi que vous vous retrouvez propulsé dans le château mystique de Karn, avec une armure toute bleue et rien que sept étages à explorer (un vrai travail de Titan pour un petit Schtroumpf !...). Il va

falloir retrouver tous vos compagnons et de plus accéder à leurs désirs comme, par exemple, donner un marteau à Thor (et non à tort)... Mais ce n'est pas tout car il faut également vous surveiller car avouez qu'il serait quand même fort dommage que vous périessiez épuisé !...

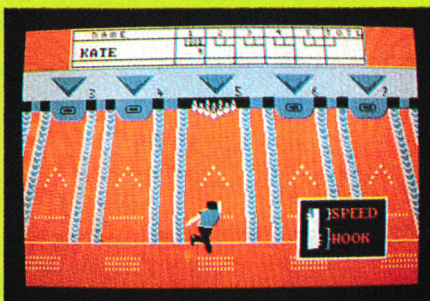
Ce jeu qui a pratiquement deux années d'existence (déjà !) a l'avantage d'être une aventure avec une sélection d'action qui se pratique par superposition de menus à fenêtres. Le graphisme est pure arcade et je ne recommande pas ce produit anglais aux francophones exclusifs... pour cause d'incompatibilité de langue...



10 TH FRAME

US GOLD
Simulation sportive

Connaissez-vous beaucoup de logiciels avec lesquels vous pouvez jouer à huit personnes ?... Bien entendu, les huit joueurs ne s'activent pas simultanément ! (C'était juste une supposition gratuite de la part de mon coéquipier... de bureau). Voici la situation exacte dans laquelle nous nous trouvons : un Amstrad, un jeu de bowling, la possibilité de faire un tournoi



en équipe ou en ouvert... Lorsque vous définissez vos critères de jeu, vous vous engagez, bien sûr, à faire au moins une partie. Pour ceux qui n'ont aucune idée du déroulement d'une partie de bowling, les principales règles sont les suivantes : chaque partie se compose de dix reprises, une reprise consistant à abattre les dix quilles avec au plus deux boules !... Le but dans chaque Frame (ou reprise) est d'abattre les dix quilles en une seule fois ce qui équivaut à faire un strike. Le grand luxe consiste à réaliser trois strikes à suivre ; dans ces conditions, vous réalisez alors un turkey...

Forte de tous ces renseignements, je me prépare à effectuer une première partie en pensant que le bowling, ce n'est sûrement pas si sorcier que cela !... Bien mal m'en a pris !... Bien qu'ayant choisi le mode amateur (ce qui est à peu près équivalent à débutant), je me suis rapidement rendu compte que je devais subtilement compo-

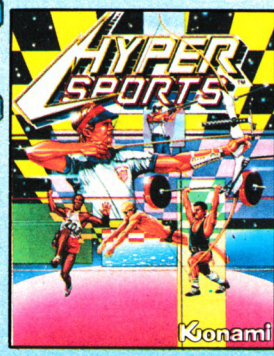


ser avec 3 facteurs : ma position, le réglage de la vitesse et le réglage de l'effet permettant de faire soit des coups droits, soit des crochets... (J'ai également remarqué que le fait de se pencher à droite ou à gauche devant l'écran n'avait aucun effet sur la trajectoire de la boule... ô rage, ô désespoir !).

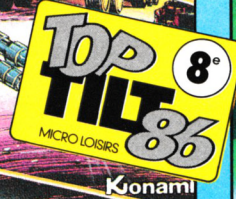
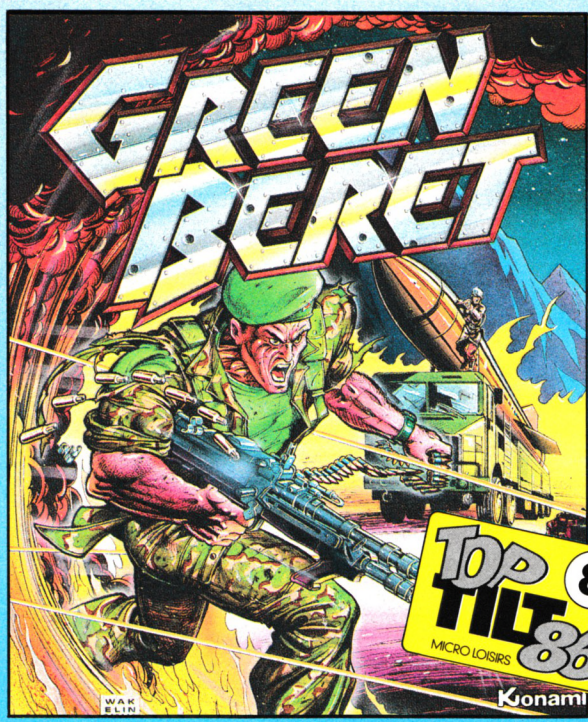
Avec l'entraînement, vous pourrez constater comme moi que le bowling est un sport extrêmement précis. Pour atteindre cette précision, il fallait absolument avoir une bonne perspective à l'écran... et le pari a été tenu avec 10 TH Frame. Par ailleurs, il existe deux autres niveaux en plus de celui d'amateur : niveau enfants qui permet aux plus jeunes de jouer malgré tout et avec intérêt car la vitesse est automatiquement réglée et il n'y a pas d'effet sur la boule ; le second niveau est professionnel : c'est avec celui-ci que vous pourrez faire des tournois très acharnés et passionnés...

KONAMI'S
COIN-OP HITS

CINQ SUPER JEUX D'ARCADE POUR LE PRIX D'UN



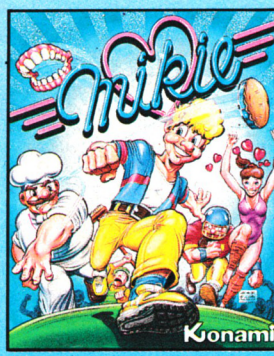
Konami



Konami



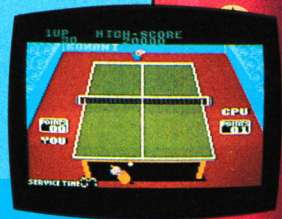
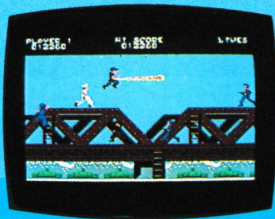
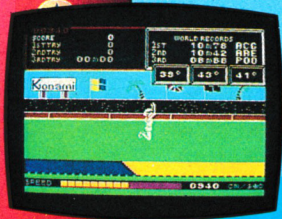
Konami



Konami



Konami



KONAMI'S COIN-OP HITS

DISPONIBLE SUR AMSTRAD
CASSETTES
ET
DISQUETTES
COMMODORE
SPECTRUM

IMAGINE ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF 93.42.71.45



JUMP

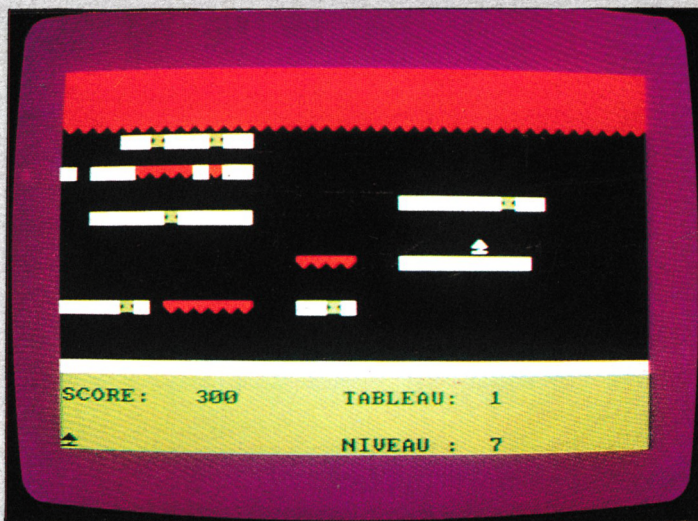
Valable pour

- ☒ CPC 464
- ☒ CPC 664
- ☒ CPC 6128

Benoît DENIS

Boïng, boïng ! Jump est un jeu plein de rebondissements. Une petite ventouse montée sur ressort, tel est le personnage principal de l'histoire. Elle se déplace grâce aux flèches horizontales du curseur. Plus l'appui est long et plus le saut est important. Le but du jeu est de récupérer les "machins-choses" verts des plateformes avant que le ciel ne vous tombe sur la tête.

Attention, précaution d'emploi : ne pas abuser du jeu, il est dangereux pour les nerfs.



```

10 REM *****
20 REM ***          ***
30 REM *** J      U      M      P ***
40 REM ***          ***
50 REM ***      P      A      R      ***
60 REM ***          ***
70 REM *** B.      D E N I S ***
80 REM ***          ***
90 REM *****
100 SYMBOL AFTER 33
110 SYMBOL 38,&X11000,&X111100,&X1111110
,&X11111111,&X100,&X11000,&X11111111,&X0
120 SYMBOL 35,&X0,&X11111111,&X11111110,&
X111100,&X111100,&X11111110,&X11111111,&X
0
130 SYMBOL 34,&X0,&X0,&X0,&X11000,&X1111
00,&X11111110,&X11111111,&X0
140 SYMBOL 36,0,255,255,255,&X11111110,&X
111100,&X11000,&X0
150 SYMBOL 37,0,255,255,255,255,255,255,
255
160 SYMBOL 42,255,255,255,255,&X11111110,
&X111100,&X11000
170 REM *****

```

```

180 REM AFFICHAGE ECRANS
190 REM *****
200 MODE 1:GOSUB 1920
210 INK 2,0:INK 3,0:INK 1,0
220 GOSUB 2590:MODE 1:GOSUB 1830
230 INK 2,6:INK 3,26:INK 1,18
240 j=REMAIN(3):LOCATE 40,20:PRINT CHR$(
19)
250 DN ta GOSUB 950,960,970,980,990,1000
,1010,1020,1030,1040,1050
260 ytop=1
270 INK 2,6:INK 3,26:INK 1,18
280 xy=1:yy=19:LOCATE xy,yy:PRINT CHR$(3
8)
290 REM *****
300 REM      BOUCLE PRINCIPALE
310 REM *****
320 EVERY niv1,3 GOSUB 410
330 IF INKEY(1)<>-1 OR INKEY(8)<>-1 THEN
GOTO 340 ELSE GOTO 330
340 IF INKEY(1)=0 THEN flag=1 ELSE flag=
0
350 LOCATE xy,yy:PRINT CHR$(34)
360 FOR x=1 TO 250

```

```

370 IF INKEY(1)=0 OR INKEY(8)=0 THEN NEX
T
380 Yx=x/10
390 bruit=50
400 IF flag=0 THEN 500 ELSE 460
410 ax=POS(#0):ay=VPOS(#0):ytop=ytop+1:I
F ytop=yy THEN GOTO 890 ELSE IF ytop=20
THEN GOTO 2690
420 LOCATE 1,ytop-1:PAPER 2:PRINT SPACE#
(40);:PAPER 0:PEN 2:PRINT STRING$(40,42)
:PEN 3:LOCATE ax,ay:RETURN
430 REM *****
440 REM ** D R O I T E **
450 REM *****
460 depx=1:depy=1:GOSUB 520:GOTO 330
470 REM *****
480 REM ** G A U C H E **
490 REM *****
500 depx=-1:depy=1:GOSUB 520:GOTO 330
510 REM *****
520 REM ** D E P L A C E M E N T S **
530 REM *****
540 x=xy:y=yy:debut=1:fin=Yx
550 FOR dep=debut TO fin

```

PROGRAMMES

```

560 ON SQ(4) GOSUB 730
570 x1=x+depx:y1=y-depy
580 IF x1=0 THEN x1=1 ELSE IF x1=41 THEN
  x1=40
590 IF y<=2 THEN y1=1
600 t=TEST(x1*16-9,(25-y1)*16+6):IF t<>0
  THEN GOTO 750
610 LOCATE x,y:PRINT " :LOCATE x1,y1:PRI
  NT CHR$(38)
620 bruit=bruit-1
630 x=x1:y=y1:NEXT
640 x1=x+depx:y1=y+depy
650 ON SQ(4) GOSUB 730
660 IF x1=0 THEN x1=1 ELSE IF x1=41 THEN
  x1=40
670 IF y1>24 THEN GOTO 800
680 IF TEST(x1*16-9,(25-y1)*16+6)<>0 THE
  N GOTO 800
690 LOCATE x,y:PRINT " :LOCATE x1,y1:PRI
  NT CHR$(38)
700 bruit=bruit+1
710 x=x1:y=y1:GOTO 640
720 xy=x:yy=y:RETURN
730 SOUND 4,bruit,5,10
740 RETURN
750 IF t=2 THEN GOTO 890
760 ENT -1,10,1,1,10,-1,1
770 SOUND 1,50,10,15,,1
780 LOCATE x,y:PRINT CHR$(38)
790 GOTO 640
800 IF x1=1 OR x1=40 THEN 810 ELSE IF TE
  ST ((x1-depx)*16-9,(25-y1)*16+6)=0 THEN
  x1=x1-depx:GOTO 690
810 xy=x:yy=y
820 IF TEST(xy*16-9,(25-(yy+1))*16+6)=1
  THEN LOCATE xy,yy+1:PRINT CHR$(37):sc=sc
  +100:GOTO 870 ELSE RETURN
830 RETURN
840 REM *****
850 REM ** S C O R E **
860 REM *****
870 LOCATE #1,8,2:PRINT#1,USING "####";
  sc:IF sc-ansc=700 THEN ansc=sc:ta=ta+1:L
  OCATE#1,29,2:PRINT#1,ta:GOTO 230 ELSE RE
  TURN
880 RETURN
890 ENT -1,10,1,1,10,-1,1:SOUND 1,50,10,
  15,,1,31
900 LOCATE #1,(2*vie)-1,5:PRINT#1," :an
  sc=sc
910 vie=vie-1:IF vie=0 THEN 2690 ELSE 23
  0
920 REM *****
930 REM ** R E S T O R E S **
940 REM *****
950 RESTORE 1060:GOTO 1810
960 RESTORE 1160:GOTO 1810
970 RESTORE 1230:GOTO 1810
980 RESTORE 1330:GOTO 1810
990 RESTORE 1390:GOTO 1810
1000 RESTORE 1450:GOTO 1810
1010 RESTORE 1530:GOTO 1810
1020 RESTORE 1570:GOTO 1810
1030 RESTORE 1660:GOTO 1810
1040 RESTORE 1760:GOTO 1810
1050 niv=niv+1:ni=niv+1:niv1=500-40*INT(
  niv/2):ta=1:GOSUB 1870:GOTO 230
1060 REM *****
1070 REM ** T A B L E A U X **
1080 REM *****
1090 DATA 1,1,40,42,2,5,5,2,37,3,7,5,1,3
  5,1,8,5,3,37,3,11,5,1,35,1,12,5,2,37,3
1100 DATA 1,7,1,37,3,3,7,3,37,3,6,7,4,36
  ,2,10,7,1,37,3,11,7,1,36,2,12,7,2,37,3
1110 DATA 24,9,7,37,3,31,9,1,35,1,32,9,2
  ,37,3
1120 DATA 3,10,5,37,3,8,10,1,35,1,9,10,5
  ,37,3
1130 DATA 17,13,4,36,2,24,13,5,37,3,29,1
  3,1,35,1,30,13,3,37,3
1140 DATA 1,16,4,37,3,5,16,1,35,1,6,16,1
  ,37,3,8,16,6,36,2,17,16,3,37,3,19,16,1,3
  5,1,20,16,1,37,3
1150 DATA 1,20,40,37,3,255
1160 DATA 1,1,40,42,2,16,5,4,37,3,20,5,1
  ,35,1,21,5,3,37,3
1170 DATA 10,6,3,37,3,28,6,3,37,3
1180 DATA 1,8,4,37,3,5,8,1,35,1,6,8,2,37
  ,3,34,8,3,37,3,37,8,1,35,1,38,8,3,37,3
1190 DATA 16,10,3,36,2,26,10,3,36,2
1200 DATA 13,13,4,37,3,17,13,1,35,1,18,1
  3,4,37,3,22,13,1,35,1,23,13,4,37,3,27,13
  ,1,35,1,28,13,4,37,3
1210 DATA 30,17,4,37,3,34,17,1,35,1,35,1
  7,3,37,3
1220 DATA 1,20,40,37,3,255
1230 DATA 1,1,40,42,2,5,5,3,37,3,8,5,1,3
  5,1,9,5,4,37,3,32,5,4,37,3,36,5,1,35,1,3
  7,5,3,37,3
1240 DATA 5,7,3,36,2
1250 DATA 18,8,4,37,3,22,8,1,35,1,23,8,5
  ,37,3
1260 DATA 3,10,3,37,3,6,10,1,35,1,7,10,2
  ,37,3
1270 DATA 19,12,3,37,3
1280 DATA 14,14,3,37,3,24,14,3,37,3
1290 DATA 9,16,3,37,3,29,16,1,37,3,30,16
  ,1,35,1,31,16,1,37,3
1300 DATA 18,17,2,37,3,20,17,1,35,1,21,1
  7,3,37,3
1310 DATA 4,18,1,37,3,5,18,1,35,1,6,18,1
  ,37,3
1320 DATA 1,20,40,37,3,255
1330 DATA 1,1,40,42,2,1,6,2,37,3,3,6,1,3
  5,1,4,6,3,37,3
1340 DATA 8,8,2,37,3,10,8,1,35,1,11,8,3,
  37,3,32,8,2,37,3,34,8,1,35,1,35,8,3,37,3
1350 DATA 16,11,3,37,3,19,11,1,35,1,20,1
  1,2,37,3,25,11,2,37,3,27,11,1,35,1,28,11
  ,3,37,3
1360 DATA 7,14,3,37,3,10,14,1,35,1,11,14
  ,2,37,3
1370 DATA 1,17,2,37,3,3,17,1,35,1,4,17,3
  ,37,3,34,17,6,37,3
1380 DATA 1,20,40,37,3,255
1390 DATA 1,1,40,42,2,13,6,4,37,3,17,6,1
  ,35,1,18,6,5,37,3,23,6,1,35,1,24,6,3,37,
  3
1400 DATA 2,9,2,37,3,4,9,1,35,1,5,9,4,37
  ,3,32,9,4,37,3,36,9,1,35,1,37,9,2,37,3
1410 DATA 22,13,2,37,3,24,13,1,35,1,25,1
  3,3,37,3
1420 DATA 11,15,1,37,3,12,15,1,35,1,13,1
  5,1,37,3
1430 DATA 23,18,6,37,3,29,18,1,35,1,30,1
  8,3,37,3
1440 DATA 1,20,40,37,3,255
1450 DATA 1,1,40,42,2,33,6,2,37,3,35,6,1
  ,35,1,36,6,3,37,3
1460 DATA 4,7,4,37,3,8,7,1,35,1,9,7,2,37
  ,3
1470 DATA 29,9,1,37,3,30,9,1,35,1,31,9,1
  ,37,3
1480 DATA 8,11,2,37,3,10,11,1,35,1,11,11
  ,3,37,3
1490 DATA 23,12,2,37,3
1500 DATA 18,14,1,37,3,19,14,1,35,1,20,1
  4,1,37,3
1510 DATA 12,16,1,37,3,13,16,1,35,1,14,1
  6,1,37,3,30,16,3,37,3,33,16,1,35,1,34,16
  ,2,37,3
1520 DATA 1,20,40,37,3,255
1530 DATA 1,1,40,42,2,1,7,3,37,3,4,7,1,3
  5,1,5,7,5,37,3,32,7,6,37,3,38,7,1,35,1,3
  9,7,2,37,3
1540 DATA 1,11,1,37,3,2,11,1,35,1,3,11,2
  ,37,3,18,11,2,37,3,20,11,1,35,1,21,11,2,
  37,3,37,11,2,37,3,39,11,1,35,1,40,11,1,3
  7,3
1550 DATA 2,16,2,37,3,4,16,1,35,1,5,16,3
  ,37,3,34,16,3,37,3,37,16,1,35,1,38,16,2,
  37,3
1560 DATA 1,20,40,37,3,255
1570 DATA 1,1,40,42,2,27,5,8,36,2
1580 DATA 7,6,5,36,2,16,6,3,37,3,19,6,1,
  35,1,20,6,2,37,3
1590 DATA 30,8,2,37,3,32,8,1,35,1,33,8,3
  ,37,3
1600 DATA 1,9,3,37,3,4,9,1,35,1,5,9,2,37
  ,3,21,9,3,36,2

```

```

1610 DATA 16,11,3,37,3,19,11,1,35,1,20,1
1,2,37,3,29,11,3,36,2
1620 DATA 21,13,3,36,2,30,13,2,37,3,32,1
3,1,35,1,33,13,3,37,3
1630 DATA 16,15,3,37,3,19,15,1,35,1,20,1
5,2,37,3,29,15,3,36,2
1640 DATA 30,17,2,37,3,32,17,1,35,1,33,1
7,3,37,3
1650 DATA 1,20,40,37,3,255
1660 DATA 1,1,40,42,2,36,4,5,37,3
1670 DATA 7,6,2,37,3,9,6,1,35,1,10,6,1,3
7,3,13,6,4,36,2,18,6,4,37,3,22,6,1,35,1,
23,6,2,37,3
1680 DATA 35,7,3,37,3,39,7,1,37,3,40,7,1
,35,1
1690 DATA 35,8,2,36,2,37,8,1,37,3,39,8,1
,37,3,40,8,1,36,2
1700 DATA 14,9,2,37,3,16,9,1,35,1,17,9,4
,37,3,37,9,3,37,3
1710 DATA 31,10,2,37,3,1,11,2,37,3,3,11,
1,35,1,4,11,3,37,3,24,11,6,36,2,35,11,6,
37,3
1720 DATA 18,13,3,37,3,21,13,1,35,1,22,1
3,3,37,3
1730 DATA 12,15,2,36,2,36,16,2,37,3,38,1
6,1,35,1,39,16,2,37,3
1740 DATA 1,17,9,36,2,11,18,1,37,3,13,18
,1,37,3,10,19,2,37,3,13,19,2,37,3
1750 DATA 1,20,40,37,3,255
1760 DATA 1,1,40,42,2,18,6,2,37,3,20,6,1
,35,1,21,6,2,37,3
1770 DATA 10,8,10,36,2,32,8,1,37,3,33,8,
1,35,1,34,8,1,37,3,35,8,6,36,2
1780 DATA 10,11,3,37,3,13,11,1,35,1,14,1
1,2,37,3,16,11,1,35,1,17,11,3,37,3,25,11
,5,36,2,36,11,2,37,3,38,11,1,35,1,39,11,
2,37,3
1790 DATA 3,14,2,37,3,5,14,1,35,1,6,14,3
,37,3,24,14,3,37,3,27,14,1,35,1,28,14,3,
37,3
1800 DATA 1,20,40,37,3,255
1810 READ x:IF x=255 THEN RETURN ELSE RE
AD y,nb,a,st:PEN st
1820 LOCATE x,y:PRINT STRING$(nb,a):GOTO
1810
1830 REM *****
1840 REM I N I T I A L I S A T I O N
1850 REM *****
1860 vie=3:sc=0:ansc=0:ta=1:a$="& "
1870 MODE 1
1880 WINDOW #1,1,40,21,25
1890 INK 0,0:BORDER 4:PAPER #1,1:PEN #1,
0:CLS#1
1900 LOCATE #1,1,2:PRINT#1,"SCORE: ";USI
NG "#####";sc:LOCATE #1,1,5:FOR x=1 TO v
ie:PRINT#1,a$;:NEXT x:LOCATE #1,20,2:PRI
NT#1,"TABLEAU: ";ta:LOCATE #1,20,5:PRINT

```

```

#1,"NIVEAU: ";ni
1910 RETURN
1920 REM *****
1930 REM ** P R E S E N T A T I O N **
1940 REM *****
1950 GOSUB 2350:FOR x=1 TO 10:NEXT
1960 x=1:y=17:s=1:f=0:INK 2,24:INK 3,0:a
$="COPYRIGHT B.DENIS 86 ":RESTORE 2570
1970 FOR z=1 TO 20:FOR b=1 TO 2:GOSUB 25
20:LOCATE x,y:PEN 2:PRINT CHR$(38):LOCAT
E x-f,y+s:PRINT " ":x=x+1:y=y+s:s=-s:f=1:
NEXT b:LOCATE x-f,y+s:GOSUB 2010:LOCATE
x-1,y+2:PEN 3:PRINT LEFT$(a$,1):a$=RIGHT
$(a$, (LEN(a$)-1)):GOSUB 2000:NEXT z
1980 INK 1,26,0:INK 3,0,26
1990 FOR att=1 TO 2000:NEXT:GOTO 2020
2000 FOR q=1 TO 100:NEXT:RETURN
2010 IF z=20 THEN PRINT CHR$(38):RETURN
ELSE PRINT CHR$(34):RETURN
2020 REM *****
2030 REM ** M E N U **
2040 REM *****
2050 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:IN
K 2,26:INK 3,24,2:LOCATE 6,1:PEN 3:PRINT
"M E N U":a1$="P L A Y I T ":a2$="POUR
LES BLEUS "
2060 a1$="P L A Y I T ":a2$="POUR LES B
LEUS "
2070 PEN 1:b$=LEFT$(a1$,1):b$=b$+" ":FOR
x=19 TO 5 STEP-1:LOCATE x,10:PRINT b$:N
EXT:LOCATE 2,10:PRINT"1-"
2080 y=10:b$=MID$(a1$,2,12):GOSUB 2160
2090 PEN 2:b$=LEFT$(a2$,1):b$=b$+" ":FOR
x=19 TO 5 STEP-1:LOCATE x,15:PRINT b$:N
EXT:LOCATE 2,15:PRINT"2-"
2100 y=15:b$=MID$(a2$,2,14):GOSUB 2160
2110 IF INKEY(64)=0 THEN 2120 ELSE IF IN
KEY(65)=0 THEN 2130 ELSE IF INKEY(18)=0
THEN 2140 ELSE 2110
2120 INK 2,26:INK 1,26,6:adr=1:GOTO 2110
2130 INK 1,26:INK 2,26,6:adr=2:GOTO 2110
2140 ON adr GOTO 2150,2170
2150 RETURN
2160 n=i:FOR x=20 TO 6 STEP-1:LOCATE x,y
:c$=LEFT$(b$,n):PRINT c$:n=n+1:NEXT:RETU
RN
2170 a$=" E X P L I C A T I O N S

Voici le nouveau jeu totalemen
t demont de l'illustre B.D.
Pour les francophones purs et
durs (et les autres!) voici quelques ind
ications."
2180 b$=" Le principe est simple, il suf
fit de ramasser les bidules qui jonchen
t les multiples tableaux, ceci avant
que le rideau de fer ne tombe sur vous

```

```

! Vous bougez en sautant avec le
s fleches horizontales (+ on pousse + ca
monte)"
2190 b2$="Voila, j'espere que c'est CLAI
R!! "
2200 MODE 1:INK 0,3:BORDER 15:INK 1,24:P
EN 1:c$=LEFT$(a$,40):c$=c$+" ":n=1
2210 c$=LEFT$(a$,40):c$=c$+" ":n=1
2220 FOR x=1 TO 41:LOCATE x,24:PRINT MID
$(c$,x,1)::SOUND 1,700,8,15,,10:FOR at=
1 TO 100:NEXT:NEXT:GOSUB 2340:PRINT:GOSU
B 2340:PRINT:PRINT
2230 a$=MID$(a$,41,LEN(a$)):IF LEN(a$)=0
THEN PRINT:GOSUB 2340:PRINT:GOSUB 2340:
GOTO 2240 ELSE 2210
2240 c$=LEFT$(b$,40):c$=c$+" ":n=1
2250 FOR x=1 TO 41:LOCATE x,24:PRINT MID
$(c$,x,1)::SOUND 1,700,8,15,,10:FOR at=
1 TO 100:NEXT:NEXT:GOSUB 2340:PRINT:GOSU
B 2340:PRINT:PRINT
2260 b$=MID$(b$,41,LEN(b$)):IF LEN(b$)=0
THEN PRINT:GOSUB 2340:PRINT:GOSUB 2340:
GOTO 2270 ELSE 2240
2270 INK 2,9:INK 3,3,15:PAPER 2:PEN 0:LO
CATE 1,25:PRINT SPACE$(40)
2280 FOR y=1 TO LEN(b2$)
2290 c$=MID$(b2$,y,1)+" ":IF LEN(b2$)-y=
8 THEN PEN 3 ELSE IF LEN(b2$)-y=3 THEN P
EN 0
2300 FOR x=39 TO y STEP-1:LOCATE x,25
2310 PRINT c$:NEXT x:NEXT y:PAPER 0
2320 FOR x=1 TO 5000:NEXT
2330 RETURN
2340 SOUND 1,100,10,15:RETURN
2350 REM *****
2360 REM ** M A C R O - L E T T R E S **
2370 REM *****
2380 BORDER 6:INK 0,6:INK 1,6:PEN 1:REST
ORE 2420
2390 CLS:LOCATE 1,5
2400 READ a:IF a=255 THEN 2410 ELSE PRIN
T CHR$(a)::GOTO 2400
2410 INK 1,26,6:RETURN
2420 DATA 32,32,32,32,143,143,143,143,32
,32,143,143,32,32,32,143,143,32,32,143,1
43,143,143,141,32,32,142,143,143,143,143
,32,32,143,143,143,143,143,143,143
2430 DATA 32,32,32,32,32,143,143,32,32,3
2,143,143,32,32,32,143,143,32,32,143,143
,143,143,143,141,142,143,143,143,143,143
,32,32,143,143,143,143,143,143,143
2440 DATA 32,32,32,32,32,143,143,32,32,3
2,143,143,32,32,32,143,143,32,32,143,143
,139,143,143,143,143,143,143,135,143,143
,32,32,143,143,32,32,143,143
2450 DATA 32,32,32,32,32,143,143,32,32,3
2,143,143,32,32,32,143,143,32,32,143,143

```

```

,32,139,143,143,143,143,135,32,143,143,3
2,32,143,143,32,32,32,143,143
2460 DATA 32,32,32,32,32,143,143,32,32,3
2,143,143,32,32,32,143,143,32,32,143,143
,32,32,139,143,143,135,32,32,143,143,32,
32,143,143,143,143,143,143
2470 DATA 32,32,32,32,32,143,143,32,32,3
2,143,143,32,32,32,143,143,32,32,143,143
,32,32,32,139,135,32,32,32,143,143,32,32
,143,143,143,143,143,143
2480 DATA 143,32,32,32,32,143,143,32,32,
32,143,143,32,32,32,143,143,32,32,143,14
3,32,32,32,32,32,32,32,143,143,32,32,
143,143,32,32,32,32
2490 DATA 143,143,143,143,143,143,143,32
,32,32,143,143,143,143,143,143,32,32
,143,143,32,32,32,32,32,32,32,143,143
,32,32,143,143,32,32,32,32
2500 DATA 143,143,143,143,143,143,32
,32,32,143,143,143,143,143,143,32,32
,143,143,32,32,32,32,32,32,32,143,143
,32,32,143,143,32,32,32,32
2510 DATA 143,255
2520 REM *****
2530 REM ** Z I Z I Q U E **
2540 REM *****

```

```

2550 ENV 1,5,3,4,5,-3,8
2560 READ a:IF a=255 THEN RESTORE 2570:R
ETURN ELSE SOUND 1,a,20,10,1:RETURN
2570 DATA 239,956,478,1911,63,639,506,37
9,358,319,18,30,53,53,53,100,89,84,75,11
3,113,169,225,179,338,451,253,676,676,23
9,804,478,32,32,32,32,32,32
2580 DATA 255
2590 REM *****
2600 REM ** N I V E A U **
2610 REM *****
2620 MODE 0:INK 3,25,15:INK 4,26:PEN 3:L
OCATE 8,2:PRINT"NIVEAU":PEN 4:LOCATE 15,
13:PRINT CHR$(240):LOCATE 15,15:PRINT CH
R$(241):niv=0
2630 x=5:INK 0,9:INK 1,6:INK 2,1:BORDER
"
2640 PEN 1:FOR y=10 TO 19:LOCATE x,y:PRI
NT a$;" - ":NEXT:y=19:FEN 2:LOCATE x,y:P
RINT a$:son=700:niv=0
2650 FOR att=1 TO 100:NEXT:IF INKEY(0)=0
THEN 2660 ELSE IF INKEY(2)=0 THEN 2670
ELSE IF INKEY(18)=0 THEN 2680 ELSE 2450
2660 y=y-1:IF y=9 THEN 2640 ELSE niv=niv
+1:LOCATE x,y:PRINT a$:son=son-50:IF son
<50 THEN son=50 ELSE SOUND 1,son,10,15:G

```

```

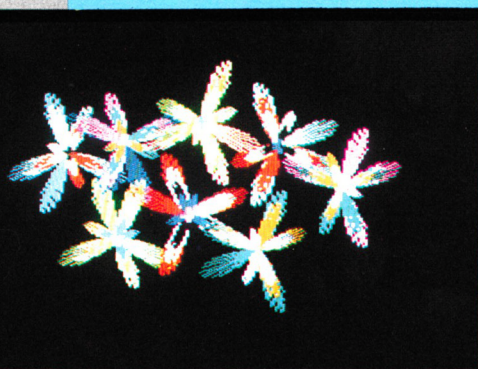
OTO 2650
2670 IF y=19 THEN 2640 ELSE IF y=9 THEN
y=10 ELSE niv=niv-1:LOCATE x,y:PEN 1:PRI
NT a$:PEN 2:y=y+1:son=son+50:SOUND 1,son
,10,15:GOTO 2650
2680 ni=niv+1:niv1=500-40*INT(niv/2):RET
URN
2690 REM *****
2700 REM ** G A M E O V E R **
2710 REM *****
2720 J=REMAIN(3)
2730 RESTORE 2790
2740 READ a:IF a=255 THEN 2750 ELSE SOUN
D 7,a,30,15:GOTO 2740
2750 LOCATE 17,15:PRINT"game over"
2760 LOCATE 10,25:PRINT"UNE AUTRE PARTI
E? (O/N)X"
2770 IF INKEY(34)=-1 AND INKEY(46)=-1 TH
EN 2770
2780 IF INKEY(34)=0 THEN RUN 220 ELSE CA
LL 0
2790 DATA 30,60,119,239,478,956,1432,143
2,1432,255
2800 RESTORE 2790
2810 READ a:IF a=255 THEN END ELSE SOUND
7,a,30,15:GOTO 2810

```

BOUQUET

Jean REINGOT

Voici un programme qui n'est ni un utilitaire, ni un jeu, ni un éducatif. A quoi sert-il ? Mais à rien, sinon à faire chatoyer l'écran de mille couleurs (enfin 16). Le programme est tapé ? Installez-vous confortablement devant votre ordinateur, et regardez fixement votre écran. Au bout de quelques minutes le calme et la sérénité envahiront l'hémisphère gauche de votre cerveau. Zen !



```

100 IF z=9 GOTO 300
110 ON z GOSUB 220,230,240,250,260,270,2
80,290
120 ORIGIN h,v
130 FOR R=100 TO 12 STEP -22
140 q=q+90
150 C=INT(RND*25)+1
160 I=I+1:IF I>14 THEN I=1:INK i,c
170 FOR a=0+q TO 360+q STEP st
180 x=COS(A/2)*SIN(A*2)
190 y=SIN(A*2)*SIN(A/2)
200 ORIGIN h,v:DRAW x*r,y*r,i
210 NEXT:NEXT:NEXT
220 h=100:v=250:RETURN
230 h=190:v=270:RETURN
240 h=310:v=300:RETURN
250 h=430:v=270:RETURN
260 h=530:v=210:RETURN
270 h=180:v=120:RETURN
280 h=290:v=160:RETURN
290 h=400:v=110:RETURN
300 FOR n=1 TO st*3
310 FOR i=1 TO 15
320 FOR t=1 TO INT(300/st):NEXT
330 w=INT(RND*26)+1:INK i,w
340 NEXT:NEXT:GOTO 80

```

```

10 *****
20 ****          BOUQUET          ****
30 ****  Par J.Reingot Fev.86  ****
40 *****
50 CLS:MODE 0:DEG:st=-3
60 RANDOMIZE TIME
70 BORDER 0:INK 0,0:PAPER 0
80 CLS:st=st+9:IF st>50 THEN st=-3
90 FOR z=1 TO 9

```

AMSTRAD CASSETTES



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

PROMOTION SPECIALE

- ENSEMBLE LES LAUREATS NF**
 + SILENT SERVICE
 + CAULDRON 2 **125 F**
 + GREEN BERET
HIT PACK 2 + 1942
 + SCOOPY DOO
 + ANTIRIAD **95 F**
 + COMMANDO 86
 + JET SET WILLY
 + FIGHTING WARRIOR
ALBUM GREMLIN
 + THE WAY OF THE TIGER
 + BEACH HEAD 2 **115 F**
 + BARRY MAC GUIGAN BOX
 + RESCUE ON FRACTALUS
HIT PACK 1 + COMMANDO
 + BOMB JACK **95 F**
 + AIRWOLF
 + FRANCK BRUNO BOXING
LORICIEL HIT 1 + RALLY 2
 + INFERNAL RUNNER **149 F**
 + 3D FIGHT
LORICIEL HIT 2 + FOOT
 + TENNIS + 5^e AXE **149 F**
LORICIEL HIT 3
 + TONY TRUAND + AIGLE D'OR
 + EMPIRE **149 F**
MELBOURNE NF
 + EXPLODING FIST
 + ROCK N WRESTLE **95 F**
 + STARION + RED HAWK
KONAMIS GREATEST HITS NF
 + GREEN BERET
 + PING PONG **95 F**
 + HYPERSPORTS
 + YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3 NF
 + KUNG FU MASTER
 + GHOSTBUSTER + RAMBO
 + FIGHTER PILOT **95 F**
AMSTRAD-GOLD HITS NF
 + RAID + ALIEN 8 **95 F**
 + BEACH HEAD 2
 + SUPER TEST DECATHLON
ALBUM FIL NF
 + THE WAY OF THE TIGER
 + GUNFRIGHT **139 F**
 + V... VISITEURS
AMSTRAD ACADEMY NF
 + BRUCE LEE + ZORRO **95 F**
 + BOUNTY BOB STR BACK
 + DAMBUSTERS
THEY SOLD A MILLION N°2 NF
 + BRUCE LEE
 + MATCH POINT (Tennis)
 + KNIGHT LORE **95 F**
 + MATCH DAY (Foot)
THEY SOLD A MILLION N°1 NF
 + BEACH HEAD
 + DECATHLON **95 F**
 + SABRE WULF + JET SET WILLY

NOUVEAUTES!*

OCEAN ALL STAR HITS
 + TOP GUN + SHORT CIRCUIT
 + GALVAN + KNIGHT **115 F**
 RIDER + STREET HAWK
 + MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N° 2
 + BREAKTHRU + THE GOONIES
 + AVENGER + DESERT **115 F**
 FOX + KONAMI'S GOLF
PACK FIL N° 2 + THE GREAT ESCAPE+REVOLUTION **139 F**
 + CAULDRON 2 + SORCERY
ENSEMBLE GREMLIN
 + AVENGER **115 F**
 + TRAILBLAZER
 + FUTUR KNIGHT

NOUVEAUTES!*

- AU REVOIR MONTY NF... 98 F
 Aventures JACK BURTON NF... 95 F
 ARMY MOVES NF... 89 F
 BIG FOUR NF... 115 F
 DESPOTIK DESIGN NF... 120 F
 DRAGON'S LAIR 2 NF... 89 F
 ENDURO RACER NF... 95 F
 FIST 2 NF... 95 F
 GUNSLINGER NF... 95 F
 HEAD OVER HEALS NF... 89 F
 IMPOSSABALL NF... 89 F
 KRAKOUT NF... 89 F
 LES PASSAGERS du vent 2 NF... 285 F
 LEVIATHAN NF... 95 F
 MANHATTAN NF... 125 F
 MARCHANIDS NF... 95 F
 MARIO BROTHERS NF... 89 F
 MASTERS OF UNIVERSE NF... 95 F
 METRO CROSS NF... 95 F
 MUTANTS NF... 89 F
 NEMESIS NF... 89 F
 PAPER BOYS NF... 89 F
 PSI15 TRADING CPY NF... 95 F
 RANA RAMAN NF... 89 F
 SABOTEUR 2 NF... 95 F
 SAIGON NF... 95 F
 SAMOURAI TRILOGY NF... 89 F
 SHAOLIN' ROAD NF... 99 F
 SARACENS NF... 89 F
 SIGMA 7 NF... 95 F
 SLAP FLIGHT NF... 89 F
 STAR RAIDER NF... 95 F
 SUPER SOCCER NF... 89 F
 TAI PAN NF... 89 F
 TEMPLE OF TERROR NF... 95 F
 TEMPLIERS D'ORVEN NF... 169 F
 THE SENTINEL NF... 89 F
 TRIVIAL PURSUIT NF... 175 F
 WORLD GAMES NF... 95 F

PROMO 45 F

- FRANKIE GOES TO HW
 JEUX SANS FRONTIERES
 WORLD CUP 86
 BOUTY BOB NF
 BRUCE LEE NF
 KNIGHT LORE NF
 NIGHT SHADEN NF
 RAID NF

HIT PARADE

- ACE OF AGES NF... 89 F
 ANTIRIAD NF... 79 F
 ARCHONID NF... 89 F
 ASPHALT NF... 115 F
 BILLY LA BANLIEUE NF... 125 F
 BOMB JACK 2 NF... 89 F
 3D GRAND PRIX NF... 89 F
 BREAKTHRU NF... 89 F
 CAULDRON 2 NF... 79 F
 COBRAN NF... 85 F
 CRAFTON ET XUNK NF... 110 F
 CRYSTAL CASTLE NF... 95 F
 DONKEY KONG NF... 89 F
 ELEVATOR ACTION NF... 89 F
 EXPRESS RAIDER NF... 95 F
 1942 NF... 89 F

HIT PARADE

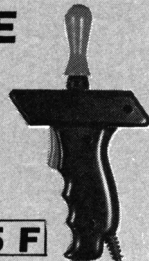
- FUTURE KNIGHT NF... 95 F
 HMS COBRAN NF... 259 F
 GAUNTLET NF... 95 F
 GRAND PRIX 500 CC NF... 139 F
 GHOST N GOBBELINS NF... 85 F
 IKARI WARRIOR NF... 85 F
 IMPOSSIBLE MISSION NF... 89 F
 INFILTRATOR NF... 95 F
 Les Pyramides d'Atlantis NF... 139 F
 LEADERBOARD (GOLF) NF... 89 F
 LEGEND OF KAGE NF... 85 F
 M'ENFIN NF... 135 F
 MEURTRES EN SERIES NF... 259 F
 MONOPOLY FR... 175 F
 SAPIENS NF... 125 F
 SCALEXTRIC NF... 119 F
 SHORT CIRCUIT NF... 89 F
 SCRABBLE FR NF... 175 F
 SILENT SERVICE NF... 89 F
 STRYFE NF... 135 F
 SUPER CYCLE NF... 89 F
 SPACE HARRIER NF... 89 F
 TENTH FRAME NF... 89 F
 TERRA CREST NF... 85 F
 THE GOONIES NF... 99 F
 TOP GUN NF... 85 F
 TT RACER NF... 89 F
 UCHI MATA JUDON NF... 89 F
 ZOX 2099 NF... 125 F
 WINTER GAMES NF... 95 F
 XEVIUS NF... 89 F
 YE AR KUNG FU 2 NF... 89 F
 ACROJET NF... 89 F
 AMERICA'S CUP NF... 89 F
 ATHLETES NF... 135 F
 AVENGER NF... 95 F

- AFFAIRE SYDNEY NF... 145 F
 ASTERIX NF... 95 F
 BACTRON NF... 125 F
 BATAILLE d'Angleterre NF... 110 F
 BATAILLE pour Midway NF... 110 F
 BAT MAN NF... 85 F
 BIGGLES NF... 95 F
 CAULDRON NF... 79 F
 CONTAMINATION NF... 110 F
 DANDY NF... 95 F
 DEEPER DUNGEONS NF... 95 F
 DESERT FOX NF... 89 F
 DOSSIER BOERHAAVEN NF... 145 F
 ELECTRAGLIDE NF... 89 F
 FIRELORD NF... 89 F
 GALVAN NF... 85 F
 GESTE D'ARTILLAGE NF... 245 F
 GREEN BERET NF... 85 F
 HIGHLANDER NF... 85 F
 HERITAGE I NF... 145 F
 INTERNATL KARATE NF... 95 F
 JAIBREAK NF... 85 F
 KNIGHT GAMES NF... 85 F
 KNIGHT RIDER NF... 85 F
 KONAMI'S GOLF NF... 89 F
 KUNG FU MASTER NF... 89 F
 L'HERITAGE NF... 169 F
 LIGHT FORCE NF... 89 F
 MACADAM BUMPER NF... 120 F
 MARACAIBO NF... 125 F
 1001 BC NF... 120 F
 MGT NF... 129 F
 MIAMI VICE NF... 85 F
 MISSION ELEVATOR NF... 89 F
 MOVIE NF... 89 F
 NEXUS NF... 95 F
 PACIFIC NF... 110 F
 SIREET HAWK NF... 85 F
 SKYFOX NF... 95 F
 STRIKE FORCE HARRIER NF... 95 F
 TARZAN NF... 89 F
 THAI BOXING NF... 85 F
 THE GREAT ESCAPE NF... 89 F
 THANATOS NF... 89 F
 THEATRE EUROPE NF... 110 F
 THE WAY OF THE TIGER NF... 95 F
 TOBROUCK NF... 119 F
 TOMAHAWK NF... 95 F
 ZORRO NF... 95 F
 V!NF... 89 F

SPECIAL ANNIVERSAIRE

Pour fêter son 4^e anniversaire, Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par **US GOLD** une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

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



125 F

NOUVEAU A PARIS

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

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

LES MICROMANES CABLES savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h
 TAPEZ FUNI PUIS MIC PAR LE 3615

LE CLUB DES FANAS DE LA MICRO

- 1 LES INFOS
- 2 LES LOGICIELS
- 3 VOTRE COURRIER
- 4 GAGNEZ DES JEUX

MICROMANIA

FAITES VOTRE CHOIX + ENVOI

* NOUVEAUTES
 Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.

**SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES
VIERGES 99 F**

INCROYABLE !

HIT PACK 2 + 1942
+ SCOOBY DOO
+ ANTRIAD **145 F**
+ COMMANDO 86 + JET SET
WILLY 2 + FIGHTING WARRIOR

OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT **145 F**
RIDER + STREET HAWK

+ MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N° 2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT **145 F**
FOX + KONAMI'S GOLF

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

MELBOURNE NF
+ RED HAWK
+ ROCK N WRESTLE **145 F**
+ STARION + LANCELOT

ALBUM GREMLIN
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2 **145 F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK 1 NF + COMMANDO
+ BOMJACK + AIR WOLF **145 F**
+ FRANCK BRUNO BOXING

LORICIEL HIT 1 + RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER **179 F**
+ 3D FIGHT

LORICIEL HIT 2 + FOOT
+ TENNIS + 5* AXE **179 F**
LORICIEL HIT 3 + Tony

Truand + Aigle d'Or + Empire **179 F**
KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **145 F**
+ HYPERSPORTS + Ye ar Kung Fu

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER + RAMBO
+ FIGHTER PILOT **145 F**

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID + ALIEN 8 **145 F**

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS **195 F**
+ GUNFRIGHT

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE + MATCH POINT
(Tennis) + KNIGHT LORE **145 F**
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD + DECATHLON
+ SABRE WULF **145 F**
+ JET SET WILLY

AMSTRAD DISQUETTES ET PC1512

NOUVEAUTES ! *

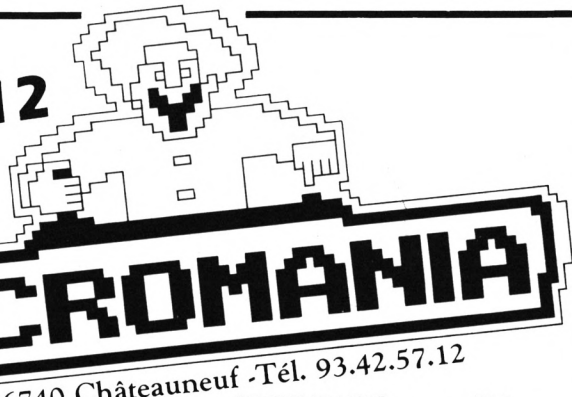
AU REVOIR MONTY NF	145 F
ARMY MOVES NF	145 F
1001 BC NF	165 F
Aventures JACK BURTON NF	145 F
DEEPER DUNGEONS NF	145 F
DESPOTIK DESIGN NF	175 F
DRAGON' LAIR 2 NF	145 F
FIST 2 NF	145 F
ENDURO RACER NF	145 F
GUNSLINGER NF	145 F
HEAD OVER HEALS NF	145 F
IMPOSSABALL NF	145 F
KRAKOUT NF	145 F
LEADER BOARD NF	139 F
LE PASSAGER DU TEMPS NF	195 F
LE PACTE NF	199 F
LES PASSAGERS du vent NF	285 F
LEVIATHAN NF	145 F
MARCHANOIDS NF	145 F
MARIO BROTHERS NF	145 F
MASQUE NF	179 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	145 F
METRO CROSS NF	145 F
MUTANTS NF	145 F
NEMESIS NF	145 F
PAPER BOY NF	135 F
RANA RAMAS NF	145 F
SABOTEUR 2 NF	145 F
SAIGON NF	145 F
SAMOURAI TRILOGY NF	145 F
SARACEN NF	145 F
SCALEXTRIC NF	245 F
SCOTT WINDER NF	225 F
SHAOLIN'S ROAD NF	165 F
SIGMA 7 NF	145 F
STAR RAIDER 2 NF	145 F
SUPER SOCCER NF	145 F
TAI PAN NF	145 F
TEMPLE OF TERROR NF	135 F
THE SENTINEL NF	145 F
TOBROUCK NF	169 F
TRIVIAL PURSUIT NF	229 F
WORLD GAMES NF	145 F

PROMO 75 F

BRUCE LEE MOVIE	
HYPERSPORT WORLD CUP 86	

HIT PARADE

ACE OF AGES NF	145 F
ARCHONOID NF	145 F
ASPHALT NF	165 F
BACTRON NF	169 F
BILLY LA BANLIEU NF	179 F
BOB WINNER NF	169 F
BOMJACK 2 NF	139 F
3D GRAND PRIX	140 F
BREAKTHRU NF	139 F
CAULDRON 2 NF	130 F
COBRAN NF	139 F
CRAFTON ET XUNK NF	165 F
CRYSTAL CASTLE NF	145 F
ELEVATOR ACTION NF	139 F
EXPRESS RAIDERS NF	145 F
FER ET FLAMME NF	249 F
FUTURE KNIGHT NF	145 F
GAUNTLET NF	145 F
GRAND PRIX 500 CC NF	169 F
GHOST N GOBBELINS NF	139 F
HMS COBRAN NF	299 F



HIT PARADE

IKARI WARRIOR NF	139 F
INFILTRATOR NF	139 F
KNIGHT RIDER NF	135 F
KONAMI'S GOLF NF	135 F
LEGEND OF KAGE NF	145 F
Les Pyramides d'Atlantis NF	169 F
LIGHT FORCE NF	139 F
MANHATTAN 95 NF	149 F
M'ENFIN NF	179 F
MIAMI VICE NF	139 F
MEURTRES EN SERIES NF	299 F
MONOPOLY FR NF	245 F
PACIFIC NF	139 F
REVOLUTION NF	139 F
SAPIENS NF	169 F
SCRAM 2 NF	165 F
SCRABBLE FR NF	220 F
SCRAM NF	165 F
SHORT CIRCUIT NF	145 F
SILENT SERVICE NF	139 F
STRYFEN NF	195 F
SUPER CYCLEN NF	139 F
SPACE HARRIER NF	139 F
STREET HAWK NF	135 F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	199 F
TENTH FRAME NF	145 F
TERRA CREST NF	139 F
THE GREAT ESCAPE NF	145 F
TOP GUN NF	139 F
TOP SECRET NF	220 F
TRAILBLAZER NF	139 F
TT RACERS NF	145 F
UCHI MATA JUDON NF	135 F
WINTER GAMES NF	145 F
XEVIOUS NF	139 F
YE AR KUNG FU I NF	139 F
ZOMBIK NF	165 F
ZOX 2099 NF	175 F

KNIGHT GAMES NF	135 F
KUNG FU MASTER NF	135 F
Les PASSAGERS du vent NF	295 F
MACADAM BUMPER NF	175 F
MARACAIBO NF	169 F
MISSION ELEVATOR NF	159 F
MGT NF	169 F
NEXUS NF	145 F
RODEON NF	169 F
SKYFOX NF	145 F
STIKE FORCE HARRIER NF	129 F
TARZAN NF	145 F
TENSION NF	169 F
THAI BOXING NF	129 F
THEATRE EUROPE NF	185 F
THE WAY OF THE TIGER NF	120 F
TOMAHAWK NF	145 F
YE AR KUNG FU NF	119 F
ZORRO NF	145 F

PC 1512

PC HITS + TOP GUN	
+ THE GREAT ESCAPE	245 F
+ THE DAMBUSTERS	
+ STRIP POKER	
ALTERNATE REALITY NF	195 F
BOB WINNER NF	220 F
BRUCE LEE NF	195 F
DESTROYER NF	245 F
ECHECS 3D NF	195 F
F15 STRIKE EAGLE NF	195 F
GAUNTLET NF	195 F
GRAND PRIX 500 CC NF	195 F
HACKER NF	195 F
HISTOIRE D'OR NF	235 F
INFILTRATOR NF	195 F
LES PASSAGERS du vent NF	285 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	195 F
MGT NF	195 F
MOVIE MONSTER NF	245 F
PCA MAN + DIG DUG	
+ MR DONE NF	195 F
PSI 5 TRADING company NF	195 F
SCRABBLE NF	245 F
SHANGAI NF	195 F
SILENT SERVICE NF	225 F
SOLO FLIGHT NF	195 F
STRIP POKER NF	195 F
SUPER TENNIS NF	195 F
SUMMER GAMES I NF	195 F
SWORLD SAMOURAI NF	195 F
TAI PAN NF	145 F
THE DAMBUSTERS NF	195 F
ULTIMA 3 NF	195 F
WINTER GAMES NF	195 F
WORLD GAMES NF	245 F

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

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

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

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

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue

Date d'expiration ___/___/___ Signature

Reglement: je joins un cheque bancaire CCP mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)

Entourez votre ordinateur de jeux: ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 T08 MOS MO6 MSX C64 Numéro de membre

ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE

SOFTWARE PROJECTS

Arcade/Aventure

S'échapper du château de Singe (c'est un nom propre) c'est ce que Dirk va essayer de réussir tout au long des huit tableaux que comporte ce logiciel. Le héros Dirk vous est peut-être familier. En effet, il s'agit du personnage chevaleresque qui devait délivrer la princesse Daphnée des griffes du dragon.

Si je vous dis, de plus, que le présent programme est sous-titré Dragon's Lair Part II vous comprendrez qu'il s'agit de la suite de la fabuleuse saga commencée avec Dragon's Lair. Pour aborder le jeu il vaut mieux posséder un joystick en parfait état : il va y avoir de l'action. Car Dirk, non content d'avoir sauvé la princesse, (1^{er} épisode), veut maintenant chiper le trésor de feu le dragon (celui-ci étant mort lors de la première partie). Voilà où mène la convoitise. 1^{er} tableau : dans un frêle esquif vous tentez d'éviter les tourbillons qui vous fracasseraient sur les rochers. Le tout dans un décor de grottes et de rivière souterraine.

2^e tableau : un couloir lisse en "U" sert de toboggan à une boule de pierre géante. Malheureusement vous êtes devant elle et vous devez courir tout en évitant les pièges du chemin. 3^e tableau : enfin, un



endroit civilisé, mais pas moins dangereux pour autant : la salle du trône est gorgée de pièges diaboliques (boules de feu et autres supplices).

4^e tableau : l'or est à votre portée : il suffit de récupérer votre épée en évitant les champs de force puis de tuer le roi lézard pour pouvoir s'enfuir. Facile !

5^e tableau : un cheval volant maintenant ! Vous êtes dessus (on se demande pourquoi) et vous devez guider le canasson magique afin d'éviter les obstacles qui ne demandent qu'à vous expédier ad patres.

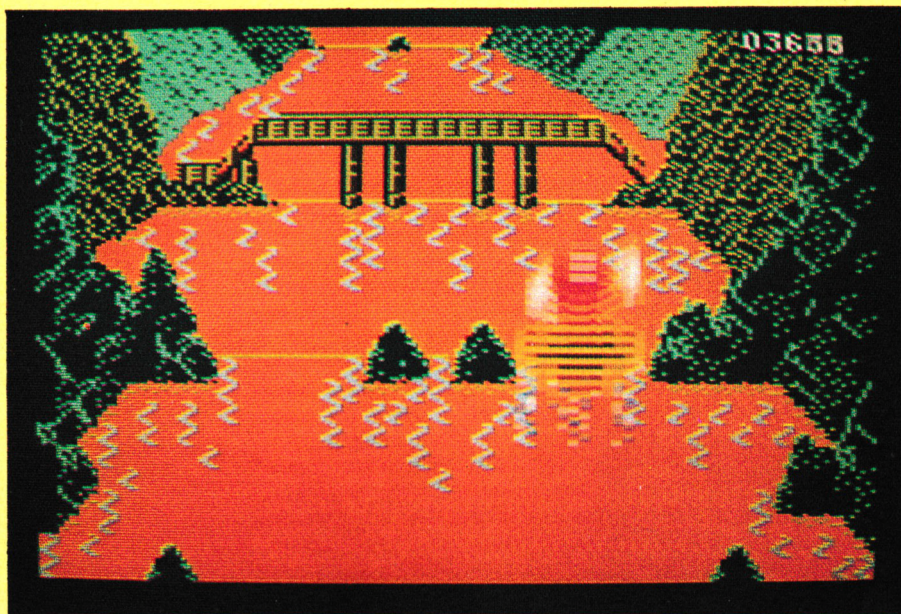
6^e tableau : l'horreur pour les claustrophobes : enfermé dans une salle avec pour compagnons langues de feu et créatures peu engageantes.

7^e tableau : un couloir de dallages noir et blanc à traverser. Simple ? Pas si certaines dalles se dérobent sous vos pieds et si une chauve-souris géante ne cesse de vous asticoter.

8^e et dernier tableau : les monstres de boue vous barrent la route. Allez encore un petit effort et vous pourrez aller dîner.

Ceux qui connaissent la version disque laser du programme ne vont pas retrouver les mêmes graphismes (c'est impossible !) en revanche les actions sont similaires : des réflexes très rapides sont requis.

Un jeu d'action nécessaire à tous les drogués de Dragon's Lair.





Des produits sans concurrence?

Power Products est une gamme limitée de produits sélectionnés pour satisfaire les plus exigeants d'entre vous.

POWER MULTIFACE 2 pour CPC.....

Utilitaire polyvalent, maintenant avec ses 10 pages d'instructions détaillées. Après trois mois, vous êtes déjà plusieurs milliers à comprendre ce qu'un journaliste indépendant, de MICRONET en Angleterre, a constaté: "MULTIFACE 2 est le plus convivial, le plus rapide, le plus compact des systèmes de sauvegarde sur le marché." C'est vrai, malgré les affirmations douteuses de certains concurrents. De plus "MULTIFACE 2 a le taux de réussite le plus élevé et le toolkit le plus complet". L'indispensable interface polyvalent. Par rapport à une disquette, MF2 ne prend aucune place en RAM et est toujours prête sans avoir besoin de la charger. POWER MULTIFACE 2 contient un MONITEUR de puissance étonnante. Par utilisation de fenêtres et de Dumpage de mémoire, vous pouvez sauter à n'importe quelle adresse puis visualiser et modifier les registres, même pendant le déroulement du programme. Quelques précisions de l'évaluation faite par MICRONET:

Temps réel de sauvegarde (inclu les manipulations nécessaires pour tous les produits sauf POWER MULTIFACE 2):

- MULTIFACE 2 = 32,5 secondes
- A**** R**** = 2 minutes
- M**** I**** = 7 minutes
- D**** W**** = plus de 18 minutes

Taille des fichiers de sauvegarde - Temps de Rechargement de Sauvegarde:

- MULTIFACE 2 = 49K -- 19,7 secondes
- A**** R**** = 68K -- 21,7 secondes
- M**** I**** = 53K -- 36,6 secondes
- D**** W**** = 89K -- 40,7 secondes

PRIX PUBLIC: L'interface POWER MULTIFACE 2 = 575F + 20F de port

POWER JOYCON.....

L'adaptateur de poignée double fonction:

- 1) Dédouleur de poignées de jeux. Enfin vous pourriez jouer avec deux Joysticks à armes égales.
- 2) Standard Atari - Enfin vous auriez un plus grand choix de joysticks utilisables sur votre Amstrad CPC.

PRIX PUBLIC: Le dédoubleur de poignée POWER JOYCON = 75F + 20F de port

QUICKSHOT II Plus.....

La poignée à microswitch la moins chère du marché?

Prenez le mécanisme interne de la QUICKSHOT Turbo et montez le dans la carrosserie de la poignée la plus vendue dans le monde, le QUICKSHOT I. Vous obtiendrez la QUICKSHOT II Plus.

- PRIX PUBLIC: Une QUICKSHOT II Plus + POWER JOYCON = 169F + 20F de port
- OFFRES SPECIAUX: Deux QS II Plus + POWER JOYCON = 259F + 20F de port
- Deux QS II Plus + Deux POWER JOYCON = 320F + 20F de port

POWER PRODUCTS FRANCE, Cour de la Gare 60200 COMPIEGNE Tél: 44 83 48 48

Carte Bleue acceptée.

Ainsi disponible chez nos revendeurs.

MISE EN GARDE:

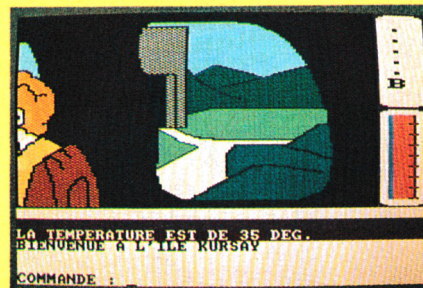
Comparison de prix d'une société française avec une société étrangère: Sté française: Prix + port, payé à la commande, est net TVA comprise.

Sté Etrangère: Prix + port est hors TVA (indiqué dans la publicité ou non). Vous aurez à payer au facteur 18F de douanes + 18,6% de la valeur (TVA).

Les frais éventuels d'un mandat/cheque international ne sont pas négligeables, et éventuels problèmes du SAV.

LA CITE PERDUE

EXCALIBUR
Aventure



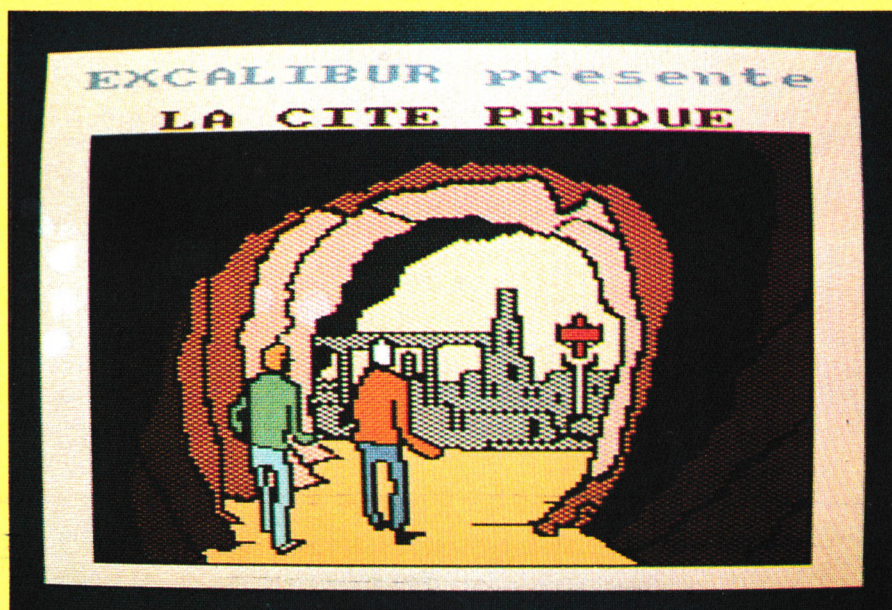
Comme chacun le sait, notre rédaction est composée de personnes de grand talent et toujours avides de "scoops" quitte à prendre de grands risques pour y parvenir...

Je vais vous raconter l'aventure que vient de vivre l'un d'entre eux ; pour lui, depuis quelques mois, la vie se déroulait sans problème majeur : reportages, articles, bouclage de revue... reportages, articles... (enfin, pratiquement la routine quoi !). Et puis un jour (je me souviens, c'était le 10), un fait somme toute banal, une lettre, a donné un tournant décisif à sa vie ; ce courrier émanait de l'éminent Professeur Mac Dowell, mondialement connu pour ses recherches qu'il effectue sur l'île Kursay.

Le message était aussi bref que mystérieux : "Rejoignez-moi tout de suite sur mon île... mais attention si je ne suis pas à l'aéroport pour vous accueillir, tenez-vous sur vos gardes et sachez que ma maison se trouve au nord de l'île"... Notre héros a immédiatement décidé de se rendre sur les lieux ; après un voyage fantastique dans les nuages, il met pied à terre et sent d'emblée (mais si, son odorat est très sensible...) une atmosphère hostile... Il ne s'est pas trompé car, très vite, il tombe dans une embuscade qui n'est pas pour lui qu'un petit échauffement car j'ai oublié de vous dire que nous avons affaire à un Rambo...

Après avoir réussi à éviter les autres pièges, il se trouve enfin devant la maison du Professeur qui, malheureusement, vient

lié à une mystérieuse pierre radioactive qui semble avoir des effets pas possibles. D'où peut-elle provenir ? A qui appartient-elle ?



d'être attaqué ! Il parvient à le ranimer (à vous de découvrir comment) et en apprend un peu plus sur toute l'histoire : tout est

Par où commencer l'enquête ? Autant de questions sans réponses jusqu'au moment où, grâce à un correspondant inconnu, il prend connaissance d'un message crypté... Très rapidement, il découvre que la mission qu'il a à accomplir passe par le château de la mort (le message donne également le lieu précis où il faut se rendre, mais vous pouvez vous creuser un peu les méninges !...).

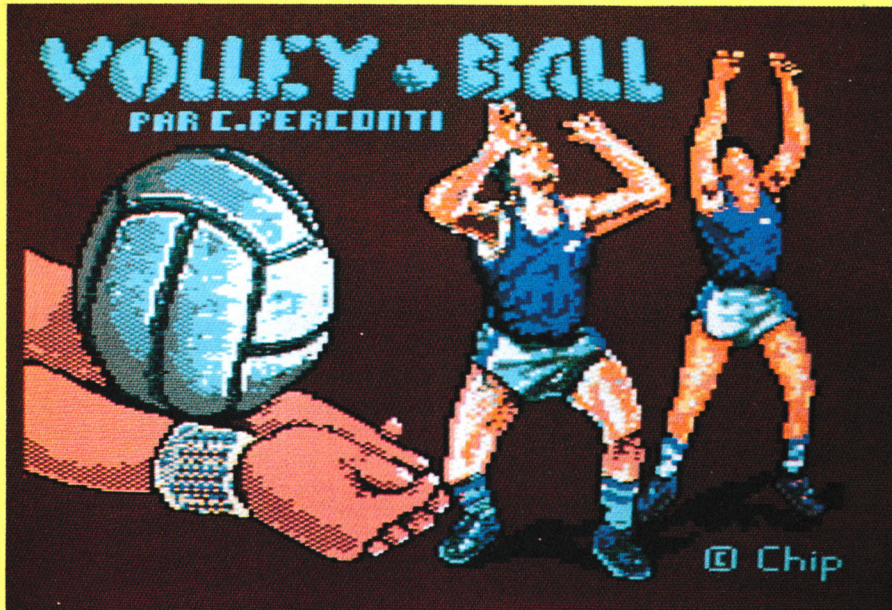
Après avoir traversé la forêt (non sans mal, croyez-moi), il arrive enfin à pénétrer dans le château et pense être pratiquement au bout de ses peines. Quelle erreur ! L'histoire ne fait que commencer et va l'emporter jusqu'à la Cité Perdue qui l'attend pour une mission bien précise et faite de suspens, mystère et rebondissements...

Cette nouvelle production d'Excalibur va faire le poids dans les annales des aventures : exactement 120 g à raison de 60 g par disquette ce qui ne fait pas moins de 4 faces pour une aventure !... Contrairement à Faial, nous avons un écran graphique pour chaque action (ce qui va ravir beaucoup d'entre vous), et l'action est menée de telle manière, au niveau de son attrait, que l'on a toujours envie de recommencer.



VOLLEY-BALL

CHIP
Simulation sportive



Actuellement, nous nous trouvons dans les vestiaires et je ressens à nouveau l'angoisse qui m'étreint ; c'est la même chose chaque fois que je dois pénétrer dans la salle. Bien sûr, je ne suis pas seule en jeu (Hé oui, j'ose !...) puisque notre équipe est quand même composée de six membres (ce qui est tout à fait normal pour une équipe normalement constituée...). Nous entendons du vestiaire le public qui est déjà en délire ; il faut bien dire qu'ils

vont assister aujourd'hui au match du siècle !... Ça y est, cette fois, il faut y aller ; et c'est avec le dos chargé d'une énorme pression (nous sommes les grands favoris...) que nous pénétrons dans l'arène. En tant que joueurs professionnels, nous devons non seulement nous placer et rattraper le ballon suivant les règles mais nous devons décider de l'impact que nous donnons à la balle : longue passe, smash ou manchette ! Ce qui n'est pas le cas pour le statut de débutant car, en effet, dans ce cas, l'ordinateur se charge de choisir tout seul la parade la mieux adaptée...

Dès le premier set, les favoris que nous sommes commençons à tirer péniblement la langue ; pas si facile que cela de conclure un set en 15 points quand on a en face de soi un adversaire prêt à tout et fortement déterminé !

Qu'importe ! Nous sommes là pour vaincre... et nous vaincrons ! Peut-être pas dès la première partie, car l'effet de perspective est tel à l'écran qu'il faut quelque temps avant de "s'acclimater". Il faut reconnaître qu'il est toujours aussi difficile de représenter un jeu d'équipe à l'écran mais ici, l'effet est relativement réussi grâce au scrolling qui permet de passer d'un côté du filet à l'autre... Pour terminer, je dois vous signaler que ce jeu vous propose trois options : jouer à deux, jouer seul contre l'ordinateur ou (ce qui est le plus épuisant nerveusement) être spectateur en contemplant une partie de l'ordinateur contre lui-même !

E. S. A. T SOFTWARE 55 RUE DU TONDU 33000 BORDEAUX Tél:56.96.35.23

HERCULE Version 2.01 + Incrustateur 3.0

Un logiciel qui duplique vos disquettes sur AMSTRAD, comme aucun autre ne sait le faire. A L'IMPOSSIBLE, HERCULE EST TENU.
(plus de 99 % de disquettes sauvegardées)...

TAPE LEADER

Sauvegardez vos cassettes avec un choix de 10 vitesses de sauvegarde. Duplique tous les formats d'enregistrements et les transforme au format AMSTRAD automatiquement LE NEC + ULTRA pour sauver les bandes

PROMOTION : HERCULE + INCRUSTATEUR 300.00 FR\$
Incrustateur seul 80.00 FR\$
Hercule 250.00 FR\$

AUTEURS DE
GENIES

CONTACTEZ-NOUS !

MEPHISTO transfère sur disquette vos logiciels sur cassette (protégés ou non). Entièrement automatique). Relocation possible.

MEPHISTO INFORMATION Une revue qui publie les solutions pour transférer les logiciels de cassette à disquette.

Prix 175Fr\$:

PROMOTION : N° 1+2+3 = 50 FR\$
N° 4 = épuisé
N° 5 et 6 = 25 FR\$ l'un

SHORT CIRCUIT

OCEAN/US GOLD
Arcade/Aventure

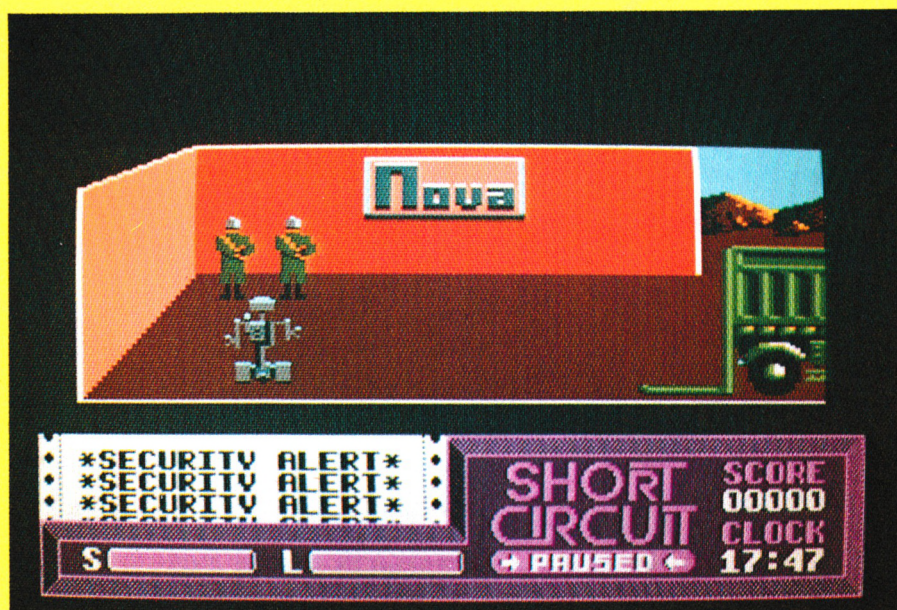
It's alive ! A l'instar du monstre de Frankenstein, le robot number 5 est vivant. Touché par la grâce d'un éclair providentiel, il devient une mécanique consciente. Les dirigeants de Nova Robotics veulent essayer de récupérer leur engin épris d'indépendance, afin de le disséquer pour en tirer une conclusion sur le "disfonction-



çeci dans une ambiance agréablement colorée (dominante bleu), avec un mobilier rouge très bien dessiné. Number 5 est un beau sprite gris qui passe devant et derrière le décor sans clignotements, ni bavures. La deuxième partie se déroule en pleine nature et le jeu devient beaucoup moins évident parce que beaucoup plus actif. En effet, il faut éviter les gardes, les robots envoyés à votre recherche, les animaux (qui risquent d'être blessés par vos métalliques appendices), tout en recherchant une camionnette de matériel électronique vous permettant de construire un faux numéro 5 qui se fera tuer à votre place.

Ouf ! Sitôt ces formalités terminées, vous avez le high-score, vous envoyez une photo d'écran et AMSTAR inscrira dans ses pages votre prouesse. Avant d'en arriver là, il faudra diriger le plus habilement et le plus rapidement possible votre personnage sur un air entraînant.

nement" de numéro 5. De plus, pour amplifier le drame, l'innocente machine est porteuse d'une batterie d'armes toutes plus nucléaires les unes que les autres. Le Pentagone et ses joyeux militaires tremblent à l'idée d'une manipulation hasardeuse de ces joujoux dangereux. Conclusion : il faut retrouver ce robot et l'empêcher, éventuellement, de nuire. Il y a pourtant une personne qui tient à sa liberté : c'est vous ! Que venez-vous faire dans cette galère ? Et bien vous êtes le numéro 5 (je ne suis pas un numéro). Voyons un peu la situation : vous êtes seul, à la recherche des objets permettant votre évasion des locaux de Nova Lab. Autour de vous, un paysage grandiose de bureaux et de plantes vertes. Allons y ! D'abord, il faut changer de pièce et s'approcher de l'ordinateur pour pouvoir charger les logiciels indispensables. Par exemple "SEARCH" tient lieu d'interface entre vous et l'extérieur. Vous pourrez alors examiner tables, canapés et bureaux qui ornent les pièces vides. Tout





ocean

They sold a

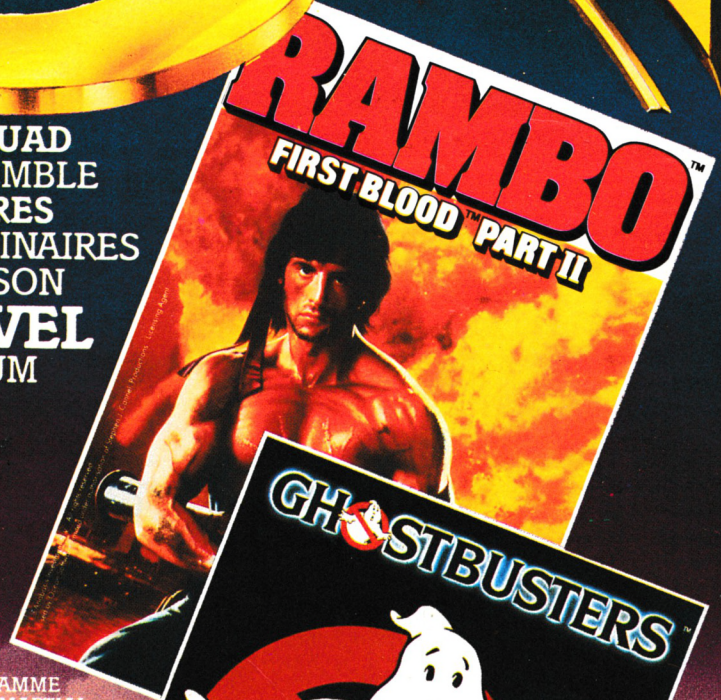
DIGITAL INTEGRATION D

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

MILLION



HITSQUAD
A RASSEMBLE
4 TITRES
EXTRAORDINAIRES
DANS SON
NOUVEL
ALBUM



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



CHEZ TOUS LES BONS
REVENDEURS DE LOGICIELS

LES MEILLEURS
PARMI LES MEILLEURS



ACTIVISION

Ghostbusters is a trademark of Columbia Pictures Industries

DURELL BIG 4

UBI SOFT
Compilation



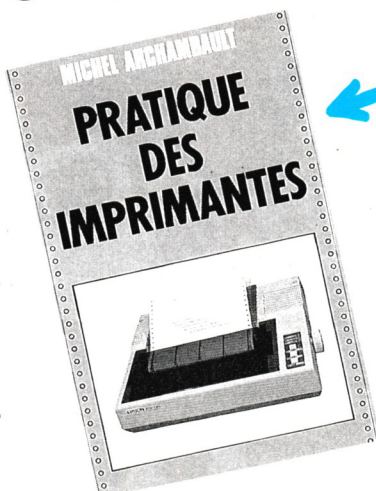
COMBAT LYNX (Arcade/Action) :
Votre mission consiste à défendre quatre bases à l'aide de vos troupes et d'une couverture aérienne. La base fondamentale est la numéro 1 car elle seule vous permet de disposer d'une réserve infinie de carburant et d'armes ; de plus, vous avez la possibilité de remettre en état vos troupes blessées.
Bonne réalisation à recommander aux adeptes d'hélicoptères.

TURBO ESPRIT (Arcade) :
Vous êtes au volant d'une magnifique Lotus Esprit Turbo pouvant faire des pointes à 240 km/h. De plus, vous apparaissez comme le sauveur de la ville car vous devez surveiller un réseau de trafiquants de drogue qui effectue son approvisionnement et ses livraisons avec des voitures... Vous voyez l'utilité d'avoir une puissante Lotus rouge !
Graphisme correct pour un moment récréatif.

CRITICAL MASS (Arcade) :
Avec ce jeu, vous avez une dangereuse mission à accomplir : vous êtes aux commandes d'un aéroglisseur et devez vous rendre le plus rapidement possible vers un convertisseur d'anti-matière en évitant rochers, mines et ennemis de toutes sortes. Une fois sur les lieux, il ne vous reste plus qu'à le neutraliser avant qu'il n'atteigne la masse critique et que vous ne soyez aspiré et vaporisé... Jeu relativement peu intéressant et au graphisme pauvre.

SABOTEUR (Arcade/Aventure) :
En parfait saboteur que vous êtes, vous arrivez près de l'entrepôt, où vous devez exercer vos méfaits, par la voie des eaux et en combinaison de plongée. Tout à fait logiquement vous repartirez par la voie des airs après avoir effectué votre mission et neutralisé chiens, gardes et armes anti-personnel...
Bonne réalisation graphique.

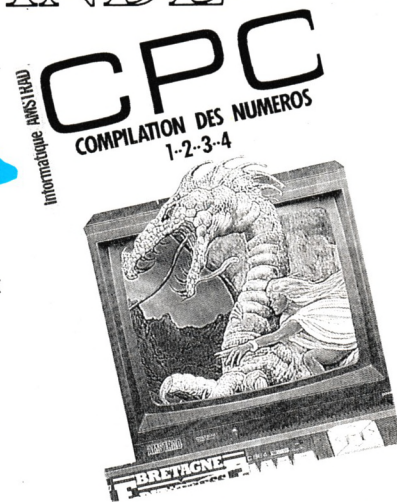
BON DE COMMANDE



Cet ouvrage réalisé dans un style très clair apprendra aux amateurs comme aux professionnels à résoudre les mille et un problèmes qu'ils ne manqueront pas de rencontrer lors de la mise en œuvre de leur imprimante.

95F ←
70F →

De nombreux programmes de jeux et utilitaires, des conseils pratiques, trucs et astuces, schémas, des 4 premiers n° de CPC réunis en un seul livre.



NOM : _____ Prénom : _____ Total commande : _____ F
 Adresse : _____ Port 10 % : _____ F
 _____ Total de mon règlement : _____ F
 Code postal : _____ Date : _____
 Ville : _____ Signature : _____

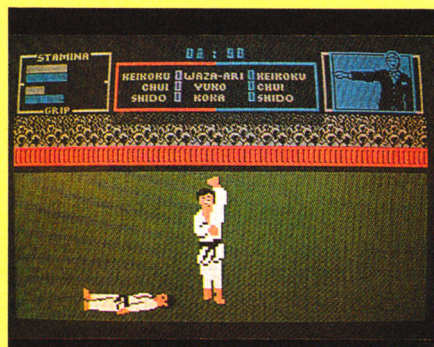
Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : BRETAGNE EDIT' PRESSE. Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à : BRETAGNE EDIT' PRESSE - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.

UCHI-MATA

MARTECH/MICROPOOL

Simulation sportive

Après avoir enfilé votre kimono et mis votre ceinture noire (dois-je préciser le dan ?), vous vous présentez sur le tatami pour une séance d'entraînement. Votre maître de toujours est là pour vous donner une leçon mais rappelez-vous bien que plus vous transpirez à l'entraînement, moins vous transpirez sur le tapis... Avant de voir quelques prises parmi tant



d'autres, rappelons quelques règles essentielles du judo. Comme chacun le sait, le judo est un art japonais ancien et subtil du combat non armé permettant l'attaque et la défense. Non seulement il constitue un combat rituel entre deux adversaires lorsque cela se passe sur un tatami mais, dans la vie de tous les jours, il est une préparation parfaite à la survie. Par contre, il est une règle d'or qu'aucun judoka digne de ce nom ne doit enfreindre : il est absolument hors de question de donner des coups de poings et des coups de pieds.

Forts de ces principes de base moraux, voici un petit lexique donnant les principales prises : un TOMOE NAGE est une passe de l'estomac sacrificatoire ; un O SOTO GARI est un balayage extérieur principal ; un DE ASHI BARAI est un balayage de la cheville en avant et enfin, la raison du titre du logiciel, est l'UCHI MATA qui n'est autre qu'un jeté de la



cuisse intérieur.

Si vous ne l'aviez pas encore constaté je peux vous assurer qu'avant de vous entraîner sur le tapis, il est certainement sage de s'adapter au vocabulaire. Car non seulement toutes les prises ont un nom barbare mais la valeur de chaque passe porte également un nom. Vous voulez des exemples ? Non ?... Alors, je vais seulement vous donner un terme qu'il vaut mieux pour vous que vous n'entendiez pas : MANSOKU MAKE car, dans ce cas, c'est l'élimination pure et simple.

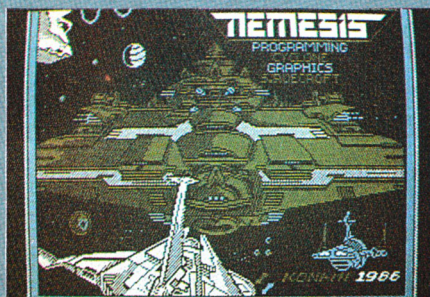
Avec UCHI MATA, vous avez entre les mains une bonne simulation sportive vous permettant, après un bon entraînement, de voir la complexité que représente chaque prise de judo. Une fois que vous serez bien rompu à ce sport, vous pourrez faire un combat avec n'importe quelle ceinture noire, n'importe quel dan...

NEMESIS

KONAMI

Arcade

La photo de jaquette dissipe d'un coup les hésitations que le titre aurait pu engendrer sur le genre du logiciel. Arcade ! de la pure et dure avec aliens vicieux, challenges frénétiques et crampes du pouce ou de l'index. Il y a bien longtemps, sur une planète inconnue vivaient les Nemesisiens. Un demi-jour, les horribles Bactériens se ruèrent sur le monde de Nemesis. Celui-ci peu entraîné à la guerre ne résista pas longtemps. Le dernier espoir du peuple pacifique est un



vaisseau spatial : le Warp Rattle. Celui-ci est assez puissamment armé pour résister aux belliqueux et non moins amiboïdes Bactériens. Il ne manque qu'un pilote assez courageux ou assez fou pour mener à bien cette mission. Vous êtes désigné comme volontaire. Le Warp Rattle possède plusieurs options de défense : lasers, missiles, navette d'accompagnement. Evidemment, vous n'avez pas accès à ces possibilités gratuitement : vous allez être obligé de les gagner en prouvant votre habileté au tir. Les différents tableaux débutent d'ailleurs ainsi : une vague d'ennemis déferle de droite à gauche suivant le scrolling des étoiles (sur deux plans). Si vous annihilez tous les méchants d'une vague, il ne vous reste qu'à aborder la capsule d'énergie laissée là, pour bénéficier des avantages offerts par le laser ou le double tir. Attention ; certaines options annulent d'autres. A mon avis le laser est le plus efficace et si vous possédez de plus une



navette c'est le rêve.

Après le "Challenge" les choses sérieuses commencent : l'entrée dans la base, ne va pas se passer sans mal : des tourelles crachent leurs obus mortels et les vaisseaux ennemis sont visiblement hostiles. Ça ne va pas être du gâteau.

Nemesis est un jeu d'action aux graphismes moyens et à la musique lancinante (il n'y a pas de bruitages). Il devrait plaire surtout aux dingues de jeux d'arcade.



CLUB PHENIX CHERCHE DES EQUIPIERS (ERES)!

Une nouvelle façon de Naviguer :

Vous rêvez d'une transat en course croisière ou vous voulez seulement louer entre amis, en toute sécurité un bateau sûr et confortable. Quel que soit votre niveau, le Club Phénix s'adapte à vos besoins.

Pas de programme rigide. Aucune expérience n'est nécessaire, vous aborderez les difficultés selon le rythme de la croisière. Avec ou sans skipper, choisissez de naviguer selon vos goûts en croisière côtière ou hauturière.

Un calendrier à vos mesures :

Programmez dès aujourd'hui vos vacances. Dates, type de bateau, formation équipier ou chef de bord sur des unités de 10 à 17 m récentes et équipées 1^{re} catégorie, basées en Bretagne sud.

DEMANDE DE DOCUMENTATION GRATUITE
Découpez et envoyez à PHENIX.

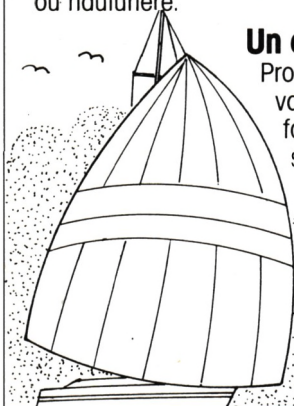
Port de Trememout. 44400 REZÉ

M _____

Rue _____

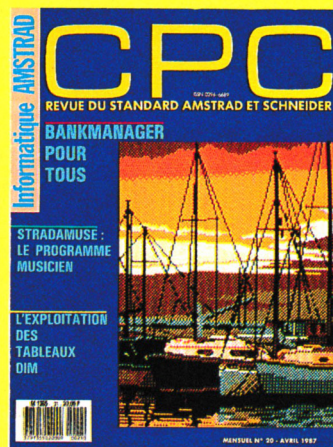
N° _____ Code postal _____

Ville _____



CLUB PHENIX

CONNAISSEZ-VOUS CPC



en kiosque tous les mois 20 F

LEADER BOARD

US GOLD

Simulation sportive



Apparemment, il y a un sport qui marche très, très fort en ce moment sur votre Amstrad : il s'agit du golf. C'est peut-être un moyen de le démocratiser car il est certain que faire 72 trous vous coûtera nettement moins cher à l'écran que sur le terrain !... sans compter que, dans ce cas, vous avez toutes les catégories possibles de clubs à votre disposition.

Cette simulation a l'avantage de vous proposer un grand nombre de combinaisons



possibles. En effet, tout commence avec le choix de votre niveau : il peut être novice, amateur ou professionnel et suivant le cas, un paramètre non négligeable, le vent, sera pris en compte ou non.

Une fois que vous avez fait état de vos capacités, vous choisissez le nombre de trous que vous souhaitez jouer : cela peut aller de 18 à 72 trous, sachant que, de surcroît, vous disposez de quatre parcours différents, à sélectionner dans l'ordre qui vous stimule le plus.

Maintenant que le terrain est tracé, il ne vous reste plus qu'à faire preuve de vos talents. Une première opération qui est très importante, puisque votre réussite en dépend pour une grande part, réside dans le choix de votre club. Si vous ne connaissez pas l'impact que peut avoir chacun d'entre eux, commencez par faire des essais... vous verrez nettement la différence !

A cet instant, il suffit de rentrer dans la

danse et d'effectuer un swing digne de ce nom !... L'indicateur de puissance vous indiquera la portée de votre coup. Lorsque vous êtes à moins de 64 pieds du trou (soit 20 m), vous devez "putter", ce qui s'avère très délicat...

Ce logiciel offre la possibilité de faire un tournoi avec 4 joueurs. La simulation en elle-même est bien réalisée ; par contre, il est regrettable d'avoir un écran triste et terne, ce qui diminue considérablement l'envie de s'initier "aux joies du golf !"...



CONTACT'EURE

B.P. 937. 27009 EVREUX Cedex
TEL 32 28 91 39
MINITEL: 32.28.19.79

Grands TITRES à Petits PRIX

TITRES	K7 / D7
1001 BC	113/163 F
1942	77/118 F
3D BOXING	92/120 F
3D GRANDS PRIX	92/121 F
3D NEGACODE	120/190 F
3D STUNT RIDER	109/137 F
3D VOICE CHESS	81/113 F
SOO CC	143/193 F
ABSURDITY	77/100 F
ACT	84/120 F
ACT OF ACES	96/130 F
ACROJET	85/119 F
ACTIVATOR	113/157 F
ADVANCED MUSIC SYSTEM	241/271 F
AFFAIRE STONEY	120/190 F
AGENDA	99/133 F
AIMPOL	98/137 F
ALEX HIGGIN S SMOOKER	233/275 F
ALIAN 8	89/119 F
ALLEN HIGHWAY	84/109 F
ALIKES	70/100 F
AMERICA'S CUP	87/122 F
ANS GOLF	109/137 F
ANSTRAD A LA RATERNELLE	354/384 F
ANSTRADIVARIUS	103/137 F
ANSORED	188/222 F
ANGLAIS ASSINIL	428/418 F
ANIMALIER	124/157 F
ANINATOR	159/197 F
ANNALS OF BONE	117/151 F
ANTIAD	80/114 F
APPRENDS MOI A ECRIRE	174/204 F
APPRENDS MOI A LIRE	220/250 F
ARGONAVIS	120/190 F
ART STUDIO	171/201 F
ASPHALT	145/175 F
ASTRIX (HELBOURNE)	126/156 F
ASTRIX (RATHAN)	126/156 F
ATHAMPA	128/158 F
ATERRAT	144/174 F
AUDIO ICTER	78/108 F
AVENTURE	72/102 F
BALLADE OUTRE RHIN	147/187 F
BALLE DE RAYON	87/117 F
BATAILLE D'ANGLETERRE	154/184 F
BATAILLE DES BREVETS	126/156 F
BATHAN	86/116 F
BIG 4	133/163 F
BATTLE FIELD GERMANY	111/141 F
BATTLE FOR BRITAIN	98/128 F
BATTLE FOR MIDWAY	111/141 F
BATTLE OF THE PLANETS	88/118 F
BEHE ADDITIONNE	173/173 F
BEHE COLONIE	173/173 F
BEHE COMPT	173/173 F
BIG BAND	205/235 F
BIG BEN	135/165 F
BIGLES	78/108 F
BIOETHNE	128/158 F
BLUE RIBBON GAMES 1	75/105 F
BLUE WAY	117/147 F
BOBBY BEARING	98/128 F
ROB JACK II	87/117 F
ROB JACK	85/115 F
BOULDERASH III	85/115 F
BOULDERASH	81/111 F

TITRES	K7 / D7
DUEL	57/87 F
DUEL 2000	110/140 F
DUNDARACH	87/117 F
EDEM BLUES	110/150 F
EIDOLON	72/102 F
ELECTRAGLIDE	78/118 F
ELECTRO KIT ANDRUD	84/114 F
ELEVATOR ACTION	70/100 F
ELIITE	147/197 F
EMIGRE A OXFORD	152/182 F
EQUATIONS	136/166 F
ERE DU VERSEAU	105/135 F
EREBUS	113/133 F
ESPACE ET SOLIDE	147/177 F
ESPIEROE	147/177 F
EYDOL	72/102 F
FAIAL	102/132 F
FAIRLIGHT	147/177 F
FER ET FLAMME	222/252 F
FIGHTER PILOT	105/135 F
FIRELOED	77/107 F
FIVE STAR GAMES	84/120 F
FOURTH PROTOCOL	133/163 F
FRANCE GEO	85/115 F
FRANCK BRUNO'S BOXING	88/118 F
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	73/103 F
GATE CRASHER	78/108 F
FUTURE KNIGHT	84/120 F
GALVAN	91/121 F
GATE CRASHER	78/108 F
GAUNTLET	77/122 F
GEOMETRIE	151/181 F
GESTION DE COMPTE	107/137 F
GHOST Mc GOLLINGS	100/130 F
GHOSTBUSTERS	100/130 F
GLASS	95/115 F
GLIDER RIDER	114/144 F
GOLDEN HITS	87/127 F
GOLIATH	70/100 F
GOOTES	77/107 F
GRAPH-X	85/115 F
GRAPHIC CITY	120/144 F
GRAPHOLOGIE	110/140 F
GRAPHIQUE STUDIO	75/105 F
GREAT ESCAPE	85/115 F
GREEN DEZET	73/121 F
CUMPHRIGHT	107/137 F
H.R.S. COBRA	208/255 F
HACKER II	77/110 F
HACKER	72/100 F
HARD HAT RACK	83/120 F
HARDBALL	83/120 F
HARRY A HARRY	162/192 F
HEARTLANDS	98/128 F
HEAVY ON THE MAGIC	84/114 F
HI RISE	77/107 F
HISTOIRE D'OR	159/189 F
HIGHLANDER	94/124 F
HILACK	77/107 F
HIT PACK	84/106 F
HIVE	90/120 F
HUMAN TORCHE	86/116 F
HYPERSPORTS	85/121 F
IKARI WARRIORS	88/105 F
INFILTRATOR	85/115 F
INFERNAKIT	271/271 F
INTERNATIONAL KARATE	76/106 F

MINES DU ROI AQUANTUS	94/124 F
MISSION II	57/87 F
MISSION OMEGA	87/117 F
MONIE BLUES	113/153 F
MONOPOLIC	78/118 F
MONOPOLY	128/184 F
MORTY ON THE RUN	51/106 F
MONIE	113/170 F
MUSIC STUDIO	160/190 F
MUSIC SYSTEM	113/170 F
MR MORG'S LOOPY LAUNDRY	78/108 F
MEZON	86/116 F
MEZUS	79/120 F
NIGHT BOOSTERS	99/129 F
NIGHT GUNNER	81/111 F
NIGHT SHADE	81/111 F
NOMAD	88/118 F
NON GAMES 3	87/117 F
ORTHOUS VOL 1	88/118 F
ORTHOUS VOL 2	88/118 F
ORTHOUS VOL 3	88/118 F
ORTHOUS VOL 4	88/118 F
ORTHOUS VOL 5	88/118 F
ORTHOUS VOL 6	88/118 F
PACIFIC	85/115 F
PACK P.I.C.	106/136 F
PACMAN	115/145 F
PASSAGERS DU VENT 864	271/271 F
PASSAGERS DU VENT 6128	175/205 F
PANK BOMB	86/132 F
POKER	85/115 F
POSITION	58/88 F
PRICE OF MAGIC	85/115 F
PROGAMMER	222/252 F
PROJECT PLANNER	72/102 F
PROTEINIS	43/73 F
PSYCHEDELIA	73/103 F
QUACK A JACK	76/106 F
QUESTOR	113/143 F
RALLY II	84/114 F
RANBO	80/110 F
RASPUTIN	80/110 F
REBEL PLANET	91/121 F
RED AERBUS	120/150 F
RENGADE	114/144 F
RESCUE OR FRACTALUS	72/100 F
RETURN TO OZ	83/113 F
REVOLUTION	80/110 F
RICHELIEU	136/147 F
ROBOT	92/124 F
ROCK N HENSTLE	79/109 F
ROLAND IN TIME	114/144 F
ROOM 10	80/110 F
SABOTEUR	73/117 F
SABOTAGE	58/88 F
SAN CONANT	72/98 F
SANANTHA FOX STRIP POKER	73/111 F
SAN PABLO	114/144 F
SCHOKAWY RIDER	73/108 F
SCOUTIDOU	84/114 F
SEFULCI	84/114 F
SEPTIC	103/133 F
SHOGUN IRE	128/158 F
SHORT CIRCUIT	94/124 F
SIORA	82/112 F
SILKIN SERVICE	82/112 F
SILICON DREAMS	133/163 F
SKYFOX	83/132 F
SLEAZEBAG	80/110 F
SOCCER 88	72/102 F
SORCERY	73/103 F
SORCERY	73/103 F
SPACE HARRIER	86/116 F
SPACE MOVING	177/264 F
SPACE SHUTTLE	72/100 F
SPECK	103/133 F
SPIND DIZZY	62/120 F
SPITFIRE 40	77/111 F
SPLAT	109/139 F
SPY VS SPY	122/152 F
SEAN II	162/192 F
SEAN	126/156 F
STAR GAMES	94/133 F
STAR STRIKE II	81/122 F
STAR BOY	94/124 F
STARSLIDER	120/150 F
STARQUAKE	114/144 F
STOCK MARKET	77/107 F
STRAFE LOOP	73/103 F
STREET HAWK	79/114 F
STRIKE FORCE HARRIER	160/190 F
STUB	87/117 F
SUBTERNEAN STRYKER	75/105 F
SUPER PAINT	264/294 F
SUPERLEUTS	87/117 F
SW REPORTER	162/192 F
SWEEVO'S WORLD	87/117 F
SWOED AND SORCERY	84/114 F
T.T. RACER	84/120 F
TLI	121/151 F
TANK BUSTER	73/103 F
TANK COMMANDER	124/154 F
TARZAN	81/111 F
TASWOD	205/235 F
TASWOD / MAILMERGE 864	312/342 F
TASWOD / MAILMERGE 6128	240/270 F
TAU Ceti	72/125 F
TEMPEST	87/117 F
TENERIS	87/121 F
TENSION	107/137 F
TENTH FRAME	100/143 F

APPRENTICE	20/50 F
BACK TO REALITY	20/50 F
BOMBSCAR	22/52 F
BOOBY	22/52 F
CAVES OF DOOM	25/55 F
CHILLER	20/50 F
CHINESE	22/52 F
COLLAPSE	22/52 F
CYLU	22/52 F
FEUD	23/53 F
FINDERS KEEPERS	20/50 F
LIVE A SIDE SOCCER	20/50 F
FLY SPY BL	23/53 F
FORMULA 1 SIMULATOR	20/70 F
GOLDEN TALISHAN	25/55 F
HARVEY HEAP RANGER	22/52 F
HELICOPPER	22/52 F
INTO ORBLIVION	20/50 F
KARE	20/50 F
KENTILLA	20/50 F
KNIGHT TIME	28/58 F
LASTIVE	25/55 F
LOCOMOTION	20/50 F
MIMIA MASTER	22/52 F
MONTERRAGOURG	20/50 F
ONE MAN & HIS DROID	20/50 F
PIZZINE	20/50 F
RAZZONE	20/50 F
ROCKSTAR	22/52 F
SHORT FUSE	22/52 F
SOUL OF A ROBOT	20/50 F
SPEED KING	20/70 F
SPINBOUND	22/52 F
SPIXY HAROLD	22/52 F
STAR FIRE BIRD	22/52 F
STEAM	22/52 F
TRUST	22/52 F
VIDEO POKER	20/50 F
WILD BUNCH	22/52 F
WILLOW PATTERN	22/52 F

TOP 20	
ACE OF ACES	96/130 F
ASPHALT	145/175 F
BIG 4	133/163 F
BOBBY JACK II	87/117 F
COBRA	113/143 F
DAREZ 3D CHAMPION	113/143 F
DONKEY KING	77/121 F
DRAGON'S LAIR II	87/117 F
EREBUS	113/143 F
FAIAL	102/132 F
LE PASSAGER DU TEMPS	181/211 F
LE SEMIN	81/111 F
NAD DOG	130/170 F
MONOPOLY	128/168 F
PACMAN	81/111 F
SCHOKAWY RIDER	87/127 F
SHORT CIRCUIT	94/124 F
SIORA	113/143 F
TRIVIAL PURSUIT	145/185 F
WERNER	99/132 F
BOUNDER	86/106 F
BOXING	72/100 F
BREAKTHRU	79/115 F
BRIDGE	96/126 F
BRIDGE PLAYER 3	124/154 F
BUDGET FAMILIAL	159/189 F
C.O.B.E.I	91/121 F
CARELOT HARBATORS	91/121 F
CAP SUR DAKAR	184/214 F
CARNET	95/125 F
CARTE D'EUROPE	137/181 F
CAULDRON II	73/113 F
CAULDRON	73/113 F
CAVERNES DE THEMEBE	87/117 F
CENTRE COURT TENNIS	96/126 F
CITY SEEKER	77/107 F
CITY BLYCKER	120/150 F
CLAP CINE	125/155 F
COBRA	87/117 F
COLBERT	180/210 F
COLOSSUS BRIDGE 4	117/117 F
COLOSSUS CHESS 4	111/111 F
COMBAT LYNX	88/118 F
COMETE DE HALLY	70/100 F
CONRADO	70/100 F
COMPACT MOVE	212/242 F
COMPUTER HITS VOL 3	84/120 F
COMMUNIQUER AVEC ANSTRAD	175/205 F
CONFUSION	72/100 F
CONJUGAISONS/CHATEAUDAIBLE	124/154 F
CONTRACTION	68/98 F
CONFIRMATION	156/186 F
COSTA CAFFEERS	57/87 F
COURRIER	99/129 F
COUES DE BASIC	186/216 F
CRAFTON	72/100 F
CRYSTANN	159/189 F
CYBUS CHESS	77/110 F
D.T.H. SUPERSTRET	73/133 F
DARBUSTER	78/108 F
DAREZ 3D CHAMPION	113/143 F
DAN DARE	85/115 F
DANDY	72/100 F
DEACTIVATOR	87/132 F
DECOUVRETE ALGORITHMS	279/309 F
DEALOS	51/81 F
DEEP STRIKE	84/120 F
DEMONSTRATION GEOMETRIE	143/151 F
DESEET FOX	79/111 F
DEVALOS	226/256 F
DIVISION BLINDEE	163/193 F
DONKEY KING	77/121 F
DOODS OF DOOM	87/117 F
DOSSIER C	143/173 F
DOWN TOWN HERO	190/220 F
DRAGON'S LAIR	62/92 F
DRAGON'S LAIR II	87/117 F
DRAGONS GOLD	78/108 F
DRUID	75/105 F

Nouveau: LIVRES de MICRO APPLICATION	
O1 TRUCS ET ASTUCES CPC	141 95F
O2 PROGRAMME BASIC	122 55F
O3 BASIC AU BOUT DES DOIGTS	141 95F
O4 ANSTRAD OUVERE TOI	94 05F
O5 JEUX CORNET LES GAMES	122 55F
O6 LA BIBLE DU PROGRAMMEUR	286 95F
O7 LANGAGE MACHINE DU CPC	122 55F
O8 GRAPHISME ET SON DU CPC	122 55F
O9 PERKS ET POKES DU CPC	78 95F
10 LIVRE LECTURE DISQUETTE	141 95F
11 MONTAGE EXT ET PERIPH	189 05F
12 LIVRE CF/M 2.2 & CF/M	124 05F
13 DES IDEES POUR LE CPC	122 55F
14 LES ROUTINES ANSTRAD	141 95F
15 NIEP DEBUTER SUR 6128	94 05F
16 NIEP DU 6218	185 05F
17 TRUCS ET ASTUCES VOL 2	122 55F
18 LIVRE DU LOGO CPC	132 05F
19 PROGRAMME EDUCATIF CPC	141 95F
20 NODEN ET MINITEL	141 95F
IT'S A KNOCK OUT	76/106 F
JACK THE HIPPER	66/126 F
JAIL BREAK	62/102 F
JAMES DEBAG	136/176 F
JUUNT JET	80/109 F
KAISER	80/109 F
KAT TRAP	77/120 F
RENTY	294/324 F
KEY FACTOR	95/125 F
KIT CH2/6000	478/478 F
KNIGHT GAMES	78/120 F
KNIGHT RIDER	73/103 F
KONAMI'S GOLD OP HITS	84/122 F
KONAMI'S GOLD	77/121 F
KORONIS KRITIK	113/143 F
KUNG FU KUNG	94/124 F
L'APPRENTI SORCIER	78/108 F
L'HERITAGE	114/144 F
LA FOMUL	126/156 F
LA GESTE D'ARTILLAC	193/223 F
LA MALEDICTION DE THAAR	106/136 F
LAUREATS	124/154 F
LE FINANCIER	73/103 F
LE PASSAGER DU TEMPS	181/211 F
LE PENDU	78/108 F
LES 4 SAILONS	158/188 F
LES DENTS DE SA NERE	114/144 F
LIGHT FORCE	75/120 F
LITTLE COMPUTER PROBLE	115/145 F
LORDS OF THE NIGHT	46/76 F
LOTT OF THE RINGS	115/145 F
LE SEMIN	124/154 F
RACADAN BUNPER	73/103 F
NAD DOG	130/170 F
MAGIC PAINTER	99/129 F
HANDACOR	803/803 F
MARBLE MADNESS	108/138 F
MARBLE MADNESS (LUXE)	143/173 F
RASSPORT	111/141 F
RASQUE	145/175 F
RATON DA'	72/102 F
RATON DA' CYCLE	151/171 F
RATH 3000	171/201 F
RATH 4000	130/154 F
RATH 5000	130/154 F
RATH 6000	130/154 F
RATH 7000	130/154 F
RECHENAIRE	62/92 F
RENAID MADNESS	72/102 F
REUTRE A GRANDE VITESSE	145/150 F
REUTRE SUR L'ATLANTIQUE	168/211 F
REUTRE EN SERIE	227/227 F
RG	99/143 F
RIANI VE	89/139 F
MICRO GEO	83/137 F
MICRO SCRABBLE	150/180 F
MILLIE ROBRES	101/131 F
MILLIONAIRE	96/126 F

BUCKET	80/110 F

WEST BANK

GREMLIN GRAPHICS
Arcade



Dans cette partie du Dakota, je me demande s'il fait bon vivre... En effet, à Soft City, l'air qu'on respire est jaune, le sol est jaune, les murs des maisons sont jaunes ; mais, malgré tout, cette petite ville de l'ouest est fortement fréquentée puisque la folie douce de tous les temps est là : il s'agit bien entendu d'OR !...

Faisons un petit tour de la ville : saloon, hôtel, shériff, prison, etc. mais le bâtiment le plus important est bien entendu la West Bank !... Et c'est là que les choses se corsent (ou se dakotisent, comment vous voulez)... Toujours est-il que les honnêtes citoyens qui désirent faire un dépôt d'or amassé à la sueur (jaune !) de leur front ont de grandes angoisses quant au devenir de leur trésor car de sinistres personnages désirent s'approprier tout ce qui se trouve derrière les murs de la banque... Et croyez-moi, si on vous annonce que toute votre richesse risque de partir en fumée, vous ferez comme eux : vous rirez jaune !...

Alors, il en vous reste plus qu'à prendre la lourde responsabilité suivante : surveiller les dépôts, les encaisser et abattre sans aucun scrupule tous les êtres nuisibles au bon déroulement des opérations... Vous êtes chargé de récupérer l'or et cette mission se situe au niveau de portes ; vous

en surveillez trois simultanément. Tour à tour, elles s'ouvrent laissant apparaître un bon contribuable ou une canaille. Dans le

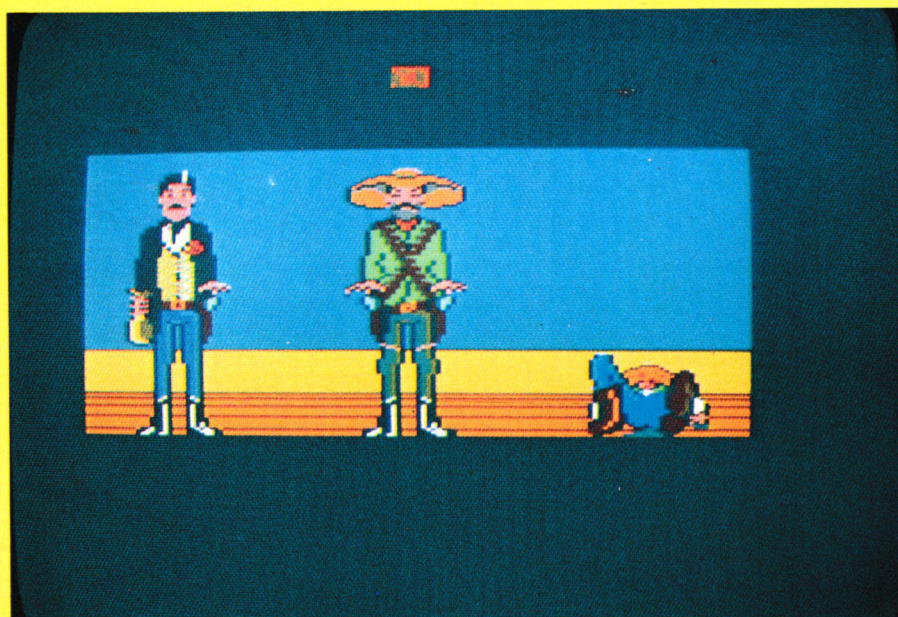


premier cas, surtout ne tirez pas ! Vous perdriez la vie... Par contre, dans le second cas, il va dans votre intérêt d'être plus rapide que votre adversaire. Lorsque vous avez rassemblé l'or sur l'en-

semble des neuf portes existantes, vous vous trouvez confronté à un duel avec trois "desperados" (il fallait y penser !). Pour sortir gagnant de cette épreuve, je vous conseille fortement d'être le roi de la gâchette !...

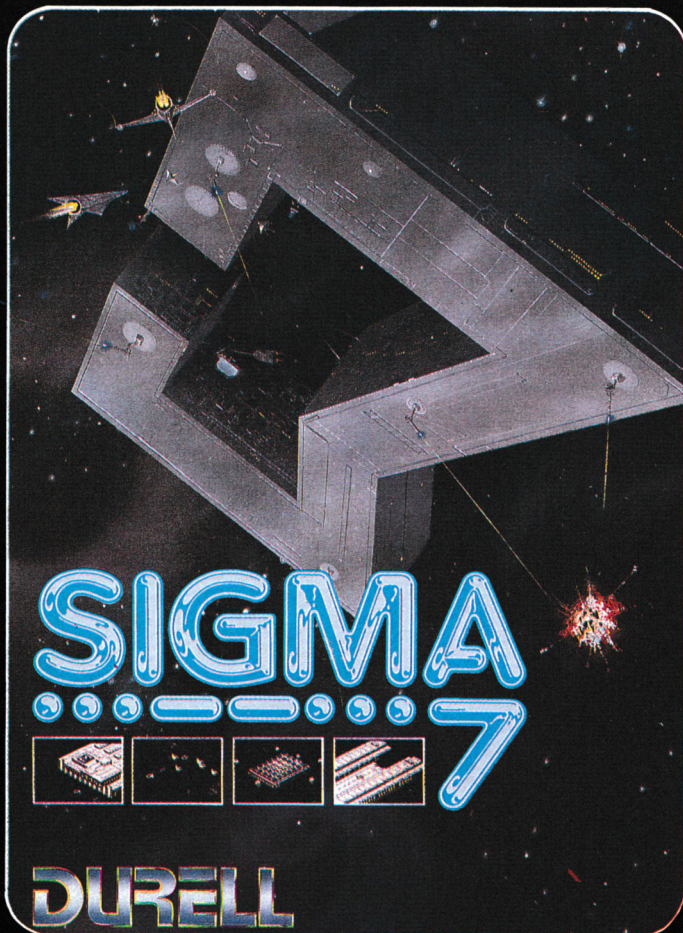
Tant que vous ne réussissez pas à abattre ces trois tueurs, vous recommencez la même phase de jeu avec une vie en moins, il faut bien le dire !... Par contre, si vous vous affirmez comme le tireur le plus rapide de l'Ouest, vous recommencez une nouvelle phase de jeu du même type mais avec un petit plus ! Et quel est ce petit plus ?... Vous n'avez plus une crapule à surveiller mais deux !... et la progression sera toujours constante jusqu'à atteindre le chiffre de cinq, ce qui devient alors franchement diabolique !... d'autant plus que les deux dernières périodes (sur neuf !) sont nocturnes et très dangereuses.

Ce jeu est recommandable à toute personne voulant dominer ses réflexes, car il ne faut pas toujours tirer. Le graphisme est correct ; quant à la musique, elle vous transporte sur votre cheval afin de faire une entrée remarquable et très certainement remarquée dans Soft City !...



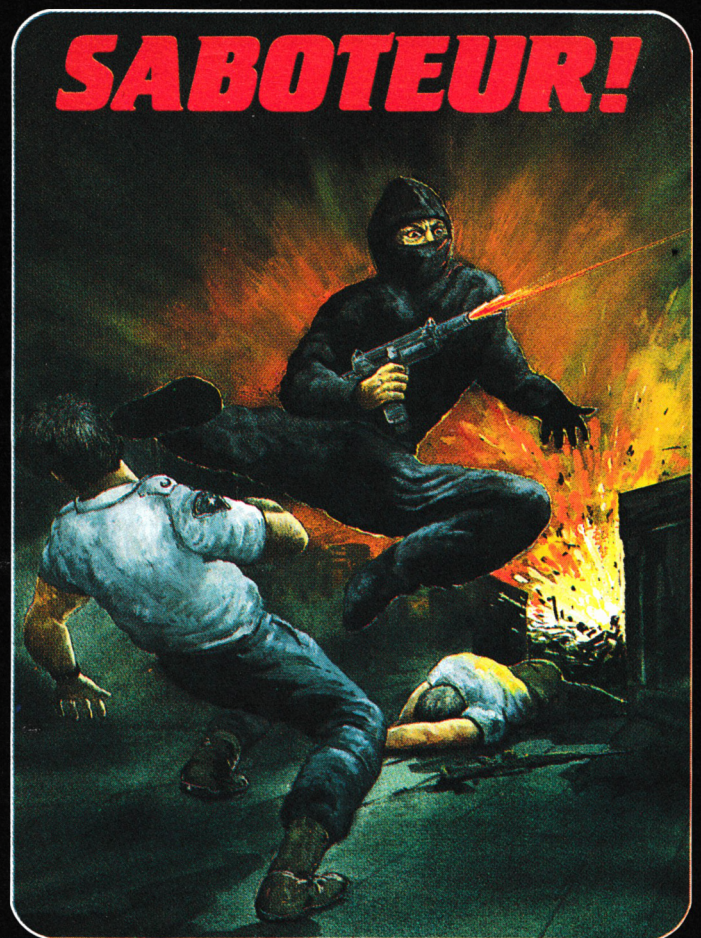
DURELL

présente



SIGMA 7 est un jeu d'arcade plein d'action comportant 7 étapes de plus en plus difficiles. Chaque étape est divisée en trois phases que vous traverserez à bord d'un chasseur spatial de station en station...
Attention aux nerfs !..

Prochainement
disponible :
Saboteur II



SABOTEUR II

Vous êtes la sœur du héros de Saboteur I, vous devez atteindre à bord d'un planeur, un building entouré de gardes, de chiens féroces et de tigres sauvages. Vous disposez d'une information secrète. Pour vous aider à remplir votre mission, vous pouvez lancer des missiles... Après quoi vous aurez toujours la possibilité de vous échapper à moto ou alors...

The logo for UBI Soft, featuring the letters "UBI" in a bold, pink, blocky font, with the word "Soft" written in a smaller, cursive font to the right.

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
FRANCE

16 (1) 43 39 23 21
Télex 262 415 F

Vente par correspondance :

Pour recevoir chez vous ces produits, veuillez libeller votre chèque à l'ordre de

UBI SOFT - 1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL CEDEX

Joindre 20 FF supplémentaires si vous désirez recevoir votre programme en recommandé.

SABOTEUR II -	AMSTRAD	Cass. 110 FF	Disquette 160 FF
SABOTEUR II -	CBM	Cass. 110 F	Disquette 160 FF
SIGMA 7 -	AMSTRAD	Cass. 110 FF	Disquette 160 FF
SIGMA 7 -	CBM	Cass. 110 FF	Disquette 160 FF

CONCOURS INFOR- MATIQUE

OUVERT A TOUS

Règlement

Article 1 : les éditions SORACOM, par l'intermédiaire de la revue AMSTAR, organisent un concours ouvert à tous les lecteurs de la revue.

Article 2 : l'auteur devra fournir un programme de jeu sur AMSTRAD. Le sujet est libre.
Le jury tiendra compte de l'innovation et de la présentation du dossier ainsi que de la compatibilité entre les CPC 464, 664 et 6128.

Article 3 : l'œuvre devra être envoyée avec une note explicative et le logiciel présenté sur cassette ou disquette afin d'être repro-

duit sur papier.

Article 4 : la date de clôture est fixée au 31 août 1987, le cachet de la poste faisant foi. Le résultat paraîtra dans le numéro d'AMSTAR de novembre 1987.

Article 5 : les réalisations retenues seront publiées dans la revue organisatrice. Le concurrent devra accompagner son envoi d'une lettre manuscrite certifiant qu'il est l'auteur de l'œuvre et qu'elle n'a pas été diffusée à aucune autre revue.

Article 6 : chaque programme devra être accompagné du questionnaire ci-dessous. Aucune photocopie ne sera acceptée.

Article 7 : chacun des auteurs des programmes retenus recevra en prix un certain nombre de logiciels répartis en fonction de la place obtenue dans la liste des gagnants. Les œuvres publiées seront également rémunérées.

Article 8 : le fait d'envoyer une œuvre pour le concours entraîne ipso facto l'adhésion au présent règlement. Le jury est souverain, et ses décisions seront sans appel.

COUPON DE PARTICIPATION AU CONCOURS INFORMATIQUE AMSTAR

LE PROGRAMME

Nom du programme :

Taille en kilo-octets :

Fonctionne sur : Nécessite :

CPC 464 imprimante

CPC 664 modem

CPC 6128 autre (précisez ci-dessous)

.....

LE PROGRAMMEUR

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville N° téléphone

Profession Age

Signature



Cher Pierre,

Tu l'a connais
c' te pub. ???

Allez, j' te file un tuyau
j'ai la liste des meilleurs
points de vente S.I.S.

Ils peuvent te trouver
tout ce qu'il ya de bien
pour ton Amstrad, et
ils sont pas chers, super
sympa et...

Ils t'aiment
... eux !!!

On s'attend là-bas
OK? A tt de suite
Hervé

50- ETABLISSEMENT MUYVET
11 rue havin
SAINT-LO
tel: 33.57 11.33

62- MICROGICIEL
Micro Informatique et Logiciels
2 pl P. Bonhomme
SAINT-OMER
tel: 21 93 67.93

64- BASE 4
11 rue Samonzet
PAU
tel: 59.83.78.78

74- SAGEST - INFORMATIQUE
18 rue Léonche Vaillat
ANNEMASSE
tel: 50 92 85 80

97- B. I. S
Bureautique - Informatique
Services
107 Rue Marins et Ary
Leblond
LE TAMPON (REUNION)
tel: 262.19.27.93.15

67- PVCE-TETI
23 rue de Zurich
STRASBOURG
tel: 88.36.68.02

SIS

Que voulez-vous,
les autres nous
aiment !!!
...Et vous ?

SAGEST-INFORMATIQUE-SOFTWARE
1^{er} distributeur Français pour AMSTRAD, à votre service.
12, rue du Chablais
74100/ANNEMASSE **50.92.44.44 +**

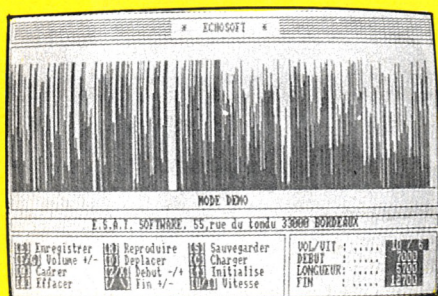
S: tu veux recevoir le nom du point
de vente S.I.S. le + proche de chez
toi, complète ce petit coupon, découpe
le et envoie le à: S.I.S.
12 rue du Chablais 74100 ANNEMASSE
Hervé

TON NOM
TON Prenom
TON ADRESSE:

CODE POSTAL VILLE
TON ORDINATEUR:

LE HIT DES LECTEURS

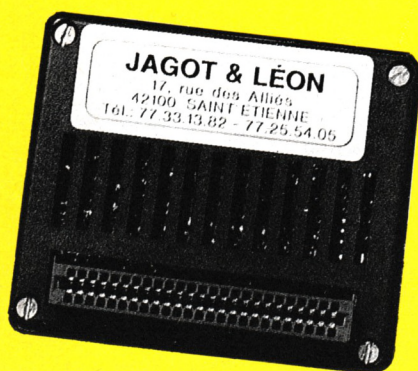
A fin de mieux connaître les logiciels "dans le vent", nous vous demandons d'établir le classement des dix meilleurs produits que vous possédez et appréciez (cinq utilitaires, cinq jeux) ainsi que des cinq interfaces que vous préférez... ensuite, vous nous l'envoyez.



Place Utilitaires	Nom	Type	Progression
1	Echosoft	Synthèse vocale	→
2	Typhon	Compilateur basic	→
3	E.M.U.	Utilitaire musique	↘
4	Print Master	Utilitaire imprimante	→
5	Tasword	Traitement de texte	↘



Place Jeux	Nom	Type	Progression
1	Les passagers du vent	Aventure	→
2	Asphalt	Arcade	→
3	Sram II	Aventure	↘
4	Le passager du temps	Aventure	→
5	Ikari warrior	Arcade	↘



Place Interfaces	Nom	Type	Progression
1	Digitaliseur d'images	Jagot et Léon	→
2	Synthétiseur vocal	TMPI	→
3	Mirage Imager Turbo	Duchet	↘
4	Scanner	Dart	↘
5	Multiface 2	Romantic Robot	→

CONSEILS

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

Nom du logiciel	Editeur
ARKANOID	Imagine
BALL BREAKER	CRL
DESPOTIK DESIGN	Ere Informatique
DRAGON'S LAIR II	Ubi Soft
K.Y.A.	Loriciels
MANHATTAN 95	Ubi Soft
PROHIBITION	Infogrames
SHORT CIRCUIT	US Gold

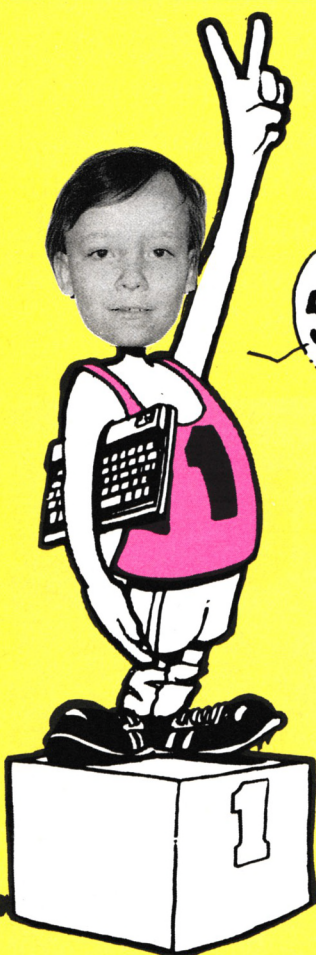
LE COIN DES AS

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

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

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

BOMB JACK	1 197 130	Emeric DEBOSSCHERE
GREEN BERET	278 340	Jean-Marie MENARD
LIGHT FORCE	124 800	Richard AZAULAY
SPINDIZZY	72 % of screens 44 % of jewels 58 % of game	Bernard GASQUARD
WINTER GAMES		Cédric MONEGER
- Bobsled	26,12	Jean-Eric DELPU
- Hot dog	10	Didier CHANTEREAU
		David CARAVIEILHES
- Speed skating	0:28,1	Sébastien BEBIN
- Sky jump	235,4	Jean-Marie MENARD
YIE AR KUNG-FU	6 284 420	Xavier RABE



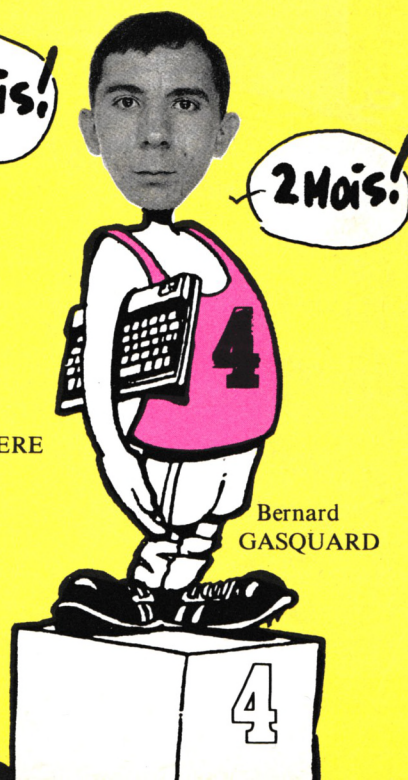
Jean-Marie MENARD



Xavier RABE



Emeric DEBOSSCHERE



Bernard GASQUARD

Vous lisez leurs noms chaque mois ; certains d'entre eux figurent au palmarès depuis plusieurs mois !...

Aujourd'hui, voici quelques photos accompagnées de la durée de vie de leurs plus hauts scores respectifs (encore imbattus à ce jour...). Réussirez-vous à les détrôner ?

BON DE COMMANDE

AMSTAR (n° 1-n° 8)

- Cassette (Franco de port) 45 F _____
 Disquette (Franco de port) 110 F _____

TOTAL GENERAL FRANCO _____

Port en sus 10 % pour envois par avion

Nom : _____ Prénom _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Date : _____ Signature : _____

Merci d'écrire en majuscules.

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM. Retournez le bulletin ou une photocopie à : Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.

LISTINGS D'AMSTAR

Il est maintenant possible de se procurer tous les listings, parus dans AMSTAR depuis le premier numéro, prêts à l'emploi sans être obligé d'attraper des crampes dans les doigts pour cause d'utilisation prolongée de votre clavier !...

En effet, nous les avons tous regroupés sur cassette ou sur disquette : vous avez ainsi 11 jeux à votre disposition (du n° 1 au n° 8 inclus). Si vous êtes intéressé, remplissez le bon de commande ci-contre mais, attention, le tirage étant limité, les commandes seront honorées dans la limite du stock disponible. (Alors, soyez les plus rapides !...).

ABONNEZ-VOUS!

CADEAU 1 POSTER AU CHOIX



Format 60x80 -
quadrichromie



Je m'abonne à AMSTAR pour 1 une durée de
1 an.
(11 numéros) 100 F

Je recevrais en cadeau un poster*
1 2

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

Signature

Ci-joint
chèque libellé à l'ordre de SORACOM.

* cocher le poster choisi

Bulletin d'abonnement à découper et à renvoyer.
à AMSTAR. Service abonnements. La Haie de Pan, 35170 BRUZ.

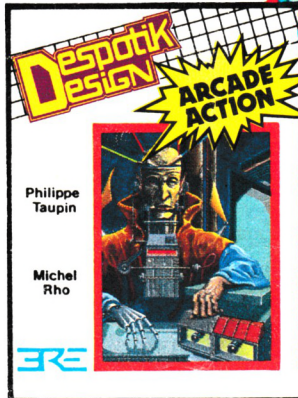
SENS ACTIONS FORTES

Despotik Design

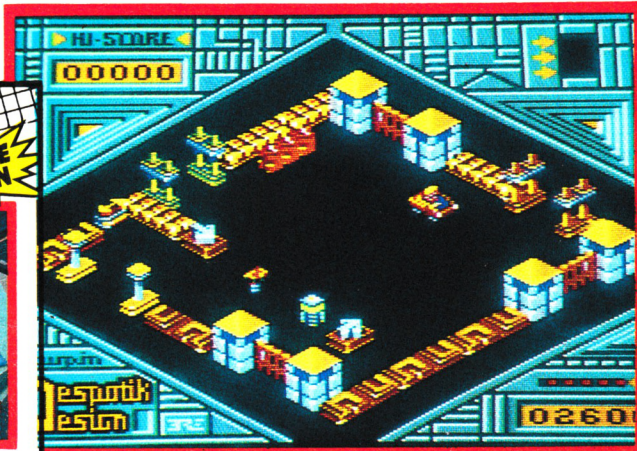
Installé au centre du monde, là où naissent les racines de la vie, un aventurier sans scrupules, entouré de ses sbires robotisés, a piraté les programmes d'élaboration des cellules vivantes. Celles-ci ne produisent plus que des êtres maléfiques, soumis aux volontés du pirate. La Terre vous a mandaté pour détruire les imposteurs et réinitialiser les programmes.

Un exceptionnel jeu d'arcade, d'aventure et de stratégie en 3D dont l'originalité, la qualité graphique et la richesse de scénario vous cloueront à votre joystick (ou votre clavier) pour de longues nuits passionnées.

**PHILIPPE TAUPIN
MICHEL RHO**



AMSTRAD CASSETTE ou DISQUETTE



stryfe

Avec STRYFE, vous allez découvrir un monde prodigieux où s'affrontent sans merci bons gnomes et méchants monstres. Vous incarnerez les premiers afin de combattre les seconds au cours d'un dangereux périple qui vous entraînera de châteaux en abbayes et de villages en places fortes. Débusquez-vous le Maître des démons qui vous harcèle ?

La qualité et la rapidité du jeu, alliées à des graphismes vraiment superbes, font de STRYFE un jeu d'arcade d'autant plus exceptionnel qu'on peut y jouer seul ou à deux !

**EMMANUEL ZERBIB
OROU MAMA**



AMSTRAD CASSETTE ou DISQUETTE

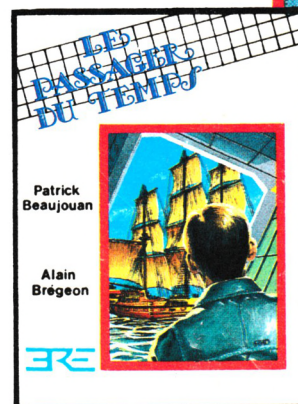


LE PASSAGER DU TEMPS

Votre oncle l'inventeur a disparu. Dans sa villa qui pullule de surprises, vous trouvez, entre autres, une machine étrange qui lance un véritable défi à votre raison. Lorsqu'enfin vous maîtrisez cet appareil, l'aventure ne fait que commencer.

Le Passager Du Temps est un jeu d'aventure d'une richesse extraordinaire. L'icônographie, superbe en elle-même, est de surcroît animée par l'humour sarcastique d'un chat hilarant qui ne vous lâche pas d'une semelle. Les 90 écrans graphiques, les puissantes facilités d'édition (ordres préprogrammés, répétition de mots) et les deux niveaux d'aide vous entraîneront passionnément au bout de l'aventure.

**PATRICK BEAUJOUAN
ALAIN BREGEON**



AMSTRAD DISQUETTE



ERE
ERE INFORMATIQUE

UNE ÈRE D'AVANCE