

AMSTAR

ISSN 0298 - 654 X

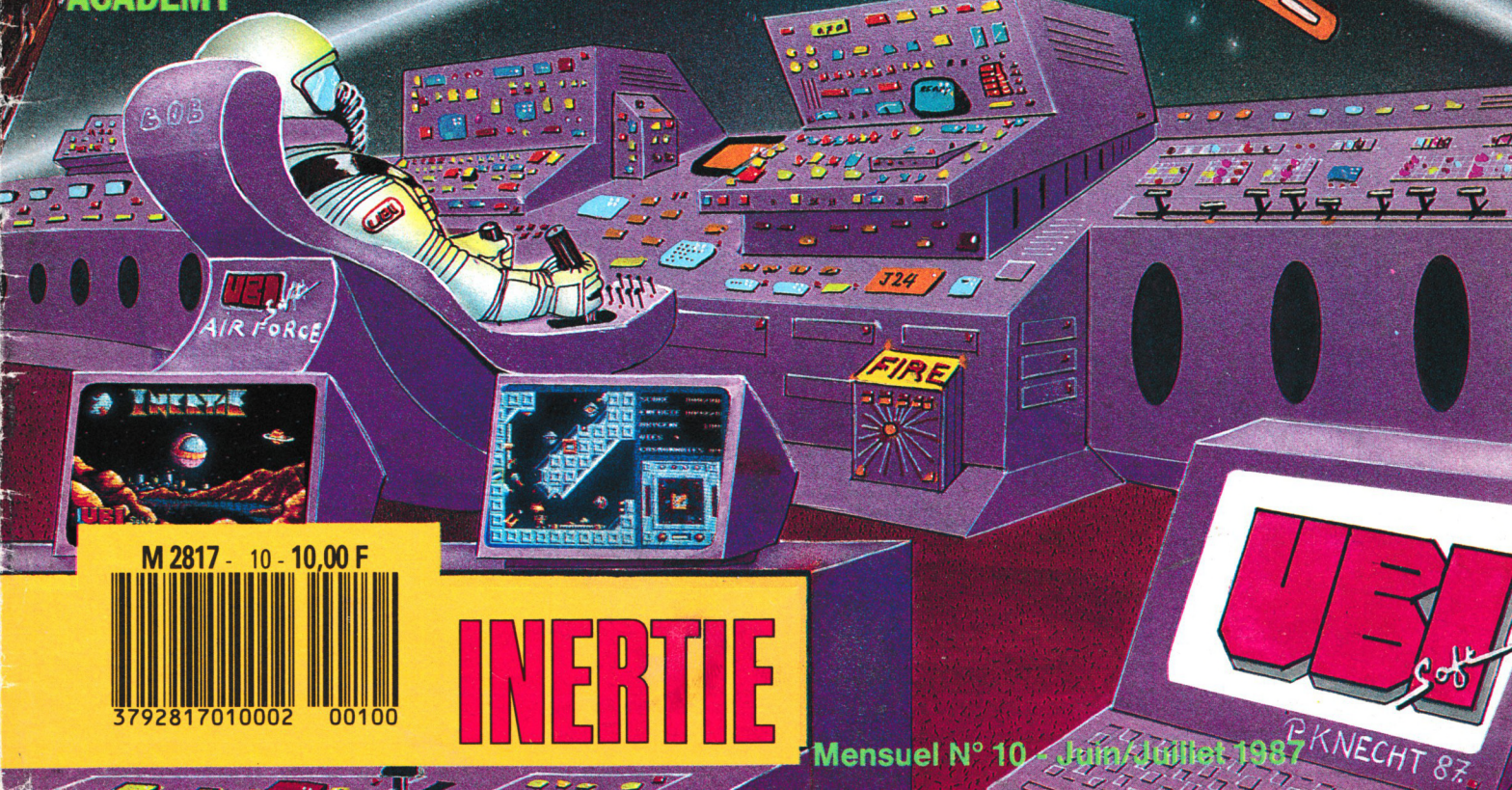
LA NUIT DES
AMSTAR D'OR

DOSSIER DU MOIS :
JEU DE ROLE



GRAND CONCOURS
EXCALIBUR ET AMSTAR :
100 LOGICIELS A GAGNER

LOGICIEL DU MOIS :
ACADEMY

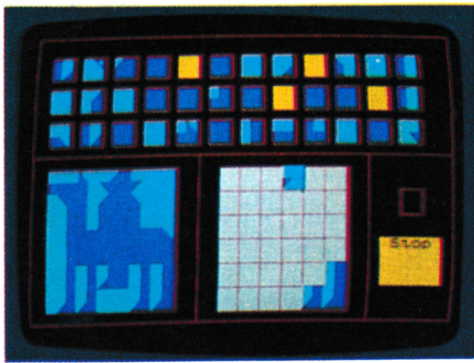


M 2817 - 10 - 10,00 F



3792817010002 00100

INERTIE

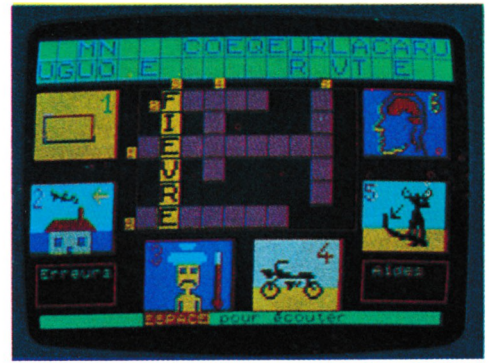


ATELIER DES PUZZLES

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

MOTS CROISES 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).

5-8 ans

Disquette : **285 F**

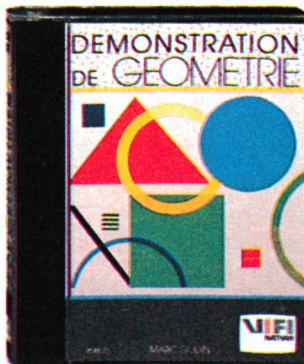
APPRENDS-MOI A ECRIRE (1 et 2)

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**

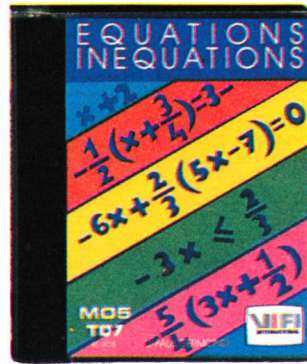
"Algèbre", "Equations/Inéquations" et "Démonstration de géométrie", 3 logiciels qui deviendront son meilleur allié dans la vie scolaire.



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.

SOMMAIRE



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
N. CHAPPE, B. RESTOUT, V. LEZOT
Dessins : FIDELTEX
Impression : LA HAYE MUREAUX
Photogravure : Bretagne Photogravure
Maquette
Jean-Luc AULNETTE - Patricia MANGIN
Service Rasseoir 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 N° 23571
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.
AMSTRAD est une marque déposée.
AMSTAR est une revue mensuelle totalement indépendante d'AMSTRAD GB et d'AMSTRAD FRANCE.



A	Actualité	_____	page	8
L	Le dossier du mois	_____	page	12
C	Concours AMSTAR - EXCALIBUR	_____	page	18
L	Le logiciel du mois	_____	page	20
C	Chiche on programme	_____	page	24
P	Plan : Miami Vice	_____	page	32
L	Listing : Anti-erreurs	_____	page	38
L	Listing : Pièges	_____	page	44
L	Le coin des affaires	_____	page	58
L	Le hit des lecteurs	_____	page	60
L	Le coin des As	_____	page	61
B	Bulletin d'abonnement	_____	page	62

Dernière minute :

Oxphar, le mariage du théâtre et de la micro-informatique. Le 2 juillet 1987, à la maison de la culture du Havre, aura lieu une expérience exceptionnelle à ce jour : la représentation d'Oxphar, spectacle fantastique et audiovisuel. Initiative commune à la Compagnie de la Maniche et à Ere Informatique, Oxphar associe le spectacle vivant et le jeu d'ordinateur. Avant la pièce, le public pourra se familiariser avec les thèmes et les personnages de la pièce grâce au jeu vidéo. Si votre emploi du temps vous mène au Havre ce 2 juillet, ne ratez pas ce rendez-vous !

EDITORIAL

Ce mois-ci, vous allez être obligés de reconnaître que vous êtes vraiment super gâtés !... En effet, pour répondre à vos demandes très nombreuses, nous avons fait un dossier sur les jeux de rôle et d'aventure (enfin! direz-vous...). Par ailleurs, beaucoup d'entre vous se désolent de ne pouvoir joindre à l'envoi de leurs records de belles photos d'écrans. Vous allez pouvoir résoudre ce problème grâce à nos conseils. Et pour terminer, vous avez à nouveau l'occasion de gagner un logiciel de jeu grâce au concours Excalibur-Amstar...

La Rédaction

LA 1^{ère} NUIT DES

Amstar d'OR

LES AMSTAR D'OR EN SEPTEMBRE

Cruel dilemme que le nôtre.

Au moment de boucler ce numéro, nous devons diffuser la date de la remise des Amstar d'or dans la seconde quinzaine de juin.

Les prix devaient être distribués par un Ministre.

Les événements récents font que de nombreux rendez-vous sont annulés.

L'incertitude est de ce fait trop grande.

La Direction préfère renvoyer à septembre la remise des Amstar d'or.

Là, au moins, l'incertitude aura disparue, le remaniement ministériel sera effectué.

Amis lecteurs, il y aura aussi un Amstar en août.

S. FAUREZ.

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	37	75
1942	37	75
3 D BOXING	19	39
3 D FIGHT	22	45
▽ 3 D GRAND PRIX	19	39
3 D HUNTED EDGE	15	35
ACE	44	89
ACE OF ACES	47	95
ACROJET	44	89
ACTIVATOR	34	69
▽ ALIEN 2	34	69
ALIEN 8	15	35
ALIEN BREAK IN	15	30
▽ ALIEN HIGHWAY	27	55
AMELIE MINUIT	29	59
▽ AMERICA'S CUP	39	79
AMSTRAD ACADEMY	47	95
ANDROID 2	22	45
ANNALS OF ROME	57	115
▽ ANTRIAD	39	79
ARKANOID	44	89
ARMY MOVE	44	89
ASPHALT	62	125
▽ ASTERIX	37	75
ATHAWALPA	67	135
AU REVOIR MONTHY	47	95
▽ AVENGER	32	65
BACTRON	34	69
▽ BAD MAX	29	59
BALL BREAKER	49	99
BALLE DE MATCH	34	69
BAT. D'ANGLETERRE	44	85
BATTLE BEYOND STARS	22	45
BIGGLES	32	65
BIG 4	47	95
▽ BILLY LA BANLIEUE	32	65
BLADE RUNNER	24	49
BLAGGER	39	79
BOMB JACK	27	55
BOMB JACK 2	44	89
BOULDERDASH 3	39	79
BOUNDER	37	75
BREAKTHRU	34	69
▽ BRUCE LEE	15	35
CAMELOT WARRIORS	47	95
CAULDRON 2	24	49
CHILLER	15	35
CITY SLICKER	39	79
COBRA	44	89
CODENAME MAT 2	24	49
COMBAT LINX	22	45
COMMANDO	24	49
COMPUTER HITS 10	49	99
CONFUZION	33	75
CRAFTON ET KUNK	47	95
CRYSTAL CASTLE	47	95
CRYSTANN	82	165
DAMBUSTER	25	55
DAMES 3 D CHAMPION	57	115
DAN DARE	44	89
DANDY	42	85
DARK STAR	22	45
DEACTIVATOR	34	69
DEATHVILLE	44	89
DEEP STRIKE	39	79
● DESPOTIK DESIGN	62	125
● DOG FIGHT	49	99
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	39	79
ELECTRIC WONDERLAND	34	69
▽ ELEVATOR ACTION	34	69
▽ ELITE	42	85
● DESPOTIK DESIGN	62	125
● DOG FIGHT	49	99
● ENIGME A OXFORD	79	159
▽ EQUINOXE	24	69
▽ EREBUS	54	109
EXPLODING FIST	15	35
EXPLORER	34	69
● EXPRESS RIDER	47	95
FAIRLIGHT	37	75
FIGHTER PILOT	15	30
▽ FIGHTING WARRIOR	19	39
▽ FIRE LORD	37	75
● FLASH	64	129
FLIGHT PAT 737	22	45
FORMULA ONE SIMULATO	15	35
FRANCE GEO	49	99
▽ FUTURE KNIGHT	39	79
GALACHIP	29	59
▽ GALVAN	24	49
▽ GAUNTLET	37	75
● GHOST'N GOBLINS	29	59
▽ GHOSTBUSTERS	15	35
GLADIATOR	44	89
GLIDER RIDER	32	65
● GOLD HITS 2	54	109
GOLIATH	42	85
▽ GOONIES	37	75
GRAND PRIX 500 CC	49	99
▽ GRAPHIQUE CITY	37	75
▽ GREEN BERET	22	45
● GREYFIELD	49	99
HACKER	24	49
HACKER 2	44	89
HANSE	74	149
HARBALL	44	89
▽ HIGHLANDER	24	49
HIJACK	37	75
HIT PACK 2	47	95
HOWARD THE DUCK	44	89
HUNTER KILLER	15	35
● HYDROFOOL	47	95
HYPERSPORTS	27	55
IKARI WARRIORS	34	69
IMPOSSABALL	42	85
INFILTRATOR	42	85
INTERNATIONAL KARATE	42	85
INTO OBVILON	15	35
JAIL BREAK	39	79
JEUX SANS FRONTIERES	24	49
JUMP JET	19	39
KAT TRAP	44	89
● KILLER KING	49	99
● KINEKIT	44	89
KNIGHT GAMES	37	75
KNIGHT LORE	22	45
▽ KNIGHT RIDER	22	45
KONAMI COIN OP HITS	34	69
▽ KONAMI'S GOLF	37	75
KUNG FU MASTER	24	49
KWAH	42	85
L'AFFAIRE SYDNEY	62	125
L'AIGLE D'OR	47	95
L'HERITAGE	49	99
LE GESTE D'ARTILLAC	67	115
LE SCEPTRE D'ANUBIS	67	135
LEADER BOARD	44	89
LES DENTS DE SA MERE	32	65
▽ LES LAUREATS	44	89
● LEVIATHAN	47	95
LIGHT FORCE	32	65
LOGIST PACK	39	79
LORD OF THE RING	37	75
M'ENFIN	67	135
MAD DOG	69	139
● MAGMAX	44	89
MANANTHAN 95	62	125
MANIC MINER	22	45
▽ MARACAIBO	32	65
MARBLE MADNESS	54	109
MARTIANOIDS	47	95
MASTER OF THE LAMPS	22	45
MERCENAIRE	37	75
MERCENARY	44	89
MERMAID MADNESS	29	59
METRO 2018	39	79
● METROCROSS	47	95
▽ MGT	47	95
MIAMI VICE	34	69
MICROPPOL HITS	47	95
MICROSAPIENS	27	55
▽ MICROSCRABBLE	37	75
▽ MILLE BORNE	24	49
▽ MINDSHADOW	13	39
MISSION 2	39	79
MISSION OMEGA	42	85
MLM 3 D	47	95

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.

NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR ●
PRIX EN BAISSÉ SIGNALÉS PAR ▽

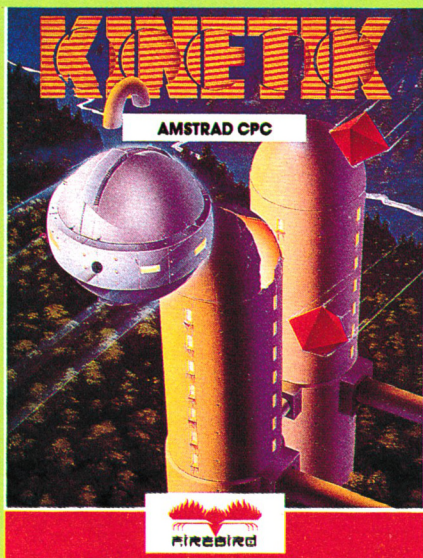
TITRES POUR AMSTRAD CPC

MONOPOLIC	37	75
MONTHY ON THE RUN	37	75
MOVIE	29	59
MR FREEZE	22	45
NEMESIS	44	89
▽ NEVER ENDING STORY	32	65
NEXUS	37	75
▽ NIGHT GUNNER	24	49
NIGHTSHADE	19	39
▽ NOW GAMES 3	27	55
NOW GAMES 4	49	99
OLYMPE	59	119
▽ ONE	39	79
PACIFIC	27	55
PACK ELITE	32	65
PACMAN	47	95
POSEIDON	27	55
PRODIGY	39	79
PYJARAMA	22	45
▽ PYRAMIDE D'ATLANTIS	42	85
QUESTOR	42	85
● RAID SCORPION	47	95
RAID SUR TENERE	29	85
RASPUTIN	37	75
REBELS PLANET	42	85
▽ RED ARROWS	24	49
REDHAWK	24	49
● RELIEF ACTION	74	149
REVOLUTION	34	69
ROBBOT	49	99
ROCK'N WRESTLE	32	65
ROCKET BALL	37	75
▽ RODEO	39	79
ROLAND IN TIME	15	30
ROOM 10	34	69
SABOTEUR	29	59
SABOTEUR 2	47	95
SAI COMBAT	32	65
SAILING	44	89
SAMANTHA FOX STRIP	42	85
▽ SAPIENS	24	49
● SARACEN	44	89
SCALEXTRIC	49	99
SCOOBYDOO	34	69
▽ SECRET DU TOMBEAU	44	89
SENTINEL	47	95
SHAOLIN ROAD	47	95
SHOCKWAY RIDER	44	89
SHOGUN	32	65
SHORT CIRCUIT	44	89
▽ SKYFOX	19	39
SOLD A MILLION 2	37	75
SOLD A MILLION 3	37	75
SPACE HARRIER	29	59
SPACE SHUTTLE	39	79
SPECIAL OPERATIONS	32	65
SPELBOUND	15	35
SPINDIZZY	39	79
● SPY VS SPY 2	49	99
STAIRWAY TO HELL	23	45
STAR BOY	22	45
STAR GLIDER	59	119
▽ STAR STRIKE 2	39	79
STARION	22	65
STARQUAKE	47	105
STRATEGY	34	69
STREAT HAWK	42	85
STRIKE FORCE HARRIER	37	75
● STRYFE	67	135
SUB	39	79
SUPER CYCLE	49	95
● SUPER HITS	54	109
SUPPERPIPELINE 2	15	35
SWORD AND SORCERY	57	115
TAI BOXING	34	69
TARZAN	37	75
▽ TAU CETI	24	49
TEMPEST	44	89
▽ TENNIS 3 D	39	79
TENSION	54	109
TENTH FRAME	52	105
TERROR OF THE DEEP	49	99
THANATOS	44	89
THE GREAT ESCAPE	47	95
THINK	44	89
THOMAHAWK	44	89
▽ TOAD RUNNER	39	79
TOBROUCK	44	89
▽ TOP GUN	37	75
TORNADO LOW LEWEL	29	59
TRAILBLAZER	37	75
TRANSAT ONE	44	89
▽ TRIVIAL PURSUIT	54	109
TROLLIE WALLY	22	45
TT RACER	34	69
TURBO ESPRIT	27	55
UCHIMATA	49	99
VIRGIN ATLANTIC	49	99
VOTEZ POUR MOI	42	85
● WARLOCK	47	95
WARLORD	44	99
WARRIOR	37	75
WAY OF THE TIGER	32	65
WERNER	49	99
WHO DARES WIN 2	29	59
WINTER SPORT	32	65
▽ WORLD CUP	19	39
● WORLD GAMES	52	105
XARO	49	99
XENO	44	89
XEVIOUS	42	85
▽ YIE AR KUNG FU 2	37	75
ZAXX	39	79
ZODIS	39	79
ZORRO	22	45

DISQUES

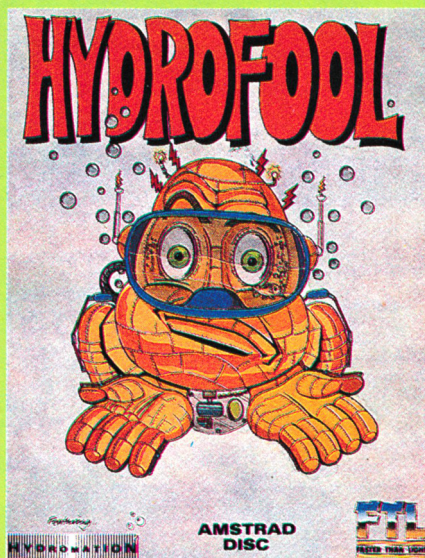
▽ 1001 BC	59	119
1942	57	115
3 D GRAND PRIX	44	89
▽ ACE OF ACES	49	99
ACTIVATOR	57	115
ALIEN 2	69	139
ALIEN HIGHWAY	57	115
AMERICA'S CUP	62	125
ANTRIAD	54	69
ARKANOID	72	145
ARMY MOVE	72	145
ASPHALT	82	165
ATHLETE	77	155
ATLANTIS	67	135
ATTENTAT	47	95
AU REVOIR MONTHY	72	145
▽ AVENGER	54	109
BALL BREAKER	72	145
BARRY MAC GUIGAN	52	105
BAT. D'ANGLETERRE	67	135
BATMAN	52	105
BIG 4	67	135
BIG BAND	102	205
BILLY LA BANLIEUE	67	135
BLUE WAR	79	159
BOB WINNER	89	179
BOMB JACK 2	67	135
BOUNDER	59	119
BREAKTHRU	57	115
BRIDGE PLAYER 3	74	149
BRUCE LEE	22	45
CAMELOT WARRIOR	77	155
CAULDRON 2	52	105
▽ CINE CLAP	62	125
CITY SLICKER	67	135
COBRA	69	139
CODENAME MAT 2	34	69
COMPUTER HITS 6	77	155
CRYSTAL BLEU	107	215
CRYSTAL CASTLES	72	145
DAKAR MOTO	89	179
DAN DARE	59	119
DANDY	69	139
DEACTIVATOR	67	135
DEATHVILLE	69	139
DEEP STRIKE	67	135
▽ DESERT FOX	37	75
● DESPOTIK DESIGN	92	185
▽ DISK MASTERTRONIC 1	29	59
▽ DISK MASTERTRONIC 2	29	59
▽ DISK MASTERTRONIC 3	29	59
● DOG FIGHT	72	145
DONKEY KONG	62	125
DRAGON'S LAIR	47	95
EAGLE NEST	72	145
EDEN BLUES	49	99

PROCHAINEMENT DANS AMSTAR :



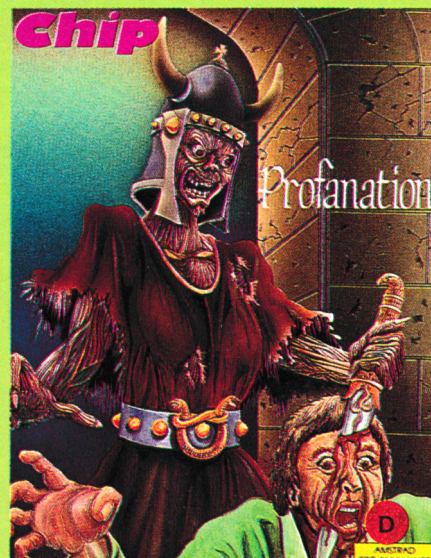
FIREBIRD

KINETIK : un jeu très étrange qui se déroule dans un monde non moins étrange : les lois de la pesanteur y sont abolies et vous allez rebondir de nombreuses fois avant d'arriver à maîtriser le déplacement de votre sphéroïde. C'est une condition nécessaire pour échapper aux nombreux ennemis énergivores qui jonchent votre chemin.



FTL

HYDROFOOL : un plongeur courageux est chargé de nettoyer le DEATHBOWL, un gigantesque aquarium planétaire. Pour cela, il faut retirer quatre bouchons qui, une fois enlevés, videront complètement l'énorme bocal. Un jeu aquatique qui nécessite des palmes, un masque, des bouteilles d'oxygène et un joystick.



CHIP

PROFANATION : enfer et putréfaction, un jeu venu des profondeurs déroule ses labyrinthes sur nos écrans. Pourquoi êtes-vous ainsi parti à l'aventure dans ce château maudit ? Mais pardi, pour retrouver les portes du paradis infernal ! Vous n'avez qu'un fusil pour vous protéger des hordes sataniques, alors bon courage !



US-GOLD

METROCROSS : vous pensez avoir des réflexes rapides ? Essayez donc METROCROSS, vous changerez peut-être d'avis. 24 parcours de course à pied truffés de pièges : des haies, des skateboard, des tremplins se chargeront de mettre vos nerfs et votre joystick à rude épreuve. Serez-vous le seul, parmi des millions, capable de réfléchir en micro-secondes ?



IMAGINE

ARMY MOVES : la guerre-éclair est une fois de plus le thème d'un logiciel de jeu. Avec ARMY-MOVES, vous allez être successivement aux commandes d'une jeep, d'un hélicoptère, puis de vous-même. Votre mission : vous infiltrer au cœur des lignes ennemies et vous emparer de dossiers ultra-secrets. De l'action en perspective...



GREMLIN GRAPHICS

"THING" BOUNCES BACK : la "chose" dont il est question dans le titre est un petit personnage bondissant. Celui-ci doit arrêter le lutin malveillant dans ses mauvaises actions : un ordinateur est chargé de construire des jouets maléfiques. A vous de l'en empêcher en rassemblant le disque, la cassette, le listing et la puce adéquats.

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
LES EXCLUSIFS N° 1
+ LEADERBOARD
+ TAI PAN **120 F**
+ XEVIUS + TOP GUN
ENSEMBLE LES LAUREATS NF
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2 **125 F**
+ GREEN BERET
HIT PACK 2 + 1942
+ SCOOBY DOO **95 F**
+ ANTRIAD **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' 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 **95 F**
+ PING PONG
+ 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 WOLF + JET SET WILLY

* 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.

AMSTRAD CASSETTES

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

NOUVEAUTES!

BARBARIAN NF 95 F
BEST OF 3D NF 95 F
BLACK MAGIC NF 95 F
BUBBLER NF 95 F
FIST 2NF 95 F
FLASH NF 139 F
GUNSLINGERNF 95 F
KILLED UNTIL DEAD NF 95 F
KYA NF 139 F
LES PASSAGERS du vent 2NF 285 F
LEVIATHANNF 95 F
MANHATTANNF 125 F
MARIO BROTHERSNF 89 F
MASTERS OF UNIVERSENF 95 F
METRO CROSSNF 95 F
MUTANTSNF 89 F
NINJA NF 95 F
PAPER BOYNF 89 F
PSI15 TRADING CPYNF 95 F
QUARTET NF 95 F
RANA RAMANF 89 F
RELIEF ACTION NF 155 F
ROAD RUNNER NF 95 F
SAIGONNF 95 F
SAMOURAI TRILOGYNF 89 F
SHAOLIN' ROADNF 99 F
SARACENNF 89 F
SLAP FLIGHTNF 89 F
STAR RAIDERNF 95 F
SUPER SOCCERNF 89 F
TAI PANNF 89 F
TEMPLIERS D'ORVENNF 169 F
THE SENTINELNF 89 F
TRIVIAL PURSUITNF 175 F
WONDERBOY NF 95 F

PROMO 45 F

FRANKIE GOES TO HWD
JEUX SANS FRONTIERES
WORLD CUP 86
BOUTY BOBNF
BRUCE LEENF
KNIGHT LORENF
NIGHT SHADENF
RAIDNF

HIT PARADE

ACE OF ACESNF 89 F
ARMY MOVES NF 89 F
AU REVOIR MONTY NF 98 F
ARKANOIDNF 89 F
ASPHALTNF 115 F
BOMB JACK 2NF 89 F
3D GRAND PRIXNF 89 F
BREAKTHRUNF 89 F
COBRANF 85 F
CRYSTAL CASTLENF 95 F
DONKEY KONGNF 89 F
ENDURO NF 95 F
EXPRESS RAIDERNF 95 F
FUTURE KNIGHTNF 95 F
HMS COBRANF 259 F
GAUNTLETNF 95 F
HEAD OVER HEALS NF 89 F
IKARI WARRIORNF 85 F
INFILTRATORNF 95 F
KRAKOUT NF 89 F
LEADERBOARD (GOLF)NF 89 F
MARTIANOIDSNF 95 F
MEURTRES EN SERIESNF 259 F

HIT PARADE

MONOPOLY FR 175 F
NEMESIS NF 89 F
SABOTEUR NF 95 F
SAPIENSNF 125 F
SCALEXTRICNF 119 F
SIGMA NF 95 F
SHORT CIRCUITNF 89 F
SCRABBLE FRNF 175 F
SILENT SERVICENF 89 F
SUPER CYCLENF 89 F
SPACE HARRIERNF 89 F
TENTH FRAMENF 89 F
TERRA CRESTANF 85 F
TOP GUNNF 85 F
TT RACERNF 89 F
UCHI MATA JUDONF 89 F
ZOX 2099NF 125 F
WINTER GAMESNF 95 F
WORLD GAMES NF 95 F
XEVIUSNF 89 F
YE AR KUNG FU 2NF 89 F

ACROJETNF 89 F
AMERICA'S CUPNF 89 F
ATHLETESNF 135 F
AVENGERNF 95 F
Aventures JACK BURTON NF 95 F
AFFAIRE SYDNEYNF 145 F
ASTERIXNF 95 F
BACTRONNF 125 F
BATAILLE d'AngleterreNF 110 F
BATAILLE pour MidwayNF 110 F
BAT MANNF 85 F
BIGGLESNF 95 F
BIG FOUR NF 115 F
BILLY LA BANLIEUE NF 125 F
DESPOTIK DESIGN NF 120 F

DRAGON'S LAIR 2 NF 89 F
CAULDRONNF 79 F
CONTAMINATIONNF 110 F
CRAFTON ET XUNK NF 110 F
DANDYNF 95 F
DEEPER DUNGEONSNF 95 F
DESERT FOXNF 89 F
ELECTRAGLIDENF 89 F
ELEVATOR ACTION NF 89 F
GALVANNF 85 F
GESTE D'ARTILLACNF 245 F
GRAND PRIX 500 CC NF 139 F
GHOST N GOBBELINS NF 85 F
HIGHLANDERNF 85 F
IMPOSSIBLE MISSION NF 89 F
INTERNATL KARATENF 95 F
IMPOSSABALL NF 89 F
JAIBREAKNF 85 F
KNIGHT GAMESNF 85 F
KNIGHT RIDERNF 85 F
KONAMI'S GOLFNF 89 F
KUNG FU MASTERNF 89 F
Les Pyramides d'Atlantis NF 139 F
LEGEND OF KAGE NF 85 F
LIGHT FORCENF 89 F
MACADAM BUMPERNF 120 F
MARACAIBONF 125 F
M'ENFIN NF 135 F
1001 BC NF 120 F
MGTN F 129 F
MIAMI VICENF 85 F
MISSION ELEVATORNF 89 F
MOVIE NF 89 F
NEXUSNF 95 F
PACIFICNF 110 F
SIREET HAWKNF 85 F
SKYFOXNF 95 F
STRYFE NF 135 F
STRIKE FORCE HARRIERNF 95 F
TARZANNF 89 F
THAI BOXINGNF 85 F
THE GREAT ESCAPENF 89 F
THE GOONIES NF 99 F
THANATOSNF 89 F
THEATRE EUROPENF 110 F
THE WAY OF THE TIGERNF 95 F
TOBROUCKNF 119 F
TOMAHAWKNF 95 F
ZORRONF 95 F
V! NF 89 F

SUPER! LA MANETTE US GOLD

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

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

125 F



Promotion: MANETTE SPEED KING 145F

EN JUIN FRAIS DE
PORT GRATUITS
POUR TOUTE
COMMANDE MINTEL

LES MICROMANES CÂBLÉS
savent TOUT I grâce au premier
service Mintel MICROMANIA

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

BOUTIQUES MICROMANIA

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

64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin
HOLLYWOOD STAR
9, Bd Joseph Garnier
06000 NICE

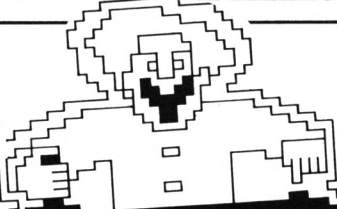
LE CLUB DES FANAS DE LA MICRO

- 1 LES INFOS
- 2 LES LOGICIELS
- 3 MICRO MANAGER
- 4 GAGNEZ DES JEUX

FAITES VOTRE CHOIX + ENVOI

**SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES
VIERGES : 99 F**

AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512



MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

INCROYABLE !

- LES EXCLUSIFS N° 1**
+ LEADERBOARD
+ TAI PAN **160 F**
+ XEVIUS + TOP GUN
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
ALBUM 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

PROMO 75 F

BRUCE LEE
HYPERSPORT
MOVIE
WORLD CUP 86

NOUVEAUTES I*

- BARBARIAN NF 135 F
BEST OF 3D NF 145 F
BIG BAND NF 195 F
BLACK MAGIC NF 145 F
BUBBLER NF 145 F
FIST 2NF 145 F
FLASH NF 195 F
GUNSLINGERNF 145 F
KILLED UNTIL DEAD NF 145 F
KYA NF 195 F
LE PASSAGER DU TEMPSNF 195 F
LE PACTE NF 199 F
LES PASSAGERS du ventNF 285 F
LEVIATHANNF 145 F
MARIO BROTHERSNF 145 F
MASTERS OF UNIVERSENF 145 F
METRO CROSSNF 145 F
MUTANTSNF 145 F
NINJA NF 145 F
PAPER BOYNF 135 F
PROHIBITION NF 195 F
QUARTET NF 145 F
RANA RAMANF 145 F
RELIEF ACTION NF 195 F
ROAD RUNNER NF 145 F
SAIGONNF 145 F
SAMOURAI TRILOGYNF 145 F
SARACENNF 145 F
SHAOLIN'S ROADNF 165 F
STAR RAIDER 2NF 145 F
SUPER SOCCERNF 145 F
TAI PANNF 145 F
TEMPLE OF TERRORNF 135 F
THE SENTINELNF 145 F
TOBROUCKNF 169 F
TRIVIAL PURSUITNF 229 F
WONDERBOY NF 145 F

HIT PARADE

- ACE OF AGESNF 145 F
ARCHONOIDNF 145 F
ARMY MOVES NF 145 F
ASPHALTNF 165 F
AU REVOIR MONTY NF 145 F
BOB WINNERNF 169 F
BOMB JACK 2NF 139 F
3D GRAND PRIX 140 F
BREAKTHRU NF 139 F
COBRANF 139 F
CRYSTAL CASTLENF 145 F
DEEPER DUNGEONS NF 145 F
ENDURO RACER NF 145 F
EXPRESS RAIDERNF 145 F
FER ET FLAMMENE 249 F
FUTURE KNIGHTNF 145 F
GAUNTLETNF 145 F
GRAND PRIX 500 CCNF 169 F
HEAD OVER HEALS NF 145 F
HMS COBRANF 299 F
IKARI WARRIORNF 139 F
INFILTRATORNF 139 F
KNIGHT RIDERNF 135 F
KONAMI'S GOLFN 135 F

HIT PARADE

- KRAKOUT NF 145 F
LEADER BOARD NF 139 F
LIGHT FORCENF 139 F
MANHATTAN 95NF 149 F
MARTIANOIDS NF 145 F
MIAMI VICENF 139 F
MEURTRES EN SERIESNF 299 F
MONOPOLY FRNF 245 F
NEMESIS NF 145 F
SAPIENSNF 169 F
SCALEXTRIC NF 245 F
SCRAM 2NF 165 F
SCRABBLE FRNF 220 F
SCRAMNF 165 F
SHORT CIRCUITNF 145 F
SIGMA 7 NF 145 F
SILENT SERVICENF 139 F
SUPER CYCLENF 139 F
SPACE HARRIERNF 139 F
TEMPLIERS D'ORVENNF 199 F
TENTH FRAMENF 145 F
THE GREAT ESCAPENF 145 F
TOP GUNNF 139 F
TOP SECRETNF 220 F
TRAILBLAZERNF 139 F
TT RACERSNF 145 F
UCHI MATA JUDONF 135 F
WINTER GAMESNF 145 F
WORLD GAMES NF 145 F
XEVIUSNF 139 F
YE AR KUNG FU 1NF 139 F
ZOMBENF 165 F
ZOX 2099 NF 175 F

- 1001 BC NF 165 F
ACROJET NF 145 F
ACE OF ACES NF 145 F
ANTIRIAD NF 129 F
AFFAIRE SYDNEYNF 195 F
ASTERIXNF 149 F
ATHLETES NF 175 F
AVENGER NF 145 F
BACTRON NF 169 F
BATAILLE d'AngleterreNF 195 F
BATAILLE pour MidwayNF 195 F
BAT MANNF 130 F
BILLY LA BANLIEUE NF 179 F
CAULDRON 2 NF 130 F
CRAFTON ET XUNK NF 165 F
CONTAMINATIONNF 190 F
DEMAIN HOLOCAUSTENF 245 F
DESPOTIK DESIGN NF 175 F
DRAGON' LAIR 2NF 145 F
GHOST N GOBBELINS NF 139 F
HARRY ET HARRYNF 169 F
IMPOSSIBLE MISSIONNF 145 F
IMPOSSABALL NF 145 F

- JAIBREAKNF 145 F
Les Pyramides de l'Atlantis NF 169 F
LES PASSAGERS du VENTNF 295 F
MACADAM BUMPERNF 175 F
MARACAIBONF 169 F
MASQUE NF 179 F
M'ENFIN NF 179 F
NEXUSNF 145 F
PACIFIC NFNF 139 F
REVOLUTION NF 139 F
SCOTT WINDER NF 225 F
SKYFOXNF 145 F
STIKE FORCE HARRIERNF 129 F
STRYFE NF 195 F
TARZANNF 145 F
THAI BOXINGNF 129 F
THEATRE EUROPENF 185 F
THE WAY OF THE TIGERNF 120 F
TOMAHAWKNF 145 F

NOUVEAU PC 1512

PC HITS

- + TOP GUN
+ THE GREAT ESCAPE **245 F**
+ THE DAMBUSTERS
+ STRIP POKER
ALTERNATE REALITYNF 195 F
BOB WINNERNF 220 F
BRUCE LEE NF 195 F
DESTROYERNF 245 F
ECHECS 3DNF 195 F
F15 STRIKE EAGLENF 195 F
GAUNTLETNF 195 F
GRAND PRIX 500 CCNF 195 F
HACKERNF 195 F
HISTOIRE D'ORNF 235 F
INFILTRATORNF 195 F
LES PASSAGERS du vent NF 285 F
MASTERS OF UNIVERSENF 195 F
MGTNF 195 F
MOVIE MONSTERNF 245 F
PCA MAN + DIG DUG
+ MR DONF 195 F
PSI 5 TRADING companyNF 195 F
SCRABBLE NF 245 F
SHANGAINEF 195 F
SILENT SERVICENF 225 F
SOLO FLIGHTNF 195 F
STRIP POKERNF 195 F
SUBBATTLE Simulator NF 225 F
SUPER TENNISNF 195 F
SUMMER GAMES 1NF 195 F
SWORLD SAMOURAINF 195 F
TAI PAN NF 145 F
THE DAMBUSTERSNF 195 F
TOP SECRET NF 229 F
ULTIMA 3NF 195 F
WINTER GAMESNF 195 F
WORLD GAMESNF 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

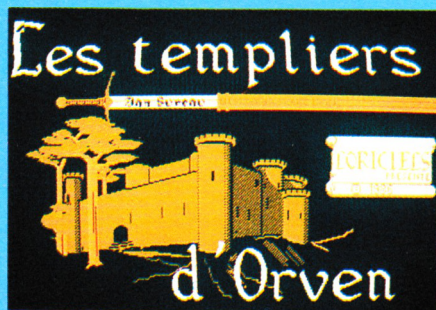
NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue _____
Date d'expiration ____/____ Signature _____

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

Envoyez votre ordinateur de jeux : ATARI 800 AMSTRAD T07/70 T08 M05 M06 MSX C64 PC 1512 ATARIST Numéro de membre _____

T H E M E

LES
TEMPLIERS
D'ORVEN

Jeu de role

Avec ce logiciel, vous pénétrez dans le pur jeu de rôle par excellence, ce qui va nous permettre de présenter aux non-initiés ce qu'est cette catégorie de jeu très spécifique...

Au départ, vous devez faire preuve de talent de créateur puisque vous devez former entièrement votre équipe. Que les débutants se rassurent, chaque logiciel a prévu une équipe déjà prête à agir qui est conseillée aux débutants, afin de pouvoir acquérir une expérience... L'expérience est fondamentale dans le jeu de rôle car c'est grâce à elle que vous pourrez progresser. Dans Les Templiers d'Orven, vous avez quatre classes fondamentales : le guide, le guerrier, le scribe et le templier. Suivant la classe à laquelle il appartient, chaque personnage reçoit des pouvoirs physiques ou moraux. Vous devrez ensuite armer votre équipe ; pour cela, vous choisissez parmi les épées, les lances et boucliers suivant les moyens qui vous sont alloués.

Vous êtes alors fin prêt pour la première expédition qui démarre aussitôt après le rassemblement de l'équipe qui s'effectue à l'auberge (bien entendu !). Vous avez quatre scénarios à votre disposition : les ultimes donjons, la citadelle de Madonas, les cavernes de Xand et les gardiens du savoir. Chaque scénario possédant trois niveaux, vous pouvez considérer que vous n'êtes pas prêt de voir la fin...

Malgré tout, le but final est toujours le même : nettoyer les lieux des démons et monstres qui l'habitent. Il vous faut compter sur vos coups d'épées ou sur vos sortilèges pour espérer abattre les obstacles... L'écran présente le lieu de l'action (le plus

SPECIAL

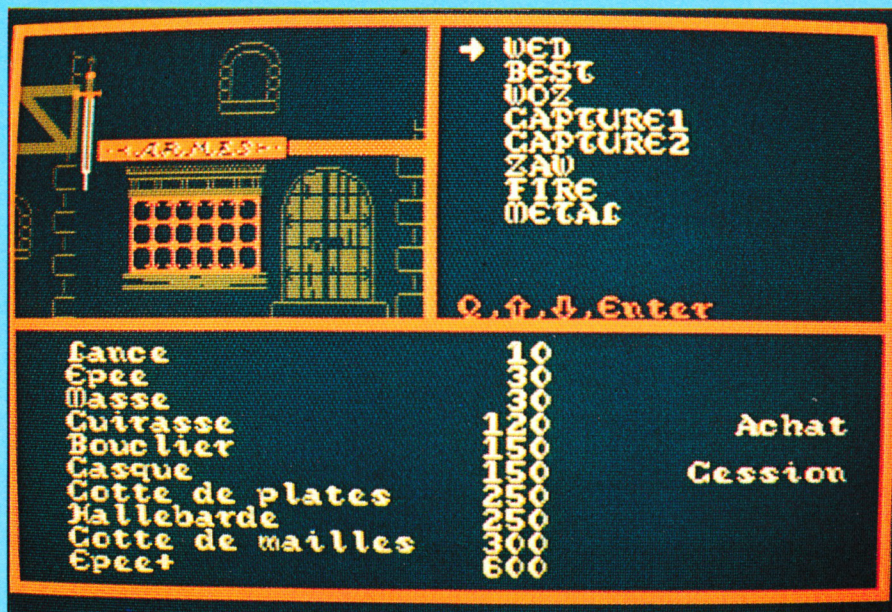
JEUX

DE ROLE ET
D'AVENTURE

A cette époque de l'année où vous commencez à pouvoir passer plus de temps devant votre écran sans en faire pâtir vos autres activités, nous vous proposons un dossier du mois où vous devez nécessairement passer de nombreuses heures avant de pouvoir acquérir une petite expérience.

De plus, nous sommes certains de vous satisfaire car vous avez été très nombreux à faire la demande de ce thème.

Alors, sachez vous armer jusqu'aux dents aussi bien en combativité qu'en intelligence ou pouvoirs magiques et en avant toute pour la grande Aventure !...



souvent un labyrinthe en 3D) sur sa partie gauche et le reste de l'écran vous indique l'action en cours et la liste des personnages encore en vie. Un dernier détail avant de vous inviter à rentrer dans l'aven-

ture : les équipes que vous avez créées et perdues précédemment peuvent passer à l'ennemi et vous apporter ainsi des difficultés supplémentaires... (Diabolique, non ?).



mier est de rencontrer Kobann... avant d'accéder à la richesse (matérielle ou morale ?)...

Comme tout bon jeu de rôle qui se respecte, vous devez commencer par créer vos personnages. Après avoir choisi un nom, une race et un alignement, l'ordinateur se charge de déterminer aux dés, de façon aléatoire, les valeurs des différentes caractéristiques de chacun des personnages... A vous de savoir ensuite s'il est viable ou non...

Après être passé chez Taillefer l'armurier, afin de donner du poids à votre équipe, il ne vous reste plus qu'à commencer à progresser comme dans tout jeu d'aventure

MYSTIQUE

Jeu de rôle

A cette heure avancée de la nuit, l'auberge est pleine à craquer... On ne compte plus les cruches de vin servies et l'atmosphère fortement enfumée atteste sans problème d'une consommation intempestive de tabac... Il faut dire que la foule est tellement captivée par l'étrange histoire que raconte Mineld !

Je vous sens bouillant d'impatience car vous aimeriez bien savoir vous aussi toute l'histoire... Allez, je vais être sympa et vous livrer tous les détails de cette histoire vieille de 12 ans (mais attention ! Tout ceci doit rester top secret).

Depuis maintenant quatre heures, Mineld n'arrête pas de délirer sur deux individus nommés Toth Eybown et Toth Adhem. Ils sont les fils du grand maître Toth Eghon et de la sombre Thlomana, maîtresse de l'entropie et des arts obscurs. D'après la légende (mais est-ce bien une légende ?...), ils doivent revenir sur le plan dockan pour y régner... Et le signe annonçant ce proche retour est enfin apparu ! C'est pourquoi, ce jour-là, dans la ville d'Azon, un moine se présente afin de lever toute une armée. La foule est hypnotisée et tous les nouveaux fidèles se dévêtissent et suivent

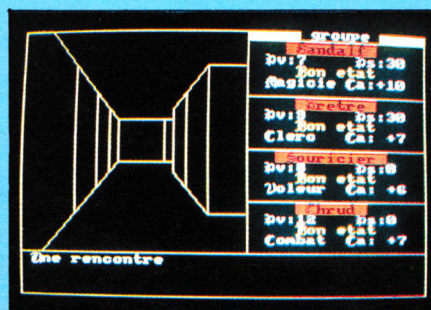


le moine en laissant tomber leurs armes. Suivant le principe bien connu des vases communicants, des poches qui se vident permettent d'en remplir d'autres... C'est donc ainsi que les fils de Toth Eghon ont amassé un véritable trésor !... Personne n'a plus jamais eu de nouvelles des disciples fraîchement recrutés. Par contre, il apparaît comme certain que, depuis, le trésor est gardé par les six seigneurs d'Araghan. Alléchant, n'est-ce pas, cette possibilité de richesse ! Seulement voilà, il n'y a apparemment qu'une seule personne qui serait susceptible de connaître la cachette exacte du trésor ; il s'agit du vieil Ermite Kobann. C'est ainsi qu'en s'embarquant dans cette grande aventure, votre but pre-

(les ordres possibles sont affichés en bas de l'écran). Avant d'arriver à la phase la plus intéressante du jeu (les donjons, bien sûr !), il faut encore passer par un labyrinthe qui a pour but essentiel de vous familiariser avec les sorts et les méthodes de combat.

Avec Mystique, vous aurez entre les mains un jeu de rôle de bonne qualité où le graphisme a vraiment "l'empreinte de la maison", avec des réminiscences de Faïal ou La Cité Perdue. De plus, je peux vous annoncer qu'il y aura très certainement une suite...

A noter que ce jeu ne fonctionne pas sur 464.

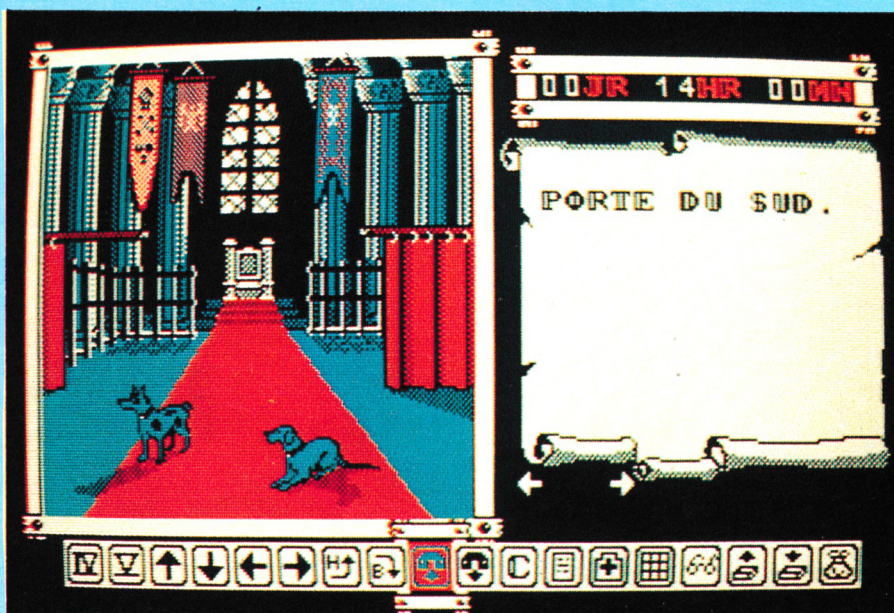
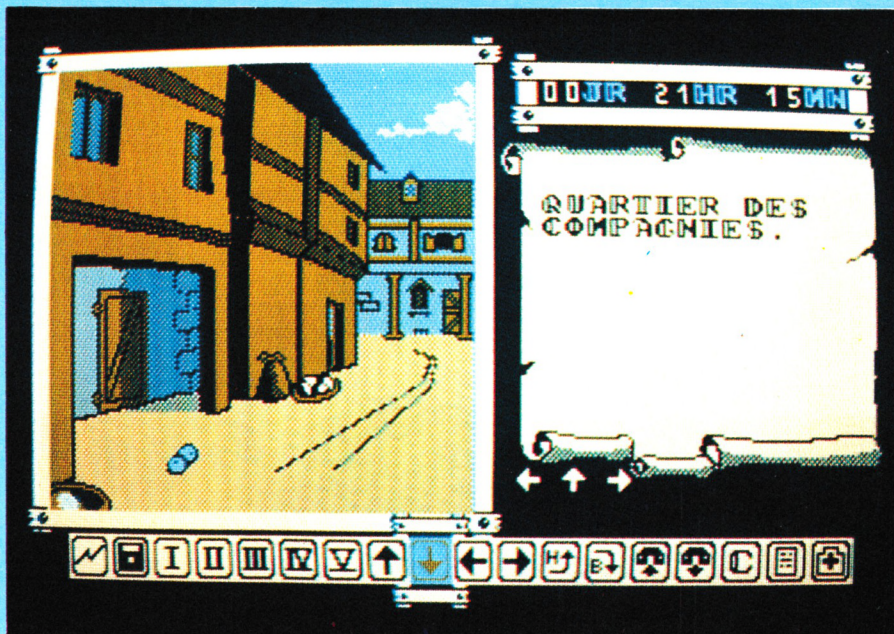


FER ET FLAMME

Jeu de rôle

Le royaume de Thulynte était certainement le plus agréable à habiter et le plus serein des royaumes, jusqu'au jour maudit où un étrange cavalier se présenta aux abords de Génide, paisible village situé au nord-ouest du royaume. Curieusement, le personnage présentait tout à la fois des signes extérieurs de très grande fatigue et une profonde détermination que l'on pouvait voir dans sa manière d'avancer : toujours droit devant...

Le Mal venait de faire son entrée dans le paysage sous la forme de Khaal. Ne s'arrêtant pas au village, il alla directement sur



de 100 cartes et environ 40000 lieux où vous pouvez effectuer une action !). Lorsque vous pénétrez dans une ville, vous devez l'explorer tout en sachant que vous pouvez rencontrer des amis qui vous donneront de précieux renseignements, mais aussi des monstres contre lesquels vous devez livrer combat...

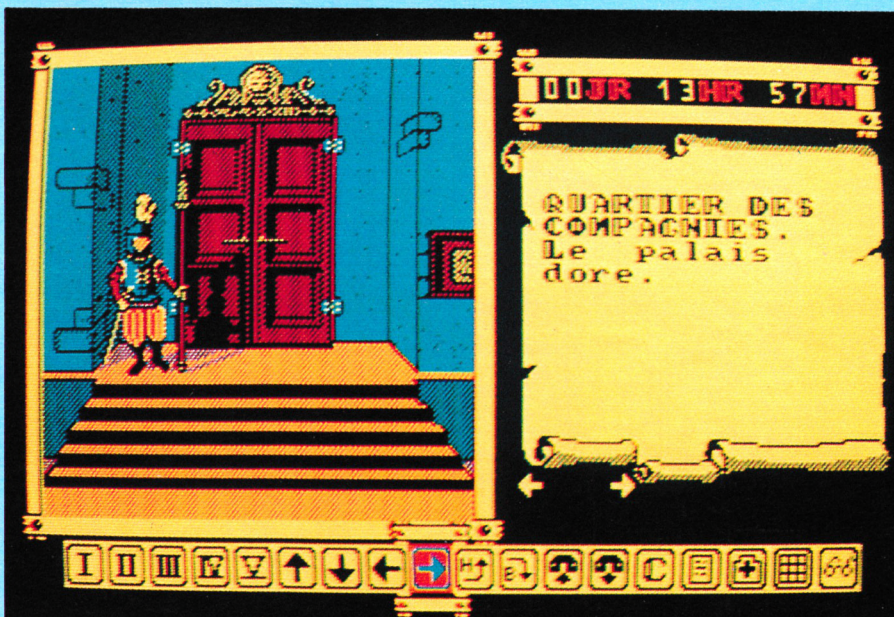
Avec Fer et Flamme, vous vivez l'aventure au premier degré. Ce logiciel peut être placé dans le tiercé gagnant des bons jeux de rôle (à vous de trouver les deux autres...). En effet, tous les ingrédients qui font un bon soft sont là : intérêt du scénario, graphisme remarquable, choix et validation des actions par l'intermédiaire d'icônes (28 vous sont proposées vous permettant de réaliser 26 actions...). De plus, il est facile de comprendre la signification de chacune d'elles par simple interprétation graphique.

La conclusion est claire et nette : les amateurs de jeux de rôle se doivent de posséder Fer et Flamme dans leur logithèque...

les hauteurs du mont Karnryte et, à ce moment-là, se déroula une cérémonie fort étrange : faisant tournoyer son bâton de pèlerin au-dessus de sa tête, il fit se fendre le ciel et c'est ainsi qu'apparut la citadelle devant lui servir de refuge. Avec cette demeure, arrivait toute une légion de Miniens, sorte de morts-vivants qui ne tardèrent pas à répandre une peur panique dans tout le royaume. Voyant cela, le roi Ulrik ne trouva rien de mieux que de partir sur la pointe des pieds...

Dès lors, il ne reste plus que vous, mercenaire de la puissante Guilde de Kishan, pour réussir une périlleuse mission : vaincre et détruire Khaal. Vous êtes quand même autorisé (je dirais même plus : il est fortement conseillé...) à prendre une équipe avec vous composée de guerrier, magicien, elfe, voleur, chevalier, clerc, nain ou Tinigen... étant donné les pouvoirs maléfiques de Khaal.

Avec votre équipe, vous devez vous déplacer sur un territoire gigantesque (pas moins



OMEGA PLANETE INVISIBLE

Aventure

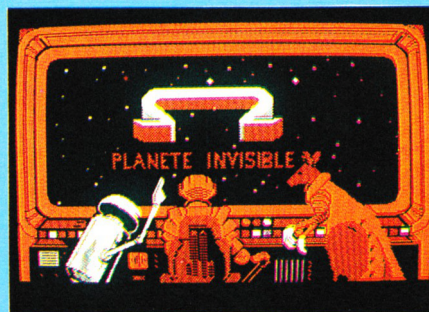
Jeu d'aventure ou jeu de rôle ? Je me suis longtemps posé cette question à propos de ce logiciel. En effet, si on retrouve la définition des personnages propre aux jeux de rôles, la suite se déroule sous forme de commandes verbe + action, ce qui est typique des jeux d'aventures. Bizarre, bizarre. Mais que ces préoccupations hautement métaphysiques ne nous empêchent pas de jouer.

Voici le topo : un tyran mégalomane et intergalactique, portant le charmant prénom de NAXORG, a décidé de devenir le maître de l'Univers (rien que ça !). Pour cela, il emploie les moyens les plus radicaux : destruction des planètes rebelles et déportation des prisonniers vers DENE VIII. Cette planète est un pénitencier d'où personne n'a pu encore s'échapper. Il faut dire qu'il existe autour de ce monde un champ de force qui ne permet les déplacements que dans un seul sens : de l'extérieur vers la surface.

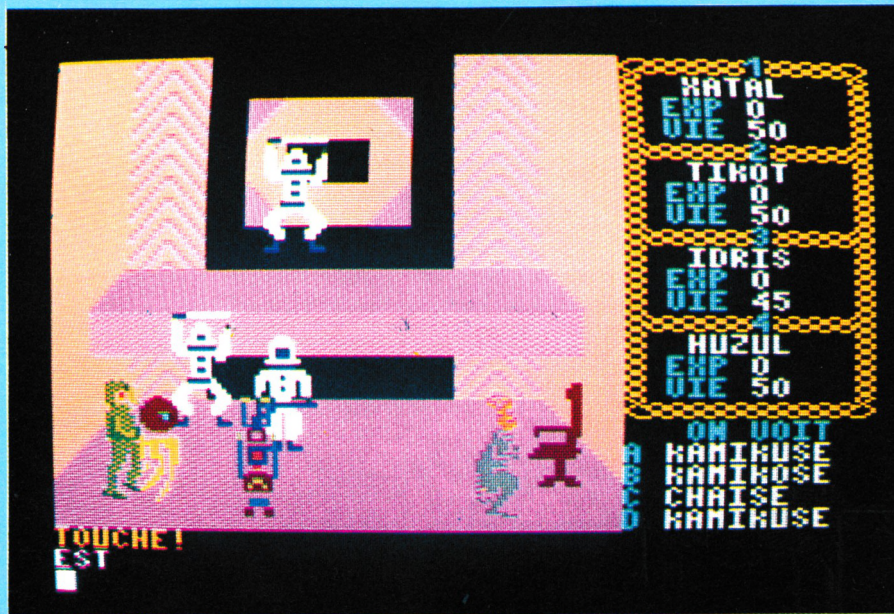
Quant à NAXORG lui-même, il a décidé de s'installer sur Oméga, un monde dont très peu de personnes connaissent l'emplacement exact. Pour éviter toute tentative d'assassinat envers le tyran, la planète Oméga a été rendue invisible. Vous avez alors tous les éléments en main : votre mission est de localiser Oméga et de supprimer NAXORG. Pour cela, il ne faut pas partir seul, la création d'une équipe s'impose. Sur la disquette de jeu, on vous propose une option "aventure d'Idris" dans laquelle les personnages sont déjà créés.

Cette option permet aux débutants, ainsi qu'à ceux qui ont lu la nouvelle jointe, de se plonger immédiatement dans le bain de cette épopée.

La création d'un personnage passe par 5 définitions : les caractéristiques telles que intelligence, connaissance, force, dextérité. 80 points sont à répartir entre ces différen-



cométoïde. Il faut ensuite choisir un nom et la couleur du personnage (ceci pour différencier les individus de même race). L'écran est divisé en 3 : la partie représentation du décor est la plus importante ; une autre partie est réservée à l'affichage des



tes qualités. Celles-ci conditionnent le métier du personnage : Astrot, Ranger, Télépathe, Mentat, Pirate ou Xéno. La race est choisie parmi celles peuplant l'Impérium : humain, suricate, mutant, robot,

points de vue et d'expérience de chaque personnage ; dernière partie d'écran : les commandes et messages sont affichés juste sous le décor. Pour le moment, vous êtes en mode "Cosmos", c'est-à-dire que vous voyagez à bord de votre vaisseau de planètes en planètes. En effet, il va vous falloir trouver 6 indices sur chacune des 6 planètes pour localiser Oméga, repaire de l'infâme NAXORG.

Le déplacement se fait par une succession de commandes Est, Ouest, Sud ou Nord. Il existe des lieux intéressants à visiter (mis à part les planètes) : ce sont les bases où vous trouverez nourriture et armes. La liste des actions possibles est donnée dans le manuel et comprend 29 verbes. Les commandes sont entrées sous forme d'abréviations : 1 AT A signifie le personnage 1 (de votre équipe) attaque le personnage A. Heureusement, la présence de la touche COPY, répétant la dernière action, permet de bien s'en sortir lors des combats. Si la nouvelle livrée avec la disquette et le manuel est bien faite, en revanche les graphismes laissent à désirer et, à mon avis, n'ajoutent rien au réalisme. En tout cas, le challenge vous attend : seul contre l'armée de l'Impérium, saurez-vous vaincre NAXORG l'impitoyable ?

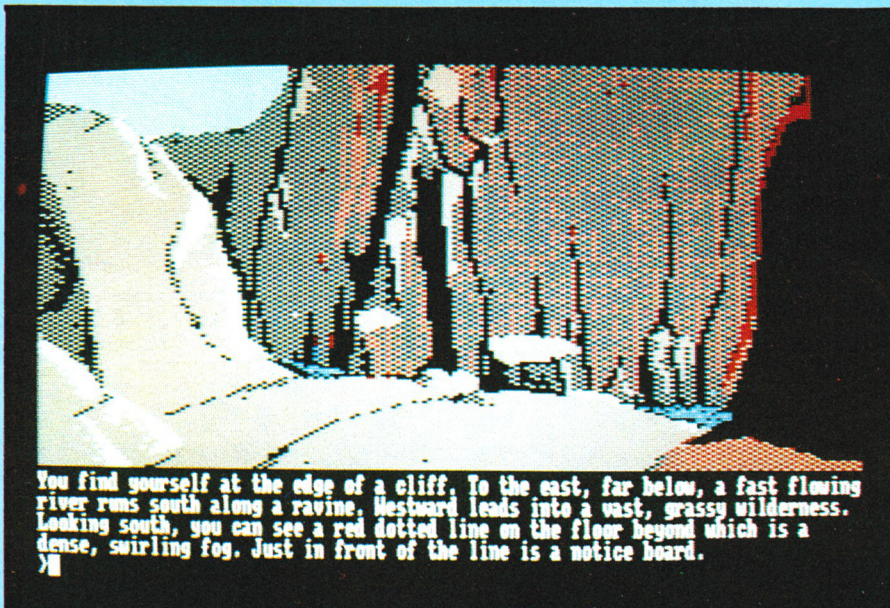


THE PAWN

Aventure

The Pawn arrive sur nos Amstrad précédé d'une réputation plus qu'élogieuse. Ce succès est dû, bien sûr, aux possibilités graphiques de l'Amiga et de l'Atari 520 ST. On pouvait se demander si les images supporteraient le transfert sur Amstrad. La réponse est positive. Vous n'avez d'ailleurs qu'à regarder les photos d'écran pour en être convaincus.

L'aventure commence un beau matin, alors que votre réveil ne s'est pas déroulé dans votre chambre comme vous en aviez l'habitude, mais au beau milieu d'un paysage étrange et magnifique. Au nord, des montagnes enneigées ; à l'est, une prairie verdoyante ; au sud, une allée barrée d'une ligne rouge infranchissable ; et, enfin, à l'ouest, une forêt presqu'impenétrable.



Vous êtes au cœur du monde de Kerovnia. Votre principale préoccupation : vous échapper de cet univers. Mais vous vous rendez compte que le programme offre d'autres alternatives.

L'inventaire des objets en votre possession est rapidement fait : une chemise, un jean et un bracelet métallique couvrant tout votre avant-bras.

Ne me demandez pas à quoi cet ornement peut-il bien servir, je n'en sais strictement rien. Et puis ce n'est pas la peine d'essayer de l'ôter, il résiste à toutes vos tentatives. Les ordres sont entrés sous forme de phrases pouvant être complexes. Un exemple : je saisis le bifteck et je tue le magicien. Bien sûr, je traduis, le logiciel ne comprenant que l'anglais. C'est d'ailleurs son principal défaut. Donc l'analyseur syntaxique est très puissant et le message : "Je ne comprends pas" n'apparaîtra pas souvent. Quelques endroits à visiter : la forêt mourante (traduction littérale) dans laquelle se cache un arbre creux ; le palais

d'or résidence d'été du roi Erik et ses gardes joyeux ; la hutte du gourou hilare. Il y a aussi dans The Pawn quelques personnages pittoresques : John, un marchand d'armures, mais puisque vos poches sont vides de pièces d'or, les achats seront remis à plus tard. Kronos le magicien et sa plateforme de pierre volante vous demande de lui rendre service en portant un message au roi Erik. Méfiez-vous, la lettre est piégée ! (je le sais : j'en suis mort). De plus, le souverain ne fera pas un bon accueil au messager.

Rassurez-vous, je ne révèle pas de secrets capitaux, l'aventure est à peine entamée. Il est préférable de lire la nouvelle livrée avec le logiciel (ce que je n'ai pas fait à ma grande honte). D'autant plus que l'action (!) s'interrompt parfois pour laisser place à une procédure de protection (cela consiste à entrer un mot contenu dans la nouvelle).

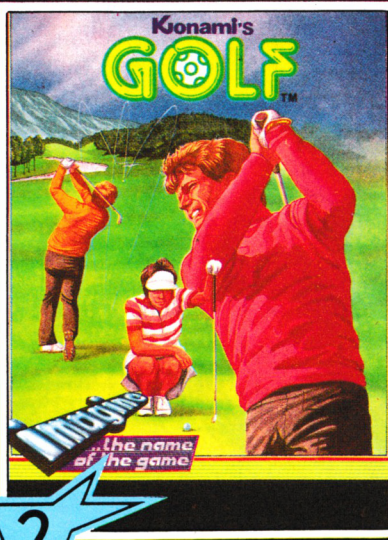
Un grand jeu d'aventure pour anglophiles et 6128 uniquement.



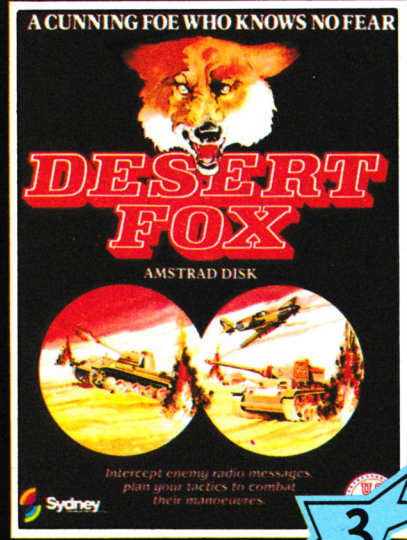
AMSTRAD GOLD HITS III



1



2



3

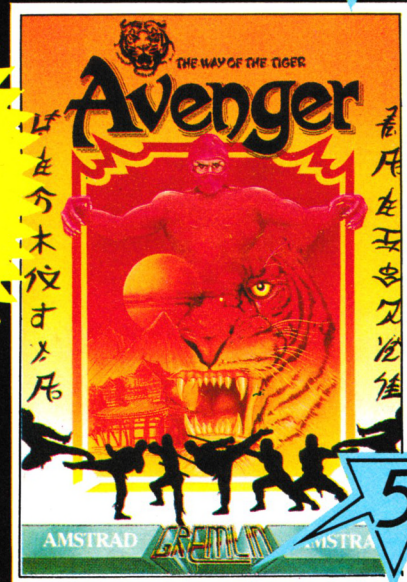


4

**Cinq
Hit dans un
super album
pour
Amstrad**
Cassette & Disquette



AMSTRAD

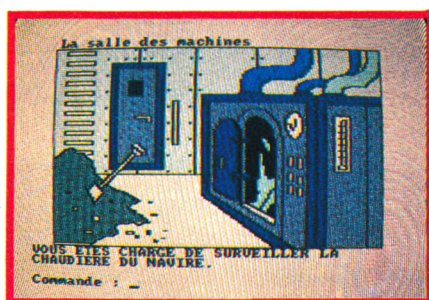


5

CONCOURS

AMSTAR
EXCALIBUR

Amateur de jeux d'aventure, de rôle ou lecteur assidu d'Amstar, saurez-vous répondre aux huit questions portant sur les logiciels suivants : Globe-Trotter, La Cité perdue et Faial ?
Pour être parmi les cent premières bonnes réponses et gagner ainsi un logiciel offert par **EXCALIBUR**, renvoyez-nous cette page après avoir coché les bonnes réponses.



FAIAL

Comment se nomme la princesse des Licornes ?

- Kazaar
- Laïke

Votre épée s'appelle :

- Soulsaper
- Excalibur

La rune de téléportation est :

- Kakutoui
- Keparti

L'ogre préfère boire :

- Du vin amer
- Du vin de myrte

Le Dieu des prêtres de l'île du lac sans fond se nomme :

- Shalidar
- Darn Ais

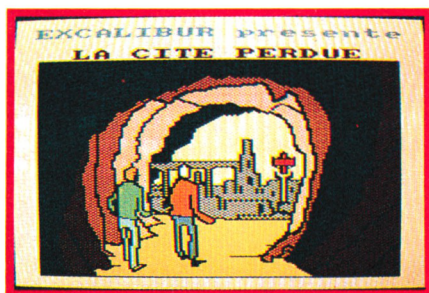


GLOBE-TROTTER :

Lequel de ces deux continents n'est pas visité dans Globe-Trotter ?

- L'Afrique
- L'Amérique du Sud

100 LOGICIELS A GAGNER



LA CITE PERDUE

Quelle température fait-il à votre arrivée ?

- 35
- 29

Dans quelle île se situe la Cité Perdue ?

- Mac Dowell
- Kursay

Règlement :

Après avoir répondu aux huit questions, renvoyez cette page avant le 15 AOUT à :

AMSTAR
La Haie de Pan
35170 BRUZ

Pour recevoir votre lot si vous êtes parmi les heureux gagnants, n'oubliez pas d'indiquer vos coordonnées :

Nom : Prénom : Age :

Adresse complète :

Type de machine : 464 664 6128

Logiciel(s) d'Excalibur que vous possédez déjà :

Petit tuyau :
Les réponses aux questions peuvent être découvertes facilement par la lecture des numéros 4, 7 et 8 d'Amstar !

PHOTOS D'ÉCRAN COMMENT LES REUSSIR...

Vous êtes de plus en plus nombreux à participer à la rubrique du Coin des As... Vous savez que nous demandons une photo d'écran comme preuve du score établi et, bien souvent, vous vous arrachez les cheveux pour essayer d'obtenir une photo où le score soit au moins lisible !...

E X E M P L E S



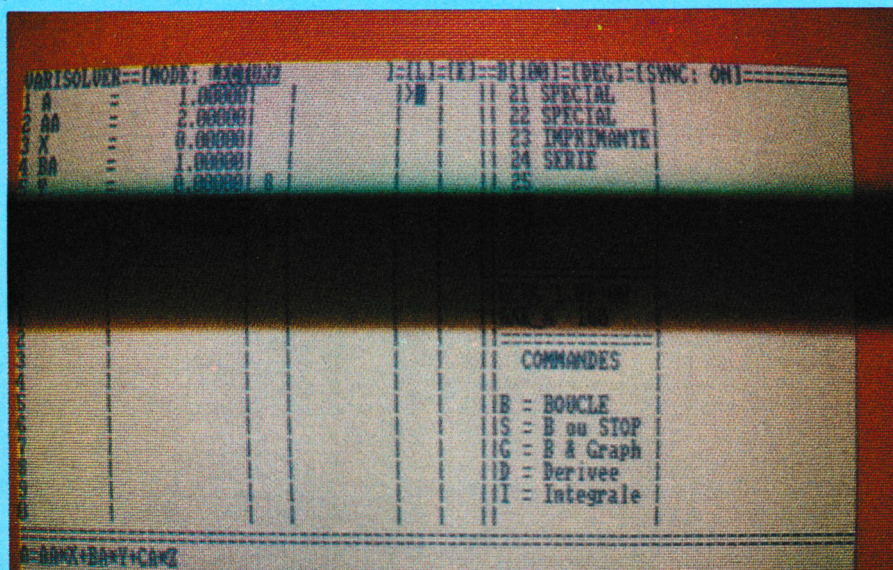
A FAIRE

Nous allons essayer de venir à votre secours en vous donnant quelques règles élémentaires pour réussir ces "fichues" photos d'écran.

Tout d'abord, l'idéal serait d'avoir un appareil photo 24×36 où vous pouvez régler la vitesse au quart de seconde... Mais, la majorité d'entre vous n'ayant sûrement pas ce type d'appareil, nous nous contenterons des conseils suivants :

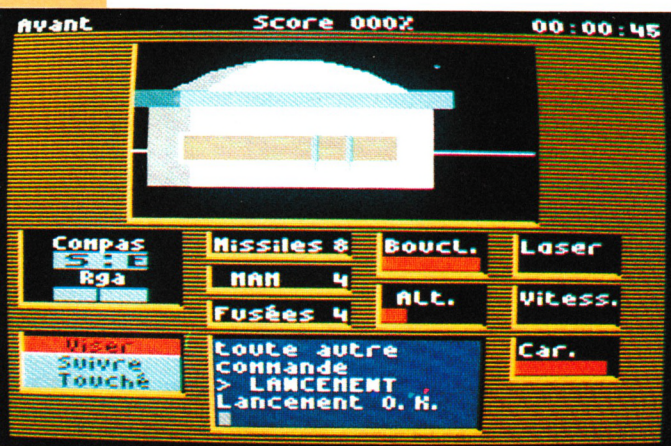
- Ne jamais utiliser de flash !
- Faire le noir total dans la pièce où vous vous trouvez et régler la luminosité de votre écran (qui doit être propre !) au maximum.
- Si vous n'avez pas la possibilité de mettre votre appareil photo sur un pied, le poser sur une table ou autre...
- Lorsque vous prenez la photo, appuyez sur le déclencheur de façon continue et le plus lentement possible sans faire bouger votre appareil (mais non, ce n'est pas acrobatique !).

Voilà, c'est tout ! Maintenant, nous attendons avec impatience de voir si ces quelques conseils vont porter leurs fruits...



A NE PAS FAIRE

LE LOGICIE



ACADEMY

Arcade

“L'école des pilotes de skimmers est heureuse de vous annoncer que votre candidature a été retenue. Nous vous informons ultérieurement des démarches administratives nécessaires”. Hourra, j'ai réussi ! L'école de l'élite va m'accueillir dans ses murs. C'est mon père qui va être surpris, lui qui croyait que j'étais un bon-à-rien.

Souvenez-vous, ce furent vos premières pensées lors de la réception de cette hololettre. Aujourd'hui, après 4 ans d'école, il ne vous reste que les épreuves pratiques pour être admis pilote. Lorsque je dis : “Il ne vous reste plus qu'à”, je suis loin de la vérité. Il s'agit en fait des épreuves les plus terribles puisqu'elles peuvent aboutir à une issue fatale. Si vous ne vous êtes pas enfui à l'annonce de votre mort possible, c'est que vous êtes un être d'exception. Le premier écran présente un menu à 7 options. Le choix se fait grâce à une petite flèche guidée par joystick ou à l'aide des touches du clavier. L'option “nouvel élève” est inévitable, elle effacera le nom par défaut inscrit en bas de l'écran (Jean Dupont !).

Les autres options comptent parmi leurs rangs, la modification des touches de contrôle, le catalogue de la disquette ou de la cassette, le chargement et la sauvegarde d'une partie en cours et le bulletin de pro-

grès. Au départ, on vous propose 4 missions différentes. Vous devez réussir un total de 90 % pour pouvoir passer au niveau suivant.

Voyons un peu les armes qui vous sont offertes : le véhicule tout d'abord. Le vaisseau d'attaque ou skimmer est un appareil totalement modulable au niveau de ses équipements. 3 skimmers sont présents pour démarrer le jeu, il s'agit du GCS Lénine, Lincoln et Wilson. Bien entendu, si ces appareils n'étaient pas à votre goût, il suffirait de sélectionner l'option “Nouveau skimmer”.

Comment construit-on un skimmer ? C'est très simple : il faut tout d'abord entrer les différents instruments qui équiperont le

futur vaisseau. Le scanner est particulièrement utile pour repérer les ennemis et



L DU MOIS



autres mines. On trouve également des compas, des suiveurs, une unité infra-



rouge, plus une fournée de lasers, missiles, fusées et bombes. De quoi faire sauter plusieurs fois les mondes explorés ! Il ne faut pas croire qu'il est possible de se construire un skimmer super-rapide, super-armé et ultra-équipé. Vous disposez d'un budget limité et le poids total de l'appareil ne doit pas dépasser 100 mégatonnes. Vous allez donc devoir limiter vos ambitions.

Après avoir accepté le bon compromis, il vous reste à définir la position des indicateurs sur le panneau de contrôle. Là aussi, on se sert du pointeur pour placer les différents écrans. La couleur du fond et la "trame" sont à déterminer. Le programme pousse la prévenance jusqu'à vous



indiquer les possibilités de chevauchement. Votre skimmer est maintenant terminé, donnez-lui un nom et sauvez-le sur disquette. Vous allez maintenant tester sa couleur en pleine action. Pour cela, sélectionnez une des premières missions. On vous donne tout d'abord une brève explication, puis une description textuelle et graphique de la planète où vous allez être envoyé.

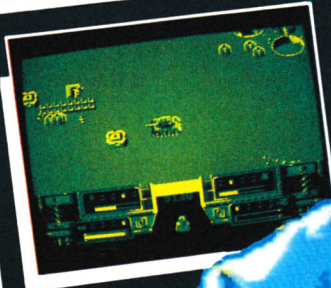
La mission est choisie, apparaît alors le panneau d'instrumentation du skimmer. Dans la fenêtre des messages, s'inscrit "Skimmer prêt. Tapez aide ou toute autre commande". En tapant "aide", vous obtiendrez la liste des commandes disponibles. Mettez les viseurs en position "ON" puis tapez "lancement". L'écran de contrôle passe par toutes les couleurs et affiche la surface de la planète. Le plus souvent, il fait nuit, seul l'appareillage infra-rouge vous permet d'y voir quelque chose (les fusées éclairent également le sol durant quelques instants). Ensuite, de petits points noirs apparaissent sur le scanner. Sont-ils amis ou ennemis ? Vous le saurez très vite !

Academy, sous-titré T au Ceti II, est un jeu d'arcade intelligent : si vous foncez, tous lasers dehors, il y a fort à parier que vous ne survivrez pas longtemps. Même si les graphismes ne sont pas époustouffants, ils sont tout de même plus que corrects. Le fond sonore permet de se sentir encore plus dans l'ambiance. Voilà la qualification de ce logiciel : un jeu avec une atmosphère.

FLASH pour AMSTRAD

LORICIELS®

FLASH



MULTI COMBATS

corps à corps - char
jeep blindée - hélicoptère
d'assaut

Pour vaincre
ou périr!!!

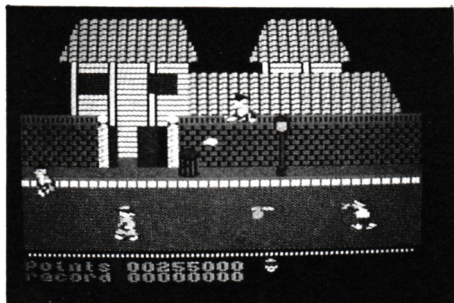


Des nouveautés LORICIELS sur AMSTRAD à casser la baraque; je ne vous dit qu'une seule chose, courez chez votre revendeur, les softs sont arrivés.

COSA NOSTRA

Les Mafiosis sont de retour

Al Capone, à côté, c'était de la rigolade. Aujourd'hui, l'Organisation s'est encore renforcée; chacun dirige son secteur, et ensemble ils terrorisent la bonne vieille ville de Chicago. Il y a Ruddy, le gangster cambrioleur, Johnny qui contrôle tout le trafic de stup, Tony l'homme de main, et enfin El Padrino qui mène tout son monde à la baguette. Et le policier véreux alors, mais oui, il y a toujours un policier véreux dans les histoires! Eh bien Franky tentera de tenir au mieux ce rôle.



Votre tâche à vous, va consister à mettre en cabane tout ce beau monde, mais comme ce ne sont pas des enfants de chœur, ce ne sera pas une partie de plaisir. Le jeu se déroule dans les rues de Chicago, où à chaque détour, vous risquez de tomber nez à nez avec le gang qui veut votre peau.

Alors, pas de sentiments, et tirez sur tout ce qui bouge!

Très bien réalisé, **COSA NOSTRA** est un jeu d'arcade où vous allez rester accroché à votre joystick.

Très bon programme.

Prix 140 F/198 F
Machine AMSTRAD
Genre arcade/aventure
Intérêt 16
Graphisme/Animation ☆☆☆

LE PACTE

Esprit es-tu là?

Laura se mis en route vers la maison et je vis dans son regard un je ne sais quoi de bizarre. Le parquet craqua et je sentis un long frisson descendre le long de mon dos, un froid glacial à vous fendre l'échine. La vieille bâtisse, sombre et lugubre nous accueillait en son sein, Laura, Wilson, moi et le chien Black.

Scéances de spiritismes, communication avec l'au-delà. Les verres tournent et les guéridons s'excitent. On s'y croirait!

Spiritisme et ambiance glacée, ce jeu d'aventure avec animations, supplante tous ses rivaux, car il apporte un souffle nouveau. Aux moments les plus cruciaux, le tonnerre gronde et la maison s'ébranle.

Sachez avant tout, qu'en cas d'échec, vous ne

serez plus jamais comme avant ...

LE PACTE un très bon jeu d'aventure graphique, qui contient tous les ingrédients fantastiques et angoissants, pour vous surprendre.

Prix 220 F
Machine AMSTRAD (disque uniquement)
Genre aventure
Intérêt 17
Graphisme/Animation ☆☆☆

FLASH

Alerte rouge

BUUUU...UUU, les sirènes hurlaient dans la nuit noire, les officiers et les soldats courraient à en perdre haleine. Ils subissaient là un entraînement intensif, dans l'un de ces camps fortifiés de la nouvelle planète.

C'était l'alerte rouge! On venait de détecter la présence d'extra terrestres qui semblaient vouloir s'installer sur notre territoire.

Volontaire, vous partez avec une petite équipe de quatre hommes. Quatre surhommes, devrais-je dire. Mi-robots mi-hommes, ils se transforment à volonté selon le terrain et la tactique à employer : voitures tous terrains, hélicos ou chars d'assauts.

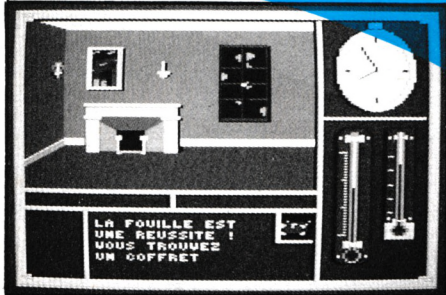
Voilà un très bon jeu d'hyper-arcade; une présentation étonnante de qualité, une animation graphique très belle, et un effet de transformation très bien rendu.

Prix 140 F/198 F
Machine AMSTRAD
Genre arcade/aventure
Intérêt 19
Graphisme/Animation ☆☆☆

INVITATION

Minuit, l'heure du crime

Jeu d'aventure plein de ressort, **INVITATION** vous entraîne dans le monde inquiétant des sciences occultes. Votre tâche : tenter de déposséder un Manoir des créatures qui l'occupent. Pour cela, regardez partout, intéressez vous à tout ce qui traîne, décryptez les énigmes, découvrez les passages secrets, et surtout, surtout, dénîchez les armes qui vous permettront de freiner les assauts continuels des monstres.



Le scénario est agréable, les graphismes de bonne qualité et le plan des lieux assez clair ; en effet, chaque pièce est représentée par quatre vues différentes, qui vous permettent d'analyser chaque recoin, et de fouiller tranquillement, avant de vous faire surprendre par quelques monstres... Votre aventure est limitée dans le temps ; elle débute à 18 heures, et s'interrompt au plus tard à minuit, minuit heure du crime, minuit et la rencontre avec ...

Prix 140 F/198 F
Machine AMSTRAD
Genre aventure

Intérêt 16
Graphisme/Animation ☆☆☆

LES CHIFFRES ET LES LETTRES

Comme à la télé...

Pour ceux d'entre vous qui n'ont pas les neurones qui s'entrechoquent, **LORICIELS** vient de sortir cette superbe adaptation du jeu télévisé bien connu : **LES CHIFFRES ET LES LETTRES**. On s'y croirait. Intellogement conçu, ce logiciel vous propose, outre un mode d'entraînement indispensable, une option Aide qui vous permet de vous perfectionner dans l'une ou l'autre des matières. Notons aussi la particularité intéressante qu'est la possibilité de faire concourir votre ordinateur contre les participants du jeu télévisé, en simultané.

Très performant, **LES CHIFFRES ET LES LETTRES** possède un dictionnaire complet, et de nouveaux algorithmes qui semble mettre ce logiciel à l'abri de tout échec ; il a d'ailleurs battu les deux champions de France, au cours de la finale télévisée.

Un beau palmarès à son actif...
Alors, tous à vos claviers, et que l'Esprit soit avec vous.

Prix 295 F
Machine . disque pour AMSTRAD, C.64, puis IBM PC
Genre réflexion
Intérêt 17
Graphisme (C.64) ☆☆☆

LAST MISSION

De l'arcade pure et dure

Action et vitalité pour **LAST MISSION**, qui vous propose une extermination en masse de tous les

objets non identifiés se trouvant dans la salle des machines d'une construction moderne, genre Beaubourg.

Les graphismes et l'animation sont très réussis. Vous slalomez, à bord de votre dirigeable, entre des lignes hautes tension, des lasers dernier cri, des canons à feu et une multitude d'ennemis aux formes et caractéristiques différentes.

Ça vrille et tournicotte dans tous les sens ; de ce fait, la progression au travers des différents tableaux (fort nombreux) sera ardue.

En conclusion, un super jeu d'arcade pour les purs et durs.

Prix 140 F/198 F
Machine AMSTRAD
Genre arcade
Intérêt 17
Graphisme/Animation ☆☆☆

REJOIGNEZ LES LEADERS, ET DEVEenez UN LEADER.

Toujours en quête d'inédit et d'originalité, **LORICIELS** leader Français, recherche de nouveaux auteurs de logiciels et des graphistes. Si vous avez réalisé un logiciel ou si vous voulez vous intégrer à une équipe de développement sur ATARI ST, AMIGA, IBM PC ou AMSTRAD,

Contactez vite **LORICIELS** - département édition
81 Rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL : (1) 47.52.11.33

PUBLI. REDACT(O)NNEl.

7ère mondiale!

Du jamais vu pour ton Amstrad...

Un jeu d'aventure complètement géant en relief dynamique!



Tu es le héros...
Joues vite,
les lunettes
sont dans la boîte!






loriciels

81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 - Télex : 631 748 F
Distribution : LORIDIF
Tél. : 47 52 18 18 - Télex : 631 748 F

Je désire recevoir **LORICIELS NEWS**
le journal d'information sur vos produits

Nom

Prénom Age

Adresse

Ville C.P.

Votre matériel

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'expédition

AMSTRAD
cpe 464.664
RELIEF ACT
CASSETTE

CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Aujourd'hui attention la classe ! On va apprendre à faire de belles pages d'écran; pas du tarabiscoté qui clignote mais de la présentation PROPRE, stylée. Les "pro" n'ont qu'à bien se tenir ; on va leur montrer que l'on sait faire aussi bien, et en peu de lignes BASIC.

Il y a deux sortes de programmes : le petit bout d'essai que l'on tape pour voir si ça marche et LE programme, celui que l'on est assez fier de montrer. STOP ! Avant de montrer il faut bien présenter. Je m'explique : si votre plat préféré vous était servi dans une assiette en aluminium toute cabossée, et sur une table encombrée d'épluchures et de papiers gras : l'apprécieriez-vous comme il se doit ? Certes non ! (Si vous avez répondu oui je ne vous connais plus). Eh bien pour un logiciel c'est pareil. S'il est bon il faut débarrasser l'écran de tout un tas de petites choses qui agacent. Voyons d'abord lesquelles :

CE QU'IL NE FAUT PLUS FAIRE

- Ecrire ou posez des INPUT en haut à gauche de l'écran : beurk !
- Ecrire de longues phrases toutes en lettres majuscules : très pénible à lire
- Ecrire des lignes les unes sous les autres sans laisser une ligne vide de séparation.
- Faire un groupe de lignes tout en haut de l'écran, ou tout à gauche. C'est pire avec un BORDER !
- Mal choisir ses couleurs : pas assez ou trop de contraste. Couleurs qui "bavent" !

- Faire des écrans surchargés (des CLS!)
- Abuser des couleurs clignotantes (Pitié !)
- Abuser des BIP ou CHR\$ (7).
- Afficher le résultat d'une division en lui laissant ses neuf décimales. (On a vu ça le mois dernier).
- Des écrans trop vides qui manquent d'explications. Même vous, deux mois après, vous ne saurez plus ce qu'il faut faire à ce passage là !

Voilà pour l'aspect désordre. Voyons à présent l'aspect bâclé des INPUT :

- Lorsqu'une question n'attend **qu'un seul caractère** (O, N, 1, 2, 3, etc), être obligé de faire ENTER ; ou pire, être obligé de taper la lettre en majuscule !
- Les questions pas claires du tout
- Laisser le "?" des INPUT
- La réponse que l'on tape SOUS la ligne de la question
- Permettre à l'utilisateur d'entrer des réponses idiotes, ce qui plus loin provoquera le plantage du programme où l'affreux "REDO FROM START" (=recommencez) ; parce que le distrait a tapé des lettres ou des ponctuations au lieu d'un nombre.
- Faire des questionnaires trop longs du style formulaires de l'Administration. Vous aimez ?

Résumons

Un programme destiné à des gens civilisés et saints d'esprit doit être :

- IMPLANTABLE
- CLAIR
- NON LASSANT

Une page d'écran bien faite est celle qui

rassure l'utilisateur. Il n'y a que dans les jeux de rôles ou d'aventures où l'on accepte d'avancer dans un champ de mines. Pas dans les autres programmes !

LE CENTRAGE DROITE-GAUCHE

La pire galère c'est d'y aller "au pif", du genre "Pour cette phrase je vais la faire partir en colonne 12, et si ça ne vas pas je rectifierai....". Non seulement ça n'ira pas, mais il faudra au moins trois retouches ! Et rien que pour une seule phrase. Faut être maso... La position de départ (le LOCATE) peut être déterminée de deux manières :

1 - par une règle graduée, en carton mince, que l'on pose sur l'écran lors de la programmation. (On va s'en faire une) ;

2 - par le calcul, mais c'est le CPC qui le fera.

Quand une "chaîne" est centrée il y a autant d'espaces à droite qu'à gauche ; évident. La somme de ces deux tronçons de "blancs" c'est la longueur de ligne (exemple 40 en MODE normal), moins la longueur de la chaîne. Evident... Donc le départ de la phrase (ou "tabulation horizontale") c'est (40-longueur) divisé par deux : Pour centrer la chaîne A\$ sur la ligne 12.

LOCATE (40-LEN (A\$))/2, 12 :
PRINT A\$

Cette formule est fastidieuse à écrire chaque fois, alors servons-nous dans le listing 1 de DEF FN que nous avons vu le mois dernier.

Nos trois premières chaînes ont des longueurs paires, CPC est impair (3), de ce fait le centrage parfait est impossible par LOCATE. Les lignes 80 et 90 montrent que notre fonction "maison" est très... compréhensive. Regardez le beau travail que font les lignes 140 à 170 : dix noms de villes centrés et écrits une ligne sur deux pour faire plus propre. Avouez que vous en auriez bavé avec dix LOCATE laborieusement évalués "au pif". Ici aucun calcul de ma part, le CPC est plus fort que moi en calculs, alors...

En fait il est prudent à cette formule d'ajouter +1, car si la longueur de l'écran de la chaîne est égale à la longueur de l'écran, notre formule donnerait un LOCATE 0...et ça planerait. On est à l'abri avec ce +1.

LA REGLETTE DE CENTRAGE

C'est un outil indispensable. Je ne programme jamais (même sur gros ordinateur) sans l'avoir à portée de main.

Pas question de la trouver dans le commerce, car elle doit être faite "sur mesures" pour un écran. Chacun se fait la sienne avec un morceau de bristol (cartoline) de 24 x 4 cm. C'est donc gratuit...

Mode d'emploi

Je veux centrer en ligne 6 la phrase "AMSTAR est une revue super" en MODE 1. Je tape d'abord :
260 LOCATE, 6 : PRINT "AMSTAR est une revue super" (sans faire ENTER!!).

Puis je pose ma règle sur l'écran juste SOUS cette chaîne pour mesurer sa longueur. Je lis "26", mais en fait je m'en moque, je lis en fait le nombre inscrit sous ce "26", à savoir "8". C'est la tabulation horizontale pour le LOCATE j'amène le curseur sur la VIRGULE après LOCATE, je tape 8, et ENTER cela donne :

```
260 LOCATE 8, 6 : PRINT
"AMSTAR etc"
```

Sur le verso de cette règle j'ai l'échelle pour le MODE 0 et sur l'autre bord l'échelle pour le mode 2.

Vous avez le morceau de cartoline ? Il ne reste plus qu'à y tracer ces graduations (longueurs et tabulations). Pour cela je vous ai fait un programme ultra pratique, mais que l'on peut trouver un

LISTING 1

```
10 ' CENTRAGE CALCULE PAR LE MICRO
20 MODE 1
30 ' creons la fonction Centrage FN CT
40 DEF FN CT(A$)=(40-LEN(A$))/2 : ' 40 e
n MODE 1, 80 en MODE 2, 20 en MODE 0
50 B$="Centrage calcule par BASIC"
60 LOCATE FN CT(B$),9:PRINT B$
70 ' pour un mot court
80 LOCATE FN CT("COUCOU"),11:PRINT "COUC
OU"
90 LOCATE FN CT("XXXX"),13:PRINT "PAIR"
100 LOCATE FN CT("AAA"),17:PRINT "CPC"
110 M$="Une Touche SVP":LOCATE FN CT(M$)
,23:PRINT M$:CALL &BB06
120 ' Centrages en serie 1 ligne sur 2
130 CLS
140 DATA LYON,MARSEILLE,AGEN,TOULOUSE,RE
NNEs,ANGOULEME,METZ,ANNECY,NICE,GRENOBLE
150 FOR N=1 TO 10:LIGNE=N*2
160 READ V$:LOCATE FN CT(V$),LIGNE:PRINT
V$
170 NEXT
180 END●
```

peu "luxueux". Pas pour frimer mais pour y glisser de nouvelles petites astuces de programmation. Vous n'avez rien contre ?

Tout d'abord il vous demande le MODE (0,1 ou 2), alors il affiche une ligne de chiffres 1 à 0, 1 à 0, etc. Le premier zéro c'est dix, le deuxième c'est 20, etc. OK ? Placez votre règle en dessous en faisant coïncider l'angle gauche avec le "1" de gauche. Puis, sans la faire bouger, faites vos petits traits de graduations (stylo ou crayon). Terminé ? alors ENTER et posez la règle sur la table.

Il apparaît alors un tableau de correspondances longueurs/tabulations. Reportez ces tabulations sous les graduations de longueurs déjà faites. C'est tout. Tapez RUN pour traiter le MODE suivant.

LE PROGRAMME DES REGLETTES

Le tableau final de correspondances est présenté sur deux fois deux colonnes. Donc selon le MODE concerné ces colonnes n'auront pas la même hauteur : 5, 10 ou 20 lignes. Vous remarquerez que ce tableau est toujours centré EN HAUTEUR quel que soit le nombre de lignes à afficher. En effet, le centrage

en hauteur d'une page d'écran est presque tout aussi important que le centrage en largeur. Avouez qu'un minuscule tableau (ou texte) de 5 à 7 lignes collé en haut d'un écran vide, ça fait un peu toc-card, non ?

Sauvegardez bien le listing 2, et surtout le "module" lignes 50000 à 50090, car il figurera pratiquement dans TOUS vos programmes futurs.

Décortiquons un peu ce listing :

- Ma suite de chiffres n'est écrite qu'en ligne 20. Mes chaînes de 20, 40 et 80 chiffres je les construis par "concaténations" lignes 30, 40 et 50. Non seulement c'est bien pour un fainéant mais ça évite les erreurs...

- Ligne 80 : super important ! je demande le MODE (0, 1 ou 2), soit un seul caractère. La variable TEX\$ rassemble les réponses possibles, puis GOSUB vers ce fameux sous-programme 50000. Que fait-il ? En bas de l'écran il affiche les réponses possibles, et si vous en pressez une autre ça vous engueule par un bip. Si la réponse est valable vous n'aurez pas à faire ENTER et le programme se poursuit.

- Ligne 90 : le module nous renvoie le nombre K qui est la place de votre réponse dans le TEX\$, ainsi que R\$ qui

CONSEILS

n'est autre que votre réponse validée. On reparlera de ce module. Connaissant le MODE M choisi, on connaît alors la longueur L d'une ligne d'écran.

- Lignes 110 et 130 : ces deux LOCATE seront toujours centrés quel que soit le MODE car il tient compte de L.

- Ligne 140 à 180 : on prépare le tableau de résultats ; en MODE 1, parce

que lire les chiffres minuscules du MODE 2 sur un écran couleur (jaune sur bleu) n'a vraiment rien d'agréable. On construit la ligne légende LEG\$ et le trait continu à base de CHR\$ (154) avec notre R\$ (0,1 ou 2) au centre.

Le LIG de la ligne 180 c'est le numéro de la ligne de départ pour le centrage en hauteur ; nos colonnes auront une hauteur égale au quart de L plus 2 (la ligne

légende et le trait), d'où cette formule barbare.

- Ligne 220 : pourquoi trois dièses alors que deux auraient suffi ? Mais pour que ça compte comme espaces pour la tabulation et la séparation des colonnes ; qu'il y ait des nombres à 1 ou 2 chiffres le PRINT USING assure.

- Lignes 240 à 290 : colonnes de droite ; on ne réécrit pas la légende et le trait, donc le LIG de départ est calculé plus bas. Vous avez vu mes PRINT USING à 3 ou 4 dièses ? J'ai d'abord étudié mon coup sur du papier quadrillé pour ces dièses. Pas fou...

N'oubliez pas le END final, il y a le module MENU derrière.

Une fois ce programme sauvegardé, faites :

DELETE-290

SAVE "MENU", A

Ce précieux petit utilitaire sera joint à vos programmes futurs par MERGE "MENU"

Il met les "lettres-réponses" en majuscules.

VARIATIONS SUR INPUT

C'est avec PRINT le premier mot BASIC que l'on apprend, aussi on croit le connaître. Erreur ! C'est bien plus vaste que l'on ne le croit.

Tout d'abord il y a plusieurs façons de l'utiliser :

- INPUT N qui donne un "?" sur la ligne suivante. Oh ! que c'est primitif...

- INPUT "Nombre" ; N. On reste sur la même ligne mais il y a toujours le "?" à la suite de la chaîne légende "Nombre".

- INPUT "Nombre", N. Idem mais sans le "?".

Laissez un blanc après la chaîne légende, sinon le curseur collera à la fin de celle-ci, et ça fait moche.

- INPUT A\$, B\$ attend DEUX valeurs A\$. et B\$ séparés par une VIRGULE avant de faire ENTER, sinon vous aurez droit au "? Redo from start" (= recommencez). Il faut éviter ces INPUT à virgules, ils sont trop dangereux pour les étourdis.

- Si la légende est une variable L\$ on ne peut écrire INPUT L\$, V\$, car bêtement il va attendre DEUX valeurs séparées par virgule. Alors là on ruse :

L\$ = "Nom de la ville"

LOCATE 10, 5 : PRINT L\$; : INPUT "", V\$

LISTING 2

```
10 ' REGLETTE DE CENTRAGE - M.A. 5/87
20 N$="1234567890"
30 N$(0)=N$+N$ : ' 20 caract.
40 N$(1)=N$(0)+N$(0) : ' 40 caract.
50 N$(2)=N$(1)+N$(1) : ' 80 caract.
60 MODE 1:LOCATE 2,3:PRINT "CONFECTION d
e REGLETTES de CENTRAGES"
70 LOCATE 15,13:PRINT "quel MODE ?"
80 TEX$="012":GOSUB 50000: ' MENU
90 M=K-1:L=LEN(N$(M)): 'M=MODE,L=longueur
100 MODE M:A$="ECHELLE a COPIER:"
110 LOCATE (L-LEN(A$))/2,2:PRINT A$
120 LOCATE 1,12:PRINT N$(M)
130 LOCATE (L-10)/2,24:INPUT "puis ENTER
",Q$
140 ' TABULATIONS CALCULEES
150 MODE 1
160 LEG$="Lon TAB ; Lon TAB"
170 TRAIT$=STRING$(8,154)+R$+STRING$(8,1
54): ' R$ vient du Menu
180 LIG=(25-2-L/4)/2
190 LOCATE 12,LIG:PRINT LEG$
200 LIG=LIG+1:LOCATE 12,LIG:PRINT TRAIT$
210 FOR N=2 TO L/2 STEP 2:LIG=LIG+1
220 LOCATE 12,LIG:PRINT USING"###";N;:PR
INT USING"###";(L-N)/2+1
230 NEXT
240 ' Seconde Colonne
250 LIG=(25-2-L/4)/2+1
260 FOR N=2+L/2 TO L STEP 2:LIG=LIG+1
270 LOCATE 20,LIG:PRINT " !";:PRINT USING
"####";N;:PRINT USING"###";(L-N)/2+1
280 NEXT
290 END
50000 ' REPONSE A UN MENU (utilitaire)
50010 TEX$=UPPER$(TEX$):LT=LEN(TEX$)
50020 LOCATE 16-LT,24:PRINT"Reponse (";
50030 FOR I=1 TO LT-1
50040 PRINT MID$(TEX$,I,1);",,":NEXT
50050 PRINT RIGHT$(TEX$,1);")"
50060 R$="":WHILE R$="":R$=INKEY$:WEND
50070 R$=UPPER$(R$):K=INSTR(TEX$,R$)
50080 IF K=0 THEN PRINT CHR$(7);:GOTO 50
060
50090 RETURN●
```

Cette forme d'écriture est très courante. Remarquez trois choses : Après le LOCATE PRINT un ";" pour rester sur la ligne, le ":" parce que l'on poursuit avec une autre commande (INPUT).

Pour ne pas avoir cet hideux "?" on utilise la virgule après l'INPUT, oui mais avant cette virgule il veut une chaîne ; alors on lui met une CHAINE VIDE, deux guillemets consécutifs et il est content.

Pour cet exemple l'écriture la plus simple serait :

```
LOCATE 10, 5 : INPUT "Nom de la ville", V$ car on a droit à INPUT après LOCATE, donc à la place de l'habituel PRINT.
```

- Un INPUT bloque le déroulement d'un programme, il attend ENTER. Ce rappel pour vous éviter cette gaffe classique : Vous voulez sous-titrer une question à l'écran, en souhaitant y lire mois de naissance : -

(nombre en 1 et 12)

Pour ne pas que l'utilisateur tape avril mais 4, il faut programmer ce sous-titre AVANT l'INPUT. Je vais en profiter pour vous habituer à la protection des entrées de nombres avec le listing 3 Règle importante : il ne faut plus jamais programmer un INPUT d'un nombre, mais d'une chaîne que l'on transforme en nombre par VAL. En effet, si à la suite d'un INPUT nombre on tape des lettres, c'est le "Redo from start" ; pas avec un INPUT chaîne. Examinez bien la ligne 70 : Elle est d'un usage courant.

Essayez ce petit programme en faisant exprès de taper des bêtises.

LE LINE INPUT GOBE TOUT

L'INPUT a un ennemi juré, c'est la virgule. Vous pouvez faire planter le programme précédent en tapant par exemple 1, 2. Le "Redo from start" va détruire notre belle page d'écran.

Lignes 40 et 60 remplacez INPUT par LINE INPUT (faites EDIT 40 puis EDIT 60). Le programme est alors implantable. LINE INPUT gobe vraiment tout. La preuve ? Essayez

```
100 LINE INPUT "-->", L$
110 PRINT L$
120 PRINT LEN (L$) : PRINT
130 GOTO 100
```

Et tapez vraiment n'importe quoi, même avec des virgules, des blancs à la fin, des guillemets, des apostrophes,

LISTING 3

```
10 INPUT DE NOMBRES AVEC SECURITES
20 CLS
30 LOCATE 9,8:PRINT "(Nombre entre 1 et 12)"
40 LOCATE 11,6:INPUT "Mois de Naissance",M$
50 M=VAL(M$):IF M<1 OR M>12 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 30
60 LOCATE 9,14:INPUT "Prix du SCHMILBLIK":",P$
70 P=VAL(P$):IF P=0 AND P$<>"0" THEN PRINT CHR$(7):GOTO 60●
```

tout quoi ! Implantable ou alors dites-moi comment vous avez fait !

SECURITE SUPER LUXE

Dans notre programme avec sécurités d'entrées vous avez remarqué que l'entrée erronée restait à l'écran, et qu'il fallait retaper pardessus. Pas joli-joli... On peut effacer par CHR\$(18) qui efface la partie de la ligne A DROITE DU CURSEUR. Modifiez ainsi la ligne 40.

```
40 LOCATE 11,6 : PRINT "Mois de naissance" ; CHR$(18) ; LINE INPUT "", M$.
```

Cette méthode (très classique) peut avoir l'inconvénient d'effacer quelque chose à droite de l'écran que l'on souhaitait conserver. Il faut alors écrire une chaîne blanche pardessus la chaîne erronée. (Le cas est plus rare). Pour cela modifions la ligne 70 :

```
Entre le PRINT CHR$(7) et le GOTO 60 insérons
LOCATE 30, 14 : PRINT SPACE $(LEN (P$))
Et le tour est joué.
```

On est bien loin du INPUT "MOIS" ; M ! C'est plus long à écrire, certes, mais c'est à des détails comme cela que l'on reconnaît la classe du programmeur.

L'ENTREE D'UN SEUL CARACTERE

Nous avons déjà vu le CALL & BB06 qui arrête le programme en attendant que l'on presse une touche quelconque (caractère ou ENTER), mais le BASIC oublie ce que vous avez pressé. En revanche INKEY\$ le mémorise...

mais il n'arrête pas le programme... Alors il faut le bloquer artificiellement, par exemple en le faisant tourner en rond dans une boucle WHILE WEND. R\$="" : WHILE R\$="" : R\$=INKEY\$: WEND

Vous retrouvez la ligne 50070 du sous-programme utilitaire "MENU" : Pourquoi commencer cette ligne par R\$="" ? La première fois que cette ligne travaille ça ne sert à rien, d'accord ; mais c'est à partir de la fois suivante...

CONCLUSION

Je vais sans doute vous surprendre en vous apprenant ceci : dans les programmes utilitaires du commerce (les bons...), plus de la moitié des kilo octets concerne présentation+sécurités des entrées ! Ce n'est pas du "vent", de la fioriture, car sans eux le logiciel serait super pénible pour les nerfs, en plantant à la moindre fausse manœuvre. En somme la présentation rend l'utilisation claire et sans mystère, donc peu de risques de fausses manœuvres. Si une bêtise est commise elle n'est pas prise en compte et la question est reposée. Vous voyez que la "classe pro" est tout-à-fait à votre portée, même si votre programme est simple et court. Il pourra alors s'appeler "logiciel", même s'il ne fait que quarante lignes.

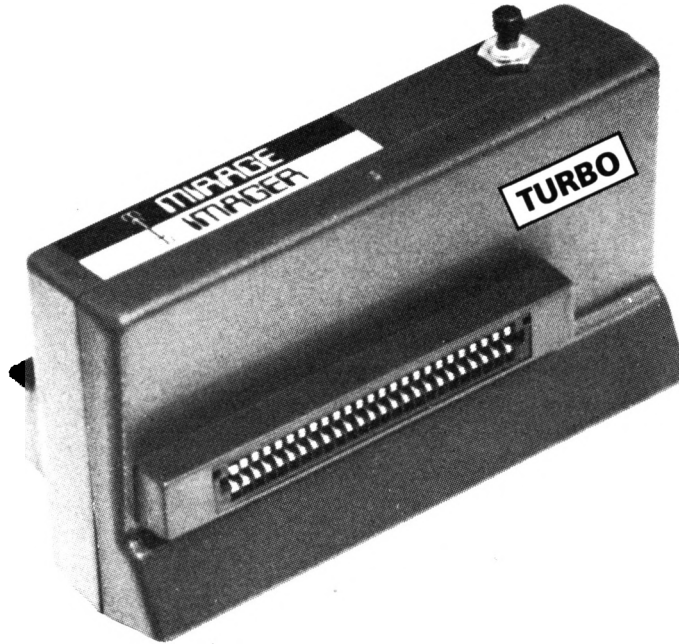
Parmi vos programmes personnels il y en a certainement un qui est votre petit préféré (Hein ? avouez...). Mettez-le en smoking avec présentations centrées et sécurités d'entrées. Il faudra certainement le réécrire entièrement (pensez aux GOSUB!) mais alors là admirez la classe ! Et s'il est intéressant et original on pourra peut être le publier.

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
Comprime 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 65 LA - ANGLETERRE - Tél. + 44 291 257 80

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

Formatez toutes vos disquettes 3" ordinaires en 416 Koctets

TURBO 416 (175 FF port compris)

Le super utilitaire acclamé par la presse britannique est désormais disponible en Français
Compatible 464, 664, 6128

FORMATEZ les disquettes standard AMSTRAD des lecteurs ordinaires standard AMSTRAD/SCHNEIDER

AVEC 208 Koctets par face :

Pour 175,00 FF (disquette 3") vous recevez non seulement le SUPER FORMATEUR TURBO 416, mais aussi toute une gamme d'utilitaires inédits en France. Les 2 faces de la disquette regorgent de programmes (en Français) jamais vus ! Sélection très simple par menu ! Quelques-unes des innombrables options :

- | | |
|---|---|
| 1. TURBO 416 (super formateur) | 2. Archivage Fichier Disc/K7 à 3000 bauds |
| 3. Recherche de données / Fichier maximum 25 caractères ! | 4. Re-transfert K//Disc de l'option 2 |
| 5. Recherche de données / disc - maximum 25 caractères ! | 6. Transfert intégral fichiers disc/disc |
| 7. Générateur de menus | 8. Copieur de disquettes (très, très costaud) |
| 9. Accélère les lecteurs de 20 % | 10. Déplombeur |
| 11. Éditeur de CAT | 12. Moniteur de disquette |
| 13. Éditeur de disquette | 14. Listage ASCII écran/imprimante |
| 15. Plan d'occupation des fichiers | 16. Lecteur en-tête K7 et disc |
- ...et bien d'autres...

TURBO 416, le SUPER COMPENDIUM de super utilitaires en FRANÇAIS ne vaut que 175 FF port compris

DISCOVERY PLUS 464/664/6128

Un prodige de programmation EN FRANÇAIS. Pour ceux qui ne peuvent pas s'offrir le luxe d'une interface de transfert, DISCOVERY PLUS est la solution ! Transfère PLUS de programmes protégés de K7 à disquette qu'aucun autre soft ! Contient 4 programmes pour transférer : 1. Les "Speedlock" - 2. Les "Sans en-tête" - 3. Les "Conventionnels" - 4. Les autres... ! Simple à utiliser ! Pas besoin de désassembler, etc... ! PRIX port compris : seulement 150 FF (disque uniquement).

SUPER TAPE 4000 CPC 464 uniquement

Le meilleur utilitaire de sauvegarde K7/K7 sur le marché ! Sauvegarde automatique. 10 vitesses de sauvegarde au choix ! Entièrement en FRANÇAIS. Cassettes : 90,00 FF* - Disque : 120,00 FF (port compris).

CADEAU ! Commandez les 3 progiciels ci-dessus et nous vous offrons gratuitement en CADEAU le superbe progiciel PRO SPRITE (LA FABRIQUE DE LUTINS) valant normalement 125 FF ! Créez et animez des lutins que vous intégrerez à vos programmes personnels ! Un programme de démonstration est inclus pour vous assister. Documentation en Français.

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 progiciels en français sont Copyright DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE. Ils sont disponibles en exclusivité chez Duchet Computers. Leur diffusion ou reproduction commerciale, même partielle, sous quelque titre ou forme que ce soit et par qui que ce soit est formellement interdite dans tout pays, Suisse comprise.

LISTE DES BANCS D'ESSAIS PA

NOM DU LOGICIEL	EDITEUR	N°
1000 BORNES	Free Game Blot	9
1001 BC	Ere Informatique	5
10TH FRAME	US Gold	8
1815	Cobra Soft	5
1942	Elite	5
ACE	Cascade Games	6
ACROJET	US Gold	7
ACTIVATOR	Cascade Games	3
ALIEN HIGHWAY	Vortex	2
ALIENS	Electric Dreams	7
AMERICA'S CUP CHALLENGE	US Gold	8
AMSTRAD ACADEMY	US Gold	7
ANNALS OF ROME	Pss	5
ARKANOID	Imagine	8
ASPHALT	Ubi Soft	7
ATAHUALPA	Transoft	4
ATTENTAT	Rainbow	1
AUF WIERDERSEHEN MONTY	Gremlin Graphics	9
AVENGER	Gremlin Graphics	4
BACTRON	Loriciels	2
BALL BREAKER	CRL	8
BALLBLAZER	Activision	9
BATAILLE POUR MIDWAY	Ere Informatique	5
BIG BAND	FIL	7
BIGGLES	Mirrorsoft	2
BLUE WAR	Free Game Blot	3
BOB WINNER	Loriciels	5
BOMB JACK II	Elite	7
BOXING EN 3D	Amsoft	1
BREAKTHRU	U.S. Gold	5
CARSON CITY	Elice	3
CAULDRON II	Palace Software	1
CITYSLICKER	Hewson	7
CLAP CINE	Ubi Soft	2
COBRA	US Gold	7
COFFRET CADEAU	FIL	5
COLOSUS CHESS 4	CDS Software	9
COMPUTER HITS 3	Beau-Jolly	7
DAKAR 4x4	Coktel Vision	7
DAN DARE	Virgin Games	5
DANDY	Electric Dreams	5
DEACTIVATORS	Reaktor	4
DECATHLON	Hit Squad/Ocean	4
DEMAIN HOLOCAUSTE	Chip	5
DESPOTIK DESIGN	Ere Informatique	8
DIVISION BLINDEE	Cobra Soft	5
DONKEY KONG	US Gold	7
DRAGON'S LAIR	Software Projects	7
DRUID	Firebird	4
DURELL BIG 4	Durell	8
ELEKTRAGLIDE	English Software	5
ELITE VERSION GOLD	Firebird	3
EREBUS	Titus	5
ESCAPE FROM		
SINGE'S CASTLE	Software Projects	8
ETHNOS	Chip	7
FAIAL	Excalibur	7
FER ET FLAMME	Ubi Soft	5
FEUD	Bulldog Software	7
FIGHTER PILOT	Digital Research	3
FIRELORD	Hewson	5
FIVE START GAMES	Beau-Jolly	9
FLASH	Loriciels	9
FOOT	Loriciels	4
FOOTBALLER OF THE YEAR	Gremlin Graphics	9
FORMULA 1 SIMULATOR	Mastertronic	5

NOM DU LOGICIEL	EDITEUR	N°
FROST BYTE	Mikrogen	4
FUTURE KNIGHT	Gremlin Graphics	5
GALVAN	Imagine	5
GAUNTLET	U.S. Gold	5
GHOSTHUNTERS	Code Masters	8
GHOSTS'N GOBLINS	Elite	2
GLADIATOR	Domark	4
GLIDER RIDER	Quicksilva	4
GLOBE TROTTER	Excalibur	4
GOLIATH	Rainbow	2
GRAND PRIX 500 cc	Microids	1
GRAPHIC CITY	Ubi Soft	3
GREEN BERET	Imagine	5
HACKER	Activision	2
HARRY ET HARRY	Ere Informatique	4
HARRY ET HARRY		
MISSION TORPEDO	Ere Informatique	7
HEAD OVER HEELS	Ocean	9
HEARTLAND	Odin Computer Graphics	5
HIGHLANDER	Ocean	4
HIJACK	Electric Dreams	7
HISTOIRE D'OR	Cobra Soft	5
HIT PAK	Elite	5
HITS Vol. 1	Micropool	7
HMS COBRA	Cobra Soft	4
HYPER SPORTS	Imagine/Konami	4
IKARI WARRIORS	Elite	5
IMAGINATION	Firebird	9
IMPOSSABALL	Hewson	6
IMPOSSIBLE MISSION	Epyx	3
INFILTRATOR	US Gold	4
INTERNATION KARATE	Endurance Games	2
INTERNATIONAL RUGBY	Artic	4
INTO THE EAGLES NEST	Pandora	8
JACK THE NIPPER	Gremlin Graphics	5
JAIL BREAK	Konami	6
JAMES DEBUG	Coktel Vision	3
JEU DE DAMES ET		
CHALLENGER	Cobra Soft	2
JUMPJET	Anirog	3
K.Y.A.	Loriciels	9
KILLER STAR	Loisitech	5
KNIGHT GAMES	English Software	2
KNIGHT RIDER	Ocean	3
KONAMI'S GOLF	Imagine	7
KORONIS RIFT	Lucas film	6
KRAKOUT	Gremlin Graphics	9
KUNG-FU MASTER	US Gold	2
L'AFFAIRE SYDNEY	Infogrames	6
L'AFFAIRE SYDNEY	Infogrames	3
L'AFFAIRE VERA CRUZ	Infogrames	6
L'ARMURE SACREE		
D'ANTIRIAD	Palace Software	7
LA BATAILLE D'ANGLETERRE	Ere Informatique	5
LA CITE PERDUE	Excalibur	8
LE CHEVALIER BLANC	Cobra Soft	9
LE LAVEUR MILLIONNAIRE	Loisitech	5
LE PACTE	Loriciels	3
LE PASSAGER DU TEMPS	Ere Informatique	7
LE SECRET DU TOMBEAU	Loriciels	4
LEADER BOARD	US Gold	8
LEGEND OF KAGE	Imagine	5
LES 4 SAISONS	Ere Informatique	3
LES AVENTURES DE		
JACK BURTON	Activision	9

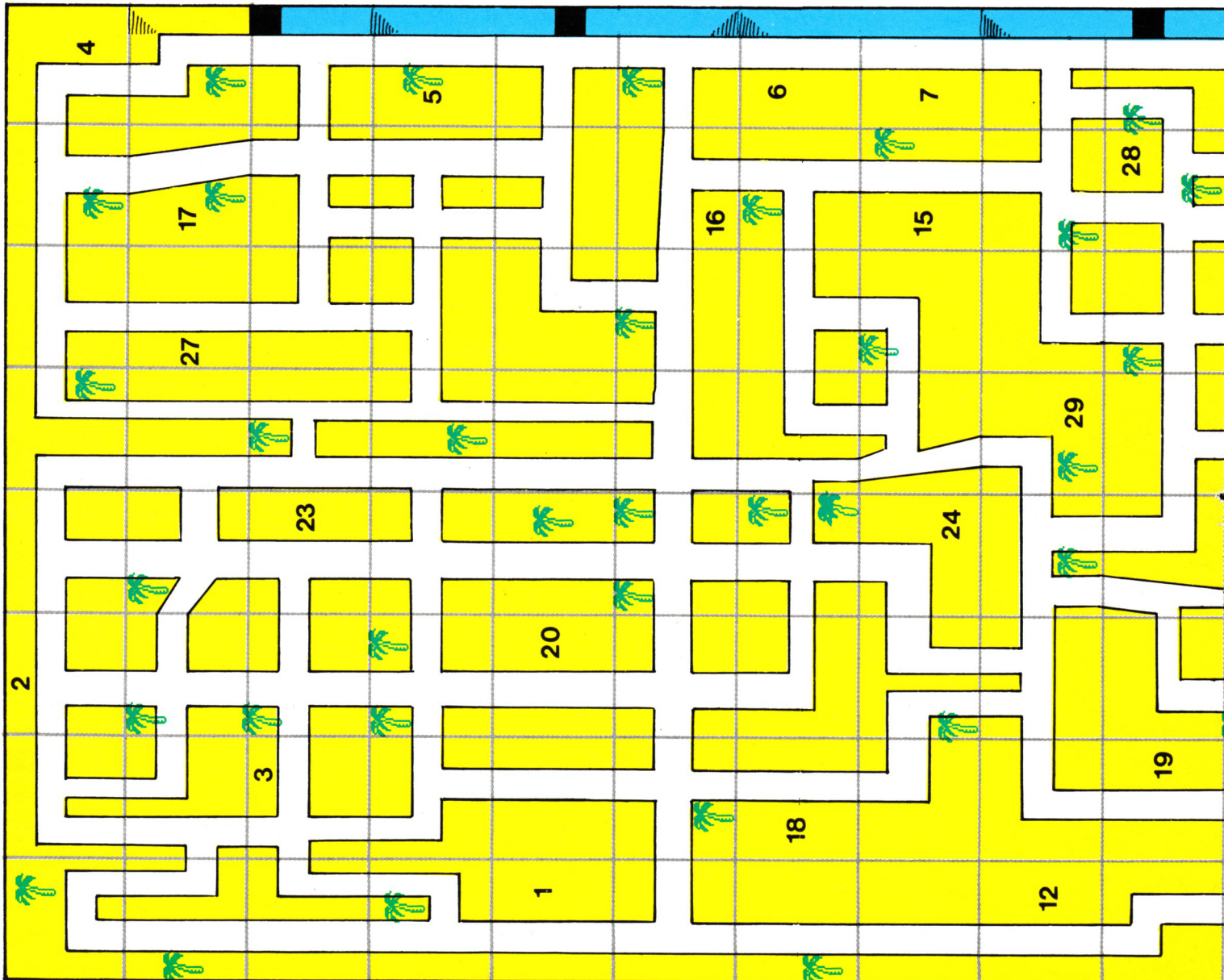


MIAMI V

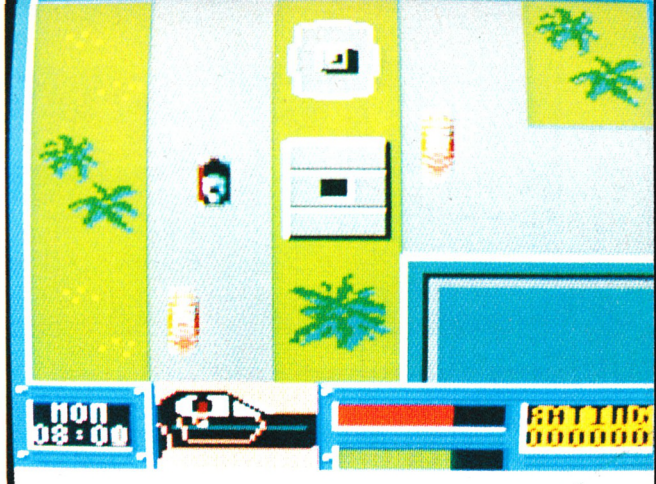


Deux flics à Miami

Par Laurent RICOLLEAU et Julien KOSTRECHE



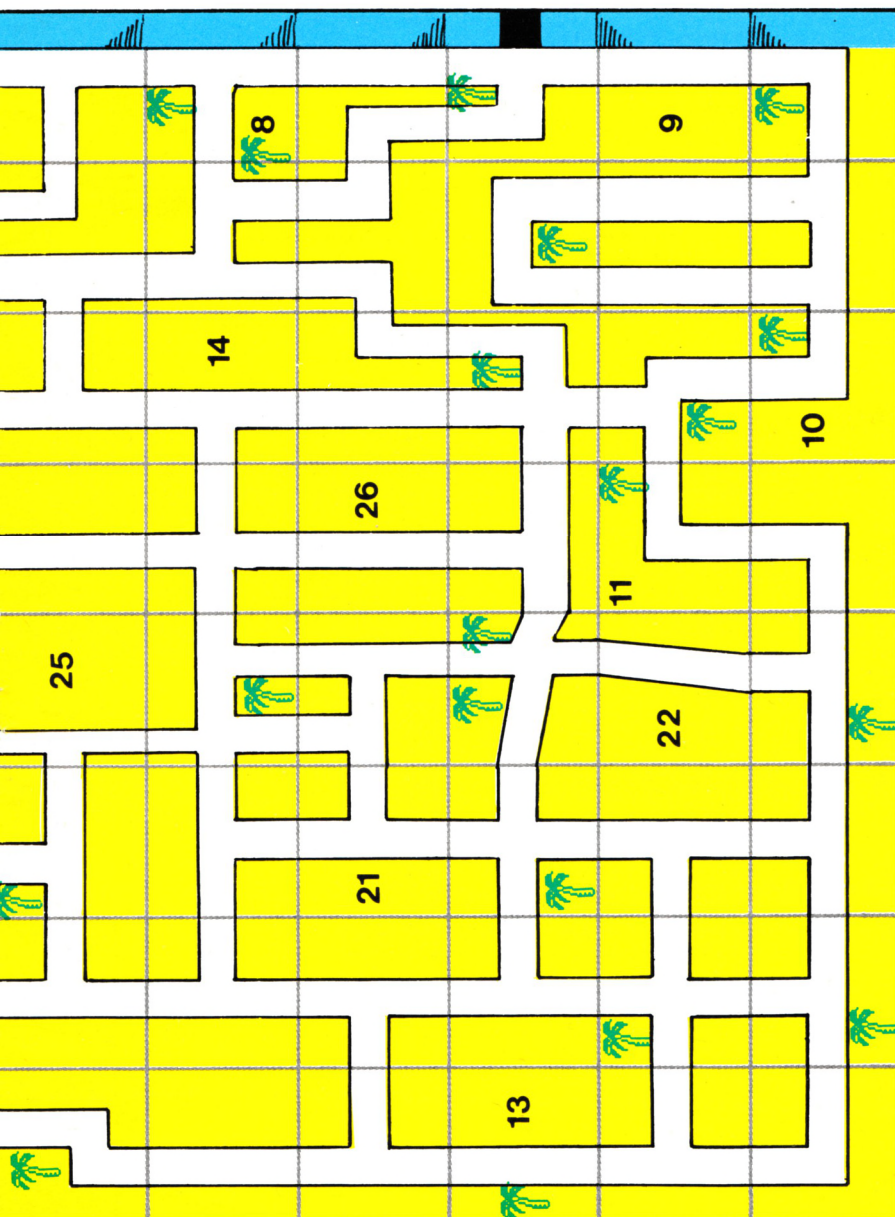
ICE



- 1 : City Hall
- 2 : Milton Hotel
- 3 : Joes Bar
- 4 : Acme House
- 5 : Ocean House
- 6 : Vil House
- 7 : India House
- 8 : Island Bar
- 9 : Rico House
- 10 : Eats Bar
- 11 : Sams Bar
- 12 : Shark Club
- 13 : Eagle Hotel
- 14 : Grand Casino
- 15 : Royal Casino
- 16 : Murk Club
- 17 : Palace Casino



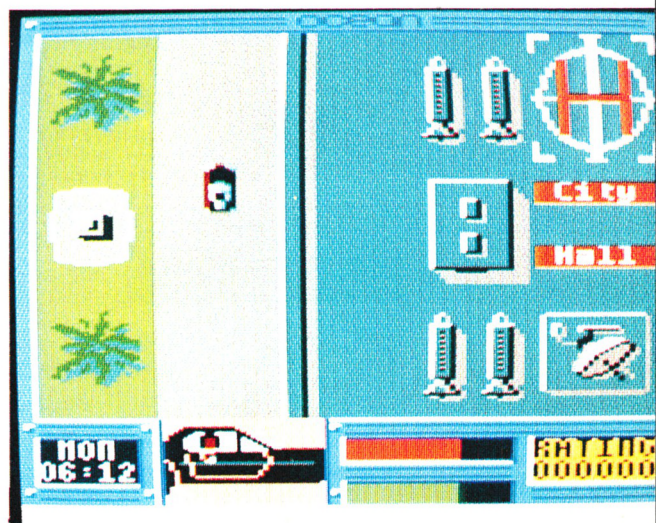
- 18 : Flag Hotel
- 19 : Discie Bar
- 20 : Park Hotel
- 21 : Lamp Bar
- 22 : Hospital
- 23 : Palm Club
- 24 : Vines Bar
- 25 : State Hotel
- 26 : Stark Club
- 27 : Star Hotel
- 28 : Surfer Bar
- 29 : Sierra Hotel



: Palmiers



: Débarcadères



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 Lachand-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-Barrahy
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 & B. DESPERRIER
Programmes permettant de visualiser les phénomènes complexes de l'électronique. Prix : 95 F

COMMUNIQUEZ AVEC AMSTRAD

D. BONOMO & 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

PCompatibles

MS-DOS PAS A PAS

(version 2 et 4)
A. PINAU
Apprendre les commandes du système d'exploitation MS-DOS en les pratiquant, tel est le but de cet ouvrage. Réf. 382 - Prix : 135 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 tableur, 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 : 220 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 & P. JADOUL
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 manqueront pas de rencontrer lors de la mise en service de leur imprimante.
Prix : 95 F

LES SECRETS DU MINITEL

C. TAVERNIER
Principaux chapitres : Les différents services proposés sur Tétélet : - Informatique domestique et Minitel, téléphonie et transmission d'informations, différents principes de transformation de données, comment devenir serveur. Réf. 482 - Prix : 115 F

SYSTEMES D'EXPLOITATION ET LOGICIEL DE BASE

P. JOUVELOT & 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 "bestseller" de la micro-informatique. Réf. 52 - Prix : 125 F

INITIATION BASIC (niveau 2)

Programmation structurée
F. CROCHET & D. VILAIN
Cette représentation originale, véritable synoptique 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. BENARD
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 & 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.

ARUS DANS AMSTAR N° 1 à 9

NOM DU LOGICIEL	EDITEUR	N°
LES DENTS DE SA MERE	Transoft et Imperasoft	2
LES PASSAGERS DU VENT	Infogrames	6
LES PASSAGERS DU VENT 2 (6128)	Infogrames	9
LES PYRAMIDES D'ATLANTYS	Microids	8
LES TEMPLIERS D'ORVEN	Loriciels	6
LIGHTFORCE	FTL/Ubi Soft	4
LITTLE COMPUTER PEOPLE	Activision	7
M'ENFIN	Ubi Soft	6
M.L.M. 3D	Chip	2
MADDOG	Titus	7
MANHATTAN 95	Ubi Soft	8
MARACAIBO	Loriciels	2
MASQUE	Ubi Soft	6
MASSACRE A LA TOMATE	US Gold	7
MERMAID MADNESS	Electric Dreams	3
MEURTRES EN SERIE	Cobra Soft	6
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	Cobra Soft	6
MGT	Loriciels	3
MIAMI VICE	Ocean/Us Gold	9
MISSION DELTA	Ere Informatique	3
MISSION ELEVATOR	Euro Gold	2
MOLECULE MAN	Mastertronic	6
MONOPOLIC	Free Game Blot	9
MOVIE	Imagine	1
MYRDDIN FLIGHT	Myrddin Software	3
NECRIS DOME	Code Masters	5
NEMESIS	Konami	8
NEXOR	Design Design	3
NEXUS	U.S. Gold	2
NICK FALDO PLAYS THE OPEN	Mind Games	2
NONTERRAQUEOUS	Mastertronic	6
NUCLEAR DEFENCE	Amsoft	4
ONE	D 3 M	1
ONE MAN AND HIS DROID	Mastertronic	8
OPERATION NEMO	Coktel Vision	5
PACIFIC	Ere Informatique	8
PING-PONG	Konami	4
PIPELINE	Mastertronic	7
PRODIGY	Activision	2
PROHIBITION	Infogrames	9
QUESTOR	Cascade Games	4
RAMBO	Ocean	7
RANA RAMA	Hewson/Ubi soft	9
REBEL PLANET	U.S. Gold	2
RED ARROWS	Database Software	3
REDHAWK	Melbourne House	2
REFLEXION	Cobra Soft	9
RELIEF ACTION	Loriciels	9
RESCUE ON FRACTALUS	Lucas film	2
REVERSI CHAMPION	Loriciels	2
REVOLUTION	Vortex Software	7
ROBBOT	Ere Informatique	1
ROCK'N WRESTLE	Melbourne House	1
ROOM TEN	CRL	4
SABOTEUR	Durel	1
SABOTEUR II	Ubi Soft	9
SAI COMBAT	Gasoline Software	1
SAILING	Activision	8
SAPIENS	Loriciels	1
SCOOBY-DOO	Elite	5
SCOTT WINDER Reporter	Ere Informatique	6
SHOGUN	Virgin Games	1

NOM DU LOGICIEL	EDITEUR	N°
SHORT CIRCUIT	Ocean/Us Gold	8
SIGMA 7	Ubi Soft	9
SILENT SERVICE	US Gold	8
SKYFOX	Ariolasoft	4
SOUL OF A ROBOT	Mastertronic	9
SPACE HARRIER	Elite	6
SPACE SHUTTLE		
SIMULATEUR	Loriciels	4
SPELLBOUND	Mastertronic	8
SPIKY HAROLD	Firebird	9
SPINDIZZY	Electric Dreams	1
SPITFIRE 40	Mirrorsoft	3
SRAM	Ere Informatique	1
SRAM 2	Ere Informatique	5
STAINLESS STEEL	Mikrogen	4
STARGLIDER	Rainbird/Ubi Soft	7
STARSTRIKE II		
Version Gold	Firebird	3
STRANGELOOP +	Amsoft	2
STREET HAWK	Ocean	3
STRIKE FORCE HARRIER	Mirrorsoft	3
STRYFE	Ere Informatique	7
SUPER GEODYSSEE	Coktel Vision	3
SUPER PAC	Loisitech	5
SWEEVO'S WORLD	Gargoyle	3
TEMPEST	Electric Dreams	3
TENNIS 3D	Loriciels	4
TENSIONS	Ere Informatique	3
TENSIONS	Ere Informatique	9
TERA COGNITA	Code Masters	6
THANATOS	Durell/Ubi Soft	7
THE APPRENTICE	Mastertronic	5
THE DEVIL'S CROWN	Probe Software	8
THE EIDOLON	Activision	3
THE GOONIES	US Gold	7
THE GREAT ESCAPE	Ocean	6
THE SENTINEL	Firebird	8
THE WAY OF THE EXPLODING FIST		
THE WAY OF THE TIGER	Melbourne House	1
THEATRE EUROPE	Gremlin Graphics	1
THEY SOLD A MILLION III	Ere Informatique	5
TOBROUK 1942	Squad	5
TOMAHAWK	Ere Informatique	3
TOP GUN	Digital Integration	3
TOP SECRET	Ocean	7
TRAILBLAZER	Loriciels	3
TRIPLE PACK	Gremlin Graphics	4
TRIVIAL PURSUIT	Alligata	4
TRIVIAL PURSUIT	Domark/Ubi soft	7
TUJAD	Ubi Soft	9
UCHI MATA	Ariolasoft	4
VIRGIN ATLANTIC	Micropool	8
CHALLENGE GAME	Virgin Game	3
VOLLEY BALL	Chip	8
WEST BANK	Gremlin Graphics	8
WINTER GAMES	Epyx	1
WRIGGLER	Romantic Robot	4
XARQ	Electric Dreams	2
XCEL	Mastertronic	7
XENO	A'N'F' Software	5
XEVIOUS	US Gold	7
ZOMBI	Ubi Soft	1
ZOX 2099	Loriciels	7
ZUB	M.A.D.	8

NITROGLYCERINE

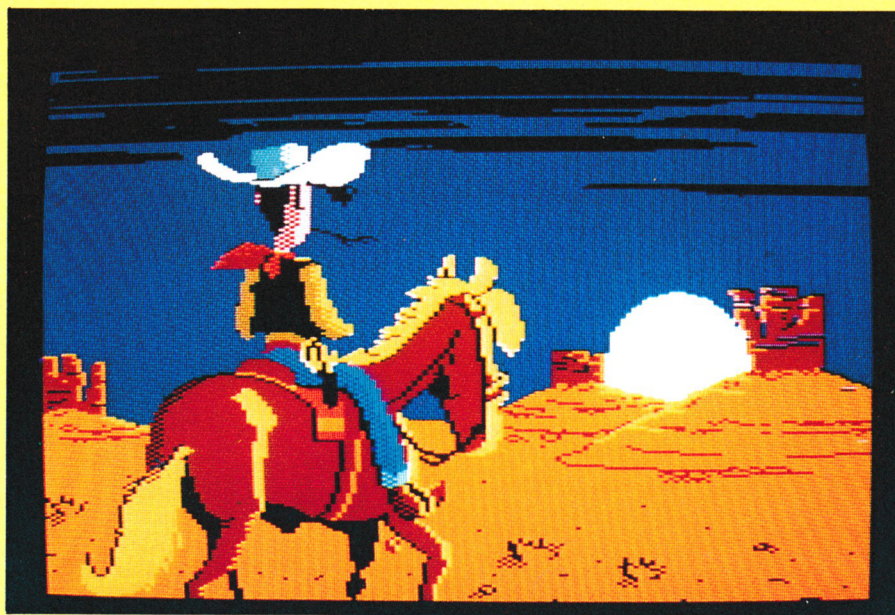
Aventure/Action



It's a poor lonesome cowboy !... J'ai nommé le grand, le célèbre, l'incomparable Lucky Luke chevauchant fièrement sa blanche et illustre monture : Jolly Jumper (il ne faut froisser personne).

Notre héros va se distinguer encore une fois dans une sombre histoire de rails. En effet, comme chacun le sait, la construction de la ligne de chemin de fer reliant l'est et l'ouest des Etats-Unis est loin d'être terminée, d'autant plus que deux compagnies se disputent ce chantier...

C'est pourquoi le Président de la Central Pacific fait appel à Lucky Luke afin que celui-ci protège le travail de la compagnie. Dans le premier épisode, Luke se voit contraint de s'équiper chez l'armurier avant d'aller sur le pont de "l'Adeline" juste à temps pour récupérer les barils de poudre nécessaires à la construction. Mais le



plus dur n'est pas fait, car il faut régler leur compte aux bandits qui complotent dans la ville !



Luke a fort à faire pour passer cette étape, car elle est composée d'une attaque dans la rue et d'une dans le saloon. A chaque fois, il faut abattre 20 bandits pour pouvoir continuer l'aventure...

Ce "petit problème" étant réglé, Lucky Luke se prépare à rejoindre le convoi. Malheureusement, celui-ci est bloqué par un énorme bloc de pierre bloquant la voie de chemin de fer. Et... tagada, tagada, voilà les Dalton ! Ils en ont profité pour "piquer" la nitroglycérine... A Luke de la retrouver et de faire sauter le bloc de pierre afin de se retrouver en gare.

Avec cet épisode, vous avez de quoi dérailler, car Luke étant sur un wagonnet, il doit se retrouver dans un imbroglio de rails et d'aiguillages afin de passer d'un angle de l'écran à celui opposé (dur, dur !).

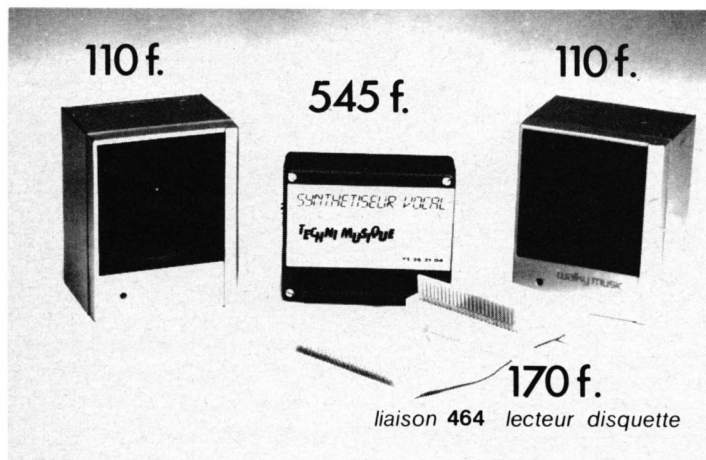
Vous êtes alors arrivé au stade final de cette aventure qui a un premier écran superbe : celui de Lucky Luke sur Jolly Jumper, le reste du graphisme s'avère simplement correct et l'intérêt du jeu est légèrement diminué par le fait qu'il est facile. Malgré tout, vous passerez un bon moment avec ce jeu, sûrement court mais agréable...

Les CPC 464, 664, 6128...

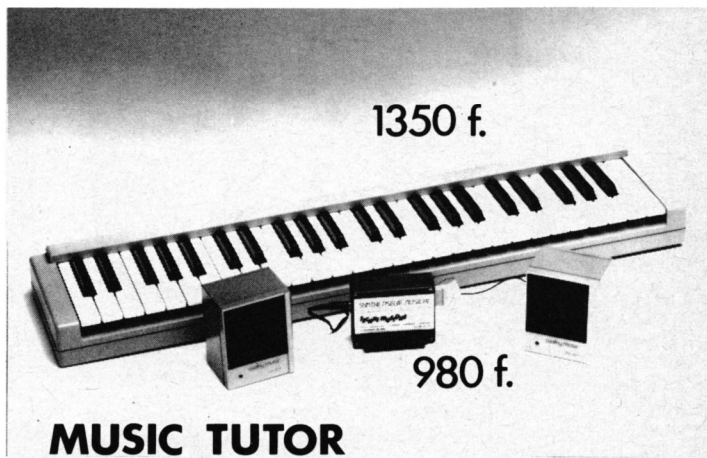
... PARLENT ...

... JOUENT ET

VOUS APPRENNENT LA MUSIQUE...



liaison 464 lecteur disquette



MUSIC TUTOR

Cass. 545 f. **SYNTHETISEUR VOCAL T.M.P.I.** — Parle français, comme les Français. Une voix claire, sans souffle.

Sortie son sur HP du CPC + extérieure (ø 3,5 pour amplificateur complémentaire). Très facile à utiliser avec le nouveau logiciel VOCA 100, à partir du texte simplifié + démonstrations + PHONE 100.

SYNTHETISEUR MUSICAL. — MODULAIRE, ECONOMIQUE, ETONNANT... Synthétiseur musical 12 voies polyphoniques, stéréo.

- Edition, composition de partitions.
- Cours, exercices de solfège (4 programmes).
- Modification graphique enveloppes de volume en stéréo.
- Bibliothèque d'accords. (Doigté sur le clavier piano 4 octaves).

CLAVIER 4 OCTAVES. — Pour jouer en situation du musicien au milieu d'un orchestre.

Se transforme en système d'enseignement pratique du clavier (autodidacte) pour apprentissage 4 mains (soliste, basse, accords, contrechant).

COURS « PRATIQUE DU CLAVIER » (1 et 2). — Pour apprendre, méthode progressive. Niveau 1 et 2. (20 morceaux connus).

LE SOLFEGE FACILE, AMUSANT. — Cours de solfège (niveau 1), cours, exercices.

- Notes clé de sol, fa.
- Rythmes, dictée de notes, clavier.
- Intervalles, gammes, altérations.
- Composition musicale 3 voies. Facile, économique.

Cass. 195 f. **INCROYABLE ! SEPT LOGICIELS UTILITAIRES ET EDUCATIFS VOCAUX T.M.P.I.** Une voix réelle numérisée, codée, compactée.

- VOCACHIFFRES.** — Apprentissage des chiffres et des nombres (cours et exercices).
- VOCALPHABET.** — Apprentissage de l'alphabet, de l'écriture (cours et exercices).
- VOCACLAVIER.** — Nomination des touches en programmant. Listing parlant.
- VOCAGRAPHIQUE.** — Création de mots, sons, modification de vocabulaires existants, création de phonèmes toutes langues.
- VOCA 1/FR.** — 300 mots courants français.
- VOCA 2/FR.** — 300 mots courants français.
- VOCA 100.** — Programmation vocale à partir du texte simplifié.

AMPLIFICATEURS/HP.

MONO. 110 f STEREO, BIMONO. 220 f

TMPI TECHNI-MUSIQUE & PAROLE INFORMATIQUE

ANTI-ERREURS

Grégory NOE

Valable pour
 CPC 464
 CPC 664
 CPC 6128

Il est difficile de taper un programme d'une revue sans commettre d'erreurs. Quand les erreurs sont signalées (Syntax error in..., Line does not exist in...), la correction est facile puisque la ligne est indiquée, mais, lorsqu'au "point de vue" du CPC, le programme est correct, il peut en être tout autrement pour le lecteur : si le fonctionnement du programme ne correspond pas vraiment au programme original, alors il est impossible de retrouver l'erreur commise, à moins de comparer les lignes de votre programme avec celles du journal, mais c'est très long et on risque de passer sur une erreur sans la voir.

C'est pourquoi ce programme a été créé ; il est à utiliser si vous ne retrouvez pas vos erreurs. La frappe d'un programme de votre

journal favori (Amstar) terminée, vous faites "RUN" et là vous corrigez toutes les erreurs signalées par le CPC en vous référant au journal pour comparer. Si, malgré cela, il ne tourne toujours pas, suivez cette procédure.

— Sauvez votre programme en ASCII grâce à l'instruction : SAVE "nom.prog",A

Puis, si vous êtes sur K7, réembobinez la bande jusqu'au début du fichier.

— Chargez Anti-Erreurs.

— Entrez le nom de votre programme et insérez le support où il se trouve (K7 ou disquette).

Après quelques secondes, les numéros de lignes vont défiler. Vous remarquerez qu'à chaque ligne correspond un code de 2 lettres sous cette forme : >XX<, c'est ce code qui va vous permettre de savoir d'où proviennent les erreurs. Pour cela, il faut que vous compariez les codes du journal à ceux de l'écran. Si un code diffère, notez sur papier le numéro de ligne qui correspond à ce code. Continuez ainsi jusqu'à la fin du listing.

Le défilement terminé, rechargez votre programme et corrigez les lignes que vous avez notées en comparant avec le journal. Faites "RUN" et, oh ! miracle ! ça marche.

Attention : Lors de la frappe du programme à traiter, n'omettez aucun caractère (sauf les espaces) car Anti-Erreurs les prend en compte et, bien sûr, ne tapez pas les codes de contrôle.

NB : la ligne 480 contient le numéro de canal 0 pour l'écran ou 8 pour l'imprimante.

```

10 ***** >YB<
20 # # >AC<
30 * ANTI - ERREURS * >RD<
40 # # >CE<
50 ***** >CF<
60 ' >DB<
70 '(c)CPC & GREGORY NOE 1987 >LH<
80 ' >FJ<
90 ON ERROR GOTO 900 >VK<
100 MODE 2 >FB<
110 DIM g$(23) >KD<
120 FOR I=0 TO 22:READ g$:g$(I)=g$: >XD<
NEXT >XG<
130 ' ATTENTION LA LIGNE DE DATA CI >GE<
=DESSOUS NE CONTIENT PAS TOUTES LES
LETTRES DE L'ALPHABET !!!
140 DATA A,B,C,D,E,F,G,H,J,K,L,M,N, >FF<
P,Q,R,T,U,V,W,X,Y,Z
150 ' ANTI-BUG FICHER >XG<
160 IF PEEK(HIMEM+1)=255 THEN 210 >BH<
170 OPENOUT "cpc" >ZJ<
180 MEMORY HIMEM-2 >JK<
190 CLOSEOUT >UL<
200 POKE HIMEM+1,255 >FC<
210 DEFINT A-Z >HD<
220 ' >DE<
230 BORDER 6:INK 0,1:INK 1,16:PEN 1 >BF<
:PAPER 0
240 MOVE 0,16:DRAW 650,16 >HG<
250 PRINT TAB(27) "A N T I - E R R >FH<
E U R 9"
260 MOVE 0,385:DRAW 650,385 >JJ<
270 LOCATE 18,25:PRINT"CPC REVUE DU >KK<
STANDARD AMSTRAD ET SCHNEIDER"
280 WINDOW 1,80,3,23 >FL<
290 m$="Realise par Gregory NOE" >BM<
300 f$="" >QD<
310 FOR i=1 TO LEN(m$) >RE<
320 f$=f$+MID$(m$,i,1) >WF<
330 LOCATE 70-i,5:PRINT f$ >XG<

```

NOUVEAU CENTRE D'ECHANGE A VOTRE SERVICE.

DES JEUX A 25 FRANCS.

QUE DES AVANTAGES :

- * ADHESION GRATUITE.
- * Echange ttes marques, K7 pour K7, Dk pour Dk au même tarif.
- * UN ECHANGE GRATUIT (*) pr 10 échanges effectués.
- * Possibilité de recevoir 6 ou 12 JEUX par échange.
- * Echange facture à 25 FR\$ et même à 50 FR\$ (*).
- * ENVOI PAR RETOUR DU COURRIER.

Doc. contre env. timbrée à :

M. GREGORY SA
BP 3243
68065 MULHOUSE

DEBARRASSEZ-VOUS VITE DE VOS JEUX ENNUYEUX POUR DECOUVRIR DE NOUVEAUX TITRES
 (*) +9,50 Frs de port.

PROGRAMMES

```

340 FOR t=1 TO 100 >LHK 560 FOR i=1 TO LEN(a$) >LMK 820 IF fg=1 AND ca<>8 THEN fg=0:GOS >HL<
350 NEXT t,1 >FJK 570 l#=MID$(a$,i,1) >KNK UB 910:GOTO 830 >GNK
360 >JKK 580 IF l#=CHR$(32) THEN 600 >JPK 830 GOTO 780 >GMK
370 ***** >FLK 590 a=a+ASC(l$) >VQK 840 IF EOF=-1 THEN CLOSEIN ELSE GOT >PNK
380 >LMK 600 NEXT i >PGK 0 490 >
390 LOCATE 2,1:PRINT"ENTREZ LE NOM >QNK 610 c=INT(a/23) >DHK 850 CALL &BB03:PRINT TAB(50) "UNE T >LP<
DU FICHIER : "; >FJK 620 p=a-(c*23) >EJK DUCHE...":CALL &BB05 >
400 INPUT "",NF$ >TEK 630 C$=G$(P) >LKK 860 CLS:PRINT"MAINTENANT RECHARGEZ >FQ<
410 LOCATE 2,3:PRINT"TANT QUE LE LI >UF< 640 a=0 >GLK ";NF$;" ET CORRIGEZ LES LIGNES QUE
STAGE N'EST PAS TERMINE" >HJK 650 FOR i=1 TO 6 >EMK VOUS AVEZ NOTEES.. "
420 LOCATE 2,5:PRINT"NE PAS ARRETE >GGK 660 l#=MID$(a$,i,1) >KNK 870 END >GR<
R LE MAGNETOPHONE OU NE" >GGK 670 IF l#<"0" OR l#>"9" THEN 700 >HPK 880 TRAITEMENTS DES ERREURS >CT<
430 LOCATE 2,7:PRINT"PAS SORTIR LA >FHK 680 li$=li$+l$:a=a+VAL(l$) >HQK 890 >TU<
DISQUETTE" >FHK 690 NEXT >VRK 900 IF ERR=25 THEN CLS:PRINT CHR$(7 >AK<
440 LOCATE 2,10:PRINT"PRESSEZ UNE T >HJK 700 c=INT(a/23) >DHK );CHR$(24);"FICHIER NON ASCII";CHR#
DUCHE POUR LA LECTURE" >HJK 710 p=a-(c*23) >EJK (24):END ELSE CONT
450 CALL &BB05 >VKK 720 C$=C$+G$(P) >VKK 910 com=com+1:IF com>19 THEN CALL & >GL<
460 OPENIN "!"nf$ >WLK 730 ' >KLK BB03:PRINT TAB(50) "UNE TOUCHE...":
470 CLS:PRINT"TRAITEMENT EN COURS.. >EMK 740 IF ca<>8 THEN 750 ELSE 770 >EMK CALL &BB05:COM=1
." >EMK 750 PRINT li$;TAB(10) USING ">\\<"; >ANK 920 RETURN >QM<
480 ca=0 CANAL DE SORTIE >QNK c$ >
490 LINE INPUT#9,b$:a$=UPPER$(b$) >UPK 760 li$="":GOTO 840 >KPK
500 IF ca<>8 THEN GOSUB 910 >UFK 770 li$="":PRINT#ca, LEFT$(b$,35);T >UQ<
510 IF INKEY(66)=0 THEN STOP >UGK AB(37) USING ">\\<";c$ >
520 >GHK 780 IF LEN(b$)<35 THEN 840 >XR<
530 CALCUL DE LA CLE DE CONTROLE >FJK 790 fg=1 >XT<
540 >JKK 800 b#=MID$(b$,36,LEN(b$)) >UJK
550 a=0 >GLK 810 PRINT#ca,LEFT$(b$,35) >BK<

```

PROTÉGER VOTRE AMSTRAD

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

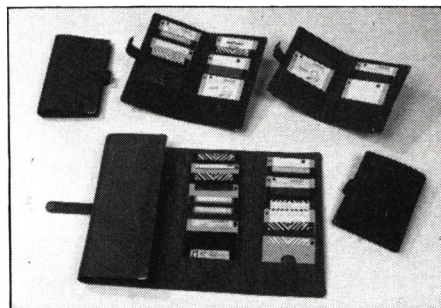


- Sac pour Amstrad (clavier) CPC 464 664 6128 PCW 8256 Coloris: bleu, gris ou sable. Prix: 290 F TTC
- Sac pour moniteur Amstrad mono-chrome couleur. Coloris: bleu, gris ou sable. Prix: 400 F TTC



Cochez bien les cases et couleurs

- Housse pour Amstrad (clair) 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.

STAMP
D I F F U S I O N

17, rue Russeil - 44000 NANTES

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:

MERCENARY

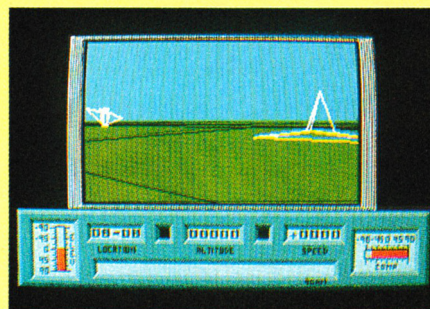
Aventure/Arcade

Dès le départ, tout va mal : votre astromoteur, le Prestinium, durement touché lors d'un conflit dans la galaxie Cygnus X-15, doit faire un atterrissage forcé sur Targ. Pour une fois, la planète n'est pas désolée, mais renferme une civilisation des plus avancées. Les "Targiens" n'ont guère apprécié votre entrée en catastrophe sur le sol tranquille de leur terre : il vaudrait mieux vous éclipser sur la pointe des pieds avant de vous faire remarquer. Cela semble assez facile en fait, il suffit de trouver un véhicule aérien et de l'utiliser afin d'atteindre les 65000 et quelques mètres nécessaires pour échapper à l'attraction de Targ.

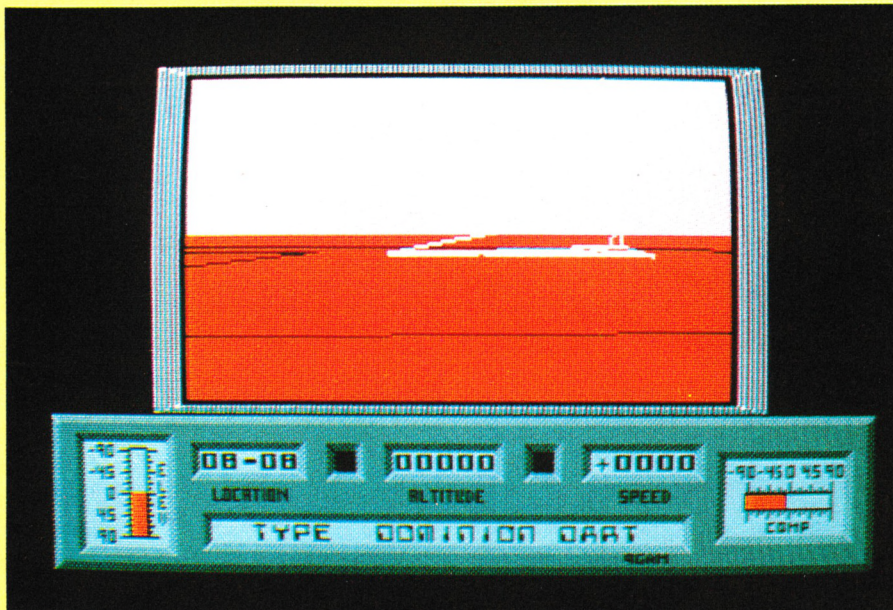
Justement, un Dominion Dart s'offre à vos yeux exorbités. C'est combien ? (eh oui, c'est ainsi que se dévoilent les affaires, même sur les planètes lointaines). On vous propose 5000 crédits. Sachant que votre compte comprend 9000 crédits, l'affaire est intéressante. Vous voilà devenu propriétaire ! Votre chemin semble tracé : plein gaz, puis tout droit vers le haut. Seulement, vers 18000 mètres, l'altitude n'augmente plus vraiment : vous avez atteint les limites de votre appareil.

C'est votre premier échec et ce ne sera sûrement pas le dernier ! En effet, la surface de Targ est vaste et la civilisation Palyar (colonisateurs de la planète) a fait construire des complexes souterrains accessibles par des ascenseurs. L'intérêt du programme réside dans le graphisme en 3D et la liberté de vos mouvements. Le jeu se dirige au joystick, vous permettant de vous

approcher, de tourner autour des objets et même de les traverser ! Zooms avant et arrière complètent la panoplie des déplacements. Pour vous seconder, un ordinateur nommé Benson est intégré à votre casque. Il vous donne vos coordonnées, ainsi que votre vitesse actuelle. Benson vous



rain est vaste et vous pouvez l'observer du ciel ou bien au ras des paquerettes. L'option envol (valable si vous possédez un véhicule aérien) doit être maniée avec précaution car certaines phases sont difficiles : l'atterrissage par exemple. Si vous

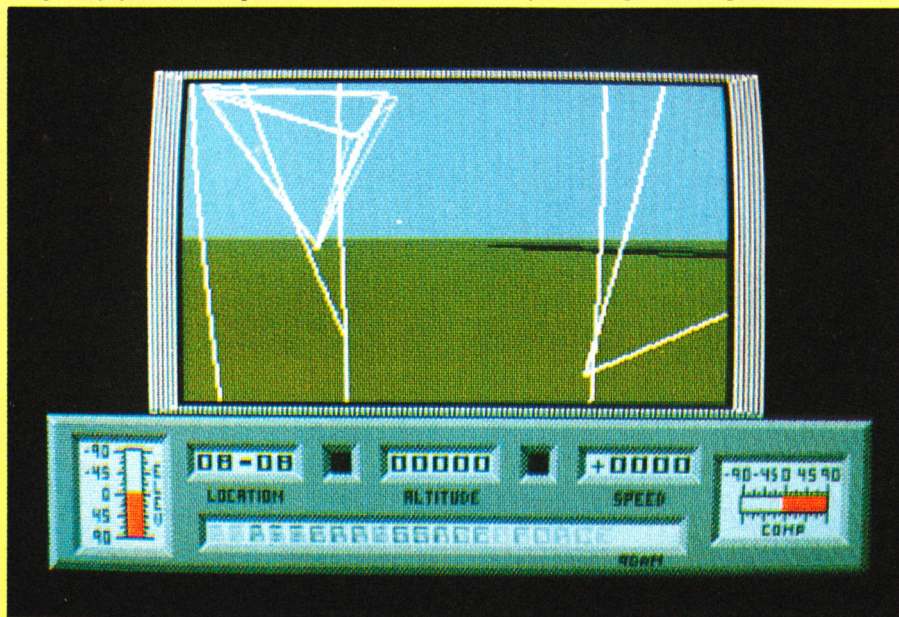


décrire les objets qui vous environnent, certains sont à ramasser, d'autres sont trop lourds. Maintenant, vous êtes prêt pour l'aventure. L'Aventure avec un grand "A", comme je l'ai dit plus haut, le ter-

préférez rester au sol, il est préférable de suivre les routes : vous croiserez ainsi des monuments qui vous guideront. Pour que le premier contact ne soit pas trop ardu, vous trouverez dans la boîte une enveloppe cachetée contenant les plans de Central City et des complexes souterrains. Les aventuriers purs et durs n'auront pas besoin de ces indices pour réussir. Les autres pourront en tirer un grand profit (principalement ceux qui, comme moi, n'ont pas un sens de l'orientation phénoménal). Quelques renseignements sur les véhicules vous seront utiles, il suffit de jeter un coup d'œil sur les fiches techniques.

J'allais oublier les Méchanoïdes. Ces petits robots plus ou moins intelligents ont envahi Targ et chassé les Palyars. Ces derniers se sont réfugiés dans un satellite tournant autour de la planète. C'est à vous de choisir votre camp en détruisant préférentiellement les installations de l'un ou l'autre adversaire.

Imaginons que vous ayez réussi l'évasion, le jeu est terminé alors ? Eh non ! Il y a un deuxième épisode pour lequel aucun indice n'est fourni ! Autant dire qu'il vous reste du pain sur la planche pour vous évader des cités de Targ.



HIT PAK

Compilation

DUET

Arcade

Armé jusqu'aux dents et prêt au combat jusqu'à la dernière seconde de votre vie, vous devez vous emparer de documents



viteaux et revenir sain et sauf à votre port d'attache...

SPLIT PERSONALITIES

Réflexion

Le principe du jeu est très simple : sur une partie de votre écran, vous avez l'image morcelée d'un personnage. Vous devez la reconstituer en ordonnant des carrés que vous introduisez au fur et à mesure... Original et intéressant.

1942

Arcade

Alors que la guerre fait rage dans le Pacifique, vous partez en mission solo au-dessus du territoire ennemi afin de réduire les effectifs de leur flotte et de leurs forces aériennes. (Banc d'essai Amstar n° 5)

JET SET WILLY II

Arcade

Pour tous ceux qui ont aimé Jet Set Willy. Dans cette nouvelle version, le graphisme est un peu plus sophistiqué et la persévérance est de mise pour voir la fin de cette "annexe" de 100 pièces !...

ANTIRIAD

Arcade/Aventure

Vous avez l'apparence d'une force de la nature et vous êtes Tal, dernier espoir de l'humanité contre les envahisseurs. Pour pouvoir combattre, il vous faut d'abord trouver l'armure sacrée et découvrir tous les pouvoirs qu'elle vous confère. (Banc d'essai Amstar n° 7).

FIGHTING WARRIOR

Simulation combat

Sur fond d'Egypte ancienne, vous devez combattre, à la seule force de votre glaive afin de parvenir au Temple où la belle princesse Thaya est retenue prisonnière. Afin de la libérer, vous serez confronté à de multiples dangers...

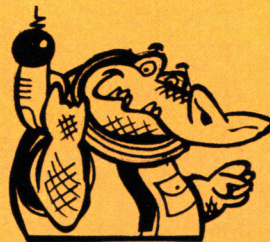
SCOOBY DOO

Arcade

Nous retrouvons ici la fine équipe du célèbre dessin animé où Velma, Shaggy, Daphné et nos deux courageux compères, Fred et Scooby Doo, vivent des aventures pas possibles. Cette fois, toute l'équipe est prisonnière dans un château mystérieux et seul Scooby Doo a les pattes libres pour venir à la rescousse de ses compagnons !... (Banc d'essai Amstar n° 5).

"Z"

COMME ZARK DAVOR



Arcade

Attention les yeux ! D'accord le graphisme est joli, le scrolling est parfait dans les huit directions, mais l'écran de jeu est réduit (les 2/3 du total environ) et le vaisseau spatial occupe un peu plus de la surface d'un caractère en mode 0.



Zark Davor fait référence à Dark Vader, le méchant de la saga Stars War ou, en bon français, "La guerre des étoiles". Le ci-devant logiciel entre donc dans la catégorie des shot'em up (rentrez-leur dans le lard). Le joystick est l'instrument de prédilection pour se laisser aller à ce genre de pratique. L'enjeu en lui-même n'a pas d'importance puisqu'il s'agit d'éliminer les vilains en employant les mêmes méthodes qu'eux.

Vos adversaires se présentent sous la forme de torpilles tourbillonnantes ou bien de globoides en mouvement. Lorsque 10 appareils sont abattus, une capsule d'énergie apparaît. Une rafale de laser par-dessus et la capsule laisse place à une bombe que vous pouvez gober. Le nombre de bom-



bes capturées est indiqué en bas de l'écran. Ces engins explosifs sont utilisés pour perforer la barrière du transducteur subliminal qui vous transportera jusqu'au prochain tableau. Attention, un contact prolongé avec le transducteur diminue votre potentiel énergétique. Arrivé à zéro, c'est le grand boum.

"Z" est un jeu rapide pour les musclés de l'avant-bras (attention au joystick-elbow !) et les dingues du bouton de tir.



INERTIE

Arcade/Aventure

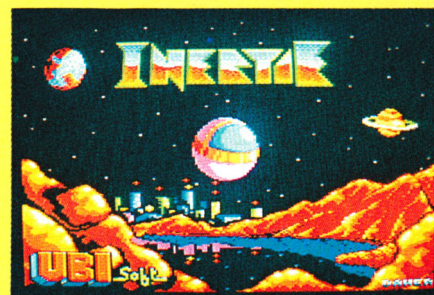
Zorglub, le vilain empereur fou a mijoté un plan diabolique : engloutir tout l'univers dans un trou noir. (pourquoi pas ?).

Il existe pourtant des gèneurs : des savants sont capables de contrecarrer les projets du souverain démoniaque. Afin de pouvoir agir tranquillement, Zorglub a fait enlever et enfermer les savants susceptibles de lui nuire. Mais qui va donc devoir se sacrifier pour sauver les prisonniers et l'univers ? Buck Skygordon, bien sûr ! A lui seul, il est capable de bien des exploits, mais saura-t-il relever le défi de Zorglub ?

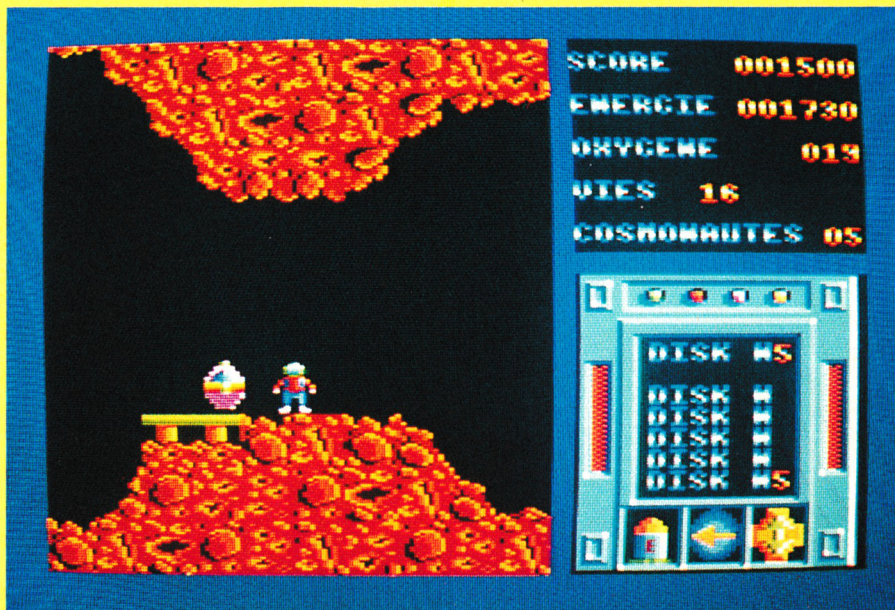
La réponse à cette angoissante question dans quelques instants.

Quelques instants plus tard, après avoir entré le code de la première planète, (J12C58 ceci n'est pas un renseignement, ce code est inscrit en bas de l'écran), apparaît le premier tableau. Parlons tout de suite du graphisme : il est somptueux ; des couleurs partout, bref un régal pour les yeux. L'animation quand à elle est une des caractéristiques importantes du jeu puisque le titre "Inertie" dit bien ce qu'il veut dire et réciproquement. La navette que vous dirigez à travers un dédale de roches, structures métalliques, végétation (rayez la mention inutile), est en effet encline à suivre un penchant naturel : la dégrin-

golade. C'est donc à vous qu'incombe, par l'intermédiaire de votre joystick, la difficile conduite de l'engin spatial. Attention car la moindre action de vos retro-fusées doit être compensée par une



sans danger. C'est uniquement sur ces aires que votre passager pourra sortir. Votre mission consiste à ramener sain et sauf tous les petits bonshommes qui agitent les bras d'un air désespéré.

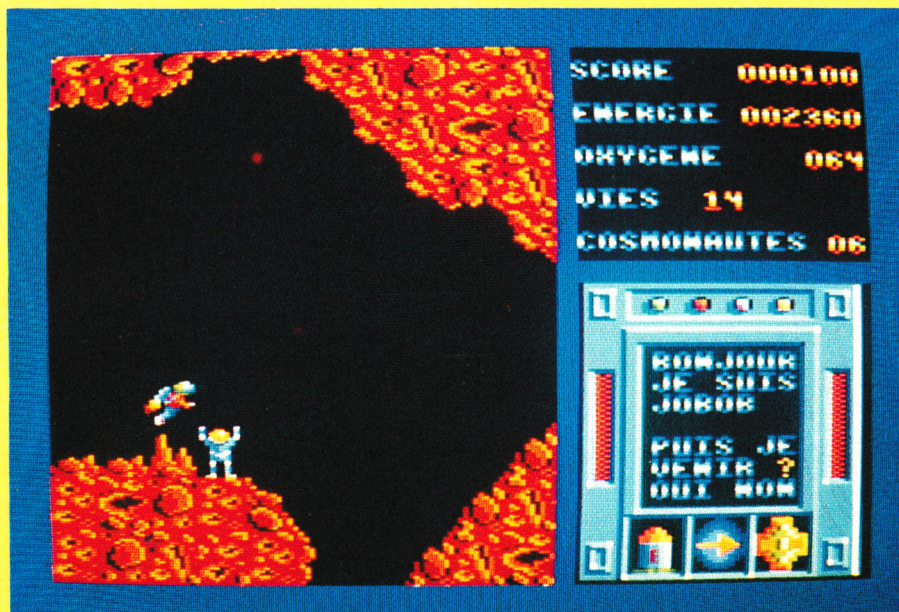


réaction de même puissance dans le sens opposé sinon c'est le contact avec les parois et ceci est préjudiciable à votre survie. Il existe heureusement de petites plate-formes où vous pourriez vous poser

Tous ? Pas vraiment, certains sont des espions à la solde de Zorglub. Lorsque votre cosmonaute (insensible au contact avec les parois) s'envole et prend contact avec un personnage, un message s'affiche sur le scanner : Bonjour, je suis Untel, puis-je venir avec toi ? Oui-non. Choisissez bien : si vous emmenez avec vous un espion dans votre vaisseau, il va saboter vos instruments.

Il est également possible de tirer (avec la navette) sur les personnes. Là aussi, il faut faire preuve de prudence car si un des vôtres est tué, votre score revient à zéro et vous perdez une vie ! Vous l'avez compris, la navette servira, grâce à son laser, à détruire les obstacles et à se déplacer sur de longues distances tandis que le passager avec sa réserve d'oxygène limitée (10 secondes) sera utilisé pour transporter les autres personnages, collecter les disquettes et se servir de l'ordinateur. Ce dernier peut être utilisé pour obtenir la liste des espions.

Inertie est un jeu difficile (la preuve : le jeu débute avec 21 vies !) mais très prenant : c'est un futur "hit".



UBI NEWS

NEW !..

Le premier titre édité par UBI SOFT dans la gamme "Les logiciels dont vous êtes le héros" est maintenant disponible sur IBM PC et Compatible ainsi que sur Amstrad !

UBI SOFT et Patrick Leclercq, l'auteur élu "Créateur du mois par Tilt" vous présentent "NECROMANCIEN" : pour tous les fans de science-fiction et de fantastique

FAITS DIVERS...

• L'invasion des Zombis n'est toujours pas enrayée !.. Ils arrivent maintenant sur Amstrad Cassette !..

• Trivial Pursuit continue à tester vos connaissances... sur Thomson Disque cette fois !

A SAISIR :

Le PACK UBI.

Amst. K7 : Dragon's Lair I, Starglider, Sigma 7
Amst. Disc : Dragon's Lair II, Starglider, Sigma 7
CBM K7 et Disc : Tracker, Starglider, Sigma 7.

AFFAIRE A SUIVRE...

Dans quelques semaines, le serveur UBI SOFT vous permettra d'être branché UBI 24 heures sur 24...

* ALERTE ROUGE *

Tous les AVENTURIERS du Soft, licence Amstrad, division programmation, graphisme ou musique, sont attendus de toute urgence au Q.G. d'UBI SOFT.

BON de COMMANDE

à retourner à UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL Cédex
Tél. 43 77 74 01

Nom _____

Adresse _____

Ville _____

Code Postal _____

Port Gratuit

Règlement par Chèque Bancaire ou C.C.P.

INERTIE Amst. Cass. 140 FF Disc 180 FF
 UBI PACK Amst. Cass. 189 FF Disc 229 FF
 NECROMANCIEN IBM PC Disc 149 FF
 NECROMANCIEN Amst. Cas. 99 F Disc 149 F
 TRIVIAL PURSUIT Thomson Disc 259 FF
 DUNGEON MAKER CBM Disc 180 FF
 UBI PACK CBM Cass. 189 FF Disc 229 FF
 MASQUE Disc ST 249 FF PC 249 FF
 ZOMBI Amst. Cass. 140 FF



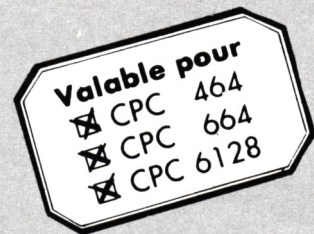
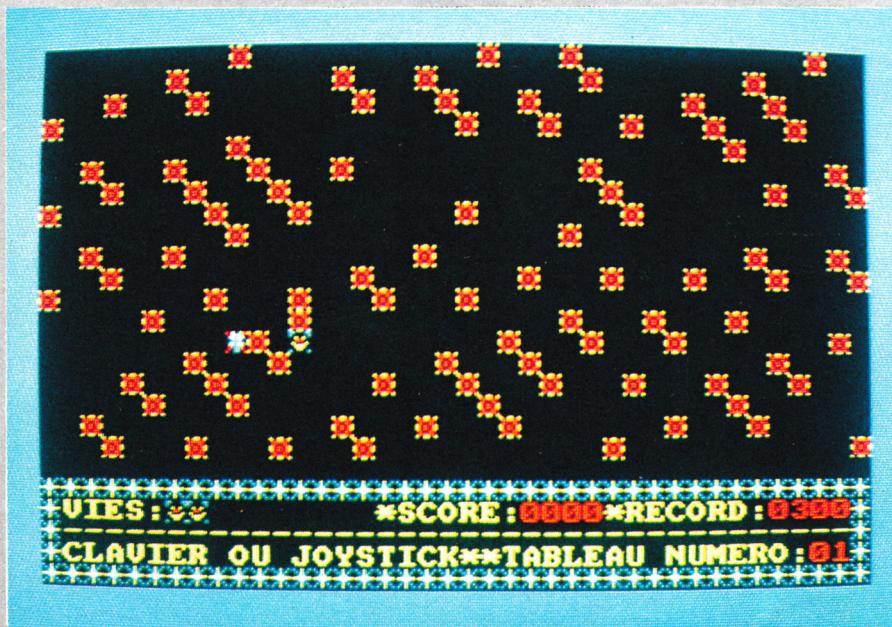
Maintenant disponible
sur ATARI ST
et PC Compatible



C 64 Disc



PIEGES



Gilles QUETARD
Jeu

Pièges possède toutes les caractéristiques d'un bon jeu :
 — les règles sont simples et incluses dans le programme ;
 — l'action est rapide et prenante ;
 — la réflexion a son mot à dire.

Le chargement s'effectue en plusieurs étapes :
 — il faut taper PIEGES1, le sauvegarder : SAVE "P1" ;
 — ensuite même opération avec PIEGES2 (SAVE "P2") ;
 — il reste encore à entrer le programme BASIC "PIEGES" et à mettre le tout sur disquette (ou cassette).

Un dernier effort : faire RUN "P1" puis SAVE "PIEGES1", B, &8000, &34D. Eteindre l'ordinateur et taper RUN "P2" suivi de SAVE "PIEGES2", B, &9000, &108F. Voilà, c'est terminé. Le lancement s'effectue avec RUN "PIEGES".

(Pour le 464, supprimer le s "FILLn" des lignes 200 à 270).

LISTING 1

```

10 REM ***** >HB<
20 REM * * >WC<
30 REM * QUETARD GILLES * >PD<
40 REM * vous presente * >CE<
50 REM * * >ZF<
60 REM * PIEGES * >JG<
70 REM * * >BH<
80 REM * 11/86 * >EJ<
90 REM ***** >RK<
100 MEMORY &7FFF >BB<
110 REM DESSIN DE PRESENTATION >DC<
120 MODE 0 >FD<
130 INK 0,26:INK 1,0:INK 2,6:INK 3, >XE<
18:INK 4,11:INK 5,24:INK 6,23
140 MOVE 20,360:DRAW 160,390:DRAW 3 >AF<
00,360:DRAW 230,345:DRAW 160,360:DR
AW 90,345:DRAW 90,285:DRAW 125,277.
5:DRAW 125,249:DRAW 160,240:DRAW 19
5,249:DRAW 195,277.5:DRAW 230,285:D
RAW 230,345
150 MOVE 90,345:DRAW 20,360:DRAW 20 >UG<
,240:DRAW 160,210:DRAW 300,240:DRAW
300,360
160 MOVE 160,210:DRAW 160,240:MOVE >BH<
160,257.5:DRAW 160,285:MOVE 160,300
:DRAW 160,360
170 MOVE 125,249:DRAW 160,257.5:DRA >GJ<
W 195,249
180 MOVE 125,277.5:DRAW 160,285:DRA >UK<
W 195,277.5
190 MOVE 90,285:DRAW 160,300:DRAW 2 >CL<
30,285
200 MOVE 50,250:FILL 2 >GC<
210 MOVE 160,380:FILL 3 >TD<
220 MOVE 230,260:FILL 4 >PE<
230 MOVE 95,295:FILL 4:MOVE 165,305 >DF<
:FILL 2
240 MOVE 160,290:FILL 3 >WG<
250 MOVE 160,245:FILL 3 >XH<
260 MOVE 130,255:FILL 4 >XJ<
270 MOVE 165,260:FILL 2 >AK<
280 LOCATE 2,9:PRINT "6." >FL<
290 LOCATE 15,9:PRINT "ET" >CM<
300 LOCATE 8,9:PRINT "Q." >QD<
310 PEN 2:LOCATE 3,15:PRINT "AMSTRA >QE<
D CPC 6128"
320 PEN 3:LOCATE 6,19:PRINT "PRESEN >PF<
TENT"
330 PEN 4:LOCATE 2,25:PRINT "PRESSE >BG<
Z UNE TOUCHE";
340 CALL &BB06 >UH<
350 LOCATE 1,25:PRINT STRING$(19," >RJ<

```

```

");
360 PEN 2:LOCATE 2,24:PRINT "Veull >BK<
ez patienter";
370 LOCATE 1,25:PRINT "Chargement e >EL<
n cours";
380 REM CHARGEMENT DES PROGRAMMES E >CM<
N LANGAGE MACHINE
390 LOAD "PIEGES1.BIN",32768 >RN<
400 LOAD "PIEGES2.BIN",36864 >KE<
410 REM LANCEMENT 1ER PROGRAMME >PF<
420 MODE 1:CALL &B000 >QG<
430 REM PRESENTATION ET REGLES DU J >LH<
EU
440 PEN 3:LOCATE 4,12:PRINT "JEU DE >GJ<
REFLEXE ET DE STRATEGIE,"
450 PEN 1:LOCATE 2,13:PRINT "consis >HK<
te a pieger d'horribles monstres"
460 LOCATE 5,14:PRINT "avant qu'ils >EL<
ne vous detruisent."
470 LOCATE 2,15:PRINT "Heureusement >UM<
ces monstres souffrent de"
480 LOCATE 4,16:PRINT "claustrophob >AN<
ie et meurent si aucun"
490 LOCATE 2,17:PRINT "deplacement >ZP<
ne leur est plus possible."
500 LOCATE 1,18:PRINT "A vous de le >HF<
s entourer d'obstacles avant";
510 LOCATE 2,19:PRINT "qu'ils ne vo >ZB<
us fassent votre affaire."
520 LOCATE 2,20:PRINT "Helas ces mo >VH<
nstres se reproduisent par"
530 LOCATE 4,21:PRINT "generation s >YJ<
pontanee et votre seul"
540 LOCATE 2,22:PRINT "espoir est d >GK<
e faire le meilleur score"
550 LOCATE 7,23:PRINT "possible gra >ML<
ce a vos 3 vies."
560 PEN 2:LOCATE 4,25:PRINT "POUR J >ZM<
OUER APPUYEZ SUR UNE TOUCHE."
570 CALL &BB06 >ZN<
580 REM CHOIX DU NIVEAU >TP<
590 CLS:LOCATE 4,10:PRINT "1- Nivea >QQ<
u amateur":LOCATE 4,13:PRINT "2- Ni
veau professionnel"
600 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 600 >GG<
610 IF A$="1" THEN 650 >WH<
620 IF A$="2" THEN 670 >AJ<
630 GOTO 600 >VK<
640 REM NIVEAU AMATEUR >JL<
650 CALL 37883:IF PEEK(37675)=0 THE >VM<
N CALL 0
660 REM NIVEAU PROFESSIONNEL >ZN<
670 POKE 37675,1:POKE 38908,&40:POK >LP<
E 39024,&40:POKE 39141,&40:POKE 392
58,&40:POKE 38909,&96:POKE 39025,&9
6:POKE 39142,&96:POKE 39259,&96:POK
E 38250,&23:CALL 37883:CALL 0

```

LISTING 2

```

85 '### PIEGES 1 ###
90 A=&B000:F=&B34D:L=100:WHILE A<=F:FOR
A=A TO A+15:READ C#:K=VAL("&"+C#):S=S+K+
65536*(S+K>32767):IF A<=F THEN POKE A,K
95 NEXT:READ D#:T=VAL("&"+D#):IF T<>S TH
EN PRINT CHR$(7);"Erreur ligne";L:END EL
SE L=L+5:WEND
100 DATA CD,FF,BB,3E,00,06,01,0E,01,CD,3
2,BC,3E,01,06,1A,04F5
105 DATA 0E,1A,CD,32,BC,3E,02,06,0C,0E,0
C,CD,32,BC,3E,03,0940
110 DATA 06,06,0E,06,CD,32,BC,DD,21,82,8
0,06,0A,C5,3A,80,0EAA
115 DATA 80,67,3A,81,80,6F,F5,CD,1A,BC,F
1,3C,32,81,80,DD,1710
120 DATA 46,00,DD,23,DD,5E,00,16,00,CB,2
3,CB,12,CB,23,CB,1D2B
125 DATA 12,CB,23,CB,12,CB,23,CB,12,E5,2
1,FE,81,19,EB,E1,253D
130 DATA E5,C5,06,08,1A,77,13,23,1A,77,1
3,D5,2B,11,00,0B,2979
135 DATA 19,D1,10,F0,C1,E1,23,23,10,C8,C
1,DD,23,10,AE,C9,316B
140 DATA 02,00,25,12,11,11,11,11,0E,14,1
2,0E,14,12,11,11,3272
145 DATA 11,11,0E,14,12,11,11,11,0E,1
4,12,11,11,11,3384
150 DATA 0E,14,12,11,11,11,0E,25,02,0
5,05,05,06,0F,14,3469
155 DATA 08,0F,14,02,05,05,05,07,13,14,0
2,05,05,05,06,0F,34F9
160 DATA 14,02,05,05,05,07,13,14,02,05,0
5,05,06,0F,25,04,359B
165 DATA 0F,14,14,04,0F,14,04,0F,14,04,0
F,14,14,14,14,14,3697
170 DATA 04,0F,14,14,04,0F,14,04,0F,14,1
4,14,14,14,04,0F,3783
175 DATA 14,14,00,13,25,04,0F,14,14,04,0
F,14,04,0F,14,04,3870
180 DATA 0F,14,14,14,14,14,04,0F,14,14,0
0,13,14,04,0F,14,396C
185 DATA 14,14,14,14,04,0F,14,14,14,14,2
5,04,10,11,11,04,3A7E
190 DATA 0F,14,04,0F,14,04,10,11,0E,14,1
4,14,04,0F,14,14,3B72
195 DATA 14,14,14,04,10,11,0E,14,14,14,0
4,10,11,11,11,0E,3C72
200 DATA 25,0A,05,05,05,03,13,14,04,0F,1
4,0A,05,07,13,14,3D3E
205 DATA 14,14,04,0F,14,14,14,14,14,0A,0
5,07,13,14,14,14,3E42
210 DATA 09,05,05,05,06,0F,25,04,0F,14,1
▶

```

PROGRAMMES

```
4,14,14,14,04,0F,3F1E
215 DATA 14,04,0F,14,14,14,14,14,04,0F,1
4,12,11,0E,14,04,4019
220 DATA 0F,14,14,14,14,14,14,14,14,0
4,0F,25,04,0F,14,413B
225 DATA 14,14,14,14,04,0F,14,04,0F,14,1
4,14,14,14,04,0F,423C
230 DATA 14,01,06,0F,14,04,0F,14,14,14,1
4,14,12,0E,14,14,4339
235 DATA 04,0F,25,04,0F,14,14,14,14,0
4,0F,14,04,10,11,4434
240 DATA 11,11,0E,14,04,10,11,11,04,0F,1
4,04,10,11,11,11,451C
245 DATA 0E,14,0B,10,11,11,04,0F,25,00,1
3,14,14,14,14,14,4627
250 DATA 00,13,14,09,05,05,05,07,13,14,0
9,05,05,05,03,13,46C2
255 DATA 14,09,05,05,05,07,13,14,09,05,0
5,05,03,13,87,1E,47EF
260 DATA 87,1E,87,1E,87,1E,87,1E,87,1E,8
7,1E,F0,F0,F0,F0,4F8D
265 DATA 87,0F,87,0F,87,0F,87,0F,87,0F,8
7,0F,F0,F0,F0,F0,56D1
270 DATA 87,0F,87,0F,87,0F,87,0F,87,0F,8
7,0F,87,1E,87,1E,5B9F
275 DATA 0F,1E,0F,1E,0F,1E,0F,1E,0F,1E,0
F,1E,F0,F0,87,1E,5F32
280 DATA 87,1E,87,1E,87,1E,87,1E,87,1E,8
7,1E,87,1E,F0,F0,6595
285 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0
F,0F,F0,F0,F0,F0,6A09
290 DATA 0F,1E,0F,1E,0F,1E,0F,1E,0F,1E,0
F,1E,87,1E,F0,F0,6D9C
295 DATA 0F,1E,0F,1E,0F,1E,0F,1E,0F,1E,0
F,1E,F0,F0,F0,F0,726A
300 DATA 87,1E,87,1E,87,1E,87,1E,87,1E,8
7,1E,87,1E,87,1E,7792
305 DATA 87,0F,87,0F,87,0F,87,0F,87,0F,8
7,0F,F0,F0,87,1E,7D9B
310 DATA 87,0F,87,0F,87,0F,87,0F,87,0F,8
7,0F,87,1E,87,1E,8269
315 DATA 0F,1E,0F,1E,0F,1E,0F,1E,0F,1E,0
F,1E,87,1E,F0,F0,85FC
320 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0
F,0F,87,1E,87,1E,87FA
325 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0
F,0F,F0,F0,00,00,8ABE
330 DATA 00,00,00,00,00,00,F0,00,FC,00,F
A,00,F6,00,FC,00,8F66
335 DATA FA,00,F6,00,FE,00,FC,00,FA,00,F
6,00,FC,00,FC,00,973B
340 DATA FA,00,F6,00,FE,00,FE,F0,FD,FD,F
B,FB,D7,D7,00,00,A1B2
345 DATA 00,00,00,00,00,00,F0,F0,FE,FE,F
D,FD,FB,FB,00,00,A97E
350 DATA 00,00,00,00,00,00,10,F0,31,FD,7
3,FB,D7,D7,FE,00,AFC6
```

```
355 DATA FC,00,FA,00,F6,00,FE,00,EC,00,C
8,00,80,00,00,00,B5E4
360 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,B5E4
```

LISTING 3

```
85 ##### PIEGES 2 #####
90 A=&9320:F=&A0BF:L=100:WHILE A<=F:FOR
A=A TO A+15:READ C$:K=VAL("&"+C$):S=S+K+
65536*(S+K)>32767):IF A<=F THEN POKE A,K
95 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T<>S TH
EN PRINT CHR$(7);"Erreur ligne";L:END EL
SE L=L+5:WEND
100 DATA 03,00,00,00,00,03,00,01,63,01,0
1,00,00,00,00,00,006C
105 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,006C
110 DATA 00,00,00,00,2B,41,35,CA,57,AE,3
3,CC,57,AE,37,CE,05E2
115 DATA 15,BA,19,89,90,90,07,0E,06,06,8
5,1A,85,1A,06,06,09AE
120 DATA 07,0E,90,90,CC,33,8B,11,20,40,0
1,0B,40,20,30,C0,0E34
125 DATA 10,80,8B,11,9B,22,54,44,32,8B,F
0,E0,32,8B,54,44,148B
130 DATA 9B,22,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,1545
135 DATA 00,00,00,00,56,49,45,53,3A,20,2
0,20,20,20,20,20,1796
140 DATA 20,20,20,2A,53,43,4F,52,45,3A,2
0,20,20,20,2A,52,1AD2
145 DATA 45,43,4F,52,44,3A,20,20,20,20,4
3,4C,41,56,49,45,1EAD
150 DATA 52,20,4F,55,20,4A,4F,59,53,54,4
9,43,4B,2A,2A,54,22FB
155 DATA 41,42,4C,45,41,55,20,4E,55,4D,4
5,52,4F,3A,20,20,2715
160 DATA 56,6F,75,6C,65,7A,2D,76,6F,75,7
3,20,72,65,6A,6F,2D64
165 DATA 75,65,72,20,28,4F,2F,4E,29,20,3
F,CD,64,9F,3E,01,325B
170 DATA CD,0E,BC,06,0B,0E,0B,CD,3B,BC,3
E,00,06,00,0E,00,362F
175 DATA CD,32,BC,3E,01,06,15,0E,15,CD,3
```

```
2,BC,3E,02,06,06,3A6E
180 DATA 0E,06,CD,32,BC,3E,03,06,0B,0E,0
B,CD,32,BC,3E,01,3EA2
185 DATA CD,B4,BB,26,00,16,2B,2E,00,1E,1
3,CD,66,BB,3E,02,43CF
190 DATA CD,B4,BB,26,01,16,2B,2E,15,1E,1
9,CD,66,BB,3E,01,4917
195 DATA CD,B4,BB,3E,00,CD,96,BB,21,40,C
6,06,29,C5,11,74,504F
200 DATA 93,E5,CD,4F,9A,E1,23,23,C1,10,F
2,21,DE,C6,06,02,5834
205 DATA C5,11,74,93,E5,CD,4F,9A,E1,23,2
3,C1,10,F2,21,2E,5FES
210 DATA C7,06,02,C5,11,74,93,E5,CD,4F,9
A,E1,23,23,C1,10,6724
215 DATA F2,21,7E,C7,06,29,C5,11,74,93,E
5,CD,4F,9A,E1,23,6F27
220 DATA 23,C1,10,F2,3E,02,CD,B4,BB,3E,0
0,CD,96,BB,3E,01,7624
225 DATA CD,90,BB,26,01,2E,01,E5,CD,75,B
B,E1,DD,21,94,93,7E7A
230 DATA 06,26,CD,63,9A,26,01,2E,02,E5,C
D,75,BB,E1,3E,2D,84F5
235 DATA 06,26,C5,F5,CD,5D,BB,F1,C1,10,F
7,26,01,2E,03,E5,8CB6
240 DATA CD,75,BB,E1,DD,21,BA,93,06,26,C
D,63,9A,CD,E6,9B,9623
245 DATA CD,05,9D,11,20,03,21,00,90,3E,0
0,36,00,23,1B,BA,99E3
250 DATA 20,F9,BB,20,F6,CD,70,9A,06,64,D
D,21,30,93,C5,CD,A261
255 DATA 7B,9A,F5,CD,91,9A,6F,32,43,93,F
1,4F,32,42,93,CD,AAEE
260 DATA AB,9A,3E,00,BE,20,EB,3A,2B,93,C
1,BB,3B,05,36,01,B116
265 DATA 05,1B,13,36,02,05,3A,42,93,DD,7
7,00,3A,43,93,DD,85D3
270 DATA 77,01,DD,23,DD,23,3E,00,BB,3B,C
3,DD,21,00,90,21,BBEB
275 DATA 00,C0,06,04,C5,06,CB,C5,DD,7E,0
0,FE,00,28,0A,FE,C296
280 DATA 01,E5,CC,BE,9A,C4,1B,9E,E1,C1,2
3,23,DD,23,10,E7,CAFC
285 DATA C1,10,E1,26,0C,2E,15,CD,CC,9A,0
6,05,C5,E5,11,84,D1A0
290 DATA 93,CD,4F,9A,E1,23,23,C1,10,F2,0
6,06,3A,20,93,80,DB4C
295 DATA 32,2E,93,3E,16,32,2F,93,CD,E6,9
A,3E,00,CD,1E,BB,DEB8
300 DATA 20,17,3E,4B,CD,1E,BB,20,10,3E,0
1,CD,1E,BB,20,36,E386
305 DATA 3E,4B,CD,1E,BB,20,2F,1B,DF,3A,2
E,93,06,0C,BB,3B,EBF8
310 DATA D7,3A,2F,93,06,16,BB,2B,10,1E,1
5,3A,2E,93,57,3E,ED9A
315 DATA F0,CD,EF,9A,CD,40,9B,1B,24,1E,1
6,3A,2E,93,57,3E,F488 ▶
```

PROGRAMMES

- 320 DATA F0,CD,EF,9A,18,B2,3A,2E,93,06,1
0,BB,28,AA,3A,2E,FB9B
- 325 DATA 93,57,3A,2F,93,5F,3E,F3,CD,EF,9
A,18,9B,CD,E6,9A,0467
- 330 DATA 3E,00,CD,1E,BB,C2,F5,97,3E,48,C
D,1E,BB,C2,F5,97,0D13
- 335 DATA 3E,02,CD,1E,BB,C2,69,98,3E,49,C
D,1E,BB,C2,69,98,14AC
- 340 DATA 3E,01,CD,1E,BB,C2,DE,98,3E,4B,C
D,1E,BB,C2,DE,98,1D30
- 345 DATA 3E,08,CD,1E,BB,C2,53,99,3E,4A,C
D,1E,BB,C2,53,99,24A6
- 350 DATA CD,70,9D,DD,4E,00,79,32,42,93,D
D,6E,01,7D,32,43,2B69
- 355 DATA 93,3A,2E,93,B9,38,0E,28,19,3A,2
F,93,BD,38,1D,CA,310F
- 360 DATA BB,96,C3,D9,96,3A,2F,93,BD,DA,1
8,97,CA,57,97,C3,3A4F
- 365 DATA 75,97,3A,2F,93,BD,DA,B4,97,C3,D
2,97,C5,E5,0C,2D,4348
- 370 DATA CD,97,9D,FE,00,CA,F0,97,CD,D3,9
D,E1,C1,CD,F8,9D,4ED9
- 375 DATA FE,00,CA,FD,95,C5,E5,0C,CD,D3,9
D,E1,C1,CD,F8,9D,5A2A
- 380 DATA FE,00,CA,FD,95,C5,E5,2D,CD,D3,9
D,E1,C1,CD,F8,9D,659C
- 385 DATA FE,00,CA,FD,95,CD,7F,9D,C3,FD,9
5,C5,E5,0C,CD,97,70AE
- 390 DATA 9D,FE,00,CA,F0,97,CD,D3,9D,E1,C
1,CD,F8,9D,FE,00,7B79
- 395 DATA CA,FD,95,CD,7F,9D,C3,FD,95,C5,E
5,0C,2C,CD,97,9D,85F6
- 400 DATA FE,00,CA,F0,97,CD,D3,9D,E1,C1,C
D,F8,9D,FE,00,CA,914E
- 405 DATA FD,95,C5,E5,2C,CD,D3,9D,E1,C1,C
D,F8,9D,FE,00,CA,9CBF
- 410 DATA FD,95,C5,E5,0C,CD,D3,9D,E1,C1,C
D,F8,9D,FE,00,CA,AB10
- 415 DATA FD,95,CD,7F,9D,C3,FD,95,C5,E5,0
D,2D,CD,97,9D,FE,B2C3
- 420 DATA 00,CA,F0,97,CD,D3,9D,E1,C1,CD,F
8,9D,FE,00,CA,FD,BE1A
- 425 DATA 95,C5,E5,2D,CD,D3,9D,E1,C1,CD,F
8,9D,FE,00,CA,FD,C98C
- 430 DATA 95,C5,E5,0D,CD,D3,9D,E1,C1,CD,F
8,9D,FE,00,CA,FD,D4DE
- 435 DATA 95,CD,7F,9D,C3,FD,95,C5,E5,0D,C
D,97,9D,FE,00,CA,DF31
- 440 DATA F0,97,CD,D3,9D,E1,C1,CD,F8,9D,F
E,00,CA,FD,95,CD,EB20
- 445 DATA 7F,9D,C3,FD,95,C5,E5,0D,2C,CD,9
7,9D,FE,00,CA,F0,FS2D
- 450 DATA 97,CD,D3,9D,E1,C1,CD,F8,9D,FE,0
0,CA,FD,95,C5,E5,0109
- 455 DATA 0D,CD,D3,9D,E1,C1,CD,F8,9D,FE,0
0,CA,FD,95,C5,E5,0C5B
- 460 DATA 2C,CD,D3,9D,E1,C1,CD,F8,9D,FE,0
0,CA,FD,95,CD,7F,176E
- 465 DATA 9D,C3,FD,95,C5,E5,2D,CD,97,9D,F
E,00,CA,F0,97,CD,2254
- 470 DATA D3,9D,E1,C1,CD,F8,9D,FE,00,CA,F
D,95,CD,7F,9D,C3,2DCE
- 475 DATA FD,95,C5,E5,2C,CD,97,9D,FE,00,C
A,F0,97,CD,D3,9D,38C3
- 480 DATA E1,C1,CD,F8,9D,FE,00,CA,FD,95,C
D,7F,9D,C3,FD,95,445F
- 485 DATA E1,C1,C3,CA,99,3A,2F,93,06,01,B
8,CA,FD,95,3A,2E,4CA6
- 490 DATA 93,4F,3A,2F,93,3D,6F,CD,AB,9A,7
E,06,01,BB,28,1E,52C2
- 495 DATA D2,C7,99,3A,2E,93,57,3A,2F,93,5
F,3E,F0,CD,EF,9A,5B25
- 500 DATA CD,54,9B,3A,29,93,FE,00,CA,03,9
A,C3,FD,95,3A,2E,62F9
- 505 DATA 93,4F,3A,2F,93,6F,2D,2D,AF,BD,C
A,FD,95,E5,CD,AB,6BC2
- 510 DATA 9A,7E,E1,06,01,BB,28,EF,D2,FD,9
5,E5,CD,AB,9A,36,751F
- 515 DATA 01,E1,61,CD,CC,9A,CD,BE,9A,3A,2
F,93,3D,6F,3A,2E,7CCA
- 520 DATA 93,4F,CD,AB,9A,36,00,18,AA,3A,2
F,93,06,14,BB,CA,834B
- 525 DATA FD,95,3A,2E,93,4F,3A,2F,93,3C,6
F,CD,AB,9A,7E,06,8A61
- 530 DATA 01,BB,28,1E,D2,C7,99,3A,2E,93,5
7,3A,2F,93,5F,3E,907D
- 535 DATA F1,CD,EF,9A,CD,54,9B,3A,29,93,F
E,00,CA,03,9A,C3,999E
- 540 DATA FD,95,3A,2E,93,4F,3A,2F,93,6F,2
C,2C,3E,15,BD,CA,A017
- 545 DATA FD,95,E5,CD,AB,9A,7E,E1,06,01,B
8,28,EE,D2,FD,95,AA35
- 550 DATA E5,CD,AB,9A,36,01,E1,61,CD,CC,9
A,CD,BE,9A,3A,2F,B363
- 555 DATA 93,3C,6F,3A,2E,93,4F,CD,AB,9A,3
6,00,18,A9,3A,2E,B959
- 560 DATA 93,06,28,BB,CA,FD,95,3A,2E,93,4
F,3A,2F,93,6F,0C,BFEF
- 565 DATA CD,AB,9A,7E,06,01,BB,28,1E,D2,C
7,99,3A,2E,93,57,C705
- 570 DATA 3A,2F,93,5F,3E,F3,CD,EF,9A,CD,5
4,9B,3A,29,93,FE,CF97
- 575 DATA 00,CA,03,9A,C3,FD,95,3A,2F,93,6
F,3A,2E,93,4F,0C,D614
- 580 DATA 0C,3E,29,B9,CA,FD,95,E5,CD,AB,9
A,7E,E1,06,01,BB,DEAE
- 585 DATA 28,EE,D2,FD,95,E5,CD,AB,9A,36,0
1,E1,61,CD,CC,9A,EBC8
- 590 DATA CD,BE,9A,3A,2F,93,6F,3A,2E,93,3
C,4F,CD,AB,9A,36,F023
- 595 DATA 00,18,A9,3A,2E,93,06,01,BB,CA,F
D,95,3A,2E,93,4F,F644
- 600 DATA 3A,2F,93,6F,0D,CD,AB,9A,7E,06,0
1,BB,28,1E,D2,C7,FCE7
- 605 DATA 99,3A,2E,93,57,3A,2F,93,5F,3E,F
2,CD,EF,9A,CD,54,04D4
- 610 DATA 9B,3A,29,93,FE,00,CA,03,9A,C3,F
D,95,3A,2F,93,6F,0CBA
- 615 DATA 3A,2E,93,4F,0D,0D,AF,B9,CA,FD,9
5,E5,CD,AB,9A,7E,1524
- 620 DATA E1,06,01,BB,28,EF,D2,FD,95,E5,C
D,AB,9A,36,01,E1,1E4B
- 625 DATA 61,CD,CC,9A,CD,BE,9A,3A,2F,93,6
F,3A,2E,93,3D,4F,25F6
- 630 DATA CD,AB,9A,36,00,18,AA,CD,D7,9B,3
A,20,93,FE,01,28,2D50
- 635 DATA 0A,3D,32,20,93,CD,E6,9B,C3,73,9
5,CD,BB,9C,FE,00,35B7
- 640 DATA C0,3E,03,32,20,93,AF,32,21,93,3
2,22,93,32,23,93,3B01
- 645 DATA 3E,01,32,27,93,32,29,93,32,2A,9
3,3E,63,32,28,93,3F97
- 650 DATA C3,FE,93,3A,28,93,FE,5B,28,25,3
D,32,28,93,47,3E,4635
- 655 DATA 64,90,32,29,93,3A,27,93,3C,32,2
7,93,3E,01,32,2A,4ACE
- 660 DATA 93,CD,1F,9C,CD,62,A0,3E,23,32,6
A,95,C3,ED,94,3A,52C8
- 665 DATA 2B,93,FE,01,28,E6,3E,01,32,29,9
3,32,27,93,32,2A,5808
- 670 DATA 93,32,2B,93,3E,23,32,6A,95,3E,6
3,32,28,93,C9,06,5D7A
- 675 DATA 08,1A,77,13,D5,E5,23,1A,77,11,0
0,08,E1,19,D1,13,628B
- 680 DATA 10,EF,C9,C5,DD,7E,00,CD,5D,BB,D
D,23,C1,10,F4,C9,6BE6
- 685 DATA ED,5F,32,2C,93,ED,5F,32,2D,93,C
9,3A,2C,93,4F,87,72F9
- 690 DATA 87,87,81,3C,32,2C,93,FE,28,38,0
4,D6,28,18,F8,3C,7961
- 695 DATA C9,3A,2D,93,4F,87,81,87,81,3
C,32,2D,93,FE,13,8049
- 700 DATA 38,04,D6,14,18,F8,3C,C9,26,00,2
D,29,29,29,E5,D1,8608
- 705 DATA 29,29,19,06,00,0D,09,0C,16,90,1
E,00,19,C9,11,54,88A6
- 710 DATA 93,CD,4F,9A,C9,11,64,93,CD,4F,9
A,C9,25,2D,E5,26,909C
- 715 DATA 00,29,29,29,29,54,5D,29,29,19,D
1,7A,87,16,00,5F,94A3
- 720 DATA 19,11,00,C0,19,C9,21,88,13,2B,A
F,BC,20,FB,C9,F5,9B9A
- 725 DATA EB,CD,F7,9C,F1,06,F0,F5,B8,28,1
5,F1,06,F1,F5,B8,A64B
- 730 DATA 28,1D,F1,06,F2,F5,B8,28,22,F1,0
6,F3,F5,B8,28,24,AE53
- 735 DATA 7B,3D,32,2F,93,06,00,0E,50,37,3
F,ED,42,18,1C,7B,B2B7
- 740 DATA 3C,32,2F,93,06,00,0E,50,09,18,1
0,7A,3D,32,2E,93,B626
- 745 DATA 2B,2B,18,07,7A,3C,32,2E,93,23,2

PROGRAMMES

3, F1, CD, C5, 9A, C9, BC70
750 DATA 21, 56, C6, 06, 05, C5, 11, 74, 93, E5, C
D, 4F, 9A, E1, 23, 23, C357
755 DATA C1, 10, F2, C9, 06, 01, DD, 21, 30, 93, D
D, 4E, 00, DD, 6E, 01, CA22
760 DATA C5, 0D, 2D, 06, 03, C5, 06, 03, AF, B9, 2
8, 1A, AF, BD, 28, 16, CF4C
765 DATA 3E, 29, B9, 28, 11, 3E, 15, BD, 28, 0C, C
5, E5, CD, AB, 9A, 7E, D620
770 DATA E1, C1, FE, 00, 28, 0E, 2C, 10, DF, C1, 0
C, 2D, 2D, 2D, 10, D5, DC4A
775 DATA 3E, 01, 18, 02, C1, AF, C1, FE, 00, 28, 2
F, DD, 6E, 01, C5, 61, E29B
780 DATA C5, CD, F7, 9C, 6B, 4A, CD, AB, 9A, 36, 0
0, CD, 28, 9C, 3A, 29, EAAE
785 DATA 93, 3D, 32, 29, 93, FE, 00, C1, 28, 06, C
D, 95, 9C, CD, 10, A0, F1D4
790 DATA C1, 05, 3A, 29, 93, BB, CB, 04, 18, 90, 3
A, 29, 93, BB, CB, DB, F90A
795 DATA 04, DD, 23, DD, 23, 18, 83, 3A, 2E, 93, 6
7, 3A, 2F, 93, 6F, CD, FF43
800 DATA F7, 9C, CD, F6, 9F, C9, 3A, 20, 93, 21, 9
C, C6, 47, 11, 64, 93, 07C0
805 DATA C5, E5, CD, 4F, 9A, E1, C1, 23, 23, 10, F
2, 3E, 02, CD, B4, BB, 1086
810 DATA 3A, 20, 93, 47, 3E, 06, 80, 67, 2E, 01, 3
E, 09, 90, 47, E5, CD, 15E4
815 DATA 75, BB, E1, 3E, 20, C5, F5, CD, 5D, BB, F
1, C1, 10, F7, C9, 3E, 1FB2
820 DATA 01, CD, B4, BB, CD, 6C, BB, C9, 3A, 27, 9
3, 47, 3A, 23, 93, 80, 2757
825 DATA 32, 23, 93, FE, 0A, 30, 3E, 3A, 21, 93, 4
7, 3A, 24, 93, BB, 28, 2CBB
830 DATA 1A, 38, 04, CD, 05, 9D, C9, 3A, 23, 93, 3
2, 26, 93, 3A, 22, 93, 3213
835 DATA 32, 25, 93, 3A, 21, 93, 32, 24, 93, 18, E
8, 3A, 22, 93, 47, 3A, 3744
840 DATA 25, 93, BB, 28, 04, 38, E0, 18, DA, 3A, 2
3, 93, 47, 3A, 26, 93, 3D14
845 DATA BB, 30, D0, 18, D2, 3A, 23, 93, D6, 0A, 3
2, 23, 93, 3A, 22, 93, 435D
850 DATA 3C, 32, 22, 93, FE, 0A, 38, AF, AF, 32, 2
2, 93, 3A, 21, 93, 3C, 492F
855 DATA 32, 21, 93, 18, A2, 3A, 29, 93, BB, DB, C
5, 21, 30, 93, 05, 48, 4F4B
860 DATA 78, 81, 06, 00, 4F, 09, E5, EB, E1, 23, 2
3, C1, C5, 3A, 29, 93, 5615
865 DATA C6, 01, 90, 87, 4F, 06, 00, ED, B0, C1, C
9, CD, 1F, 9C, 26, 07, 5D24
870 DATA 2E, 0A, CD, 75, BB, DD, 21, E0, 93, 06, 1
B, CD, 63, 9A, CD, 03, 6485
875 DATA BB, CD, 18, BB, F5, FE, 4F, 28, 14, F1, F
5, FE, 6F, 28, 11, F1, 6DDB
880 DATA F5, FE, 4E, 28, 0E, F1, FE, 6E, 20, E4, 3
E, 01, C9, F1, AF, C9, 7724
885 DATA F1, AF, C9, F1, 3E, 01, C9, E5, CD, CC, 9
A, E5, 11, 84, 93, CD, 8178

890 DATA 4F, 9A, E1, D1, C9, 3E, 02, CD, B4, BB, C
D, 90, BB, 2E, 01, 26, 89C5
895 DATA 17, E5, CD, 75, BB, E1, 3A, 21, 93, C6, 3
0, CD, 5D, BB, 3A, 22, 91C4
900 DATA 93, C6, 30, CD, 5D, BB, 3A, 23, 93, C6, 3
0, CD, 5D, BB, 3E, 30, 996B
905 DATA CD, 5D, BB, 2E, 01, 26, 23, E5, CD, 75, B
B, E1, 3A, 24, 93, C6, A142
910 DATA 30, CD, 5D, BB, 3A, 25, 93, C6, 30, CD, 5
D, BB, 3A, 26, 93, C6, ABDD
915 DATA 30, CD, 5D, BB, 3E, 30, CD, 5D, BB, 2E, 0
3, 26, 25, E5, CD, 75, AFEB
920 DATA BB, E1, 3E, 30, CD, 5D, BB, 3A, 27, 93, C
6, 30, CD, 5D, BB, C9, BB6F
925 DATA 3A, 2A, 93, 3D, 87, DD, 21, 30, 93, 06, 0
0, 4F, DD, 09, C9, 3A, BE29
930 DATA 29, 93, 47, 3A, 2A, 93, BB, 30, 08, 3A, 2
A, 93, 3C, 32, 2A, 93, C335
935 DATA C9, 3E, 01, 32, 2A, 93, C9, 3A, 2E, 93, B
9, 20, 33, 3A, 2F, 93, CBFB
940 DATA BD, 20, 2D, DD, 71, 00, DD, 75, 01, 61, E
5, C5, CD, CC, 9A, CD, D1AE
945 DATA 1B, 9E, CD, F6, 9F, C1, E1, CD, AB, 9A, 3
6, 02, 3A, 42, 93, 67, DA28
950 DATA 3A, 43, 93, 6F, CD, F7, 9C, 4A, 6B, CD, A
8, 9A, 36, 00, AF, C9, E279
955 DATA 3E, 01, C9, C5, E5, CD, AB, 9A, 7E, FE, 0
0, 20, 16, 36, 02, E1, EA05
960 DATA C1, DD, 71, 00, DD, 75, 01, 61, CD, CC, 9
A, CD, 1B, 9E, CD, E6, F334
965 DATA 9F, AF, C9, 3E, 01, E1, C1, C9, C5, E5, F
E, 00, 20, 18, 61, CD, FC03
970 DATA F7, 9C, CD, E6, 9A, CD, E6, 9A, 4A, 6B, C
D, AB, 9A, 36, 00, CD, 05F7
975 DATA 7F, 9D, AF, E1, C1, C9, 3E, 01, E1, C1, C
9, 11, 44, 93, CD, 4F, 0EDB
980 DATA 9A, C9, 02, 02, 02, 07, 01, 00, CB, 01, 0
F, FF, 0A, 02, 0A, 04, 123D
985 DATA 01, 01, EC, 01, 04, 01, 00, 00, 00, 00, 0
9, 00, 00, 02, 01, 00, 133D
990 DATA 00, 00, 00, 00, 09, 00, 00, 01, 01, 00, 00, 0
0, 00, 09, 00, 00, 04, 1355
995 DATA 01, 00, 02, 00, 00, 00, 18, 00, 02, 01, 0
0, 01, 00, 00, 00, 18, 138C
1000 DATA 00, 01, 01, 00, 02, 00, 00, 00, 18, 00,
01, 00, 00, 7F, 00, 00, 1428
1005 DATA 0F, 01, 00, 01, 00, 00, D5, 00, 00, 0F,
01, 00, 02, 01, 01, 20, 1542
1010 DATA 03, 00, 0F, 00, 00, 01, 00, 00, 00, 00,
00, 0C, 00, 00, 02, 00, 1563
1015 DATA 00, 00, 00, 00, 0A, 00, 00, 04, 00, 00,
00, 00, 00, 0A, 00, 00, 157B
1020 DATA 01, 00, 00, 00, 00, 00, 0C, 00, 00, 66,
01, 18, 0C, 01, 18, 0C, 1638
1025 DATA 01, 18, D5, 00, 18, D5, 00, 18, 0C, 01,
30, 66, 01, 24, 66, 01, 195A
1030 DATA 0C, 66, 01, 30, EF, 00, 0C, 0C, 01, 0C,

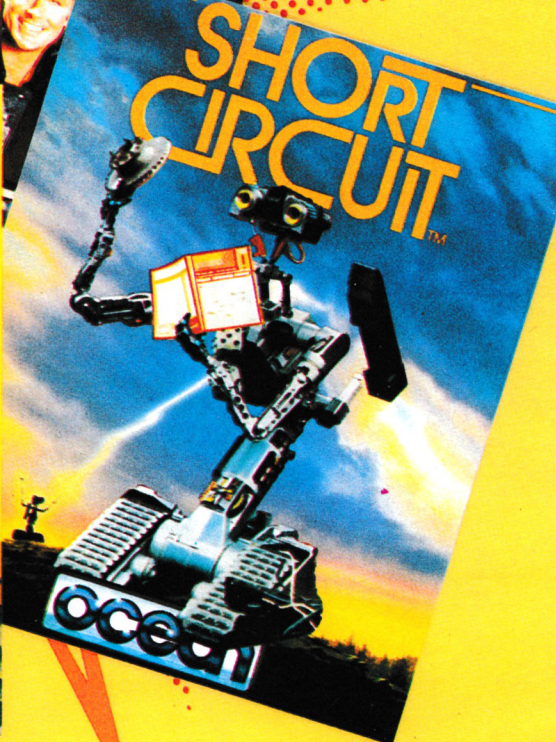
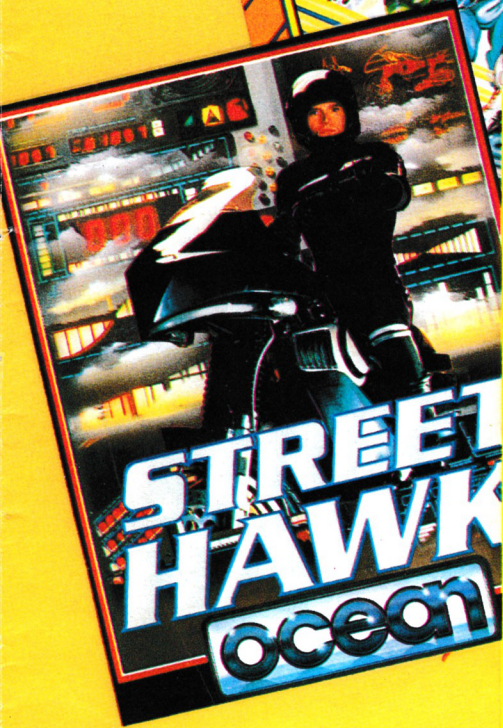
1C, 01, 0C, 3F, 01, 0C, 1886
1035 DATA 66, 01, 30, 66, 01, 18, 0C, 01, 18, 0C,
01, 18, D5, 00, 18, D5, 1EAB
1040 DATA 00, 18, 0C, 01, 30, 66, 01, 18, 0C, 01,
18, 1C, 01, 18, 3F, 01, 2016
1045 DATA 0C, 1C, 01, 0C, 0C, 01, 18, 7B, 01, 18,
66, 01, 30, DE, 01, 3F, 22B9
1050 DATA 01, BC, 03, 64, FA, 01, 3F, 01, 53, 03,
46, DE, 01, 3F, 01, BC, 278F
1055 DATA 03, D2, AA, 01, 3F, 01, 53, 03, 46, 3F,
01, 32, 3F, 01, 32, 1C, 2AEB
1060 DATA 01, 64, 3F, 01, 64, EF, 00, 64, FD, 00,
96, 3F, 01, 32, 3F, 01, 2FBC
1065 DATA 32, 1C, 01, 64, 3F, 01, 64, D5, 00, 64,
EF, 00, 96, 3F, 01, 32, 3413
1070 DATA 3F, 01, 32, 9F, 00, 64, BE, 00, 64, EF,
00, 64, FD, 00, 64, 1C, 397A
1075 DATA 01, 64, B3, 00, 32, B3, 00, 32, BE, 00,
64, EF, 00, 64, D5, 00, 3EF3
1080 DATA 64, EF, 00, 96, CD, A7, BC, 3E, 01, 21,
22, 9E, CD, BC, BC, 06, 4677
1085 DATA 1D, 11, A9, 9E, DD, 21, 34, 9E, 3E, 0F,
BB, 28, 4A, 1A, DD, 77, 4CA1
1090 DATA 03, DD, 77, 15, 3D, DD, 77, 0C, 13, 1A,
DD, 77, 04, DD, 77, 0D, 5290
1095 DATA DD, 77, 16, 13, 1A, DD, 77, 07, DD, 77,
10, DD, 77, 19, AF, DD, 59DF
1100 DATA 77, 08, DD, 77, 11, DD, 77, 1A, 13, F5,
C5, D5, E5, 21, 34, 9E, 61AB
1105 DATA CD, AA, BC, 30, FB, 21, 3D, 9E, CD, AA,
BC, 21, 46, 9E, CD, AA, 6AB4
1110 DATA BC, E1, D1, C1, F1, 18, 1C, F5, C5, D5,
E5, 21, 4F, 9E, CD, AA, 7501
1115 DATA BC, 30, FB, 21, 58, 9E, CD, AA, BC, 21,
61, 9E, CD, AA, BC, E1, 7E66
1120 DATA D1, C1, F1, 10, 8F, C9, CD, A7, BC, 21,
6A, 9E, CD, AA, BC, 21, 87FE
1125 DATA 73, 9E, CD, AA, BC, C9, CD, A7, BC, 3E,
01, 21, 29, 9E, CD, BC, 90EB
1130 DATA BC, 3E, FF, 21, 2D, 9E, CD, BF, BC, 21,
7C, 9E, CD, AA, BC, C9, 9A4F
1135 DATA CD, A7, BC, 06, 04, 11, FD, 9E, DD, 21,
85, 9E, 1A, DD, 77, 03, A1C7
1140 DATA 13, 1A, DD, 77, 04, 13, 1A, DD, 77, 0C,
13, 1A, DD, 77, 0D, 13, A67A
1145 DATA 1A, DD, 77, 15, 13, 1A, DD, 77, 16, 13,
1A, DD, 77, 07, DD, 77, AC70
1150 DATA 10, DD, 77, 19, 13, F5, C5, D5, E5, 21,
85, 9E, CD, AA, BC, 21, B50C
1155 DATA 8E, 9E, CD, AA, BC, 21, 97, 9E, CD, AA,
BC, E1, D1, C1, F1, 10, BF68
1160 DATA B7, C9, CD, A7, BC, 06, 19, 11, 19, 9F,
DD, 21, A0, 9E, 1A, DD, C733
1165 DATA 77, 03, 13, 1A, DD, 77, 04, 13, 1A, DD,
77, 07, 13, F5, C5, D5, CD5C
1170 DATA E5, 21, A0, 9E, CD, AA, BC, 30, FB, E1,
D1, C1, F1, 10, DB, C9, D816 ●

SUPER HITS



AMSTRAD

POUR AMSTRAD



★ OCEAN'S ★ ALL STAR HITS

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45.

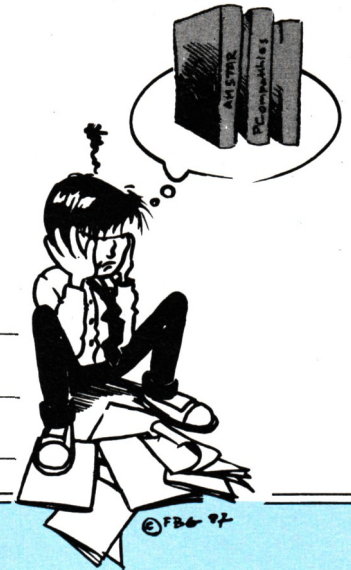
PROTEGEZ VOS REVUES !

BON DE COMMANDE CLASSEUR (port inclus)

NOM _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____



Je désire recevoir

Classeur(s) THEORIC : 80 F

Classeur(s) CPC : 60 F

Classeur(s) AMSTAR : 60 F

Classeur(s) MEGAHERTZ : 80 F

Classeur(s) PCompatibles Magazine : 60 F

Signature _____

Ci-joint chèque de _____ F au nom des Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ



★ ANCIENS NUMEROS

(Franco de port)



Attention, n° 1 épuisé.

2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, **12 F** _____

Total Général _____

Entourez le (ou les) numéro(s) commandé(s).

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(s) bulletin(s) ou une photocopie à : Editions SORACOM - La Haie de Pan -35170 BRUZ.

LEVIATHAN

Arcade

J'ai lu quelque part (dans la notice je crois) que ce jeu s'inspirait de la vidéo : Rough Boy des ZZ Top. Mis à part la navette rouge qui vous sert de véhicule, je n'ai pas trouvé beaucoup de ressemblances. La musique peut-être ? Cela m'étonnerait, on est loin du rock texan des deux barbus. En revanche, il y a une ressemblance certaine avec un autre logiciel connu. Il s'agit de Zoxx...

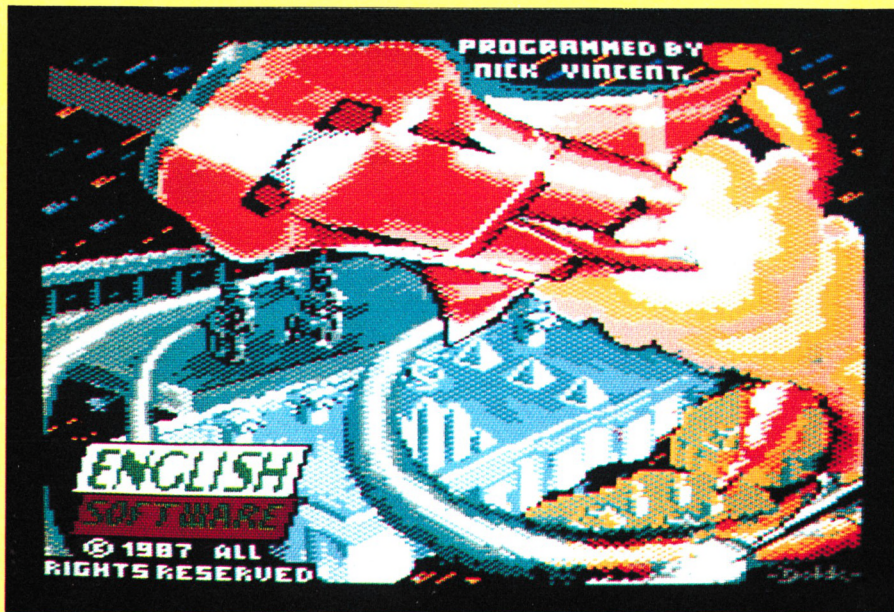
L'orientation principale de l'écran est la diagonale, mais vos mouvements ne sont pas limités aux sempiternels haut, bas, droite, gauche. On vous offre gratuitement la marche arrière. Quelle joie ! On peut enfin tirer de tous les côtés. Eh oui, vous avez bien entendu : le tir est possible dans les 4 directions. C'est très pratique pour dégommer vos adversaires par traîtrise. Tiens, parlons en des adversaires, des boules, des triangles clignotants, des cubes tourbillonnants et même de petites navettes rouges comme la vôtre. Quelle variété ! Côté graphisme, tout va bien, merci. Les trois scénarii possibles, la base lunaire, la ville et l'époque grecque, ont chacun un décor superbe.

L'animation n'est pas en reste : votre navette effectue ses tours et demi-tours

avec grâce. Lorsque vous changez de direction, le véhicule effectue même un petit tonneau du plus bel effet. Les seuls points noirs proviennent d'un scrolling un peu saccadé, mais néanmoins rapide, et de quelques ennemis trop clignotants.

Le but du jeu reste simple et à la portée de tous : démolir le plus d'ennemis en un minimum de temps. Le chronomètre joue ici son rôle d'arbitre. Il faut se démener

pour arriver à passer les niveaux supérieurs en n'oubliant pas d'aller se ravitailler chez le pompiste du coin. Si le paysage ne vous motive plus assez, il ne vous reste qu'à charger les modules 1 ou 2 pour accéder à un nouveau décor. Si cela est possible, évitez la version cassette, les différents chargements sont pénibles à effectuer. Maintenant, à votre joystick et que la force soit (Euh, non, excusez-moi, je dérape !).



SHOCKWAY RIDER

Arcade

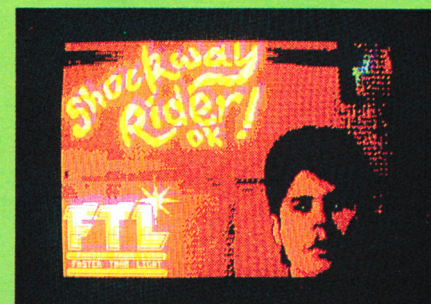
Avant de partir faire cette tournée de choc, il est absolument nécessaire de dresser une "check-list" de sécurité : équipement du parcour du combattant, possibilité de marcher, possibilité de sauter, tête bien solidement attachée au corps...

Une fois ce contrôle effectué, il ne vous reste plus qu'à vous plonger dans l'enfer des douze quartiers que vous avez à traverser. Voici comment les choses se présentent : vous avez un trottoir au fond (logique !) et la chaussée est divisée en trois couloirs (pourquoi pas ?). Mais là où les choses commencent à devenir plus origi-

nales, c'est lorsque vous vous apercevez que chaque couloir est un tapis roulant et chaque tapis roulant évolue à une vitesse différente !...

Bien entendu, vous devez imaginer que vous n'allez pas traverser tous ces quartiers tranquillement en parfait solitaire... Pour simplifier les choses, tout et tous sont nuisibles, et donc à détruire, que ce soit les bandes infestant chaque quartier, les voleurs à main armée ou bien, tout naturellement, les pauvres passants qui ont le malheur de se trouver sur votre chemin...

Quels sont les moyens mis à votre disposition pour combattre ? Vous avez le choix entre vos petits poings cruels ou un missile pouvant prendre l'apparence d'une bouteille ou d'une brique. Vous pouvez faire un plein de munitions sur le trottoir au fur et à mesure que vous progressez. Seulement, avant que vous ne vous lanciez à corps perdu dans cette traversée héroïque, il faut que je vous prévienne du danger qui plane sur votre tête... la perdre tout simplement ! Si cela vous arrive, vous avez



la chance de voir votre tête avancer sur le tapis roulant... Et une tête de... une !

Ce logiciel est très lumineux, très rapide avec une petite pointe d'originalité. A noter un bon scrolling... Par contre, je vous conseille de couper la musique qui a une forte tendance à être horripilante. Un dernier point pour vous stimuler dans l'enfer de traverser un quartier dans les meilleures conditions, un bonus vous attend si vous le faites dans le temps qui vous est imparti (pas évident !...).



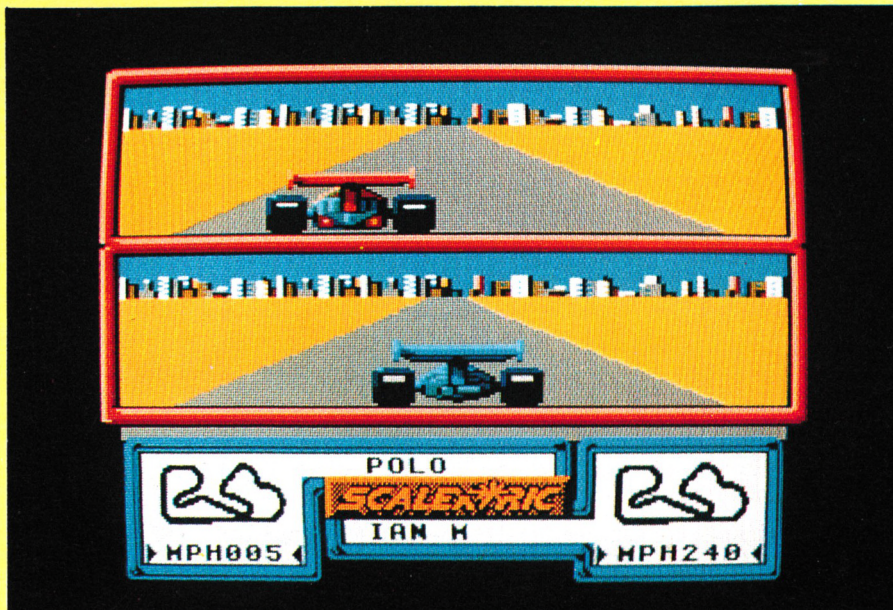
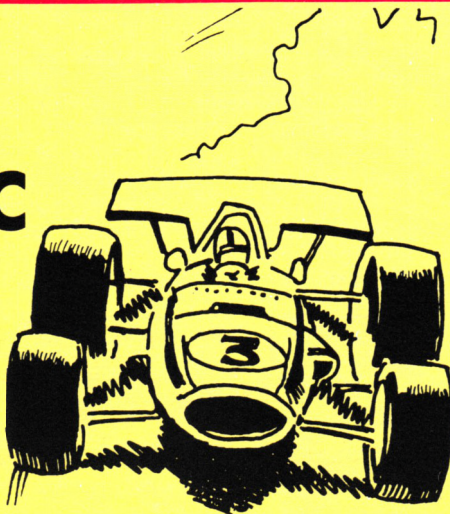
SCALEXTRIC

Simulation

La construction d'un circuit de voitures électriques, si elle procure de grandes joies (Ah les connecteurs métalliques qui se tordent, la surface occupée, la poussière qui s'accumule dans les rails !), n'en est pas moins fastidieuse si l'on veut éviter les menus ennuis cités plus haut. C'est pourquoi, comme vous êtes l'heureux(se) propriétaire d'un AMSTRAD (je le suppose puisque vous lisez AMSTAR), je vous propose d'essayer Scalextric.

Ce nom doit provoquer une étincelle dans votre cerveau : c'est, en effet, la marque d'un fabricant de circuits. Le logiciel vous propose deux utilisations : simulation de conduite automobile et/ou construction d'une piste. La simulation vous offre une dizaine de circuits célèbres : Monza, Paul Ricard, Détroit. Le choix s'effectue au joystick en déplaçant une petite clé à molette sur le menu. Ensuite, deux écrans superposés vous donnent le paysage vu des deux cabines de pilotage. Votre adversaire peut être soit l'ordinateur, dans ce cas vous choisissez le niveau d'opposition (facile, moyenne ou difficile), soit un être humain normal (possédant au moins 15 doigts puisqu'il devra se servir du clavier). Un peu d'action que diable !

Le circuit s'est dessiné en bas de l'écran. Les bolides sont prêts au départ. La lampe verte s'allume, c'est parti ! La poignée du joystick coincée vers le haut (accélération), ma voiture atteint bientôt sa vitesse maxi-



mum (240 miles per hour ou mph). Premier virage, la force centrifuge pousse la formule 1 vers le bord extérieur, je dois ralentir si je ne veux pas sortir de la piste. Puis, j'accélère à nouveau dans la longue

ligne droite. J'en profite pour noter ma position relative à celle de mon adversaire. C'est bon, il est loin derrière. Dans les virages, il risque de me rattraper. Il vaut mieux qu'il se dépêche car j'ai prévu un tour unique et choisi une opposition facile. J'ai encore gagné. Le drapeau à damiers flotte dans le ciel bleu. Assez d'autosatisfaction (ha, ha, très drôle), passons au travail manuel.

La construction d'un circuit ne pose pas de problèmes particuliers. On choisit tout d'abord la position de départ, puis on ajoute des éléments tels que virages simples, chicanes, différentes tailles de droites. Le tout en respectant ces deux conditions : ne pas sortir de l'écran et créer un tracé "fermable", c'est-à-dire pas trop bicornu. Votre circuit est prêt, sauvez-le et allez vous entraîner. Un petit truc, si votre adversaire est vraiment coriace et si vous tenez absolument à être le vainqueur, portez-vous en tête, puis ralentissez jusqu'à l'arrêt, de manière à ce que la deuxième voiture vous percuté. La course s'arrête là, mais vous êtes félicité par le programme.

Quant au graphisme, il ne fait pas le poids avec celui de 3D Grand-Prix, mais il reste au-dessus de la moyenne.





**SEMA
PHORE**

Offre spéciale d'été
Scanner D A R T complet
 Les "spéciaux" 6128
Tasword 6128 Mail-merge
Masterfile III
Mastercalc 128
 et en promotion "hard"
 Extension DK'tronics 64K
 Conversion Bus 6128

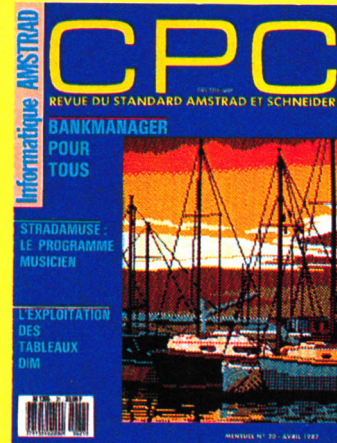


COMMANDE EXPRESS - En détaxe export.
 Scanner - logiciel disc 550 FF ()
 Tasword 6128 Mail-merge 280 FF ()
 Masterfile III SGBD 280 FF ()
 Mastercalc 128 tableur 250 FF ()
 Extension DK'tronics 64K 390 FF ()
 Conversion BUS 6128 150 FF ()
 Port en recommandé 30 FF ()
 Contre-remboursement 40 FF ()
 Envoyez à Sémaphore C.P. 32 CH-1283
 La Plaine (Suisse) - Ou téléphonez
 au 19 41 22 54 11 95 de 14 à 18h30.
 Effectuez votre versement par mandat
 postal international ou indiquez
 votre numéro de carte VISA-EUROCARD
 EUROCARD, envoi par retour en détaxe
 Nom:
 Prénom: Adresse exacte:

 Numéro postal:
 Ville:
 No. CARTE VISA / EUROCARD (Biffer) .

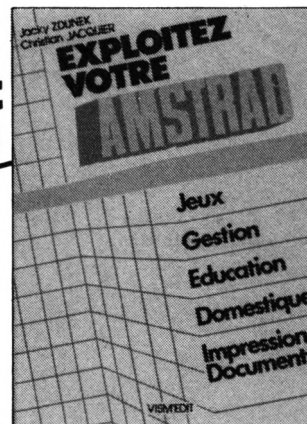
 Date de validité . . / . . Amstar10
 Signature:
 Offre valable jusqu'au 15 août 1987.

CONNAISSEZ-VOUS CPC?



en kiosque tous les mois 20 F

**L'AFFAIRE
DU MOIS**



EXPLOITEZ VOTRE AMSTRAD

le livre + la cassette

103 F FRANCO
 Jeux - Gestion
 Education - Domestique
 Impression de documents
Un best-seller

Bon de Commande

à renvoyer à STAMP DIFFUSION, 17, rue Russeil - 44000 NANTES

Exploitez votre Amstrad. 103 F - Port gratuit.

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Ci-joint chèque de 103 F.

BANCS D'ESSAIS DE CE NUMERO

LOGICIEL	EDITEUR	LOGICIEL	EDITEUR
"Z" COMME ZARK DAVOR ACADEMY COMPILATION CRYSTAL CASTLES FER ET FLAMME HIT PAK HIVE INERTIE LES TEMPLIERS D'ORVEN LEVIATHAN MERCENARY	Cobra Soft CRL FIL US Gold Ubi Soft Hewson Firebird Ubi Soft Loricels English Software Novagen	MYSTIQUE NINJA NITROGLYCERINE OMEGA PLANETE INVISIBLE S-T-O-R-M SCALEXTRIC SHOCKWAY RIDER STAR GAMES ONE TERROR OF THE DEEP THE PAWN (6128) THRUST II	Excalibur Mastertronic Coktel Vision Infogrames Mastertronic Leisure Genius FTL US Gold Mirrorsoft Rainbird/Ubi Soft Firebird



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 :

TERROR OF THE DEEP

Arcade/Aventure



Une météorite étrange est tombée en Ecosse dans le Loch Ness. Depuis ce jour maudit, d'étranges phénomènes se produisent au bord du Loch. On prétend que des créatures sortent de l'eau pour effrayer les habitants des alentours. Nessie, le monstre "officiel" du Loch serait même dérangé par ces êtres extraterrestres.



Vous êtes un reporter du Scottish Sentinel et vous décidez d'aller vous rendre compte de "visu". Au bord du Loch, un technicien écossais a établi sa demeure.

Inquiet à propos des derniers événements, il a construit un véhicule sous-marin lui permettant d'explorer les profondeurs glacées du Loch Ness. Ce bathyscaphe est, pour l'époque, un engin extraordinaire. Vous décidez alors de rendre visite au vieil homme. Las, vous arrivez trop tard : le vieillard agonise, il vous confie le soin de continuer l'exploration et d'éliminer la menace d'outre-espace.

Le jeu débute lors de votre première plongée. Vous ne connaissez qu'imparfaitement les instruments de bord et il ne va pas vous être facile de manœuvrer correctement le bâtiment. Votre main gauche est posée sur le bouton de tir (c'est vrai, une

main est bien dessinée en bas du panneau de contrôle). L'autre main, dirigée par le joystick, virevolte d'un instrument à l'autre. Le gigantesque hublot ne vous montre pas autre chose qu'un fond noir, piqué de petits points lumineux, sans nul doute, des poissons phosphorescents qui hantent les profondeurs. Bientôt apparaissent d'autres formes qui n'ont rien de silhouettes connues. Votre harpon est armé, prêt à faire feu. Une spore se dirige vers vous et se plaque sur le verre épais du hublot. Vous enclenchez alors un champ électrique qui détache la spore. Mais d'autres dangers plus effrayants vous attendent et les bombes que vous transportez ne suffiront peut-être pas à vous protéger.

Terror of the deep est un logiciel original qui mélange aventure, arcade et simulation en un cocktail, relevé de très beaux graphismes, qui vous laisse un goût de Jules Verne dans la bouche.

STAR GAMES ONE

Compilation

THE WAY OF THE TIGER Arcade/Simulation

Afin de faire de vous un Ninja, le Grand Maître Naijishi décide de vous faire subir trois épreuves qui sont dans l'ordre : le corps à corps, la lutte au bâton et, pour terminer, la lutte à l'épée des Samourai.

Avant chaque épreuve, des niveaux d'endurance et de puissance morale vous sont assignés, mais, attention, si vous perdez toute votre force morale, vous échouez à l'épreuve en cours !...

(Banc d'essai Amstar n° 1).

BARRY Mc GUIGAN WORLD CHAMPIONSHIP BOXING Simulation sportive

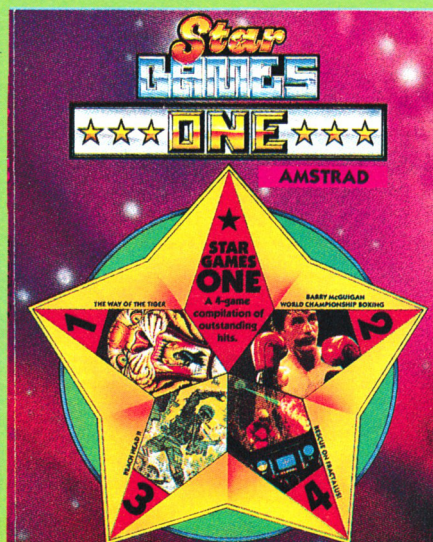
Avec ce logiciel, vous êtes tout simplement convié à participer au championnat du monde de boxe. Si vous avez une bonne frappe, de l'agressivité, mais aussi de la stratégie, des réflexes et une bonne dose de force mentale, alors ce jeu est pour vous...

BEACH HEAD II Arcade

Nous sommes en 1947 et Beach Head II vous propose quatre séquences différentes d'affrontements qui sont respectivement : l'attaque, le sauvetage, l'évasion et le combat. Suivant la peau de personnage que vous sélectionnez, le jeune et talentueux commandant J.P. Stryker ou le fou furieux dictateur surnommé "Le Dragon", vous serez de chaque côté de la barrière...

RESCUE ON FRACTALUS Simulation

Une mission pratiquement irréalisable vous est confiée dans ce logiciel : vous devez aller chercher des pilotes abattus par les ennemis qui se trouvent actuellement sur la planète Fractalus. Vous êtes aux commandes d'un appareil ultramoderne, mais, malgré tout, vous devez faire appel à toute votre dextérité pour parvenir à triompher dans ce relief très accidenté... (Banc d'essai Amstar n° 2).

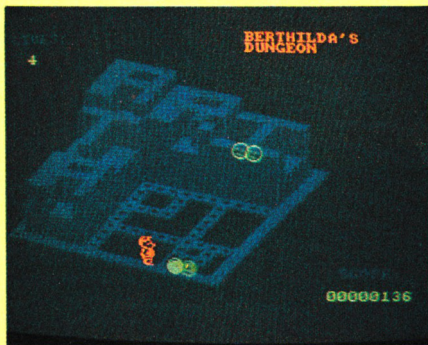


CRYSTAL CASTLES

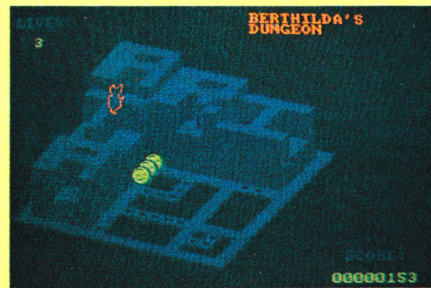
Arcade

Oyez, oyez braves gens, la douloureuse histoire de Bentley l'ourson amateur de bijoux.

Les temps ne sont plus ce qu'ils étaient : il faut reconnaître que le cours de la pierre précieuse est plus élevé que celui du miel. En conséquence, les plantigrades se sont reconvertis dans la collecte de cailloux. Vous connaissez tous les gisements prolifiques de Crystal Castles (les châteaux de cristal). Mais si voyons, ces plates-formes



luminescentes qui flottent dans l'azur serein. Vous ne voyez toujours pas ? Enfin, Bentley, l'animal pré-cité le connaît fort bien lui. Il se retrouve donc au premier tableau : le donjon de Berthilda. Pas question de lambiner, il y a beaucoup de bijoux sur le parcours et de plus les petites boules vertes qui se dirigent vers vous ne semblent pas animées d'intentions bienveillantes. Mais vous êtes habile, un coup de joystick à droite, puis à gauche, les billes folles" bien que vous traquant sans pitié, sont obligées de se reconnaître vaincues. La dernière pierre récoltée, on change de décor. A propos de décor : il se trace à l'écran en "tranches" de la plus lointaine vers la plus proche. On ne peut pas dire que la résolution soit impressionnante et les couleurs sont parfois mal choisies, ce qui ne facilite pas les déplacements sur les surfaces foncées. De plus, tous les personnages sont unicolores et par là-même tristounets. Bref, les dessins ne tirent pas vraiment parti des capacités de l'Amstrad. Reprenons le cours du jeu. Les diamants sont dans votre sac. Il ne vous



reste plus que 17 tableaux. Au cours de votre saga minérale vous allez rencontrer les trees-spirit, les skeletons, les gem-eaters et Berthilda herself. Tous ces adversaires ont leurs caractéristiques et il vous faudra en tenir compte pour atteindre le high-score. Berthilda la sorcière est invincible, sauf si vous portez le chapeau magique.

Il vaut mieux ne pas s'attarder sur le parcours, car de grosses abeilles vous piqueraient. Un des intérêts de Crystal Castles est de posséder un "relief" différent pour chaque circuit. Il y a ainsi des ascenseurs des passages secrets et autres tunnels, qui, par de savants mouvements, vous permettront d'échapper aux griffes de Berthilda. J'allais oublier, il y a aussi un pot de miel (tout de même !) dissimulant un bonus. Si vous vous sentez une âme d'ourson joallier relevez le défi de Crystal Castles.

HIVE Arcade

Cette fois, elle en était bien certaine ; le printemps était enfin arrivé et solidement installé. Il suffisait de regarder l'aspect du ciel qui n'avait plus rien de froid et de mort ou bien encore tous les arbres osant montrer fièrement leurs bourgeons... sans compter toutes les fleurs qui colorent agréablement la nature.

Considérant toute cette renaissance autour

d'elle, elle pensa que le temps était venu d'aller voir ses chères petites abeilles et leurs ruches. La pleine activité devait reprendre... Elle arrivait tout juste sur les lieux lorsqu'elle entendit un bruit très étrange qui ne cessait de s'amplifier. En même temps, le ciel s'obscurcit dangereusement et, avant qu'elle n'ait eu la possibilité de ressentir la moindre angoisse, elle

se retrouva dans une immense ruche faite dans un matériau totalement inconnu. Commenant par examiner le vaisseau dans lequel elle se trouve, elle découvre que celui-ci est alimenté par des pylônes électroniques éparpillés autour de la ruche et qu'il est possible de les ramasser facilement. D'autre part, le vaisseau se déplace automatiquement le long des couloirs, quelle que soit sa position. Tout en déambulant à l'intérieur de la ruche, il faut faire attention aux différents obstacles à éviter ou à détruire : dards, lances, toiles et fils de déteinte.

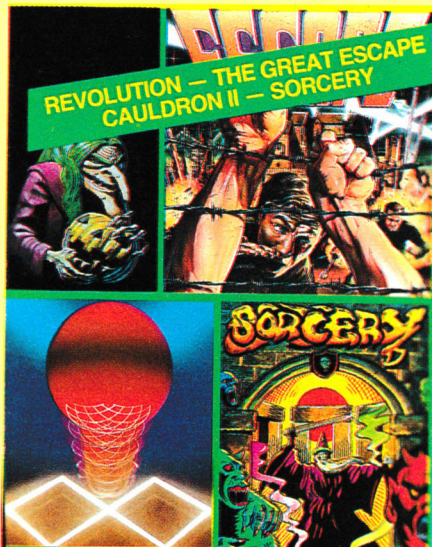
L'inspection interne étant terminée, elle risque un coup d'œil à l'extérieur pour découvrir différents outils qui peuvent être très utiles et qu'elle va s'empresser de ramasser. Mais elle découvre aussi toute une armée d'insectes électroniques qui n'ont rien d'amical !... Profondément inquiète, elle se demande si sa défense sera suffisamment forte avant que l'énergie du vaisseau soit nulle...

D'un graphisme relativement clairsemé, ce logiciel vous propose un nouveau voyage dans l'espace. D'autre part, l'écran de contrôle vous présentant toutes les fonctions et la sélection d'icônes pour les différentes actions est bien présenté et est suffisamment complexe pour que l'utilisation du logiciel sans avoir lu la notice soit impossible. Alors moi, je vais butiner ailleurs...





COMPILATION



REVOLUTION (Arcade)

Avec REVOLUTION, vous sautez à pieds joints dans un jeu de balles diabolique... Vous avez huit niveaux différents et, dans chaque niveau, quatre problèmes à résoudre.

Le jeu a l'avantage de présenter à la fois une bonne animation et un graphisme soigné...

(Banc d'essai Amstar n° 7)

CAULDRON II (Arcade)

Tous les ingrédients nécessaires à une bonne histoire de sorcellerie sont réunis dans ce logiciel : une chaumière, un palais, des monstres, un chaudron (indispensable !), une citrouille... et j'allais oublier : une sorcière !

Il n'est pas nécessaire de faire l'éloge de ce logiciel qui a connu un vif succès...

(Banc d'essai Amstar n° 1)

THE GREAT ESCAPE

(Arcade/Aventure)

Scénario classique pour ce logiciel : nous sommes en 1942, en Allemagne et vous avez été capturé. Vous êtes alors prisonnier dans un camp de prisonniers de guerre à haute sécurité. Qu'allez-vous faire ?... Mais vous évader, bien sûr !

(Banc d'essai Amstar n° 6)

SORCERY (Arcade)

Après la sorcière, le sorcier ! Vous avez un grand voyage à effectuer, limité dans le temps, afin de libérer tous les autres sorciers pris au piège. Aurez-vous assez d'énergie pour mener à bien cette mission ?

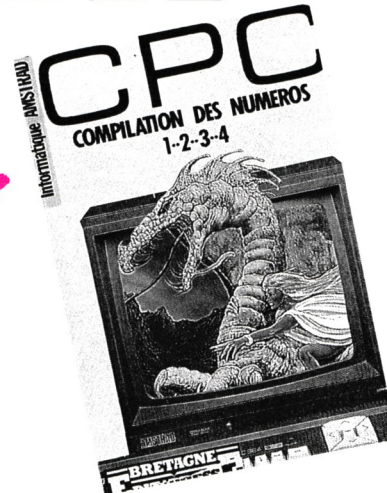
BON DE COMMANDE



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 : _____

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.

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



NINJA

Arcade

Avant le "Fils du Ninja", "Le retour du Ninja" et "Le Ninja au marché", il y a eu bien sûr "Le Ninja" tout court. Mais oui, vous le connaissez bien : tout de noir vêtu, il doit délivrer Di-Di, la princesse (une lady !). Permettez-moi de vous dire que ce n'est pas de la tarte : au premier niveau. Les Thugs et les karatékas sont plutôt cools : quelques déhanchements de manette et le niveau de vitalité de vos adversaires décroît rapidement. Si, de plus, vous avez pensé à ramasser divers instruments tels que shuriken et coutelas, la victoire sera encore plus rapide. L'animation, si elle n'est pas parfaite, (elle manque un peu de souplesse) mérite le détour. Les combats se déroulent avec la manette de jeux (c'est préférable) permettant ainsi 16 mouvements différents (touche FIRE enfoncée ou non).



Pour passer au niveau supérieur, il faut sauter au plafond, là où il y a un trou et hop ! Cette fois-ci, ce sont deux adversaires à la fois qui vous agressent. Vous devinez la suite : le niveau suivant verra trois opposants se jeter sur vous et ainsi de suite ad vitam aeternam. Entraînez-vous et attention au joystick-elbo !

STORM

Arcade/Aventure

Il était une fois, dans un lointain royaume... Je m'arrête ici, je ne vais pas vous énumérer tous les éléments de l'héroïque "fantasy". Ce serait un bon début pour ce logiciel tout en couleur, mais je ne me sens pas le courage de vous narrer les aventures de Storm le guerrier, à la recherche de sa copine Corrine (avec 2 r). Cette dernière, comme toutes les héroïnes du genre, a eu la fâcheuse idée de se laisser capturer par Unacum, le méchant de service. Vous voyez le tableau : Storm va profiter du départ d'Una pour s'introduire dans le château maudit des mille sortilèges abominables. Le susnommé édifice est, bien sûr, rempli à craquer de bestioles immondes. Lorsque les trois brochets auront été ramassés, la porte du laboratoire où est retenu Corrine pourra s'ouvrir. Le tour sera joué et nos héros repartiront vers de nouvelles aventures. Les atouts principaux du jeu sont le graphisme et la possibilité de jouer à deux. Les décors sont en effet superbes et vus du dessus. Quant au troisième larron, il s'agit d'un magicien (vous vous en doutiez) : Agravaïn. Amusez-vous bien et pensez à récupérer armures et nourriture : cela peut toujours servir.



THRUST II

Arcade

Attention, jeu dangereux pour les nerfs ! A consommer avec modération. Toutes ces prescriptions doivent être suivies à la lettre, sinon c'est l'hypertension qui vous guette. Voici un bref rappel historique au cas où vous vous seriez endormis. Les rebelles luttent toujours contre l'Empire (tiens, tiens !). Ils ont aménagé une petite planète pour se retrouver entre eux. Seul petit problème, il n'y a pas d'atmosphère. Pour en obtenir une, il faut construire un générateur d'air. Vous avez été désigné volontaire pour la corvée de boules (constituantes essentielles du générateur). Votre vieille fusée a tendance à se laisser aller, il faut donc la redresser par de légères accélérations judicieusement orientées. Tiens, voilà une des sphères à remorquer. Un coup de rayon magnétique et hop, le tour est joué. Horreur ! Ma nouvelle passagère



est très lourde, son poids m'entraîne vers le sol. Si elle ou moi touchons terre, c'est la fin. De plus, dès que la sphère est saisie, un compte à rebours commence. Arrivé à zéro : boum ! Vous comprendrez alors que 10 vies ne sont pas de trop. Un regret : le scrolling horizontal est trop saccadé pour être agréable.



TOP 20

Table listing top 20 software titles with columns for title, price, and publisher. Includes titles like 'DONKEY KONG', 'PER ET PLANNE', 'LEZARI HARBIDOR'.

EDUCATIFS

Table listing educational software titles with columns for title, price, and publisher. Includes titles like '7 LOGICIELS VOCALUX', 'ALGÈBRE', 'ANSTRAD A LA MATHÉMATIQUE'.

TITRES

Table listing various software titles with columns for title, price, and publisher. Includes titles like 'STRIFE', 'SUB', 'SUBSTRANER STRIFE'.

JEUX

Table listing game software titles with columns for title, price, and publisher. Includes titles like '1001 AC', '3D BOXING', '3D GRAND PRIX'.

TITRES

Table listing software titles with columns for title, price, and publisher. Includes titles like 'DOSSIER G', 'DE WAO', 'DRAGON I'.

COMPILATIONS

Table listing compilation software titles with columns for title, price, and publisher. Includes titles like 'ANSTRAD GOLD HITS I', 'ANSTRAD GOLD HITS II'.



Table listing software titles with columns for title, price, and publisher. Includes titles like 'PASSAGERS DU VENT 064', 'PASSAGERS DU VENT 6128', 'PAIN 6128'.

Grands Titres à Petits Prix

Table listing software titles with columns for title, price, and publisher. Includes titles like '180', 'APPRENTICE', 'BACK TO REALITY'.

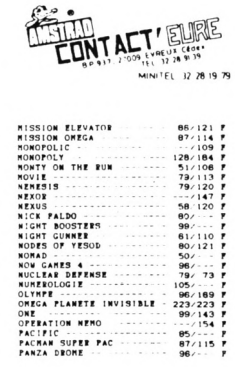
Accessoires et Matériels

Table listing computer accessories and hardware with columns for item name, price, and quantity. Includes items like 'CASQUETTE STEREO MUSIC TUTOR', 'OPTION CLAVIER 4 OCTAVES'.

UTILITAIRES

Table listing utility software titles with columns for title, price, and publisher. Includes titles like '3D REGARDEUR', 'ADVANCED ART STUDIO'.

CATALOGUE DE LOGICIELS PC SUR SIMPLE DEMANDE

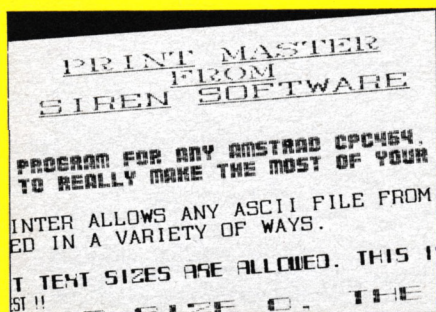


A RENVOYER A CONTACT'EURE - BP 937 - 27009 EVREUX Cedex

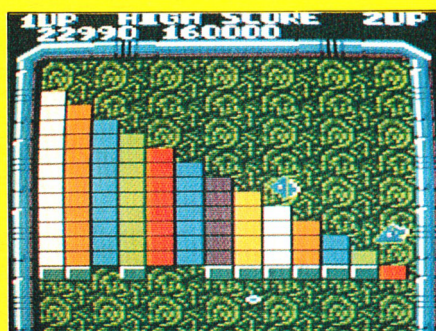
Order form with sections for 'TITRES' and 'PRIX', a list of checkboxes for payment options (Contre, Carte, Mandat, Chèque), and fields for 'NOM, Prénom', 'ADRESSE', 'VILLE', and 'Téléphone'.

LE HIT DES LECTEURS

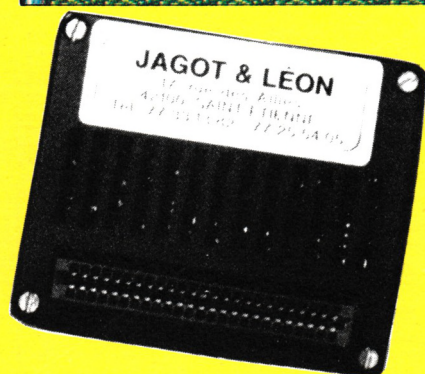
A fin de mieux connaître les logiciels "dans le vent", nous vous demandons d'établir le classement des dix meilleurs produits que vous possédez et appréciez (cinq utilitaires, cinq jeux) ainsi que des cinq interfaces que vous préférez... ensuite, vous nous l'envoyez.



Place Utilitaires	Nom	Type	Progression
1	Print Master	Utilitaire imprimante	→
2	The Advanced Music System	Utilitaire musique	→
3	Typhon	Compilateur basic	→
4	Echosoft	Synthèse vocale	→
5	The Advanced OCP Art Studio	Utilitaire dessin	→



Place Jeux	Nom	Type	Progression
1	Arkanoid	Arcade	→
2	Le Passager du Temps	Aventure	→
3	Short Circuit	Arcade/Aventure	→
4	Dragon's Lair II	Arcade	→
5	Relief Action	Aventure	→



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

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
ACADEMY	CRL
COMPILATION	FIL
ENDURO RACER	Activision
INERTIE	Ubi Soft
LEVIATHAN	English Software
MERCENARY	Ubi Soft
SCALEXTRIC	Leisure Genius
THE PAWN	Rainbird

LE COIN DES AS



Richard AZOULAY

LES NOUVEAUX PRETENDANTS AUX MARCHES DU PODIUM :



Olivier DUPEYROUX

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...

Le tableau ci-dessous fait apparaître les meilleurs scores qui nous ont été envoyés. Mais attention !... La liste des jeux présentés dans le tableau n'est pas figée : à vous de la faire grandir en nous apportant de nouveaux records, ce qui ne doit pas vous empêcher de continuer à combattre pour améliorer les anciens records ! Alors, tous à vos joysticks...

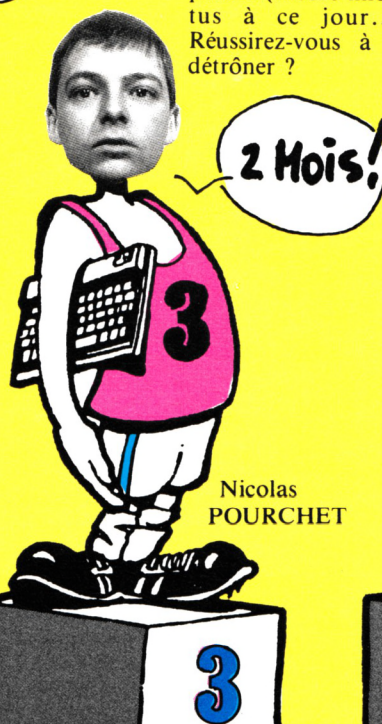
BOMB JACK	1 489 340	Christian JACQUIN
GREEN BERET	4 274 580	Gérard BROUSSE
IKARI WARRIORS	7 397 300	Janek PIETRAS
SPINDIZZY	72 % of screens 44 % of jewels 58 % of game	Bernard GASQUARD
WINTER GAMES		
- Biathlon	3,56	Richard AZOULAY
- Bobsled	25,94	Nicolas POURCHET
- Speed skating	0:28,1	Sébastien BEBIN
- Sky Jump	235,4	Richard AZOULAY
YIE AR KUNG-FU	6 284 420	Jean-Marie MENARD
		Olivier DUPEYROUX



Jean-Marie MENARD



Bernard GASQUARD



Nicolas POURCHET



Gérard BROUSSE

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)

Casette (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.

L I S T I N G S 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

Le Hors-Série

N°1

DE CPC

avec une cassette

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

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

Nom Prénom

Adresse Ville

Code postal Signature

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

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

COSA
NOSTRA

ARCADE ET AVENTURE... PURE ET DURE!!!

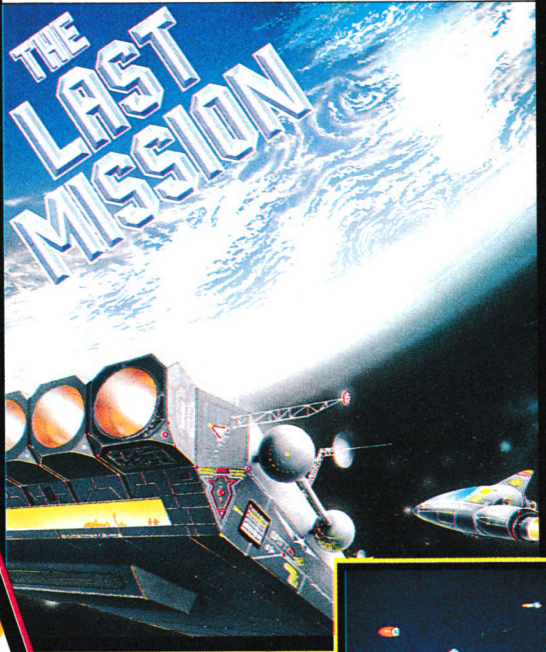
Loriciciels®

COSA NOSTRA



THE LAST MISSION

Loriciciels®



Microïds

LIVINGSTONE SUPONGO E



LIVINGSTONE

DISTRIBUES PAR
LORICIELS

81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL
TÉL. : (1) 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F

OPERA soft